

SCENARIO DI PROGETTO



CASI STUDIO

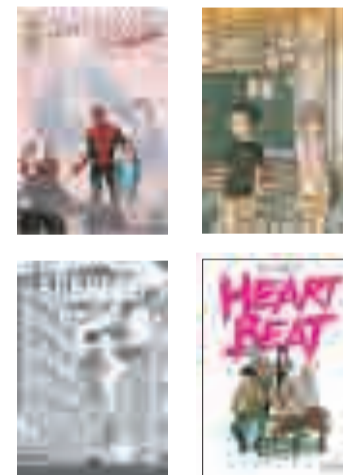
Campagne contro la dipendenza da internet



Campagne contro il bullismo/cyberbullismo



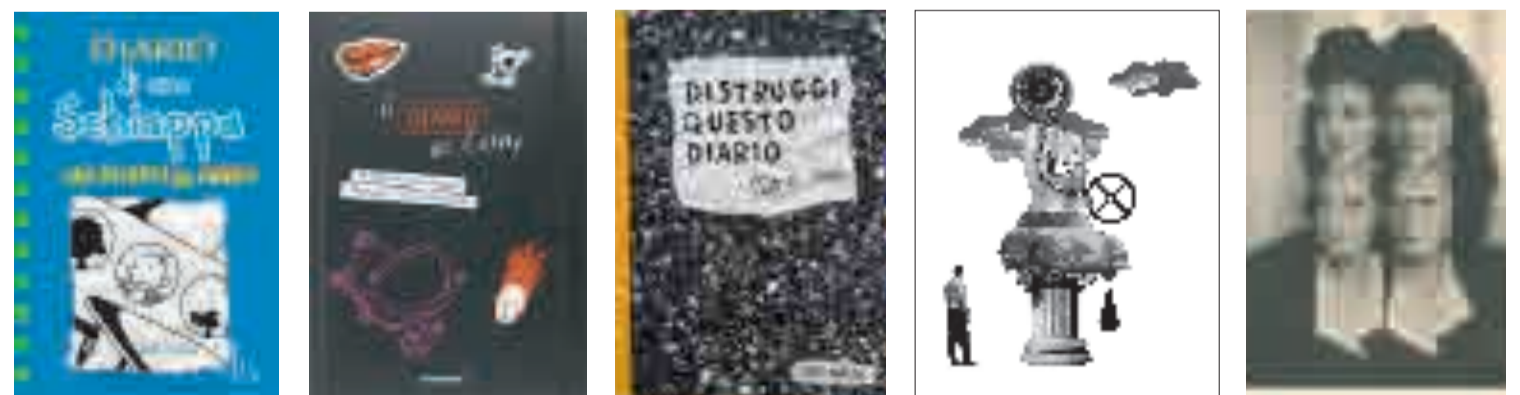
Artefatti narrativi contro il bullismo/cyberbullismo



OBIETTIVI DI PROGETTO

Progetto integrato rivolto ad una fascia di età che comprende dalla preadolescenza all'adolescenza (12-17 anni) contro il cyberbullismo e la dipendenza da social, in modo da alimentare la consapevolezza dei ragazzi nell'impiego di internet e per limitare i fenomeni negativi che ne possono derivare.

STUDIO DI UN LINGAGGIO VISIVO



1. Diario di una schiappa di Jeff Kinney 2. Il diario di Katy di Sean Stewart 3. Distruggi questo diario di Keru Smith 4. Collage di Duchamp 5. Collage di Kensuke Koike

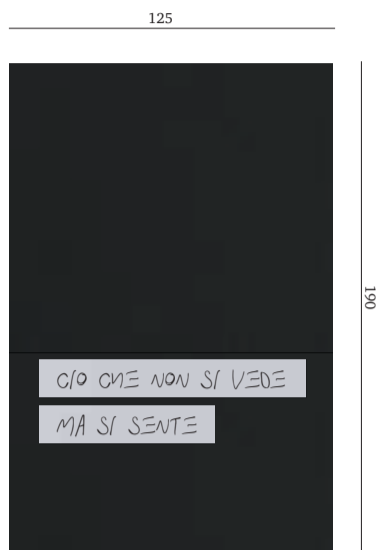
Il progetto è costituito da i seguenti artefatti: un racconto testuale accompagnato da un sistema iconografico, un sito web e un artefatto audiovisivo.

RACCONTO E SISTEMA ICONOGRAFICO

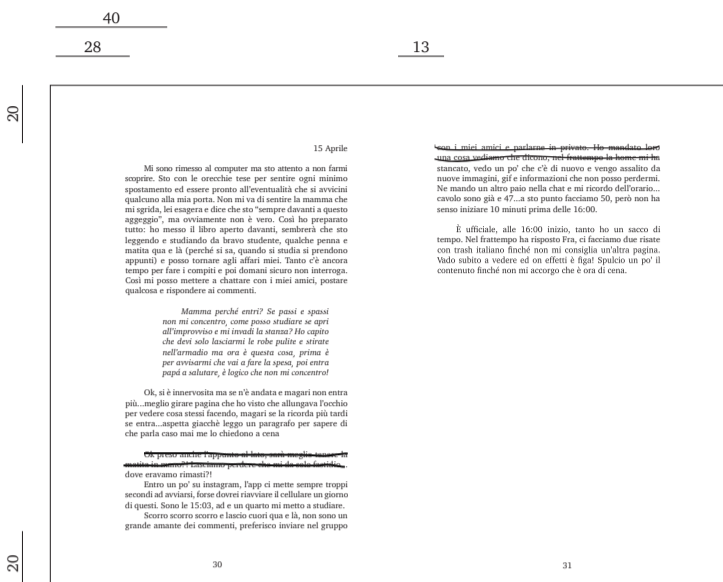
Sintesi del racconto

L'artefatto principale è un racconto breve sotto forma di diario che descrive la storia di un adolescente, vittima del cyberbullismo. In un giorno apparentemente tranquillo, il ragazzo viene preso di mira da alcuni compagni che, tra un commento di troppo e uno scherzo pesante, iniziano a perseguitarlo prima sui social e poi a scuola. Così inizia il viaggio emozionale del protagonista che può confidare sentimenti e sensazioni del suo stato di malessere soltanto nel suo diario. Alle parti testuali del racconto si alternano delle illustrazioni che si propongono di rappresentare, attraverso metafore visive, gli stati d'animo del protagonista.

Copertina



Struttura testo



Il testo ha un'impostazione classica, è impaginato come un romanzo, ma ci sono inserti di cancellature, appunti e sovrapposizioni del protagonista. Lo stesso carattere della copertina si ritrova nelle varie pagine, come note a margine dei testi o come frasi che esprimono i vari stati d'animo.

Elaborazione immagini

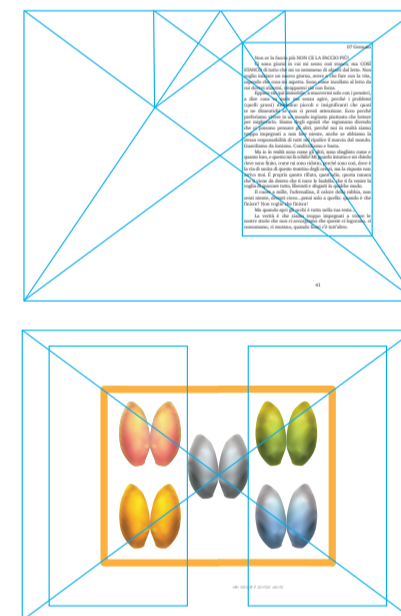


Il sistema iconografico si propone di catalizzare l'attenzione del target. Pertanto, è stato configurato un linguaggio visivo caratterizzato da sovrapposizioni di immagini e forti contrasti di colore, simile alla tecnica dei collage, che si può rintracciare nei diari personali degli adolescenti. Questo risultato è stato ottenuto attraverso l'editing di immagini in scala di grigio con successive applicazioni di mezzatinte.

Codice cromatico

	C 0% M 100% Y 0% K 0%
	C 20% M 0% Y 100% K 0%
	C 70% M 0% Y 1% K 0%
	C 0% M 35% Y 85% K 0%

Gabbie utilizzate



Font

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

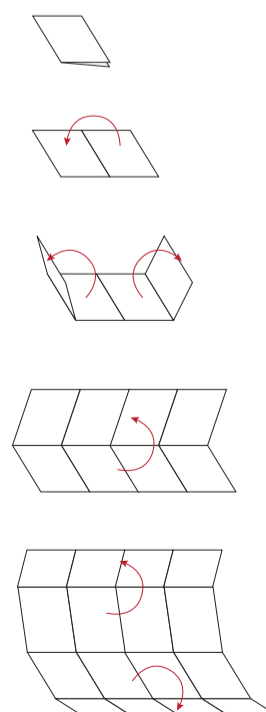
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEF=GMNJKLWNPQRSTUWXYZ
ABCDEF=GHIJKLWNPQRSTUWXYZ
1234567890

Sono stati utilizzati due tipi di font: il "Character" leggermente graziato, utilizzato per il corpo del testo nella forma regular per la parte del racconto indiretta e in corsivo per i dialoghi; è il "Fast in my car" che ha un lettering manuale e viene utilizzato per le note del protagonista, a bordo pagina.

Altri artefatti

Il poster, oltre che come elemento aggiuntivo al progetto, funge da sovra copertina del diario. Su esso sono rappresentate tutte le composizioni all'interno del diario con il testo dello stesso come sfondo.



PROTOTIPO

Diario



Poster



Sito



Video



Dossier di ricerca

*Ciò che non si vede
ma si sente*

Progetto integrato contro il
cyberbullismo e la dipendenza da
social degli adolescenti

Tesi progettuale in disegno industriale e ambientale
Laureanda: Silvia Brizio
Relatore: Federico Orfeo Oppedisano
Scuola di Architettura e Design Eduardo Vittoria
Università di Camerino
a.a. 2019/2020

INDICE

1.INTRODUZIONE	Pag 5
2. SCENARIO DI PROGETTO	Pag 7
L'era digitale	
L'effetto della pandemia	
Che cos'è la dipendenza	
Dipendenza da internet	
Adolescenti e internet	
Cyberbullismo	
3.OBIETTIVI DI PROGETTO	Pag 25
Casi studio	
Obiettivi	
References	
4. PROGETTO	Pag 45
Formato	
Supporto cartaceo	
Layout e struttura	
Font	
Elaborazioni immagini	
Scelte cromatiche	
Sistema	
Prototipo	
5. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA	Pag 63

INTRODUZIONE

Negli ultimi anni il progresso tecnologico ha cambiato notevolmente il nostro stile di vita; grazie ad internet e a vari dispositivi portatili, siamo continuamente connessi con tutti, in qualsiasi parte del mondo. Internet è uno spazio virtuale immenso, ricco di informazioni e di stimoli continui e immediati che ci permettono di essere sempre informati, di informare e di condividere. Eppure, contrariamente a quanto si possa immaginare, lo stato di interconnessione assoluta ci isola emotivamente e fisicamente da ciò e chi ci circonda. Questo comportamento, se adottato in maniera eccessiva, può portare a gravi conseguenze, soprattutto per i giovani. L'adolescenza è un periodo di incertezze, di dubbi e di contrasti, in cui si passa dalla sicurezza e il conforto familiare, alla scoperta del mondo e di se stessi; ecco perché avere in questa fase critica un luogo sicuro di intrattenimento in cui non bisogna fare i conti con nessuno (nemmeno con se stessi) può essere d'aiuto, ma anche deleterio. Un eccessivo uso della rete può trasformarsi in una vera e propria dipendenza a tutti gli effetti, in cui il fruitore è portato a spendere in maniera compulsiva sempre più tempo sul web, in quanto questo gli provoca un senso di piacere e di soddisfazione che normalmente non proverebbe. Questa vera e propria ricerca del piacere dall'altra parte dello schermo, gradualmente ci porta ad un'alterazione della percezione del tempo e dello spazio, in cui le ore trascorse davanti al dispositivo non sono mai abbastanza e in cui si ha l'illusione di essere più vicini alle persone tramite internet che non fisicamente. In realtà questa mancanza fisica di interazione con gli altri e con il mondo reale porta ad una diseducazione della manifestazione delle emozioni, che spesso si traduce in ansia sociale e bassa autostima, sfociando in depressione che nei casi più gravi può portare al ritiro sociale. Questo progetto è stato pensato per prevenire tali comportamenti, informando i ragazzi in fase adolescenziale sulle conseguenze della dipendenza da internet. Non volendo ricorrere a campagne informative, si è optato per un linguaggio vicino ai giovani, sviluppando un prodotto editoriale in forma di diario, che, attraverso immagini e parole, racconta la storia di un personaggio e del suo viaggio verso la dipendenza.

SCENARIO DI PROGETTO

L'era digitale

Nel secolo scorso non avremmo mai creduto che la tecnologia si sarebbe sviluppata così tanto da essere sempre presente nelle nostre vite, cambiandole drasticamente.

Internet è nato a partire dalla seconda metà del novecento, come una rete sicura e di comunicazione a scopo militare. Inizialmente presente in pochi dispositivi, successivamente il suo utilizzo si amplia, fino a raggiungere luoghi pubblici come università e uffici, diventando una rete per tutti. Da qui la nascita del World Wide Web e la diffusione di dispositivi sempre più maneggevoli e accattivanti, come computer e telefoni cellulari, permettono la rapida diffusione dell'utilizzo di internet.

Questa propagazione ha pian piano cambiato il nostro modo di agire, pensare, vivere; oggi nel mondo ci sono circa 2,3 miliardi di persone che usano internet (il 33% della popolazione mondiale), e si aggiungono alla rete 8 nuovi utenti in media ogni secondo. In aggiunta, il continuo sviluppo delle connessioni ci permette di comunicare incessantemente, ricercare e inviare documenti di dimensioni sempre maggiore in tempi sempre più brevi.

L'interazione che si viene a creare non avviene soltanto tra i diversi utenti, ma anche tra utente e dispositivo. Il primo tentativo di interazione con la tecnologia si ha con la televisione: da un semplice intrattenimento passivo si passa all'interazione con i canali attraverso lo "zapping", nell'era moderna si passa a cartoni e programmi interattivi che coinvolgono e catturano il telespettatore. Ma l'interazione non è sempre uguale, bensì cambia a seconda del mezzo con cui vogliamo scambiare informazioni. La televisione, se pur fonte di intrattenimento e di coinvolgimento, permette all'utente un approccio statico che genera rilassamento e riposo; al contrario il web offre un'interattività dinamica in cui l'utilizzatore è continuamente stimolato dai diversi input sia fisicamente che dal punto di vista cognitivo. Questi nuovi approcci influenzano e condizionano i processi cognitivi dell'utilizzatore e allo stesso tempo alterano la percezione spazio-temporale.

L'effetto della pandemia

Un importante fattore su cui portare l'attenzione per quanto riguarda il malessere psicologico e l'isolamento, sono le conseguenze della quarantena causata dal Coronavirus. “La pandemia da Coronavirus, che si sta diffondendo su scala globale, ci obbliga a sopprimere i nostri impulsi evolutivi legati alla connessione con i nostri simili, dal vedere gli amici al toccarci a vicenda”, afferma Nicholas Christakis, sociologo presso l'Università di Yale. “Le pandemie sono particolarmente impegnative per il genere umano, perché pregiudicano la nostra capacità di cooperazione e la nostra tendenza a socializzare”, prosegue il ricercatore.

Tra i disturbi psicologici maggiormente riscontrati infatti, vi sono ansia e panico, sintomatologia ossessivo-compulsiva, insonnia, problemi digestivi, sintomi depressivi e da stress post traumatico, causati principalmente dall'isolamento sociale prolungato. A questo proposito, la rivista di medicina *The Lancet* ha recentemente pubblicato un articolo secondo cui, periodi di isolamento anche inferiori ai 10 giorni, possono avere effetti a lungo termine con presenza, fino a tre anni dopo, di sintomi psichiatrici.

In Italia invece, il Centro di Riferimento Alcolologico della Regione Lazio afferente al Dipartimento di Salute Mentale della ASL Roma 1, ha riscontrato come, su un campione di 400 persone, il 99% abbia subito situazioni di stress in isolamento. Il 10% inoltre, ha sofferto perché si trovava in un luogo o con persone con cui non voleva stare. Contrariamente al sentire generale che riporta come unica fonte di preoccupazione quella economica, nel campione analizzato, la maggior parte delle persone hanno fatto prevalere come maggiori fattori stressanti la mancanza di relazione sociale con i propri parenti e conoscenti (53%), i cambiamenti nelle attività quotidiane (68%) e il malessere generato dall'essere costretti a vivere in un luogo dove non si vuole stare o con persone che aumentano il livello di stress (10%).

Gli specialisti del Centro affermano in conclusione che “l'impatto dei fattori restrittivi e dei cambiamenti di vita sui livelli di stress hanno mostrato una percezione della tensione medio-alta ed alta nel 76% dei casi, con un aumento durante il lockdown di sintomatologia ansiosa, depressiva e post-traumatica, nonché disturbi legati alla sfera del sonno”.

Uguualmente, Julianne Holt-Lunstad, ricercatrice presso la Brigham Young University, spiegava già in un'analisi del 2015: “L'isolamento prolungato può aumentare il rischio di una serie di problemi di salute, dalle malattie cardiache alla depressione, la demenza fino

alla morte, in casi estremi. Bisogna pensare inoltre che, la categoria di persone più vulnerabile, è composta da coloro i quali già prima della comparsa del virus presentavano quadri più o meno importanti di depressione, fobie, ansia generalizzata, disturbi ossessivo-compulsivi. In conclusione, la situazione creatasi in seguito alla diffusione pandemica del COVID-19, ha aumentato documentatamente il rischio di stress, nervosismo, ansia e depressione, che inficiano la capacità individuale di risolvere i problemi, stabilire e raggiungere obiettivi e funzionare in modo efficace nel proprio contesto sociale, non solo in coloro che presentavano in precedenza simili disturbi ma anche, in maniera diffusa, in quegli individui che normalmente sarebbero stati poco inclini a presentare crolli psicologici di questo tipo.



Che cos'è la dipendenza

La dipendenza nel senso patologico del termine è un comportamento morboso dovuto alla ricerca del piacere o all'allontanamento da situazioni dolorose, attraverso comportamenti alterati o assunzione di sostanze. Questa condotta porta ad una perdita della capacità di controllo sull'abitudine e ad un difficile recupero di essa, se non grazie all'aiuto di specialisti.

I fattori scatenanti di questa patologia sono molteplici e sono strettamente legati all'ambiente socio-culturale nel quale l'individuo affetto da questi disturbi si muove. Il comportamento dell'individuo dipendente è considerato patologico nel momento in cui pensieri e modi diventano un bisogno ricorrente e irrefrenabile che condiziona la sua vita, con conseguenze a livello fisico ed emotivo.

Tra le dipendenze maggiormente riconosciute troviamo: l'assunzione di sostanze illegali e non (droghe leggere e pesanti); disturbi alimentari come anoressia e bulimia, disturbi comportamentali come gioco d'azzardo, dipendenza da lavoro, shopping compulsivo, porno-dipendenza e dipendenza da internet.

I sintomi in comune, nelle suddette patologie, sono principalmente l'ossessione e l'impulsività.

Viene definito un comportamento ossessivo quello in cui la persona affetta da dipendenza ha pensieri ripetitivi riguardo il suo oggetto del desiderio, oppure è spinta inconsciamente ad avere comportamenti aberranti che alimentano la sua dipendenza. Questo porta il soggetto ad impiegare sempre più frequentemente il suo tempo e per periodi sempre più lunghi (spesso senza rendersene conto) per soddisfare il suo bisogno impellente, senza preoccuparsi dell'ambiente che lo circonda e spesso trascurando le sue normali abitudini, i suoi doveri o le relazioni sociali. Per ciò che riguarda l'impulsività dell'individuo dipendente, quando questi non riesce a soddisfare i suoi bisogni distorti, ha un senso di irrequietezza, ansia, irritabilità e agitazione che lo portano all'incapacità di resistere agli impulsi e ad avere reazioni aggressive nel momento in cui questi non vengono soddisfatti.



Dipendenza da internet

La dipendenza da internet è un fenomeno abbastanza recente che inizia a diffondersi con l'evolversi dell'era digitale. È lo psichiatra americano Ivan Goldberg che, a metà degli anni novanta, che definisce in maniera ironica i “criteri diagnostici per la dipendenza da internet” rifacendosi a quelli della dipendenza da sostanze. Questo suscita molto scalpore ma anche interesse, soprattutto per gli studi e le ricerche che si svolgono in quel periodo sull'argomento. In realtà il fenomeno è tuttora in fase di studio, vista la scarsità dei dati esistenti con cui non si riesce a dare una chiara e univoca definizione che parli della dipendenza da internet come un disturbo a sé stante. Tra i ricercatori che hanno contribuito maggiormente alla ricerca ricordiamo la dottoressa Kimberly Young, che nel 1995 fonda negli Stati Uniti il primo “Centro di recupero per dipendenti da internet”. La Young è la prima a proporre un inquadramento diagnostico secondo 8 criteri (in seguito diventati 12) basati su un tempo di osservazione di 6 mesi. In base a questi criteri, a seconda delle risposte, i candidati possono essere considerati leggermente o fortemente affetti da dipendenza.

Successivamente amplia gli studi, evidenziando come i comportamenti dei soggetti cambiano a seconda dei contenuti per cui essi utilizzano internet; così differenzia 5 tipologie diverse di disturbo: dipendenza dal sesso virtuale in cui il fruitore della rete visita siti per adulti, scaricando e sfruttando materiale pornografico; dipendenza da relazioni virtuali da cui sono affetti tutti coloro che manifestano un eccessivo coinvolgimento nelle relazioni mantenute tramite chat, messaggi e social; Impulsi della rete che coinvolgono coloro che praticano il gioco d'azzardo online o lo shopping compulsivo, comportamenti ossessivi che portano a grosse perdite di denaro e che si ripercuotono direttamente sulla vita e sugli affetti del dipendente; sovraccarico cognitivo in cui le informazioni online vengono collezionate e organizzate; infine dipendenza da computer che riguarda tutti coloro che impiegano troppo tempo per giocare connessi.

Secondo gli studi della Young esistono delle caratteristiche comuni ai soggetti dipendenti da internet, che possono indurre a pensare ad una possibile prevenzione del comportamento, infatti gli eventi di separazione (divorzio o lutto) oppure la necessità di far fronte ad un problema (per esempio passaggio all'età adulta o cambiamento di ruolo sociale) sono le prime cause che spingono il soggetto a “rifugiarsi” su internet per non affrontare i problemi. Questa “fuga illusoria” (così definita dalla stessa Young) fa sì che

ansie e angosce della vita vengano accantonate per dare spazio al piacere della rete dato che quest'ultima, a differenza della vita reale, può infondere sicurezza per l'apparente facilità con cui si instaurano e si gestiscono i rapporti, e la normale accettazione nel mondo virtuale. Non a caso le persone con maggiori probabilità di cadere vittima della dipendenza sono individui che hanno una bassa autostima, che si sentono soli e depressi e che soffrono di ansia sociale. A riguardo è ancora aperto un dibattito sulle origini della dipendenza da internet: è un disturbo a sé stante oppure deriva da una serie di altre patologie? Non vi è ancora una risposta chiara a questa domanda, anche se si riscontra che la dipendenza da internet ha le stesse caratteristiche che manifestano i soggetti depressi oppure di soggetti che soffrono di fobia sociale, di ansia, di disturbi di personalità o che siano già caduti vittima di altre dipendenze. Per questo motivo si tende a pensare che i disturbi sopra elencati, siano la causa e quindi anche la base, di quello che l'uso eccessivo di internet può portare.



Adolescenti e internet

L'adolescenza è uno dei periodi più difficili nella vita di qualsiasi individuo, a causa dei cambiamenti fisici e per i tormenti, le incertezze e i contrasti a livello psichico che la affliggono. Questa fase va dagli 11-12 ai 18-19 anni nella femmina e dai 12-14 ai 20-21 nel maschio e rappresenta la fase di passaggio tra l'infanzia e l'inizio dell'età adulta. Il tratto saliente di questo cambiamento è che il soggetto passa da un egocentrismo infantile ad una maturazione che lo porta a scoprire il mondo intorno a sé e interagire con esso e con gli altri individui.

Anche i rapporti con la famiglia cambiano radicalmente: il bambino, prima dipendente dai familiari e attaccato emotivamente ad essi, inizia a mettere in discussione il ruolo del genitore e l'importanza assoluta che gli aveva attribuito. L'adolescente, ancora combattuto tra il bisogno di dipendenza e il desiderio di autonomia, si sente ancora in uno stato di confusione che lo porta a provare frustrazione e un senso di impotenza, cause di molti scontri con i membri della famiglia. Nell'adolescenza si ha una crisi vera e propria in cui si mette in discussione tutto quello che si è imparato precedentemente, persino su sé stessi. Il fatto che il corpo cambi suo malgrado senza poterlo nascondere, è fonte di elevato stress psicologico ed emotivo. Il giovane si studia e si giudica, iniziando a prendere coscienza della sua individualità e sviluppando per la prima volta una propria identità sessuale. Ma per capire sé stessi e per trovare la propria collocazione nel mondo, è fondamentale avere un riscontro dagli altri. Prendere coscienza di sé e del proprio corpo in mutamento può essere un percorso lungo e tortuoso, ma la ricerca di un gruppo di persone in cui identificarsi aiuta a capire meglio sé stessi.

Purtroppo non sempre l'integrazione è immediata e in questo panorama confuso di nuove sensazioni, il mondo virtuale offre una serie di risposte e di espressioni che nella vita di tutti i giorni sarebbe troppo faticoso esprimere. Di fatto internet consente relazioni parziali che non coinvolgono il soggetto nella sua interezza: basti pensare al fatto che comunicare dietro uno schermo senza telecamera permette a chi è insicuro del suo aspetto di non rivelarlo mai o addirittura di sostituirlo con una rappresentazione digitale completamente diversa da quella reale. Da una parte questo comportamento potrebbe aiutare coloro che sono più in difficoltà ad instaurare relazioni che nella vita reale risulterebbero difficili da raggiungere, ma dall'altra parte queste azioni portano ad una posticipazione del problema e quindi ad un mancato confronto con

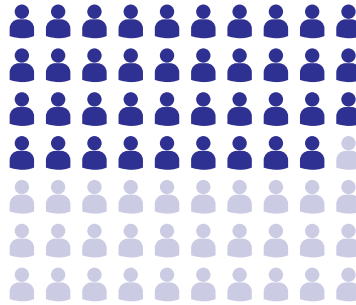


esso, complicando successivamente il ritorno alla realtà.

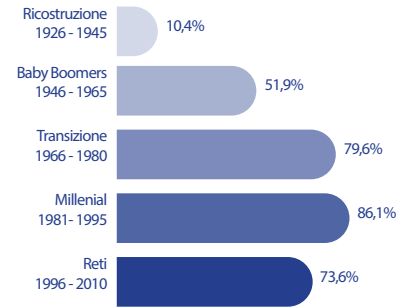
Nel web è possibile esprimere di sé solo ciò che ciascuno di noi reputa accettabile, trascurando o addirittura negando quello che si ripudia o con il quale non si riesce a convivere. Quando la parte digitale inizia a vivere di vita propria, il divario con la realtà rischia di diventare insostenibile e si può incorrere nell'isolamento all'interno del mondo della rete. È assurdo pensare come nell'era di internet e della comunicazione ci siano problemi di relazione; eppure qualsiasi schermo è effettivamente un muro che non permette agli urti emotivi di scalfire la persona dall'altra parte, ma allo stesso tempo non permette la veicolazione di emozioni da parte dello stesso individuo. Come afferma Tonioni nel suo libro "Psicopatologia web-mediata": *Se gli strumenti digitali possono interagire con i bambini su un piano logico, non sono in grado di farlo su un piano emotivo; in un video i bambini non trovano sguardi emotivamente vivi in cui rispecchiarsi.* Infatti è proprio questa componente emotiva che non traspare dal web e con il tempo può portare ad una mancanza dell'educazione all'emotività, che si può ottenere solo con un approccio diretto con altri individui.

Nel linguaggio utilizzato su internet si cerca di trasmettere particolari stati psicologici ed emotivi attraverso emoticon, immagini e gif animate, ma questa modalità di comunicazione favorisce solo l'immediatezza del messaggio, in quanto l'interlocutore può solo immaginare e interpretare la figura impersonale rappresentativa di quello stato d'animo. Non si accorge però che in questo modo banalizza la complessità dell'interazione e della comunicazione, perché si vanno perdendo tutte quelle sfaccettature somatiche delle emozioni che si possono cogliere solo vivendole. Non potendo avere un confronto diretto con altri e non potendo studiarli, allo stesso tempo non è possibile capire sé stessi.

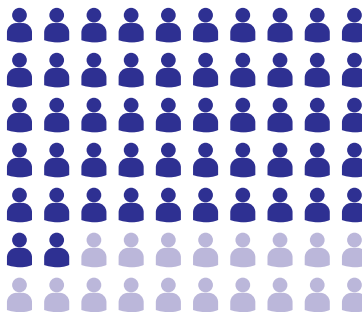
65,3% Usa internet 7,593 Miliardi di Italiani



Generazioni che usano regolarmente internet

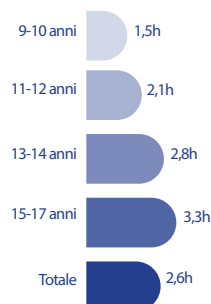


77,9% Utenti preadolescenti/adolescenti

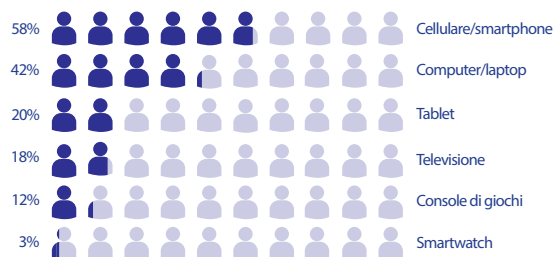


Indagine di EU Kids realizzata da OssCom –Centro di ricerca sui media e la comunicazione dell'Università Cattolica del Sacro Cuore in collaborazione con La Direzione Generale per lo Studente, la Partecipazione e l'Integrazione del Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca, nell'ambito del Protocollo di Intesa fra il MIUR e l'ATS Parole Ostili.

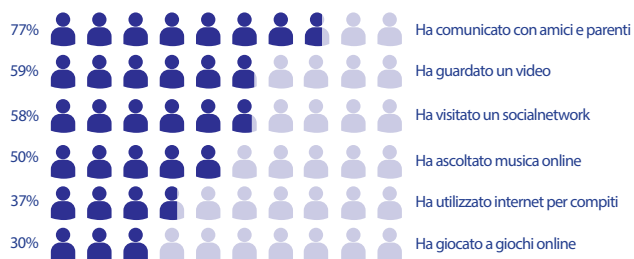
Tempo trascorso su internet giornalmente per età



Uso quotidiano dei diversi dispositivi in un mese



Attività online quotidiane in un mese



Spazio

La percezione dello spazio inizia a svilupparsi sin da piccoli, quando, grazie ai cinque sensi, il bambino osserva e si muove per raggiungere gli oggetti. Dai primi mesi di vita, in cui per l'infante tutto ruota intorno a sé stesso e si ritrova "inconsapevolmente" in uno spazio di cui non percepisce le dimensioni, il bambino passa ad uno sviluppo visivo e motorio che gli permettono di migliorare la sua coordinazione ed esplorare il mondo circostante, iniziando a distinguere forme e volumi degli oggetti. Solo tra il primo e il secondo anno di vita il bambino è in grado di percepire gli oggetti, l'ambiente in cui sono inseriti e la relazione tra essi, riuscendo anche a costruirsi un'immagine mentale che gli permette di passare da una concezione di spazio prettamente percettiva ad una rappresentativa. La figura materna in questa fase dello sviluppo della percezione dello spazio gioca un ruolo nodale, poiché il piccolo è portato a muoversi nei limiti di contatto (se pur solo visivo) con la madre, in quanto si sente più sicuro, ed è indotto a rompere questo "legame" solo successivamente, grazie alla curiosità. Questo processo, una volta diventati adulti, facilita l'interazione con gli altri individui.

La vicinanza tra due persone può suggerire informazioni sui loro rapporti: solitamente non si comunica con individui sconosciuti a più di due metri di distanza, invece se lo spazio tra i due diminuisce, ci deve essere un legame e un consenso reciproco perché questo non venga vissuto con disagio. Questo perché la prossimità di un altro soggetto permette non solo di "sentire" il contatto fisico, ma anche di percepire odori, sentire rumori o bisbigli e di cogliere espressioni e particolari non sempre palesi. Con l'evoluzione dell'era digitale cambia anche il modo di rapportarsi: grazie alle nuove tecnologie lo spazio che separa le persone non è più un ostacolo ed è permessa una comunicazione senza limiti con interlocutori situati in ogni parte del mondo. In questo modo però, con l'assenza fisica dell'altro individuo, si perde la percezione sensoriale che si può avere solo "dal vivo". Questa assenza non può essere colmata attraverso la tecnologia, nonostante i vari tentativi. Le video-chiamate, per esempio, sfruttano solo i sensi della vista e dell'udito di entrambi gli individui connessi, permettendo loro di interagire solo parzialmente, escludendo gli altri sensi.

Possiamo visitare molti posti senza esserci stati realmente e possiamo conoscere persone dell'altra parte del globo senza spostarci da casa. La rete è il nuovo mondo da scoprire, in cui lo spazio non ha più confini e ci permette di muoverci, vedere,

e conoscere tramite un click. Come afferma Federico Tonioni nel libro “Psicopatologia web-mediata”: il cyberspazio presenta delle caratteristiche reali ma non concrete, che definiamo digitali. La possibilità di navigare tra differenti siti è paragonabile, dal punto di vista dell’informazione, alla scelta di un volume in libreria o una rivista in edicola, dove decidiamo di prendere quel libro o quel giornale; nel cyberspazio, nonostante venga a mancare la dimensione concreta dell’oggetto, la sua replica virtuale adempie completamente alle funzioni dell’originale, talvolta ampliandole. Bisogna stare attenti però che le caratteristiche digitali non prevalgano su quelle reali con il rischio di sostituirle del tutto. Il cyberspazio è un posto di intrattenimento e incontri per condividere e comunicare senza un effettivo luogo; la vicinanza o lontananza tra gli utenti non è data da un fattore metrico, ma dal fatto di essere connessi oppure no. L’intensità di un rapporto sulla rete è proporzionale alla frequenza delle comunicazioni che avvengono tra due o più persone, è per questo che a volte ci si sente più vicini a una persona con cui si scambiano molti messaggi, che un membro della famiglia vicino a noi.

Tempo

Il concetto di tempo scaturisce dai cicli della natura. La nostra vita è scandita da ritmi (la frequenza cardiaca, il respiro, etc) è proprio da qui, dalla natura, che prende spunto il concetto di tempo. Il tempo cronologico universalmente riconosciuto è stato definito basandolo sulla ripetizione ciclica che compiono gli astri oppure sul susseguirsi delle stagioni. Ma la temporalità non è solo un fattore oggettivo, ognuno di noi percepisce due tipi di avanzamento del tempo: quello cronologico che serve per scandire le giornate su cui costruire i ritmi nella vita, e quello personale che ha un’estensione diversa dal precedente. Un esempio banale è che facendo qualcosa contro voglia il tempo sembra non passare mai, mentre in momenti di contentezza e di euforia il tempo “vola” e dà l’impressione di non essere mai abbastanza. In realtà il tempo in cui viviamo queste situazioni è quello cronologico, ma viene percepito diversamente dall’individuo che lo sta vivendo. Anche il tempo che viene utilizzato su internet può essere diviso in due tipologie: il tempo impiegato consapevolmente e il tempo

impiegato inconsapevolmente. Il primo è quello impiegato utilizzando la rete come mezzo per ottenere informazioni; nel momento in cui controlliamo la posta abbiamo uno scopo in mente e cerchiamo di raggiungerlo attraverso la razionalità e la logica. La seconda situazione si verifica quando si usa il web come mezzo per provare emozioni. Ogni volta che si gioca, si guarda un video o si chatta, si provano delle emozioni con connotazione di felicità, nostalgia o malinconia che fanno sì che si stia più assorti che concentrati, perdendo così la cognizione del tempo.

Nonostante la tecnologia abbia accelerato e reso possibili in un breve lasso di tempo operazioni che prima richiedevano giorni, si ha sempre la sensazione di non aver mai abbastanza tempo e di averne perso altrettanto senza nemmeno accorgersene. Questo perché in realtà ogni processo, anche quello psichico, ha una componente temporale e quindi si può impiegare il tempo per fare più operazioni, ma comunque si spende un certo quantitativo di esso nel pensare e organizzare il da farsi. Per esempio nello scrivere un messaggio svolgiamo una serie di azioni prima di arrivare alla chat desiderata, una volta trovata impieghiamo altro tempo per pensare a cosa scrivere e nell'azione stessa del farlo, prima di inviare; diversamente in una conversazione "dal vivo" adoperiamo il tempo per organizzare il pensiero e poi per esprimerlo.

Questo tentativo di velocizzare sempre più i processi per "guadagnare tempo" si rispecchia anche nella comunicazione, che è diventata essenziale: ormai si è portati a preferire brevi didascalie a pagine scritte, si preferiscono brevi messaggi a conversazioni argomentate e addirittura si modificano, abbreviano e accorciano parole nel linguaggio scritto. La brama di velocità richiede anche un feedback immediato senza periodi di attesa (peculiarità della tecnologia digitale), ma nel momento in cui la domanda di velocità non viene soddisfatta, si genera nell'utente un senso di irritabilità e frustrazione.



Cyberbullismo

Il Miur definisce il cyberbullismo come “...la manifestazione in Rete di un fenomeno più ampio e meglio conosciuto come bullismo. Quest’ultimo è caratterizzato da azioni violente e intimidatorie esercitate da un bullo, o un gruppo di bulli, su una vittima. Le azioni possono riguardare molestie verbali, aggressioni fisiche, persecuzioni, generalmente attuate in ambiente scolastico. Oggi la tecnologia consente ai bulli di infiltrarsi nelle case delle vittime, di materializzarsi in ogni momento della loro vita, perseguitandole con messaggi, immagini, video offensivi inviati tramite smartphone o pubblicati sui siti web tramite Internet. Il bullismo diventa quindi cyberbullismo. Il cyberbullismo definisce un insieme di azioni aggressive e intenzionali, di una singola persona o di un gruppo, realizzate mediante strumenti elettronici (sms, mms, foto, video, email, chatt rooms, instant messaging, siti web, telefonate), il cui obiettivo è quello di provocare danni ad un coetaneo incapace di difendersi.”

A differenza del bullismo, il cyberbullismo non ha riscontri fisici evidenti fin da subito, ma va ad intaccare la parte psicologica della vittima. Sotto alcuni aspetti il cyberbullismo potrebbe essere più pericoloso del bullismo perchè non sempre si riesce a identificare il “bullo” e quest’ultimo può coalizzarsi con altri utenti anonimi per dimostrare la sua supremazia. La differenza principale che ci porta a distinguere il cyberbullismo dal bullismo è il mezzo. Il bullismo “classico” spesso avviene nel periodo adolescenziale e in un contesto scolastico, il cyberbullismo al contrario non ha limiti di età ed è sempre praticato attraverso un mezzo, che esso sia telefono o computer, ciò che li accomuna è la piattaforma infinita di internet che può racchiudere giochi e/o social.

Dal 17 maggio 2017 è entrata in vigore la prima legge sul cyberbullismo in Italia. La nuova legge definisce il cyberbullismo “ogni forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto di identità, alterazione, manipolazione, acquisizione illecita, trattamento illecito dei dati personali in danno di minorenni nonché la diffusione di contenuti online il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo”.

La legge prevede la possibilità, dai 14 anni in su, anche senza l’intervento di un adulto, di richiedere l’eliminazione di contenuti non graditi ai gestori e amministratori di siti internet e social media. La cancellazione deve avvenire entro 48 ore; in caso contrario, ci si

potrà rivolgere al Garante per la protezione dei dati personali che dovrà provvedere alla rimozione di ciò, sempre entro 48 ore. Per chi commette cyberbullismo, è prevista una “procedura di ammonimento” da parte del Questore e la convocazione dei genitori se l’età è compresa tra i 14 e i 18 anni

Cancel culture

Negli ultimi anni, con la crescente importanza assunta dai social media nella nostra vita, è cresciuta parallelamente l’attenzione verso alcuni fenomeni sociali relativi alla partecipazione pubblica dei cittadini. Un fenomeno di cui si sta discutendo molto, soprattutto negli Stati Uniti, riguarda la cosiddetta cancel culture che ha molto a che fare con il più noto fenomeno di online shaming.



Casi studio

Campagne pubblicitarie

Secondo una ricerca finanziata dall'Unione Europea¹, il 12,7% degli adolescenti tra i 14 e i 17 anni rischia di sviluppare disturbi legati alla dipendenza da Internet e il 13,9% presenta comportamenti disfunzionali che si traducono in varie attività online compiute compulsivamente, come il gaming, il gioco d'azzardo e l'utilizzo dei social network.

Ricerca sugli Internet Addictive Behaviours tra gli adolescenti europei (Tsitsika, Tzavela e Mavromati, 2012)

Dianova

Ispirata dal film del 1973 "L'Esorcista", la campagna #nonfartipossedere (#dontletthempossessyou) è stata creata da TBWA Spagna (Barcellona) ed è il motto adottato da Dianova nel corso della celebrazione della Giornata internazionale contro il consumo e il traffico illecito di droga del 26 giugno. L'obiettivo dell'organizzazione è anche quello di ottenere una risposta dai governi, dalle organizzazioni internazionali e dalla società civile in generale, così da affrontare efficacemente questo problema emergente. La campagna ritrae due adolescenti presi dai loro smartphone e che allo stesso tempo sembrano essere posseduti.



#DON'T LET
THEM POSSESS YOU

dianova 
Ask for Help, Get some Help



Break the online habits

Questa campagna iniziata il 27 settembre 2018, è un concept che mira a diffondere la consapevolezza che l'uso di Internet spesso può portarti a una dipendenza tale da trascurare i propri compiti e doveri pur di passare del tempo sulla rete. La missione è quella di sviluppare un'organizzazione che inizi un movimento di cambiamento nella comunità e che prenda provvedimenti a riguardo.



WHEN
YOU FEEL
LIKE YOU
CAN'T

esc

Reconsider real life.
Go offline.



Bundesministerium
für Gesundheit

www.go-offline.de / Infob hotline 0800 326 665



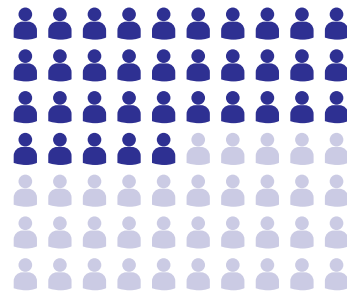
Bullismo a scuola

“La ricerca Misure anti bullismo restituisce 2.200.000 risultati, eppure nessuna di queste indica una soluzione che funzioni sempre” dice il professore al protagonista della serie anime per ragazzi Sangatsu no Lion (in Italia trasposto come “Un marzo da leoni”), che fornisce una rappresentazione intensa e realistica di quello che può essere il bullismo a scuola e di una possibile efficace soluzione, quale è il confronto diretto col problema. Le scuole hanno quindi un ruolo cardine nell’affrontare le dinamiche del bullismo, essendo uno dei luoghi dove principalmente esso avviene. Le iniziative anti-bullismo nelle scuole italiane ci sono e sono numerose, basti pensare alle innumerevoli campagne lanciate dal MIUR (Ministero Istruzione Università e Ricerca) come “Un nodo blu: le scuole contro il bullismo” del 2017 e “Smonta il bullo” del 2016 e alle iniziative delle singole istituzioni scolastiche in ogni regione. Tuttavia, sebbene queste iniziative stiano diventando sempre più numerose, non sono ancora sufficienti né tantomeno risultano veramente efficaci. Bisogna tra l’altro prendere in considerazione anche che le forme in cui si manifesta il fenomeno del bullismo risultano in continua evoluzione, in primo luogo per effetto della diffusione dei social network e dei sistemi di comunicazione digitale, che hanno rivoluzionato i modelli, i sistemi ed i linguaggi della comunicazione. Secondo i rapporti Istat del 2016, un ragazzino su due (52,7%) è stato vittima di bullismo o cyberbullismo. Nella maggioranza dei casi si tratta di ragazze tra gli 11 e i 17 anni. Una ricerca effettuata dal Censis in collaborazione con la Polizia postale ha inoltre evidenziato che il 52 per cento dei dirigenti scolastici (su 1.727 rispondenti) ha dovuto gestire casi di bullismo digitale. Per ora solo il 39 per cento degli istituti ha avviato azioni specifiche contro il fenomeno. Luca Pagliari, giornalista impegnato da vent’anni in campagne di sensibilizzazione e formazione nelle scuole conferma che spesso le campagne messe in atto da queste ultime non riescano a far sì che il problema venga percepito come tale dai ragazzi, che spesso assistono con noia alle giornate dedicate al tema. Convinto che i metodi di prevenzione e contrasto vadano necessariamente rivisti, afferma “Gli incontri frontali non funzionano più. I ragazzi hanno un’intelligenza molto più sviluppata di quanto si pensi e non sono più disponibili a sentir parlare di teoria. [...] Loro non hanno bisogno di sapere cosa è giusto e cosa è sbagliato, che la parola ‘troia’ non si dice. Hanno bisogno di esempi: gli devi raccontare che una ragazza si è buttata dalla finestra per quella parola”.

Più efficaci risultano invece le iniziative che hanno coinvolto gli studenti in prima persona, elaborando le loro reali esperienze dirette. Esempi in questo senso sono MABASTA! (Movimento Anti Bullismo Animato da Studenti Adolescenti), idea di un gruppo di studenti leccesi di 14 e 15 anni che hanno deciso di far sentire la propria voce e “100 storie di bullismo: narrazione consapevolezza e intervento” realizzato dall’ EURES Ricerche Economiche e Sociali in collaborazione con la Regione Lazio e il Ministero del Lavoro e delle Politiche sociali. Quest’ultimo, tramite un’indagine campionaria su 7 istituti romani (11 plessi e 53 classi), ha presentato, alla fine del percorso, 100 racconti di esperienze dirette di vittime, bulli e testimoni, in modo da sensibilizzare “dall’interno” gli studenti, facendo parlare loro stessi del problema e delle ripercussioni psicologiche e sociali che si porta dietro.



52 % dei dirigenti scolastici ha gestito casi di bullismo digitale



100 storie di bullismo

“100 storie di bullismo” è un progetto avviato dalla regione Lazio in associazione con l'Eures Ricerche Economiche e Sociali e il Ministero del Lavoro e delle Politiche sociali. Questo progetto, strutturato in 3 fasi (indagine, raccolta dei dati, attività di condivisione) è stato creato come “intervento di formazione e sensibilizzazione finalizzato a trasferire ai giovani e agli stessi Istituti scolastici coinvolti, strumenti di conoscenza, consapevolezza, prevenzione e contrasto del bullismo nelle sue diverse fasi, forme e manifestazioni.” Hanno aderito al progetto 7 Istituti secondari (3 Istituti tecnici e 4 licei) attraverso la partecipazione di 11 plessi scolastici e 53 classi; qui alunni e insegnanti hanno discusso del tema e hanno potuto raccogliere dei dati sull'utilizzo, il tempo e i mezzi di internet. La seconda azione del progetto ha consistito nella produzione di un racconto breve da parte dei giovani delle classi selezionate. In questi racconti i ragazzi hanno potuto esternare la propria esperienza di vittime, autori o testimoni di bullismo, ripercorrendo sia i fatti e le modalità di tali manifestazioni.



Fumetti

Il fumetto è sempre stato uno dei mezzi preferiti dai ragazzi. Stimolati dalle immagini, i disegni e dai brevi dialoghi, permettono di stimolare l'immaginazione con il movimento delle figure e rendere la lettura scorrevole e leggera.

Sospeso



Con *Sospeso*, Salati e Barducci raccontano una storia di eroismo con protagonista un ragazzino di periferia vittima dei bulli della scuola, che un giorno scopre di riuscire a mettere in pausa tutto il mondo intorno a lui, a suo piacimento, con l'aiuto di un walkman. Ha dei poteri come quelli dei personaggi a fumetti e cerca in maniera confusa di utilizzarli per migliorare la propria esistenza, ma senza la garanzia di una vita tranquilla. Infatti i poteri finiscono solo per procurargli più guai.

Heartbeat



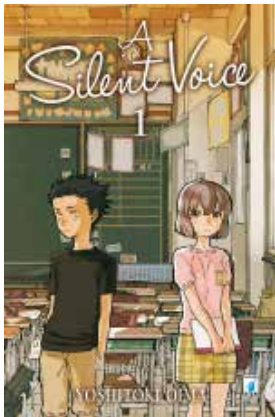
In un immaginario dagli sfondi floreali più neoclassici che shōjo manga, la Llovet racconta una storia dove la violenza fisica e psicologica ha una escalation rapida, passando dal mostrare qualche livido al mettere in atto una teatrale scena in cui il ragazzo più popolare della scuola è chino sul corpo di un'altra studentessa in fin di vita mentre ne beve il sangue. La vicenda manda sotto shock la scuola, innescando nella protagonista e nelle persone che le sono attorno una vertigine di atti perversi. In *Heartbeat* il bullismo si presta come trampolino verso una trama di horror moderno barocco ed erotico.

Spider Man



Tra tutti i supereroi a fumetti, l'Uomo Ragno è quello che con l'argomento del bullismo ha più affinità, data la sua natura originaria di liceale spernacchiato dai compagni, e per questo è solitamente il prescelto per raccontare storie a tema sociale. Nel 2003 la Marvel lo rese protagonista di *Amazing Spider-Man on Bullying Prevention #1*, realizzato in collaborazione con l'associazione *Prevent Child Abuse America* e distribuito tramite la catena di supermercati *Target*.

A Silent Voice



A Silent Voice è uno shōnen scritto e disegnato da Yoshitoki Ōima, serializzato in Giappone su *Weekly Shōnen Magazine* tra il 2013 e il 2014. Il manga racconta l'amicizia di Shoya Ishida, un ragazzino vivace, e Shoko Nishimiya, una ragazza sorda che comunica con un quaderno. Quest'ultima, dopo essere stata bullizzata da Ishida e dai suoi compagni di classe, cambia scuola, per poi incontrare il ragazzo alle superiori, a sua volta vittima di scherni da parte degli amici. Ishida prova a redimersi ritrovando le amicizie che Nishimiya avrebbe potuto stringere da bambina e, una volta riallacciati i rapporti con alcuni di loro, si crea un gruppo in grado di aiutare i due a far emergere i loro conflitti interiori.

OBIETTIVI DI PROGETTO

Obiettivo

Progetto integrato rivolto ad una fascia di età che comprende dalla preadolescenza all'adolescenza (12-17 anni) contro il cyberbullismo e la dipendenza da social, in modo da alimentare la consapevolezza dei ragazzi nell'impiego di internet e per limitare i fenomeni negativi che ne possono derivare.

PROGETTO

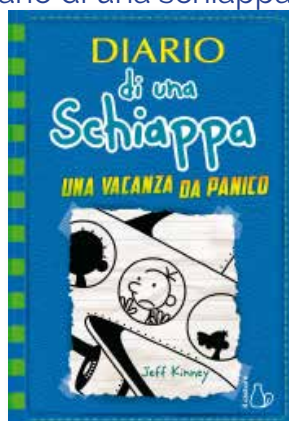
Questo progetto è stato pensato per un target di ragazzi tra i 14 e i 17 anni, e si propone di catalizzare la loro attenzione su tematiche come la dipendenza da social e il cyberbullismo, grazie all'utilizzo di un linguaggio a loro vicino. Si è studiato un linguaggio visivo apprezzato dai ragazzi: una forma di scrittura semplice, accompagnata da immagini, didascalie, fumetti e piccole vignette che alleggeriscono il racconto. Per questo si è pensato ad un romanzo-diario: una forma di racconto con testi originali che fa immedesimare il lettore nel protagonista con le sue vicissitudini e i suoi stati d'animo. Il racconto parla di un comune ragazzo che, in un giorno apparentemente tranquillo, viene preso di mira da alcuni compagni che, tra un commento di troppo e uno scherzo pesante, iniziano a perseguitarlo prima sui social e poi a scuola. Così inizia il viaggio emozionale del protagonista, che può confidare sentimenti, sensazioni e il suo stato di malessere soltanto al suo diario, essendo quest'ultimo la forma più intima di scrittura. Le pagine, scritte in maniera classica come se fossero un romanzo, sono stravolte da cancellature, appunti e sovrapposizioni che sembrano essere aggiunte a mano dal proprietario del diario. Ad affiancare il testo, ci sono delle composizioni grafiche che esplicitano in maniera metaforica le sensazioni ed emozioni descritte dal protagonista. Le diverse immagini, tagliate e associate o sovrapposte, insieme al contrasto di colori, non solo trasmettono un messaggio diretto e di impatto, ma richiamano anche il concetto che su internet siamo esposti in continuazione a diversi input visivi, spesso contemporaneamente; un poster con tutte le illustrazioni presenti all'interno dell'artefatto funge da sopra-copertina del diario. Per diffondere e approfondire l'argomento, è stato progettato anche un sito, dove si possono trovare numeri utili e dove è possibile condividere, attraverso un forum, esperienze di cyberbullismo vissute da altri utenti.

Linguaggio visivo

Prodotti editoriali che hanno riscosso successo tra i ragazzi

Gli adolescenti, anche nella lettura, cercano qualcosa in cui possano immedesimarsi e rispecchiarsi. Il diario è una delle forme narrative tra le più intime e semplici, per questo molti adolescenti preferiscono questo genere letterario.

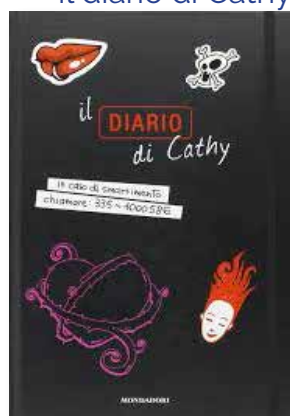
Diario di una schiappa



“Diario di una schiappa” scritto da Jeff Kinney è la narrazione delle vicende sfortunate di un ragazzino che si appresta a frequentare la scuola media. Questo libro è adatto non solo agli adolescenti, ma anche a bambini di età un po’ inferiore. In esso Greg, il protagonista, descrive, in stampato minuscolo e con simpatici disegni, la sua vita quotidiana con la famiglia e la sua esperienza a scuola, con tutti i suoi alti e bassi.

Bestseller in Italia e nel mondo, la serie è tradotta in 35 lingue e pubblicata in 37 paesi.

Il diario di Cathy



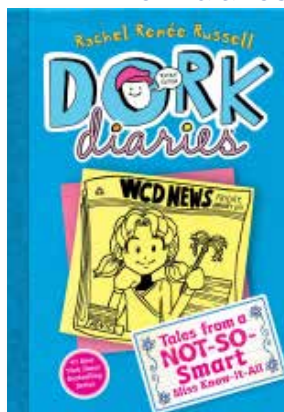
“Il diario di Cathy” racconta la storia di una diciassettenne (Cathy) che viene improvvisamente lasciata da Victor, il suo ragazzo, senza un motivo. La ragazza decide di indagare e si ritrova al centro di esperimenti segreti, morti misteriose, rivelazioni sconvolgenti... Cathy annota tutto nel suo diario, raccoglie tutte le prove in una busta e consegna al lettore tutti gli indizi, per arrivare insieme alla soluzione del mistero. Ogni lettore potrà leggere gli appunti, curiosare tra i commenti, toccare con mano gli indizi, navigare il sito web.

Scuola media gli anni peggiori



Questa è la storia di Rafe Khatchadorian, prima media, ragazzino introverso ma dotato di una fervida immaginazione; inserito in questo nuovo mondo attua una sua strategia di sopravvivenza. Agli occhi degli adulti, si comporta da ragazzaccio poiché Rafe è un protagonista abbastanza trasgressivo da essere interessante, ma sotto sotto abbastanza buono ed anche intelligente perché ha ben chiara la differenza tra giusto e sbagliato.

Dork diaries



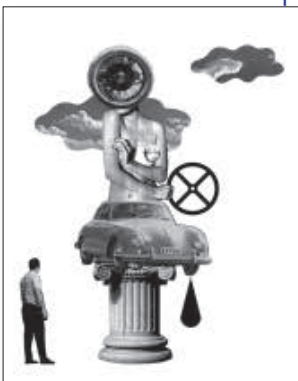
“Dork Diaries: Tales from a Not-So-Fabulous Life” è un romanzo per giovani adulti di Rachel Renee Russell che racconta della quattordicenne Nikki Maxwell e del suo primo mese e mezzo in una nuova scuola dove deve affrontare compagni di scuola ma anche bulli e partecipare ad un concorso d’arte. Alla fine dell’estate, prima di frequentare la scuola media, la 14enne Nikki Maxwell aveva chiesto a sua madre un iPhone. Spera che questo possa aiutarla a far parte del gruppo delle ragazze più popolari della scuola. Invece di un iPhone, la madre di Nikki le compra un diario lasciandola sbalordita perché nessuno scrive più nei diari, ma pubblica tutto di sé online. Nikki dice che è il peggior regalo di sempre e che non scriverà mai sul diario. Pochi giorni dopo, Nikki scrive nel suo nuovo diario perché si sente invisibile nella sua nuova scuola.

Collage

La parola “Collage” deriva dal verbo francese coller che significa letteralmente incollare. Il collage è una tecnica artistica usata principalmente nelle arti visive da artisti d'avanguardia, e consiste nell'assemblare e accostare immagini differenti, per crearne altre completamente diverse. Per creare queste composizioni vengono utilizzati elementi di diverso tipo come ad esempio giornali, foto o immagini, ma anche colori attraverso pitture, vernici e pennarelli a volte arricchite con. Proprio per questa caratteristica di avere numerosi strati di materiali diversi incollati su una superficie, il collage risulta avere uno spessore visivo diverso da quello che comunemente si può percepire in una rappresentazione bidimensionale. Questa tecnica inizia a svilupparsi nei primi anni del novecento grazie ad artisti come Braque e Picasso che utilizzano questo tipo di comunicazione per creare opere d'avanguardia. Qualche anno più tardi sono i Dadaisti a sperimentare questo metodo di rappresentazione creando un'ampia gamma iconografica che va dalla reinterpretazione di ritratti a figure fantasiose. Su questa stessa scia sono i surrealisti a utilizzare il collage per rappresentare composizioni uniche che riproducono scenari fantastici attraverso l'utilizzo di foto, illustrazioni, carta colorata e pittura.

Ripreso con il futurismo e nella seconda metà del 900, il collage è una tecnica che viene tuttora utilizzata e sperimentata, anche a livello pedagogico. Per le sue opere, Duchamp usa immagini di riviste, giornali e altre stampe applicandole su qualsiasi supporto, creando così collage con diversi colori e forme ma trovando sempre un'armonizzazione tra le varie figure.

Marcel Duchamp



Per le sue opere, Duchamp usa immagini di riviste, giornali e altre stampe su qualsiasi supporto, creando così collage con diversi colori e forma ma trovando un'armonizzazione tra le varie figure.

Joe Webb



Joe Webb (1976) è un giovane artista che crea collage fatti a mano ricchi di significato. Webb reinventa le immagini trovate facendo cambiare prospettiva all'osservatore, usando modifiche semplici e concise per creare opere d'arte provocatorie. Affronta questioni come l'ambiente, la guerra, la disuguaglianza.

Artisti simili sono: Hugo Barros, Fuqinchit e Felipe Posada

Waldemar Strempler



Strempler è un artista tedesco, scultore e graphic designer, che manipola le immagini creando opere provocanti che mantengono il corpo umano come centro. Spesso le opere rappresentano una figura femminile a cui vengono sostituite parti del corpo con altre estranee oppure sostituite con immagini che le ricordano; altre volte vengono ricoperte con altri pezzi di materiali (foglie, buste, stoffe...) o con colori.



A partire da fotografie vintage che trova nei mercatini delle pulci o in archivi dismessi, Kensuke realizza immagini completamente nuove, ritagliando, sovrapponendo, rovesciando pezzi di immagine che si incastrano come tasselli di un puzzle, lasciando l'osservatore stupefatto del risultato. Egli interviene in maniera irrimediabile su un esemplare unico (stampa vintage o cartolina) usando uno strumento simile a un bisturi o ad una taglierina. Volti senza nome acquisiscono un carattere, rendendo protagonisti soggetti totalmente sconosciuti, senza identità.

Decollage

A differenza del collage questa tecnica ha lo scopo di distruggere e non creare. Considerata l'opposto del collage, consiste nello strappare parti di manifesti, murali, cartelloni pubblicitari ecc. per trasferirli su un supporto, e sottoporli successivamente ad altre tecniche di manipolazione. È in particolare praticato dal 1950, da artisti orientati verso un nuovo realismo, rilevando un aspetto importante del paesaggio urbano, fatto di immagini effimere e scadute.

Mimmo Rotella

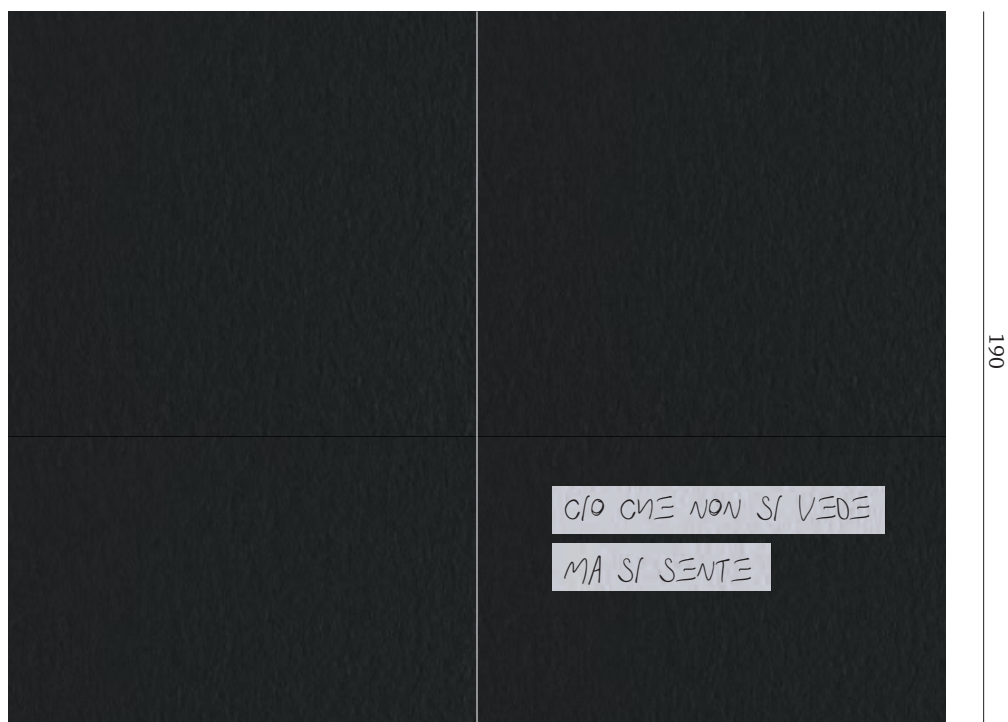


Tra i primi sperimentatori di questa tecnica, Rotella prende ispirazione dal cinema a colori, dalle vivaci locandine pubblicitarie, dalle icone pop, dal fermento culturale e artistico internazionale. Inizialmente astratti, verso la fine degli anni 50 i suoi decollage cominciano a includere elementi figurativi e dall'inizio degli anni 60 si concentrano sui divi del grande schermo e della musica come Marilyn Monroe, Liz Taylor, Marlon Brando ed Elvis Presley.

Formato

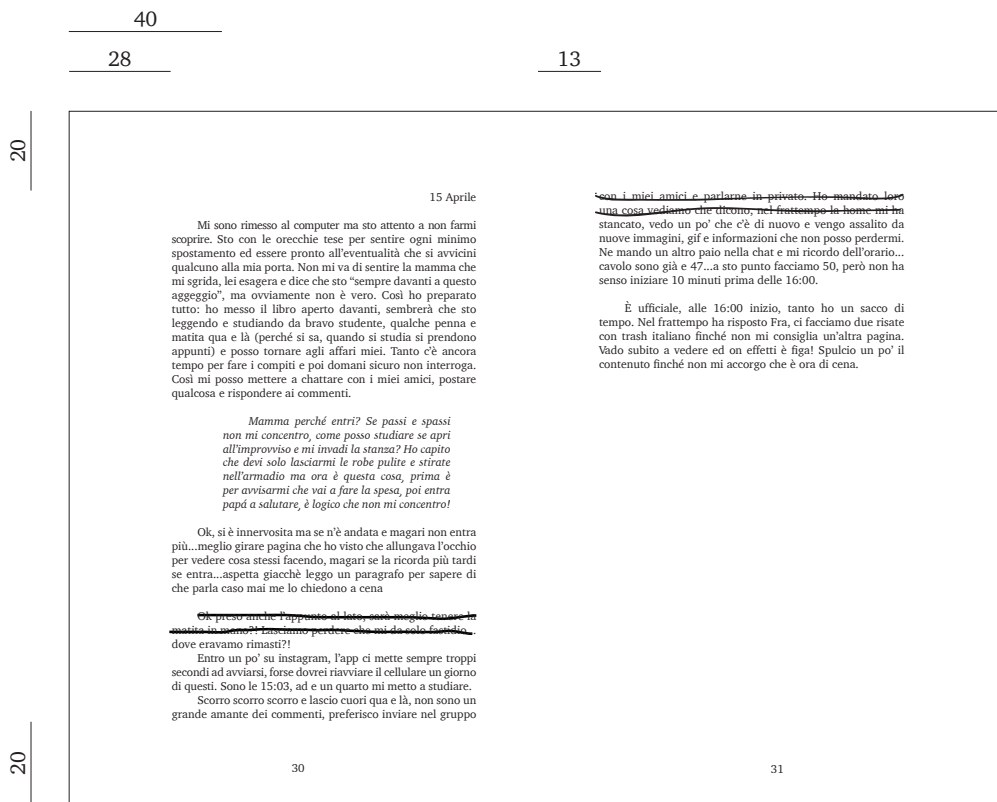
Il formato scelto è un 125x190mm. È stata prediletta questa dimensione in modo che il lettore percepisse l'artefatto come una cosa personale e intima e non ingombrante o eccessiva. Per la copertina del diario si è utilizzato un cartoncino 300g nero che permettesse all'artefatto di essere flessibile e maneggevole mentre per le pagine interne la grammatura è 100g.

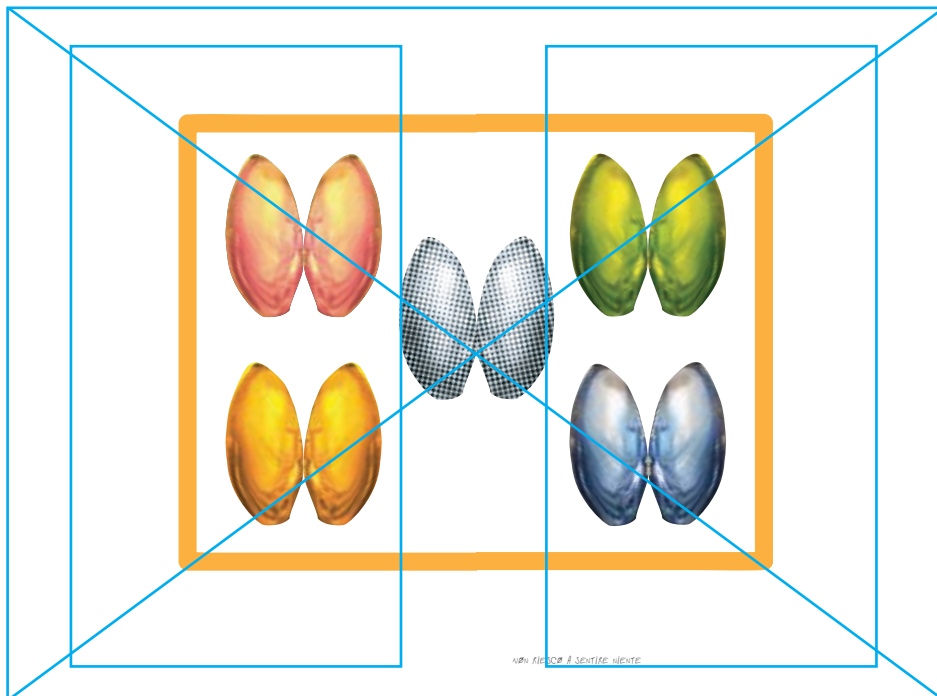
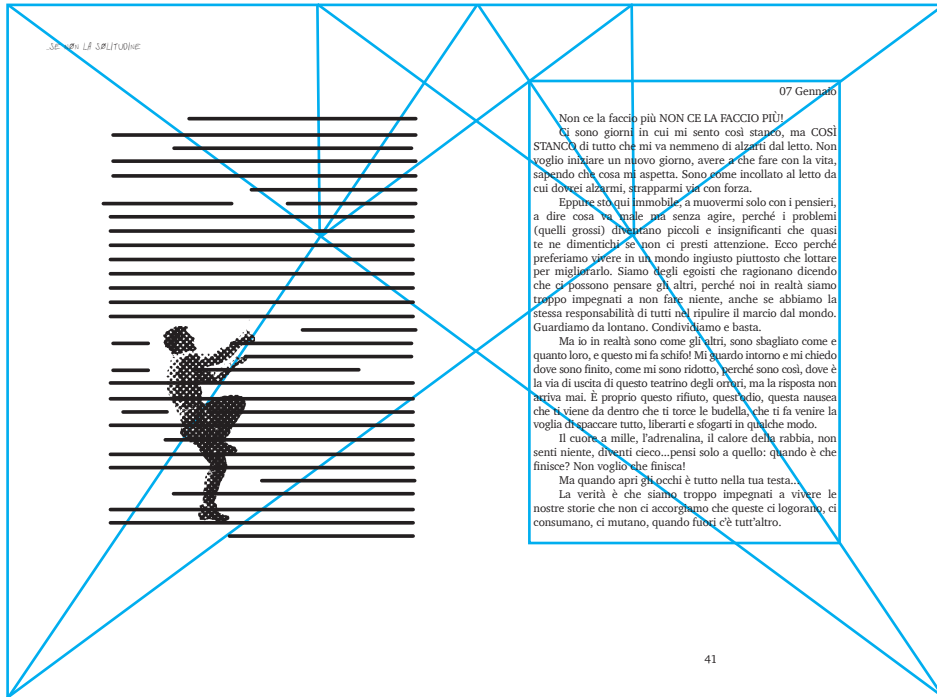
125



Layout e struttura

L'intero diario è costruito su due tipi di griglie: una per il testo basata sul canone di Van de Graaf che racchiude il testo in una gabbia lasciando ai lati spazio per alleggerire la pagina con il testo fitto e per permettere eventuali note al lato; l'altra griglia invece è stata pensata per lo sviluppo delle immagini che si sviluppano principalmente dal centro delle due pagine affiancate o in un'area centrale della pagina singola.





Font

Sono stati utilizzati due tipi di font. Il “Charter” è stato utilizzato per il corpo del testo scelto perché ricordasse i romanzi classici, ma comunque con grazie non troppo pronunciate in modo che non desse un aspetto pesante alla pagina interamente scritta. Si è usato il regular per la parte del racconto indiretta e il corsivo per i dialoghi. L’altro font utilizzato si chiama “Fast in my car” ed ha un lettering manuale che prevede solo il maiuscolo. Quest’ultimo è utilizzato per le note a bordo pagina che fanno intendere siano state scritte a mano dal personaggio del racconto.

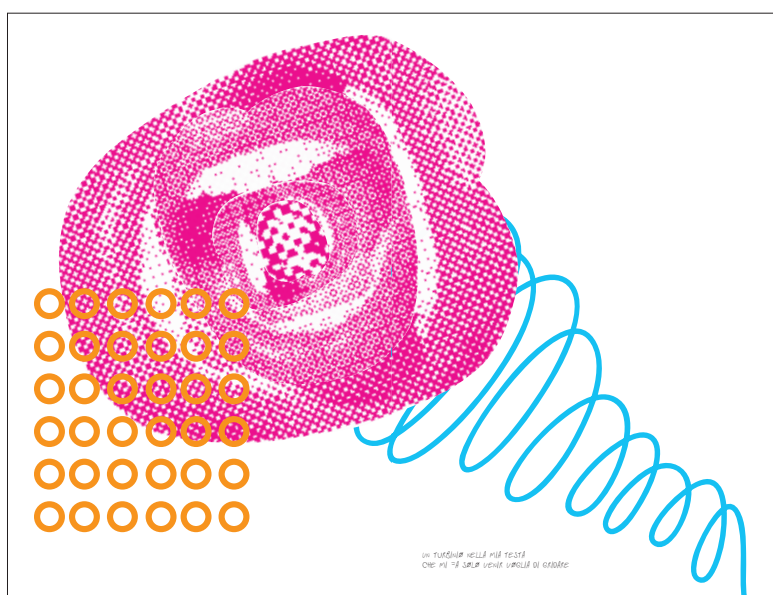
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMN^oPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNØPQRSTUVWXYZ
1234567890

Elaborazioni delle immagini

Le immagini sono state modificate in scala di grigio e convertite in bitmap per poi applicare una mezzatinta con un raggio massimo tra 8 e 12. In questo modo le immagini assumono una personalità caratterizzante che ricorda i fumetti e la pop art. In alcuni casi oltre alla mezzatinta sono stati utilizzati dei gradienti per conferire all'immagine un colore tra quelli scelti e quindi omogeneizzare le composizioni tra loro.



Scelte cromatiche

I colori prevalenti in tutto l'artefatto sono colori acidi e accesi che secondo la teoria dei colori riportano a sensazioni negative, disturbanti e ansiogeni.



C 0%
M 100%
Y 0%
K 0%



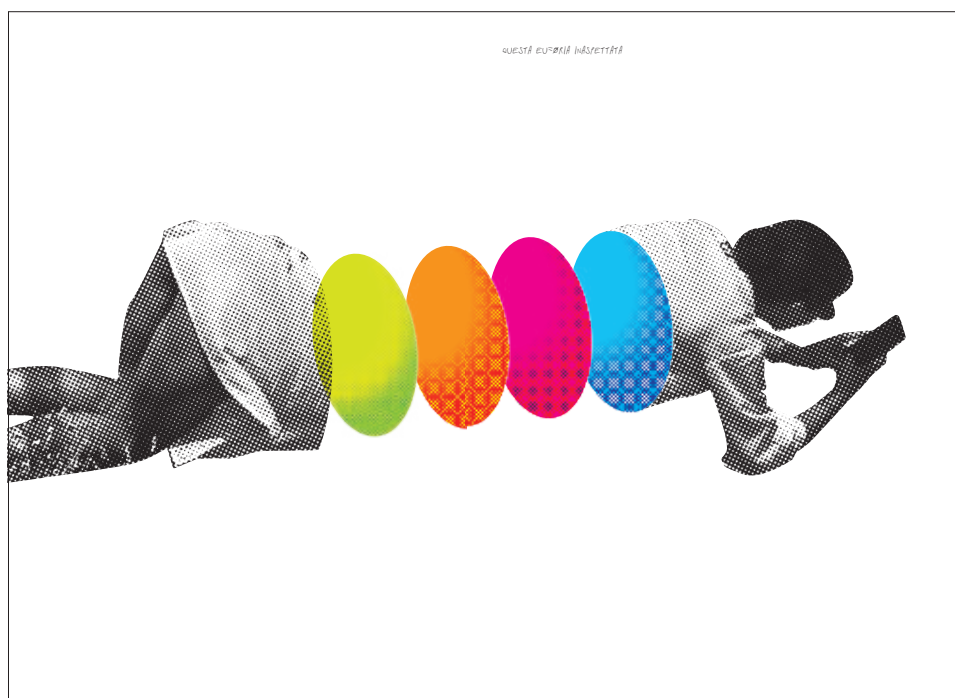
C 70%
M 0%
Y 1%
K 0%

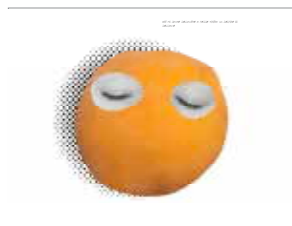
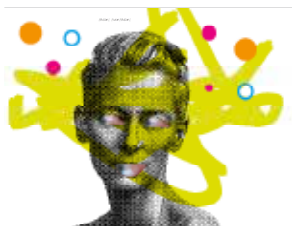
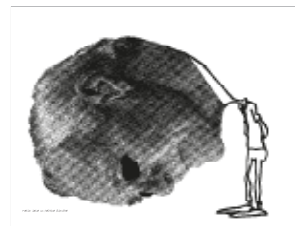
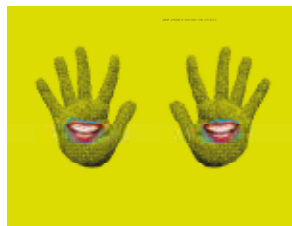
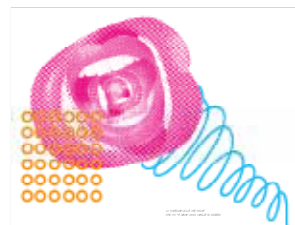
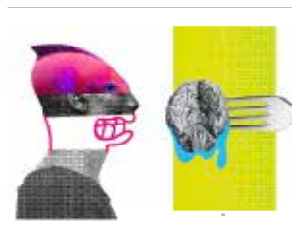
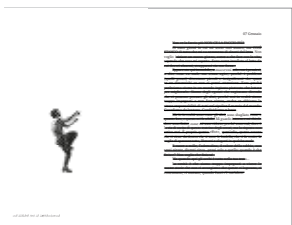
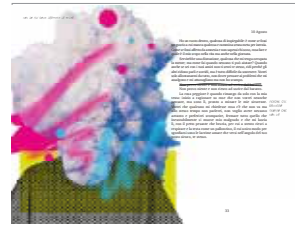
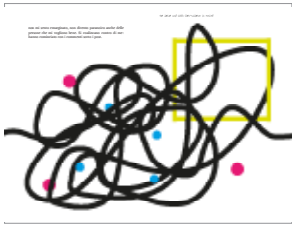


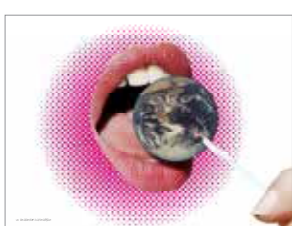
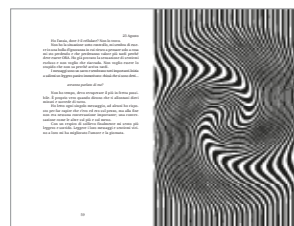
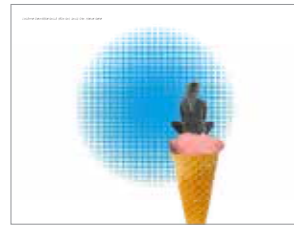
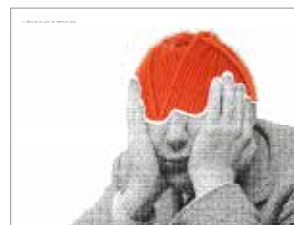
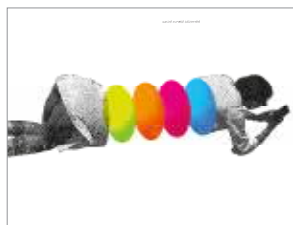
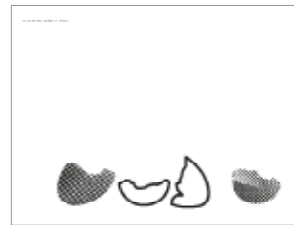
C 20%
M 0%
Y 100%
K 0%



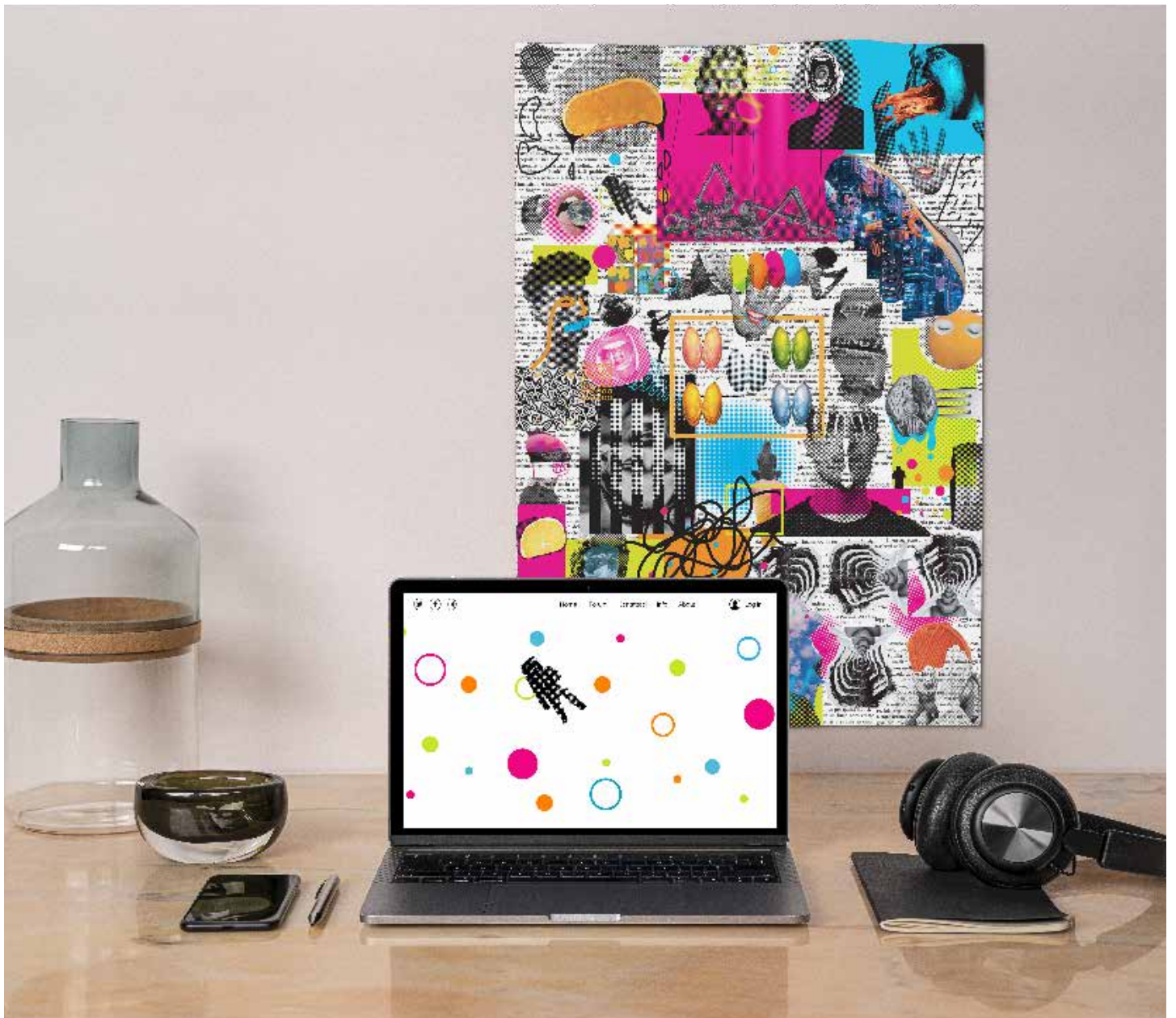
C 0%
M 35%
Y 85%
K 0%







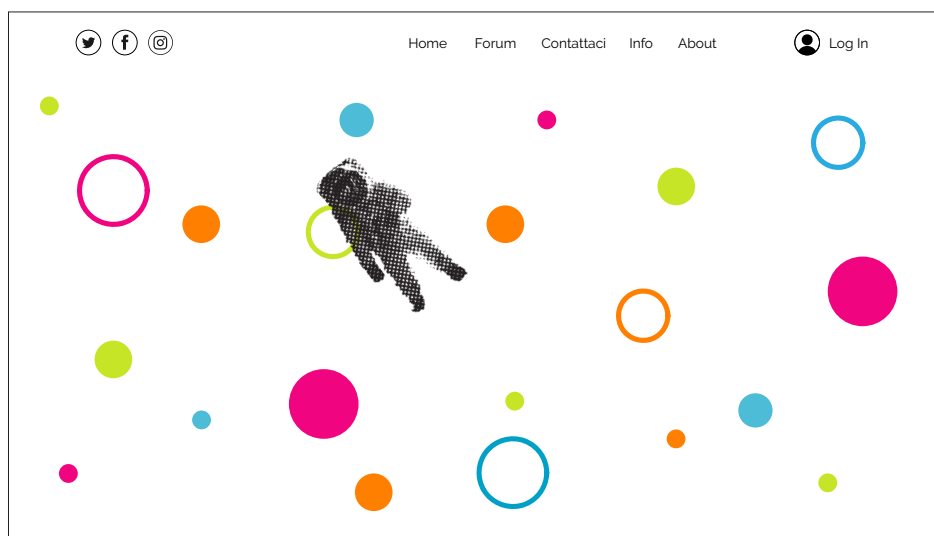
Oltre al diario si è pensato di progettare una serie di artefatti vicini ai giovani che potessero suscitare in loro interesse e allo stesso tempo potessero sentire vicini al loro modo di comunicare. Ecco perchè si è pensato di progettare un poster e di sviluppare un sito internet.



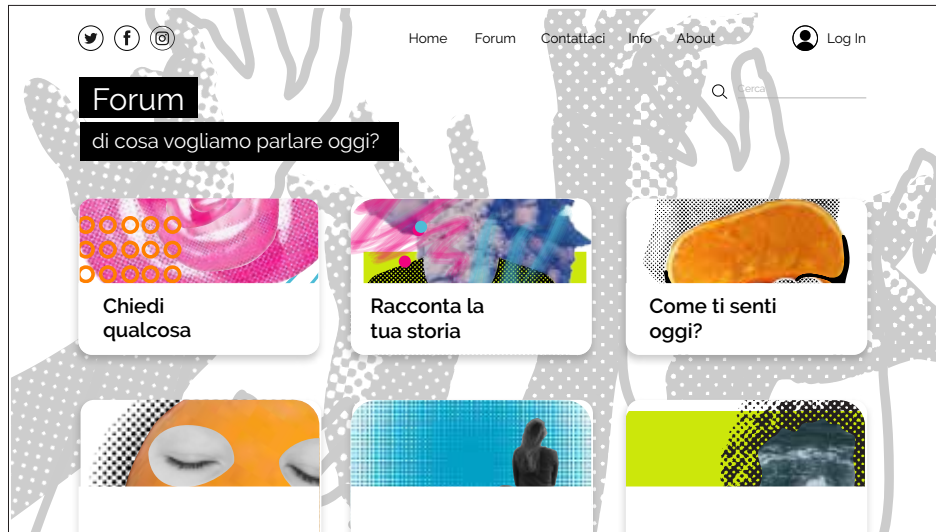
Sito

Oltre al diario si è pensato di trasportare la tematica anche su un sito internet in modo che possa raggiungere ancora di più i ragazzi. Richiamando il linguaggio visivo del diario, il sito è composto da una home page (con collegamenti a vari social) e a diversi portali: il forum dove gli utenti possono interagire discutendo su diverse tematiche, raccontando le proprie esperienze e condividendo; una sezione con contatti in caso di necessità di numeri utili e associazioni esperte nel tema del bullismo/cyberbullismo; una parte dedicata al diario e al suo contenuto. È stato montato anche un breve video pensato per attirare l'attenzione dei ragazzi ed essere condiviso sulle varie piattaforme social.

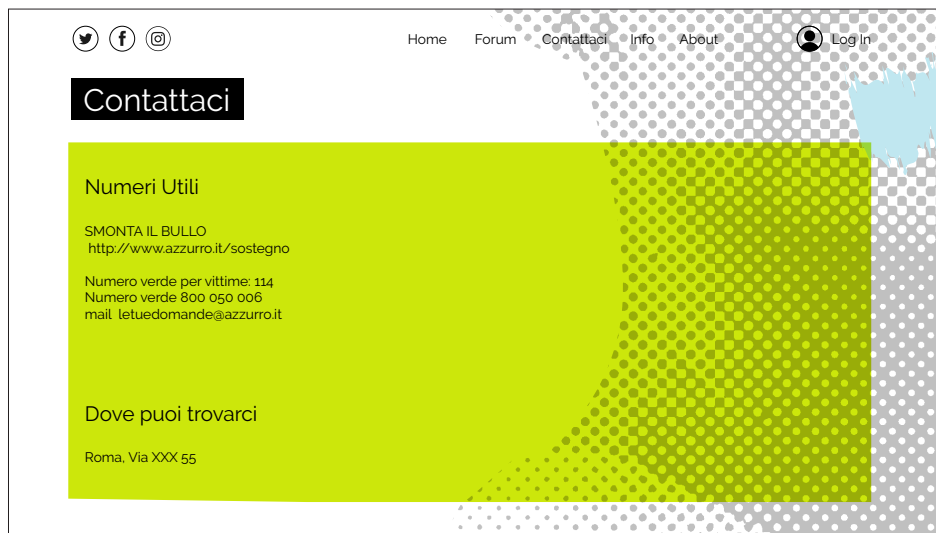
Home page



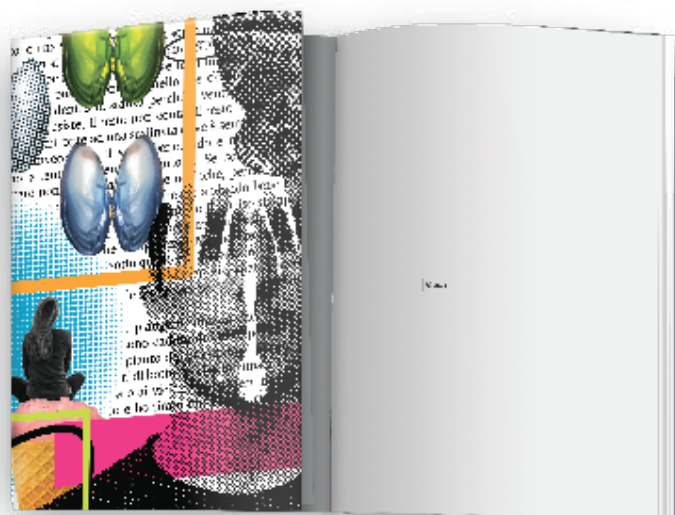
Forum



Contatti



Prototipo





BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

Bibliografia

- Tonioni, F. (2013). *Psicopatologia web-mediata*, Milano: Springer.
- Rivoltella, P. (2006). *Screen generation*, Milano: V&P
- Pazienza, A. (2018). *Andrea Pazienza, trent'anni senza*, Roma: Cocconino Press.
- Tamburini, S. & Liberatore, T. & Chabat, A. (2017). *Ranx edizione integrale*, Napoli: Comicon edizioni.
- Lombardo Radice, M. & Ravera, L. (1996). *Porci con le ali*, Milano: Arnoldo Mondadori Editore
- Smith, K. (2014). *Distuggi questo diario (dove vuoi)*, Mantova: Esperia S.r.l.
- Fochessati, M. & Piazza, M. & Solimano S. (2007). *In pubblico, azioni e idee degli anni Sessanta in Italia*, Losanna: Skira

Sitografia

- <https://wearesocial.com/it/blog/2018/01/global-digital-report-2018>
- <http://webcrew.it/dati-utilizzo-internet-italia/>
- <https://wearesocial.com/it/blog/2019/01/digital-in-2019>
- <https://www.istat.it/it/archivio/internet>
- <https://www.istat.it/it/archivio/216672>
- <https://www.istitutobeck.com/psicoterapia-dipendenza-internet/faq-dipendenza-internet>

https://scuola.repubblica.it/blog/rep_digital/3-cyberbullismo-a-scuola-tra-post-chat-e-gentilezza/?ref=RHPPRB-BH-IO-C4-P1-S1.4-T1

https://www.repubblica.it/tecnologia/2018/05/10/news/la_dipendenza_da_internet_il_45_degli_studenti_passa_su_internet_almeno_6_ore_al_giorno-196049127/?refresh_ce

<https://tg24.sky.it/tecnologia/2019/02/01/internet-italiani-social>

<https://www.miur.gov.it/bullismo-e-cyberbullismo>

<https://www.dianova.org/campaigns/dontletthemposses-syou-help-us-pass-the-message/>

<https://www.mercurynews.com/2007/02/22/china-launching-campaign-to-combat-internet-addiction/>

<https://www.mercurynews.com/2007/02/22/china-launching-campaign-to-combat-internet-addiction/>

<https://www.franzrusso.it/condividere-comunicare/le-emozioni-nellera-dei-social-network/>

<https://www.liberopensiero.eu/26/03/2018/attualita/societa/violenza-verbale-social-hate-speech/>

<https://www.miur.gov.it/bullismo-e-cyberbullismo>

<https://www.informazioneenzafiltro.it/a-scuola-di-anti-bullismo/>

<https://cesie.org/media/eas-pb-web.pdf>

<https://www.noisiamopari.it/site/it/giornata-nazionale-con->

tro-il-bullismo-e-cyberbullismo/

https://www.informagiovani-italia.com/campagna_nazionale_contro_bullismo.htm

<http://www.mabasta.org/?fbclid=IwAR3zchnOAI-8S49Jjk9M05H7D0lWvX39HJNgEiZERTYzRKOzK5UXSuIp6OVU>

https://www.liceorussellroma.edu.it/sites/russell/files/immagini/100_storie_di_bullismo-report_eures.pdf

<https://www.agi.it/scienza/news/2020-03-17/coronavirus-effetti-isolamento-sociale-7614478/>

<https://www.auxologico.it/approfondimenti/depressione-fase-2#>

<https://www.ipsico.it/news/conseguenze-psicologiche-del-coronavirus/>

<https://www.insalutenews.it/in-salute/regione-lazio-un-questionario-fotografale-conseguenze-dellisolamento-durante-la-pandemia/>

Fonti

Fonte principale: <https://unsplash.com/>

Diario

Pag. 8-9 foto di Anastasia Vityukova (rielaborata)

Pag. 14-15 foto di Vicky Hladynets (rielaborata)

Pag. 25-26 foto di Elle Hughes (rielaborata)

Pag. 39 foto di Warren Wong (rielaborata)

Pag. 48-49 foto di Zan (rielaborata)

