



QUANDO IL NUOVO STENTA A PIACERE

TRISTAN HARRIS

Co-fondatore Center
for Humane Technology

Ex-Google Design
Ethicist

CEO di Apture
(acquistata da
Google)



INDICE

EDITORIALE

a cura di Matteo Virgolino

- Pag.3-4 “Fra progresso e peccato” di Lorenzo Favaro
- Pag.5 “L’IA, previsioni, matematica e farmaci” di Sira di Falco
- Pag.6 “Robotic assisted surgery” di Ramandeep Kaur
- Pag.7 “Computer quantistico” di Federico Marrone
- Pag.8-9 “Fantascienza del 2020” di Emanuele Cupiccìa
- Pag.10 “L’Europa e il governo dell’economia digitale” di Elisa Dolcetti
- Pag.11 “Cinema e computer oggi sposi” di Paolo Ialleni
- Pag.12 “Pomodori su Marte?” di Veronica Pepè Sciarria
- Pag.13 “Quale Dio pregheranno i robot?” di Michelangelo De Nardis
- Pag.16 “Videogame, come affrontarli?” di Matteo Sammartano
- Pag.17 “Social_Shop” di Emanuele Cupiccìa
- Pag.19 “Cronaca Politica” di Giorgio Zeppieri
- Pag.21 “Videochiamate: scuola, soldi e informazioni” di Michelangelo De Nardis
- Pag. 23 “Anche il trash invecchia” di Giovanni Ciaramella
- Pag.24 “Ok Boomer” di Matteo Virgolino e Giovanni Ciaramella
- Pag.25 “GF Latina: il social per il sociale” di Giovanni Ciaramella
- Pag.26 “Un addio a distanza”
- Pag. 30 “Ringraziamenti Speciali”

REDAZIONE ALLARGATA

QUARTA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

ATTUALITA’

SALUTI

E se il 2020 fosse l’anno che in molti stavano aspettando?

E se l’anno che ha portato alla luce le nostre paure, le nostre ansie, le nostre diseguaglianze, che ha mostrato la fragilità delle nostre comunità sotto i più disparati aspetti, abbia allo stesso tempo dato un’opportunità per un cambiamento futuro?

Questa è la domanda alla quale la redazione della Zanzara ha provato a dare una risposta e il numero che state leggendo ne è la controprova. A partire dal rapporto tra etica e tecnologia nel mondo del lavoro fino ad arrivare al ruolo dell’UE nella odierna rivoluzione digitale, abbiamo deciso di mettere in primo piano quelle che per noi rappresentano i protagonisti dell’immediato futuro: le persone e le loro idee.

Persone che hanno e che stanno spingendo tuttora per un cambiamento radicale della nostra realtà. Questa è la motivazione dietro alla quale abbiamo deciso di dare spazio in copertina ad una delle personalità di spicco della Silicon Valley: Tristan Harris.

Accanto alla sua figura ci sono, simbolicamente, tutti coloro che non si sono fermati durante questo turbolento momento storico, che stanno affrontando le sfide del nuovo decennio, mettendo in risalto il confine labile tra ciò che può essere considerato affidabile e chi non lo è. Essi sono stati capaci di essere testimoni anche della “bella” politica, che mettono al centro il vocabolario dell’esercizio del Ricordo della Memoria e dell’Uguaglianza tra noi cittadini del mondo. Il dimostrarsi capaci di compiere tali gesti sarà alla base della società che rinascerà dalle ceneri di quella passata.

Tuttavia non sono mancati episodi nelle settimane scorse che hanno dimostrato ancora quanta strada ci sia da percorrere, di quante sfide le nuove generazioni dovranno affrontare per affermare con forza la validità di diritti che pensavamo fossero inviolabili.

Siamo stati testimoni del paradosso delle nostre azioni, dove le forze di agire e di pensare nel bene di alcuni sono state soverchiate dall’ignoranza e dalla diffidenza di altri.

Forse il 2020 è l’anno in cui finalmente accetteremo il fatto che dobbiamo cambiare e nella giusta direzione. Scendendo in campo, facendoci promotori di una nuova forma mentis e di un “nuovo” che ancora stenta a piacere.

“FRA PROGRESSO E PECCATO”


Tra etica e tecnologia non scorre buon sangue, forse perché la scienza non guarda in faccia l'uomo, né è capace di farlo, forse perché la morale ha radici troppo vecchie e nodose, che affondano in un terreno spesso inospitale verso ciò che è nuovo e misterioso, fragili sotto il peso del diverso. Certo è che, tra storia e rivoluzione, fra tradizione e innovazione, la verghiana “fiumana del progresso” non si è mai arrestata, anzi, avanza inesorabile, più veloce anche del tempo, investendo ogni ambito della nostra vita, mentre la necessità sempre viva di umanità le oppone strenua resistenza, quasi come se una non potesse esistere se l'altra le sopravvive. È un rapporto, quello tra progresso scientifico e progresso umano, di pericolosa proporzionalità inversa: l'una è un'arma troppo potente perché venga limitata, apre porte, sposta confini, abbatte barriere che fino a pochi anni fa si ergevano invalicabili su di noi, e lo fa alimentandosi avidamente ed egoisticamente della nostra stessa curiosità, mostrandosi spesso quasi ammaliante agli occhi di chi della scoperta fa la propria vita; l'altra, che le si faccia appello come “etica”, “morale”, “valori”, è qualcosa da cui la stessa vita dell'uomo non può prescindere e anzi, ogni qualvolta, per mano altrui, questa venga a mancare, anche il più coraggioso degli uomini, lo stesso che abbiamo chiamato in causa prima, che del progresso ha fatto la propria forza motrice, perde slancio vitale ed energia, come se quel desiderio di sapere e di creare non avesse ragion di vita senza un fine umano a sostenerlo.

Ovviamente il cambiamento epocale che il mondo ha attraversato a partire dagli anni '70 del secolo scorso ha gettato l'umanità nel momento forse più delicato, al contempo affascinante e pericoloso, della sua esistenza, e sembra estremamente chiaro che non vi sia più via d'uscita. Che “non smetteremo di compiere progressi, né torneremo indietro” ce l'ha detto alcuni fa addirittura Stephen Hawking, probabilmente lo scienziato che più di tutti, tra gli ultimi, è stato in grado di rendere la scienza strumento e non arma pronta a ferire. Ancora Hawking rassicura che non rimane altro da fare se non “imparare a riconoscere i pericoli e controllarli”.

Certamente è un tema, quello della tecnologia protagonista della nostra vita, che si divide, ma che allo stesso tempo stimola l'interesse senza alcuna possibilità di paragone: la realtà aumentata, la domotica, gli strumenti a supporto della performance umana nel campo sportivo, lavorativo e addirittura della salute (basti pensare agli straordinari progressi nel campo delle tecnologie per le disabilità), nell'industria dello spettacolo, sostengono l'uomo, lo fanno sentire quasi invincibile. Almeno fintantoché tale tecnologia non diventi il più temibile dei nemici, capace tanto di servire l'uomo quanto di rendere inutile la sua esistenza, sostituendogli in ciò da cui sempre tale esistenza è stata regolata: il lavoro.

Espressioni come “quarta rivoluzione industriale”, meglio conosciuta con l'accattivante nome di “4.0 Industry”, “intelligenza artificiale” e “automazione industriale” sono ormai all'ordine del giorno, rappresentazioni perfette e concrete di questo mondo che non ha più cognizione di dove sia giunto e se ci sia bisogno di arrestarsi. In effetti, i recenti sviluppi nel campo dell'ingegneria dell'automazione, a volte impropriamente chiamata “meccatronica” (una branca dell'ingegneria che fonde i principi della meccanica, dell'elettronica e dell'informatica) sono davvero notevoli e stupiscono di fronte al ventaglio di possibilità che aprono a chi ha il potere di gestirle. Allo stesso modo, l'Industria 4.0 promette, unendo il digitale a un approccio orientato alla gestione e ottimizzazione di processo e prodotto finito sembra promettere più di quanto la scienza sia stata di fare negli ultimi cinquant'anni, mirando a creare un sistema fortemente interconnesso che non sia solo rapido ed estremamente efficace, ma anche intelligente, cioè capace di variare i piani e le modalità di implementazione e gestione del processo produttivo sulla base delle variazioni nella domanda, il tutto, si potrebbe dire “con un semplice click”.

Ancora l'intelligenza artificiale pare senza alcun dubbio la più bella e gratuita delle proposte, e la lista potrebbe continuare senza fine. Unica pecca di un sistema tanto efficiente è che l'uomo, dopo aver progettato tali tecnologie d'avanguardia, se non nei successivi gestione e monitoraggio, non sia contemplato.



Non si può negare che il tema delle macchine che scavalcano l'uomo nel lavoro e ne prendono il posto sia da anni al centro del dibattito scientifico e una tra le principali e più recenti motivazioni della dicotomia scienza-etica, ma mai prima di adesso si era mostrata a noi con tale concretezza, pronta a irrompere con forza sulla scena da un momento all'altro. E, se fino ai primi anni del XXI secolo la principale preoccupazione era rivolta al settore secondario (dalla manifattura tessile, alla petrolchimica, fino all'industria e a quella siderurgica e alimentare) adesso ciò che in questi venti anni, seppur con le migliori intenzioni, abbiamo creato, sta prendendo il sopravvento, più velocemente di quanto possiamo immaginare. La recente digitalizzazione del lavoro ha reso ogni aspetto della nostra vita gestibile da remoto e, cosa ancora peggiore, da altri, o da "altro". Recenti studi circa le possibilità concrete di un tale dirompente sviluppo tecnologico fanno ammontare, almeno per ora, all'8-10% la quantità percentuale di lavori che verranno automatizzati o soppiantati in favore di tecnologie talmente potenti da renderli del tutto obsoleti, altri saranno invece adattati alla ormai trasformata e irreversibile situazione, con la creazione di mestieri e professioni completamente innovativi, ma sempre rivolti alla gestione e allo sviluppo tecnologico e, di conseguenza, estremamente elitari. Ciò che di più triste scaturisce da tutto ciò è che persino quei lavori e occupazioni che più di altri richiedevano interazioni interpersonali, riflessione, contatto visivo ed emotivo ed empatia rimangono, seppur più lontane e nascoste, nel mirino della tecnologia. Sembra quasi che sia l'uomo a non avere futuro su questa Terra.

Forse, in un momento storico di sviluppo come quello che stiamo attraversando, ciò di cui abbiamo maggiormente bisogno è di valutare tutte le possibilità e opportunità che abbiamo posto in campo, e di volerle a nostro favore: sfide difficili e pericolose, certo, fortemente dannose se affrontate con le modalità sbagliate, estremamente favorevoli se affrontate con consapevolezza. Si parla proprio di consapevolezza di ciò che si è, di ciò che si ha a propria disposizione e di quanto si può diventare; la tecnologia, l'ingegneria, la scienza, non possono essere fenomeni autoportanti, che camminano da soli e ai quali si fornisce piena autonomia, ma debbono essere preposti allo scopo per il quale sono effettivamente state sviluppati e costantemente perfezionati. L'uomo non può permettersi di rimanere spettatore passivo e inerte di fronte all'avanzare di qualcosa da cui non si può tornare indietro ma, al contrario, è suo compito valutare quei pericoli e saperli volgere a proprio favore, non come arma, ma come strumenti al servizio di qualcosa di più grande.

Labile è il confine tra realtà aumentata e quella che viene a volte definita come "umanità aumentata": la tecnologia è sì potente, ma l'uomo rischia di perdersi per mano propria e, come il confine, breve e gravemente in discesa è la strada tra ciò che è solo "aumentato" e ciò che è invece "sostituito". È una tecnologia, quella che abbiamo nelle mani, di fronte ai nostri stessi occhi, capace di nutrirsi dei nostri desideri, cosciente di quanto stiamo diventando e delle nostre necessità. È un potere che deve essere incanalato, nel quale possiamo certamente riversare un po' della nostra umanità, con i necessari cambi di prospettive e di vedute, con opportuni riadattamenti e sforzi comuni, ma sempre per camminare nella medesima direzione, affinché la macchina esista, ma sia guidata dall'uomo, affinché la tecnologia prosegua nel suo processo di ottimizzazione, ma con il fine di dare assistenza, declinata in ogni sua forma, perché l'uomo non sia strumento, ma guida per qualcuno, o qualcosa, che ha solamente bisogno di una strada su cui camminare.

Lorenzo Favaro

L'IA, PREVISIONI, MATEMATICA E FARMACI

L'Intelligenza Artificiale, o IA, è un ramo dell'informatica che si occupa della programmazione di macchine in modo tale che queste svolgano azioni tipicamente umane. Eppure in tanti credono che questa sia una stravolgimento molto distante da noi, non rendendosi conto, che queste macchine sono già nelle nostre case: Alexa e l'Assistente Google sono degli esempi.

Questo ramo dell'informatica è nato proprio insieme al computer, intorno agli anni 50, avendo tuttavia un percorso di sviluppo diverso. Infatti già agli inizi del 1960 l'Intelligenza Artificiale non era più al passo con le esigenze degli uomini. Questo è avvenuto perché all'inizio l'unica cosa che le macchine erano in grado di fare era dimostrare teoremi e fare calcoli matematici.

La situazione si è sbloccata solamente nel 1969 quando degli studiosi hanno creato il DENDRAL, un programma che è stato utilizzato da diversi biologi per ricostruire molecole semplici; un altro avvenimento importante è avvenuto agli inizi degli anni 80 ed è stato l'avvento dell'Intelligenza artificiale nel campo commerciale.

Oggi l'IA si è sviluppata in maniera esponenziale tale che alcuni ricercatori della Carnegie Mellon University sono arrivati a pensare che questa possa prevenire il suicidio, però questo è stato provato solo su un piccolo gruppo di persone.

L'esperimento è stato fatto su 17 pazienti adulti con tendenze suicide, otto dei quali avevano già provato ad uccidersi. Queste persone sono state stimolate con parole negative (solitudine), positive (spensieratezza) e complesse (problemi) in modo tale da attivare le aree stimolate e poi isolarle; la stessa cosa è stata fatta su persone non autolesioniste.

In seguito i risultati dei due gruppi sono stati confrontati attraverso un computer specializzato nell'analisi e nel riconoscimento delle foto e questo ha capito, con una precisione del 91%, quali erano le persone con tendenze suicide.

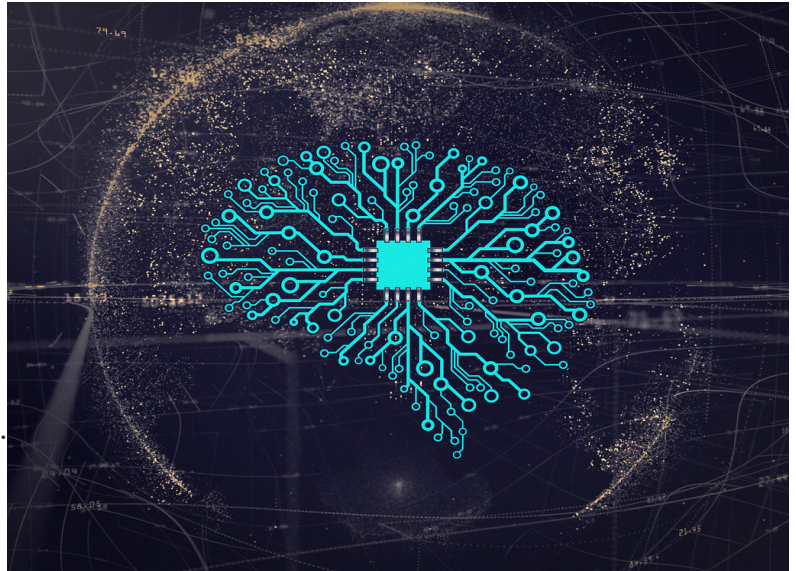
Sappiamo che l'intelligenza artificiale è da sempre in grado di svolgere calcoli matematici, ma nel 2017 una macchina ha svolto un test di matematica molto difficile, il gaokao, una prova che determina in quale università uno studente può andare, più è alto il punteggio più sono prestigiose le università nelle quali lo studente può andare.

Il test è strutturato in modo tale da durare 2 ore e i ragazzi che provano a farlo, ogni anno, sono circa 9 milioni e il punteggio totale è 150 punti. Il robot AI-MATHS, creato dall'azienda cinese Chengdu Zhunxingyunxue Technology, ha utilizzato solo 22 minuti per svolgere tutto il test e ha totalizzato 105 punti. Nonostante l'ottimo risultato le difficoltà del robot sono state molteplici. Infatti ha dovuto in primo luogo capire il linguaggio nel quale sono state poste le domande, poi ha dovuto ragionare sulla soluzione del problema ed infine ha dovuto formulare una risposta.

L'Intelligenza Artificiale ha fatto un altro grande passo avanti: nel febbraio 2020 un sistema di IA, il Centaur Chemist, creato da Exscentia, un'azienda di Oxford, e da Sumitomo Dainippon Pharma, un'azienda giapponese, ha creato il farmaco DPS-1181 per la cura dei disturbi ossessivo-compulsivi.

La creazione di questo farmaco è avvenuta in modo molto veloce, infatti al sistema sono serviti solo 12 mesi mentre il normale processo ha una durata di circa 4 anni; nonostante ciò ancora non è stata provata la sua efficacia.

L'Intelligenza Artificiale è un settore dell'informatica in continuo sviluppo, infatti, tra un po' di tempo, noi soddisferemo le nostre esigenze sempre con un maggiore aiuto da parte di questi sistemi.



ROBOTIC ASSISTED SURGERY



Immaginatevi, nel peggiore dei casi, in una sala operatoria. Sì, quella stanza che tanto ricorre nelle serie e nei film, quella stanza che ci regala emozioni anche nella vita reale come felicità, ansia, terrore, paura... immaginatevi lì, nel peggiore dei casi, vi fidereste dell'occhio attento dietro quei occhialetti buffi che vi scruta, e di quella mano che vi sta per sezionare, o magari vi sentireste più a vostro agio con un braccio robotico, come una delle tante attrezzature mediche che raggiunge concretamente i vostri organi?

Fonte immagine:
<https://www.franciscanhealth.org/health-care-services/robotic-assisted-surgery-334>

Non credo sia facile rispondere, anche perché per scaramanzia molti di voi avranno evitato di pensare a sé stesso in una sala operatoria. Da una parte un medico che opera ha un feedback diretto con il paziente, ma d'altra parte, ad esempio, un piccolo tremore della mano su uno degli organi nobili e si rischiano complicazioni gravi. La chirurgia robotica invece è una procedura mininvasiva e di conseguenza vi è una ripresa più veloce del paziente, ma non può toccare con mano, non può fare una rianimazione, nel peggiore dei peggiori dei casi.

La chirurgia robotica nasce e si sviluppa inizialmente nell'ambito della telemedicina come la possibilità di operare feriti in zone di guerra senza mettere a repentaglio la vita del chirurgo. L'impulso principale era costituito dalla necessità di essere in grado di fornire cure operatorie immediate ai soldati feriti. Subito dopo questa tecnologia venne commercializzata e diventarono strumenti che potevano essere attivamente controllati nelle camere operatorie comuni.

Il sistema chirurgico da Vinci è un esempio di sistema di chirurgia robotica, questo viene utilizzato ai nostri giorni nella procedura di rimozione della prostata, sostituzione della valvola cardiaca e nelle procedure di chirurgia ginecologica.

Ma che fine farebbero il chirurgo e lo strumentista, in un futuro dove la chirurgia robotica si estendesse a tutti i tipi di intervento? Il chirurgo di sicuro finirebbe alla postazione di comando del sistema chirurgico, un po' come se stesse per giocare ad un videogioco per intenderci, dove però in gioco vi è la vita di un paziente, una cosa molto leggera direi, lo stato di stress del medico di sicuro rimarrà intaccato, questo è sicuro. Lo strumentista godrà dello stesso diritto allo stress, ma invece di passare gli strumenti ad un collega si impegnerà ad attrezzare la macchina da guer... intendevo il braccio robotico.

Ramandeep Kaur

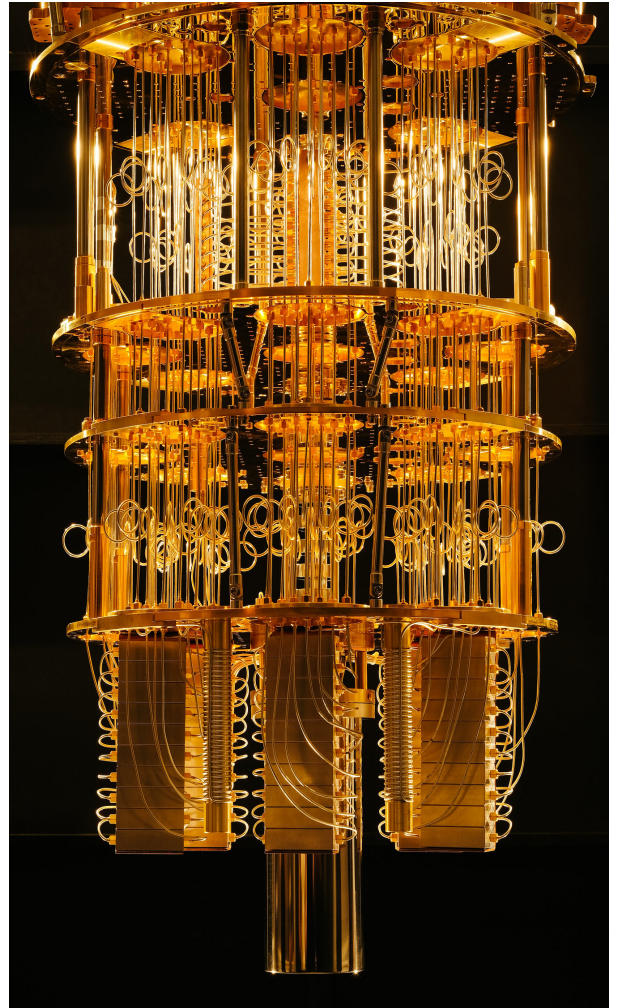
COMPUTER QUANTISTICO

I “quantum computer” (Q.C.), in italiano computer quantistici, sono calcolatori che sfruttano le leggi della fisica e della meccanica quantistica. L'unità fondamentale dei Q.C. è il bit quantistico o “qubit”. Nei computer classici ogni bit è rappresentato da 0 o 1, poiché utilizzano il sistema binario. Nel computer quantistico, invece, il qubit può essere contemporaneamente 0-1 o 0 e 1.

Questo è possibile grazie alla sovrapposizione degli stati quantistici, che permette i calcoli in parallelo. Uno stato quantistico è un vettore definito in uno spazio di Hilbert, ovvero un insieme con una struttura lineare (spazio vettoriale), su cui è definito un prodotto scalare (quindi è possibile parlare di distanze, angoli, ortogonalità).

Questa capacità dei qubit permette ai Q.C. di moltiplicare esponenzialmente potenza e velocità, anche per calcoli estremamente complessi, riducendo i tempi di elaborazione da anni a minuti. Inoltre, i qubit hanno un'altra proprietà, che consiste nella capacità di correlarsi l'uno con l'altro. Da quest'ultima proprietà deriva una forte accelerazione nel processo di calcolo.

Lo stato subatomico, però, presenta anche molte sfide da affrontare, come, per esempio, mantenere la qualità dei qubit, che sono potenti ma delicati: perdono rapidamente le loro speciali qualità quantiche, a causa delle alte temperature e delle onde elettromagnetiche, che deformano e provocano, molto spesso, la perdita di dati e informazioni, utili al processo di calcolo.



Fonte:IBM

Un'altra sfida è quella di mantenere questi computer a temperature bassissime, prossime allo 0 assoluto, così da aumentarne l'efficienza e la durevolezza. Un metodo per raggiungere questa temperatura estrema è ricorrere ai gas liquefatti (come l'isotopo elio-3). Questo metodo è il più utilizzato, nonostante sia il più costoso. Per questo motivo un team di ricercatori della Technical University of Munich ha sviluppato un sistema di raffreddamento magnetico, in grado di ottenere temperature estremamente basse. Ciò è un grande passo in avanti per l'elettronica quantistica, perché evita il ricorso all'elio-3.

Al di là delle problematiche, il quantum computer, benché sia agli albori, è già una realtà affermata, e da un po' di tempo ci sono degli early adopters.

I settori in cui si sta sviluppando il maggior numero di applicazioni sono l'informatica, servizi finanziari, logistica e trasporti, cybersecurity.

Nell'informatica, ad esempio, il calcolo quantistico viene applicato per la rilevazione di anomalie statistiche, verifica e validazione dei software, addestramento delle reti neurali.

Nei servizi finanziari, il calcolo quantistico viene usato perché è in grado di rilevare l'instabilità dei mercati, prevedere il possibile sviluppo di strategie di trading, creare simulazioni di mercato, ottimizzare i portafogli e migliorare le previsioni finanziarie. Secondo gli analisti di Morgan Stanley, il mercato del computer quantistico, di fascia alta, arriverà quasi a raddoppiare entro il 2025, raggiungendo un giro d'affari di 10 miliardi di dollari l'anno.

Federico Marrone



FANTASCIENZA DEL 2020



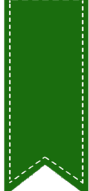
Salvator Dalì per poter imprime sulla tela le immagini provenienti direttamente dal suo inconscio, senza che fossero filtrate dalla sua coscienza, ideò il metodo paranoico-critico. Grazie a questo metodo sono nati alcuni dei suoi quadri più famosi, in cui la fanno da padrone figure deformi e immagini distorte. Questi strani elementi sono causati dalla distorsione della realtà da parte dall'inconscio, che nel fare ciò esprime i nostri pensieri più reconditi. Ed è proprio questo che i surrealisti cercavano di ottenere.

Ma c'è un altro movimento che, un po' come il surrealismo, tramite lo spiccato utilizzo dell'immaginazione e della speculazione, cerca di far venire fuori la nostra interiorità, con i suoi dubbi, paure e speranze. Questo "movimento" è la fantascienza. Quest'ultima sembrerebbe essere parte integrante della società umana. Nel testo letterario più antico, l'Epopea di Gilgamesh, sono stati rintracciati elementi fantascientifici. Ma le tracce di questo genere non si limitano a questa opera. Viaggi nel tempo, alieni, voli sulla Luna, sono rintracciabili in testi di tutte le epoche, e di tutti i generi, dal sacro al profano, dalle "Mille ed una notte" alla Bibbia. Per trovare le prime tracce di proto-fantascienza, però, bisognerà aspettare molto tempo, più o meno l'ottocento. Da questo momento in poi è bene distinguere la fantascienza in due tipi. Per fare ciò mi aiuterò con due capisaldi della proto-fantascienza. Il primo gruppo è la fantascienza "intrattenitiva", il cui esempio più noto sono i racconti di Jules Verne. Il secondo gruppo, invece, è quello della fantascienza "intellettuale", che può essere rappresentata benissimo da "Frankenstein". In questo articolo mi concentrerò sul secondo tipo. L'opera di Mary Shelley è una perfetta anticipazione della prima fase di questa fantascienza, ovvero della fase esteriore.

Nelle prime opere fantascientifiche, che vanno dall'ottocento fino agli anni 40-50 del secolo scorso, centrale è il rapporto tra l'uomo e il mondo esterno. Tra gli elementi più ricorrenti c'è senza alcun dubbio l'alieno, che poteva essere un nemico invincibile in grado di annientarci, oppure un alleato pronto ad aiutarci e farci progredire. La simbologia dietro a questa figura è abbastanza semplice. L'alieno cattivo rappresenta l'uomo che, a causa dei suoi vizi, rischia di autodistruggersi o di distruggere il mondo. L'alieno buono invece rappresenta la fiducia nel progresso e la speranza che con esso si arrivi ad una società superiore. Molto comune è anche il robot o il mostro (come quello di Frankenstein), che ovviamente rappresenta la paura dovuta al tentativo della scienza di superare la natura. I viaggi nel tempo o i voli sulla Luna, ritornano sul progresso, che a volte viene rappresentato in moto positivo, altre volte è intravedibile qualche dubbio ed incertezza.

Negli anni quaranta del secolo scorso comparì un nuovo "topos", ovvero il mutante. Come Hulk che, ricordando Dottor Jekyll e Mr. Hyde, quando è calmo è un normale scienziato, però quando si arrabbia, per via della forte esposizione alle radiazioni che ha subito, si trasforma in un enorme mostro verde senza più filtri, che solitamente è buono, ma potenzialmente potrebbe distruggere tutto. In questo periodo si può assistere ad un altro cambiamento.

Rimanendo sempre nel mondo dei fumetti c'è il perfetto esempio di Superman. Quest'ultimo è un alieno proveniente da una società avanzatissima, che però si è autodistrutta, e che, per mimetizzarsi tra gli umani, indossa i panni di un giovane reporter debole ed insicuro, ovvero l'uomo medio (almeno dal suo punto di vista).



Ci vorrà però la seconda fase della fantascienza perché si inizi ad analizzare veramente l'uomo. Un dei libri di fantascienza di più grande successo, appartenente a questo periodo, è "Do Androids Dream of Electric Sheep?", da qui è nato il film "Blade Runner". Durante lo svolgimento della storia raccontata nel libro, ci sono moltissime riflessioni che cercano di capire se gli androidi siano effettivamente esseri viventi. Ovviamente facendo ciò si analizza il vero significato di essere vivente e il vero significato di uomo.

A fine secolo scorso ci furono numerosissime invenzioni, e la fantascienza se ne interessò. Da qui iniziò la terza fase, quella del virtuale, in cui veniva analizzato il rapporto tra uomo e tecnologia. Nelle opere di questo periodo il sentimento generale è di pessimismo, da cui si è originato il capolavoro cinematografico di "Matrix", che mostra il fortissimo impatto che la tecnologia e il mondo virtuale possono avere su di noi.

Dopo questa analisi si può passare al vero argomento di questo articolo. Com'è la fantascienza del 2020? La fantascienza del 2020 è in una fase di stallo. Questo perché, anche se ci sono film che guardano in modo nuovo lo spazio, non ci sono delle vere e proprie correnti, come ad esempio lo era quella Cyberpunk. Ciò non significa che la fantascienza stia lentamente morendo, ma piuttosto che è in pausa. Sia tra che durante le tre fasi di cui ho parlato sopra ci sono già stati periodi di quiete, in cui venivano riproposti gli stessi argomenti. Ciò è comprensibile, visto che il "gruppo fantascientifico" di cui si è parlato in questo articolo, poiché analizza l'uomo e la società, necessita periodicamente di mutazioni che permettano di aggiungere nuove cose da studiare.

Ora semplicemente non ci sono cambiamenti che permettono di attuare una nuova e concreta analisi. Nel 2020 si può assistere ad una ripetizione di vecchi modelli, a volte con leggere modifiche. Ad esempio gli alieni sono tornati molto comuni, ma ora al classico extraterrestre conquistatore, si alterna un nuovo alieno, che oscilla sempre tra l'ostile e l'amichevole. Oppure i robot e gli androidi, che sono stati sostituiti dalle intelligenze artificiali. Al cinema è anche tornato Godzilla, che oggi, come settant'anni fa, incarna le nostre paure per l'impatto che ha l'uomo sulla natura. Questi periodi di pausa permettono di capire quali sono i "temi sociali", che apparentemente superati, in realtà sono ancora presenti e ben radicati. Sempre al cinema ultimamente spopolano i Cinecomics, tra i quali hanno avuto molto successo quelli della saga degli Avenger, che a parer mio può dare molti spunti, se vista dalla giusta prospettiva.

Cupiccia Emanuele

L'EUROPA E IL GOVERNO DELL'ECONOMIA DIGITALE

L'economia digitale sta crescendo ad un ritmo sette volte più veloce rispetto a quello dell'economia tradizionale. L'obiettivo dell'Agenda Digitale per l'Europa è permettere a cittadini e aziende di trarre il massimo vantaggio dalle tecnologie digitali attraverso la creazione di un mercato unico digitale. Un mercato unico digitale (DSM) è un mercato in cui viene garantita la libera circolazione di persone, servizi e capitali e in cui gli individui e le imprese possono accedere e impegnarsi in attività online in condizioni di concorrenza leale e un elevato livello di protezione dei dati personali e dei consumatori. La costruzione del DSM si basa su tre pilastri fondamentali: accesso (a beni e servizi digitali in tutta Europa), ambiente (creare le giuste condizioni attraverso dei servizi innovativi), economia e società (massimizzare il potenziale di crescita dell'economia digitale). La "Data Strategy" e il "White Paper on Artificial Intelligence" sono i primi pilastri della nuova strategia digitale della Commissione e si concentrano sulla necessità di mettere le persone al primo posto nello sviluppo della tecnologia e mirano a creare il mercato unico digitale.

La Commissione europea ha lanciato il 19 aprile 2016 la prima iniziativa legata all'industria digitalizzata, come Industria 4.0: si concentrerà sulla digitalizzazione delle azioni orientate all'industria europea, con l'obiettivo di gestire la trasformazione digitale della nostra società e dell'economia, creando le condizioni per la rivoluzione industriale digitale.



Attraverso l'e-Commerce, l'UE ha reso più facile e sicuro per i consumatori europei fare acquisti online, indipendentemente da dove si trovino nell'UE. Le nuove norme sono entrate in vigore il 3 dicembre 2018 in tutta l'Unione europea che porrà fine alla discriminazione online in base alla nazionalità o al luogo di residenza attraverso l'abbattimento del "geoblocking" (barriere ingiustificate come il ritorno a un sito web specifico per paese o la dover pagare con una carta di debito o di credito solo da un determinato paese). In questo modo i venditori dovranno trattare tutti i

consumatori europei allo stesso modo. A partire da gennaio 2020 entreranno in vigore nuove norme, volte alla protezione online dei consumatori da parte degli Stati membri dell'UE rimuovendo, per esempio, siti o account dai social media in cui sono state identificate delle truffe. Tra l'altro, le norme proposte creerebbero diritti più chiari per i consumatori quando accedono ai contenuti digitali e ai servizi digitali.

La Commissione Europea sta, inoltre, promuovendo una serie di iniziative volte ad aumentare la formazione sulle competenze digitali, come per esempio modernizzare l'istruzione, poiché la diffusione del digitale sta avendo un impatto enorme sul mercato del lavoro e sul tipo di competenze necessarie nell'economia e nella società. Sta cambiando la struttura dell'occupazione, portando all'automazione dei compiti di "routine" e alla creazione di nuovi e diversi tipi di posti di lavoro, come la necessità di professionisti TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) più qualificati in tutti i settori dell'economia. Alcune carriere richiederanno livelli sempre più alti di competenze digitali; come l'ingegneria, la contabilità, l'infermieristica, la medicina e molte altre. Perciò è necessaria un'attenta formazione volta allo sviluppo individuale delle soft skills come problem solving, collaborazione e creatività.

In questo scenario europeo, registrando il livello di digitalizzazione dei 28 paesi dell'Unione Europea, l'Italia, stando all'Indice DESI (Indice di digitalizzazione dell'economia e della società), si colloca al ventiquattresimo posto seguita soltanto dalla Polonia, dalla Grecia, dalla Romania e dalla Bulgaria. Questo è dovuto al basso tasso di crescita complessivo, che si riflette anche sugli investimenti ICT (Information Communication Technology), alla scarsa "cultura digitale" degli italiani e ad un poco efficiente sistema formativo specialistico, a una carenza di figure professionali con le competenze necessarie.

Elisa Dolcetti

“CINEMA E COMPUTER OGGI SPOSI”

Andare al cinema rappresenta un'azione comune, che distingue una giornata dall'altra, per distrarsi e vedere l'ultimo film generalmente andando con amici, con la persona che ci piace, o con la famiglia, e provando diversi generi di sensazione, come divertimento, adrenalina, tristezza e persino paura.

Da quando è stato inventato nel 1895, il cinema ha fatto passi da gigante attraverso l'attività di talentuosi attori e registi che sono divenuti parte di questa nuova forma d'arte, ma anche tramite l'introduzione degli effetti speciali che ne hanno cambiato il volto. Grazie al ritaglio e al montaggio, l'utilizzo di modelli tridimensionali, disegni per dare vita a nuovi immaginari come quello di King Kong, Metropoli, dagli anni '30 in poi i film che hanno permesso all'uomo comune di proiettare verso una nuova frontiera, quella dello spazio sconfinato, come 2001 Odissea nello spazio e Guerre stellari; non dobbiamo poi dimenticarci della tecnica dello stop motion, che venne creata nel 1920 ma solamente usata nel cinema nel 1925 e poi l'introduzione del colore, che ha dato risalto ai cosiddetti Kolossal degli anni '50 di stampo storico e biblico, come per esempio I Dieci comandamenti.

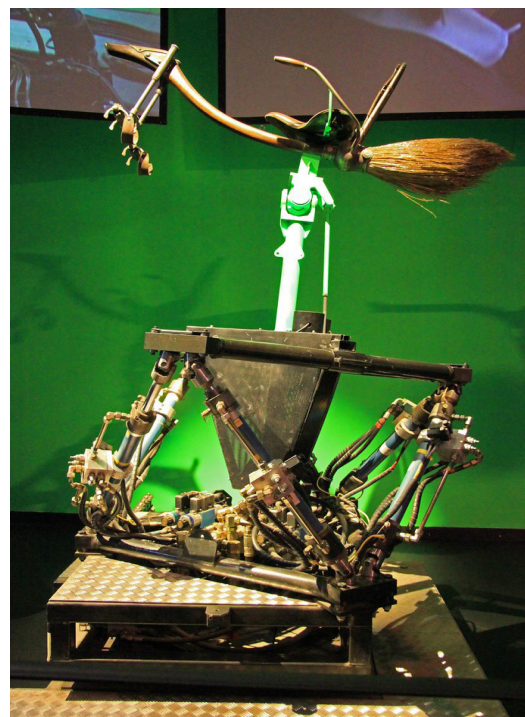
Ulteriore svolta si ebbe negli anni '90, con l'inserimento della rivoluzionaria tecnologia del computer all'interno del cinema, che ha permesso di andare oltre i modelli tridimensionali citati precedentemente e permettere ai registi di poter creare una situazione non reale, come se si volesse “ingannare” lo spettatore con paesaggi mozzafiato, con momenti di azione impossibili, con creature fantastiche o potenti supereroi. La tecnica presa in analisi, è quella degli effetti speciali digitali (o più precisamente digital visual effects) che sono una moderna e recente espressione artistica relativa all'impiego di potenti computer e software. Quest'ultimi riescono a dare una visione fantastica che offre la visione di ambientazioni, scene, personaggi o animali molto realistici; questa modalità avanzata viene usata anche nel campo televisivo.

Tale abilità è dotata di un illimitato potenziale, poiché si è in grado di poter liberare la creatività di registi e scrittori. In gran parte dei casi, si ha l'opportunità di realizzare scene ad alto rischio o impossibili da effettuare nella realtà, tramite le quali creare film d'azione, fantascienza, etc... anche in versione 3D. Altre potenzialità che possiamo usufruire dagli effetti speciali digitalizzati è l'evenienza che si presenta nel momento in cui si deve completare un lungometraggio “riportando” in vita attori che sono morti (come nel caso di Paul Walker, attore facente parte del cast de Fast and Furious 7, vennero aggiunte le parti mancanti del film con l'aiuto della tecnica digitale, che ricreò la figura, con il supporto dei fratelli di quest'ultimo, più l'attore John Brotherton), “ringiovanire” gli attori (come nel caso di The Irishman, che ha dimostrato la sua ottima funzionalità sulle figure di Robert de Niro o Al Pacino).

Dette le infinite possibilità degli effetti digitali, sarebbe imperdonabile non citare alcune case che lavorano con queste tecniche avanzate, e che, nel corso delle loro attività in diversi film, sono divenute famose e celebri: la Industrial Light and Magic di George Lucas (che operò non solo nei successivi film di Star Wars, ma anche nelle saghe di pellicole come quelle di Harry Potter, Indiana Jones, Ritorno al futuro), Dreamworks di Steven Spielberg (in film d'animazione come per esempio Shrek, Kung Fu Panda, Madagascar) e la Weta Digital di Peter Jackson (avendo come modelli la trilogia de Il Signore degli anelli, pellicole della Marvel come Avenger Endgame/Infinity War e molti altri, e molti della DC comics come Justice League).

Queste diverse modalità hanno poi ricevuto molti premi a livello internazionale come il premio Oscar dedicato a questa categoria ed è assegnato ad artisti talentuosi che, con il mezzo del computer e software, hanno profuso le loro forze nella realizzazione di film. Un altro premio è quello del Visual Effects Society, che invece è specifico per questi effetti; tra i più talentuosi in questo settore, ricordiamo i pluripremiati Dennis Muren, Joe Letteri e John Dykstra, che hanno ricevuto parecchi Oscar ai migliori effetti speciali.

Paolo Ialleni



Fonte: https://www.flickr.com/photos/karen_roe/7386857038

POMODORI SU MARTE?

Immaginate una colonizzazione umana dei suoli marziani, una rigogliosa vegetazione di bei pomodori rossi e tondi sulla superficie arida ed irregolare della Luna o delle grosse piantagioni di mais, proprio dentro uno dei suoi crateri. Immaginate ancora dei longevi ulivi, verdi chiome di quercia o tristi salici piangenti su Marte.

Beh, ad oggi non serve più di tanto far ricorso alla propria immaginazione. Molti progetti attualmente in cantiere, infatti, hanno come obiettivo quello di sperimentare un sistema agricolo extraterrestre. Certo, può sembrare assurdo, quasi fantascientifico, eppure non dimentichiamoci che proprio l'uomo è stato in grado di superare i propri limiti, arrivando addirittura a generare, mediante clonazione, un essere vivente a tutti gli effetti, la pecora Dolly, ma quella è un'altra storia...

Preso coscienza di ciò, la vita extraterrestre delle piante non sembra poi una prospettiva così lontana dal nostro presente.



Tra i tanti progetti (si ricordino “Greencube”, “Pac.Man”, “Melissa”) “Rebus” è uno di questi.

Il progetto, coordinato da Stefania De Pascali, professoressa presso l'Università Federico II di Napoli, dovrà compiersi ottimisticamente entro il 2050. A finanziare il tutto è l'Agenzia Spaziale Italiana.

Lo scopo è quello di creare ecosistemi artificiali chiusi in cui permettere non solo la crescita della vegetazione, ma anche la degradazione di rifiuti organici.

Numerosi sono i test che l'università Federico II in collaborazione con l'università di Tor Vergata, l'università di Pavia, e l'Enea dovranno effettuare entro tale data.

La coltivazione riguarderà principalmente vegetali come cereali, tuberi, frumento e legumi.

Ingente sarà l'impiego di tecnologie intelligenti per monitorare dalla Terra il processo di crescita delle piante. Si lavorerà sodo a partire dalla creazione di un fertilizzante che renda fecondi i vari suoli extraterrestri, al regolamento di illuminazione e contenuto idrico all'interno del sistema. Il fertilizzante nello specifico, sarà un miscuglio di insetti, batteri, funghi e cianobatteri estremofili.

Una domanda sorge spontanea: questi cibi avranno il loro tipico gusto? Anche il sapore verrà testato, e risulterà quasi certamente alterato dallo spazio, per questo sono stati ideati degli esaltatori di sapidità.

Se si parla in termini di vantaggio, in un futuro prossimo “Rebus” potrebbe essere utile al sostentamento degli astronauti impegnati nelle missioni spaziali.

Oggi ci auguriamo che progetti come questo possano essere ben presto realizzati, portare a risultati tangibili e chissà, diventare consueti.

Veronica Pepè Sciarria

QUALE DIO PREGHERANNO I ROBOT?

E altre spericolate acrobazie politiche di un mondo Ateo di inizio millennio

Ci sono affrettate letture storiche che vedono negli ultimi tre secoli un periodo nel quale le religioni hanno via via perso importanza, e dove la secolarizzazione del potere politico è stata inevitabile e in alcuni casi anche netta. Questo è in parte vero, ma leggere questo progressivo allontanamento dalle religioni teiste come la morte della religione è un grossolano errore di lettura: le religioni non sono morte ma si sono trasformate. Per citare un passaggio di Sapiens. Da animali a dèi. Breve storia dell'umanità di Yuval Noah Harari: "La religione è un sistema di norme e valori umani che si fonda sulla fede in un ordine sovrumano. Islam, buddhismo e comunismo sono tutte religioni, perché sono sistemi di norme e valori umani che si fondano sulla fede in un ordine sovrumano. La legge naturale buddista e la legge storica marxista sono sovrumane, perché non legiferate da umani. Tuttavia non sono soprannaturali."

Se si vuole riportare sul piano pratico di una lettura storica questa affermazione, allora la Guerra Fredda diventa storicamente assimilabile alle Crociate, così come il Trozkismo al Luteranesimo e il Califfato alla Cina di Mao.

Vediamo così che la religione negli ultimi trecento anni non è scomparsa, ma ha lentamente cambiato forma, diventando ideologia politica.

Le Fedi politiche sono molte e variegata, ma le principali sono due: il Socialismo e il Liberalismo.

I socialisti sostengono che l'uomo, essendo un animale per l'appunto sociale, abbia la necessità di plasmare la propria struttura sociale, economica e politica in modo da venire incontro alle esigenze che ha come società, e vede nell'individualismo un pretesto da parte di alcuni uomini per opprimerne altri.

I liberali sostengono invece che l'uomo sia un singolo, e che quindi l'organizzazione politica della società debba andare a premiare gli individui, e che voler sostenere ad ogni costo il principio dell'uguaglianza implichi una certa degenerazione verso l'appiattimento delle personalità e delle capacità di ognuno.

Queste religioni umane hanno diversi vantaggi rispetto alle loro corrispettive soprannaturali.

In primo luogo le Fedi politiche tendono per loro natura ad essere più missionarie, dato i modelli politici possono funzionare soltanto se si basano su una sovrastruttura immaginativa condivisa da molti, quindi il fedele avrà un interesse molto forte e pratico nel diffondere la propria ideologia, anche ricorrendo al conflitto ove necessario.

In secondo luogo le Fedi politiche articolano questo conflitto in battaglie che hanno risvolti pratici e tangibili. Un socialista si troverà quindi a voler scioperare per ottenere, ad esempio, il diritto alla pensione, e avrà tutto l'interesse nel cercare di convincere i suoi colleghi a scioperare con lui. Nel caso in cui riuscisse davvero ad organizzare uno sciopero, egli avrebbe portato sul piatto suo e dei suoi colleghi il cibo necessario a sfamare i propri figli. Le religioni teiste hanno invece il grande difetto di essere trascendentali, e quindi di basarsi più sulla promessa di un aldilà dove la propria fede viene ricompensata, oppure sull'amore di esseri superiori dei quali però l'essere umano non riesce a comprendere fino in fondo le volontà, spesso criptiche. Questa loro dimensione soprannaturale ha difficoltà a confrontarsi sul piano pratico della società civilizzata, e dunque trasporta le religioni teiste su un piano più intimo e personale.

Un musulmano potrà quindi sforzarsi molto per persuadere il proprio vicino a pregare cinque volte al giorno in direzione della Mecca per garantirsi così il diritto al paradiso, ma nel momento in cui il vicino non si volesse convincere, al musulmano non resterebbe che accettarlo e tornare a godersi la propria promessa di paradiso.

Questa natura missionaria tende, ovviamente, al conflitto con altre Fedi Politiche, e si è trovato un campo di battaglia perfetto nel secolo appena trascorso. Sin dalla Prima Rivoluzione Industriale, l'avanzamento tecnologico stava lanciando di forza l'uomo verso il futuro. Si andava delineando un mondo incerto, diverso, un avvenire da plasmare, quindi non sembra difficile capire come le diverse concezioni di mondo fossero desiderose di affrontarsi: in gioco c'era la storia del genere umano.

Durante il XX secolo poi, dove la contrapposizione tra diverse Fedi era così forte da sfociare in conflitto spesso armato, abbiamo assistito non soltanto ad uno scontro sul piano geopolitico come in quello urbano. Nelle strade, nelle scuole, nei luoghi di lavoro queste differenze ideologiche giocavano un ruolo di primo piano nelle vite quotidiane dei cittadini e specialmente dei giovani.

In maniera particolare per quanto riguarda la Fede socialista, che tende appunto a glorificare la dimensione plurale dell'uomo, le sezioni di partito non erano semplici uffici, ma veri e propri luoghi di culto, dove i fedeli si radunavano anche soltanto perché spinti da un senso comunitario, e trovavano negli altri adepti una vera e propria famiglia.

Purtroppo però, da dopo il 1989 anche le Fedi politiche stanno attraversando un periodo di forte crisi, che forse ne ha già decretato la morte.



La mia generazione, quella dei nati dopo il 2000, vive in un mondo lontano dal conflitto ideologico; dove non essendoci più nessuna Unione Sovietica alle porte per ricordarci che il nostro sistema socio-economico non è l'unico possibile, le persone sono naturalmente portate ad accettarlo.

Vivendo così lontani dal conflitto ideologico, abbiamo lentamente abbandonato anche le stesse ideologie. Che senso ha credere ardentemente nel Liberalismo se esso oramai ha già vinto? Che senso ha credere in un Dio se oramai la scienza ci fornisce risposte e anche domande?

E se non ho nessuna Fede, dov'è il motivo per cui dovrei sforzarmi di cercare una comunità di persone che credono nei miei stessi ideali?

In una società dove le informazioni viaggiano

più veloce che mai e ogni forma di cultura è popolare, la perdita di punti fissi quali possono essere le religioni o le ideologie si traduce in un pericolo non trascurabile, specialmente per la gioventù.

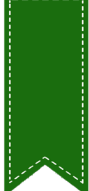
A questo punto si sviluppa un problema sociale gigantesco: in una società dove le ideologie sono morte e le religioni perdono fedeli ogni giorno, come ci si fa ad orientare? Quali sono quegli ideali, quelle convinzioni che anche le persone non mature dal punto di vista intellettuale possono abbracciare per districarsi in un mondo sempre più complesso e di difficile comprensione?

La risposta è semplice quanto disarmante: non si può, perché forse gli ideali non ci sono.

Viviamo in una società che già da diversi decenni viene definita "liquida" poiché la sua capacità di trasformarsi supera in rapidità quella delle persone di comprendere e analizzare questi fenomeni. Le analisi politiche si possono fare solo a posteriori, e sostenere di poter fare previsioni è semplicemente folle. Così la mia generazione si trova alienata, sia dal punto di vista individuale che comunitario, ormai disabituata a vivere legami che non siano quelli delle amicizie troppo spesso basate solo sulla simpatia reciproca, e non sulle esperienze o su di una coscienza ideologica condivisa.

Forse è qui che Orwell non si era voluto spingere. La sua distopia parlava una realtà iper-ideologizzata, dove gli uomini erano ingabbiati da governi oppressivi, e dove i potenti del mondo sottomettevano la popolazione guidandola verso percorsi segnati dalla loro intelligenza. Non aveva previsto, purtroppo, un mondo senza ideologia, sconnesso, orfano di sé stesso, dove le libertà degli individui vanno a sbattere l'una contro l'altra, trascinate dal vortice dell'economia di consumo.

La nostra società stava già slanciandosi verso una forma vorticoso e incerta da diversi decenni, quando nel nome di quella guerra di ideologia che abbiamo nominato prima abbiamo prodotto uno sviluppo tecnologico senza pari.



A questo punto va inserito un ultimo ragionamento, quello legato al futuro. Come genere umano abbiamo già da molto tempo imparato ad ignorare l'idea dei nostri limiti umani, e ci stiamo proiettando sempre di più verso un futuro dove l'idea di umano potrebbe non essere più così chiara e definita. Ogni giorno si fanno passi avanti verso un'intelligenza artificiale sempre più umana, verso una medicina sempre più imbattibile di fronte alla morte, verso una frontiera nuova nello spazio che potrebbe farci lasciare il pianeta terra da qui a breve. Questo futuro così prodigioso ci porrà davanti interrogativi implacabili. Un robot in grado di provare emozioni è umano? Gli altri pianeti saranno colonizzati dalle nazioni della terra? Dai nostri miliardari? Da noi come umanità? Chi avrà diritto ad una medicina in grado di farlo vivere per oltre due secoli e chi no? Il nostro modello socio-economico riuscirà a garantire che queste tecnologie vengano impiegate al progresso della razza umana, e non solo al profitto di pochi? E se no, chi saranno questi pochi?

Queste sono domande difficili, alle quali nessuno sa rispondere oggi, e nel mondo in cui non abbiamo più Fedi alle quali fare riferimento, e non si vedono nuovi profeti all'orizzonte, sarà difficile riuscire a trovare delle risposte soddisfacenti prima di dover affrontare le conseguenze delle nostre azioni.

Una società dove l'unica cosa che possiamo scegliere è l'indecisione, abbiamo ucciso Dio nella maniera più semplice: ignorandolo.

Ma purtroppo di un Dio oggi ne abbiamo molto bisogno, e domani ne avremo ancora di più.

Michelangelo De Nardis

VIDEOGAME, COME AFFRONTARLI?



Questo periodo di quarantena che si sta dilungando più di quanto ci aspettassimo, ci sta mettendo alla prova ma, allo stesso tempo, ci sta aiutando a rispolverare vecchie abitudini e a farci nostre delle nuove. Riaccendere la Play e passarci intere serate con gli amici, è stata una delle prime routine rispolverate. Tuttavia, la prima differenza che mi è saltata all'occhio, rispetto al periodo pre-quarantena, è stato il diverso approccio con il quale ho affrontato la "competizione".

Riunirsi la sera, seppur virtualmente, è diventata un'occasione per stare insieme ed esorcizzare il momento, staccarsi un attimo dalle pressioni che questa situazione comporta e distrarsi in un'altra

realtà. Con questa nuova attitudine, ho vissuto l'esperienza ludica più come una cornice, all'interno della quale stare con gli altri, che come il vero e proprio obiettivo della serata.

Questa forma mentis, secondo me, è la più equilibrata e corretta da seguire, ma purtroppo c'è chi si prende troppo sul serio, finendo col vivere con eccessiva delusione un passaggio temporaneo nei gulag o nel perdere il senno dopo una spawn kill subita. Ma tutto questo dipende soprattutto dall'età, infatti la situazione più allarmante la troviamo tra i più piccoli.

Se tra gli over 14 c'è, in linea di massima, una maggiore consapevolezza e serenità nell'approcciarsi all'"agonismo", per quanto possa esser così definito, tra i bambini spesso si innescano delle forti tensioni, certamente non positive. Da un luogo di divertimento e di svago, le "lobby" diventano molto spesso dei luoghi dove imporsi sull'altro e creare dei climi sicuramente non piacevoli.

Mi hanno fatto molto riflettere dei video postati su YouTube, questi mostrano le due facce della stessa medaglia.

Da una parte chi si diverte prendendosi gioco di un bambino, talvolta più piccolo, (mostrando le proprie inconfutabili ed alte capacità, che lo porteranno, senza dubbio, ai vertici della società...) dall'altra parte chi prende troppo seriamente un qualsiasi tipo di sconfitta, arrivando a sclerare per motivi futili. Magari fosse solo la sconfitta a far innervosire questi giocatori...la vera motivazione è l'innescarsi di un circolo vizioso, all'interno del quale essi cercano costantemente di superare i propri limiti.

Ogni fallimento è vissuto con frustrante delusione...la vittoria diviene l'unica vera essenza del divertimento. Ci si ritrova in una situazione nella quale bisogna sempre dimostrare qualcosa, ed invece di passare del tempo svagandosi in una realtà virtuale, si finisce per amplificare ancora di più le caratteristiche della nostra società odierna, veloce e cinica, dove l'unico obiettivo è dimostrare di essere i migliori.

Matteo Sammartano



social_shop 

Segui



2.809 post

219mil follower


449 profili seguiti

Social Shop

Tutti conosciamo, e utilizziamo, i social network. I tre più noti, e quindi più importanti, sono: Twitter, Facebook e Instagram. Come ormai sarà chiaro a tutti, queste piattaforme ricavano moltissima parte delle loro entrate dagli annunci pubblicitari. Un po' come avviene in televisione, ma meglio. I ritmi della Tv sono molto rigidi, e concedono determinati spazi per le pubblicità. Nei canali televisivi, cioè, c'è tanta domanda e poca offerta. Sui social invece è l'esatto opposto. L'opposto non nel senso che sul web ci sia poca richiesta di spazi pubblicitari, anzi, è il contrario poiché quest'ultimi sono praticamente infiniti. Questo potrebbe far credere che gli annunci sul web siano a buon mercato. Per la gioia di Zuckerberg, in realtà, sponsorizzare un prodotto su un social può essere molto costoso. Principalmente perché gli utenti a cui far vedere la pubblicità, che potremmo anche definire "unità", sono moltissimi. Più sono le unità a cui decidi di far vedere il tuo spot, più il prezzo aumenta. Ma l'illimitatezza degli spazi non è l'unica differenza. Su internet, in generale, ha preso moltissimo piede la "pubblicità 2.0". L'immagine classica dell'annuncio pubblicitario, che ci interrompe durante il film, sulla tv, oppure durante il video, come su youtube, è ormai roba vecchia. I nuovi advertisement non sono più una presentazione del prodotto, ma, spesso, sono essi stessi un prodotto. L'esempio più chiaro sono le sponsorizzazioni. Magari guardi un video sulle dieci scarpe da corsa più comode, e, magari, metà del video è dedicata a spiegarti perché un particolare modello dell'Adidas sia il numero uno. Inoltre è l'utenza stessa che garantisce un maggiore effetto delle pubblicità, per capire come, però, bisogna analizzare le community.

Twitter, rispetto agli altri due, è quello con il fatturato annuo minore. L'utente medio di questo network, almeno in America, è un maschio democratico (il partito) con un reddito familiare uguale o superiore ai 75 mila dollari (fonte: Pew Research Center). Questa definizione può essere molto utile, per capire come l'utente garantisce, o meno, la funzionalità dello spot. Fondamentalmente ci sono 2 elementi importanti. Il primo è maschio, infatti gli utenti donne che usano Twitter sono letteralmente la metà degli uomini. Il secondo, ovviamente, non è con [...] 75 mila dollari, che è più o meno la media anche degli altri social, ma democratico. Nelle analisi delle altre piattaforme, al più, si cerca di capire se l'utenza è politicamente schierata. Invece, con Twitter gli studi si concentrano anche sull'orientamento politico. Ciò è dovuto al tallone d'Achille, a livello pubblicitario, dell'uccellino blu. Questa piattaforma più che un social network, col tempo, è diventato un giornale online, dove i "pezzi giornalistici" sono scritti dagli stessi protagonisti di quel fatto. Come si può notare, anche in Italia, sono pochi i politici che hanno Tic Toc (sfortunatamente), mentre praticamente tutti hanno Twitter. Questo scoraggia chi investe sul web, per sponsorizzare il suo prodotto. Un utente, che apre un social per vedere cosa è successo in Zimbabwe, difficilmente finisce col comprare qualcosa. Instagram e Facebook invece fanno l'esatto opposto.

Se Twitter può essere paragonato ad un giornale online, gli altri due possono ricordare le vetrine di una boutique. Instagram e Facebook, comunque, non sono uguali. Instagram si concentra soprattutto sul lato visivo, foto e brevi video, trascurando i messaggi. Questo fa sì che l'utilizzo di questa piattaforma, tra le fasce adulte, cali drasticamente. Facebook invece è una via di mezzo. Si possono scrivere lunghissimi messaggi, e/o si possono mandare foto e video. Ciò, corrisponde ad un utilizzo di questa piattaforma più omogeneo, tra le varie fasce di età, anche se i giovani sono, chiaramente, coloro che lo utilizzano di più.



La componente visiva, comunque, è ciò che conta maggiormente, perché, sostanzialmente, chi entra su Twitter lo fa per un determinato motivo, cioè per informarsi e riflettere su qualcosa. Invece, i contenuti delle altre due piattaforme, non obbligano alla riflessione, anzi, permettono di “spegnere” il cervello.

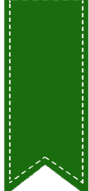
Mi capita spesso, come penso ad altri, di entrare, ad esempio, su Facebook per guardare qualcosa, al fine di svagarmi un po'. Dopo aver visto due o tre cose, almeno così credo, mi accorgo che sono trascorse un paio d'ore. Allo “spegnimento” del cervello si somma anche un altro “fenomeno”. Ormai è risaputo che gli influencer, più che persone, sono personaggi, poiché non mostrano la loro vera vita, ma un “modello” di vita. Molto spesso, chi segue un certo personaggio, lo fa perché aspira alla vita che mostra.

Visto che queste ultime affermazioni possono essere facilmente fraintese, faccio una precisazione. Quando guardiamo le foto o i video, tipo su Instagram, non diventiamo degli zombie senza cervello, che imitano tutto quello che vedono. Ciò che avviene è una via di mezzo. Il video ci permette di staccarci dalla realtà, come quando ascoltiamo la musica, facendo conseguentemente diminuire il nostro senso critico e i nostri filtri. Contemporaneamente, visto che guardiamo un qualcosa a cui aspiriamo, implicitamente ci predisponiamo al replicarlo. In pratica diventiamo più predisposti ad effettuare azioni, però dalle conseguenze relativamente minime, che normalmente non faremo. Se a me piacciono i computer non finisco col comprare una borsetta, ma potrei finire col comprare un pc tra i vari modelli su cui ero indeciso, anche se non è il migliore. La manipolazione che subiamo, alla fine, è piccolissima, e ha un vero effetto su una piccola parte di individui. Però, quella piccola parte, proporzionata al numero totale di chi vedrà quella pubblicità, diventa un numero significativo di persone, soprattutto per il venditore.

Per chi vuole pubblicizzare qualcosa è fondamentale, quindi, selezionare il più possibile gli utenti, così da massimizzare la porzione di utenti “manipolabili”. Ciò non viene fatto violando la nostra privacy, ma tramite dei meccanismi interni al sito stesso. Questi sistemi sono essenzialmente di due tipi. Uno coinvolge l'utente, e consiste nel ricavare più informazioni possibili dai dati che rendiamo pubblici (come la nostra età) che inseriamo volontariamente durante la creazione dell'account. L'altro riguarda i creator, e prevede la loro divisione in categorie. La categorizzazione, di questi profili, avviene principalmente in due modi, spesso utilizzati contemporaneamente. Il primo, e più preciso, consiste nel dividere gli account in base al contenuto che portano più spesso, spingendo, in alcuni casi, lo stesso creator ad indicarlo. Il secondo consiste nel trasformare la piattaforma stessa in un macro gruppo, andando a creare regole generali limitanti tutti gli utenti, che, qualora fossero infrante, provocherebbero il ban dell'infrattore. Quindi, tornando all'esempio delle scarpe, l'Adidas può dire al network di mandare la sua pubblicità a 30.000 account di utenti di 14-40 anni, che guardano canali di moda.

Esiste anche un ultimo modo per sponsorizzare un articolo. Praticamente tutti i social network, addirittura Whatsapp, permettono di creare degli account business, i quali, di solito, hanno delle opzioni pensate appositamente per pubblicizzare un qualsiasi prodotto. Questo è il metodo con più successo. In media il 69% degli utenti, che guardano il profilo di una azienda, finisce col comprare un prodotto di quest'ultima (fonte: Twitter).

Gli spazi pensati per pubblicizzare, però, non sono usati solo dalle aziende. Accade, sempre più spesso, anche in Italia, che i politici li usino per motivi propagandistici. Tutti i partiti più importanti, ormai, investono parte dei loro fondi per promuovere determinati contenuti sul web. Ciò ovviamente viene fatto soprattutto su Facebook, in modo da avere una risonanza maggiore. Solitamente, ciò che si fa è postare/ripostare una foto od un video, il cui contenuto crei una forte reazione emotiva, usando metodi a pagamento per pubblicizzarlo. Infine, basta canalizzare e manipolare la reazione dell'utenza, che ripostando o commentando diffonderà da sola il messaggio che si vuole mandare, facendolo arrivare anche ai giovani, i quali, essendo sempre più disinteressati alla politica, sono difficili da raggiungere, ma anche facilmente manipolabili. Questo sistema oltretutto non indica chiaramente chi ha promosso quel contenuto, permettendo a chi lo usa di rimanere nell'ombra, così da evitare eventuali polemiche, qualora le voglia evitare.



Oggi giorno i social network sono sempre più spesso parte integrante della nostra vita, e, come mostrato in questo articolo, possono, in parte, anche influenzarla.

Concludo però con una rassicurazione. In America, l'influenza dei social sugli individui sta diventando un tema importante. Esempio eclatante è quello di Trump e dei suoi due tweet segnalati proprio dell'uccellino blu. Inutile dire che la risposta dalla Casa Bianca non si è fatta attendere. Infatti Trump ora minaccia di limitare drasticamente le libertà dei social network, poichè ritiene che vogliano influenzare le future elezioni. Fortunatamente (o no, dipende dal punto di vista), la cultura e la società europee sono arretrate abbastanza da rendere l'utilizzo dei network, per fini promozionali o propagandistici, un'opzione secondaria scarsamente adottata.

Almeno per ora.

Emanuele Cupiccia



Fonte immagine:
https://it.wikipedia.org/wiki/File:Alfonso_Bonafede_2019.jpg

Consegnare un quadro sistematico dell'attuale panorama politico è un'impresa quanto mai complessa vista la vastità di avvenimenti e polemiche che hanno scandito le fasi dell'emergenza.

Potremmo tentare di riassumerlo attraverso i conflitti sorti tra le diverse forze politiche, i quali sono stati la vera costante in questa drammatica situazione, caratterizzata altrimenti da una vera e propria schizofrenia istituzionale.

Esempio paradigmatico, che incontriamo se decidiamo di percorrere questa strada, è sicuramente il dibattito che ha circondato la difficile gestazione del Decreto Rilancio riguardante la regolarizzazione dei lavoratori stranieri irregolarmente presenti sul territorio italiano.

L'articolo 103 del decreto elabora una fitta normazione rivolta all'emersione dei rapporti lavorativi illeciti nei settori dell'agricoltura, acquacoltura e del welfare familiare, dove vi è una massiccia presenza di stranieri, ai quali viene concesso un permesso di soggiorno generalizzato della durata di sei mesi ed altre attribuzioni nell'ottica di un più adeguato trattamento lavorativo in senso lato.

Il risultato raggiunto però non è nulla di più di un compromesso tra le forze di maggioranza, maldestramente presentato all'opinione pubblica come una manovra indispensabile solamente al sostegno delle imprese agricole e solo secondariamente rivolta alla tutela dei diritti fondamentali ed al raggiungimento di una maggiore eguaglianza sociale.

Il provvedimento è stato, inoltre, ostracizzato dalla maggior parte dell'opposizione, assorbita totalmente dalla sua retorica propagandistica, fin dalla sua più embrionale manifestazione.

Quello che alla fine è approvato in Gazzetta Ufficiale è un chiaro riflesso dello scontro ideologico che ha funestato l'intera maturazione di una proposta che avrebbe dovuto rappresentare un esempio di civiltà acquisita dal corpo sociale, ed invece circoscrive le tutele introdotte nell'arco dei sei mesi della durata del permesso, concesso a persone che spesso si trovano in Italia da più del doppio del tempo.


Più comica è stata la polemica che ha visto al centro della bufera il guardasigilli Bonafede, iniziata quando Nino Di Matteo ha accusato, ai microfoni di LA7, violando qualsiasi buona consuetudine del dialogo tra istituzioni, il ministro di aver ritirato la nomina di capo dell'amministrazione carceraria propositagli a causa di non meglio specificati condizionamenti mafiosi. Conclusa in Senato con la votazione di due diverse mozioni di sfiducia, una del centro-destra ed un'altra di +Europa, dalle quali il ministro è uscito miracolosamente indenne.

Una querelle grottesca non solamente per la bizzarria della sua manifestazione, ma per il più sottile rovesciamento della dialettica del Movimento intorno al tema della giustizia.

Bonafede cultore di una politica del sospetto e giustizialista convinto -si ricordino le sue parole riguardo la consequenzialità tra sospetto e dimissioni espresse a Repubblica- è divenuto vittima delle sue stesse idee, da inquisitore a martire del suo stesso meccanismo, espressivo di una concezione di una giustizia pronta alla beccera propaganda politica.

Voglio concludere questa breve escursione con un cenno sulla liberazione ed il conseguente rimpatrio di Silvia Romano, la volontaria rapita in Kenya un anno e mezzo fa.

Non mi permetto di entrare nel merito della conversione, una decisione individuale e drammatica vista la situazione nella quale è avvenuta, ma una riflessione sul dibattito islamofobico, che è stato scatenato e fomentato da una consistente parte dell'orizzonte politico e giornalistico italiano, credo sia doverosa.



Se esiste un atteggiamento che non possiamo più permetterci è questo approccio semplicistico e dis informato che domina qualsiasi articolazione del dibattito pubblico, e che sembra aver contagiato anche chi di mestiere dovrebbe fare informazione.

La retorica secondo la quale l'islam sarebbe un rigido monolite, uguale a sé stesso in ogni forma del tempo e dello spazio, è profondamente sbagliata. Al contrario, e questo appare manifesto se prendiamo ad esempio il diritto, la cultura islamica è estremamente duttile, adattabile a diverse esigenze storiche.

Tra le fonti del diritto accanto alla sari'a che consiste nel diritto rivelato e nelle leggende che circondano la figura del profeta (Sunna), troviamo la legge emanata dal governante (quanun), le consuetudini fortemente frammentate e aderenti ai particolarismi locali ('urf).

Questi insiemi non sono omogenei ma costituiscono tre domini separati, la lingua araba non conosce infatti una parola con la stessa estensione semantica di "diritto", esiste poi il fiqh che è la scienza giuridica interpretativa applicata alla sari'a, dalla quale ogni giurista può ricavare una diversa qualificazione sciaraitica di un determinato comportamento.

Il formante dottrinario svolge quindi un ruolo fondamentale nella produzione del diritto, in tutti i 57 paesi dell'OCI la rigidità del verbo rivelato è temperata, in forme diverse, dall'azione ermeneutica dei dottori.

Appare chiaro che, davanti ad una cultura così eterogenea e variegata, non è sostenibile un approccio aprioristico ed arbitrario ma è necessaria un'attenta indagine conoscitiva che miri a comprendere la diversità e non ad identificarla immediatamente come una minaccia.

Giorgio Zeppieri

VIDEOCHIAMATE: SCUOLA, SOLDI E INFORMAZIONI

In questi tempi di quarantena abbiamo imparato (chi più gioiosamente di altri) a orientarci tra Zoom, Meet, Jitsi, Teams e tutta un'altra costellazione di app per la videochiamata che hanno reso possibile un simulacro di interazione umana nonostante le stringenti misure di distanziamento sociale.

Applicazioni che fino a pochi mesi fa erano sconosciute ai più, eccezion fatta per studenti fuorisede e trapiantati di ogni ordine e grado, sono diventate protagoniste essenziali di questa nostra nuova quotidianità, e alcuni indizi sembrerebbero suggerire che potrebbero rimanerle anche durante e forse dopo l'agognato ritorno alla normalità. Purtroppo però, sembra che alcune di esse non adoperino un comportamento propriamente corretto nei confronti della spropositata mole di utenti che oggi si ritrovano a gestire. E tra una voce di corridoio che accusa Houseparty e alcune inchieste che puntano il dito contro Zoom, forse è bene cercare di fare mente locale su cosa sono effettivamente questi strumenti, a chi appartengono e su come li stiamo usando.


Parlando proprio della più chiacchierata, Zoom, ci sia accorge che forse i propri dati personali non sono totalmente al sicuro. Sembra infatti che l'app abbia dei protocolli di crittografia relativamente blandi, e che sia molto facile per alcuni utenti malintenzionati entrare all'interno di conversazioni private per disturbare gli utenti. Questo sarebbe possibile grazie ad alcuni bug di sistema che sembrano essere una porta spalancata per alcuni hacker, e che quindi lasciano incustodite le nostre conversazioni. Questo ha condotto la procuratrice generale di New York Letitia James ad invitare caldamente il proprietario di Zoom Eric Yuan a rivedere i protocolli della privacy. Purtroppo non è finita qui, perché se dei buchi nella sicurezza di un'applicazione che nel giro di pochi mesi ha visto aumentare a dismisura il numero di utenti sono comprensibili (data la mole inaspettata di accessi) meno giustificabile sono quelle voci che sostengono (dati alla mano) che Zoom ceda delle informazioni a Facebook senza il permesso degli utenti.

Al momento le altre applicazioni non sono state messe sotto accusa e sembra che abbiano delle tecnologie di sicurezza digitale più adeguate, anche se la semplice detenzione di una così grande mole di dati in alcuni casi è abbastanza per alzare alcuni polveroni mediatici. È il caso di Houseparty, dal 2019 proprietà di Epic Games la società che già annovera Fortnite tra i suoi possedimenti. Infatti sui social si è diffusa a velocità astronomica la voce secondo la quale Houseparty utilizzasse le credenziali d'accesso degli utenti per entrare all'interno di altri profili. La voce è stata prontamente smentita dai proprietari, che hanno anche promesso un milione di sterline a chiunque riuscisse a risalire all'iniziatore della campagna di denigrazione. Houseparty sembrerebbe infatti sicura, ma rimangono comunque le polemiche sul tipo e sulla quantità di dati personali che all'applicazione sembrano essere necessari per funzionare, come per esempio quelli della rubrica o dei contatti Facebook.

Nonostante negli altri colossi dell'informatica e nelle loro app di videochiamata molti utenti vedano un custode fidato dei propri dati, il caso Zoom e il caso Houseparty dovrebbero indurre ad una riflessione di carattere più ampio, che al suo interno vede molti aspetti della quotidianità di qualsiasi famiglia in tempo di lockdown, come ad esempio la situazione della Didattica a Distanza.

La scuola italiana si è rivelata tempestiva ed efficiente quantomeno nell'attivazione di protocolli per la Didattica a Distanza e per le videolezioni, nonostante la situazione nuova e sicuramente inaspettata. Ma un ragionamento sul quale nessuno ha voluto interrogarsi è il seguente: quanto è corretto per la scuola pubblica affidarsi totalmente a dei privati per lo svolgimento della didattica?

Questo interrogativo si avvalora ancora di più nel momento in cui si vede come e quanto queste aziende private abbiano decuplicato i loro introiti anche grazie alla mole gigantesca e assicurata di studenti che ogni mattina devono necessariamente utilizzare queste app. A maggior ragione quando si pensa che il Ministero non ha imposto nessuna piattaforma, proprio perché nella più totale impreparazione ci si è ritrovati a gestire una situazione fino a quel momento nemmeno paventata. Si è quindi preferito lasciar fare ai singoli istituti, per evitare che la scelta arbitraria di questa o di quell'altra piattaforma potesse sollevare polemiche legate alla legittimità di tale scelta.



In tempo di quarantena, le app di videochiamata sono uno strumento didattico essenziale, al pari di banchi e lavagne, ma la differenza sta nel fatto che prima di acquistare banchi e lavagne per un ente pubblico è necessario e doveroso seguire dei protocolli, come ad esempio delle gare d'appalto. Ovviamente le tempistiche dell'emergenza sanitaria lasciavano ben poco spazio a questo tipo di manovre, ma una scuola proiettata verso il futuro avrebbe dovuto essere pronta ad affrontare una situazione del genere. Così non è stato, e alcuni studenti hanno ricevuto pesanti attacchi alla loro privacy, colpevoli soltanto di voler partecipare alle videolezioni.

Immaginare una piattaforma per la DaD efficiente e al tempo stesso posseduta dallo Stato forse è solo una follia da vecchio socialista, ma esigere controlli sulle grandi società che offrono servizi (a volte anche lautamente ricompensati) è buonsenso.

La domanda ora sorge spontanea: è questo il futuro della scuola? Enormi società private alle quali vengono affidate responsabilità istituzionali, soltanto per avere il merito di essere così grandi da garantire un'affidabilità che però da nessuno è stata certificata? O forse la DaD sarà un esempio per la scuola e per la pubblica amministrazione, di come lo Stato abbia necessità di individuare consciamente le società delle quali diventa cliente?

Questo è un interrogativo che la cittadinanza non ha posto, e al quale la politica sembrerebbe restia a rispondere.

Michelangelo De Nardis

ANCHE IL TRASH INVECCHIA

Il trash, la spazzatura mediatica, i bustoni dell'indifferenziata della comicità. Tutti noi giovincelli di nuova generazione lo conosciamo perfettamente, lo seguiamo e lo bramiamo: per quale motivo? Per farci una risata, per constatare quanto in là si è arrivati con la comicità spazzatura. Il trash, però, come tutte le cose del mondo, cambia. In che modo è cambiata la nostra pattumiera digitale di risate?

Per rispondere a questa domanda, è necessario fare un salto temporale molto particolare: stiamo parlando dei primi anni 2000.

Un periodo magico che solo in pochi han vissuto a pieno, mentre i più giovani come me si limitano a sognarlo. È l'era degli Emo, dei Punk, dei primi video su YouTube. Il trash, in questa mitica epoca, nasce e cresce. Non parliamo di trash mondiale, ma di trash locale e genuino: le cover di Gemma del Sud, le canzoni dei Gemboy come "Pandora" e "La guerra di Piero", le rime al limite del pudore di MC Cavallo. Il trash del 2000-2010, però, non si limitava solo a YouTube: le prime edizioni di "Uomini e Donne", "Saranno famosi" (la versione primordiale del futuro "Amici di Maria De Filippi").



La spazzatura di ieri nasceva dall'originalità dei content creator o dalla semplice voglia di fare una cavolata, tradizione che si è mantenuta viva nel tempo, dando vita a fenomeni mediatici come il Rap rumeno, le lotte tra Directioners e Beliebers, Susy la ragazza truzza, la vendetta vera di Trucebaldazzi, come torturare un Kinder Pinguì, il servizio della RAI sulle varie "etichette giovanili", il ragazzino di Ask che piange poiché la sua ragazza lo ha mollato. Però, come tutte le cose belle, non è durato molto.

Dal 2015 in poi, infatti, possiamo notare un cambiamento radicale nel trash, che diventa sempre più strutturato, preparato in precedenza, innaturale. La TV, ora consapevole del potere dei cassonetti dell'immondizia, sviluppa in maniera esponenziale programmi semi-trash, che fanno ridere solo i Boomers. Anche la culla del trash, il web, inizia a creare delle pattumiere artificiali che perdono di originalità giorno dopo giorno; il tutto unito a dei personaggi che cercano visibilità provando ad emulare il trash di una volta. Il nostro bustone nero è invecchiato, c'è bisogno della raccolta differenziata.

È necessario saper dividere il vero trash, che è ancora presente nei meandri dell'internet, dalle mere recite e teatrini. Sta a noi consumatori discernere l'originalità dal Business. Dobbiamo saper trovare ciò che ci fa sorridere in maniera genuina. Tornare indietro nel tempo è impossibile, tentare di replicare quei tempi lo è ancor di più, solo una cosa è possibile: mantenere nei nostri cuori le memorie del puro trash e averne cura, ricordandole per sempre. Ora perdonatemi, vado a lanciare dal balcone una Kinder Fetta al Latte.

Giovanni Ciaramella

OK BOOMER

Un semplice termine, utilizzato per schernire una delle precedenti generazioni che, giorno dopo giorno, si dimostra essere sempre più retrograda. Con questo piccolo inserto noi, la generazione Z, vogliamo fare un piccolo omaggio ad alcuni di voi. Ridiamo insieme delle valanghe di idiozie riportate qui sotto, ridiamo per incoraggiarci, ridiamo per sperare in qualcosa di migliore, ridiamo per non affondare, ridiamo per non piangere.

Matteo Virgolino e Giovanni Ciaramella

Lupo
NON HO PIU LETTO DEI 2 MARINAI
IN PRIGIONE IN
INDIA.....QUALCUNO SA NOTIZIE?
LORO NON CONTANO?
4 m Mi piace Rispondi

Lucia
Ci spiegassero invece come è
successo che un errore di laboratorio
si è propagato in tutto il mondo

Peppè
Ma secondo me questo è vivo ed è
chiuso in qualche bunker perché sa di
aver fatto una c..... a con il covid-19
e per paura che tutti gli stati si
rivoltano contro di lui si è finto morto.
4 h Mi piace Rispondi

Antonello
Questo la dice lunga sullr pu...anate
che ci hanno propinato. La
mascherina NONSERVEAUNCA...O

Sista
Io non posso sapere, ma ho l
impressione che tutto giri intorno al
presidente Trump, nel senso che l
entablement sta facendo di tutto
per eliminarlo, lui e i suoi alleati
scomodi.. ci ha provato con il
Russian-gate, con l' impeachment,
ora col covid, roba da criminali
segreti.



Un mio amico giornalista esperto sui temi americani mi continua a ripetere che è stata tutta una messa in scena che il poliziotto è un attore e che il presunto deceduto abbiano lavorato insieme per anni sui set... Ci sono foto documentabili... Tutto è stato creato per distogliere l'attenzione dal coronavirus e che il Floyd sia ancora vivo ma tenuto nascosto... Che gli americani siano pazzi questo è ripasuto ma se questa teoria sia fondata, ripeto tutto documentato da un amico giornalista, questo non posso confermarlo... Mah,..

GF LATINA: IL SOCIAL PER IL SOCIALE

Durante questi tempi avversi, nei quali si sente la mancanza di una risata, degli anonimi ragazzi decidono di farsi carico di questo fardello: gli organizzatori del Grande Fratello Latina. Il GF Latina nasce come una variante locale del programma che noi tutti conosciamo, con l'aggiunta di un Crowdfunding per l'ospedale Santa Maria Goretti a cui tutti possono donare.

La competizione è completamente svolta in maniera digitale, tramite Instagram, dove si può votare per il vincitore di determinate prove, come la prova fitness o quella outfit, e decidere chi verrà eliminato; in alternativa è presente anche un canale Telegram, dove è possibile spiare i concorrenti nelle loro conversazioni più intime.

Per l'occasione sono stati anche invitati due ospiti d'eccezione, con il ruolo di opinionisti delle prove: Gianmarco Valenza, ex tronista di Uomini e Donne, e Claudia Dionigi, anche lei ex partecipante di uomini e donne che al momento vive nella nostra amata città. Al momento della pubblicazione del numero sono già state fatte due donazioni di materiale sanitario per il Goretti, per un totale di €3.018.

Tra i vari concorrenti di questa iniziativa c'è Giada Morelli, studentessa del Grassi, che ha dovuto abbandonare la competizione per dedicarsi allo studio (con tutte le cose che ci stanno assegnando, è quasi impossibile non biasimarla). Gli organizzatori di questo show sono ancora anonimi, chissà se un giorno si riveleranno al pubblico, ma una cosa è certa: il GF Latina è proprio ciò che ci vuole in un momento come questo. I social ancora una volta si dimostrano essere uno strumento di unione, con il quale si può fare del bene e con cui ci si può far forza a vicenda. E tu, conoscevi già questa iniziativa?

Giovanni Ciaramella



UN ADDIO A DISTANZA

Tizio a caso: Buonasera a tutti gli ascoltatori di Radio Pandemia, sono le 02:59 di un giorno che non mi ricordo, e io sono un ragazzo a caso che ha deciso di aprire un podcast su Spotify che non interessa a nessuno. Siamo qui per il nostro puntuale appuntamento radiofonico dove facciamo compagnia a tutti coloro che sono ancora svegli a quest'ora.

Cioè tutti.

Si potrebbe dire che le ultime dodici settimane siano state una grande prova per la tenuta psicologica della maggior parte di noi, almeno questo è quello che afferma Rosario, cocodrillo gonfiabile di plastica rosa comprato a Termini, celebre virologo, esperto di home-workout e binge-watcher professionista. Siamo in collegamento con lui per indagare con l'occhio dell'esperto quali siano stati i problemi psicologici dei quinti della redazione La Zanzara. Ma direi di sbrigarci, ciao Rosario!

Rosario: Ciao anonimo diciassettenne che posta le challenge dei vasetti nelle storie, è un grande onore essere qui e non su una diretta Instagram da 4 spettatori.

T: Grazie a te Rosario per mettere a disposizione le tue conoscenze per la nostra trasmissione, direi di iniziare subito con le domande. Tu che tra le altre cose sei anche azionista di Zoom hai avuto modo di guardare dentro le case dei nostri ragazzi di quinto, potresti raccontarci cosa hai visto?

Rosario: Certamente, vuoi le foto di quando si fanno la doccia?

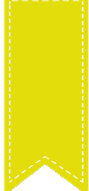
T: Rosario dai smettila, lo sai che il Revenge Porn è una cosa sbagliata da fare, soprattutto in radio dove non possiamo fare vedere le foto in questione.

R: Hai ragione, allora magari ti racconto un paio di cose interessanti..

Direi di partire dal direttore Virgolino. La sua è stata una quarantena interessante. I primi giorni l'ha vissuta come un qualsiasi ragazzo: leggeva giornali, guardava serie TV, usufruiva dell'accesso gratuito a PH Premium, insomma cose normali. Purtroppo intorno alla seconda settimana ha iniziato a dare segni di cedimento: mentre guardava la terza puntata di fila di Propaganda Live senza il pubblico in studio si è alzato dal divano e ha iniziato a costruirsi anche lui delle sagome di cartone con le sembianze di personaggi famosi e dei suoi amici. Voleva essere Damilano, capisci? Infatti poi ha preso un leggio e con un foglio davanti si è messo a ricapitolare tutta la trama degli ultimi tre capitoli di Final Fantasy. L'ha chiamato "Spiegone Virgolino" ed è andato avanti un bel po'. Quando ha scoperto che la Repubblica era stata acquistata dagli Agnelli prima si è messo a piangere, poi ha preso a sassate tutte le FIAT parcheggiate nella sua via. La polizia l'ha fermato e al posto dell'autocertificazione ha esibito un adesivo con la foto di un gruppo di giovani seduti su di un muretto. Sopra c'era scritto Piazza Passatadipomodoro - DAJE. Per fortuna i poliziotti l'hanno scambiata per il modello di autocertificazione 87?+*K X Æ A-12 e l'hanno lasciato andare. Adesso di lui si sono perse le tracce, ma alcuni dicono che stia vagando tra i Monti Lepini alla ricerca di una conchiglia primordiale che dovrebbe dargli un posto nella segreteria di Azione.

T: Diamine, una delle penne più promettenti del giornalismo italiano stroncato così, quanta tristezza. Dire di tornare dopo la pubblicità!

Stanco di dover fare a pugni per l'ultimo cubetto di lievito? Stanco di fine interminabili per andare a comprare il pane? Stanco vedere runner dalla finestra e lanciargli solo pomodori? Da oggi c'è Er fero che c'ho n tasca™! Compra anche tu Er fero che c'ho n tasca™ e ti basterà esplodere uno o due colpi contro il soffitto del supermercato per liberarti anche della fila più insidiosa! ATTENZIONE Er fero che c'ho n tasca™ non è adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni, salvo cittadinanza statunitense.



T: Ed eccoci di nuovo qui con il nostro ospite Rosario mentre sta albeggiando e io non sono ancora andato a dormire. Allora Rosario, immagino che tu abbia potuto osservare in tempo reale anche molte altre persone dalla loro webcam.

R: Come no, soprattutto ragazze!

T: Rosario vecchio porco, raccontaci di più.

R: Ma certo che sì! Con tutto questo tempo poi... c'è una certa Figliozzi devo dire molto simpatica. Ho notato di lei che parla, parla... ma proprio per parlare eh! Ogni giorno passa almeno due ore a fare avanti e indietro nella sua stanza, in preda alla disperazione, mandando vocali alle amiche in cui sclera, come ieri, per il nuovo singolo Watermelon Sugar di Harry Styles. Questa reclusione forzata sta diventando pesante un po'; per tutti insomma...

Poi sai, dal posto in cui ha posizionato il computer ho la visuale completa della sua camera e spesso, collegandomi, trovo lei che balla sulle note di "Play date" di Melanie Martinez e così, per ammazzare il tempo, ballo pure io.

Devi sapere anche che ogni tanto mi spaventa. Ebbene sì, mi spaventa quando si blocca a fissare un punto nel vuoto, sconcertata, come se avesse appena visto la diretta Instagram di Giucas Casella che cerca di ipnotizzare Sarah Altobello, facendomi credere che ci sia un bug del collegamento.

Credo che in altri momenti, invece, fantastichi sui viaggi fatti e su quelli che vorrebbe fare, ma già uscire per buttare la spazzatura e non dover esibire l'autocertificazione è grande cosa. Che poi si chiede il senso di autocertificare di non avere il Covid-19 senza neanche aver fatto un test... non certifico di non averlo, certifico di credere di non averlo.

Ah senti questa! Tutti i giorni entra in camera e si divora robe di tutti i tipi, dolci, salate, a volte mischia tutto insieme. Ma io dico, vi sembra rispettoso che si metta a mangiare proprio davanti a me che sono a dieta?

Che mangiasse nei momenti in cui sono impegnato ad osservare qualcun altro, no? Chiedo troppo?

Che roba!

E comunque sono un alligatore.

T: Sisi è uguale, continua a parlare che fra poco mi devo mettere a studiare.

R: Un'altra bellissima ragazza che sta leggendo questo articolo è Francesca.

Della camera di Francesca vedo solo una piccolissima parte, però c'è uno specchio, un grandissimo specchio, da dove si possono intravedere molte cose. La cosa che vedo maggiormente lì dentro? Il suo sorriso e devo dire che è una visione piacevole, trasmette gioia e tranquillità e poi c'è sempre, non abbandona mai le sue labbra, forse neanche quando dorme, ma di questo non ne sono certo, al buio non vedo molto bene. Guardandola posso dire che il suo tempo libero viene occupato per lo più dall'utilizzo di Pinterest, non so cosa guardi però so che le piace molto usarlo. I miei complimenti ai creatori dell'applicazione, sono riusciti a far rilassare e a far svagare una ragazza che tra poco dovrà svolgere l'esame di maturità del liceo scientifico, un cosa non semplicissima visto che ha alle spalle una quarantena all'apparenza infinita e una pandemia globale. Ciò che so di lei, lo so grazie allo specchio, al poco che vedo, ai suoi modi di fare e a ciò che racconta. Privata di questo passatempo, è passata all'ascolto di Rino Gaetano. Dopo tutte le informazioni che ho avuto posso immaginare vagamente una parete della sua stanza. Piena di foto che trasmettono felicità e gioia, ma anche un grande senso di pace e tranquillità che forse si può cogliere solo attraverso una foto scattata da un obiettivo in grado di catturare tutto. Tante delle immagini che, a parer mio, sono appese alla parete ritraggono i suoi viaggi e tutti gli attimi che nella sua vita sono stati troppo belli per essere dimenticati. Per lo più riguardano, quasi sicuramente, il suo semestre in Irlanda che, molto probabilmente, l'ha resa la ragazza più felice al mondo. Se non sbaglio si è arruolata nell'IRA e sta piazzando delle autobombe, ma non sono sicuro.

T: Diamine, le persone più gentili diventano sempre dei terroristi... Pensa che al-Baghdadi era compagno di classe di mio zio, e gli offriva sempre la merenda.

R: Sì, non importa a nessuno, fammi continuare.

R: Bene adesso passiamo al nostro VIP: l'attore drammatico Ialleni.

All'inizio della pandemia ha deciso di ritirarsi, momentaneamente, dalla vita teatrale per dedicarsi ad un nuovo palcoscenico: stand-up comedy. Si è trattato, però, di un'esperienza travagliata con un outcome fallimentare; le sue straordinarie live instagram che contavano prima della pandemia una decina di views, sono scese a picco arrivando a soli tre spettatori: lui, il suo profilo fake e Jennifer, il criceto parlante leghista che gli fa compagnia di tanto in tanto. Paolo e Jennifer hanno praticamente passato tutta la quarantena a guardare le dirette di Conte, insultandolo, e guardando vecchi cartoni animati muti. Quando si è stufato ha deciso che era il momento di attivarsi nel concreto, e insieme al suo amico, il generale Pappalardo, ha contribuito a ideare i gilet arancioni. Purtroppo lui e Pappalardo hanno litigato e ora Paolo ha fondato, insieme ad altri scissionisti i gilet verdi lol.

T: Hai appena usato lol nel parlato?

R: Sì.

T: Bene, allora mandiamo la pubblicità così nel frattempo posso picchiarti.

R: Ma siamo in videochiamata com---

(interruzione della linea, in sottofondo si sentono urla strazianti)

I ritmi di studio sono troppo pressanti? Sembra proprio il momento di provare l'Adderall! È ora di dire basta a stupidaggini come la salute mentale e la propria serenità! Con Adderall riuscirai a studiare fino a 35 ore consecutive senza sentire stanchezza, affaticamento, gioia, dolore, appercezione, orientamento nello spazio e nel tempo, felicità e un senso nella vita! Prova Adderall.

ATTENZIONE: Gli effetti collaterali potrebbero includere: battito cardiaco accelerato o irregolare, attacchi di cuore, trasformazione in un tostapane, impellente e irresistibile desiderio di rifondare l'URSS, iper-velocità, distaccamento dalla realtà materiale, brevi visite nell'Iperuranio, Giacomo, episodi epilettici e anche morte improvvisa

T: Ed eccoci tornati con il nostro ospite. Allora Rosario, ci avviciniamo alla fine, raccontaci qualcos'altro!

R: Ovviamente, ho lasciato i migliori per ultimi. Riprendiamo con Emanuele Cupiccia.

Emanuele questa quarantena l'ha presa relativamente bene. I primi giorni li ha dedicati alla lettura del Mein Kampf e alla cura degli schiavi che tiene in cantina. Poi ha deciso che voleva di più: invece di farsi la boccia come tutti si è fatto crescere i baffetti da Hitler e ha iniziato a mettersi in contatto con diversi gruppi di estrema destra mondiale. Al momento stanno organizzando un nuovo attentato, l'obiettivo dovrebbe essere Ursula von der Leyen. La cosa nel frattempo si è evoluta, il Partito Nazionale-Socialista ha iniziato ad essere un modello troppo progressista al quale ispirarsi. Adesso si punta alla restaurazione del Sacro Romano Impero e all'istituzione di un neo-feudalesimo.

T: Beh, hai sostanzialmente tratteggiato il profilo dell'elettore medio del PD.

R: (---)

T: Rosario mi senti? Rosario?

(Lo schermo di Rosario si oscura, compare l'immagine di una scacchiera)



T: Cosa sta succedendo? Rosario?

Francesco Sciacca: Ho hackerato Rosario, non si può mica permettere di parlare di quel che faccio io.

T: Ma come? Chi sei?

F: Io sono il leader di Anonymous. Pensavi davvero che un semplice azionista di Zoom potesse sbirciare nel mio computer? Ovvio che no. Per confonderlo ho mandato a ripetizione il video di me che giocavo a scacchi on-line. In verità ero impegnato a crackare i server del governo cinese per scoprire l'origine di questo virus. Nel frattempo ho trovato un modo di massimizzare le prestazioni delle auto di Formula 1 semplicemente rendendo più efficiente i software di controllo ahahahah.

T: Ma a chi importa scusa? Dicci cos'hai scoperto sul virus!

F: Hai ragione, ho scoperto che --- il virus --- coinvolgimento di Carlo Cracco --- questi morti sono sulla coscienza di --- la pandemia è solo un complotto --- Platinette ha mangiato un pipistrello e poi --- Xi Jinping in realtà è --- il laboratorio del mio piccolo chimico -----

(La linea continua a cadere, Francesco ha sforzato troppo la sua connessione usando uno sfondo.)

T: Bene, la mia connessione non sembra avere intenzione di funzionare. Peccato, avrei voluto scoprire la verità.

Bene ragazzi, questo episodio del nostro podcast sembra terminare qui, credo che sia ora di salutarci, dato che tra cinque minuti dovrebbe iniziare la videolezione di Storia!

Ci vediamo il prossimo venerdì, per prendere caffè alla macchinetta e per spendere giorni per scegliere il tema del prossimo numero!



RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Questo è l'ultimo numero del nostro giornalino scolastico e non possiamo nascondere, soprattutto noi ragazzi del quinto, che ci dispiace... In queste circostanze i ringraziamenti sono d'obbligo per tutti quelli che ci hanno dato una mano in questa "avventura" interessante ed emozionante, ma il nostro GRAZIE più grande e caloroso va al Prof. Milani che ci ha seguito sempre con pazienza e professionalità.

Professore... le abbiamo pensate tutte, abbiamo scritto e cancellato non si sa quante volte... alla fine siamo arrivati a questa conclusione: "Ci sono maestri-cedro e maestri-palma. I primi levano verso il cielo i loro rami irraggiungibili, carichi di frutti. I secondi, invece, hanno i datteri già nei loro rami bassi e anche chi è piccolo può afferrarli e gustarli."

Si è maestri-palma perché non si insegna solo quello che si sa, ma anche quello che si è.
Buona Vita Professore!

Giornalino Scolastico
La Zanzara

Liceo Scientifico Statale G.B.
Grassi
Latina (LT) Via S. Agostino, 8
LTPS02000G@istituzione.it
lazanzara@liceograssilatina.org
Tel. 0773 603155

Direttore:
Matteo Virgolino

Responsabile grafica:
Francesco Sciacca

Cardarelli Valerio
Ciaramella Giovanni
Cupiccio Emanuele
De Nardis Michelangelo
Di Falco Sira
Dolcetti Elisa
Figliozzi Eva
Forzan Lucrezia
Ialleni Paolo
Kaur Ramandeep
Marrone Federico
Pepè Sciarria Veronica
Rogato Sofia
Roma Francesca
Sammartano Matteo
Siano Stefania
Sciacca Francesco
Scotto Rachele
Virgolino Matteo
Visco Aurora

Docente responsabile:
Luigi Milani

Dirigente scolastico:
Giovanna Bellardini

