

Numero 88

trimestrale settembre 2024

Centottanta gradi

L'altra metà dell'informazione

180 gradi è una testata giornalistica registrata al tribunale ordinario di Roma con autorizzazione n.73 del 28/4/2015

► Illustrazione di copertina | Ileana Pace

Stories and gaming

Percorsi ludici tra parole e immagini



www.180gradi.org





www.180gradi.org

180 gradi è un **progetto di comunicazione sperimentale** che vuole dare informazioni riguardo i temi della Salute Mentale.

La redazione del giornale è un “laboratorio di cittadinanza” permanente, un luogo inclusivo ed aperto all’incontro con il territorio. Uno spazio dove permettere la formazione e l’inserimento lavorativo di persone con disagio mentale.

**Un giorno la paura bussò alla porta.
Il coraggio andò ad aprire e non trovò nessuno.**

Realizzato da



Sostenuto da



Sommario

In Copertina

Le carte raccontano 5

Laboratorio Digital Story Trekking

Quando l'arte creativa incontra la l'IA: minaccia o evoluzione? 7

Maria Anna Catera

Il gioco, un linguaggio che parla al cuore 10

Sara Gaudenzi

Al Vintage Market, quanti sogni alle "pezze americane" 13

Francesca Ruggieri

Cultura

"Leggere oggi", "Hamelin" la realtà associativa che rende viva la lettura 16

Valeria Festino

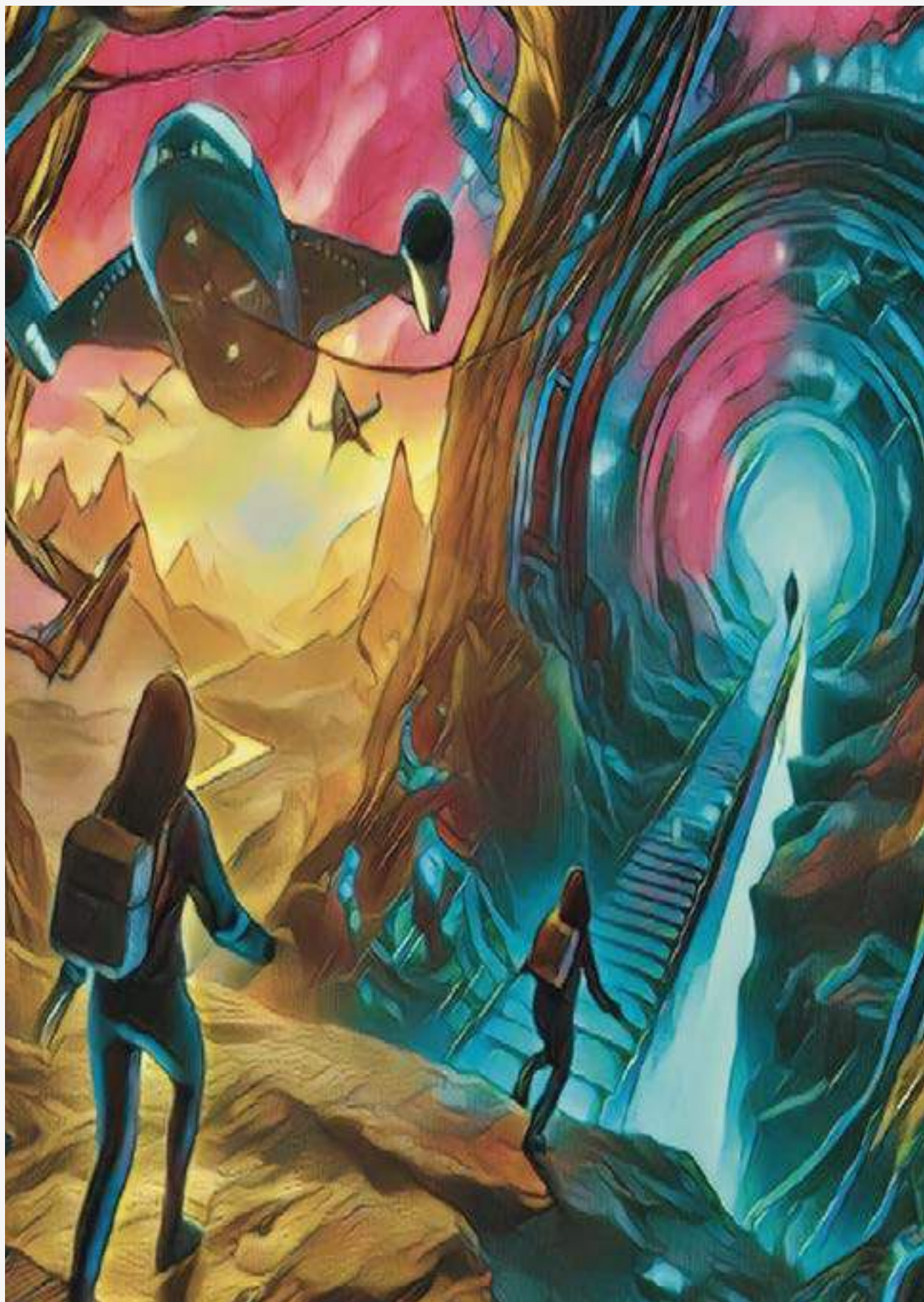
"Spettri Rossi". Un noir fantapolitoco tra realtà e finzione 19

Valentina Mantovan

Cyber World

Internet e le sue dipendenze 21

Maria Anna Catera





Le carte raccontano

Laboratorio Digital Story Tekking

La Gemma, Il Nano, la Fontana, I Pianeti sono solo alcune delle quaranta carte di “Seminare storie” : il progetto del laboratorio di Digital Story Telling del Centro Diurno San Paolo (Dipartimento di Salute Mentale Asl Roma2), nato dall’esigenza di narrazione insita in ciascun

individuo.

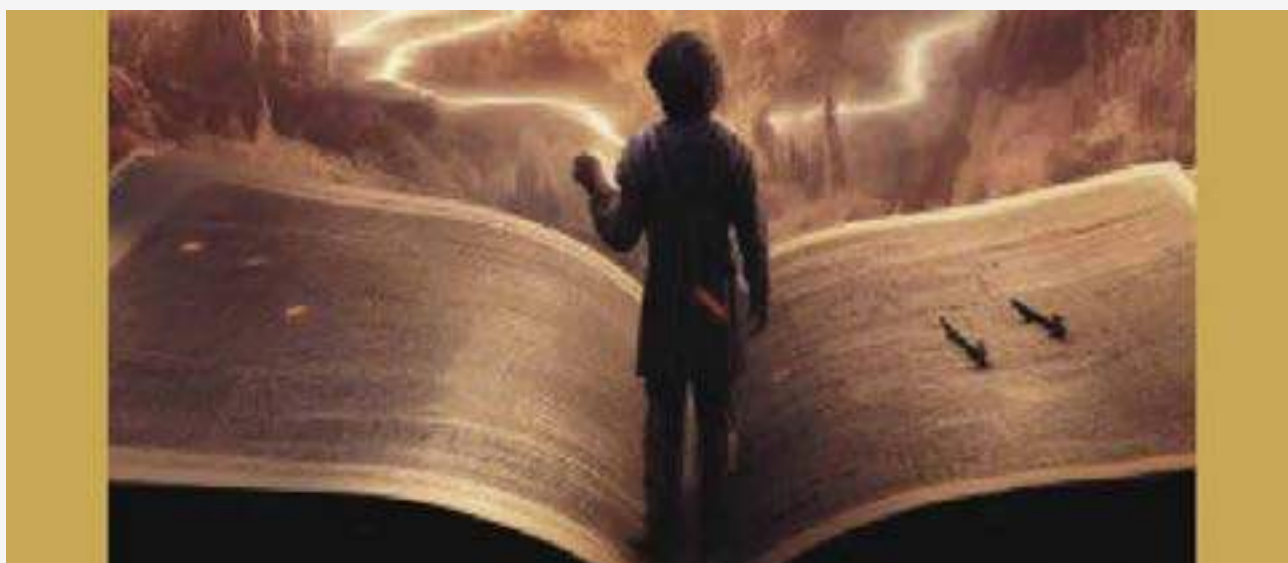
Sono carte da gioco? Forse, ma anche molto altro. Le carte nascono dalla produzione di un’intelligenza artificiale alla quale viene data in pasto una frase, una parola, un titolo. Il titolo di cosa? Di un racconto. Ogni racconto ha una genesi diversa però. Molti provengono dal

camminare insieme col gruppo trekking, alcuni sono racconti individuali, altri corali. Taluni seguono una traccia proposta dagli operatori, altri sono libera espressione dei ragazzi. Gli stimoli sono stati innumerevoli: il binomio fantastico (Gianni Rodari docet), le fiabe popolari, i miti dall'antica Grecia, le leggende dell'Alto Adige, il limerick (un non sense o un breve componimento umoristico), le favole sbagliate, i film, la personificazione dell'oggetto, i giochi di ruolo e chi più ne ha più ne metta... Quindi una carta prende vita da un titolo, da un racconto. Ma alcuni sono racconti di racconti o viceversa racconti provenienti dalle carte, in una dinamica di narrazione circolare creativa.

Le carte sono raggruppate per colore (bianco, giallo, marrone.....), ognuna ha il suo titolo e la sua storia, la cui origine ormai è confusa. Alcune sono il punto di arrivo di un lungo processo, in altri casi la narrazione è nata dall'immagine della carta che per tanti motivi era orfana di storia o di titolo. Una treccia i cui fili si mescolano e forse non è poi così importante sapere se è nato prima l'uovo o la gallina.

Il digital story telling è stato fin dalla sua nascita, più di cinque anni fa, un laboratorio camaleontico, in grado di adattarsi alle esigenze del suo contesto, ma alla sua base i principi sono sempre stati immutati: narrare storie, con e attraverso il gruppo, utilizzando e apprendendo strumenti informatici e digitali. Da due anni il laboratorio è stato informalmente rinominato "Digital story trekking". Da allora infatti c'è stata una commistione con il gruppo del trekking dei ragazzi under 30. Ciò che è importante è che queste storie sono autentiche, inedite, nascono dal desiderio di esprimersi e narrare il cammino, che ha a che fare con la montagnaterapia, un progetto più che mai caro ai partecipanti, in memoria di Sergio Nascimbeni, ex direttore del Csm, che lo ha sostenuto negli anni con coraggio e con una disordinata genialità che manca ogni giorno.

Chi vuole leggere e giocare con le 40 storie può trovarle alla pagina sezione *Gioca con noi* del sito www.180gradi.org.





Quando l'arte creativa incontra l'IA: minaccia o evoluzione?

Maria Anna Catera

L'intelligenza artificiale si sta facendo avanti sempre più prepotente, perfeziona il nostro lavoro, le nostre professioni in molti campi, anche in quelli più creativi, come la grafica.

Infatti, grazie ad alcune ChatBot si possono generare immagini grafiche a partire da piccoli input. E i grafic designer sentono minacciata la propria professione, ma si stanno ancora chie-

dendo se l'IA sia una valida alleata o un sostituto.

Abbiamo cercato di fare chiarezza con l'aiuto di Fabio Corona, un'operatore grafico romano, trentacinquenne, esperto nel settore. Direttamente dal quartiere del Quadraro, zona Parco degli Acquadotti Fabio studia al Centro di formazione professionale Pio XI, si specializza in seguito come grafico pre stampa, ovvero si forma su tutta la parte di progettazione e design di un prodotto grafico prima dell'invio alla parte di stampa vera e propria.

Dopo gli studi, con grande impegno, essendo

fermamente convinto che non c'è quasi nulla che si possa imparare meglio che da autodidatta, si è cimentato nello studio della grafica 3D (modellazione, rendering, video editing e post FX), stampa 3D, IoT e infine anche IA.

Per far luce su alcuni aspetti critici tra Arte grafica e IA abbiamo rivolto a Fabio Corona le seguenti domande:

1. *Da quanto tempo usi l'IA? E come la impieghi?*

Uso da un paio d'anni circa l'IA, da quando OpenAI ha messo a disposizione di tutti ChatGPT e Midjourney.

L'uso che ne faccio si può suddividere in tre ca-



tegorie: come Chat assistenziale (Perplexity ai), per programmare (GitHub Copilot integrato con Visual Studio Code) e generativa (Stable Diffusion)

2. *Secondo te l'IA può essere un alleato nel lavoro creativo? E se sì come?*

Credo indubbiamente che l'IA possa essere un alleato nel lavoro creativo e non solo...

Il presupposto per creare un buon prodotto è che il Grafic designer abbia buone basi creative, doti e critica artistica.

Si può dire sia imprescindibile una base conoscitiva di quel che si sta utilizzando.

Perché i vari software per la gestione dei contenuti creativi vanno studiati come tutti gli altri software di cui ci si serve.

Credo che la risorsa più preziosa che ci offre l'IA sia il tempo, poiché ce ne fa risparmiare tanto facilitando molti lavori, quindi sì credo sia una buona alleata.

3. *Sai distinguere un'opera creativa umana e una realizzata con l'IA?*

Nell'arte o grafica attualmente per ora si vede la differenza, specialmente se il gestore di IA è poco esperto e una volta generato qualcosa, si accontenta e dice "buona la prima" come si vede in tante opere tralasciando alcuni aspetti grafici, ma andando nel dettaglio si possono notare alcune inesattezze come la prospettiva, gli ambienti, i dettagli, i testi.

Tuttavia vediamo miglioramenti di giorno in giorno, quindi a breve probabilmente si arriverà al punto che sarà sempre più difficile distinguere un'opera d'arte fatta da IA perché

sarà sempre più perfetta.

4. *Secondo te è etico professionalmente sfruttare l'IA?*

Secondo me è etico professionalmente sfruttare l'IA. Posso fare un semplice paragone, usare l'IA è come usare una calcolatrice, ci semplifica e velocizza i nostri calcoli, invece di farli a mano ogni volta. Ritengo che l'IA sia un software come un altro che può aiutarci nello svolgimento di varie attività, realizza graficamente, in poco tempo, un'opera d'arte che noi potremmo fare con fatica con tempera e pennello. Il problema di fondo è la disinformazione, L'IA non è "un'identità che pensa" ma semplicemente un software con algoritmi decisionali complessi.

5. *L'utilizzo dell'IA su larga scala potrebbe influire sulla professione di un individuo, nel senso che potrebbe andare a sostituire il lavoro creativo degli esseri umani. Tu cosa ne pensi?*

Sicuramente l'IA è un po' come la rivoluzione industriale, quindi la storia ci insegna che una macchina sostituisce in modo eccellente dieci dipendenti in una catena di montaggio, per esempio; sicché sì in qualche modo c'è la possibilità che alcuni lavori vengano messi a rischio, ma io credo fortemente nel progresso tecnologico. Dove un lavoro diventa superfluo, perché sostituito da una macchina, sicuramente ci sarà una nascita di nuovi lavori in relazione alle nuove tecnologie, dipende solo dalla persona se è disposta ad aggiornarsi. Dunque: nuova tecnologia, nuovi mestieri.



Il gioco, un linguaggio che parla al cuore

Sara Gaudenzi

Il gioco è un elemento fondamentale nello sviluppo umano e ricopre un ruolo cruciale in psicologia. Non è solo un'attività ludica, ma anche un potente strumento per l'apprendimento, l'espressione emotiva e la socializzazione. E' proprio grazie al gioco che individui di tutte le età possono esplorare

le proprie emozioni, affrontare le sfide e sviluppare competenze sociali e socio-pragmatiche, ovvero la capacità di mettere in pratica come ci si comporta in alcune situazioni sociali.

Si tratta dunque di un'attività fondamentale

nello sviluppo umano, che assume diverse forme e funzioni nel corso della vita. In psicologia è considerato un elemento fondamentale per la crescita cognitiva, emotiva e sociale, sia nei bambini che negli adulti.

Parlando di gioco si pensa solitamente al contesto infantile ed in effetti è proprio in questa fase della crescita che il gioco assume un ruolo essenziale, ponendosi come uno dei primi canali attraverso cui il bambino entra in comunicazione con l'adulto. Molti psicologi hanno analizzato il valore e la funzione del gioco: secondo Jean Piaget, psicologo e pedagogista svizzero, rappresenta una forma di apprendimento attivo, in cui i bambini possono esplorare e comprendere il mondo circostante: attraverso il gioco simbolico, ad esempio, essi imparano ad esprimere le proprie emozioni e a comprendere le norme sociali.

Nel corso degli ultimi decenni, molti studi scientifici hanno ormai ampiamente confermato come le attività ludiche non favoriscano solo l'espressione emotiva e la socialità, ma siano anche fondamentali nello sviluppo cognitivo, migliorando le capacità di problem-solving e il pensiero critico.

Proprio per questo motivo, anche in ambito terapeutico, il gioco è ad oggi ampiamente utilizzato nel potenziamento cognitivo o in situazioni in cui sia richiesta una stimolazione o una riabilitazione di queste funzioni. A seconda della situazione, possiamo utilizzare delle attività ludiche o veri e propri giochi da tavolo che stimolino determinate funzioni cognitive che si intendono potenziare (attenzione divisa, selettiva, funzioni visuospaziali, linguaggio, funzioni esecutive, pensiero lo-

gico e abilità di pianificazione).

Ma non solo: il gioco può essere utilizzato per promuovere la conoscenza e il rispetto di regole, dei turni e dell'attesa. Diventa quindi un utile strumento di terapia nel caso dei disturbi del neurosviluppo, come ad esempio il deficit di attenzione/iperattività, caratterizzato dalla difficoltà nel mantenimento dell'attenzione su uno stimolo e/o nel controllo del proprio comportamento, che si manifesta spesso con una difficoltà a rispettare turni e regole. In questi casi il gioco permette anche in terapia di ricreare delle condizioni stimolanti per il bambino, che può così apprendere e fare esperienza in un contesto decisamente più accettabile e piacevole: la terapia spesso si svolge in gruppo, in modo da ricreare delle situazioni sociali o delle dinamiche che possono accadere naturalmente nella vita quotidiana del bambino, a scuola o con gli amici, dandogli però la possibilità di fare esperienza di modelli di comportamento differenti e modalità di relazione più funzionali. E' chiaro quindi come il gioco appaia come un terreno particolarmente fertile ed appropriato per stimolare il bambino a ritrovarsi in un'esperienza positiva e interessante, supervisionata dal terapeuta, in cui sperimentarsi e migliorare i propri comportamenti, attraverso l'aiuto e le strategie fornite spontaneamente dal gruppo dei pari.

In casi particolarmente delicati, attraverso la terapia del gioco, l'attività ludica può costituire uno strumento utile e di supporto per aiutare i bambini ad esprimere emozioni difficili e a elaborare esperienze traumatiche. Attraverso il gioco, infatti, i bambini possono comunicare in modo non verbale, permettendo ai terapeuti di comprendere meglio le loro preoccupazioni e i loro sentimenti.

L'influenza del gioco sugli aspetti cognitivi e sociali si osserva anche nei ragazzi più grandi e negli adulti: attraverso le sfide ludiche, gli individui sviluppano abilità cognitive come la memoria, l'attenzione e la capacità di adattamento, problem solving e pensiero laterale, cioè la capacità di affrontare i problemi in modo creativo pensando fuori dagli schemi. Il pensiero laterale è una competenza ad oggi costantemente caldeggiata nel contesto scolastico, e giochi che richiedono strategia e pianificazione possono stimolarlo e migliorare le capacità di analisi e decisione.

Proprio nel contesto scolastico, negli ultimi anni è stata introdotta con grande successo la gamification, una metodologia di insegnamento che utilizza le dinamiche proprie soprattutto dei videogiochi in ambito educativo (ma anche professionale), dimostrandosi particolarmente efficace nell'incentivare l'apprendimento e la motivazione di tutti gli studenti. Questa metodologia, applicata in ambito didattico, ha infatti dimostrato non solo una grande versatilità nel poter essere applicata a tutte le materie, ma anche un'utilità nel promuovere e stimolare la motivazione ad impa-

rare, ponendo i ragazzi al centro della costruzione del proprio sapere e promuovendo la collaborazione con il gruppo dei pari, favorendo socializzazione e cooperazione.

Anche negli adulti, però, il gioco non perde la sua importanza. Attività ludiche come giochi da tavolo, sport o attività artistiche possono fungere da sfogo per lo stress e contribuire così a migliorare il benessere psicologico, stimolando la creatività, la capacità di problem-solving e le relazioni interpersonali. Inoltre, il gioco di ruolo e quelli di strategia possono migliorare anche nell'adulto le competenze sociali e la resilienza.

In conclusione, il gioco rappresenta una dimensione fondamentale della vita umana, influenzando profondamente lo sviluppo psicologico e sociale. Dalla prima infanzia all'età adulta, offre opportunità uniche per l'apprendimento, l'espressione emotiva e il benessere psicologico. La sua integrazione nelle pratiche terapeutiche e nei contesti educativi può portare a risultati significativi, dimostrando che, in fondo, il gioco è un linguaggio universale che parla al cuore della nostra umanità.



Francesca Ruggieri | CC License

Al Vintage Market, quanti sogni alle "pezze americane"

Francesca Ruggieri

“ Accattatevelle, accattatevelle...” strillavano gli scugnizzi di Portici o di Forcella a Napoli. Ma con uno slang diverso, lo stesso concetto lo potevi sentire al mercato di Porta Portese a Roma o a quello di Brindisi o di Ostuni in Pu-

glia. Quello dell'abbigliamento usato d'Oltreoceano è sempre stato, fin dal secondo dopoguerra, non solo l'occasione di potersi vestire a poco prezzo, ma una vera e propria passione, il sogno americano, un orizzonte lontano, colori e stampe originali; insomma un mondo di-

verso da esplorare a casa tua, democratico, alla portata di tutti e con pochi spicci. "Io ho cominciato da piccola – ci rivela Bruna Lamalfa, un'appassionata di mercatini dell'usato di origine pugliese- con mia madre che mi portava *alle pezze americane* attaccata alle sue gonne. E poi crescendo è diventato più che un hobby, forse non solo la possibilità di vestirmi in modo non usuale a poco prezzo, ma anche l'occasione di esprimere la mia vena artistica e dimostrare un'appartenenza altra: sì io sono proprio questa! E vesto così. Non è stato facile perché in quegli anni potevi essere considerata una sfigata che si vestiva con capi usati e sporchi. Invece poi, evolvendo anche la società, eri diventata per tutte le amiche *l'alternativa*, quella che sapeva scegliere, che vestiva in modo eccentrico.

Già, perché – continua Bruna- per me tuffarmi in quelle balle giganti di vestiti, che avevano attraversato l'Atlantico, era diventata una magia, non ne potevo fare a meno, come mangiare o dormire. E intanto negli anni ho accumulato tantissimi capi, gonne, giacche, magliette colorate, jeans, tende, pezze di stoffa di ogni genere che io trasformavo in capi di abbigliamento originali, in salopette o kimoni. Fino a che, dopo essermi trasferita a Roma, con l'aiuto di un amico sarto, ho deciso di cominciare a vendere ai primi al Vintage market, che si tenevano periodicamente al Circolo degli artisti, in zona Prenestina. Da lì è cominciata la mia attività *commerciale* col marchio Brùpolare. Poi la mia vita con la nascita di Zoe e un lavoro stabile è cambiata completamente. La passione dei mercatini è rimasta, ma non ho più il tempo di prima. Comunque quello dell'abbigliamento usato non è solo un'occasione di lavoro, ma anche una netta presa di

posizione di campo sul riuso, il riciclo, l'economia circolare, contro il fast-fashion e tutto quello che si porta dietro: sfruttamento del lavoro minorile, spreco di risorse e inquinamento del pianeta".

"Il mio sfogo ludico è ancora questo- ci confida Bruna-. Quindi ogni volta che vado in giro sono ispirata per nuovi capi da creare, solo che adesso avendo una bimba, cerco di limitarmi perché so di non avere tempo.."

Chi ama andare ai mercati adora frugare tra i panni usati: la cosa che scatta nell'istinto del cercatore è trovare proprio il capo che ha visualizzato nella propria immaginazione. Un luogo affascinante in continua evoluzione, dotato di un gusto che rasenta il chich, ma non smette mai di mutare nel tempo, sfiorando il gusto dei capi d'alta moda; tale è l'immaginazione per un creativo nell'abbigliamento. Questa caratteristica è comune sia ai professionisti che agli amatori, quelli che costruiscono il loro outfit prendendo dal proprio armadio e dalla "pattumiera del ciclo commerciale produttivo" per immaginarsi un nuovo orizzonte di gusto e di stile. L'idea del refashion viene proprio da tutto ciò.

In Inghilterra, il regno del Vintage, esistono associazioni chiamate Charity, che radunano panni e stoffe destinate al pattume, per creare dei mercati specifici all'ingrosso, nei quali si riforniscono indistintamente persone indigenti e cultori della moda. La differenza con le nostre bancarelle è la possibilità di unificare la raccolta e la vendita in una sola associazione, che tendenzialmente fa volontariato e quindi taglia tutto l'indotto di mediazione tra la raccolta e la messa sui banchi. In Italia, la vendita delle balle di abiti al chilo, destinata agli mer-

cati è già stata “spogliata” dei pezzi migliori, resta dunque il prodotto medio/scadente che, quando arriva sulle piazze, ha già ricevuto un’ulteriore selezione destinata ai negozi vintage del centro città. Questi ci lucrano aumentando a dismisura il prezzo, amalgamando i capi di questa provenienza con i pezzi unici provenienti da collezioni private.

Per gli italiani la moda è una vera fissazione, questo indotto è uno dei più ambiti e allo stesso tempo, la vera creatività si realizza ormai fuori dai confini nazionali, dove la libertà di inventare e investire è maggiormente alimentata. Qui in Italia rimane, comunque, il primato della vendita e dell’accostamento dei grandi marchi con i nuovi creativi; il gusto della moda si verifica proprio tra le strade di Roma, Milano e durante i grandi eventi dedicati al fashion.

Il mercato dell’usato rimane una fonte d’ispirazione per tutti quelli che vogliono cimentarsi o che amano solo vestire alternativo. “E-

siste una realtà che customizza e reinventa i capi d’abbigliamento usati con grande maestria- conclude Bruna Lamalfa-. Paradossalmente i social non aiutano, perché è più difficile trovare chi realizza un lavoro di valore e chi fa davvero quello che dice. Molte volte – come testimonia ancora Bruna- succede che nei profili ci si presenta come refresher, ma in realtà si mostrano capi acquistati dai mercatini dell’usato, che sono già stati modificati o che provengono da selezioni più raffinate”. Quindi il lavoro di connessione tra gli artigiani del refashioning sembra essere ostacolato, invece che agevolato con l’utilizzo del digitale. In effetti trovare un bravo artigiano italiano oggi è una vera rarità, tutte le categorie commerciali sono state inondate dal made in China e il Fast Fashion prodotto nei paesi in via di sviluppo. La moda del riuso prende nuovamente spunto dai capi usati re-customizzati, come in un cerchio infinito, in cui nulla si inventa davvero e nulla è destinato veramente alla distruzione.



Hamelin 52 | CC License

"Leggere oggi", "Hamelin" la realtà associativa che rende viva la lettura

Valeria Festino

Educatori, filosofi, intellettuali, semplici appassionati di libri da tempo si interrogano sulle ragioni profonde che oggi ci separano dall'essere dei grandi lettori. Ma chi sono? E qual è il gusto feticcio di tenere tra le mani un libro di carta? Su questi temi l'associazione Hamelin di Bologna lavora da anni, aprendo una linea di ricerca e di dialogo "grazie a una

lunga serie di incontri che proseguono da circa due anni spiegano e che ci hanno visto intrecciare il nostro percorso a quello di insegnanti del Movimento di Cooperazione Educativa del Gruppo Territoriale della città felsinea, particolarmente interessati alla lettura, sia dal punto di vista puramente teorico che dei riflessi pratici; docenti che in diversi contesti e gradi scolastici sono impegnati in una ricerca

quotidiana attorno alla stessa domanda: perché, e come, portare la lettura a scuola oggi.” E’ nata dunque, una giornata di riflessioni aperta al pubblico nell’ottobre 2022 a Bologna, da cui è scaturita una pubblicazione con gli interventi del professore Nicola Galli Laforest, con le statistiche riguardanti la lettura in Italia e un approfondimento su come, troppo spesso, appaia equivocato il senso della stessa nelle scuole. Due insegnanti del Movimento di Cooperazione Educativa guardano poi, da prospettive opposte, il senso profondo del leggere, dal “noi” all’ “io”

Federica Lucchesini, insegnante di scuola secondaria di primo grado e co-curatrice della rivista “Gli Asini” lo inquadra dall’alto, dal punto di vista politico, sociale, di azione ampia sul farsi di una comunità; il maestro elementare Riccardo Quacquarelli ribaltala questione, suggerendo, come primo passo, di tornare a una immersione strettamente autobiografica di lettori per cogliere l’impatto e il significato del leggere. Gabriele Vitello, docente in un istituto tecnico-professionale, dialoga a proposito di lettura, scuola e digitale con uno dei massimi esperti del settore, Gino Roncaglia, che tanto e bene si è occupato anche di biblioteche scolastiche, in uno scambio che tocca anche il ruolo dei social media, della lettura aumentata, così come delle possibili e auspicabili trasformazioni degli strumenti curricolari. Salvatore Celentano, appena uscito dai due anni di formazione “Leggere per leggere” Bologna, si confronta con Carlo Mazza Galanti, docente di filosofia, critico letterario, giornalista-culturale dal punto di vista sociale e filosofico, a partire dagli enormi cambiamenti in diversi campi che gli anni Duemila hanno portato sul sentire comune a proposito del leggere, delle narrazioni, della parola, del

senso del comunicare. Sul piano filosofico rimangono, ma con una costante spinta alla messa a terra nel lavoro a scuola, anche Emilio Varrà e Martina Zadra, insegnante di secondaria e nei percorsi di istruzione per adulti, che ragionano intorno al contesto, ai modi, all’obiettivo reale della lettura e alla disposizione, allo spirito e al tipo di sguardo da assumere nel tentativo di passare ad altri il senso di un’esperienza. Tutto centrato sulla lettura a scuola e sulle pratiche concrete è invece lo scambio tra Diletta Diazzi, insegnante in un istituto professionale e Roberta Passoni, grande sperimentatrice da maestra nella scuola primaria, e coordinatrice delle attività educative della casa-laboratorio di Cenci, che passo passo raccontano di azioni specifiche divenute riti importantissimi in classe, riflettendo su come e perché siano nate, e quali riscontri stiano portando. Dal 2017 l’associazione promuove un evento “Boom! Crescere nei libri” che promuove la lettura e contribuisce a rendere effettivi gli obiettivi trasversali e l’universalità dell’accesso alla conoscenza che accomunano i soggetti promotori della rassegna a biblioteche, librerie, scuole, istituzioni culturali, autrici e autori, case editrici e docenti. L’evento porta a Bologna il meglio della creatività internazionale nel campo dell’editoria per l’infanzia. Prendendo spunto da uno degli eventi principali del programma “La terre tourne”, prima mostra italiana dedicata all’illustratrice e autrice belga Anne Brouillard la città si fa centro gravitazionale della letteratura e dell’illustrazione per giovani lettori e lettrici, con un ricco cartellone di iniziative che accompagna la 61ª edizione di Bologna Children’s Book Fair (8 -11 aprile 2024), dai giorni immediatamente precedenti fino ai due mesi successivi. L’associazione si occupa inol-

tre di formazione per adulti, organizzando corsi e aggiornamento sulla letteratura per l'infanzia, il fumetto, l'albo illustrato, per imparare a leggere consapevolmente e proporre percorsi a scuola o in biblioteca. Hamelin da vent'anni organizza anche Xanadu, il progetto di educazione alla lettura per adolescenti, con un evento finale ospitato nelle sale del Cinema Modernissimo della Fondazione Cineteca di Bologna. Più di trecento ragazze e ragazzi delle scuole superiori e medie, che hanno letto e valutato i tantissimi titoli proposti, hanno incontrato due ospiti speciali: lo scrittore Gianmarco Perale e il fumettista Majid Bità. Con la rivista "Hamelin. Storie figure pedagogia", scritta da pedagogisti ed esperti si approfondiscono temi sull'infanzia, la lettura e consigli per insegnanti, librai, bibliotecari e genitori.

Tra le altre attività mettono in campo ben due festival dedicati al fumetto e all'imma-

gine: BilBOLbul Festival internazionale di fumetto e il Festival di fumetto e culture del visivo "A occhi aperti", che vede protagonisti illustratori ed artisti nel disegno del contemporaneo. Le attività si estendono anche oltre il territorio emiliano, l'associazione è impegnata nel progetto "Prendi e scopri", con una diffusione interregionale di promozione della lettura per la fascia 0-6 anni, con un focus sul libro-gioco, ideato e realizzato da Hamelin insieme a una rete composta da diversi partner: Laboratorio Zen Insieme, Università LUMSA e I.C. "Florio San Lorenzo" a Palermo, Ossidi di Ferro e A.I.A.S. sez. di Barcellona P.G. onlus con sede a Milazzo e a Barcellona Pozzo di Gotto, Comune e Istituto Comprensivo Statale di Santa Lucia del Mela (Sicilia), Carta straccia e Goethe Institut a Roma, Comune e Biblioteca comunale "Adriana Marsella" a Cisterna di Latina (Lazio).





Gianni Rivolta | CC License

"Spettri rossi", un noir fantapolitico tra realtà e finzione

Valentina Mantovan

Il libro si apre con la storia di un carrettiere romano, Vincenzo Volpi, che vive nei pressi dell'Abbazia delle Tre Fontane sulla via Laurentina alla fine del 1800. Angelo, il figlio più giovane di indole ribelle, prende parte spontaneamente alle manifestazioni di protesta nel centro città, guidate dai

rivoluzionari, per rivendicare pane e lavoro. A seguito degli scontri con le guardie regie del 1° maggio 1891 a piazza Santa Croce in Gerusalemme viene arrestato e carcerato. Proprio in cella, a contatto con noti anarchici romani, abbraccerà la fede libertaria.

Nel secondo piano temporale del secolo succes-

sivo, nel quale è strutturato il racconto, alla fine degli anni Sessanta Enrico Novarese, giovane studente universitario di Abbiategrasso, un paese in provincia di Milano, in seguito alla morte del padre Giuseppe, viene in possesso di una fotografia su cui il genitore, un fervente comunista, è ritratto insieme ad un altro uomo sconosciuto. La foto appare parecchio enigmatica perché nel retro ha raffigurati dei caratteri misteriosi che inducono il ragazzo ad indagare sul passato del padre e dell'uomo oscuro. Le indagini portano Enrico a riavvicinarsi ad un caro vecchio e leale amico del genitore, Mario Tacchelli, che racconta tante avventure vissute insieme sempre sullo sfondo della lotta contro il fascismo. Il giovane cerca poi di decifrare i caratteri scritti sulla foto con l'aiuto del professor Giovanni Invernizzi direttore della biblioteca comunale. Scopre, almeno in parte, il significato di quegli strani caratteri che lo portano nell'immaginario del culto egizio della dea Iside. Continuando la sua indagine, divenuta ormai un'ossessione, capisce che nell'antica chiesa di San Bernardino ad Abbiategrasso alcuni adepti, tra cui forse anche la sua fidanzata, professano una sorta di culto esoterico, dove riaffiorano dei simboli egizi a lui divenuti noti. Entra così nel vivo questo noir fantapolitico tra memorie del passato e fatti che continuano a stravolgere la vita del giovane sempre più a fondo. Tra tutti la morte improvvisa e misteriosa del professor Invernizzi che lo aveva aiutato nella ricerca. Questa vicenda induce Enrico a pensare che qualcosa di pericoloso e non casuale abbia causato la perdita del suo amico. Continua così le sue indagini, che lo portano fino a Roma, dove finalmente all'archivio centrale dello Stato riesce a trovare l'identità dell'uomo raffigurato col basco e la stella rossa accanto a suo padre. Si tratta di Terenzio Volpi, l'altro figlio di Vincenzo, il carrettiere delle Tre Fontane. Tra i documenti rinvenuti

c'erano anche disegni, geroglifici e frasi che potevano essere il completamento di quelli trovati sul retro della misteriosa fotografia.

A questo punto mentre Enrico vive l'ambiente romano tra la Basilica di San Paolo, la Garbatella e l'Ostiense coi Mercati generali, partecipa alla violenta manifestazione studentesca del maggio 1970. In quella notte di eclissi di luna Enrico si trova davanti alla facciata di un palazzo popolare con delle colonne e strane rappresentazioni di animali. E' lì che pronuncia la fatidica frase ricostruita anagrammando le parole trovate in archivio: "con Sirio senza luna risorge l'alba degli schiavi". A quel punto una serie di eventi accadono nei dintorni e non solo: un'esplosione riduce in brandelli il Gazometro, la Piramide Cestia viene vandalizzata e al cimitero Verano nei pressi del tempio egizio si scoprono alcune tombe di anarchici. Tutto questo al giovane appare come un chiaro segno delle forze oscure sollevate nella notte senza luna. Gli Spettri rossi, anime proletarie del passato, che tanto avevano combattuto contro le ingiustizie e le prepotenze dei padroni, avevano preso il sopravvento e distrutto alcuni capisaldi dell'industrialismo come il Gazometro a Roma e l'alternatore con la macchina a vapore della Centrale termoelettrica Regina Margherita delle telerie Gavazzi di Desio nel nord Italia. Impaurito, sorpreso e in qualche modo saturo da tutti quegli eventi catastrofici, che avevano preso il pieno controllo della sua vita negli ultimi mesi, Enrico decide di allontanarsi da Roma il prima possibile. Nell'ultima parte del racconto, dopo aver ripercorso eventi, persone e fatti, che lo hanno portato a comprendere e forse a conoscere e stimare meglio la figura del padre, troviamo Enrico pronto a cambiare pagina e ad immergersi nel suo futuro ancora tutto da scrivere.



Internet e le sue dipendenze

I giochi da tavolo come alternativa

Maria Anna CATERA e Matteo ROBERTI

È stato un successo globale, un progresso mondiale, stiamo parlando dell'arrivo di internet che all'inizio degli anni Novanta ha tracimato in Italia come un fiume in piena. Questo nuovo strumento ha permesso alle persone di comunicare e di istruirsi; eppure via via che si è diffuso ha portato alla crescita esponenziale dell'incidenza di disturbi connessi al suo uso e abuso. In particolare la dipendenza dal web, un fenomeno in crescita, è considerata come una nuova e insidiosa psicopatolo-

gia che, con le sue nuove caratteristiche e i suoi rischi, ha rovinato la vita degli utenti più fragili, in particolare degli adolescenti. Non solo, un altro problema sono i videogames. Un articolo della rivista specializzata "Sanità informazione" chiarisce che quasi 500mila ragazzi tra gli 11 e i 17 anni potrebbero avere una dipendenza da videogiochi e quasi 100mila hanno una subordinazione da social media. Anche l'Istituto superiore della Sanità parla di dati allarmanti e pone l'accento sull'isolamento social, un fenomeno psicologico e so-

ziale collegato all'uso intensivo e ossessivo di internet, che porta l'individuo a chiudersi in se stesso. Quindi il "gaming" patologico è un disturbo da non sottovalutare giacché è anche incluso nel Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM-5). Questo disagio, maggiormente diffuso tra i più giovani, è sottovalutato dai genitori, che non si accorgono e non si interrogano sulla possibilità di definire quel comportamento morboso una malattia vera e propria. In secondo luogo la diffusione della connessione internet tramite cellulare ha permesso agli utenti di accedere alla rete ovunque, comportando aspetti positivi e negativi, poiché altera il comportamento delle persone che non riescono più a fare a meno di connettersi. Secondo l'articolo di "Sanità e informazione", esistono diversi modi per prevenire e arginare questa dipendenza, tra cui quello di offrire uno svago alternativo al web o ai videogiochi. Anzi, invece di stare attaccati ad un monitor, esiste una valida alternativa al PC che è senza dubbio il gioco da tavolo. Sebbene sono sempre più quelli che si praticano in solitario o in modalità "single player", questo tipo di svago, andrebbe praticato insieme ad altre persone. Ovviamente non stiamo parlando di giochi d'azzardo o di qualunque tipo di intrattenimento che abbia a che fare con le scommesse in denaro. L'unico vero guadagno che si ricava dal prendere parte ad un gioco di società è quello dello stare insieme, del godere della presenza dell'altra persona al nostro tavolo. È solo attraverso il divertimento che l'essere umano ha accettato nuove sfide, sviluppando strategie che gli sono state utili per affrontare la vita reale. Durante una partita, infatti, si devono seguire delle regole, ci si deve sforzare di raggiungere determinati obiettivi, utilizzare strategie differenti a seconda delle situazioni che si hanno davanti e tenere conto,

allo stesso tempo, del feedback dato dagli altri avversari. Gli sguardi, le espressioni del volto, il modo di parlare, il tono di voce delle persone che sono in nostra compagnia sono elementi che un computer non può riprodurre. E non è riproducibile neanche una "discussione" tra una mossa e l'altra: in particolare il gioco di ruolo che si svolge online non ammette pause, richiede un'attenzione costante che porta il giocatore a continue "scariche" di adrenalina, le quali potrebbero nel tempo creare dipendenza. Quello strategico, al contrario, può essere ragionato, persino lento se vogliamo, e non ha effetti collaterali sulla nostra salute. Dubbi, perplessità, domande, perfino le emozioni, possono essere tutte esplicitate e condivise tra i partecipanti, rendendo essi stessi protagonisti della partita. Quando si sta intorno ad un tavolo, al contrario di quando si affronta in solitario un videogioco, si è "soggetti" del match stesso, non "oggetti": in altre parole, davanti ad un gioco elettronico siamo costretti a seguire un certo schema dettato da algoritmi. Questi ultimi ci costringono per forza di cose a rimanere "prigionieri" del sistema stesso e a limitare dunque le nostre mosse e le logiche da seguire. Partecipando invece ad un gioco di simulazione (e in particolare ad un gioco di ruolo) saremo sempre e solo noi a decidere come divertirsi e le interazioni date dalle mosse dei nostri rivali renderanno ogni partita diversa l'una dall'altra. La ricchezza di giochi, fondati su strategia e abilità logica come gli scacchi ad esempio, è data proprio da questa diversità, dal non prevedere quale sarà la mossa che il nostro nemico intende svolgere, dando così alla nostra mente una valida "scusa" per favorire la connessione e la vicinanza all'altro. Insomma i lati positivi di questo tipo di gioco sono molti di più di quello che pensiamo.



L'altra metà dell'informazione

Un giorno la paura bussò alla porta. Il coraggio andò ad aprire e non trovò nessuno.

Responsabile Progetto

Valeria Festino

Coordinamento

Valeria Festino

Proprietario

Società Cooperativa "Il Mosaico"

Direttore responsabile

Maria Carla Sicilia

Coordinamento giornalistico

Gianni Rivolta

Responsabile redazione web

Maria Anna Catera

Illustrazione di copertina

Ileana Pace

Progetto grafico

Daniele Brusca

Fotoreporter

Francesca Ruggieri

Redattori

Valentina Mantovan

Maria Anna Catera

Alessandro Mazzocco

Remo Reboa

Francesca Ruggieri

Claudio Troiani

180 gradi è l'altra metà dell'informazione, quella vista dagli occhi di chi è spesso al margine, ma proprio per questo riesce ad avere uno sguardo "trasversale" su ciò che ci circonda. In un cambio di prospettiva, a volte radicale, la nostra rivista vuole raccontare i fatti sotto un'altra luce, con un orizzonte di significati diverso. E se cambiano i significati, cambia il mondo e cambia la meta dell'informazione.

180 gradi sarà un occhio sempre attento al territorio dove viviamo.

Sarà un raccoglitore di idee e un laboratorio di democrazia partecipata. Sarà cultura dall'alto e dal basso. Sarà volontà di esprimersi, raccontarsi e informarvi. Sarà un gioco bellissimo.