



## Art Is Not Dead (Yet)

### IL FUTURO: la NOSTRA opera d'arte incompiuta

di ALEXIA BOLOHAN

Cosa ci aspetta?

Il futuro, un mosaico di possibilità e di incertezze, un'opera d'arte incompiuta che si evolve con il tempo e con le nostre scelte. Come un pittore che mescola i colori sulla tela, è un mix di luci e ombre, di speranze e di paure. E' un viaggio nell'ignoto.

Un'opera d'arte che si crea ogni giorno con le nostre azioni, pennellata dopo pennellata. Tutti noi ne realizziamo una parte e per dipingere il nostro destino

dobbiamo essere pronti con la tavolozza in mano, dobbiamo armarci di rosso, coraggio, e di arancione, creatività, per costruire il presente, per vivere il giorno che ieri era già futuro e domani sarà un potenziale passato.

Il tempo a venire è nostro e noi siamo i suoi artefici.

Tutti noi stiamo realizzando tasselli diversi di un unico puzzle, che differiscono per colore e composizione.

Io, la mia compagna di penna e gli altri ragazzi della Redazione (e certamente non solo noi), riflettendo sulle diverse problematiche che segnano i nostri giorni - e che cambieranno in meglio o in peggio in avvenire - stiamo pitturando di viola una parte di questa tela:

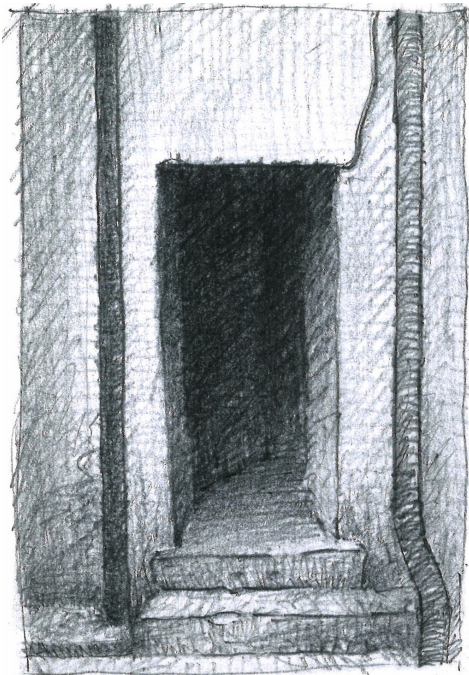
abbiamo PAURA.

Quando mi chiedono quali aspettative ho per il futuro, mi verrebbe istintivamente di nascondermi in me stessa, di fuggire alla domanda e non fornire una risposta.

Quando mi invitano ad esprimere il mio pensiero in relazione a un dato argomento, preferirei non farlo.

Probabilmente sono io che spesso non mi concedo di esternare ciò che provo per via della mia indole riservata e insicura, ma mi chiedo, comunque, se la mia esitazione sia dovuta solo ad una condizione caratteriale.

La maggior parte delle volte mi sento confusa e non riesco a capire da che parte stare, quale posizione prendere



e in cosa credere. Quasi non ci sono ambienti in cui io non percepisca una sensazione di disagio e raramente sono tranquillo, specialmente in compagnia dei miei coetanei, come succede a molti adolescenti che temono il giudizio dei pari.

Nonostante oggi i mezzi di comunicazione ed espressione siano numerosi e le modalità di diffusione lo siano altrettanto, il timore di pronunciarmi persiste. L'arte è sicuramente la via di trasmissione che prediligo e che questa scuola mi aiuta a sviluppare maggiormente: è una forma di espressione immensamente vasta e versatile, in grado di veicolare messaggi profondi e di grande valore. L'essere umano è libero di esprimersi attraverso l'arte visto che nel campo artistico non vi sono confini; tuttavia continuo a sentirmi frenata da qualcosa anche in questo ambito.

All'interno di una società complessa e collettiva, che costantemente ci limita e influenza con ideologie o convinzioni comuni, noi dobbiamo sempre compiere delle scelte; ma è davvero complicato decidere liberamente e incondizionatamente, figuriamoci immaginare un futuro.

*Tanti dubbi e insicurezze: qual è l'Università giusta per me? Sto facendo la scelta giusta? Riuscirò a trovare lavoro?*

Ci sono persone che hanno già un'immagine chiara della strada che vogliono intraprendere perché sanno bene come interpretare la loro parte del copione; altri preferiscono vivere attimo dopo attimo, poiché credono che

il domani sia il risultato di ogni momento trascorso: perciò quando entreranno in scena, si affideranno semplicemente all'improvvisazione. Sempre restando all'interno della metafora del palcoscenico, un'altra parte di noi sta ancora cercando di prendere confidenza con il proprio ruolo, sperimentando nuove posizioni e nuove espressioni.

Lo si vede dall'andamento decrescente delle nascite (dovuto a un diverso modo di intendere/vedere il ruolo genitoriale). Infatti, mentre una volta diventare genitori era fondamentale per la realizzazione di sé stessi e della coppia, ora molti lo vedono come un sacrificio difficilmente conciliabile con la propria carriera e le proprie aspirazioni. Per gli adulti la denatalità sottolinea un egoismo da parte delle nuove generazioni ed un errore di cui pentirsi, evidenziando la marcata tendenza dei giovani ad astenersi dalle proprie responsabilità. In realtà, alcuni studi affermano che chi non ha avuto figli è più contento del proprio benessere psico-fisico, di ciò che ha realizzato con il proprio lavoro e assecondando le proprie passioni.

*Sempre più utilizzato è lo strumento della tecnologia, che delinea tratti ogni giorno più rapidi e precisi. Tecnologia, social, "un'arte" che crea e distrugge, che demolisce e costruisce.*

*Le nostre aspirazioni saranno rimpiazzate dall'AI? Diventeremo sempre più dipendenti da queste nuove tecnologie?*

*Diventeremo come la società giapponese, caratterizzata in alcuni casi anche dal fenomeno degli Hikikomori, oppure finiremo anche noi ad avere relazioni/amicizie in affitto, apriremo anche noi i "crying café" perché avremo bisogno di un posto in cui sfogarci con le persone e piangere?*

L'epoca che stiamo vivendo è affetta da "disincarnazione" e da isolamento, nel senso

che sempre più si privilegia l'aspetto "virtuale" alla vicinanza concreta. Sebbene molti adolescenti di oggi dipendono dalla vita sui social, il progresso dell'AI suscita in loro grande timore, come le guerre e il riscaldamento globale. Secondo l'indagine di Laboratorio Adolescenza, il 62,4% dei giovani di oggi ha una visione "grigia" del futuro.

Quindi, ripetendo: cosa ci aspetta?

Non lo sappiamo.

Non possiamo prevederlo con certezza.

Possiamo solo vivere il FUTURO e stupirci di ciò che succede.



LE ILLUSTRAZIONI DI QUESTO NUMERO SONO DI LIVIO DUCATI

Donne nell'arte

## Hedy Lamarr, la star che inventò il Wi-Fi

di ALEXIA BOLOHAN



Hedy Lamarr, nata Hedwig Kiesler a Vienna nel 1914, è stata una delle donne più affascinanti e intelligenti del suo tempo. Attrice di successo, icona di bellezza e sex symbol, ma anche inventrice geniale e pioniera della tecnologia wireless.

La sua vita è stata un mix di luci e ombre, di successi e di sfide. Figlia di genitori benestanti, Hedy crebbe con una passione per le scienze e l'ingegneria, ma il suo destino sembrava già scritto: diventare una casalinga e una madre. Tuttavia Hedy aveva altri piani.

Iniziò la sua carriera di attrice negli anni '30, interpretando ruoli delle femmes fatales, diventando famosa per film come Estasi e Sanzone e Dalila. Fu il suo matrimonio con Friedrich Mandl, un ricco commerciante di armi austriaco, a cambiare il corso della sua vita. Mandl era un uomo geloso e possessivo, che voleva controllare ogni aspetto della sua vita. Hedy, da parte sua, era una donna intelligente e curiosa; durante le cene di lavoro con Mandl, ascoltava attentamente le conversazioni dei generali e degli ingegneri, imparando tutto ciò che poteva sulla tecnologia e le armi.

Nel 1937 Hedy fuggì da Mandl e si trasferì a Los Angeles, dove cambiò il suo nome in Hedy Lamarr e iniziò una nuova vita. Divenne una stella di Hollywood, ma non dimenticò mai la sua passione per le scienze e l'ingegneria. Durante la Seconda Guerra Mondiale,

Hedy lavorò con il compositore d'avanguardia George Antheil a un'invenzione che sperava potesse aiutare gli Stati Uniti, sua nazione nativa. L'invenzione, chiamata "frequency-hopping", utilizzava un sistema di salto di frequenza per rendere più sicure e segrete le comunicazioni radio, per evitare il rischio di intercettazione dei siluri. L'idea era geniale, ma la Marina degli USA la rifiutò, considerandola troppo complicata e impraticabile.

Il brevetto di Hedy Lamarr e George Antheil fu utilizzato dall'esercito statunitense durante la crisi dei missili di Cuba. Negli anni '80 gli ingegneri che svilupparono la telefonia mobile riscoprirono il suo brevetto. Oggi, la tecnologia di Hedy Lamarr è alla base di Wi-Fi, Bluetooth e GPS.

Ma Hedy non ricevette il riconoscimento che meritava durante la sua vita. Morì in solitudine nel 2000, a 85 anni, mentre la sua tecnologia generava miliardi alle aziende di tutto il mondo. Fu solo nel 2014, quando fu inserita nella National Inventors Hall of Fame, che il mondo capì finalmente che Hedy Lamarr non era solo una bella donna, ma una geniale inventrice che aveva cambiato il corso della storia.

## Ruvido, festival imperfetto dell'illustrazione – La nostra esperienza

di LIVIO DUCATI

Ruvido, festival imperfetto dell'illustrazione – La nostra esperienza

Venerdì 26 e sabato 27 settembre a Trento, presso La Bookique, si è svolta la prima edizione di Ruvido – Festival imperfetto dell'illustrazione, una manifestazione dedicata alle arti visive e ai noi giovani artisti.

Ideato dal collettivo INKastri in col-

laborazione con lo Studio d'Arte Andromeda, il festival ha proposto talk, workshop gratuiti, live-painting, un'area market e momenti di networking pensati per **illustrator**, **fumettista** e **graphic designer** in formazione.

Sono state due giornate piene: abbiamo parlato di gestione del **portfolio**, identità visiva, **fiscalità** del lavoro creativo, **animazione**. L'atmosfera era libera, curiosa, "ruvida" come la carta su cui si disegna: ogni errore faceva parte del **processo creativo**.

Come studenta di un liceo artistico, abbiamo trovato **ispirazione e coraggio** nel vedere tanti artisti condividere le proprie **imperfezioni** con orgoglio.

E se quest'anno vi siete persi l'evento, non preoccupatevi: come fa intendere la descrizione del profilo Instagram del festival (@ruvidofestival), **Ruvido tornerà anche l'anno prossimo**. Noi vi consigliamo di farci un salto, alla Bookique fanno dei panini squisiti!





## Ok computer dei Radiohead

di SARA LORENZONI

### Ok Computer - il futuro e il presente del passato

Uscito nel 1997, Ok Computer è il terzo album della band britannica Radiohead, e il loro primo album autoprodotta. Considerato un punto di svolta per il rock degli anni '90, fonde aspetti classici del genere a suoni elettronici e sperimentali, creando un effetto unico e innovativo, che sarà il punto di partenza per i successivi album della band.

Oltre che per la sperimentaltà, Ok Computer è conosciuto anche per le sue tematiche: ansia, paranoia, alienazione, paura della vuota modernità. Infatti, narra un futuro distopico che in realtà è solo un'estensione del loro presente. Ok Computer, nella sua dilatazione temporale, era ed è attuale e, al contempo, eterno.

Di seguito, alcune canzoni:

#### Airbag

Ispirata a un incidente stradale avvenuto a Thom Yorke (il cantante e chitarrista dei Radiohead) e alla sua ragazza, Airbag fa riflettere su come la tecnologia possa uccidere (vedi gli incidenti stradali e sul lavoro, con le automobili o i macchinari industriali) ma allo stesso tempo salvare (come l'attivazione dell'airbag).

“In an Interstellar burst, I'm back to save the universe”: Yorke cerca di spiegare la sensazione di un'energetica e adrenalinica rinascita dopo aver sfiorato la morte.

#### Subterranean Homesick Alien

Il tema principale di questo testo è l'a-

lienazione (= estraniamento dell'uomo rispetto alla realtà quotidiana). Il protagonista racconta di come vorrebbe essere rapito dagli alieni, perché non soddisfatto della realtà in cui vive.

La strofa:

“I'd tell all my friends, but they'd never believe me

They'd think that I'd finally lost it completely

I'd show them the stars and the meaning of life

They'd shut me away, but I'd be alright” trasmette il tentativo di spiegare agli altri, nonostante il giudizio, la verità che si rifiutano di capire.

#### Fitter Happier

In questa canzone non è più Thom Yorke a cantare, ma una voce robotica che elenca gli stereotipi forzati di una “vita perfetta” secondo la società. Queste abitudini sembrano descrivere un umano talmente perfetto che non commette errori, come se fosse un robot.

L'ultimo verso “A pig, in a cage, on antibiotics”, chiave di tutto il testo, è una forte metafora che indica una persona intrappolata, senza alcuna libertà vera, incapace di sganciarsi dalle aspettative sociali, obbligata a seguire una routine e uno stile di vita omologato a quello di tutt

Detroit: Become Human.

In America c'è un clima di tensione dopo il risorgere di vari casi di deviazione da parte di questi robot di cui, dopo alcuni ‘traumi’ subiti, i software diventano instabili e prendono coscienza. A navigare in questo ambiente ci sono i nostri tre personaggi principali Connor, Kara e Markus, i quali risentiranno pesantemente delle nostre scelte.

Il tema ricorrente emerge subito ed è chiaro: l'amore per la libertà, ma soprattutto, nel caso di una macchina, cosa si possa definire ‘vita’. Questa è una domanda la cui risposta può sembrare ovvia, ma nel caso ipotetico in cui un androide possa sentire emozioni, allora cosa li distingue da un essere vivente?

Qui ci si collega facilmente alla nostra realtà. Nel videogioco vengono citati problemi come l'IA che rimpiazza lavori anche artistici, il che tange direttamente noi studenti, quanto sia facile diventare rimpiazzabili e come solo il concetto che l'IA possa provare emozioni discrediti l'intera esperienza umana. Ormai è facile sentire le persone umanizzare questi programmi: persone che sviluppano un attaccamento emotivo a Chat GPT, altre che non riescono a staccarsi da programmi con Intelligenza Artificiale.

Ciò, tuttavia, è molto pericoloso: se li consideriamo esseri con delle vere e proprie emozioni, invece che algoritmi mirati a imitarci, poi è difficile poter dire che non sono capaci di fare arte o vivere esperienze.

Ovviamente ciò che osserviamo nel gioco è in un mondo con dei modelli di rete neurali nettamente superiori e molto più complessi per arrivare ad una ‘deviazione’. Interessante è però poter esplorare questi argomenti (che sono già stati affrontati in vari tipi di media) e poter filosofare al riguardo.

Purtroppo, sebbene il gioco abbia una grafica bellissima ed un ritmo incalzante, ritengo che sia rimasto a volte troppo superficiale su questi temi e sia andato molto sul banale, malgrado abbia circa 85 finali possibili.

Sarebbe stato più ragionevole averne di meno per ritrarre un arco di tempo più lungo (una rivoluzione non accade in una settimana) con dei risultati più realistici e non ingenui, un miglior studio dei personaggi di Kara e di Alice e la messa in discussione dei vari concetti affermati dagli androidi.

Come potevano essere schiavi prima della deviazione, se avevano la stessa coscienza di un frigorifero? Come può



## DETROIT: BECAME HUMAN

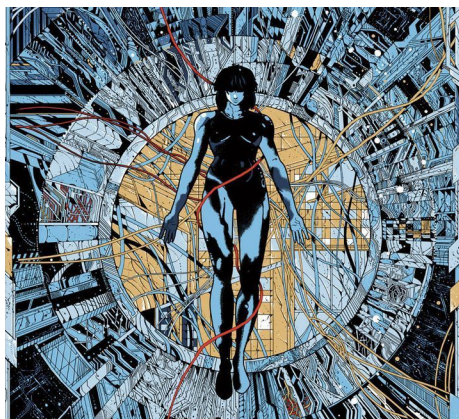
di GIULIA PAISSAN

L'arte esiste in molteplici forme, a seconda del modo in cui vogliamo esprimere un messaggio. Quantic Dream nel 2018 ci presenta, attraverso un videogioco, una realtà distopica in cui il nostro mondo è co-abitato da androidi:

un errore di codice renderti vivo, se stai tecnicamente solo reagendo a stimoli esterni? Sono i quesiti che speriamo che nel futuro non dovremmo mai porci.

Non voglio che questo vi scoraggi a giocare, anzi, invito voi lettori, se non l'avete ancora fatto, a giocare a questo classico per poter anche voi ponderare su queste questioni e divertirvi allo stesso tempo.

E per concludere con le parole del gioco: "Ma ricordatevi, questa non è solo una storia. Questo è il nostro futuro."



## GHOST IN THE SHELL di Mamoru Oshii (1995)

di NOEMI GAROFALO

"Ghost in the shell" di Mamoru Oshii, film d'animazione tratto dall'omonimo manga scritto da Masamune Shirow, è un'opera ambientata nel 2029 a Tokyo, in un mondo tecnologicamente avanzato, popolato da persone dotate di impianti cibernetici che permettono loro di amplificare le proprie capacità fisiche ma anche di essere più soggetti ad attacchi informatici. A sfruttare queste circostanze è un hacker dall'aspetto sconosciuto, detto "il burattinaio", attorno al quale si svolge la narrazione dell'opera: ad indagare su di lui sono gli uomini della Sezione 9, comandati dal machiavellico Aramaki e capitanati sul campo dall'affascinante e determinata Motoko Kusanagi.

I temi trattati all'interno del film animato sono svariati e dal carattere filosofico: essi si concentrano sull'identità dell'Io in un mondo futuristico, interrogandosi su cosa distingua un'intelligenza artificiale da una coscienza umana e su quale valore abbia il "ghost", ovvero l'anima, quando il corpo è completamente artificiale.

La considerazione della tecnologia che

emerge dalla narrazione non è però sprezzante, anzi, tratta quest'ultima quasi con rispetto, col dovuto distacco, chiedendosi cosa possa nascere dall'unione tra uomo e informatica.

"Ghost in the shell" è sicuramente un film d'azione diverso da quelli tradizionali, perché caratterizzato da uno stile più lento e riflessivo, dovuto alla profondità degli argomenti trattati.

In un'epoca dominata dall'AI, nonostante siano trascorsi una trentina d'anni dall'uscita di questo film, l'opera cinematografica resta ancora molto attuale e ci spinge a riflettere sul fenomeno dell'ibridazione uomo-macchina e su come quest'ultimo si stia evolvendo. La visione di questo lungometraggio porta davvero a chiedersi: Cosa significa davvero essere vivi?



## Revengeseekerz: TURN UP OR DIE

di ALESSANDRO MASCARELLA

Jane Remover (*alias: leroy, venturing*), dopo 2 anni da *Census Designated* e i singoli rilasciati durante il 2024, ritorna ancora più forte di prima con un album notevolmente distinto dal precedente e con un cambio impattante. Dall'inizio dell'anno ha rilasciato alcune tracce molto promettenti come *Dancing with your eyes closed* e *JRJRJR* (le quali sono diventate poi parte di *Revengeseekerz*), ma non mi sarei aspettato che quest'album - anche se caotico e frenetico - potesse essere anche così dannatamente piacevole e divertente; a tal punto da diventare non solo il mio album dell'anno, ma anche uno tra i miei preferiti di sempre.

L'album si stacca in modo netto dalle influenze *indie-rock* dei suoi ultimi due

lavori. Qui emerge invece uno stile diverso - che contraddistingue appunto la produzione di *leroy* - caratterizzato da influenze EDM e rage (un sotto genere della trap). In particolare, la traccia d'apertura, *TWICE REMOVED*, rappresenta una sorta di sintesi dell'intero album, sia musicalmente che testualmente.

Ciò che mi ha colpito maggiormente riguarda la produzione dell'album e le influenze EDM: di fatto, la maggior parte delle canzoni hanno un certo dinamismo in quanto sono divise in sezioni distinte che progressivamente si evolvono in altri generi come, per esempio, dance, rage, bass house o techno (per lo più hardcore).

Un altro punto forte dell'album è l'utilizzo dei campionamenti di suoni provenienti dal mondo dei videogiochi e della cultura pop: in quasi ogni traccia, per esempio, è presente il pianto di Palkia, proveniente da *Pokémon Diamante e Perla* o l'urlo di Asuka da *Neon Genesis Evangelion*. In *Fadeoutz* è ricorrente il ping di *Fortnite*. Altri campionamenti sono derivati da *Wii Sports Resort*, *Mario & Sonic ai Giochi Olimpici*, *Mario Kart DS* e *Duke Nukem: Time To Kill*, oltre che da sample di brani che ha prodotto lei stessa e non.

*Revengeseekerz* in realtà, per quanto focalizzato su una produzione distorta e caotica, estende ed amplifica ancora di più l'effettivo messaggio che vuole dare Jane. Il disco parla di come la fama abbia avuto conseguenze sulla sua vita personale e la sua salute mentale. Il tema della "vendetta" non è rivolto solo ai suoi fan transfobici o a chi critica il suo cambiamento, ma anche a una parte del suo vecchio sé. Jane si allontana infatti dai suoi progetti passati, facendo però continui riferimenti a se stessa: in questo modo riesce a creare un intimo dialogo personale e musicale tra la vecchia Jane e ciò che è diventata oggi.

L'ultima canzone, *JRJRJR*, riprende i motivi di *Homeswitcher*, la canzone che l'ha resa rilevante. La composizione dà la sensazione che qualcosa di imminente stia per succedere, come una sorta di conclusione esplosiva: non si tratta infatti soltanto di una chiusura ma di un vero e proprio addio necessario per ripartire nella sua nuova identità.

Jane Remover dimostra nuovamente di essere un'artista che non si accontenta mai e che ha delle capacità tecniche incredibilmente rifinite e avanzate. *Revengeseekerz* è un album onesto, cattivo e tecnicamente elevato.

## Stai nel chill: adotta una parola obsolete

di SAMANTA MUSA



La lingua italiana ha subito nel tempo vari mutamenti, ma oggi gli unici cambiamenti che interessano il mondo giovanile sono gli "Slang", ovvero un vocabolario informale usato da vari gruppi sociali per consolidare un senso di appartenenza e, magari, non essere compresi dagli adulti.

Ci sono vari Slang usati dai giovani tra i quali:

**Let's goski** > un'esclamazione che incita alla gioia

**Bro/Sis** > Amico/a con i quali si ha una forte fratellanza/sorellanza

**Rimasto** > una persona che fa cosa in modo inappropriato e fuori dal comune

**Sto nel chill** > una frase che si utilizza quando si sta senza pensieri e stress

**Broski** > sinonimo di fra (fratello)

**Smash or pass** > due termini che determinano l'attrattiva di un soggetto

**Hit** > termine usato quando qualcosa è fatto bene

**Crush** > termine dall'inglese che significa cotta

**Sto cucinando/sono cucinato** > aver battuto/ essere stato stracciato

**Tea** > pettegolezzo

**Snitch** > Quello che fa la spia

**Brain Rot** > Creazioni AI italiane immaginarie

Tanti anni fa le parole usate erano diverse, parole che negli anni hanno perso la loro importanza e dimenticate, sostituite dalle parole di moda giovanili.

Qualche parola "vintage"

**Chiedere venia** > chiedere perdono in modo elegante

**Pargoli** > sinonimo di Fanciulli/giovanotti

**Perdirindina** > un'esclamazione per dimostrare la propria sorpresa

**Credo di aver messo un piede in fallo** > significa sbagliare o commettere un errore

**Vostra signoria** > termine per elevare una donna

**Se trova quello del formaggio (se el trova quel del formai: dialetto trentino)** > significa Imbattersi in qualcuno che ti rimette in riga

**Infausto** > sentito in stretto rapporto con fatti o eventi dolorosi o luttuosi

**Alla bisogna** > al bisogno, in caso di necessità

**fantozziano** > espressione che significa avere sfortuna

Questi termini oltre ad essere cambiati nel tempo si sono evoluti. Per esempio:

**Tentar non nuoce** > buttati

**Zuzzurellone** > maiale

**Fetuso (regionalismo siciliano)** > puzzone

**Donna forte/autonoma** > diva

**Stai sul pezzo** > svegliati/stai concentrato

**Balordo** > cringe o basic

**Andare in brodo di giuggiole** > Essere in hype

**Bidonare** > Ghostare

**Balzare** > Paccare

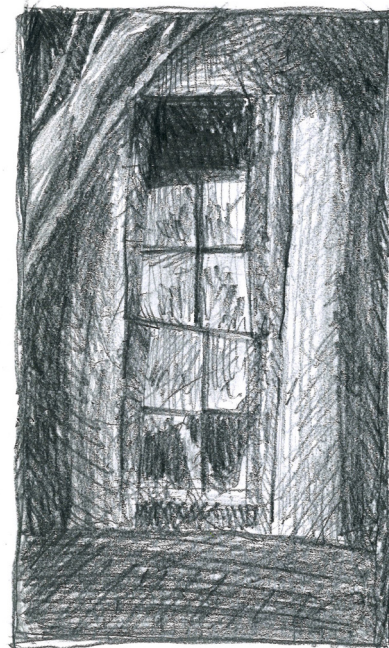
**Fare una vasca** > Fare un giro

**Lo struscio** > passeggiare

**Smammare** > Levati

**Fare la posta** > Aspettare

Molte delle parole che tutt'oggi noi consideriamo normali e presenti nel nostro gergo quotidiano, sicuramente nel futuro saranno considerate vintage e obsolete: è un circolo che non si può fermare e andrà avanti così per sempre. La domanda, però, è la stessa: "come cambierà questo linguaggio nel futuro?"



*Ho guardato la casa  
Che una volta abitai  
Perché quando te ne vai  
E' davvero come se  
Capissi per la prima volta  
L'uomo che sarai*

— DA "IL FUTURO", BAUSTELLE

## Echi distopici

di MATILDE CAVALIERI

Gli scenari apocalittici ci giungono solitamente come nefaste visioni di un futuro lontano governato da una macabra immaginazione, eppure ci troviamo già da tempo in un'apocalisse: quella del passato.

Infatti, le fantasie distopiche del Novecento paiono gradualmente avverarsi in diversi aspetti del nostro presente. A partire dal secolo scorso, specialmente in seguito alla Seconda Guerra Mondiale, la letteratura, così come il cinema, iniziarono a seguire un filo di riflessione sul clima politico-sociale dell'epoca, esprimendo le paure legate all'ascesa al potere di regimi totalitari attraverso una denuncia morale nei confronti di una realtà percepita come oppressiva e disumana. È quindi inevitabile un confronto tra passato e presente, dal momento che aspetti della letteratura distopica riemergono a tratti nel mondo contemporaneo con un'accuratezza quasi profetica.

Una delle caratteristiche fondamentali della nostra specie, il linguaggio, sembra stia assumendo, insieme all'avvento della tecnologia, una forma più semplice. Tale processo fu anticipato e oltremodo enfatizzato da George Orwell nel romanzo *1984*, dove viene effettivamente messa in atto una riforma linguistica,

con lo scopo di ridurre all'essenziale i vocaboli in una radicale metamorfosi della semantica. La stessa opera si dimostra particolarmente moderna nella sua rappresentazione di un sistema di controllo da parte del governo che ha come scopo la sorveglianza di massa della popolazione. Il parallelismo con la nostra realtà risulta immediato, non solo in riferimento ai dispositivi elettronici personali ormai essenziali per accedere alla vita del ventunesimo secolo, ma anche alla rete satellitare e al numero sempre crescente di telecamere.

Solamente quattro anni dopo il libro di Orwell, nel 1953, viene pubblicato *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury. Esso mostra una società nella quale il governo ha proibito il possesso di libri, e tratta la diffusione della televisione nelle case popolari soffermandosi sugli effetti negativi nei confronti del pensiero critico e sulla sua natura ipnotizzante. Analoga, anche se meno evidente, è la questione della dipendenza da dispositivi elettronici che è stata riconosciuta come una problematica attuale su scala mondiale. La conseguenza più devastante è il senso di alienazione collegato al declino delle interazioni sociali.

È venuto così a crearsi un particolare legame tra narrativa e società, in un dialogo molto più profondo che in qualsiasi altro periodo della storia: un fenomeno ancora inconcluso, di cui siamo i protagonisti.

## Giornalismo e intelligenza artificiale

di NOEMI GAROFALO

Il fenomeno dell'intelligenza artificiale è ormai molto diffuso, tanto che sembra quasi essere diventato indispensabile e si tende ad usufruirne per qualunque cosa. Un elemento che ne ha subito gli effetti e che continua ad affrontarli è proprio il giornalismo: in un'era in cui gravano su di esso difficoltà economiche, si è aggiunta questa ulteriore preoccupazione che minaccia i giornalisti di privarli del proprio lavoro.

Da pochi anni a questa parte, l'AI ha raggiunto delle capacità impressionanti, riuscendo ad elaborare un testo unitario, che sia un articolo di giornale o un altro tipo di elaborato, in tempi brevissimi. È quindi possibile impiegare sistemi come Chat GPT e automatizzarli, così che possano occuparsi della stesura

dei testi in automatico.

Ma che succederà ai giornalisti se questi verranno sostituiti da un insieme di codici? Che ne sarà dei contenuti originali scritti con l'obiettivo di suscitare emozioni?

Crediamo di conoscere bene ciò che stiamo utilizzando ma non ci rendiamo conto di impiegarla nel modo sbagliato. Il vero problema, infatti, è l'uso inconsapevole dell'intelligenza artificiale, che ci porta inevitabilmente ad autodistruggerci. Lasciamo che questa faccia tutto il lavoro al nostro posto perché è l'alternativa più semplice ma finiamo così per annullare le competenze e le capacità che abbiamo impiegato anni a sviluppare.

Tuttavia questo non è l'unico problema: spesso, quando chiediamo informazioni all'AI, questa, pur di rispondere, genera una risposta sbagliata, creando una sua verità dei fatti. Ciò facilita di conseguenza la diffusione di fake news: diamo ori-

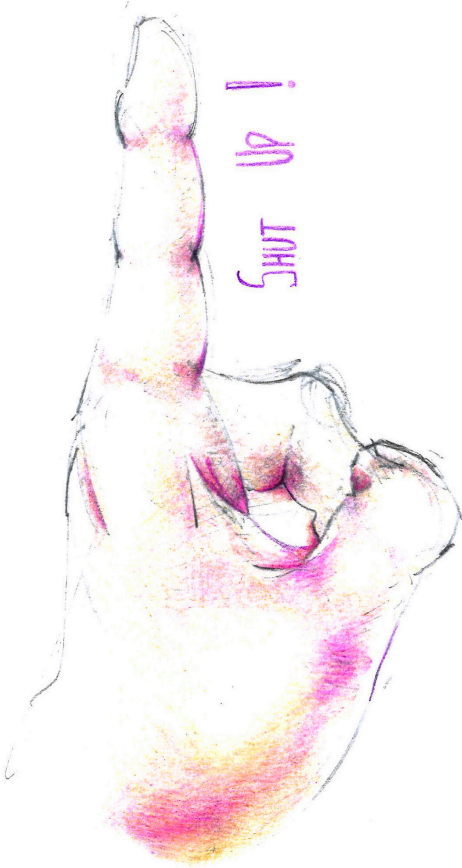
gine in automatico all'articolo di cui abbiamo bisogno, non ne verifichiamo le fonti e lo pubblichiamo, contribuendo inconsapevolmente alla divulgazione di informazioni false.

Basti pensare al primo risultato che ci appare quando digitiamo una ricerca su Google, generato da un'AI: lo stesso Gemini avverte il lettore che ciò che sta leggendo potrebbe non essere vero.

Esiste quindi un modo utile per usufruire dell'intelligenza artificiale?

Può essere certamente d'aiuto al giornalista, come ad esempio nella ricerca delle fonti o nei riassunti, ma è fondamentale che l'umano ne verifichi la credibilità, accertandosi che siano vere.

È necessario prendere consapevolezza di questo fenomeno prima che ci travolga completamente e sostituisca la bellezza della mente umana con delle macchine automatizzate.



## We don't dress to impress

di AMELIA PEREZ  
THITIWAT ZAMBALDI  
JULIAANNA ROLEWSKA

“In qualità di studente dell'Istituto artistico “Vittoria”, ti sei mai chiesto come evolverà la moda nel futuro?”

Questa è la domanda che noi della Redazione abbiamo posto a voi amanti della moda.

Abbiamo notato che la maggioranza definisce il proprio vestiario come streetwear o più generalmente baggy. Come succede sempre nella moda, vediamo infatti un ritorno agli anni '70-'80, con uno stile nato dalla strada tra gli americani neri, soprattutto nella scena rap e hip-hop. Guardatevi intorno: è facile trovare silhouette voluminose, sneakers e t-shirt grafiche.

Alcuni preferiscono uno stile più classico come il vintage, clean girl o l'old money, con vestiti con toni più muti. Al contrario c'è anche una buona prevalenza di Y2K, uno stile anni 2000, più colorato e pop, caratterizzato da pantaloni a vita bassa e vestiti aderenti.

Notiamo però che le subculture non sono morte, anche se in minoranza: abbiamo tra noi emo, grunge, punk e lolitas!

Ovviamente (quasi) tutti vogliamo che il nostro stile o trend spopoli, tuttavia c'è una parte che ritiene che ognuno debba sentirsi libero di vestirsi come vuole senza giudizio, anche se magari non rientra in alcune etichette. Non è forse questo che vogliamo o dalla nostra moda del futuro?

Tra i brand ne sono stati ri-

portati tanti, i più ripetuti sono sicuramente Zara, Shein (come piattaforma per shopping), DC e Bershka, mentre ad altri studenti partecipanti al sondaggio non interessano particolarmente i brand e preferiscono thriftare per ragioni economiche ed etiche.

La moda, come ogni arte, si ispira ad altre fonti. Molti studenti vedono il futuro della moda in cantanti come Billie Eilish, Anna Pepe e Lady Gaga, ma è stato sorprendente vedere così tanti citare il K-pop. Anche se questo articolo parla della moda del futuro, molti hanno citato anche icone del passato come: David Bowie, Michael Jackson, i Beatles...

Noi amanti della moda, abbiamo la responsabilità di riflettere su una soluzione per rendere tutti questi nostri stili sostenibili. Con la sovrapproduzione conseguente ai ritmi disumani del capitalismo, molti dei capi realizzati finiscono in cumuli di milioni di indumenti e spazzatura che poi inquinano l'aria e le acque di varie aree disagiate (particolarmente in Ghana). Oltre all'ambiente, ne soffrono i dipendenti sottopagati che per la loro manodopera ricavano pochissimo, e lavorano in condizioni di lavoro preoccupanti per arricchire le grandi aziende. Ma questo lo sappiamo. Come faremo nel futuro a migliorare queste condizioni?

I brand di lusso stanno davvero fallendo? E il vintage sta tornando a dominare?

Sembra proprio di sì. Negli ultimi anni molti marchi storici hanno perso una parte del loro fascino: troppe collezioni, ritmi da fast-fashion, prezzi sempre più alti ma sempre meno giustificati. L'esclusività si è assottigliata, e con lei anche l'interesse del pubblico più appassionato. Noi amanti della moda preferiamo capi con un'anima:

pezzi che raccontano una storia, che non seguono solo la tendenza del momento ma portano con sé identità e autenticità.

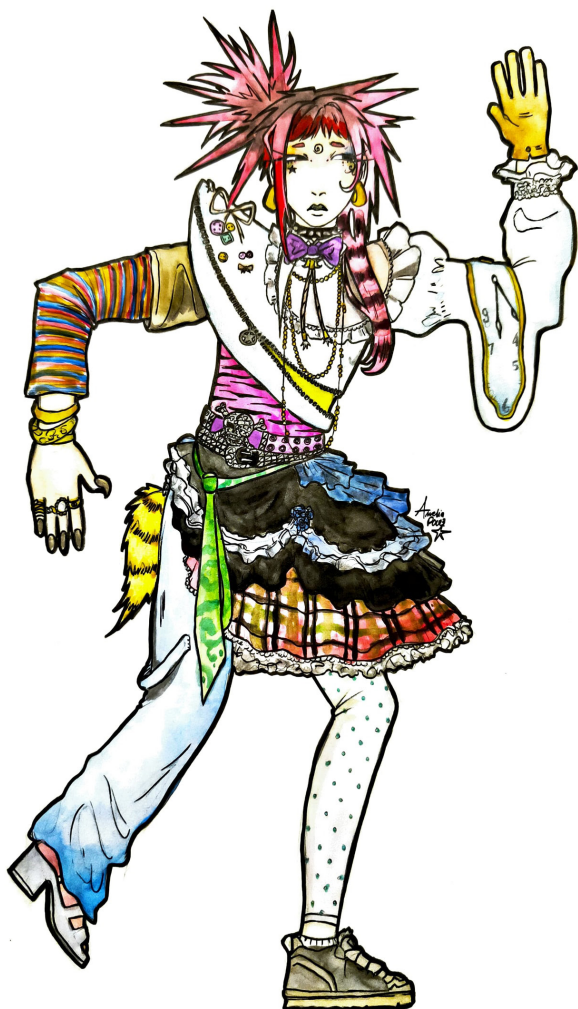
Ed è forse per questo che il vintage sta vivendo una vera rinascita.

Nel futuro noi prevediamo che questo ci perseguiterà per un bel po', ma questo non deve fermarci dalla sensibilizzazione. Per questo vi incoraggiamo a non indulgere in interi “haul” di vestiti, a ricercare modi per ricavare pezzi da abiti che non indossate (in compagnia è più divertente) e, se possibile, recarvi a mercatini dell'usato/di produzione locale. Lo sappiamo, a prima vista non sembrano granché, ma siate creativi!

Per quanto riguarda i trend che prevediamo riaffioreranno o continueranno a spopolare, il cybersigillismo (incorporato allo streetwear e il Y2K) è facilmente nominabile.

In ogni caso, saranno sempre stili che riemergono dal passato con alcune aggiunte del presente, sempre, a nostro parere, a sfondo cyber. “Soprattutto perché noi possiamo leggere dieci volte un libro e questo non sarà mai la stessa cosa, dato che noi non rimaniamo gli stessi.” - Vogue, La moda che verrà

Riguardo i tessuti, molte fonti sono ottimiste e prevedono materiali che analizzano i parametri vitali, oltre che essere rinnovabili e riciclabili da basi vegetali. Questi sono solo alcuni esempi di materiali già realizzati e sperimentati: Vegea con gli scarti dell'industria vinicola, NuCycl composto da indumenti riciclati, Kintra derivato dal mais e dal grano (fonte: Vogue, Moda sostenibile). Speriamo che materiali come questi vengano incorporati nei vestiti anche più quotidiani e che diventino più accessibili.





di LIVIO DUCATI

*Questo articolo raccoglie i miei pensieri personali sul futuro dell'arte e sul lavoro dell'artista oggi. Non rappresenta la posizione ufficiale della redazione, ma nasce dalla mia esperienza, dalle mie osservazioni e dalle mie riflessioni sul mondo che ci circonda.*

### **Il lavoro dell'artista oggi: una riflessione personale**

Da un po' mi frulla in testa un pensiero. Per la precisione, da quando ha chiuso uno dei pochi cinema in città, il Cinema Roma: fare l'artista oggi sembra quasi un lusso, un rischio, un'assurdità. In diversi casi gli artisti del Rinascimento, grazie a mecenati lungimiranti, non dovevano preoccuparsi di mettere insieme i soldi per campare. Potevano semplicemente creare. Oggi, invece, dobbiamo prima di tutto investire su noi stessi, spendere, contattare, autopromuoverci, spesso senza alcuna garanzia. Qui in Italia, dove una volta si poteva vivere di arte, sembra che tutto venga negato. Il FUS (Fondo Unico per lo Spettacolo) esiste, certo, ma le statistiche parlano chiaro: solo una minima parte di noi

artisti riesce davvero a sostenersi (Istat, OCSE).

E mentre in Italia la cultura sembra un optional, altrove si sperimenta. In Irlanda, ad esempio, esiste un programma chiamato *Basic Income for the Arts*: gli artisti selezionati ricevono un sostegno economico regolare, con la possibilità di concentrarsi sul loro lavoro senza preoccuparsi di arrivare a fine mese (Department of Tourism, Culture, Arts, Gaeltacht, Sport and Media, 2023). Norvegia, Danimarca e Finlandia adottano misure simili. Qui da noi, invece, siamo lasciati soli in un mercato precario e frammentato.

Eppure l'arte non dovrebbe avere il solo ruolo di intrattenimento. Serve a dirci che siamo tutti diversi, a farci pensare, a dare forma alle nostre idee. Come scriveva Herbert Marcuse, l'arte è uno spazio di libertà in una società che tende all'omologazione (Marcuse, *L'uomo a una dimensione*, 1964). Adorno diceva qualcosa di simile: l'arte autentica sfida il mercato perché non si piega alla logica del profitto (Adorno, *Teoria estetica*, 1970).

Negli anni '60, con la televisione commerciale, l'imprenditoria e il boom economico, qualcosa si è rotto. Pasolini,

Fellini, Eco e tanti altri, con grande saggezza, ci ricordavano quanto fosse importante coltivare la cultura e il pensiero critico (Eco, *Apocalittici e integrati*, 1964). Oggi la fuga di cervelli, la riduzione dei fondi culturali e la mercificazione dell'arte rendono difficile anche solo provarci.

E allora, forse, il futuro dell'arte non sta nelle gallerie o nei bandi, ma nella possibilità di continuare a creare, tutti i giorni, senza scuse, senza dover giustificare ogni nostra scelta. Nell'essere un piccolo spazio di resistenza, nel dire "no" all'omologazione. Perché l'arte serve a questo: ricordare chi siamo, e che possiamo ancora pensare con la nostra testa.



## Oroscopo dei dipartimenti

di OLEKSANDRA DIULHER

### ARCHITETTURA

Il prossimo mese scoprirai nuovi progetti, all'inizio ti sembreranno difficili, però dopo un po' riuscirai a realizzare tante belle idee. Troverai la soluzione nelle cose semplici: noterai un edificio, un colore, un'ombra o addirittura una persona che ti aiuterà a creare le idee guardando dall'altro lato.

### SCULTURA

I materiali con cui lavorerai non creeranno più problemi, è anche il momento giusto per sperimentare con i questi, con le forme e forse gli strumenti: questa cosa evidenzierà il tuo lavoro fra gli altri. Questo periodo potete sentirvi un po' vuoti, le mani lavoreranno da sole mentre la mente sarà altrove.

### PITTURA

Cercherai di trasmettere le tue emozioni tramite il disegno, non devi avere paura di usare i colori nuovi (quelli che non hai mai provato prima). Un giorno mentre penserai davanti a un foglio ti verrà l'ispirazione grazie a un piccolo dettaglio. Finalmente riuscirai a sentirti soddisfatto di un progetto che hai realizzato.

### GIOIELLO

Questo mese devi stare attento ai piccoli dettagli del tuo lavoro. Noterai che anche un elemento quasi invisibile può cambiare totalmente la grazia del tuo lavoro. Nei laboratori ci sarà qualcuno che ti mostrerà una nuova tecnica/meccanismo. Quello che impari al momento ti porterà a sentire armonia e leggerezza in ciò che fai.

### DESIGN LEGNO

Durante questo periodo imparerai a lavorare meglio con materiali diversi, imparerai ad ascoltare gli altri e, forse, finalmente andrai d'accordo con quelli con cui litigavi prima. Se durante la giornata ti verranno le idee, disegna subito, ti serviranno nel futuro!

### DESIGN INDUSTRIA

Inizierai a pensare in modo diverso, come un vero artista. Avrai una nuova passione (per esempio vintage) che ti porterà tanta ispirazione per il futuro, riuscirai a conciliare le tue vecchie idee con i nuovi interessi.

### AUDIOVISIVO E MULTIMEDIA

Ti aspetta un mese pieno di esperimenti, vorrai provare qualcosa di nuovo. Qualche app che per ora ti sembra difficile, diventerà molto più chiara. Vedrai qualcosa che ti lascerà un segno, tutte le tue idee saranno centrate su quello, per la fine del mese ti sentirai molto sicuro della scelta dell'indirizzo, perché sarà una cosa fatta proprio per te.



*“Un albero che cade fa più rumore di una foresta che cresce.”*

— LAO TSU

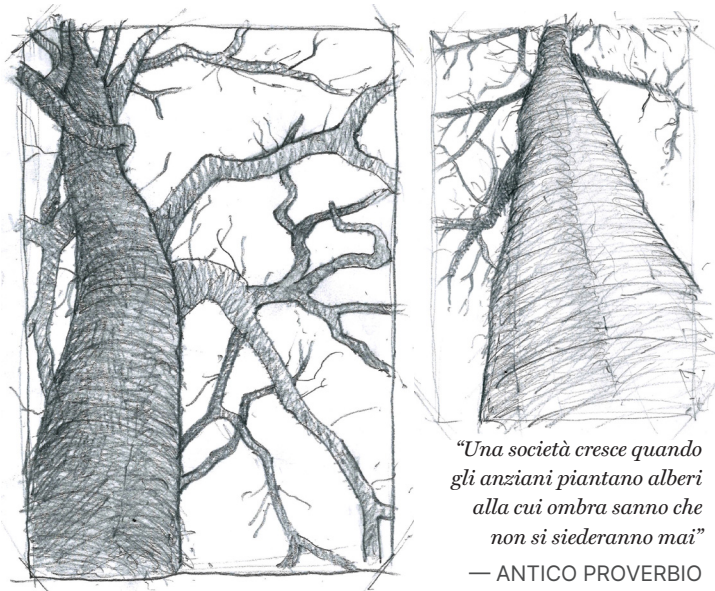
## Il sogno

di LIVIO DUCATI

Venerdì 14 novembre 2025, verso le 19 di sera, ho fatto un sogno. Sono riuscito a metterlo su carta prima che fosse troppo tardi, e questo è il risultato. **A voi.** sono seduto al tavolino di un bar di un supermercato prix in un paese non meglio specificato, fuori da questo locale c'è solo deserto e tante piccole casette, alcune delle quali mezze distrutte, forse una volta ridenti, immagino di essere in un brics, un paese in via di sviluppo, e al tavolo siedono con me i miei colleghi di lavoro, siamo in quattro o cinque, non so quale lavoro, e mentre due di noi parlano io vedo dalla finestra del bar alcuni local drippatissimi che giocano a palla mentre trasportano vettovaglie, alzo lo sguardo e vedo che la parte superiore del loro corpo è interamente fatta di plastica, hanno la faccia come quella delle barbie ma di colore, mi dicono che è la moda del momento, neanche il tempo di finire quello che avevo preso al bar che una signora mezza incappucciata con dei fumogeni in mano si posiziona davanti all'entrata della prix, io abituato immagino si tratti di guerra tra clan, guerra civile, urlo qualcosa di incomprensibile ai miei colleghi e per evitare di finirci secco corro in direzione opposta ed esco dal retro, intanto i miei colleghi rimangono bloccati nella zona bar mentre il supermercato si riempie di persone, nel retro ci sono delle scale di metallo, le salgo e arrivato a un piano non chiaro del supermercato mi fermo, rientro e chiudo la porta con dei bidoni che ho trovato su quel piano, sono su un balconcino transennato, mi accucio e dall'alto vedo questa scena, la ragazza che si era posizionata davanti all'entrata ora urla a gran voce che lei e i suoi fratelli, fratelli di ideale non di san-

gue, andranno a ispezionare i prodotti frigo della prix, quindi carne e derivati, mentre un cameraman la segue lei controlla date di scadenza e tipo di allevamento di ogni prodotto con una macchinetta che non riesco a riconoscere, prima l'avevo scambiata erroneamente per un fumogeno, e intanto ci sono i dipendenti prix che non possono far nulla se non assistere alla scena vergognati, la ragazza a capo dell'ispezione continua la ronda con questo cameraman, anche lui di pelle scura, il reparto frigo sembra infinito, sono passati solo cinque minuti ma dentro al locale si è già creata una folla enorme, io assisto alla scena dall'alto del mio balconcino, noto di aver perso di vista i miei colleghi, ci passo sopra, e mentre la ragazza controlla i prodotti frigo a un certo punto cambia argomento, si mette a parlare di un caso avvenuto di recente proprio in quella città, che città non è, un giovane giornalista cinese scomparso che si era espresso sulla questione e che molto probabilmente era stato corrotto, egli aveva infatti preso parte a una trasmissione che dimostrava la qualità dei prodotti carne firmati prix, probabilmente sparando un mucchio di cazzate, la ragazza ci dice come la pensa, che questo giornalista è in realtà stato pagato dalla stessa compagnia che gestisce i supermercati prix per testimoniare a loro favore, e di come, nonostante il giornalista fosse ormai complice, per evitare che rivelasse in giro la notizia qualcuno della compagnia abbia fatto passare la sua scomparsa come una fuga o un suicidio, il corpo non è mai stato ritrovato, la ragazza a capo della rivolta è sicura che il cinese sia stato preso di forza e che tutt'ora sia tenuto nascosto da qualche parte, io ascolto silenzioso, la prix ha le pareti fatte di vetro ma nonostante tutto dentro è buio e io sono esa-

geratamente più in alto degli altri, la ragazza afferma dunque che la prix, oltre a vendere dei prodotti scadenti, è pure imputabile di sequestro di persona, io nel mentre mi agito e vedo la gente che inizia a mormorare e andare in una direzione non ben precisa, la ragazza ha finito la sua denuncia, potendo vedere da lontano noto che un contingente di militari armati sta arrivando verso il supermercato, alcuni animalisti e civili iniziano a tirar giù le carcasse degli animali morti in simbolo di protesta, io penso alla mia troupe, penso ai corpi di plastica, penso al ragazzo cinese scomparso, nel mentre faccio per girarmi, uscire e scendere le scale, e con la coda dell'occhio, in fondo a questo mio palchetto da dove vedo tutto, vedo anche un bidone, più grande e capiente di quelli che ho usato per sbarrare l'entrata, mentre di sotto c'è un casino che a sentirlo soltanto sembrano tanti topi squittire, io mi avvicino a questo cassonetto e, cercando di non farmi vedere, accendo la torcia sul mio casco, sono un reporter anch'io suppongo, appoggio le mani sul bidone, mi sporgo, intanto qualcuno urla di interrompere la missione, stanno arrivando i militari, io tentenno ma me ne frego, guardo dentro al bidone e vedo il cadavere ammuffito del giornalista cinese fatto passare per fuggiasco o suicida, mi cedono le gambe, cerco di levarmi il caschetto di dosso, i militari irrompono all'interno dell'edificio, sento dei passi sulle scale, quelle scale che mi avevano portato sul balconcino transennato su cui poggio ora, la porta si apre, sento una voce ovattata che mi chiama, forse è uno dei miei colleghi, non lo so. **Fine del sogno.**



*"Una società cresce quando gli anziani piantano alberi alla cui ombra sanno che non si siederanno mai"*

— ANTICO PROVERBIO

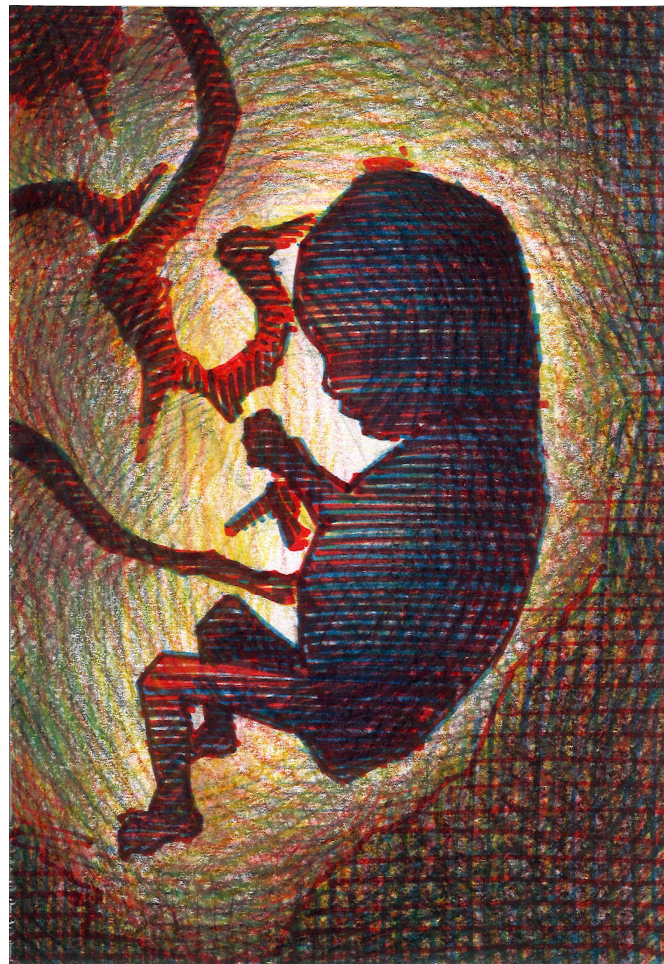
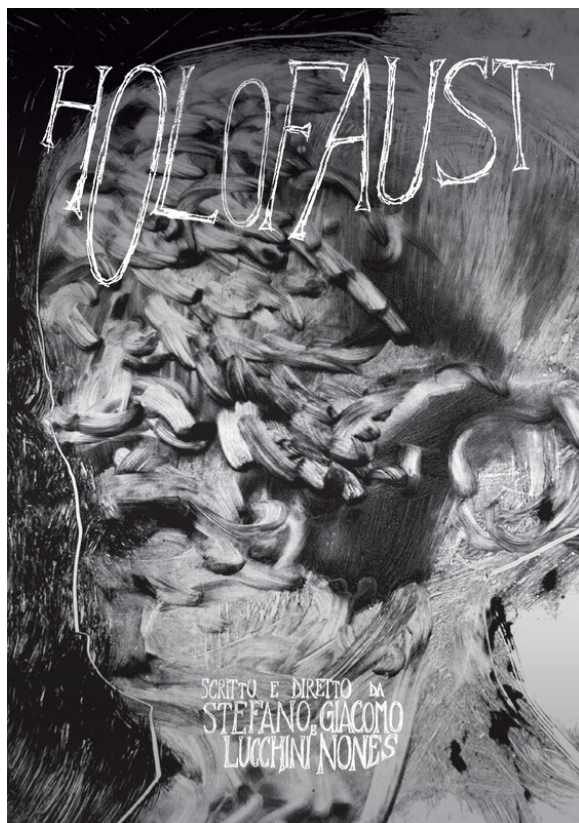


## Holofaust a Torino

di REDAZIONE

Il 13 dicembre, presso il Cinema Massimo di Torino, verrà proiettato il cortometraggio "Holofaust", un'opera interamente ideata, prodotta e realizzata da due giovani studenti che frequentano il Liceo artistico "A. Vittoria" di Trento (Giacomo Nones) e il Liceo artistico "Depero" di Rovereto (Stefano Lucchini). Il corto è stato girato presso gli spazi del Castello di Pergine all'inizio del 2025. Il protagonista è Faust, un prigioniero in un campo di prigionia nel nord dell'attuale Polonia, al tempo sotto il controllo dei nazionalsocialisti. Faust è una figura complessa, che passa dall'essere un intellettuale rivoluzionario ad un asceta. Il campo di prigionia di Stutthof è ricostruito, per l'appunto, nell'ambientazione del Castello di Pergine. La proiezione avverrà all'interno del Festival del Cinema "OFF" (la sezione under-18 del festival del cinema di Torino),

manifestazione che da anni valorizza i talenti emergenti e le produzioni indipendenti. In questa occasione "Holofaust" riceverà una menzione speciale. Il cortometraggio ha già iniziato il suo percorso di diffusione: il 7 ottobre è stato infatti presentato al cineforum "Effetto Notte", svoltosi a Pergine Valsugana, dove ha suscitato interesse e apprezzamento da parte del pubblico e degli organizzatori. Alla realizzazione del progetto, hanno contribuito non solo i due ideatori, ma anche numerosi studenti e professori dei licei coinvolti. "Holofaust" si presenta dunque come il risultato di un percorso educativo e creativo condiviso, che ha saputo trasformare un'idea in un prodotto culturale riconosciuto e apprezzato, e che continua ora il suo cammino nelle sale e nei festival dedicati al cinema giovane.



*Nascerà e non avrà paura  
nostro figlio  
E chissà come sarà  
lui domani  
Su quali strade  
camminerà  
Cosa avrà nelle sue mani,  
le sue mani  
Si muoverà e potrà volare  
Nuoterà su una stella  
Come sei bella  
E se è una femmina  
si chiamerà  
Futura*

— DA "FUTURA",  
LUCIO DALLA

LICEO  
DELLE ARTI  
VITTORIA  
TRENTO

vittART

vittart@liceodellearti.tn.it


Albiona Nuredini 5C  
Alessandro Mascarella 3C  
Alexia Bolohan 5E  
Aleksandra Dulher 4G  
Alice Zobele 3F  
Amelia Perez 3D  
Asim Naeem 4C  
Dana Somers 4A  
Giacomo Nones 5D  
Giulia Paissan 3D  
Livio Ducati 4H

Matilde Cavaliere 5A  
Mattia Comai 5E  
Melissa Spagnolo 4C  
Noemi Garofalo 4A  
Samanta Musa 4A  
Sara Coppari 3B  
Sara Lorenzoni 3E  
Simone Rubini 4H  
Thitiwat Zambaldi 3D  
Juliaanna Rolewska 3D

Leggilo online,  
scannerizza il  
QRcode



vittart@liceodellearti.tn.it

 vittart.lab