



# Estetica del Codice: Programmatori dell'Arte

Istituto Tecnico "Guglielmo Marconi" - Verona





Estetica  
Del  
Codice  
Programmatori dell'arte

Progetto

# Estetica del Codice: Programmatori dell'Arte

Progetto realizzato in collaborazione con

Digital Creative Solution

Associazione Culturale Liberaidea

Impaginazione a cura di Mattia Petterlini

Immagine di copertina di Vita Franchina

Autori

Diego Cecato e Nadia Dallago

*Anno scolastico 2017-18*

# Sommario

---

<b>Sommario</b>	<b>4</b>
<b>Prefazione</b>	<b>7</b>
<b>Il manifesto</b>	<b>8</b>
<b>Introduzione</b>	<b>10</b>
<b>Il percorso di Italiano e Storia</b>	<b>11</b>
<b>Perché parlare di arte</b>	<b>14</b>
<b>Le fasi del progetto</b>	<b>16</b>
<i>Fase 1: piano di lavoro</i>	<i>16</i>
<i>Fase 2: piano di lavoro</i>	<i>17</i>
<b>Gli attori</b>	<b>18</b>
<i>Attori e attività</i>	<i>18</i>
<b>Unità di lavoro</b>	<b>19</b>
<i>Gruppi e materiali prodotti</i>	<i>19</i>
<b>Sintesi iconografica del progetto</b>	<b>20</b>
<b>Argomenti extra curricolari</b>	<b>21</b>
<i>Lezioni di Arte</i>	<i>21</i>

Impariamo a leggere le immagini: relatore Federica Del Fabbro	21
<i>Lezioni di Javascript – p5</i>	22
Lezioni on line: Pillole di codice di Diego Cecato	22
Lezioni in presenza: relatore Diego Cecato	23
<b>La consegna</b>	<b>24</b>
<b>La valutazione</b>	<b>25</b>
<b>Esempio per la consegna</b>	<b>26</b>
Il manifesto: “Prigione a tubo catodico” di Diego Cecato	26
Il codice di Diego Cecato	30
L’opera: “Prigione a tubo catodico” di Diego Cecato	32
<b>I lavori degli alunni</b>	<b>33</b>
“La mia batteria” di Michele Auletta	34
“Il murale di murales” di Niccolò Biolcati	38
“Ordnung und Chaos” di Riccardo Mantovani	41
“Il disegno mai finito” di Leonardo Rocca:	45
“Il riflesso che guardi e il riflesso che è” di Nicola Tomelleri	49
“Megalomaniac” di Davide Valbusa	52
“Flusso Esistenziale” di Demetrio Aldegheri	56
“E la storia si ripete...” di Giacomo Benante	60
“Futurismo” di Johnny Bonadiman	64
“Libera identità” di Simone Compri	67
“L’Effetto Farfalla” di Emanuele Corradi	70
“Tra Guerra e Olocausto del XX secolo, sguardo al passato per capire il futuro” di Francesco Girlanda	74
“È solo apparenza” di Natan Lovato	78
“La piramide di Kukulcan” di Riccardo Lupo	81
“Prospettive orientali” di Adhisha Marasinghe	84
“Metadata: verax, mendax” di Kian Mir Fakhraei	87

“Passione Infinita” di Nicolas Pareti	91
“Vittime del destino” di Loris Pesarin	94
“La giusta decisione” di Matteo Rinco	96
“E poi veniteci a dire che è solo un gioco” di Mirco Saccomani	99
“Guerre economiche la rovina delle genti” di Simone Tomelini	102
“Il cibo della vita” di Lorenzo Biondani	106
“Punti di vista” di Riccardo Bussola	109
“Prato fiorito” di Federico Cucino	112
“Terribilmente invidio chi ha una sola direzione” di Marco Giacomuzzi	115
“Il codice Vitruviano” di Hammou Aimen	118
“Una società mascherata” di Riccardo Valdo	121
“Un altro mondo: il mio mondo” di Chiara Zenti	124
“La follia della normalità” di Victor Andres Annunziata Patino	127
<b>La mostra</b>	<b>130</b>
Il planning	130
L’articolo per pubblicizzare l’evento	131
Il volantino di invito e il QR-Code del filmato	132
Un successo non pianificato	133
<b>Il successo del team</b>	<b>134</b>
<b>Il discorso dei ragazzi alla presentazione del progetto</b>	<b>135</b>
<b>Allegati</b>	<b>137</b>
Scheda di progetto	137
Unità didattica di apprendimento	142
La Consegna agli Studenti	144
Piano di Lavoro UDA	146

# Prefazione

---

Il Progetto “Estetica del Codice” è nato con l’obiettivo di far interagire discipline tecnico-scientifiche con discipline umanistiche, al fine di stimolare e far emergere l’interesse verso nuovi settori della tecnologia.

Ad una iniziale timida curiosità, vista la peculiarità della proposta, è subentrata, man mano che il prodotto cominciava a “prendere forma”, una forte spinta motivazionale. I ragazzi hanno saputo mettersi in gioco, affrontando con impegno ed entusiasmo un percorso che li ha visti protagonisti attivi.

Significativa è risultata la collaborazione con l’esperto esterno: il confronto e la condivisione nella progettazione e durante lo sviluppo delle varie fasi di lavoro, hanno contribuito ad un reciproco arricchimento, oltre che rappresentare un buon esempio di interazione tra scuola ed extrascuola.

Il risultato finale è stato sorprendente: delle vere opere d’arte! Ogni elaborato era accompagnato da un testo in cui gli studenti spiegavano le motivazioni che avevano portato alla scelta dell’idea da sviluppare, esprimendo sentimenti ed emozioni. Complimenti!

Un grazie ai ragazzi e a chi ha permesso di vivere una grande opportunità di crescita, non solo dal punto di vista degli apprendimenti, ma anche personale.

Gabriella Piccoli  
Dirigente scolastica  
ITI “G. Marconi” di Verona

# Il manifesto

---

## **Tutti dobbiamo avere un'occasione nella vita... per essere degli artisti**

La cultura moderna ci ha insegnato a svalutare determinati valori, come la passione per ciò che è bello e la voglia di creare qualcosa che magari può non avere un fine immediato o uno scopo non prettamente economico.

Viviamo in una società “pratica”, la società del tutto subito, veloce e sempre per forza con uno scopo.

Si studia per ottenere un lavoro migliore (ma che non necessariamente ci piace), si lavora per acquisire, comprandoli, degli status come la macchina nuova, il telefono ultimo modello e l'abito di marca.

Abbiamo perso parzialmente il contatto con la nostra parte più intima e sensibile, quella che abbiamo abbandonato passando dall'infanzia all'età adulta.

Eppure questo lato intimo vorrebbe spesso uscire e noi ci ostiniamo a lottare per non permetterglielo.

In tutto questo contesto l'arte viene spesso relegata a materia di serie B, adatta a chi “ha tempo da perdere”, in quanto inconcludente e senza un ritorno economico immediato.

È proprio in questo contesto che nascono gli esteti del codice. Un gruppo di tecnici, fortemente legati alla tecnologia moderna, che rifiuta queste quattro parole “non si può fare”.

Da piccoli non eravamo inclini ad una visione artistica, non sapevamo dipingere bene o magari non avevamo sufficiente buon gusto per effettuare un corretto abbinamento cromatico.

Ci appassionavano altre cose: la matematica, la tecnologia, i computer...

Abbiamo quindi deciso di rifiutare lo status di tecnici “sterili” ed “asettici” per dimostrare alle persone che anche noi possiamo essere artisti, ed abbiamo qualcosa da dire.

L’arte procedurale fa infatti del suo nucleo non solo la mera realizzazione artistica basata sulla tecnica, ma soprattutto la spiegazione, il concetto di quello che si vuole trasmettere al visitatore che ammirerà l’opera.

Abbiamo deciso quindi che lo strumento per rappresentare le nostre idee non sarebbe stato il pennello, come impone l’arte classica a cui siamo abituati. Lo strumento adatto sarebbe stato il computer e la nostra prima tela sarebbe stato il codice da noi scritto.

In questo modo non esistono stili definiti, non dobbiamo per forza rifarci a dettami stilistici come avviene nelle altre correnti artistiche.

Possiamo fare quello che vogliamo, come vogliamo.

Il mondo digitale non ha limiti, se non la fantasia dell’autore che scrive il software.

In questo modo l’artista procedurale potrà creare opere di ispirazione cubista, futurista, classica, pop senza avere un vincolo di appartenenza se non l’utilizzo del software al posto del pennello.

Con questa corrente possiamo dimostrare che l’uomo è ancora il centro del mondo e non la tecnologia, strumento che se conosciuto ed approfondito a dovere può essere messo veramente al servizio di bellissime idee umane.

Diego Cecato  
Fondatore del movimento di Arte Procedurale

# Introduzione

---

Negli Istituti Tecnici è sempre difficile parlare di arte e i motivi sono diversi. A sommi capi possiamo imputare tale difficoltà a tre principali fattori: la curiosità dei ragazzi che è rivolta quasi esclusivamente alla tecnologia, l'arte che è sempre stata relegata all'ambito umanistico e quindi trattata, con diversi livelli di approfondimento, solo dai docenti di Lettere ed infine, è luogo comune pensare che la sensibilità artistica sia una prerogativa dei liceali.

Questo progetto era nato, in un primo momento, come un progetto legato alla analisi della comunicazione attraverso le pagine Web, ambito nel quale i nostri ragazzi potevano trovarsi "a loro agio" e quindi, attraverso il Web, avvicinare gli alunni allo studio della composizione delle immagini.

Confrontandoci con l'azienda coinvolta nella fase di progettazione (Digital Creative Solution), abbiamo spostato il nostro punto di vista e deciso di parlare di estetica ma non, o non solo, di estetica del Web

Può un programma essere bello? Cosa significa scrivere del bel codice? Delle righe di codice possono produrre Arte? (Per i non addetti ai lavori "codice" va letto in questo contesto come "programma")

Il progetto ha seguito il percorso previsto in fase di programmazione e, solo dopo la consegna dei lavori, si è pensato di organizzare un' esposizione gestita dagli alunni.

Parte delle ore del progetto, quelle che hanno visto la presenza dell'Azienda, sono state registrate come ore di alternanza scuola lavoro in quanto la modalità organizzativa ed i tempi di realizzazione del prodotto finito hanno seguito un iter tipico del mondo del lavoro.

Nadia Dallago  
ITI "Guglielmo Marconi" – Verona

## Il percorso di Italiano e Storia

---

Il progetto di “Estetica del Codice” prevedeva che il docente di italiano avrebbe dovuto approfondire con la classe l’arte manierista e barocca, e collegare tali conoscenze con quelle di letteratura e storia dell’arte. Successivamente, si sarebbero studiati anche altri periodi artistici come quello neoclassico o la pittura di Van Gogh.

A tal fine, in un primo momento, gli alunni sono stati suddivisi in gruppi.

Ogni gruppo ha elaborato una presentazione su alcuni autori e opere relative ai periodi presi in esame.

In particolare, sono state analizzate pitture manieriste di Pontormo (Deposizione, 1526-28), Rosso Fiorentino (Deposizione, 1521), Tintoretto (Trafugamento del corpo di San Marco, 1562) Giuseppe Arcimboldi (Inverno, 1563). Sono state altresì studiate opere barocche di Bernini (Apollo e Dafne, 1622-25), Bernini, (Colonnato di Piazza San Pietro, 1657-65), Pietro da Cortona (1633-1639), Velazquez (Las Meninas, 1656).

Secondo la definizione del manuale di letteratura in adozione (Pietro Cataldi, Elena Angioloni, Sara Panichi, *La competenza letteraria, vol. 2, Dalla Controriforma al Romanticismo*, ed. Palumbo) “Il termine **Manierismo** deriva da “maniera” (dal francese antico *maière*, che indica il modo con cui una persona si comporta in società....). La parola “maniera”, usata nel Cinquecento da Vasari per designare semplicemente lo stile di un artista, nel corso del secolo assunse un significato negativo per caratterizzare uno stile eccessivamente studiato. Il Settecento, su questa base, condannò tutta l’arte del secondo Cinquecento, solo nel Novecento si avrà una rivalutazione di questo stile.”

Nelle opere d’arte, in particolare, abbiamo “il rifiuto dell’equilibrio delle forme classiche a favore di una visione più soggettiva... di una spiritualità più inquieta, che deforma le figure, stravolge le proporzioni reali e mette in crisi la prospettiva rinascimentale”.

Per quanto riguarda il termine **Barocco**, invece, esso “indica le manifestazioni artistiche, letterarie e musicali del Seicento, caratterizzate dall’eccesso e dalla stravaganza (...deriva dal portoghese *barroco*, che significa “perla irregolare e perciò strana, sia dal francese *baroque*, con l’accezione di stravagante, bizzarro, ma anche il latino *baroco* indica una forma di ragionamento molto complicato).

Dal punto di vista dell’arte “la ricerca artistica barocca presenta alcune caratteristiche comuni: *interstaticità* (tendenza alla collaborazione tra architettura, scultura e pittura nella ricerca di effetti spettacolari e scenografici; *forma aperta e inconclusa* (irrazionalità della struttura dell’opera, che sembra non terminata); *prospettiva alterata* (uso frequente di torsioni, primi piani, contrappunti violenti di ombra e di luce).”

Tali definizioni, rilevate dagli studenti, sono fondamentali per inquadrare sotto il profilo estetico i due periodi artistici.

Sono risultati utili anche perché si potevano applicare tali conoscenze in ambito informatico, quando si fosse trattato di concepire il “compito autentico”, cioè il prodotto artistico – digitale.

In un secondo momento, è stata effettuata una uscita didattica a Verona, alla scoperta delle principali chiese barocche della città.

Sono state visitate le chiese: degli Scalzi, di San Luca e di San Niccolò all’Arena.

In tale occasione è stata svolta anche una visita alla mostra “Van Gogh Alive”, al Palazzo della Gran Guardia, nella quale una serie di installazioni multimediali proiettavano su mura, pavimenti e soffitti delle sale le opere e le frasi più celebri del maestro olandese.

L’allestimento particolarmente scenografico di questa mostra ha messo in evidenza come sia possibile applicare le idee manieriste e barocche in ambito digitale.

Le presentazioni degli studenti sono state integrate con le nuove informazioni acquisite dopo l’uscita e visionate dai compagni e dai docenti.

In un terzo momento, ogni studente ha scritto un proprio “manifesto”, nel quale sono state presentate le opere digitali “manieriste o barocche” realizzate con la docente di informatica. In tale occasione il docente di italiano ha corretto solo gli errori morfo-sintattici più evidenti, rispettando il contenuto e valutandolo.

In un quarto momento, è stata effettuata un'altra uscita didattica, nella quale, dopo avere approfondito il concetto di Neoclassicismo e in particolare le opere del poeta Ugo Foscolo, tra cui spicca il carme “Dei sepolcri”, sono stati visitati il cimitero monumentale di Verona e il Museo di Storia Romana.

A coronamento del lavoro svolto, è stata allestita una mostra nella Sala Civica del Comune di San Giovanni Lupatoto.

Ringrazio le colleghe Federica Del Fabbro e Nadia Dallago per l'entusiasmo e l'energia con i quali hanno lavorato insieme al sottoscritto a questo progetto.

Ringrazio inoltre tutti gli studenti per l'impegno e la dedizione profusa e li saluto citando quel passo della *Gerusalemme Liberata* studiato quest'anno e che alcuni hanno avuto la “bontà” di imparare:

*Ah non fia ver, chè non sono anco estinti  
Gli spirti in noi di quel valor primiero,  
Quando di ferro e d'alte fiamme cinti  
Pugnammo già contra il celeste impero.  
Fummo, io nol nego, in quel conflitto vinti;  
Pur non mancò virtute al gran pensiero:  
Ebbero i più felici allor vittoria;  
Rimase a noi d'invitto ardir la gloria.*

(Torquato Tasso, *Gerusalemme liberata*, canto IV, XV ottava)

Stefano Zeminian  
ITI “Guglielmo Marconi” - Verona

## Perché parlare di arte

---

Con educare all'estetica si intende tutto ciò che è fondamentale alla formazione e sviluppo della personalità degli studenti attraverso la conoscenza e l'apprendimento di tutti gli aspetti che concorrono a definire l'arte e le sue espressioni come un linguaggio universale di comunicazione e veicolo per lo sviluppo della creatività.

Lo scopo di questo progetto non doveva ridursi a semplici acquisizioni mnemoniche ma doveva interagire con l'apprendimento alla lettura delle opere d'arte ed alla loro comprensione sovrapponendole alle immagini legate alle innovazioni tecnologiche dove vi è una totale immersione nel mondo delle immagini, facendo sì che queste due realtà potessero fondersi e creare qualche cosa di nuovo.

Il linguaggio figurativo ha da sempre accompagnato l'uomo nella sua lunga evoluzione attraverso dei prodotti e opere, nel tentativo di lasciare traccia e memoria di sé. Affinché ciò fosse possibile, ha elaborato forme e immagini per esprimere il proprio sentire che sono mutate con il mutamento dei tempi andando di pari passo con esigenze nuove, scoperte ed evoluzioni culturali.

Il nostro intento era quindi di trasmettere ed educare attraverso le conoscenze dell'educazione visiva, la percezione e la lettura dei codici: equilibrio, peso, simmetria, colori e sensazioni che una immagine trasmette come guida per elaborare e realizzare un codice personale ed efficace.

Attraverso l'analisi e l'interpretazione delle opere del passato e delle loro simbologie si è potuto decifrare immagini portatrici di contenuti che quotidianamente ci vengono proposte dal web.

Accanto alla possibilità di portare gli studenti all'acquisizione degli strumenti essenziali per la comprensione della comunicazione visiva, si voluto far utilizzare ai ragazzi i linguaggi di programmazione e di comunicatività tali da permettere a ognuno di approfondire settori e modalità espressive a scelta, secondo attitudini e tendenze affettive.

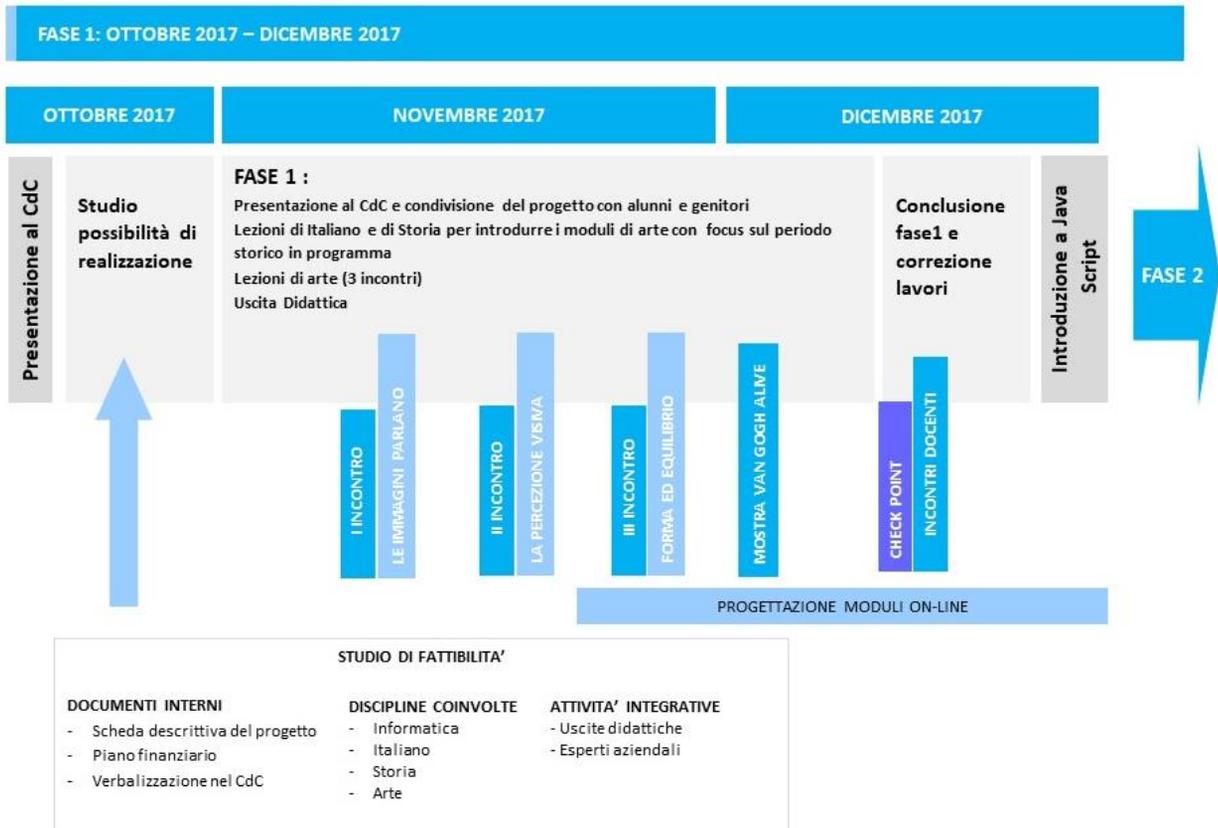
L'educazione visiva ha permesso di sviluppare, in forme individualizzate, diversi processi intellettivi come la capacità di analisi e di sintesi, gestire le tecniche della comunicazione e il piacere di utilizzare svariate tecniche espressive.

Sono molto felice di aver partecipato a questo progetto perché, con l'esposizione dei lavori finali, si sono potuti vedere i frutti di questo lavoro a più mani, e di poter evidenziare lo scopo del progetto stesso che ha permesso di coinvolgere e legare discipline diverse di indirizzo in modo tanto efficace quanto stimolante permettendo di educare il pensiero e la personalità dello studente in maniera creativa e assolutamente personale.

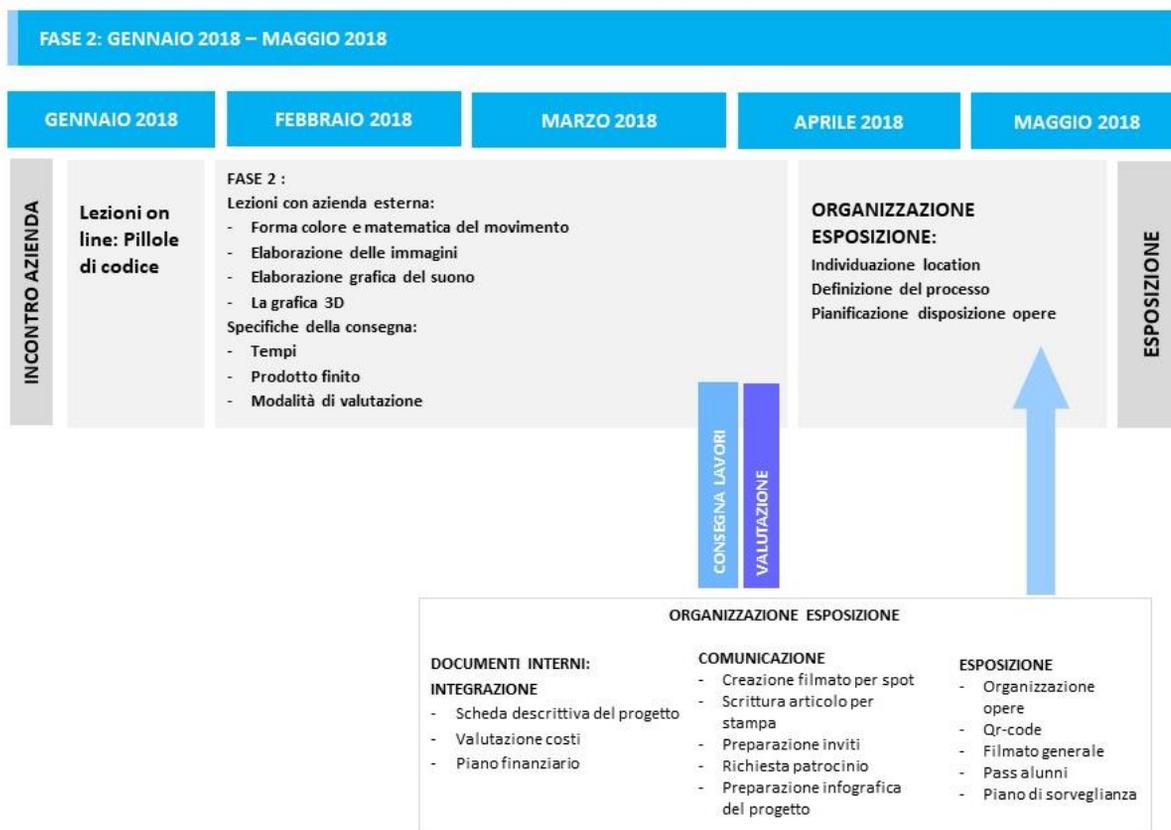
Federica Del Fabbro  
ITI "Guglielmo Marconi" - Verona

# Le fasi del progetto

## FASE 1: PIANO DI LAVORO



## FASE 2: PIANO DI LAVORO



# Gli attori

## ATTORI E ATTIVITÀ

ATTORI COINVOLTI		
TASK FORCE		ATTIVITA'
RESPONSABILI DEL PROGETTO	Docenti di: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Informatica</li> <li>▪ Italiano</li> <li>▪ Arte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analisi fattibilità</li> <li>▪ Pianificazione degli interventi</li> <li>▪ Organizzazione incontri e uscite didattiche</li> <li>▪ Preparazione questionari</li> </ul>
DOCENTI COINVOLTI	Docenti di <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Informatica</li> <li>▪ Italiano</li> <li>▪ Arte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Preparazione lezioni multidisciplinari</li> <li>▪ Preparazione lezioni specifiche della materia</li> <li>▪ Organizzazione dei gruppi e delle attività di classe</li> <li>▪ Correzione e valutazione materiali prodotti</li> </ul>
ESTERNI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digital Creative Solution</li> <li>▪ Associazione «Libera Idea»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Registrazione lezioni on-line</li> <li>▪ Lezioni e laboratori</li> <li>▪ Presentazione specifiche del prodotto finale</li> <li>▪ Valutazione lavori</li> <li>▪ Supporto per la realizzazione della mostra ( Ass. Libera Idea)</li> <li>▪</li> </ul>
CLASSI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Classi 4Ai e 4Bi indirizzo informatica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Materiali realizzati al termine di ogni attività</li> <li>▪ Realizzazione opera usando JS e scrittura del manifesto</li> <li>▪ Preparazione materiali per la mostra (Classe 4Bi)</li> <li>▪ Gestione esposizione (Classe 4Bi)</li> </ul>

# Unità di lavoro

## GRUPPI E MATERIALI PRODOTTI

UNITA' DI LAVORO		
GRUPPO DI LAVORO	ARGOMENTI	MATERIALI
DOCENTE DI ITALIANO E DI ARTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'estetica e la concezione di bello nel periodo Barocco</li> <li>▪ Le immagini parlano</li> <li>▪ La percezione visiva</li> <li>▪ L'equilibrio di una immagine o di una pagina Web</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentazioni .ppt delle lezioni</li> </ul>
DOCENTI DI INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Codice Javascript: elementi di base</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentazione .ppt delle lezioni</li> </ul>
DIEGO CECATO Digital Creative Solution	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Introduzione alla programmazione in P5</li> <li>▪ Lezioni Estetica del Codice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pillole di codice: 10 lezioni on line</li> <li>▪ Presentazioni .ppt delle lezioni</li> <li>▪ Esempio di prodotto finito</li> </ul>
ALUNNI 4BI	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Documentazione delle attività</li> <li>▪ Realizzazione del lavoro finale</li> <li>▪ Organizzazione esposizione a San Giovanni Lupatoto (Michele Auletta)</li> <li>▪ Assistenza durante la mostra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Presentazioni degli alunni relative all'analisi di immagini barocche</li> <li>▪ Presentazioni uscita didattica: Barocco a Verona</li> <li>▪ Filmato della mostra di Van Gogh</li> <li>▪ Filmati per la mostra a San Giovanni Lup.</li> <li>▪ Base per articolo giornale locale e invito</li> </ul>

## Sintesi iconografica del progetto

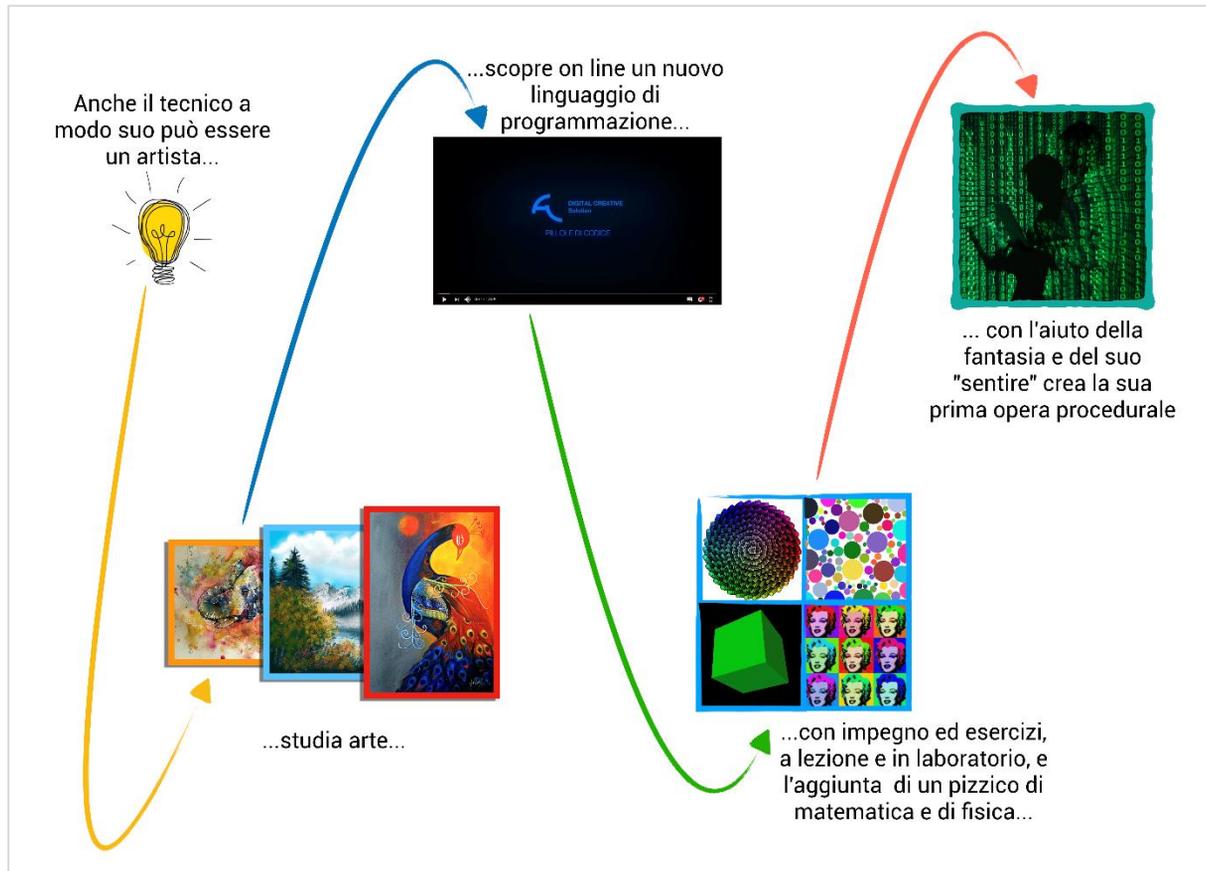


Immagine realizzata da Diego Cecato

## Argomenti extra curricolari

### LEZIONI DI ARTE

#### Impariamo a leggere le immagini: relatore Federica Del Fabbro

Numero incontri	Titolo	Argomento	Numero ore
1	Le immagini parlano	Vengono descritti gli aspetti comunicativi delle immagini catalogandole in base all'aspetto più rilevante. La stessa analisi viene fatta anche con le pagine Web	2
2	La percezione visiva	Il focus è portato sull'aspetto percettivo delle immagini: le figure nascoste, il concetto di completamento percettivo, la prospettiva ecc...	2
3	Forma ed equilibrio	In questo incontro sono stati trattati i concetti di forma ed equilibrio alternando l'analisi critica di dipinti di diversi momenti storici con l'analisi di pagine Web.	2
4	Analisi costruttiva	Si analizzano con gli studenti le presentazioni ppt e il filmato realizzati dagli alunni della classe 4Bi relativi all'uscita didattica su Verona Barocca e la mostra di Van Gogh	2

Per le lezioni 2 e.3 è stato presentato il materiale prodotto dalla prof.ssa Barbara D'Aumiller per un precedente progetto in parte rielaborato dal relatore.

Gli alunni hanno ripreso i concetti visti negli incontri per un ulteriore approfondimento specifico del momento storico-letterario che stavano affrontando in classe con il docente di Italiano.

## LEZIONI DI JAVASCRIPT – P5

### Lezioni on line: Pillole di codice di Diego Cecato

Titolo	Argomento del tutorial	minuti
Forme e colori in JS	Creare forme geometriche colorate in Javascript	18
Forme personalizzate in JS	Il framework P5.js: i comandi: beginShape(); vertex(x,y); endShape(); l'utilizzo degli angoli con le funzioni: angleMode(DEGREES); cos(ANGOLO); sin(ANGOLO);	34
Muoviamo gli oggetti in JS	animare delle forme geometriche sul canvas	12
Le interazioni con il mouse	Usare il mouse per interagire con gli oggetti	9
Passeggiata aleatoria	Generazione di numeri casuali per la creazione di forme	15
Creiamo oggetti in JS	La programmazione orientata agli oggetti in JS (creazione e uso di Classi)	16
Array di oggetti in JS	Uso di strutture ed algoritmi per gestire la composizione di immagini complesse	15
Var, let e const	La bellezza del codice passa anche attraverso la conoscenza del linguaggio	14
Le immagini in JS	Algoritmi e funzioni per la rielaborazione di immagini png, jpg ecc.	12.30
La funzione di preload()	La gestione degli asset esterni in JS	5

Per tutte le lezioni era possibile scaricare il materiale visto nel tutorial (codice js); per ogni alunno veniva registrata su un file di log la visione della lezione

---

### Lezioni in presenza: relatore Diego Cecato

---

Modalità	Argomento	ore
Lezione frontale	Introduzione al progetto, i prerequisiti, le modalità di lavoro e descrizione dell'obiettivo finale	2
Attività di Laboratorio	Approfondimento sulle figure geometriche create in modo procedurale e la matematica del movimento	2,5
Attività di Laboratorio	approfondimento sull'elaborazione immagini	2,5
Attività di Laboratorio	elaborazione grafica del suono	2,5
Attività di Laboratorio	Le basi della grafica in 3D	2,5
Lezione frontale	Momento conclusivo con la visione di un esempio di prodotto finito	2

Al termine di ogni lezione veniva fornito il materiale usato per la lezione ed il codice Javascript prodotto dal relatore.

La programmazione con il linguaggio Js era stata precedentemente introdotta dai docenti di Informatica in quanto parte del programma curricolare.

# La consegna

---

La consegna è stata esposta da Diego Cecato che ha mostrato l'esempio da lui realizzato. In particolare sono stati puntualizzati i vincoli da rispettare di seguito riportati.

Il prodotto composto da tre elementi:

- 1) Una immagine realizzata e/o rielaborata usando il linguaggio Javascript
- 2) Il codice JavaScript che l'ha generata
- 3) Il manifesto ossia un file di testo che descriva la motivazione che ha dato origine all'idea

Specifiche relative all'immagine:

- L'immagine deve essere salvata da un canvas di dimensioni MINIME 2500x2500 px.
- Deve essere statica (NO GIF)
- Deve essere frutto solo del software (non sono ammesse elaborazioni e post produzioni)

Specifiche relative al codice:

- Il codice deve essere pulito e commentato
- Nell'intestazione deve essere specificato se l'opera è statica o procedurale
- Il software verrà installato ed eseguito per 3 volte su due macchine WAMP e MAMP (quindi girerà 6 volte in totale) e testato con l'ultima versione di Chrome.

Specifiche relative testo:

- Il titolo del testo deve essere il nome dell'opera
- Il testo in formato digitale deve essere di lunghezza minima di 650 parole (titolo compreso che deve essere inserito all'inizio del testo)
- Il testo deve essere il manifesto dell'opera. Deve spiegare la motivazione che ha portato all'idea e le scelte progettuali attuate

# La valutazione

---

La correzione è stata effettuata sia da Diego Cecato ed il suo staff, sia dai docenti dell'Istituto per la parte di loro competenza.

Allo scopo di dare la massima oggettività alla valutazione, i lavori erano identificati solo dalla matricola.

Il punteggio finale, espresso in decimi, è la media dei punteggi realizzati sui singoli sottoprodotti. Di seguito sono riportate le voci oggetto di valutazione:

## Manifesto:

Idea Esposta	Scorrevolezza del testo	Argomentazioni a supporto
--------------	-------------------------	---------------------------

## Codice:

Rispetto degli standard	Commenti	Leggibilità	Economicità computazionale
-------------------------	----------	-------------	----------------------------

## Opera:

Equilibrio colori	Originalità Forma	Matematica intrinseca	Immediatezza dei concetti	Emozionalità
-------------------	-------------------	-----------------------	---------------------------	--------------

Nella valutazione si è tenuto conto anche della coerenza fra l'immagine e il manifesto e l'originalità dell'idea.

## Esempio per la consegna

---

### **Il manifesto: “Prigione a tubo catodico” di Diego Cecato**

---

Siamo la nuova generazione, la terza dopo l'ultimo conflitto mondiale, senza dubbio quella più fortunata degli ultimi 70 anni: non abbiamo subito la fame del dopoguerra e abbiamo sempre avuto tutto quello che volevamo.

Non abbiamo ricostruito nulla, al massimo abbiamo innovato, partendo comunque da basi sicure e senza dover fare troppe rinunce o sacrifici.

Siamo cresciuti assieme all'evoluzione tecnologica, i computer, gli smartphone e internet. Qualcuno di noi addirittura ha visto nascere tutto questo e ha avuto la possibilità di utilizzarlo fin da tenera età.

Ci hanno definiti “Y Generation”, “Millennials”, “Next Generation” e “Net Generation”, solo perchè siamo nati tra la fine degli anni 80 e i primi anni del ventunesimo secolo nel pieno boom tecnologico ed informatico.

Ci muoviamo in punta di click, non abbiamo mai fatto una ricerca in biblioteca e siamo abituati alla gratificazione istantanea del “tutto e subito”.

Siamo impazienti per natura, anche se abbiamo a portata di mano tutte le informazioni del mondo perdiamo la pazienza se un sito internet ci mette più di 4 secondi a caricare.

Ogni giorno ci muoviamo con tutta la musica del mondo nelle orecchie, tutti i film del mondo nel computer e tutti i libri del mondo nel nostro Kindle.

Eppure, nonostante tutte queste possibilità e tutte queste fortune acquisite per nascita, siamo dei moderni schiavi in una prigione, ed in parte, forse, ne siamo coscienti.

Molti di noi sono giovani depressi.

Fatichiamo a riempire il tempo libero con del valore, valore che possiamo usare per costruire qualcosa per il nostro futuro.

Tante, spesso troppe, cose da fare e paradossalmente troppo tempo libero che non abbiamo la più pallida idea di come riempire.

Possiamo fare ciò che vogliamo eppure siamo pigri.

Negli ultimi 20 anni ci siamo inventati tante nuove tecnologie per sentirci impegnati e connessi agli altri: Youtube, Facebook, Instagram...Tutti strumenti senza dubbio utili ed interessanti, ma che spesso ci limitano nella nostra creatività e nella nostra “visione d’insieme”.

Viviamo la nostra vita stringendo relazioni digitali che spesso non ci arricchiscono e ci fanno solo sentire inadeguati e fuori dal gruppo.

Ma non abbiamo cominciato noi.

Non è solo colpa nostra come spesso ci dicono “gli adulti”.

A dirla tutta forse le basi fallaci della situazione in cui ci troviamo partono proprio dagli adulti stessi che tanto ci criticano raccontandoci “quanto era bello quando si giocava nei prati e non c’erano gli smartphone”.

La prima prigione l’hanno costruita (e accettata come normalità) loro, noi abbiamo solo apportato qualche piccola variazione, ma nulla di diverso da quello che affascinava loro alla nostra età.

Una prigione a tubo catodico, luminosa, fantastica ed affascinante.

Vedere il mondo attraverso uno schermo è ancora oggi una magia.

Tutto appare diverso da quello che spesso è, forse a causa dei troppi filtri che utilizza chi crea i contenuti che ci vengono somministrati ogni giorno.

Spesso infatti ci troviamo a guardare passivamente dei contenuti che ci convincono che in America la polizia è formata da tipi cazzuti, integerrimi e dediti al dovere, oppure ci ingannano dicendoci che l'Australia è l'Eden per i giovani che vogliono lavorare, tutta feste e stipendi alti.

Questo quando ci va bene.

Nei casi peggiori provano a convincerci che l'italiano medio è un fannullone volgare analfabeta che però ha charme, perchè perfettamente curato nell'apparenza.

Nel nostro intimo sappiamo che non è così, ma piano piano ci stiamo abituando ad accettare tutto questo come "normalità".

Tutte queste informazioni più o meno deviate ci hanno portato ad una frammentazione interna.

Una frammentazione di spirito, in cui la nostra personalità si plasma in base a quello che vediamo sui vari schermi con cui interagiamo ogni giorno che non segue quello che realmente siamo ed ignora il nostro bambino interiore.

Quello era un figo! Curioso e con tanta voglia di imparare.

Sembrerà banale, ma da piccoli era tutto più naturale: usavamo il nostro tempo e la nostra fantasia al massimo, senza sprecare un singolo secondo.

Non ne eravamo forse pienamente coscienti, ma in fondo al nostro animo giocoso, sapevamo che ogni secondo perso non sarebbe mai più tornato indietro.

Così ci divertivamo con poco, facevamo collezioni di sassi colorati, dipingevamo paesaggi fantastici con le tempere, smontavamo le cose per capire quale strana magia le facesse funzionare. Poi crescendo ci siamo adattati e piano piano, col passare degli anni, ci siamo incupiti conformandoci a quella prigione che ci donava facili illusioni in cambio di due cose: fantasia e personalità.

Facendo questo abbiamo lasciato che le informazioni proposte dai vari media ci sovrascrivessero, uniformandoci.

Apparentemente ognuno di noi aveva una “divisa” diversa dall’altro, alcuni input esterni erano in comune, altri no, ma alla fine eravamo tutti figli dei media e degli schermi che ogni giorno ci imboccavano ed appiattivano.

Ora che siamo entrati o ci stiamo avvicinando al mondo degli adulti abbiamo messo da parte tutti i sogni nel cassetto, anche quelli più strani e strampalati, che ci permettevano di sognare, di essere bambini dentro. Ci siamo adattati.

Non è stato difficile, tutti si adattavano, anche quelli venuti prima di noi, soprattutto loro. Sono stati i primi a propinarci i programmi spazzatura in prima serata.

I primi a dire “guarda e taci”.

In questo modo oltre alla nostra fantasia ci siamo liberati anche del senso critico, accettando per buono e giusto tutto quello che veniva fuori dallo schermo, perchè era così che si doveva fare, nessuno ci aveva mai insegnato il contrario.

Ma cambiare è ancora possibile. Dobbiamo crederci, con tutte le forze. Siamo ancora in tempo per tornare in possesso di noi stessi.

Dobbiamo solo fare un piccolo sforzo, dobbiamo cambiare il punto di vista, dobbiamo trasformare uno svantaggio in un vantaggio.

Solo utilizzando tutti i fantastici strumenti che abbiamo a disposizione in modo attivo possiamo riappropriarci del nostro bambino interiore, andando noi per primi a sovrascrivere con la nostra personalità tutte le informazioni a cui siamo sottoposti ogni giorno.

In fondo, anche questa è “Estetica del Codice”.

---

## Il codice di Diego Cecato

---

```
/******  
PRIGIONE A TUBO CATODICO  
OPERA PROCEDURALE: ogni maschera scelta è casuale con random,  
ogni persona "ha gusti diversi e guarda programmi diversi"  
MATRICOLA 000000  
*****/  
  
//CREO LE VARIABILI CHE UTILizzerò A LIVELLO GLOBALE  
let occhiBambino;  
let arrayMaschere=[];  
  
//FUNZIONE CHE MI RESTITUISCE STRINGHE TUTTE DELLA STESSA LUNGHEZZA  
function pad(num) {  
  var s = "00000000" + num;  
  return s.substr(s.length-5);  
}  
  
function preload(){  
  //CARICO L'IMMAGINE ORIGINALE IN ALTISSIMA RISOLUZIONE  
  occhiBambino=loadImage("occhiBambino.jpg");  
  //CARICO IN ARRAY TUTTE LE MINIATURE DEI PROGRAMMI TV  
  for (var i = 1; i < 290; i++) {  
    arrayMaschere[i]=loadImage("./maschere/IMG"+pad(i)+".jpg");  
  }  
}  
  
function setup(){  
  
  //COSTANTI DI FUNZIONE  
  const fattoreScala=4;  
  const wnat=50;  
  
  //VARIABILI DI POSIZIONE  
  let sx=0;  
  let sy=0;  
  let spacingX=50;  
  let spacingY=50;  
  let centraOrizz=0;  
  let devianza=0;  
  
  //VARIABILI DI IMMAGINE  
  let immagineScalata;
```

```

let arrayImmagini;

createCanvas(4750, 3250);
//CREO L'IMMAGINE SCALATA DEL BAMBINO IN BACKGROUND
//PARTO DALLA RISOLUZIONE ALTISSIMA COSÌ POSSO GIOCARE
//CON L'IMMAGINE SENZA PERDERE QUALITÀ
immagineScalata=createImage(occhiBambino.width/fattoreScala,occhiBambino.height/fattoreScala);
immagineScalata.copy(occhiBambino,0,0,occhiBambino.width,occhiBambino.height,0,0,occhiBambino.width/fattoreScala,occhiBambino.
height/fattoreScala);
background(255);

//DEFINISCO LE VARIABILI DI POSIZIONAMENTO ORIGINALI
centraOrizz=(height-immagineScalata.height)/2;
devianza=map(floor(sy-immagineScalata.height/2),-immagineScalata.height/2,immagineScalata.height/2,-1100,1100);
spacingY=sy+centraOrizz+devianza;

//CICLO PER OGNI TASSELLO-SCHERMO SO CHE VOGLIO DIVIDERE L'IMMAGINE IN 16X24=384 TASSELLI
for (let i = 0; i < 384; i++) {
  //CREO E POSIZIONO IL TASSELLO DEL BAMBINO CHE POI TINTEGGIO A SECONDA DELL'AVANZAMENTO SULL'ASSE X
  arrayImmagini=createImage(wnat,wnat);
  arrayImmagini.copy(immagineScalata,sx,sy,wnat,wnat,0,0,wnat,wnat);
  tint(map(spacingX, 0, width,255,50));
  image(arrayImmagini,spacingX,spacingY,wnat*map(sx,0,immagineScalata.width,1,5),wnat*map(abs(sy-
immagineScalata.height/2),0,immagineScalata.height/2,1.5,3));

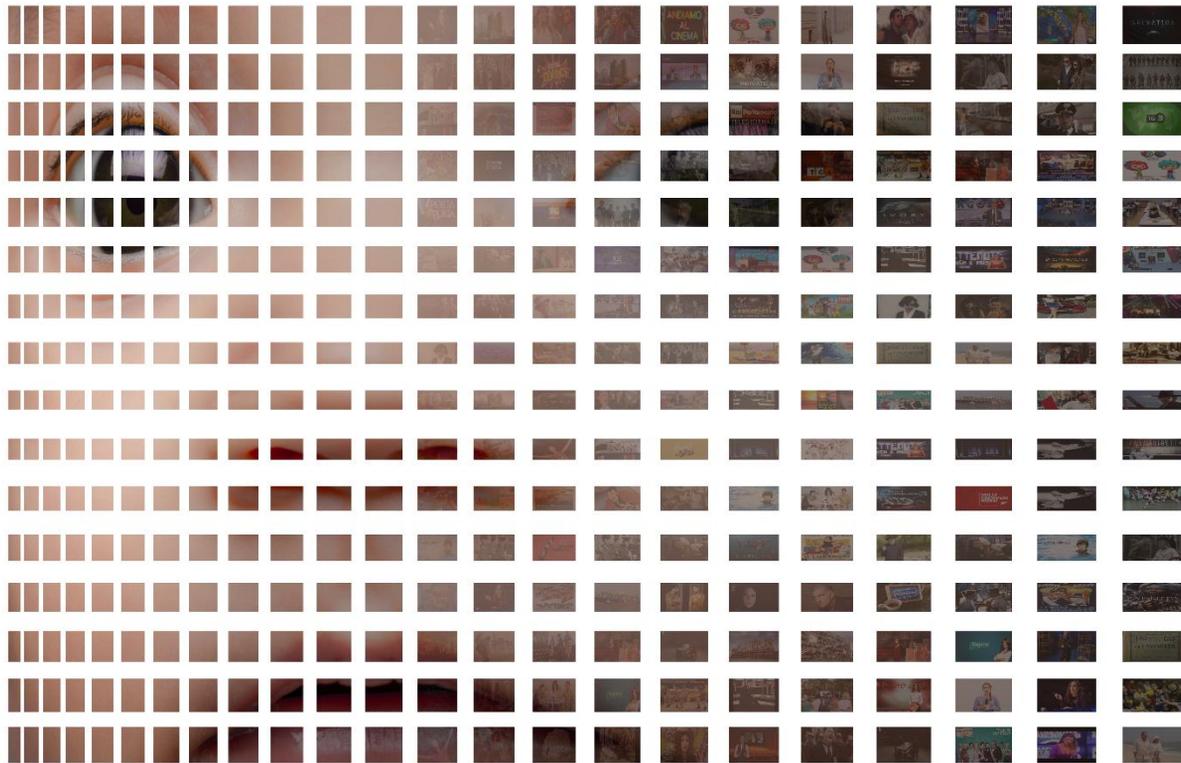
  //DOPO LA METÀ DELL'IMMAGINE INIZIO A POSIZIONARE LE MINIATURE DEI PROGRAMMI TV CHE HANNO OPACITÀ CRESCENTE CON X
  //LE MINIATURE LE PRENDO A CASO DALL'ARRAY
  if (sx>(immagineScalata.width/2)){
    tint(255,map(sx, immagineScalata.width/2, immagineScalata.width,20,100));
    image(arrayMaschere[floor(random(1,290))],spacingX,spacingY,wnat*map(sx,0,immagineScalata.width,1,5),wnat*map(abs(sy-
immagineScalata.height/2),0,immagineScalata.height/2,1.5,3));
  }
  //CALCOLO LE POSIZIONI IN CUI VERRÀ POSIZIONATO IL PROSSIMO TASSELLO-SCHERMO
  sx+=wnat;
  spacingX+=wnat+6*sx*wnat/immagineScalata.width;
  devianza=map(floor(sy-immagineScalata.height/2),-immagineScalata.height/2,immagineScalata.height/2,-1100,1100);
  spacingY=sy+centraOrizz+devianza;
  if (sx>immagineScalata.width) {
    sx=0;
    w=50;
    sy+=w;
    spacingX=50;
    devianza=map(floor(sy-immagineScalata.height/2),- immagineScalata.height/2,immagineScalata.height/2,-1100,1100);
    spacingY=sy+centraOrizz+devianza;
  }
}
}
}

```

---

L'opera: "Prigione a tubo catodico" di Diego Cecato

---



# I lavori degli alunni

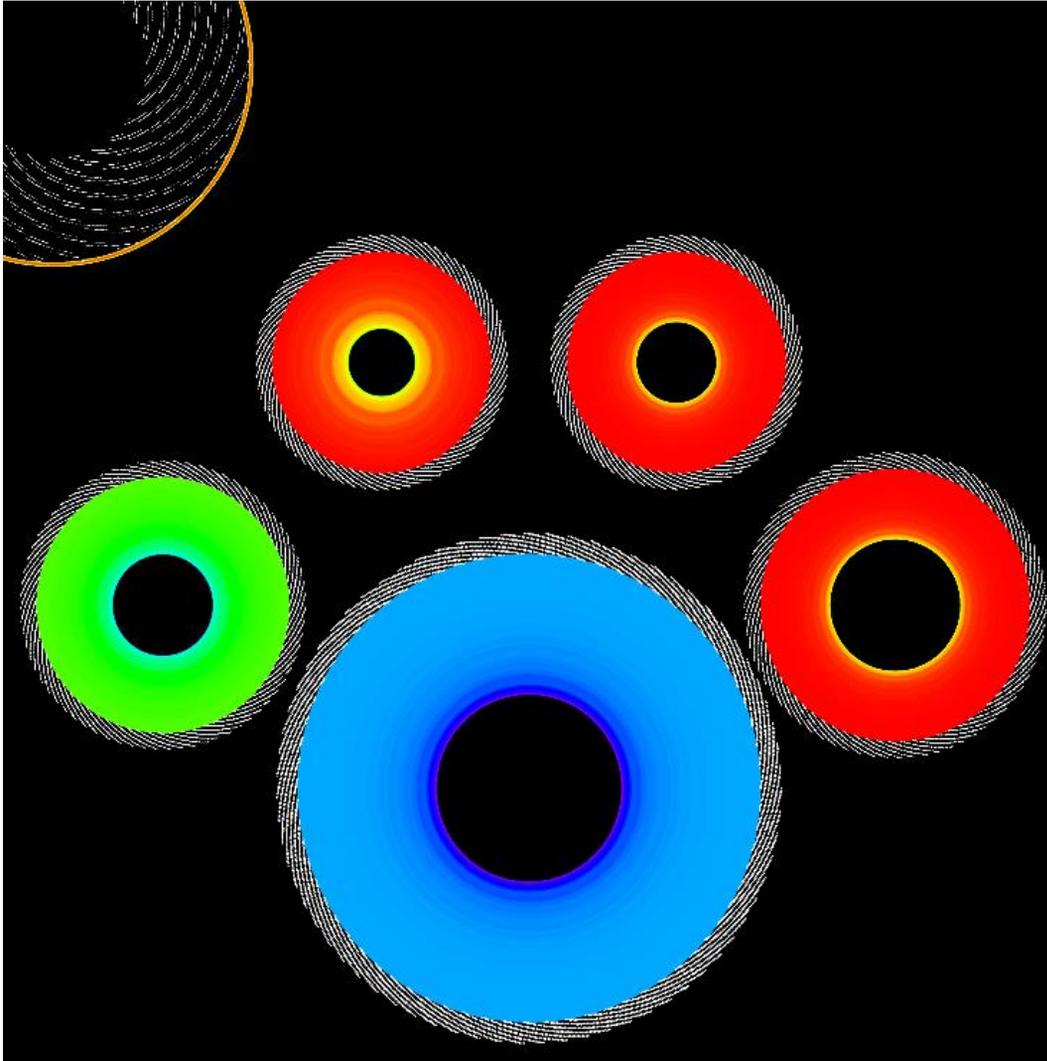
---



---

**“La mia batteria” di Michele Auletta**

---



L'idea di quest'opera parte dalla voglia di unire in un unico quadro tutti gli ambiti dell'arte, ovvero la musica, l'immagine, i colori e soprattutto l'identità dell'artista.

L'opera infatti non è soltanto ciò che noi vediamo, ma è soprattutto il modo in cui l'artista unisce l'immagine, il suono e i colori, creando alla fine una rappresentazione di se stesso e dei suoi sentimenti, delle sue emozioni, provate durante lo sviluppo dell'opera stessa.

Ho scelto quindi ciò che più mi rappresenta in ambito artistico: la mia batteria.

Ho iniziato a suonare la batteria attraverso un corso di avviamento musicale presso le scuole medie che frequentavo. Inizialmente suonavo nella sezione ritmica principalmente brani jazz o rock.

Il mio primo brano è stato Knockin' on Heavens Door dei Guns N' Roses.

Quando mi capita di riascoltare questa canzone, magari casualmente alla radio, provo ancora una fortissima emozione, proprio come le prime volte che la suonavo.

Ho suonato poi vari brani come Gimme some Lovin', Sweet Home Alabama, Piccola Stella senza Cielo e Sweet Home Chicago.

Successivamente ho iniziato l'attività di accompagnamento della sezione classica dei fiati, attività che poi è diventata per un lungo periodo quella principale.

Con i fiati suonavo brani di vario tipo, come l'Allegretto di Beethoven, Mission: Impossible Theme, Funkytown e New World Symphony.

Il mio brano preferito resta però i Pirati dei Caraibi.

Questo brano è in assoluto il più importante del gruppo, perché esso trasmette molte e forti emozioni, tanto che ai concerti veniva sempre richiesto come bis.

Le emozioni provate dai musicisti del gruppo suonando questa canzone sono indescrivibili, ma voglio comunque provare a raccontarle.

Il brano inizia con una parte più leggera, lenta e tranquilla, ma allo stesso tempo determinata, come una marcia.

Suonando questa parte si prova un senso di unione, in quanto ci si sincronizza tutti e ci si sente carichi. Segue poi un cambio sostanziale, sia di velocità che di ritmo.

Questo ci trasmette una carica ancora maggiore e in questo punto si percepisce il grado di unione dei membri del gruppo: è fondamentale essere sincronizzati e non è facile rimanere tali durante le parti più veloci.

Proprio per questo motivo ho scelto di portare questo importante pezzo nella mia opera, rappresentando tramite l'arte dell'immagine le vibrazioni emanate dal mio strumento seguendo il ritmo.

Ho iniziato la rappresentazione della mia opera decidendo di ridurre al minimo lo strumento.

Mi sono chiesto che cos'è la batteria, e cosa hanno in comune i vari tamburi tra loro: sono tutti dei cerchi visti dall'alto.

Così ho deciso di rappresentare la batteria solo con la forma del cerchio.

Ho deciso però di minimizzare ancora la rappresentazione grafica, semplificando il cerchio in un insieme di punti, rappresentati attraverso la filotassi, per sottolineare la purezza del suono, in quanto naturale.

Inoltre l'insieme di punti forma il cerchio, ma senza unire un punto con l'altro: questo cerchio aperto permette con più facilità al suono, alle vibrazioni e alle emozioni di partire dal tamburo e liberarsi, fino a raggiungere l'ascoltatore e chi guarda l'opera.

Sono passato poi alla parte più difficile, la rappresentazione dei suoni e quindi delle vibrazioni che escono dalla mia batteria.

Ho chiuso gli occhi e ho iniziato ad immaginare questa batteria, fatta di cerchi, e mi ha ricordato una batteria da tavolo.

Ho immaginato poi di percuotere con le bacchette questi tamburi, e per un attimo ho immaginato fossero contenitori di acqua: questo mi ha permesso di iniziare a sviluppare l'idea che le vibrazioni non sono altro che cerchi concentrici, che al suono della musica si colorano e si propagano, non solo per trasmettere il loro suono, ma per trasmettere l'identità dell'artista (in questo caso del musicista) che percuotendo i tamburi con le bacchette offre allo strumento la sua passione per la musica, le sue emozioni, la sua felicità di suonare e ascoltare.

Il risultato, vissuto in prima persona è quindi far parte di questa bellissima opera d'arte.

---

## “Il murale di murales” di Niccolò Biolcati

---



Già da piccolo, quando vedevo questi disegni e queste scritte molto dettagliate sopra le mura di alcuni palazzi, mi chiedevo come l'uomo riuscisse a raffigurare, mediante vari stili e colori, i pensieri, le sensazioni e le convinzioni che lo caratterizzavano.

Quando giro per l'Italia e vedo questi imponenti disegni, a volte sulle case, altre sui vagoni, penso che chiunque li abbia prodotti aveva un messaggio da lasciare, a coloro che sarebbero passati da quel posto.

Parte della mia generazione è attratta da questa particolare forma d' arte, che a volte può prendere forma in un particolare stile di vita, il writer.

Il writer, quarta disciplina del mondo dell' Hip Hop (oltre allo skateboarding, alla break dance, e al rap), comprende una miriade di stili e di metodi, ma fondamentalemente si dirama in due grandi settori: quello dei Murales, e quello dei Graffiti.

Sostanzialmente la differenza sta nel modo di rappresentare l'obbiettivo scelto dal Writer, ossia l'autore dell'opera:

I murales sono dei dipinti effettuati sulle pareti, sui soffitti o comunque su una superficie in muratura. Mentre i Graffiti prevedono come base la raffigurazione e lo studio di lettere che poi si sviluppano ingrandendosi e presentandosi in diversificate calligrafie.

L'argomento trattato dal mio documento è basato sui Murales, perciò andremo ad analizzare meglio il primo settore, anche se, siccome sono affezionato anche al secondo ramo, ho voluto aggiungere due pezzi di Graffiti all' interno del mio progetto.

I murales per me sono simbolo di libertà e di protesta allo stesso tempo, possono diventare una passione, e, come in ogni sport, maggiore è l'allenamento maggiori sono le skills(le abilità) per diventare un grande artista.

In questo progetto andremo a vedere come è possibile strutturare un murales digitalmente, dividendolo in vari riquadri, e ricreando una sorta di collage con qualche ritocco.

Ma quando sono nati i Murales?

I Murales sono nati da movimenti di protesta in Messico come libere espressioni creative della popolazione contro il potere, e nel tempo hanno sempre più assunto valore estetico, ma conservando talvolta anche un valore sociale.

Al giorno d' oggi sono spesso commissionati da enti pubblici ed evidenziano l'identità del luogo, divenendo anche un richiamo di turismo culturale.

Tanti Writers (autori delle opere) vengono pagati per dipingere col proprio stile le mura di centri sociali, palazzoni, o edifici per renderli più decorosi, e per trasmettere delle sensazioni alla gente che avrà la possibilità di guardarli.

Quanto al mio progetto, ho voluto realizzare una sorta di composizione di riquadri, contenenti dei Murales, cercando di essere geometricamente parlando il più dettagliato possibile. Lo sfondo della mia struttura è formato da un Murale rappresentante una salamandra, un animale a mio parere molto particolare, al quale nella mitologia viene attribuito il potere di attraversare le fiamme uscendone illeso.

Per questo ho voluto mettere al centro di tutti i riquadri una fiamma, la quale "scalda" da sotto la salamandra e ravviva l'intero riquadro. Inoltre, ho inserito tre murales riguardanti tre figure che compongono la vita di un uomo: la donna, due bambini, e il Writer, che interpreta l'uomo, in quanto il mondo maschile è ben più preparato sull'argomento, rispetto a quello femminile (anche se ho avuto modo di conoscere varie ragazze ispirate da questo mondo).

Come sesta figura invece ho scelto un rapace, il quale indica la libertà, caratteristica che spesso attraversa il significato dei dipinti, e che accende negli stessi Writers quella voglia di vivere irrefrenabile che al giorno d'oggi viene a mancare in tanti ragazzi.

Come ultima, invece, ho scelto di raffigurare la curiosità che domina nella persona che si è fermata a guardare l'opera. Come si può notare, l'affresco è molto dettagliato, e di conseguenza l'autore ci ha investito parecchio tempo per realizzarlo.

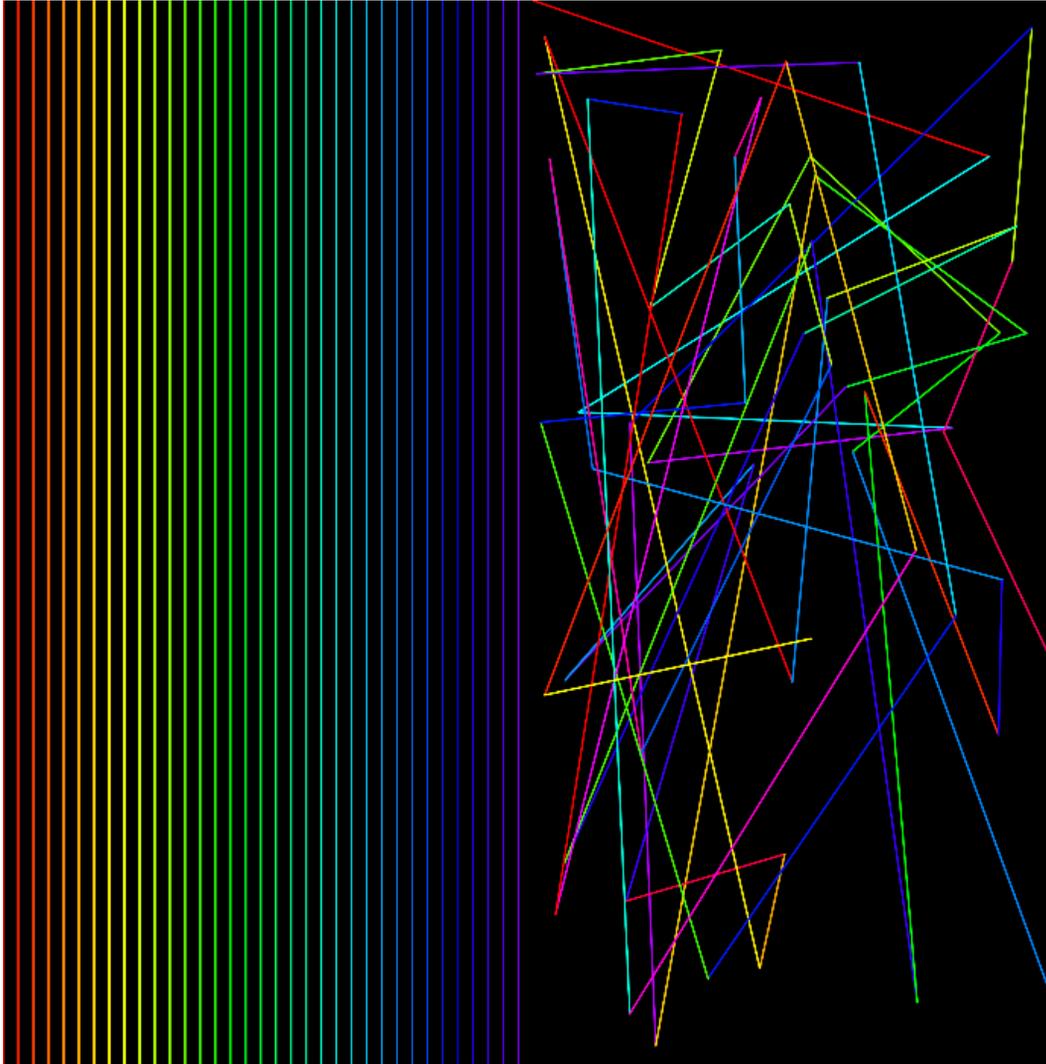
Spesso l'occhio umano, non si ferma solo a guardare in generale la bellezza del disegno, bensì viene attratto da questi piccoli particolari che lo rendono estremamente particolare.

L'impegno e la passione che l'uomo può mettere in qualsiasi cosa, e ripeto, in QUALSIASI cosa, può generare un risultato che molte volte viene sottovalutato, ma che di per sé diviene un qualcosa di unico.

---

**“Ordnung und Chaos” di Riccardo Mantovani**

---



“ORDNUNG UND CHAOS” ossia Ordine e Caos, rappresenta, nel mio caso la contrapposizione tra due diversi paesi: Italia e Germania.

Essa però può valere anche per altre situazioni in qualsiasi ambito.

I due concetti, di caos e di ordine, descrivono, a prima vista, due situazioni opposte.

Ma in realtà i due aspetti coesistono: esiste dell'ordine nel caos e del disordine nell'ordine.

Tutto nasce da un viaggio in Germania e dall'impressione più che mi è rimasta al ritorno.

Mi ha impressionato il fatto che in quel paese, la civiltà si basa sul rispetto delle regole e sull'ordine, che a volte qui in Italia non viene seguito.

Le città tedesche sono sempre pulitissime, con abitazioni molto ordinarie e ripetitive e persone molto rispettose.

Al contrario, qui in Italia non è proprio così.

Infatti in alcune città si può trovare sporcizia ovunque, le abitazioni sono per lo più uniche, diverse tra loro, con alcune persone che si comportano in modo scortese e che non rispettano le leggi dello stato.

Il caos, a differenza dell'ordine, porta a pensare al di fuori degli schemi e quindi alla creazione di realtà che non verrebbero mai pensate da chi si trova in un ambiente ordinato, perché appunto l'ordine e le regole ad esso correlato restringono il campo visivo alle persone, riducendone sicuramente la fantasia e alterando la percezione del mondo di una persona.

L'ordine come in molti ambienti, è utile anche nell' ambiente lavorativo, e comporta molti limiti che permettono alla società di vivere in modo sereno. Mentre un mondo che è per lo più disordinato avrà più libertà e quindi più possibilità di creare oggetti o pensieri fuori dagli schemi, in qualsiasi ambito. Tale approccio ha conseguenze sia positive sia negative.

Positive come la creazione di stupendi quadri, nuove ricette di cucina, invenzioni in campo scientifico etc..., e negative come nel caso di rubare, uccidere, non seguendo quindi le regole imposte dalla legge e creando così un danno alla società.

I due approcci, però, sono quasi sempre collegati tra loro.

Se esistesse solo il caos tutto sarebbe distrutto in un mondo incontrollabile, mentre, se la società si basasse solo sull'ordine non ci sarebbe questa diversità tra i paesi e le civiltà sarebbero tutte troppo simili l'una all'altra, così da perdere tutta questa originali caratteristiche a cui siamo abituati.

#### NOTE SULL' OPERA

Il quadro è stato pensato in modo da avere due parti "separate", da una linea invisibile al centro dell'opera, per fare capire la differenza tra l'ordine e il caos. L'opera è procedurale, perché le linee nella parte del caos vengono prodotte in modo randomico, per sottolineare il fatto che il caos porta a pensare fuori dagli schemi e sempre in modo diverso, mentre nell'ordine sarà tutto molto simile o uguale infatti le linee sono statiche.

I colori che rappresentano l'opera sono il nero dello sfondo e i colori dell'arcobaleno nel caso delle linee dell'ordine, mentre in quello del caos colori casuali del modello HSB. Tale differenza è per portare a pensare a come l'ordine segue uno schema ben preciso come può essere quello dell'arcobaleno, mentre nel caos tutto è lasciato al caso.

Però trovandosi l'uno vicino all'altro, danno un senso di unione reciproco, uno indispensabile all'altro, infatti anche se in modo randomico i colori del caos sono presenti in quelli dell'ordine solo che appunto non seguendo uno schema preciso di lunghezza e colore, sembrano differenti ma che in realtà hanno molto in comune.

L'ordine è rappresentato dalle linee verticali che sono monotone, hanno la stessa misura e sono alla stessa distanza una dall'altra, uniformi.

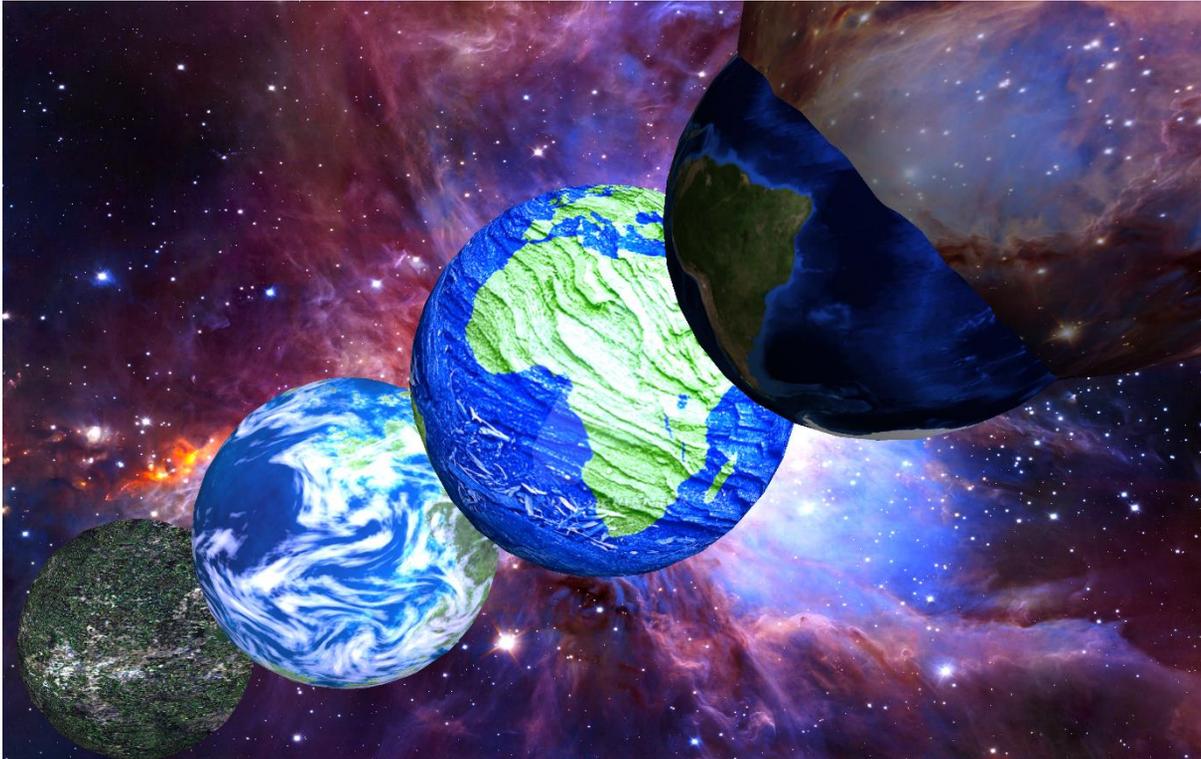
Mentre le linee che rappresentano il caos sono posizionate in modo totalmente casuale, hanno una lunghezza variabile, scelta anche questa in modo random, non seguendo uno schema ben preciso e ogni volta che verrà avviato il programma queste linee andranno a formare una nuova “opera” (solo nella parte del caos).

Tale distinzione non è però netta: i due temi si affiancano sullo stesso piano, si fondono, in modo da far capire che sono collegati tra loro e quindi che sono indispensabili l’uno all’altro.

---

**“Il disegno mai finito” di Leonardo Rocca:**

---



Prova a pensare di trovarti in una stanza buia, dove non c'è nulla se non l'oscurità più totale.

Una stanza in cui tutto ciò che immagini prende forma e spazio, adattandosi ai tuoi pensieri.

Dal buio immagini spuntare una luce, che ti mostra il nulla di quel luogo ancora vuoto, in cui potrebbe prendere spazio un mondo intero.

Ecco apparire una forma sferica: un pianeta bianco, spoglio, semplicemente liscio e vuoto.

Questo senso di vacuità porta la nostra mente ad aggrapparsi a ciò che ci è più familiare.

A quel punto la sfera diventa verde: cresce l'erba, i fiori popolano prati infiniti e rigogliosi.

Un'immagine ancora troppo piatta e limitata, la nostra immaginazione si spinge oltre, crea forme più complesse ed elaborate: spuntano le prime montagne ed i primi alberi, come a voler saziare la nostra più primitiva forma di espressione creativa.

Ora l'immagine è in rilievo, ma come le forme si spingono in alto, devono anche puntare alle profondità di questo mondo: il nostro mondo ha bisogno di crateri, che a loro volta però creano altro spazio da riempire, riempire con l'acqua, i mari ed i laghi prendono così forma.

Ora quell'immagine, così spoglia all'inizio, ha una forma più familiare, anche se non abbiamo ancora iniziato a dar sfogo alla nostra creatività.

La nostra mente viaggia e cerca in un mondo vuoto figure simili noi, altri individui uguali a noi; e dove non ne trova, ne crea: altre persone ora popolano questo mondo appena nato. Prendono vita forme, colori, schemi che si ripetono e generano un'armonia visiva nelle cose; il mondo si anima, non è più vuoto.

Ora la nostra immaginazione è libera di creare qualunque cosa dandogli una forma, un colore ed uno schema che deve rispettare.

Più il mondo si riempie, più gli schemi iniziano a ripetersi ed anche le forme più complesse si generano, combinando altre forme con strutture diverse ma che gli permettono di coesistere.

Formule fisiche, matematiche e chimiche iniziano a dare un senso a tutto ciò che prima era inanimato: è come se il nostro quadro ora avesse preso vita, un'immagine quasi reale per quanto vasta ed immaginata.

Dove adesso la nostra creatività sarebbe in grado di immaginare cose che prima non avremmo nemmeno pensato realizzabili, in quanto la nostra visione iniziale era limitata.

Ora le regole con cui abbiamo dato vita a questo mondo ci limitano nel portarlo ad un livello superiore, un livello creativo ed astratto, destinato a rimanere tale a causa di quei teoremi che prima ci

permettevano di generare con armonia gli oggetti ed ora ci impediscono di rompere quei capisaldi che animano il nostro mondo.

Perché l'acqua deve scorrere verso il basso? Perché alle persone non è concesso di galleggiare nell'aria?

Come mai solo certi animali devono possedere ali, branchie o altre caratteristiche che se applicate anche sugli altri esseri viventi renderebbero tutto più libero e divertente?

Perché alcune immagini si possono solo sognare e non realizzare?

Perché tutto deve essere limitato a questo solo mondo e perché questo mondo deve essere così limitato?

Tutto ciò che prima sembrava così bello, animato, libero e creativo, ora lo si guarda con un senso di tristezza, come se quanto creato fino ad ora, venga dato per scontato: un trampolino dal quale la nostra creatività vorrebbe saltare, ma che purtroppo svanisce per poter assecondare quelle regole ora hanno il solo scopo di limitarci.

Col tempo questo senso di tristezza ci porta a volere più di quello che abbiamo e non ci rimane altro che rompere gli schemi per crearne di nuovi. Tutto inizia a sgretolarsi e scomporsi all'infinito fino a tornare a quelle forme primitive che costituivano il nostro disegno iniziale.

Ora è tutto vuoto, come all'inizio, ora la visione d'insieme dà nuovamente spazio alla nostra fantasia, accompagnata da un senso di libertà espressiva che credevamo di aver perso.

Tutto da capo, il nostro nuovo mondo riparte dalle basi, basi nuove, forme nuove e regole nuove.

La soddisfazione di aver dato vita quello che volevamo creare fin da subito, ma che non ci era stato permesso.

Mentre il tempo passa, la nostra mente inizia nuovamente a formulare regole, desideri che vorremmo realizzare.

Più creiamo, più ci rendiamo conto che la nostra immaginazione non può essere saziata e questo mondo torna a suscitare, come il primo, quel senso di incompletezza e tristezza che ci spinge a voler ricominciare da capo e fare meglio, fare di più.

Quant'è vero che la nostra immaginazione non ha fine, come può, allora, il nostro disegno immaginario averne una?

#### NOTE SULL' OPERA

Partendo da sinistra la prima sfera rappresenta il mondo nel suo primo stato (“...a quel punto la sfera diventa verde: cresce l'erba, i fiori popolano prati infiniti e rigogliosi.”). La seconda indica uno stato più avanzato (quello dove compaiono i crateri con l'acqua o mari che dir si voglia). La sfera centrale rappresenta la terra finita ma sprovvista delle regole e criteri armonici di costruzione. La quarta sfera rappresenta la terra completa di tutto ma in fase di distruzione. La quinta sfera è stata utilizzata per dare quell'effetto di smantellamento della quarta sfera per poter mascherare parte di essa con la texture di sfondo.

---

**“Il riflesso che guardi e il riflesso che è” di Nicola Tomelleri**

---



“Noi siamo quello che gli altri vedono in noi o quello che noi stessi sappiamo di essere?” sicuramente la domanda del secolo ma non così lontana dall'attualità come potrebbe sembrare.

Perché fin da preadolescenti iniziamo a notare che alle persone piace giudicare, sembrano fatte apposta per commentare e dare pareri personali. In più l'esplosione di internet e dei social network hanno fatto da rampa di lancio per dare a tutti le possibilità di parlare di tutto e tutti. Si potrebbe giustificare questo modo di fare con la parola magica “libertà di espressione” ma io credo sia più la

dimostrazione che molta gente ha fin troppo tempo che non sa come impiegare; d'altronde se nel 2018 abbiamo i “Terrapiattisti” su Facebook qualche domanda sarebbe da porsi.

Fatto sta che siamo costantemente sotto il giudizio di qualcuno, potrebbe essere uno a caso che passa dall'altro lato della strada tanto quanto una persona a noi vicina come un familiare. Questo perché tutti abbiamo opinioni e giudichiamo chi ci circonda; la conseguenza diretta è che spesso veniamo influenzati da ciò che gli altri si aspettano da noi. Influenzati in vari modi: c'è chi come il Don Giovanni, privo di un'identità propria, cambia il suo modo di porsi in base a chi ha davanti, una razza fin troppo comune al giorno d'oggi; il tipico personaggio che prima ti dà ragione e un attimo dopo parla con qualcun altro di quanto tu abbia torto. Ma anche, molto più semplicemente, quando si va ad una festa di compleanno di qualcuno pur sapendo che una volta là ci si annoierà a morte, solo perché si crede sia giusto farlo per non fare un torto al festeggiato.

A volte, invece, è proprio la situazione che ci impone di comportarci in un certo modo, caso tipico può essere a lavoro: come in quegli uffici con tante persone della quale solo un terzo fa davvero quello che dovrebbe. Gli unici che adempiono al loro compito avrebbero molto da dire agli altri ma per evitare di rendere il lavoro ancora più stressante per le possibili ripercussioni non dicono la loro.

Ogni volta che ci facciamo influenzare dalle aspettative degli altri o quando siamo obbligati dalle circostanze ad agire in certi modi anziché seguire la nostra indole vuol dire che cancelliamo pezzetto per pezzetto la nostra spontaneità. Andando sempre più a creare un guscio vuoto formato solo da aspettative altrui. E se “L'uomo è quel che fa” come disse Hegel allora una volta che agiamo in quella certa maniera diventiamo a tutti gli effetti qualcun altro, diventiamo come gli altri vorrebbero che fossimo.

L'unico modo per potersi identificare in sé stessi è avere coscienza di ciò che sei tu e di quello che gli altri si aspettano da te e separare le due cose per lavorare sull'opinione che tu hai di te stesso. Perché la stima di sé stessi è la colonna portante del carattere di una persona.

Avere più o meno autostima dipende da vari fattori ma i principali sono 3: Il modo in cui ci presentiamo agli altri che è anche quello più materiale, la capacità di agire quando è necessario che porta ad ottenere i propri obiettivi e come ci poniamo rispetto agli eventi positivi e negativi.

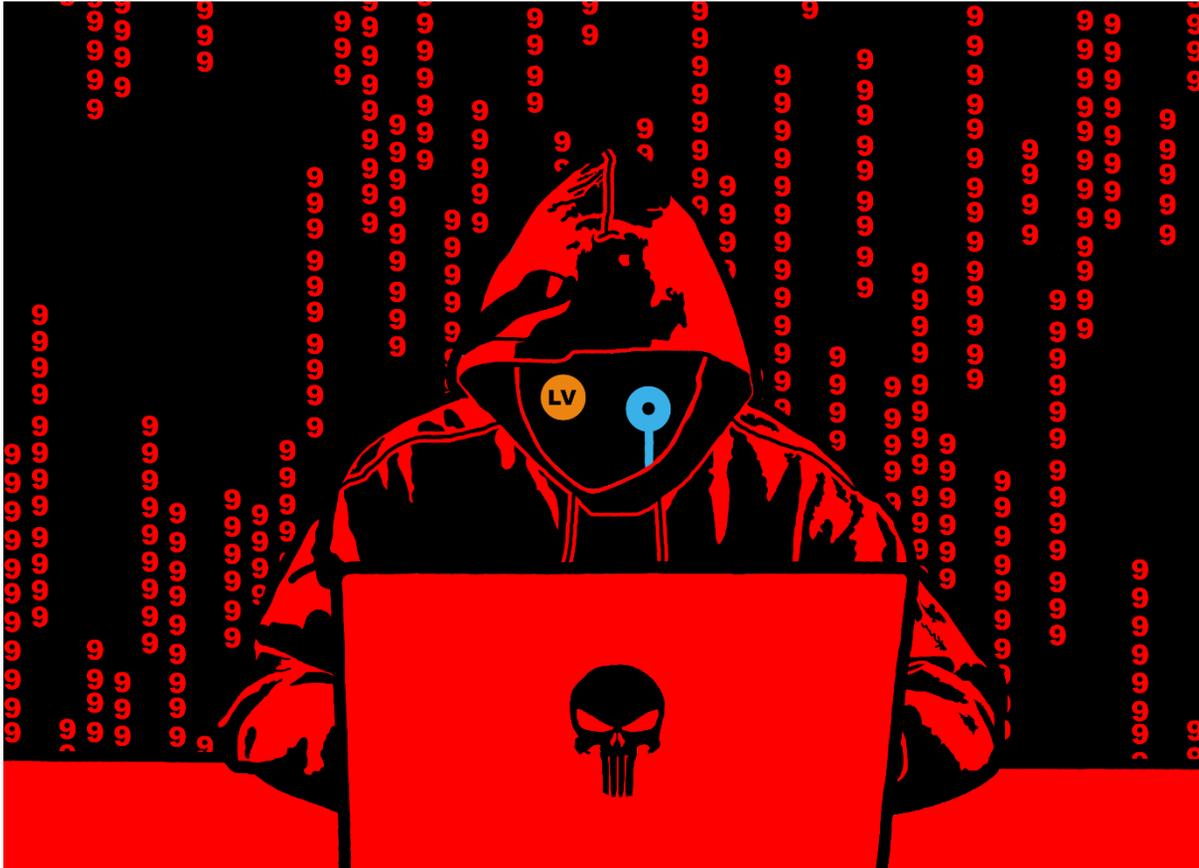
Ma se l'autostima è la colonna portante tutto il resto dell'edificio è composta dalla crescita personale di ogni persona, per potersi migliorare è necessario lavorare sui nostri difetti e correggerli, ma questo ci obbligherebbe a metterci in discussione e la maggior parte non è disposta a farlo.

Ma se non ci accettiamo per quello che siamo e partiamo da lì a crescere e migliorarci rimarremo sempre con l'illusione di essere qualcuno che non siamo, come l'uomo che si specchia nel riflesso dello specchio si guarda in faccia per come si vede lui, non accorgendosi che il vero riflesso dello specchio è tutt'altro.

---

## “Megalomaniac” di Davide Valbusa

---



Nascita di un'idea.

Avevo appena concluso un videogioco quando ho concepito l'idea per quest'opera d'arte. Il gioco in questione si chiama “Undertale” ovvero “Racconto del Sottosuolo”.

Questo gioco, della famiglia dei “trial and error”, presenta la possibilità di essere affrontato con tre comportamenti di gioco diversi ovvero, nel linguaggio dei videogiocatori, con tre percorsi: Pacifista, Neutrale e Genocida.

Giocandolo non ci se ne rende conto poiché il gioco tende a farti immedesimare perfettamente nell’avventura di Frisk il quale altri non è che uno dei tre protagonisti dei quali parlerò più avanti.

E’ stato solo quando ho consigliato questo gioco al mio migliore amico e lo ho osservato affrontare la “Genocide” che ho realizzato che questa modalità descrive perfettamente un megalomane a livelli critici.

Cosa centra questo con l’opera? Chi è il megalomane?

Ebbene, come dicevo, ci sono tre protagonisti nel gioco: Frisk (umano caduto nel sottosuolo a causa di un incidente e filosoficamente rappresentante della “route Pacifist”), Chara (spirito di un bambino morto per cause spiacevoli che accompagnerà costantemente Frisk poiché in vita condivideva la sua stessa determinazione e filosoficamente rappresentante della “route Genocide”) e il videogiatore.

Quest’ultimo è il vero possessore del potere: è colui che sceglie a chi dare in mano, tra gli altri due, la “Determination soul”, è colui che sceglie se caricare la partita dall’ultimo punto di salvataggio o “resettare” il mondo di gioco cancellando tutte le proprie scelte e gli eventuali peccati senza che nessuno dei personaggi virtuali ne abbia memoria.

E’ osservando il mio amico che mi sono chiesto: “Cosa vedrebbe un Genocida al termine del suo percorso se alzando lo sguardo dal monitor e guardandosi allo specchio potesse osservare la propria anima invece che quella di Frisk?”.

Chi è il Megalomane?

Lasciamo il mondo di Undertale e concentriamoci sul fatto che la megalomania sia una sindrome che, anche se per brevi periodi di tempo, affligge i videogiocatori e accomuna la grandissima parte dei videogiochi in cui è necessaria la violenza.

“La megalomania (ovvero mania di grandezza) è uno stato psicopatologico caratterizzato da fantasie di onnipotenza, fama e ricchezza. La parola deriva da due parole greche: megas (grande) e "mania" ovvero ossessione. Questa patologia mentale è certe volte sintomo di disturbi paranoici e maniacali.” (Cit. Wikipedia).

Al videogiocatore interessa il potere. Assieme al personaggio che controlla, con un po' di esperienza, è in grado di sconfiggere qualunque nemico.

Cosa ne ottiene in cambio? Un incremento degli HP ("Health Points" o "Punti Vita"), punti EXP ("Experience Points" o "Punti Esperienza"), un po' d'oro (o qualunque sia la moneta di gioco) o magari un aumento di livello con un conseguente aumento dei valori delle statistiche di attacco e di difesa.

Ogni volta che uno di questi numeri aumenta si ha quella sensazione appagante...

Il tutto ha l'esclusivo scopo di poter sconfiggere più nemici, in meno tempo, subendo meno danni il che, alla fine, porta il giocatore a voler massimizzare tutte quelle statistiche il prima possibile per punire quei nemici virtuali che tanto l'hanno fatto sudare quando era più debole raggiungendo un punto in cui il gioco non rappresenta più nessuna difficoltà e/o sfida: è ora di passare a quello successivo.

Questo desiderio di potere e il non averne mai abbastanza non va forse a colmare quello che "il terzo protagonista" non ha? Si può quindi considerare il "videogiocare" come uno sfogo della propria fantasia? Come uno sfogo della propria megalomania?

La risposta, dal mio punto di vista, è decisamente sì e ritengo questo alquanto inquietante: nemmeno giocando un gioco che tratta la megalomania come argomento centrale ci si rende conto di questo dato oggettivo: si è troppo impegnarti a provare l'istinto omicida verso quell'essere virtuale che, se solo ci avessi provato, sarebbe potuto diventare tuo amico invece di ucciderti quel centinaio di volte.

Il Megalomane

L'opera presenta il rosso come colore principale il quale è il simbolo del sangue e dell'energia vitale sia mentale che fisica. Tutte cose che il Megalomane-Genocida scarta distrattamente dalle sue vittime tenendo per se solo le statistiche. Il colore rosso inoltre è il colore della "Determination soul" del gioco "Undertale" dal quale ho preso ispirazione.

In primo piano vediamo un personaggio incappucciato, che dà l'impressione di aver appena sollevato lo sguardo dal suo computer portatile, del quale si riescono a malapena a vedere i lineamenti del viso e gli occhi che brillano nell'oscurità.

Egli è il protagonista dell'opera il quale ho sempre avuto chiaro in mente come dovesse essere a lavoro finito pertanto ho deciso di disegnarlo, virtualmente, prendendo ispirazione da alcuni modelli che si possono trovare in /src/img. Ho creato successivamente attraverso Photoshop uno sfondo trasparente

che consentisse di vedere lo sfondo del canvas. Avrei potuto provare a realizzarlo con p5: mi avrebbe dato un risultato simile non uguale purtroppo.

Sullo sfondo abbiamo una pioggia continua di 9. Indicano il numero massimo che si è in grado di inserire in un numero limitato di digit: ad esempio se posso inserire 5 cifre il numero più alto che posso scrivere con la tastiera è 99999. Servono ad indicare l'aspirazione, sebbene virtuale, verso il massimo limite raggiungibile che sia riguardante le statistiche di gioco o degli obiettivi personali.

Questa parte è fatta totalmente con p5 e ne vado molto fiero perché ha richiesto varie ore di studio delle classi e della libreria stessa.

Sul retro del laptop abbiamo una citazione al gioco "The Punisher" e personalmente penso che il titolo sia auto esplicativo. Noi solleviamo lo sguardo solo per curiosità: vogliamo vedere come siamo dentro. Il soggetto dell'opera invece sembra aver avvistato il suo prossimo obiettivo.

Gli occhi del protagonista hanno lo scopo di attirare l'attenzione in quanto sono di colore diverso dal resto dell'opera. Uno è arancione mentre l'altro è azzurro.

Il primo dovrebbe dar l'impressione di diventare rosso se solo si attende a sufficienza: rappresenta la parte di noi che guarda avanti verso il prossimo obiettivo/nemico da superare o risorsa da ottenere. Si possono veder scorrere le sigle delle tanto desiderate "statistiche megalomaniache".

Realizzato con un ciclo di Javascript che permette alle scritte di cambiare più velocemente o più lentamente in base agli fps del browser che lo esegue. Indicativo del fatto che un videogiatore-megalomane può essere aiutato molto dalla macchina su cui "gioca".

Il secondo invece è di colore opposto al colore preponderante dell'opera e presenta una lacrima: rappresenta la tristezza, l'insoddisfazione, il bisogno di sfogo e la consapevolezza che su questa strada si sarà costretti a ricominciare da zero per appagare le proprie manie di grandezza.

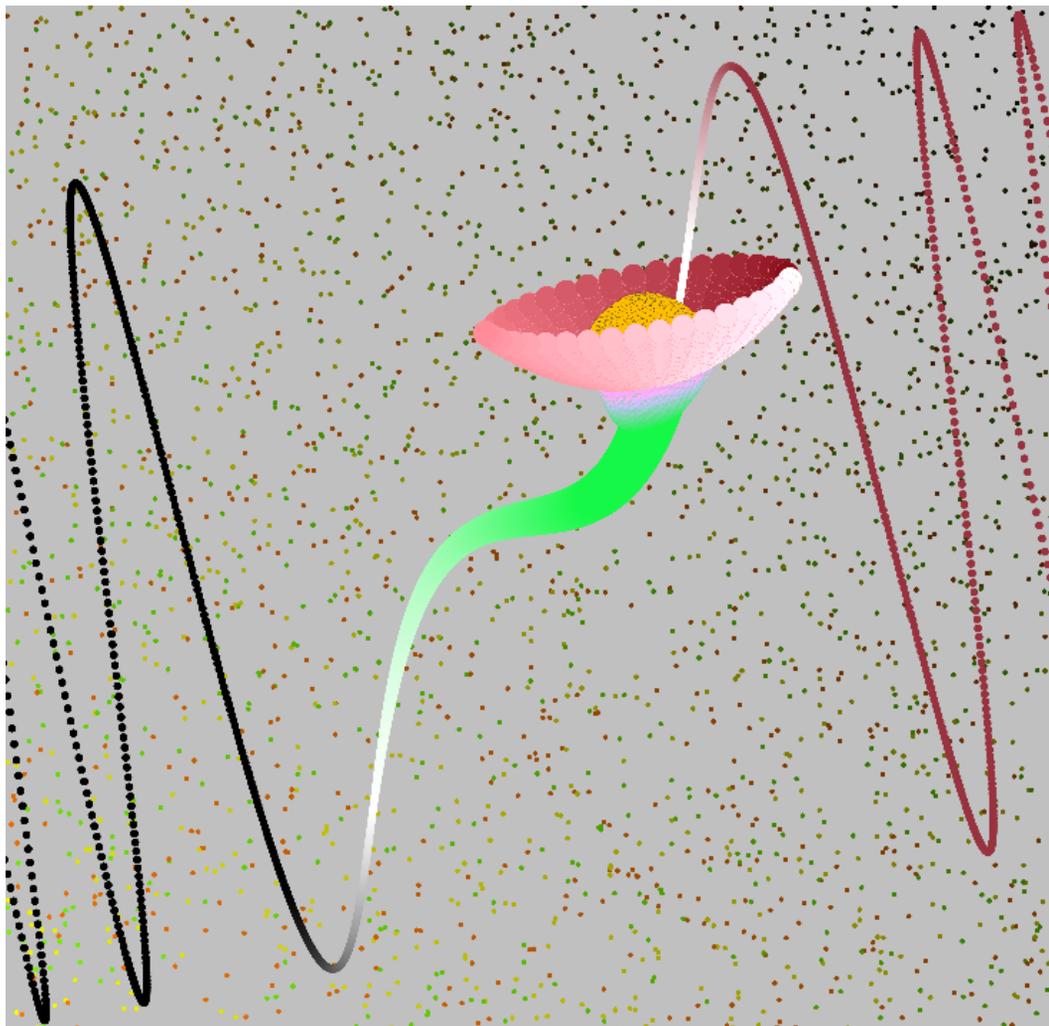
Forse ora che lo guarda diritto negli occhi l'osservatore dell'opera sente i suoi peccati strisciare sulla sua schiena tanto da sentirsi una vittima... la sua prossima vittima.

(P.S.: Nel codice l'ho scritto ovunque ma per precauzione lo faccio anche qui: la mia creazione esegue un'operazione di "loadImage()" pertanto assicurarsi di eseguire l'index su un server privato o su Firefox altrimenti l'opera non verrà visualizzata correttamente).

---

**“Flusso Esistenziale” di Demetrio Aldegheri**

---



Quanta strada abbiamo fatto per esser quello che siamo?

Quanta strada ci manca ancora per terminare il nostro percorso in questa vita pervasa dai problemi? Nei nostri ricordi è conservato il nostro passato, ciò che ci ha portato fin a dove siamo oggi e quei momenti, belli o brutti che siano stati, hanno sicuramente contribuito alla nostra crescita.

A volte capita di trovarsi di fronte a qualcosa di familiare, di incrociare per esempio un odore già incontrato, il quale scatena nella mente una sensazione di déjà vu.

Per un momento prova a materializzarti in uno di quei ricordi: sei tornato bambino o bambina, la tua mente è priva di negatività, al contrario è pervasa di curiosità.

Come vedi ciò che ti circonda?

Con la fine dell'infanzia, purtroppo termina pure l'assenza di preoccupazioni e si fanno sempre più sentire le incertezze.

Essa infatti è la fase in cui ogni bimbo cerca di comprendere la propria esistenza; nel suo mondo ogni nuova scoperta scatena in lui un'emozione e di conseguenza, intriso di sentimenti e privo della piena consapevolezza della realtà, riesce a vedere ogni cosa molto più colorata e vivace.

Prima della nascita, l'influenza di una persona sul flusso del tempo è assolutamente nulla, semplicemente perché essa non esiste.

Un neonato appena venuto al mondo ha sicuramente un grosso impatto, soprattutto per i genitori, ma il suo presenza non è voluta poiché il bimbo è inconsapevole.

La sua crescita però lo porterà poi a prendere le prime decisioni e pian piano la sua influenza nel mondo sarà determinata dal suo animo e dal suo carattere.

Questo è quello che conta maggiormente, quello da cui si giudica l'impatto di un individuo sull'intera esistenza: la sua influenza su di essa definita solo e solamente dal suo essere.

Col tempo e l'esperienza, infatti, i meccanismi che regolano la vita divengono man mano più chiari e si acquisisce una maggiore coscienza; tuttavia, più si raggiunge la maturità, più aumentano i problemi e viene offuscata la propria mente da un'infinità di pensieri: insomma, non si riescono più a vedere gli aspetti della realtà e a vivere le emozioni pienamente come prima.

Nello stadio adolescenziale per ogni dubbio si cerca una spiegazione razionale e il motivo è semplicemente che appunto non si è più bambini, si hanno sempre più responsabilità addosso e si è bloccati in una continua ricerca del proprio ruolo nel mondo.

I pochi sogni rimasti, ma soprattutto la speranza di riuscire di volta in volta ad attraversare le difficoltà, sono fondamentali per raggiungere le proprie aspirazioni, ma soprattutto sono l'unica immagine nel presente che può rendere un'idea del proprio futuro.

L'insicurezza che condiziona la giovinezza svanisce col passare del tempo: pian piano si cresce e ad un certo punto si riesce finalmente a capire ciò che si desidera veramente.

Di conseguenza, il costante lavoro sarà fondamentale a raggiungere quegli obiettivi, ma soprattutto ad arrivare ad uno stato in cui si è felici solo per quello che si ha e di quello che si è fatto.

In quel momento il fiore coltivato per tutta la vita sarà finalmente sbocciato: le persone più care, la propria famiglia e soprattutto i propri figli, come i petali di quel fiore, saranno ciò che garantisce la bellezza di quel momento splendido.

Arrivati a quel punto, non si potrà far altro che guardarsi indietro e capire che, se prima potevi avere il desiderio di tornare indietro nel tempo e rivivere certi momenti con il solo scopo di cambiarli, ora vorresti sempre tornarci, ma per gustarli a pieno, senza rimpiangere alcuna azione.

Purtroppo, una volta raggiunta questa fase si arriva al punto in cui si può solo che cadere, ed ecco ha inizio l'ultimo periodo, apparentemente il più brutto: la vecchiaia.

Con essa la propria autonomia lentamente raggiunge quella del bambino di un tempo, la mente ha sempre più difficoltà a tenere il passo della vita e pian piano si svolge il processo inverso a quello che ci ha portati al mondo: la lampadina si spegne.

Dopo la morte però qualcosa nel flusso dell'esistenza è cambiato: tutto ciò che si lascia rimane in esso, rimane il colore di quei petali a cui abbiamo dato vita e che conserveranno per sempre il nostro ricordo.

#### NOTE SULL' OPERA

In quest'opera ho voluto rappresentare un'ideale della vita di una persona, e l'impatto che questa attraverso la sua coscienza ha avuto sull'intera esistenza.

La **sinusoide** raffigurata rappresenta il flusso del tempo: il suo colore, partendo da sinistra sosta sul nero fino a quando non ha inizio una sfumatura verso il bianco.

Quel punto rappresenta la nascita di un individuo e l'aumento dell'intensità del colore simboleggia l'accresciuta consapevolezza di essere al mondo, e far sì che la propria presenza in esso possa avere un ruolo importante.

Ad un certo punto si arriva ad un momento in cui ci si sente realmente felici come descritto nel testo e questo periodo viene racchiuso nello splendore di fiore.

I suoi petali sono tutto quello che permette al soggetto di provare una tale gioia e la linea temporale dopo la sua morte non tornerà più scura come prima, ovvero priva della sua influenza, ma prenderà il colore dei petali che lui stesso ha contribuito a produrre e che condizioneranno per sempre l'intera esistenza.

Le **chiazze sullo sfondo** rappresentano tutte le cose che ci circondano e soprattutto il modo di vederle: seguendo la linea del tempo, direzionata dal basso a sinistra verso l'alto a destra, i puntini colorati man mano si scuriscono.

Ciò rappresenta il differente modo che i bambini hanno di vedere le cose (più colorate e vivaci) rispetto a quando saranno adulti (prive di emozioni, più buie).

---

“E la storia si ripete...” di Giacomo Benante

---



Si ricomincia nuovamente da un'idea sbagliata.

Sembra incredibile, ma in un mondo sempre più tecnologico la religione ritorna a galla.

Certo, La tecnologia non esclude la religione, ma quello che può sorprendere è che tutto è cambiato.

Per esempio: si sviluppano le nuove medicine, le nuove regole mediche oppure anche nuove ideologie politiche, ma nell'ambito religioso è rimasta ferma l'idea che il proprio Dio sia l'unico e che esso abbia ordinato ai propri fedeli di porre fine alle altre religioni.

Tale convinzione nacque nel' XI secolo, quando i musulmani vennero massacrati in nome di Dio dai crociati, dei cavalieri mandati dalla chiesa cattolica per riconquistare la Terra Santa.

Proprio quei cattolici che dovevano portare l'ideologia della pace ma che invece fomentarono la paura e sparsero sangue.

Ciò dimostra quanto possa essere disastroso capire in modo sbagliato i concetti dei propri libri sacri.

Il fatto che i crociati venissero considerati come difensori della fede è dimostrato dallo stemma, una croce appunto, che si trovava sugli scudi e sulle armature per combattere gli eretici, persone atee o con credenze diverse dai cristiani.

La prima crociata si svolse nel 1095: fu un fallimento, anche se comunque vennero uccise migliaia di persone.

Gli uomini dell'Occidente medievale diventavano crociati non tanto per la fede ma per altri motivi: alcuni per avere una grazia da Dio, cioè eliminare i propri peccati e poter andare in paradiso, altri per le ricchezze che si prendevano dopo una vittoria saccheggiando i territori, altri ancora per accrescere il prestigio della propria posizione sociale.

Tali aspetti mostrano come queste battaglie per la fede venivano combattute solo per scopi personali o per fermare l'espansione che stava avendo in quel tempo l'islam.

Le battaglie vengono definite guerre sante, un appellativo non corretto, in quanto una guerra che porta sangue, disperazione e caos non può avere “santo” come aggettivo, in quanto esso rappresenta calma e tranquillità.

Nelle crociate veniva utilizzata una strategia chiamata strategia della paura, una tattica che si sviluppava nei territori dell’islam, in quanto tutti i musulmani o gli atei erano terrorizzati dalla forza brutta esercitata dai crociati.

Tutti questi aspetti, che non si verificarono poi per mille anni, si ripresentano ora, nel nostro presente, ma ora siamo noi cristiani o credenti di altre religioni il bersaglio, compresi anche alcune divisioni dei musulmani tra cui gli sciiti e i sufiti, minoranze con alcuni concetti differenti dai sunniti, la maggioranza di cui alcuni hanno creato un gruppo estremista di nome ISIS.

Questi estremisti utilizzano alcune delle ideologie e strategie dei crociati, tra cui la strategia della paura in quanto sono stati caricati in rete dei video in cui alcune persone uccidono in modo brutale delle persone.

Tutto ciò per mostrare cosa succede a chi gli va contro, oppure coi vari attentati che stanno facendo in tutto il mondo, tra cui uno dei più importanti in Francia, quando all’interno del teatro di nome Bataclan e davanti allo Stade de France, vennero uccisi 130 persone e ci furono più di 400 feriti, oppure quando a Nizza nella Promenade des Anglais, una passeggiata sul lungo mare, un uomo con un autocarro investì più di 180 persone uccidendone più di 80.

Tali avvenimenti hanno portato molte persone ad avere paura dei musulmani, arrivando anche a controllare militarmente le piazze e i posti in cui c’è più passaggio di persone.

Gli islamisti affermano che compiono questi attentati ispirati da Allah, in quanto, secondo loro, Dio ha detto ai musulmani di combattere e “conquistare” le altre religioni; anche questo è uno degli aspetti simili che hanno gli estremisti con i crociati, in quanto vivendo nel terrore, le persone cominciano a non fidarsi le une delle altre. I cristiani si lamentano di ciò che stanno facendo i sunniti ma non dobbiamo dimenticare che siamo stati noi cristiani i primi a uccidere e conquistare in nome di Dio.

Perciò i crociati potrebbero essere considerati gli estremisti dell'antichità e gli islamisti potrebbero essere considerati i crociati del futuro.

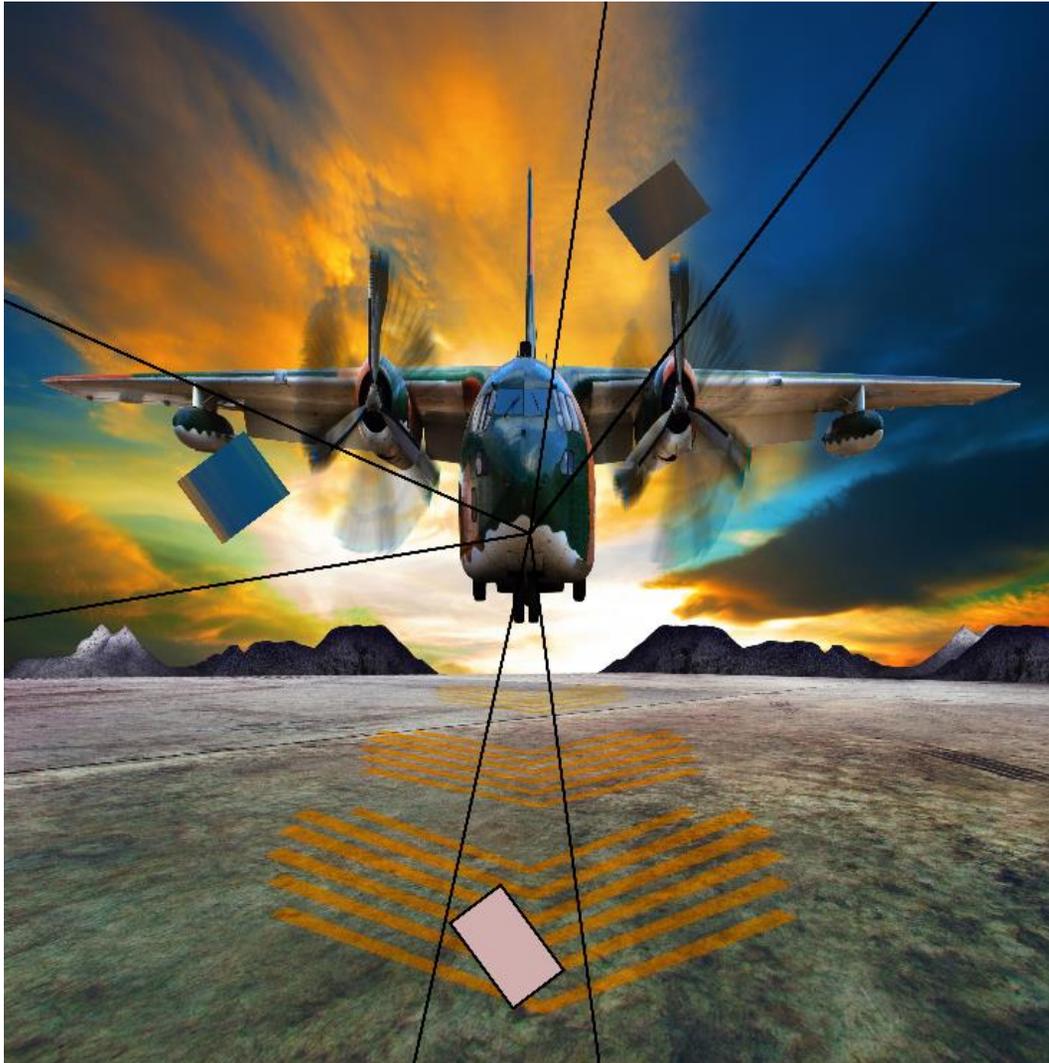
#### NOTE SULL'OPERA

L'opera è composta da una figura centrale divisa a metà: metà da un estremista (parte a sinistra) e metà da un crociato (parte a destra) per mostrare come essi si comportino in maniera simile quindi essere considerati "la stessa persona". Negli angoli in alto si trovano i simboli dei 2 movimenti: sulla sinistra si trova il simbolo dei crociati (la croce) posizionato lì per il rapporto passato-futuro che ha con la metà estremista sottostante; sulla destra si trova il simbolo degli estremisti, posizionato lì per il rapporto futuro-passato che ha con la metà del crociato sottostante. Lo sfondo colorato in nero ha delle "macchie" rosse che identificano il sangue, cioè le migliaia di uccisioni che hanno compiuto entrambi.

---

**“Futurismo” di Johnny Bonadiman**

---



Il fenomeno del futurismo ha una spiegazione genetica molto chiara. La cultura dell'Ottocento era stata troppo condizionata dai modelli storici. Il passato, specie in Italia, era divenuto un vincolo dal quale sembrava impossibile affrancarsi. Oltre ciò, la tarda cultura ottocentesca si era anche caratterizzata per quel decadentismo che proponeva un'arte dove si fuggiva dalla realtà per rifugiarsi nel mondo dei sogni.

Nasce quindi all'inizio del XX secolo con la pubblicazione del manifesto di Marinetti nasce in Italia un movimento artistico chiamato FUTURISMO, un'arte che esprimesse vitalità e ottimismo per costruire un mondo nuovo basato su una nuova estetica, derivato principalmente dalle guerre, dai cambiamenti politici e dalla comunicazione.

Il futurismo doveva rispecchiare la civiltà e la realtà industriale.

Tra gli obiettivi di questo movimento veniva proposta la rottura con i legami del passato sia in campo artistico, culturale e sociale al fine di proiettare la società verso grandissimi cambiamenti politici, tecnologici e di comunicazione.

Alcuni esponenti di questo movimento, ideologicamente, avrebbero voluto bruciare le biblioteche per tagliare il legame con il passato che avrebbe potuto ostacolare la rivoluzione, come si può leggere in uno degli 11 punti scritti da Marinetti *"Noi vogliamo distruggere i musei, le biblioteche, le accademie d'ogni specie, e combattere contro il moralismo, il femminismo e contro ogni viltà opportunistica."*

Secondo il Futurismo tutti i fattori che avrebbero potuto cambiare completamente la percezione delle distanze e del tempo, telegrafo senza fili, radio, aeroplani, cineprese avrebbero portato l'essere umano a considerare una nuova realtà: la velocità.

Anche in campo pittorico i principi del futurismo sono l'esaltazione della vita moderna, delle macchine, della velocità e del senso di dinamismo, cercando di rappresentare oggetti in movimento e le loro successive posizioni. La pittura futurista ha molte analogie con il cubismo e qualche notevole differenza. Il cubismo scomponeva l'oggetto in varie immagini e poi le ricomponeva in una nuova

rappresentazione. Il futurismo non intersecava diverse immagini della stessa cosa ma interseca direttamente diverse cose tra loro.

La velocità nello scenario futurista è sinonimo di modernità e ha lo scopo di simboleggiare la proiezione della vita nel futuro e la frenesia di tutti i giorni.

Nei quadri futuristi, la velocità si traduceva in linee di forza rette che davano l'idea della scia che lasciava un oggetto che correva a grande velocità. Come scrisse Marinetti *“Noi affermiamo che la magnificenza del mondo si è arricchita di una bellezza nuova: la bellezza della velocità. Un'automobile da corsa col suo cofano adorno di grossi tubi simili a serpenti dall'alito esplosivo... un'automobile ruggente, che sembra correre sulla mitraglia, è più bello della Vittoria di Samotracia.”*

Invece con la teoria del “cosmo” si cerca di rappresentare la continua ricerca dell'evoluzione attraverso il “volo” per simboleggiare che non ci sono limiti alle scoperte e all'evoluzione.

La simultaneità che viene utilizzata per rappresentare contemporaneamente elementi visivi e psichici ha lo scopo di superare la visione tradizionale al fine di riformulare una nuova idea di rappresentazione.

In uno degli scritti di Marinetti possiamo leggere come dovrebbe essere l'artista futurista ideale *“Chi pensa e si esprime con originalità, forza, vivacità, entusiasmo, chiarezza, semplicità, agilità e sintesi. Chi odia i ruderi, i musei, i cimiteri, le biblioteche, il culturismo, il professoralismo, l'accademismo, l'imitazione del passato, il purismo, le lungaggini e le meticolosità. Chi vuole svecchiare, rinvigorire e rallegrare l'arte italiana, liberandola dalle imitazioni del passato, dal tradizionalismo e dall'accademismo e incoraggiando tutte le creazioni audaci dei giovani.”*

#### NOTE SULL' OPERA

Ho scelto di proporre quest'opera, l'aereo, che simboleggia il volo e la teoria cosmica dell'evoluzione, mentre gli spicchi distorti raffigurano la velocità dando dinamismo all'opera,

invece i rettangoli all'interno degli spicchi richiamano il cubismo che ricorda Picasso uno dei migliori artisti dell'epoca.

---

**“Libera identità” di Simone Compri**

---



La musica è uno degli strumenti di comunicazione più potenti e, come le impronte digitali, serve per comprendere l'identità di una persona.

Ho scelto di fare un progetto sulla musica perché, fra tutti i miei interessi, è uno di quelli che mi rappresenta di più. Infatti, per me la musica è una cosa indispensabile, perché crea un sottofondo ad ogni azione che compio, dando un ritmo alla mia vita.

Come io mi considero una persona aperta a tutto e pronta ad adattarsi, anche la musica che ascolto spazia su tutti i generi musicali. Questa somiglianza è dovuta al fatto che per mezzo della musica riusciamo a mostrare il nostro carattere, la nostra identità.

Spesso infatti vengono associati i diversi generi musicali al nostro modo di essere. Un ascoltatore di musica rock ha in genere un carattere impulsivo e ricerca in questi suoni una scarica di energia. Al contrario, chi ascolta musica leggera è una persona romantica, chi assapora quella celtica è pacato o ha bisogno di rilassarsi, chi si gusta quella classica è di grande apertura mentale.

Diversamente da me, o probabilmente da quelli che ascoltano musica classica, c'è chi ha una mentalità più ristretta, o magari solo più selettiva, e non riesce ad adeguarsi ai cambiamenti, rimanendo perciò ancorato ad uno standard fisso al di fuori del quale non trova niente che possa soddisfarlo, e questo vale sia nella musica che nella vita.

Bisogna dire anche che le impronte musicali rappresentano in molti casi l'identità corrente di una persona, perché essa si evolve in base ai propri gusti, che possono cambiare nel tempo, anche in base alle mode del momento. Mode che non dovrebbero imporre una tendenza da seguire, ma solo dare degli input su quello che poi la nostra mente può rielaborare attraverso il nostro stile personale, senza limitare così la libertà espressiva di ognuno, che deve invece decidere di essere quello che preferisce essere, anche modificando i propri gusti.

Al contrario, le impronte digitali identificano con certezza ogni individuo, senza possibilità di cambiamento.

Questo riconoscimento sicuro di una persona è utile quando, sfruttando la moderna tecnologia, usiamo le nostre impronte per sbloccare il nostro smartphone o in sostituzione di password per accedere ai pc. L'utilizzo delle impronte digitali si sta diffondendo ormai anche nella sicurezza antintrusione e nella domotica. In futuro arriveremo a svuotare i nostri portafogli da documenti ingombranti e tessere di ogni tipo e la nostra memoria da troppe password difficili da ricordare, e basterà un semplice tocco di dita per usufruire di qualsiasi servizio.

L'altra faccia della medaglia purtroppo sarà che risulteremo tutti schedati, criminali o meno, e che un minimo malfunzionamento di un lettore di impronte ci ostacolerà nello sfruttare le comodità di questo sistema, bloccando il nostro lavoro o impedendoci l'accesso a qualche servizio o non consentendoci magari di entrare in casa nostra.

Se da un lato è comunque una cosa positiva poter individuare con certezza una persona, per evidenti motivi di giustizia e ordine pubblico, rappresenta purtroppo anche una situazione di pregiudizio per alcune persone. Basti pensare ad esempio a chi, dopo aver scontato una pena per un reato commesso in gioventù, esce dal carcere per rifarsi una vita desideroso di riscattarsi per gli errori del passato, ma da ex-detenuto viene etichettato come un "poco di buono".

Fortunatamente, non tutti quelli che hanno vissuto un'esperienza in carcere ritornano a delinquere. In questi casi è giusto dare loro la possibilità di dimostrare di essere cambiati, nonostante le impronte digitali conservate negli archivi della Polizia ricordino chi sono stati.

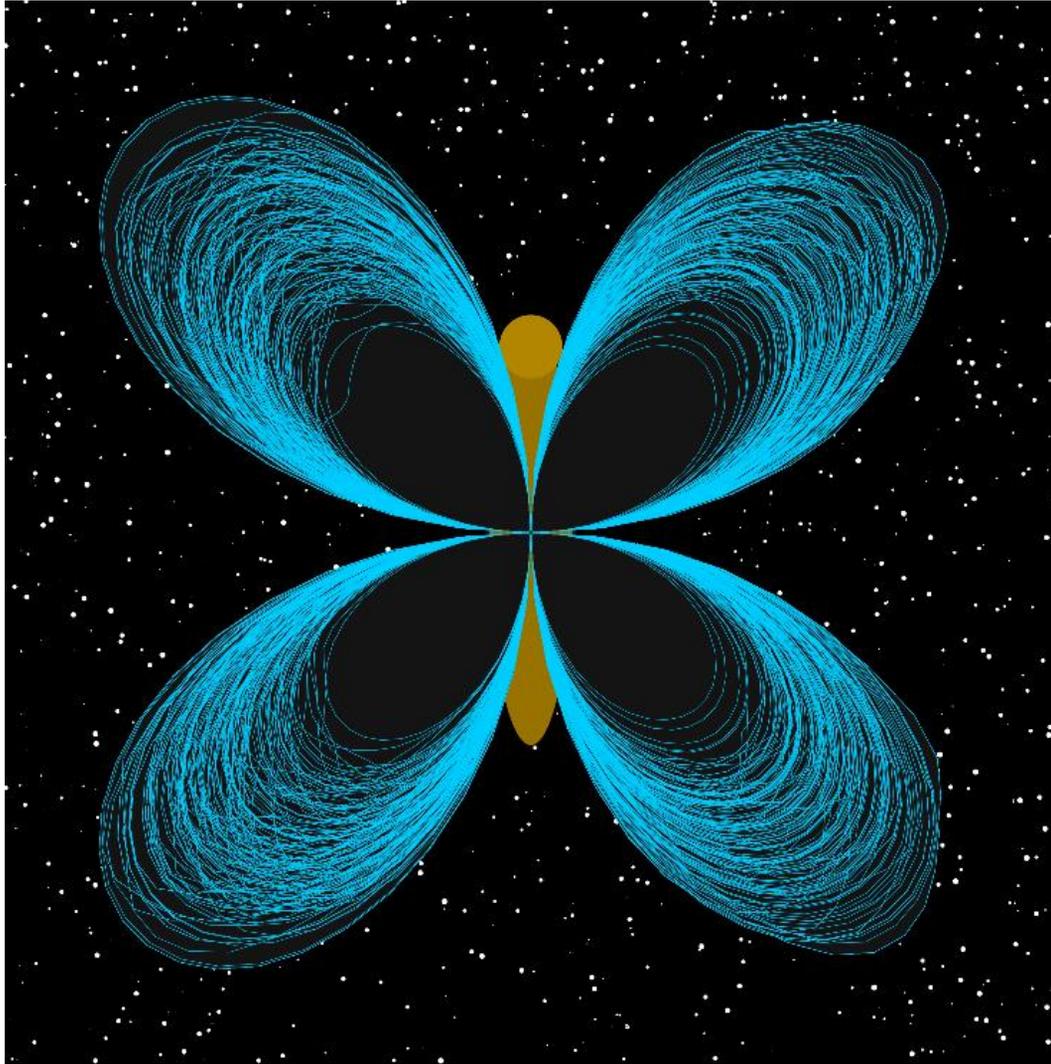
#### NOTE SULL' OPERA

Tornando al legame tra le impronte fisiche e quelle musicali, ho voluto rappresentare questa relazione con la raffigurazione di una mano sulla quale le impronte vengono disegnate seguendo il ritmo e l'intensità del suono. Infatti, ogni sezione della mano dipende dallo spettro delle frequenze e dal volume, che vengono misurati in un determinato istante. Le impronte digitali dei polpastrelli, nello specifico, sono composte da una successione di spettri di frequenza, colorati in base al volume corrente della musica, che vengono disegnati in un rettangolo interposto tra due semicerchi, i quali seguono lo schema della fillotassi.

---

**“L'Effetto Farfalla” di Emanuele Corradi**

---



Ogni nostra azione ha delle conseguenze, alcune prevedibili alcune no.

Anche se piccole e insignificanti potrebbero produrre grandi cambiamenti nella nostra vita e in quella degli altri.

Uno dei primi ad aver usato questa espressione fu Ray Bradbury il quale, nel libro: "Rumore di tuono", racconta che nel futuro, grazie ad una macchina del tempo, vengono organizzati dei safari temporali per turisti.

In una remota epoca preistorica, un escursionista pesta una farfalla, e questo fatto provoca una serie di allucinanti eventi per la storia umana.

Prendo ad esempio un fatto personale: mio padre, negli anni Ottanta, non ricordo bene di preciso quando, andò a Rimini, con gli amici per una vacanza. Lì, leggendo un giornale in un bar, nelle ultime pagine trovò un volantino da compilare per fare domanda di entrare nell' esercito; lui per gioco lo compilò e lo mandò.

Qualche mese dopo quando ormai si era dimenticato di questo volantino, gli arrivò una lettera dell'esercito dove vi era scritto che era stato preso. Così entrò a far parte dell'Arma e negli anni novanta quando lo inviarono in missione di pace in Jugoslavia conobbe mia madre.

Questo mi ha fatto riflettere su quante possibilità ognuno di noi ha avuto per nascere.

Ad esempio, se solo a mio padre quel giorno in cui parti per Rimini si fosse rotta la macchina, oppure più semplicemente non fosse entrato in quel bar o non avesse letto quel giornale io non sarei mai nato.

E così se ogni nostro antenato avesse preso anche una sola decisione diversa in tutta la vita probabilmente noi non saremmo qua.

Quindi la nostra possibilità di essere dei predestinati si alza di molto e pensare di aver la possibilità di nascere quando ogni cosa avviene per caso è praticamente impossibile.

É più bello pensare di essere in questo mondo per qualche motivo, di essere stati come scelti e non essere nati per caso.

Quest' idea ho deciso di raffigurarla disegnando una farfalla in modo procedurale, con tante linee che vanno a colorare le ali.

Ognuna di queste linee parte dal corpo della farfalla.

Dalla base partono 8 gruppi di linee che stanno a significare le decisioni di un uomo tra le varie possibilità e da queste ne partono altre che ne intersecano altre ancora: queste sono le possibili cause di tali scelte iniziali.

Alcune azioni hanno lievi ripercussioni, finiscono quasi subito e nel disegno sarebbero le linee più corte, altre invece col procedere del tempo hanno grandi ripercussioni, altre ancora cambiano direzione, intersecandosi tra loro: infatti nell' opera si notano delle linee intersecate da altre.

Questo è l'effetto dell'azione di eventi esterni al nostro che hanno ripercussioni sul sistema.

Ogni giorno ci troviamo di fronte a varie possibilità e ognuna di queste può essere rappresentata da questo disegno, alcune hanno ripercussioni insignificanti e altre che ti cambiano la vita, infatti prendendo ad esempio la nostra vita, le azioni degli altri hanno effetto sulle nostre decisioni.

#### NOTE SULL' OPERA

Ora, per descrivere un po' il disegno, prendo come spunto l'ala in alto a destra: più si va verso l'esterno più la ripercussione di questa azione dura nel tempo, per poi ricominciare a tornare verso il centro e finire.

L' aspetto più rilevante di questa opera e che può essere usata un po' come schema.

Le conseguenze di ogni azione che compiamo potrebbero essere rappresentate da questo disegno e ripeto altre, seppur banali, potrebbero risultare durature nel tempo.

Il sottofondo, creato anche questo in modo procedurale, è un cielo stellato che rappresenta lo spazio.

Infatti l'effetto farfalla si può anche applicare ai singoli atomi, perché come ha detto Turing: "Lo spostamento di un singolo elettrone per un milionesimo di centimetro, potrebbe significare la differenza tra due avvenimenti molto diversi."

Quindi ogni cosa esistente nell' universo ne è affetta.

"Si dice che il minimo battito di ali di una farfalla sia in grado di provocare un uragano dall'altra parte del mondo."

Insomma, non potevo non scrivere questa famosa citazione ed è anche per tale motivo che ho deciso di raffigurare questo effetto come una farfalla.

**“Tra Guerra e Olocausto del XX secolo, sguardo al passato per capire il futuro” di  
Francesco Girlanda**



Il ventesimo secolo ha stravolto il nostro mondo e ha cambiato completamente il nostro modo di pensare. Ha portato importanti progressi in campo scientifico, ma almeno per la prima metà secolo non possiamo dire lo stesso in campo umano. La prima guerra mondiale ci ha mostrato di cosa l'uomo sia capace ovvero di genocidi, di guerra chimica e di bombe a frammentazione. Poeti come Ungaretti ci hanno trasportato nella folle realtà delle trincee, dove generali ubriachi, la perdita di arti o la morte di un amico erano all'ordine del giorno. In particolare, la disfatta della Germania, il malcontento dei tedeschi, e il nazionalismo che si è imposto dal '33 in poi, ha comportato l'inizio della Seconda Guerra

Mondiale. Anche se è importante dire che tutta questa voglia di riscattarsi (ovvero di mostrare la propria superiorità) l'avevano anche molti altri stati europei come ad esempio l'Italia. Il nazionalismo tedesco vede la sua rappresentazione nel nazismo. Un partito che si basa sul nazionalismo, razzismo, espansionismo e totalitarismo. È stato fondato da un ammiratore di Mussolini chiamato Adolf Hitler, che come lui aveva tentato il suo colpo di stato. A differenza di Mussolini però Hitler fu messo in carcere. Anche se a prima vista può sembrare che sia stato sconfitto, è tornato più forte, grazie alla sua propaganda durante il processo, il suo celebre libro "Mein Kampf", scritto in carcere e la presa del potere avvenuta in modo lecito. In meno di 10 anni Hitler era passato dalla carcerazione per alto tradimento a essere nominato Cancelliere del Reich (ovvero capo del governo tedesco). Hitler, grazie alla propaganda, trasformò il desiderio di riscattarsi dei tedeschi in odio da sfogare contro gli ebrei e contro chi disprezzava la cosiddetta razza ariana. Il nazismo (pre-guerra e durante essa) portò a una vera e propria rivoluzione nella visione tedesca della vita e del mondo (in tedesco si dice Weltanschauung). Partiamo da un indottrinamento già in tenera età (presente anche nel fascismo da cui Hitler trasse ispirazione), fino ad arrivare alla formazione di soldati inquadrati con idee completamente uguali, che marciavano per ore contro l'avversario (la razza impura o l'inumano se volete), sotto l'effetto di pervitin, la medicina del popolo. Si trattava di una sostanza a base di metanfetamina, molto economica (costava meno del caffè), che distrusse un'intera generazione facendoli diventare dei tossici dipendenti. I soldati tedeschi, sovraeccitati da questa sostanza, collassavano sul campo di battaglia in preda all'astinenza (essa causa allucinazioni, depressione e disidratazione), oppure gli venivano tranciati i piedi atrofizzati dal freddo della Russia (loro, sotto l'effetto del pervitin non se ne sarebbero mai accorti), morivano per l'eccessivo sforzo fisico. I super soldati potevano fare tutto, anche sbaragliare un esercito con il doppio dei cannoni e più di un terzo dei carri armati come quello francese (10 maggio 1940). Il pervitin venne utilizzato anche dalle casalinghe come antidepressivo, come se si trattasse di cioccolatini.

Può sorgere spontanea la domanda "Ma perché i tedeschi si drogavano?".

La migliore delle ipotesi è che nell'anno 1937, dopo aver seguito una campagna pubblicitaria simile a quella della coca cola e unita al malcontento tedesco per l'esito della prima guerra mondiale, il basso costo della droga e il bisogno costante di energie spinse i tedeschi ad assumere quotidianamente

Pervitin. Questi tedeschi, per la maggior parte drogati e armati di Panzer e razzi V-2, riuscirono ad occupare mezza Europa e a dare il via ad una "purificazione" dal popolo ebreo (anche tedeschi), attirandoli o portandoli con la forza in campi di lavoro che in seguito diventarono di concentramento. Dopo tale operazione, tutti conoscono la storia della Seconda Guerra Mondiale, dall'invasione della Polonia alla prima bomba atomica sul Giappone. Gli alleati ci liberarono dall'occupazione nazista e (come in tutto il corso del ventesimo secolo, con la sola eccezione del Vietnam) ancora una volta venivano considerati i portatori della pace e i liberatori dagli oppressori. Riuscirono a riplasmare l'Occidente come volevano e mentre tutta l'Europa si era impoverita a causa di questa sanguinosa guerra, l'America ne uscì illesa, anzi ci guadagnò.

L'Olocausto era terminato ma al suo posto, con la bomba atomica su Hiroshima, iniziava la corsa al nucleare, che dura ancora oggi e che porterà sicuramente ad una nuova guerra in futuro, dove non ci saranno casi isolati di bombe nucleari come nella Seconda Guerra Mondiale, ma ci sarà un vero e proprio olocausto nucleare. "Non ho idea di quali armi serviranno per combattere la terza Guerra Mondiale, ma la quarta sarà combattuta coi bastoni e con le pietre." Cit. Albert Einstein

#### NOTE SULL' OPERA

Il dipinto contiene diversi significati che si inseriscono nel mio manifesto perfettamente.

Ciò che potrebbe subito saltare all'occhio è la bandiera americana come sfondo che contiene un'immagine dell'esercito nazista. Essa sta a significare che l'America ha avuto un ruolo predominante nella seconda guerra mondiale e ha dominato i nazisti, per questo motivo ha un'immagine più grande che contiene i nazisti ovvero li ha in pugno.

L'immagine è simmetrica per mantenere gli standard barocchi su cui abbiamo conseguito le lezioni e come conseguenza della simmetria, l'immagine viene resa sia più comprensibile a livello mentale. Da sinistra a destra vi è un divario temporale. Più specificatamente l'immagine è in funzione del tempo e quindi si va dal passato al futuro: sull'immagine americana si passa da tank e aerei da guerra alle 2 bombe atomiche lanciate su Hiroshima e Nagasaki, mentre nell'immagine tedesca invece viene

diminuita la trasparenza delle propagande per comunicare che esse hanno avuto un impatto sempre maggiore sui soldati.

Le propagande solo inserite in modo casuale in modo tale da trasmettere che diversi soldati possono essere stati influenzati in modo diverso e con propagande diverse che comunicano diverse idee.

L'unica costante è la propaganda del Pervitin per il fatto che è quella che può maggiormente influenzare (e danneggiare) una persona in campo fisico e psicologico per gli stessi motivi spiegati nel manifesto.

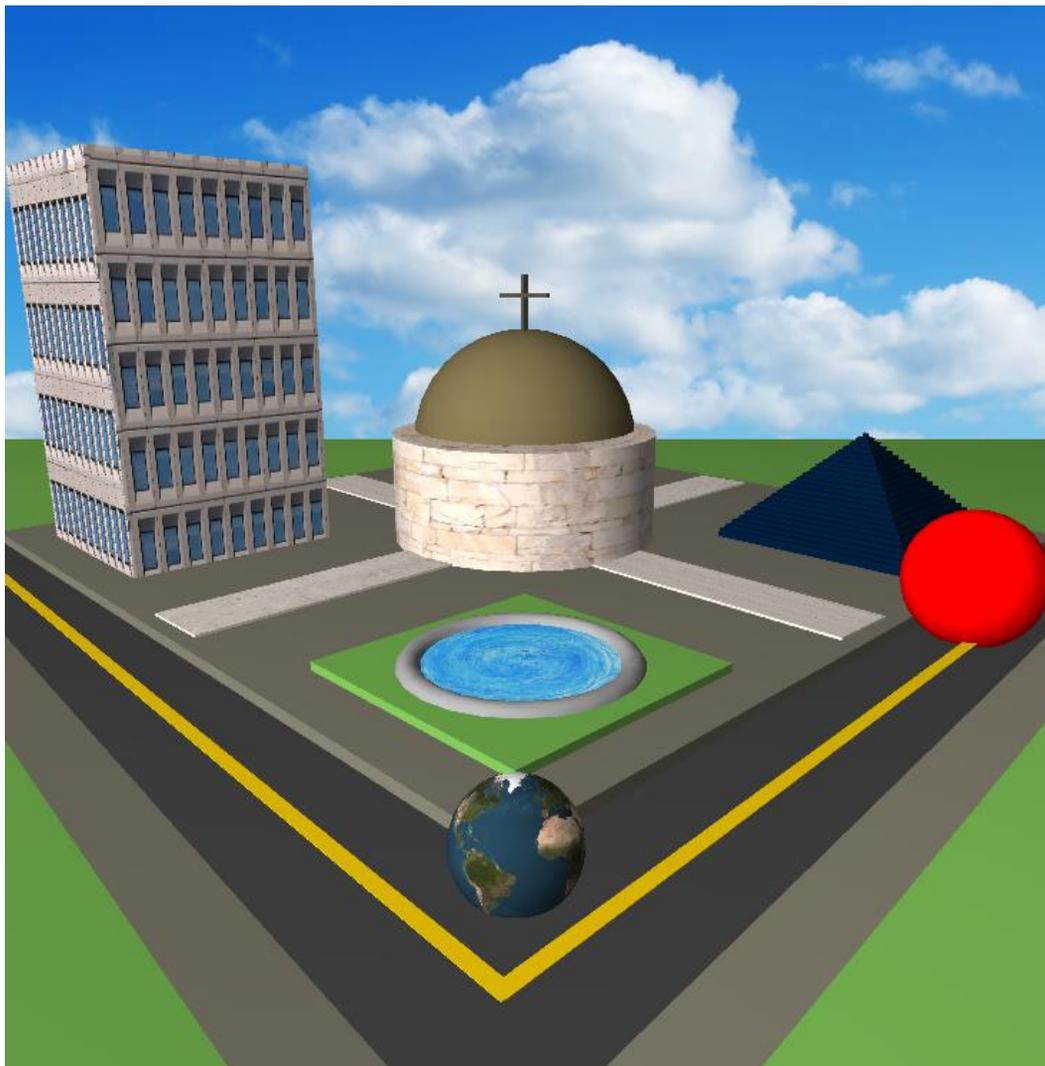
All'interno dell'immagine nazista vi sono anche 2 immagini quasi totalmente trasparenti rappresentati i due olocausti, quello ebreo e quello nucleare, anch'essi inseriti in funzione del tempo.

Le svastiche che si creano gradualmente nel cielo invece fanno riferimento al popolo ebraico e in particolare al passo del libro della Genesi (Capitolo 15 versetto 5) in cui Dio dice ad Abramo di provare a contare le stelle del cielo e in seguito gli comunica che quella sarà la sua discendenza in futuro (ovvero tutto il popolo ebraico) ma in un contesto come la seconda guerra mondiale dove molti ebrei persero la fede e molti morirono invece non vi si possono rappresentare le stelle ebraiche ma solo delle svastiche simbolo indiscusso dell'oppressione e quindi del potere nazista in uno dei periodi storici più importanti e significativi di tutto il ventesimo secolo.

---

**“È solo apparenza” di Natan Lovato**

---



Spesso, al giorno d'oggi si è soliti criticare ciò che si vede, senza soffermarsi sul perché appare in un certo modo piuttosto che in un altro.

Si può definire più un'abitudine, d'altronde ci hanno insegnato così fin da piccoli: ma è davvero giusto fermarsi all'apparenza?

Penso che a tutti sia capitato di vivere, anche in prima persona, episodi di bullismo.

Ad esempio, frequentemente si notano nei film il solito gruppo di ragazzi guidati da un capo che se la prende con il piccoletto timido e indifeso perché pensa in modo diverso da loro.

È risaputo che i tirapiedi del boss stiano con lui solo per guadagnarsi il rispetto inserendosi in una sorta di classe sociale superiore per apparire più "fighi".

Questo è un comportamento ridicolo che crescendo svanirà col maturare e la buona educazione.

Si nota invece che nella società che si sta sviluppando è in crescita l'atteggiamento di commentare l'aspetto di un individuo.

*“Viviamo in una società in cui l'estetica viene continuamente promossa.*

*I corpi delle persone famose, gli attori, i modelli vengono quasi sempre ritoccati con Photoshop prima di apparire sulle riviste, per far sì che la loro immagine sia perfetta.*

*In questo modo passa l'idea che, se siamo belli, avremo più successo nella vita.”*

È una citazione presa da un articolo che descrive perfettamente ciò che è stato detto prima, e ultimamente non solo si parla di corpo e viso, ma anche del modo di vestirsi.

Se non ti vesti con capi firmati sei quello sfigato che non ha gusto.

Se provi a cambiare tu, nessuno mai ti darà importanza, ma il primo influencer che lancia una nuova moda è sempre il primo a essere seguito e copiato. Al contrario di quello che è stato detto molte persone “valorizzano” l'aspetto interiore: infatti, si sentono spesso frasi come “Non centra la bellezza,

io guardo dentro". Sono solo menzogne, lo si dice solo per fare un piacere alle altre persone che ascoltano. Anzi proprio queste persone sono le prime che si mettono a ridere dietro di noi con l'amico o l'amica per prenderci in giro.

Dobbiamo essere meno orgogliosi, se si continua a essere così ci sarà sempre qualcuno che si prenderà gioco di noi, il quale a sua volta sarà criticato da altri e così via.

Ho scelto quest'immagine per rappresentare la società appena descritta: i soggetti sono le due palline collocate in una città qualunque: la più grande rappresenta la persona gradassa che si sente superiore, senza particolarità e uguale a tutti, mentre la più piccola è quella diversa che si differenzia da tutta la massa la quale, allo stesso tempo viene criticata e derisa.

Se ci si concentra sui soggetti lasciando accostata la prospettiva si nota che le due palline sono della stessa dimensione, questo a indicare che è solo apparenza e che ogni individuo è uguale all'altro.

In questo modo emerge la persona diversa, che non solo è grande come quella che si prende gioco di lei, ma ha anche qualcosa in più perché conoscendola può avere un MONDO di pregi da apprezzare.

Al di fuori della rappresentazione, se ci si sente a disagio con gli occhi delle persone addosso un consiglio è quello di essere più sicuri con sé stessi e un po' narcisisti, ma soprattutto FREGATEVENE!

Se vogliamo raggiungere la felicità e mantenerla, dobbiamo renderci conto del fatto che abbiamo sia un corpo che un'anima. Il corpo è il mezzo che abbiamo per muoverci e percepire, ma può cambiare da un giorno all'altro, e invecchiare con il tempo.

L'anima, invece, è una cosa stabile, non cambia, dura per sempre: dovremmo dare più valore alla nostra essenza e concentrarci su ciò che c'è dentro di noi, piuttosto che sulla nostra immagine.

Come disse il Piccolo Principe, "l'essenziale è invisibile agli occhi "

Una persona si affeziona e si innamora dei modi di fare di qualcuno, l'aspetto non conta, deve essere considerato davvero in piccola parte.

---

**“La piramide di Kukulkan” di Riccardo Lupo**

---



Opera di tipo statico.

È una premessa indispensabile fare dei cenni storici relativi a quest' opera architettonica, in quanto alcuni di queste informazioni vengono riprese nel mio disegno. La piramide di Kukulkan è una costruzione maya costruita nel 500 a. C. in Messico, nel nord dello Yucatan. Esso fa parte di un complesso archeologico chiamato Chichen Itza, le cui rovine si estendono per 3 Km<sup>2</sup>. È stato dichiarato patrimonio dell'UNESCO nel 1998 ed è diventato una delle sette meraviglie del mondo moderno nel 2007.

La piramide di Kulkan (denominata " El Castillio " dai conquistadores) è una struttura che fu costruita nell' antichità per onorare il dio Kukulkan, che sarebbe il dio serpente piumato.

Sotto la scalinata nord, si è scoperto un tempio nascosto che fu aperto ai turisti fino al 2006, quando un turista americano morì cadendo dalle scale; da quel momento in poi l'INAH chiuse la sala del trono al pubblico. Ultimamente si è scoperto che la piramide di Kukulkan contiene altre 2 piramidi, la prima ad essere costruita è alta 10 metri, quella in mezzo è alta 20 metri, mentre l'ultima (quella visibile dall' esterno) è alta 30 metri.

È stato anche scoperto che la piramide è stata costruita sopra il "cenote", una fonte d'acqua dolce, dove venivano fatti sacrifici umani.

Quando, nel 1930 si scavò sotto la piramide e si scoprì un'altra piramide (quella centrale), si trovò una statua Chac Mool (era una statua a forma umana, distesa sul lato destro e teneva sulla pancia un recipiente che, per alcuni scienziati serviva per le offerte alle divinità, invece per altri era semplicemente un recipiente d' acqua e avere la stessa funzione di uno specchio d' ossidiana, che sarebbe servito come strumento di meditazione; però, il significato della statua rimane ancora ignoto) e un trono a forma di giaguaro con inserti di giada, all' interno della camera del tempio. La piramide è formata da 4 scale composte da 91 scalini (in totale 365 scalini, compresa la piattaforma in cima alla piramide, come i giorni del calendario maya).

Per non sovraccaricare troppo l'engine le scale sono fatte da cubi stirati con texture di scale. Agli equinozi di primavera e d' Autunno, al calar e al sorgere del sole, gli angoli della piramide proiettano un'ombra a forma del dio Kukulkan.

Ho scelto la piramide di Kukulkan come idea per la forma particolare (che avevo confuso con quella degli Ziggurat) ma anche per la sua caratteristica coi suoni, ovvero battendo le mani alla base della piramide si può sentire il verso del quetzal (l'uccello sacro Maya, le cui piume venivano usate come merce di scambio per un enorme valore), e salendo una scalinata si può sentire il rumore della pioggia.

In futuro mi piacerebbe visitare il sito di Chichen Itza, maggiormente perché leggendo così tante informazioni sulle sue costruzioni, mi sono interessato ad entrarci, ma anche perché raramente sono stato fuori dal mio paese natale e mi piacerebbe provare qualcosa di nuovo.

#### NOTE SULL' OPERA

Il disegno è stato creato usando un piano con una texture d' erba e impilandoci in mezzo 9 cubi dalle dimensioni decrescenti, anch' essi texturizzati.

Per lo scorrimento ho creato 2 cubi lunghi e fini inclinati, che compenetrano nella piramide e nel terreno, e per gli scalini ho usato un altro cubo dalle dimensioni simili a quelli usati per gli scorrimenti, usando però una texture diversa. In cima alla piramide è presente una piattaforma, dove è possibile entrare nella piramide, che ha la stessa texture dei cubi della piramide, con l'aggiunta di un arco che simboleggia la porta.

Poichè la funzione texture stira l'immagine su tutte le facce della piattaforma, ho dovuto creare un piano con la texture dei cubi della piramide, leggermente sopra la piattaforma, per coprirlo.

---

## “Prospettive orientali” di Adhisha Marasinghe

---



La prospettiva architettonica si può concepire come una serie orizzontale di elementi architettonici simili, disposti in modo da costituire un organismo strutturale. Tale processo ha un significato diverso a seconda del tempo, degli usi e delle civiltà.

Prendendo in considerazione l'architettura occidentale oppure quella cinese, esse hanno subito una graduale evoluzione nel corso del tempo.

Nell'epoca imperiale, l'architettura cinese ha adottato per i sovrani delle strutture imponenti, costituite da maestosi e complessi piani architettonici, per dimostrare appunto il potere dell'imperatore, invece per i cittadini uno stile su misura d'uomo.

Tale aspetto caratterizza ciascuno che vive nella città, un calore umano che le città al giorno d'oggi hanno irrimediabilmente perduto.

Parlare dell'architettura della città odierna è molto difficile, se non impossibile. Crescono a vista d'occhio, panorami urbani che tempo prima erano inesistenti.

Nell'epoca occidentale il concetto di spazio personale ha avuto un valore significativo, proprio per questo si realizzavano le case, i negozi, i locali e i mercati in giusta proporzione.

Un'altra caratteristica di questa architettura è il tetto ricurvo: molti pensano che è nato dal buddismo e serve ad allontanare gli spiriti maligni e altri invece dicono che serva per raccogliere il getto d'acqua piovana per mandarla oltre le fondamenta della struttura; questa particolarità è stata pensata anche come una sorta di protezione ai pedoni in prossimità di pioggia e dall'altra parte, per chi ci vive serve ad ammettere la quantità massima di luce solare d'inverno e la quantità minima di luce estiva, oltre a tutto, questi tetti rivolti verso l'alto consentono uno splendido campo visivo, anche per il fatto che la presenza di cortili interni nelle case non mancavano mai .

Tra le caratteristiche di questa architettura c'è anche la simmetria che indica l'equilibrio spirituale: un esempio sono proprio i cortili che rispettano la regola della simmetria.

Progredendo nella storia, l'architettura cinese ha dovuto adeguarsi alla realtà di oggi, cioè la fase urbanistica, dagli elementi tradizionali a icone architettoniche moderne all'avanguardia, iniziata appunto per il drastico aumento della sua popolazione e per le esigenze degli abitanti, come il trasporto.

In questo periodo, la Cina si sta concentrando sulla quantità, la dimensione, nonché sul livello di modernizzazione dell'architettura per competere anche con le altre nazioni, con degli edifici più aperti e semplificati.

Nonostante le evoluzioni, la Cina ha mantenuto le strutture imperiali, come per simbolizzare la propria storia.

Gran parte dei prodotti architettonici cinesi di oggi sono una combinazione di tradizione e modernità, soltanto che adesso molti degli edifici sono multiuso, con l'integrazione di ristoranti, bar o negozi, rispetto allo stile tradizionale che avevano usi separati e definiti per ogni edificio.

Al giorno d'oggi, l'organizzazione generale degli edifici deve avere un buon rapporto che con le nuove costruzioni, anche se la costruzione sarà futuristica si guarda soprattutto il rapporto con le altre strutture e lo spazio pubblico.

Una particolarità dell'architettura cinese o anche in altre nazioni è la presenza di molta verticalità nelle costruzioni giustificata dall'elevata popolazione del paese. La Cina è il paese più popolato al mondo e città come Hong Kong e Shanghai sono estremamente ad alta densità.

Con una popolazione in piena espansione e uno spazio limitato, gli architetti sono costretti a costruire verso l'alto e non verso l'esterno, anche se tali opere si sovrappongono fino a raggiungere altezze impressionanti e sono disegnate in modo da "rassicurare" l'uomo.

Non possiamo nascondere l'utilità e la estrema necessità di queste architetture.

Con l'aumentare della popolazione ci sarà sempre più bisogno di esse, cioè si avrà bisogno sempre più di spazio e lo spazio che verrà ricavato sarà grazie al sacrificio della nostra storia, ma questo è un dato di fatto che non potremo impedire ed è giusto così, perché un uomo senza un tetto su cui vivere non ha prospettive per il suo futuro.

Questa mia idea ho deciso di rappresentarla nel riquadro, con un classico esempio di prospettiva ambientato in Cina, durante un tramonto, dove la luce solare riflette gli edifici moderni.

Ciò per valorizzare la loro efficacia. Gli oggetti significativi del mio riquadro sono la strada e gli edifici.

La strada rappresenta un time-line dell'evoluzione architettonica cinese, dove nel punto in cui essa converge c'è un palazzo imperiale che rappresenta l'epoca e proseguendo ci sono degli edifici moderni che ritraggono il giorno d'oggi.

---

## “Metadata: verax, mendax” di Kian Mir Fakhraei

---



L'idea di quest'opera mi è venuta in mente guardando il film “il quinto potere” durante la presentazione sul funzionamento di WikiLeaks da parte di Julian Assange, sulla quale si vedeva il profilo di una persona formata dai dati.

L'opera è di tipo procedurale ed è formata da un testo dinamico di 0 e 1, con lo scopo di simulare i bit che si scrivono su un terminale, che formano i dati in viaggio su internet, i quali vanno a creare il profilo di una persona, per raffigurare il fatto che su internet siamo costantemente controllati e influenzati.

Infatti, l'opera parla dei miliardi di dati che formano ogni giorno, in internet, notizie, post sui social network, messaggi su Whatsapp, conversazioni su forum....

Tali informazioni o dati vengono utilizzati da governi, aziende e terzi malevoli per controllare le masse sia a livello mentale che fisico.

Oggi giorno, la maggior parte delle persone crede di essere libera di postare quello che vuole, di avere una propria privacy, oppure che le notizie lette sul World wide web siano sicuramente vere. Purtroppo, non è così.

Internet è costantemente controllato da governi e agenzie di sicurezza, che con la scusa di mantenere "l'ordine", controllano i cittadini. Il processo di controllo delle masse è facilitato da tutte le persone che condividono post su internet ignari del pericolo: per esempio, le odierne app. spesso chiedono di attivare la geo localizzazione.

Però, anche senza questa attività di controllo, i governi hanno migliaia di modi per capire dove ti trovi, come ad esempio utilizzando i metadati presenti all'interno delle foto, oppure tracciando l'indirizzo IP che ha postato la foto.

Inoltre esiste persino una professione, che è quella di *data scientist*, il cui compito è quello di immagazzinare, elaborare e controllare le informazioni che girano su internet.

Uno potrebbe dire che non posta foto o non usa ad esempio Facebook ma anche lui è controllato. Infatti i browser contengono al loro interno dei dati chiamati cookie che servono ai siti internet per campire dove ti trovi, quali sono i tuoi interessi... Questi cookie memorizzano tantissime informazioni: ogni volta che cerchi qualcosa sul web possono essere utilizzati dalle aziende per vedere cosa interessa alle persone.

Inoltre, molte persone sostengono di non avere nulla da nascondere, ma in questo modo vanno a nuocere a tutte le persone che invece tengono al proprio diritto alla privacy: “Affermare che non si è interessati al diritto alla privacy perché non si ha nulla da nascondere è come dire che non si è interessati alla libertà di parola perché non si ha nulla da dire” – Edward Snowden (nel mondo hacker conosciuto anche come Verax) è un attivista e sistemista informatico attualmente ricercato negli U.S.A. per aver rivelato, nel giugno del 2013, al mondo che l’ N.S.A e la C.I.A. spiano le nostre telefonate, attivano le webcam delle persone con la scusa del terrorismo.

Attualmente è rifugiato in Russia, perché secondo quelle persone che dicono di non dover nascondere niente e secondo i governi, il vero cattivo è lui, per aver infranto la legge sullo spionaggio.

Tale fatto è abbastanza ridicolo, visto che quelli che spiano i cittadini sono le aziende e i governi che incriminano Snowden.

Un altro aspetto molto frequente è anche quello delle notizie fake o modificate per mantenere il popolo all’ oscuro di fatti scomodi per quelli al potere.

Tutto questo è molto grave, perché rende le persone ignoranti e controllate dai governi, i quali applicano censure sulle notizie.

Come sempre, gli attivisti che rendono note tali azioni criminose, poi vengono a loro volta incriminati, come è capitato all’ hacker attivista Mendax, pseudonimo di Julian Assange, fondatore di Wiki leaks, un’associazione di giornalismo senza censura, il quale ha reso pubblici 400 mila file del Pentagono americano riguardanti la guerra in Afghanistan, sul fatto che molti scontri armati avvenivano contro la popolazione indifesa afghana e non contro i terroristi.

A sostegno della notizia Assange aveva persino dei video.

La notizia fu resa pubblica anche dai quotidiani più importanti al mondo come The Guardian, il New York Times e Der Spiegel.

Anche in passato, quando queste tecnologie erano soltanto fantascienza o per pochi, alcuni scrittori spiegano che avrebbero creato una dipendenza che avrebbe permesso ai governi di controllare il popolo.

Come accade in uno dei racconti di Philip K. Dick, scrittore del ventesimo secolo, il governo crea notizie su attacchi terroristici falsi per instaurare il terrore nelle persone, per poi controllarle. Questo racconto è anche visibile nell'episodio "safe and sound" della serie *Electric Dreams* di Amazon origin, nella quale sono presenti molteplici racconti su questo argomento.

In conclusione, con questo scritto vorrei mettere in guardia le persone che giornalmente utilizzano internet inconsciamente, che credono a quello che leggono o che postano cose pensando che nessuno le possa vedere.

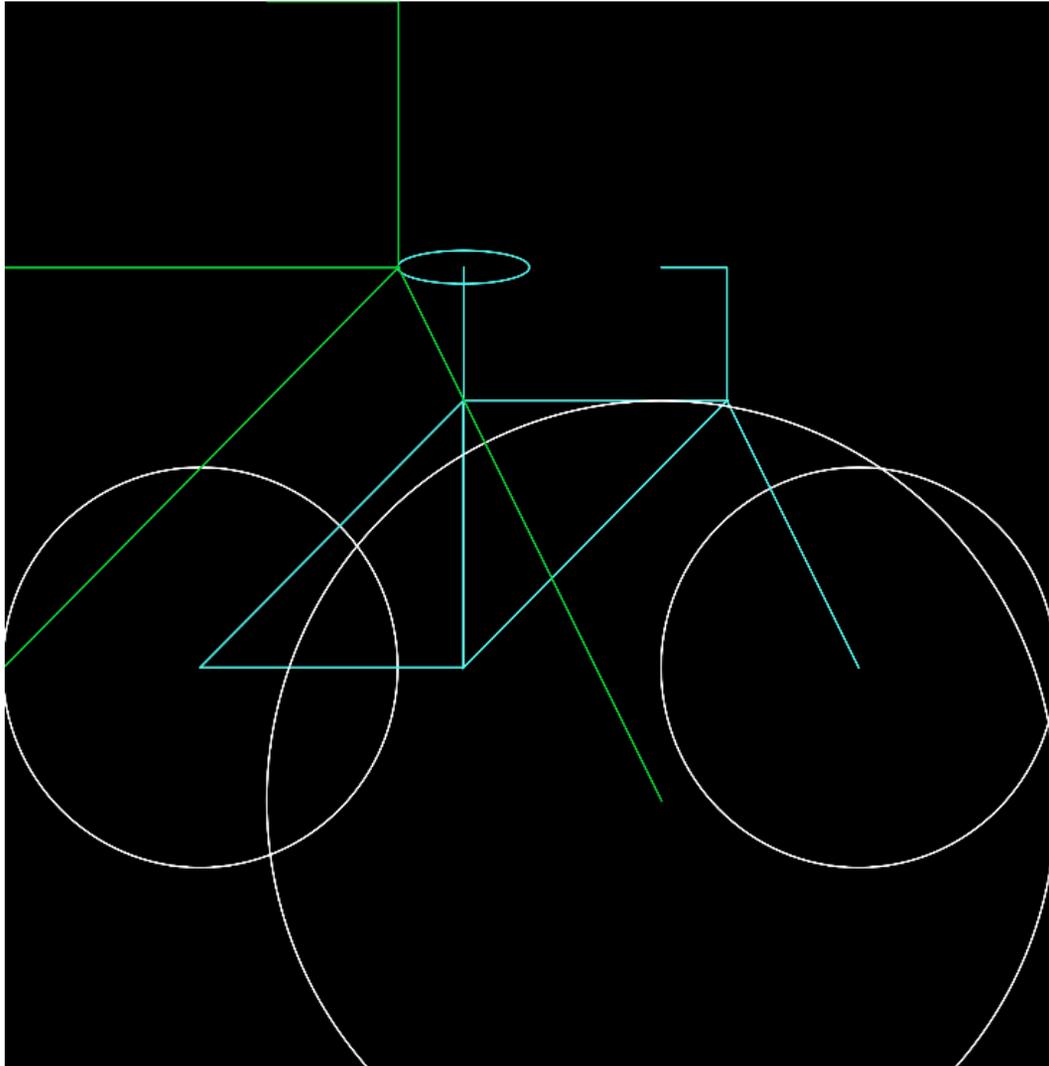
Avere a disposizione uno strumento in grado di migliorare l'informazione, non implica che esso svolga tale compito veramente.

-17460 (00000001 00000111 00000100 00000110 00000000)

---

**“Passione Infinita” di Nicolas Pareti**

---



L'immagine fa riferimento alla mia passione per il ciclismo, lo sport che mi ha fatto crescere e mi ha aiutato a formare il carattere, che mi ha fatto provare quell' autentico senso di piacere che solo lo sport ti può donare. Quando ero piccolo, i miei genitori mi hanno dato la possibilità di provare vari sport. Ho provato a fare calcio, tennis, karate, nuoto, skateboarding, ma nessuno di questi mi ha mai fatto sentire veramente a mio agio.

Una sera, mio nonno mi propose il ciclismo, così provai a praticare il ciclismo su strada. I primi due mesi iniziai gli allenamenti in palestra, perché nel periodo invernale si pratica stretching ed esercizio di tonificazione, mentre verso gennaio si inizia ad andare per strada.

I primi allenamenti sono stati molto duri sotto il punto di vista fisico e mentale per molti motivi. I principali sono stati la scarsa esperienza nel praticare questo tipo di sport e la forma fisica, che ovviamente non era ancora al top.

La passione, che mi nacque da bambino, si sviluppò col passare degli anni, diventando una sfida che volevo a tutti i costi superare. La sfida che avrebbe caratterizzato la mia vita, che mi avrebbe portato alla fine della mia storia. Solo che ero consapevole del fatto che non sarebbe mai rimasta in stato agonistico.

La fatica che provavo mi spingeva ad andare avanti, a superarmi ogni volta per fare sempre meglio, in modo di regalare delle gioie a me e ai miei cari che mi stavano guardando urlando a squarciagola per incoraggiarmi fino alla fine.

Purtroppo, in ogni cosa bella esiste anche la parte negativa, e questa era la malattia che sta pian piano contagiando tutti gli sport, ovvero lo spirito antisportivo. Ad esempio, nel ciclismo quello dell'allenatore che ti porta a fare delle azioni scorrette in gara per vincere e che a livello professionale ti porta ad assumere sostanze dopanti per riuscire a fare gare a livelli sopra le possibilità umane. Successivamente la passione era talmente grande che ho iniziato a guardare le gare in televisione. I miei ciclisti preferiti erano Lance Armstrong, ex ciclista Texano, che vinse 7 Tour de France consecutivi e il titolo di campione del mondo, mentre un ciclista più moderno è stato Vincenzo Nibali (ancora operativo), un ciclista italiano della Messina, professionista dal 2005, con doti da scalatore e vincitore

di 3 giri d'Italia e molti secondi posto ai giri della vuelta e in Lombardia. Più andavo avanti più sognavo di diventare un professionista e di correre per una società che mi avrebbe dato la possibilità di mettermi in luce.

Nel 2014, quando ho iniziato a frequentare il Marconi non sono stato in grado di organizzare il tempo per lo studio e per gli allenamenti. Infatti, questo mi ha portato ad avere una situazione pessima in entrambe, a scuola rischiavo la bocciatura e in bici non riuscivo a fare gli allenamenti con la giusta intensità. Sono stato costretto così, a malincuore, a mettere la mia passione al secondo posto, perché comunque la scuola non volevo né cambiarla né abbandonarla.

Anche se per la scuola non ho più potuto praticarlo a livello agonistico, non ho perso la mia passione, anzi sto aspettando di finire la scuola proprio per avere un po' più tempo per riprendere a livello amatoriale.

#### NOTE SULL' OPERA

La mia opera è procedurale perché ogni volta che avvio il programma il telaio delle biciclette ha sempre un colore diverso.

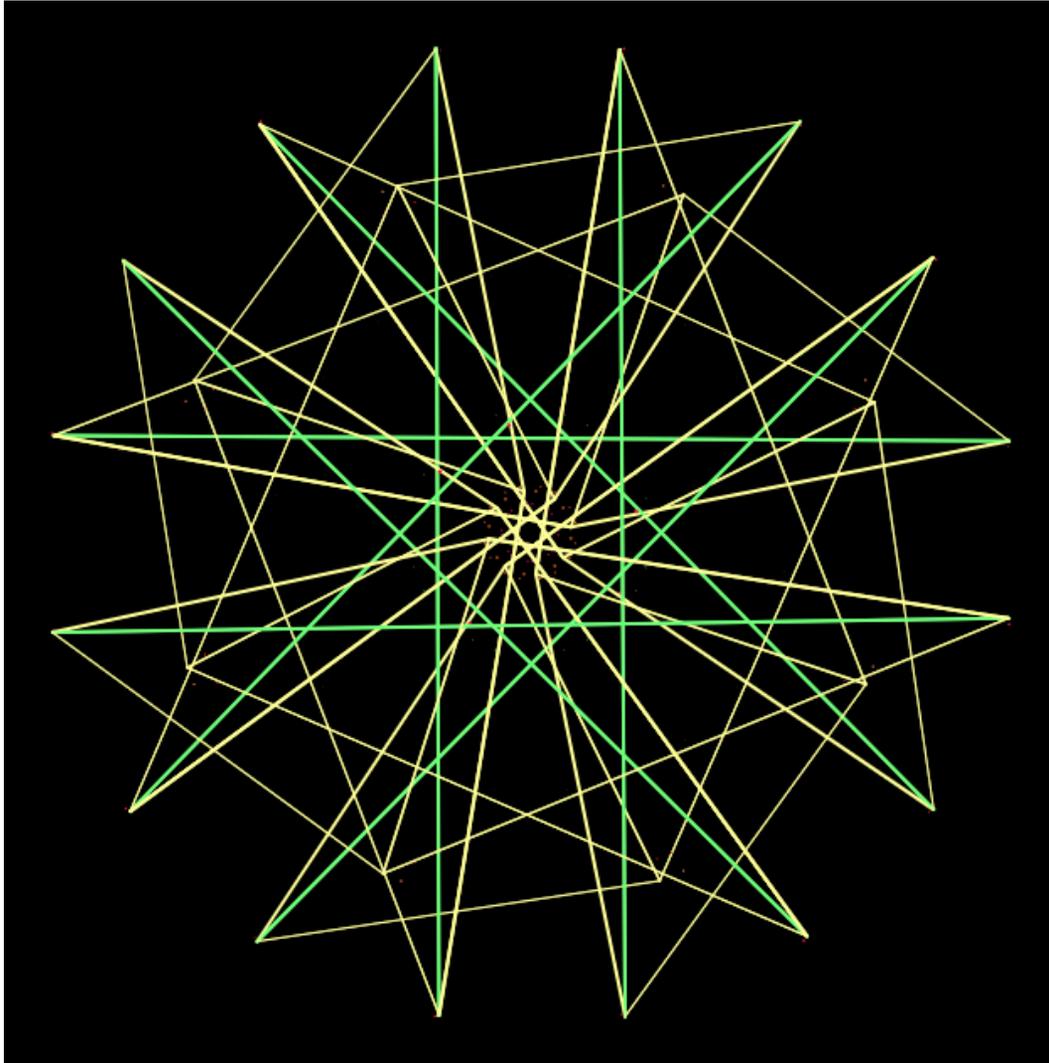
La ruota io la paragono al ciclo della vita: come in bici si fa fatica quando si gareggia o ci si allena, anche nella vita ci sono momenti in cui facciamo fatica ad affrontare i nostri doveri o impegni. Ci sono anche i momenti di fallimento, in cui non riusciamo a portare a termine i nostri impegni: in bici rappresentano le cadute e magari la sbucciatura del ginocchio o la frattura di qualche osso.

La vita, nonostante tutto, riserva anche momenti di felicità e di gloria, che in bici sono il momento dell'arrivo al traguardo in prima posizione e la vittoria della gara. Questa felicità è anche il gruppo dei tuoi amici e compagni di squadra che ti saranno sempre di supporto, sia nell'allenamento che in gara.

---

**“Vittime del destino” di Loris Pesarin**

---



Da sempre le persone si interrogano sull'esistenza del destino.

In molti credono nella sua esistenza, e affermano che tutto è già stato predestinato da un essere superiore. Altri invece non credono nel destino e sostengono che tutto sia casuale. Mentre altre persone sostengono che siamo noi gli artefici del nostro destino.

Nell'opera viene rappresentata proprio questa contrapposizione, da una parte il destino, deciso da un essere superiore (in questo caso, il programmatore), che pur avendo creato quell'universo non ne ha il completo controllo, in quanto, dall'altra parte, la sua evoluzione è influenzata dalla casualità e dalle scelte (in questo caso, rappresentate dalla funzione random).

Secondo molte persone tutto è predestinato e vedono segnali di ciò nelle cose più banali, un evento, un oggetto, una nuvola, una data, possono essere per molti chiari segnali che il destino ci indica.

Così il destino diventa il capro espiatorio per la mancanza di riuscita nella vita. Ora, l'esistenza o meno del destino è una cosa che non ci è dato da sapere, ma certamente la fortuna influisce molto nelle nostre vite, ma siamo sempre noi a dover prendere le decisioni finali.

Il mondo è pieno di persone che partendo dal nulla sono riusciti a realizzarsi, costruendo il proprio futuro giorno per giorno, magari cogliendo al volo eventi fortunati, ma dire che il loro successo sia dovuto a un destino già scritto è troppo facile. Anche dare la colpa di tutto al caso non è del tutto corretto, in quanto per il principio di causa-effetto, ogni nostra decisione ha le sue conseguenze, certo, non possiamo prevedere le cause delle decisioni altrui, ma ciò non deve diventare l'ennesimo capro espiatorio.

In conclusione, la vita è piena di variabili e incognite impossibili da prevedere, ciò però, non deve scoraggiarci e dobbiamo mettere tutto noi stessi nel perseguire gli obiettivi che ci poniamo senza farci influenzare da apparenti destini e situazioni avverse.

Nell'opera, le persone (che vengono rappresentate dai puntini), seguono un percorso in parte già deciso, ma per scelte o eventi casuali il percorso di alcune di esse si intreccia con quello di altre (che è rappresentato dalle linee), e continuando a seguire il proprio moto creano un disegno, che per quanto casuale ed imprevedibile rimane comunque perfetto.

---

## “La giusta decisione” di Matteo Rinco

---



Decidere.

Una parola che nella nostra vita ci accompagnerà sempre. Ogni attimo della nostra vita ci costringe a prendere delle decisioni, più o meno importanti a seconda dell'età che attraversiamo. Da piccoli la nostra decisione è condizionata dai genitori, ma quando cresciamo e riusciamo a pensare con la nostra testa prendiamo decisioni autonome. Tali decisioni, però, devono essere condizionate dalla testa oppure dal cuore? La risposta la possiamo andare a cercare centinaia di anni fa, quando l'illuminismo e il romanticismo erano delle filosofie di vita. Questi due movimenti politici e sociali erano

completamente differenti, uno il contrario dell'altro. Il primo condannava l'ignoranza, servendosi del sostegno della ragione e della scienza. Il secondo, invece, si lasciava travolgere dall'impeto delle proprie passioni e dai propri sentimenti. Queste due filosofie accompagnano l'uomo nel suo processo di crescita intellettuale e fisica.

Durante la fase adolescenziale siamo travolti dalla passione, dai sentimenti, dentro di noi sentiamo una forza in grado di cambiare il mondo e di distruggere le regole che ci limitano e quasi ci imprigionano. Nell'adolescenza assomigliamo a Prometeo protagonista della tragedia greca "Prometeo l'incatenato" di Eschilo. Infatti quest'ultimo è un titano ribelle che viene punito per aver donato il fuoco agli uomini, disobbedendo a Zeus. Questa tragedia fu presa come spunto dal movimento Romantico nato in Germania che prese il nome di Sturm und Drang (Tempesta e impeto).

Finita la fase adolescenziale, quel sentimento di ribellione e di passione piano piano si affievolisce, con la dovuta crescita della razionalità e della ragione. Infatti siamo più pacati e riusciamo a contenere quella passione, che prima ci travolgeva. Tale processo fa parte della crescita, che ci porta ad essere uomini e a vivere in maniera serena e nel rispetto delle regole. L'illuminismo guardava al futuro ed introdusse il concetto di progresso, che presupponeva l'abbandono della tradizione e dell'antichità. L'uomo per natura è razionale e socievole, grazie allo studio delle leggi matematiche che governano la natura, dando armonia sia all'interno dell'individuo, sia tra più individui. Il massimo esponente di tale corrente di pensiero fu Voltaire, un filosofo illuminista francese, che aveva una concezione di Dio particolare. Ammetteva la Sua esistenza, ma negava la possibilità del miracolo, in quanto andava contro le leggi matematiche decise da Dio stesso.

Chi invece criticò fortemente il pensiero illuminista fu Joseph de Maistre un filosofo francese. Predicò la salvezza mediante la fede e la tradizione, soffermandosi soprattutto sulla natura corrotta e cattiva dell'uomo. Secondo De Maistre l'uomo aveva la necessità dell'autorità, della gerarchia, dell'ubbidienza e di essere sottomesso. È possibile salvare gli uomini soltanto tenendoli a freno con il terrore ed è necessario purificarli mediante una sofferenza interrotta, umiliarli e renderli consapevoli della propria stupidità. Possiamo riassumere il pensiero di Maistre con questa frase sul boia: "Togliete dal mondo questo agente incomprensibile, e nello stesso istante l'ordine lascia il posto al caos, i troni si inabissano

e la società scomparire”. Questo pensiero racchiude la rabbia e il disprezzo di Maistre nei confronti del popolo e rappresenta il boia come unico salvatore, il solo in grado di mantenere l’ordine nella società.

Un’altra importante aspetto che mise in contrasto i due movimenti fu la concezione del Medioevo. Infatti, molti autori romantici lo rivalutarono, a differenza degli illuministi che lo consideravano un’epoca barbara e selvaggia.

Per i romantici, durante tale periodo storico, la popolazione era guidata dalla fede e dal senso dell’onore. Infatti, fu esaltata la figura del cavaliere, dotato di grande coraggio e di spirito di sacrificio, colui che compiva imprese eroiche, non razionali, che animava una società piatta, che altrimenti avrebbe pensato solo al denaro.

Queste sono le tematiche che alimentano la nostra guerra interiore, questi due movimenti sono nati qualche secolo fa, ma riportano tematiche attuali perché in fondo l’uomo anche se più tecnologico, più acculturato rimane sempre lo stesso con la stessa forza e le stesse paure.

Le difficoltà del nostro processo di crescita risiedono proprio nel fatto di riuscire a controllare la nostra passione e lo spirito di ribellione, rendendoci persone civili che possono vivere e condividere. Sarebbe però un grande errore accantonare completamente le nostre emozioni, perché l’istinto rimane sempre dentro di noi e a volte la decisione più giusta è presa con il cuore più che con la ragione.

#### NOTE SULL’ OPERA

Ho voluto rappresentare la nostra fase di crescita fisica e mentale con l’illuminismo e romanticismo, quando si è più giovani si “pensa” con il cuore, mentre quando si diventa adulti si pensa più con la mente. Da giovani si compiono azioni che da più grandi non rifaresti più, vivere avventure pericolose e non razionali, assomigliamo quindi a un cavaliere che compie imprese eroiche. Quando cresciamo scegliamo la strada più sicura, fondata su pilastri razionali (leggi matematiche) che ci assicurano e ci portano a essere più ragionevoli. Questo si raggiunge tramite lo studio e la capacità di scelta. Infine, il boia è una citazione di De Maistre, filosofo che criticò entrambe le filosofie, avendo un giudizio negativo della società.

---

## “E poi veniteci a dire che è solo un gioco” di Mirco Saccomani

---



Molte persone, soprattutto ai giorni d’oggi, considerano il calcio uno sport “banale”, che, soprattutto a livello professionistico, basato solamente sul denaro; in effetti è proprio quello che è, ma secondo me no... è più di un semplice sport.

Tralasciando la parte economica il calcio è qualcosa che unisce le persone, lo sport più seguito al mondo, stando alle statistiche conta 3.5 miliardi di fan. Per noi italiani l’esempio migliore, e uno dei più felici, è stato quando allo stadio, nelle piazze davanti al maxi schermo o a casa davanti alla tv, abbiamo esultato, e quanto lo abbiamo fatto, abbracciando qualsiasi persona vicino a noi dopo il rigore di Grosso nella finale del 2006 contro la Francia. Ma siccome non è tutto rosa e fiori, un altro episodio,

stavolta un po' triste, lo abbiamo visto lo scorso 13 novembre quando non abbiamo colto l'ultima occasione di qualificarci ai mondiali di Russia 2018, perché sì, è giusto così, il calcio ci insegna di rimanere uniti anche nelle sconfitte, per poi ritornare più forti di prima, vedi USA '94.

Il calcio tira fuori il nostro carattere e la nostra personalità o addirittura, mentre giochiamo, sosteniamo o semplicemente guardiamo questo sport, viene fuori una parte che magari non conoscevamo di noi. Viene fuori la nostra competitività e la voglia di vincere, in quanto nessuno vuole perdere, anche, e soprattutto, se si viene considerati inferiori al proprio avversario, come disse William "Bill" Shankly, calciatore e allenatore scozzese, "Alcuni credono che il calcio sia una questione di vita o di morte. Sono molto deluso da questo atteggiamento. Vi posso assicurare che è molto, molto più importante di quello." questo fa capire come molti prendano seriamente questo sport e lo paragonano quasi ad una guerra. Ovviamente non c'è da pensare che faccia venire fuori solamente il nostro spirito da battaglia, ma anche la nostra umanità e solidarietà verso il prossimo, come quei giocatori che con un semplice gesto come un autografo, una foto insieme o la "consegna" della maglietta fanno sorridere moltissimi fan, in questo caso secondo me non c'è neanche il bisogno di fare esempi perché sono tantissimi e sono troppi quelli che magari hanno fatto emozionare di più, sicuramente tutti ne abbiamo in mente diversi. Non c'è da dimenticare inoltre che in quanto sport il calcio fa risaltare anche la nostra sportività, ma non nel senso di corsa o forza fisica, ma di "fair play", o "gioco corretto" in italiano, anche qua sono numerosissimi i casi di giocatori che, ad esempio, simulano, o semplicemente scivolano, sì, è strano ma ci sono anche quelli, e a cui viene concesso il fallo, e una volta resesi conto dell'errore commesso vanno a spiegarsi con il direttore di gara per "rimediare", da regolamento la simulazione sarebbe da sanzionare con un cartellino giallo, ma in questi casi l'arbitro solitamente non lo estrae mai in quanto bisogna incentivare questa azione, in quanto siamo persone ed è naturale commettere errori ogni tanto, l'importante è rimediare a questi.

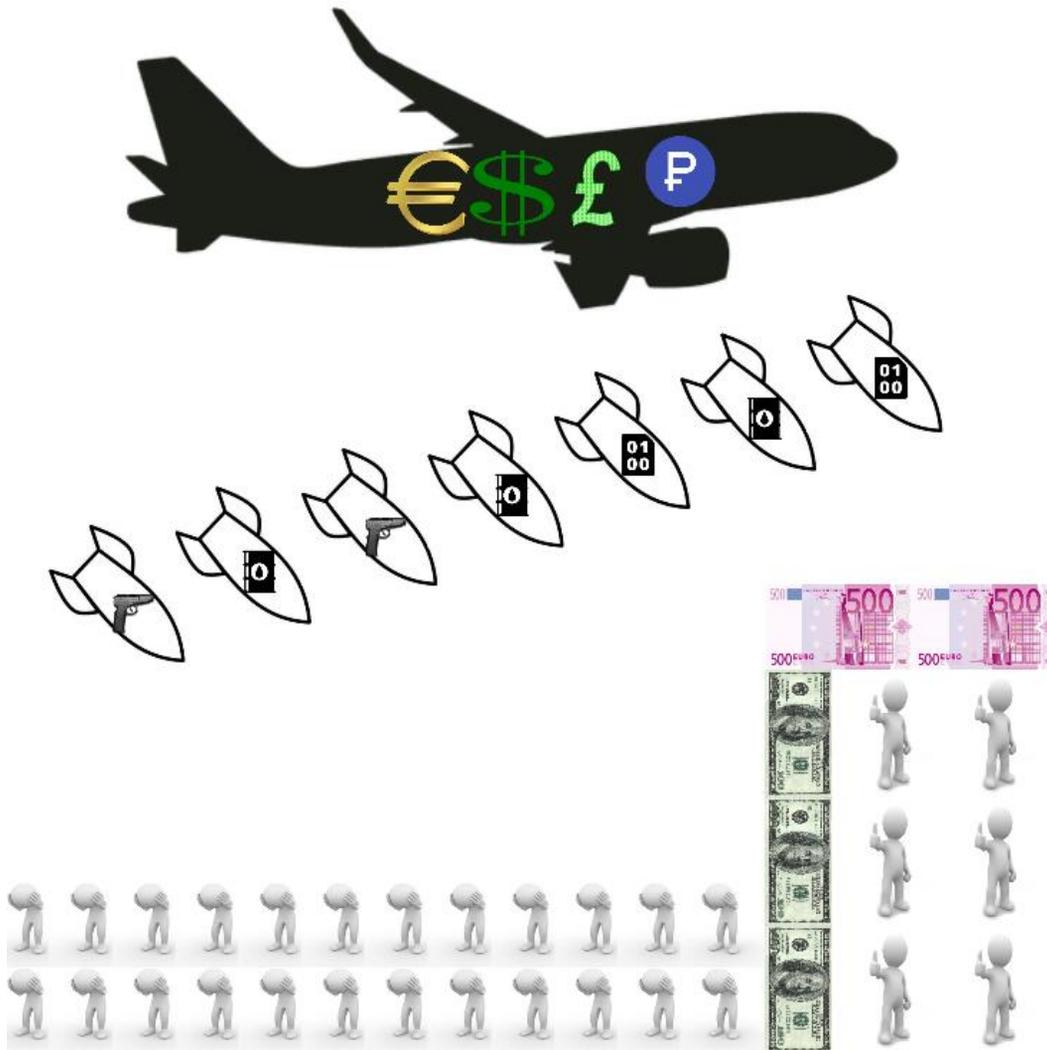
Ma soprattutto fa divertire. Esattamente, se non facesse divertire perché saremmo così ossessionati da questo sport, forse perché, il calcio è un gioco e "Fino a quando il calcio sarà un gioco, come facciamo a diventare grandi?" Marco Simone (ex-calciatore), in effetti è vero, non si sa per quali ragioni sconosciute ma quando c'è il calcio ci divertiamo come bambini liberando la nostra mente da tutti i pensieri costringendoci ad agire sul momento, come un piccolo fanciullo. E quando dico che fa

sorridere tutti è letteralmente così, anche i meno fortunati, come la squadra degli Invincibili, un' associazione calcistica formata da persone diversamente abili o con difficoltà motorie, o come quando ha fatto sorridere il piccolo Bradley Lowery, un semplice ragazzino di 6 anni tifosissimo del Sunderland AFC, squadra inglese, ma con una rarissima forma di tumore diffusa tra i bambini, il neuroblastoma, purtroppo ormai ha raggiunto gli angeli, ma è comunque riuscito farsi strappare un sorriso dal "Football" facendo la mascotte della sua squadra del cuore e varcando, per mano del suo migliore amico Jermain Defoe, la soglia di uno degli stadi più prestigiosi al mondo, il Wembley Stadium.

E poi veniteci a dire che è solo un gioco...

P.S. Ho voluto rappresentare due calciatori che pur appartenendo a squadre diverse e soprattutto rivali (vedi colore maglia) che osservano insieme stupiti/meravigliati la quantità di tifosi presenti sugli spalti che assistono al match.

**“Guerre economiche la rovina delle genti” di Simone Tomelini**



La guerra è da sempre una delle fasi più importanti nella vita di un paese.

La guerra è parte integrante della vita dell'uomo, il quale, fin dai tempi più antichi combatteva per decretare chi era il più forte.

Anche se tali scontri non possono essere definiti guerra, erano il primo passo verso la sua affermazione.

Con il passare del tempo la guerra è diventata un'arte; già ai tempi degli achei la guerra non era solo una battaglia determinata da chi aveva l'esercito più grande o più potente, ma da chi aveva la strategia migliore, l'esempio più famoso è quello della guerra di Troia, dove gli achei riuscirono ad entrare nella città e distruggerla solo grazie allo stratagemma di Ulisse.

I primi a capire quanto la guerra andasse studiata e capita come arte furono i cinesi.

Più precisamente il generale Sun Tzu, che scrisse uno dei più importanti trattati di strategia militare intitolato "Sūnzǐ Bīngfǎ" ossia l'arte della guerra.

Questo scritto è composto da 13 capitoli e in ognuno di essi viene affrontato un diverso aspetto della guerra. Una frase importante presa da questo scritto è "Un risultato superiore consiste nel conquistare intero e intatto il paese nemico. Distruggerlo costituisce un risultato inferiore".

Tale affermazione sta ad indicare che un nemico, per quanto sia ostile, non va schiacciato ed eliminato e che la vera forza è riuscire a vincere senza causare morte e danni eccessivi.

I romani invece, avendo capito che la strategia per vincere una guerra è lo studio delle situazioni e l'utilizzo dell'intelligenza, non avevano riguardi per i nemici.

La terza guerra punica è il perfetto esempio di ciò: dopo la conquista di Cartagine i romani la rasero al suolo e massacrarono i suoi abitanti.

Questa può essere considerata una vera e propria guerra di sterminio.

Con il passare del tempo e l'avanzare delle tecnologie, l'arte della guerra venne abbandonata quasi completamente.

Gli scontri venivano vinti semplicemente da chi aveva la tecnologia più avanzata o da chi riusciva a mettere in ginocchio un paese distruggendo città e uccidendo abitanti, ossia mettendo in atto le guerre di sterminio.

Il 1900, in tal senso, è stato il secolo più disastroso: con l'arrivo del nazismo i tedeschi cominciarono le guerre di sterminio per dimostrare di essere la razza migliore; le tattiche di guerra vennero sostituite dall'utilizzo di armi di sterminio e dal numero di soldati di cui disponeva un esercito, perdendo così tutti i valori del passato.

L'aspetto peggiore fu che, per mettere fine a questa guerra e a questo periodo di disperazione venne utilizzata la bomba atomica come arma di sterminio.

La guerra ormai ha solo un fine economico.

Pertanto, tutti i valori dei tempi antichi sono spariti e tutto l'interesse che potevano suscitare le guerre è andato perduto.

Con il passare del tempo i conflitti hanno perso tutto il loro significato e ormai sono diventati solamente uno strumento per auto-distruggersi.

Quindi la guerra non può più nemmeno essere considerata come un'arte: infatti un'arte, per essere tale, deve poter essere studiata o capita e in ogni caso deve apparire "bella" sotto qualche punto di vista e ora la guerra non può essere considerata bella da nessun punto di vista.

Al giorno d'oggi la guerra non fa altro che impoverire i paesi e le genti mentre i capi di stato e i ricchi non fanno altro che approfittarne.

Essendo la guerra una fase inevitabile nella vita di un paese, non potrà nemmeno sparire dal mondo senza un drastico cambiamento nello stile di vita delle classi dirigenti e questo sarà pressoché

impossibile: anzi, le guerre sono destinate ad aumentare, anche a causa della sempre minore disponibilità di risorse e materie prime.

Probabilmente la sete di potere dei capi di stato porterà a guerre sempre più violente ed infine ridurrà l'umanità ad un gregge di esseri inermi, impauriti, indifesi, in balia dei conflitti.

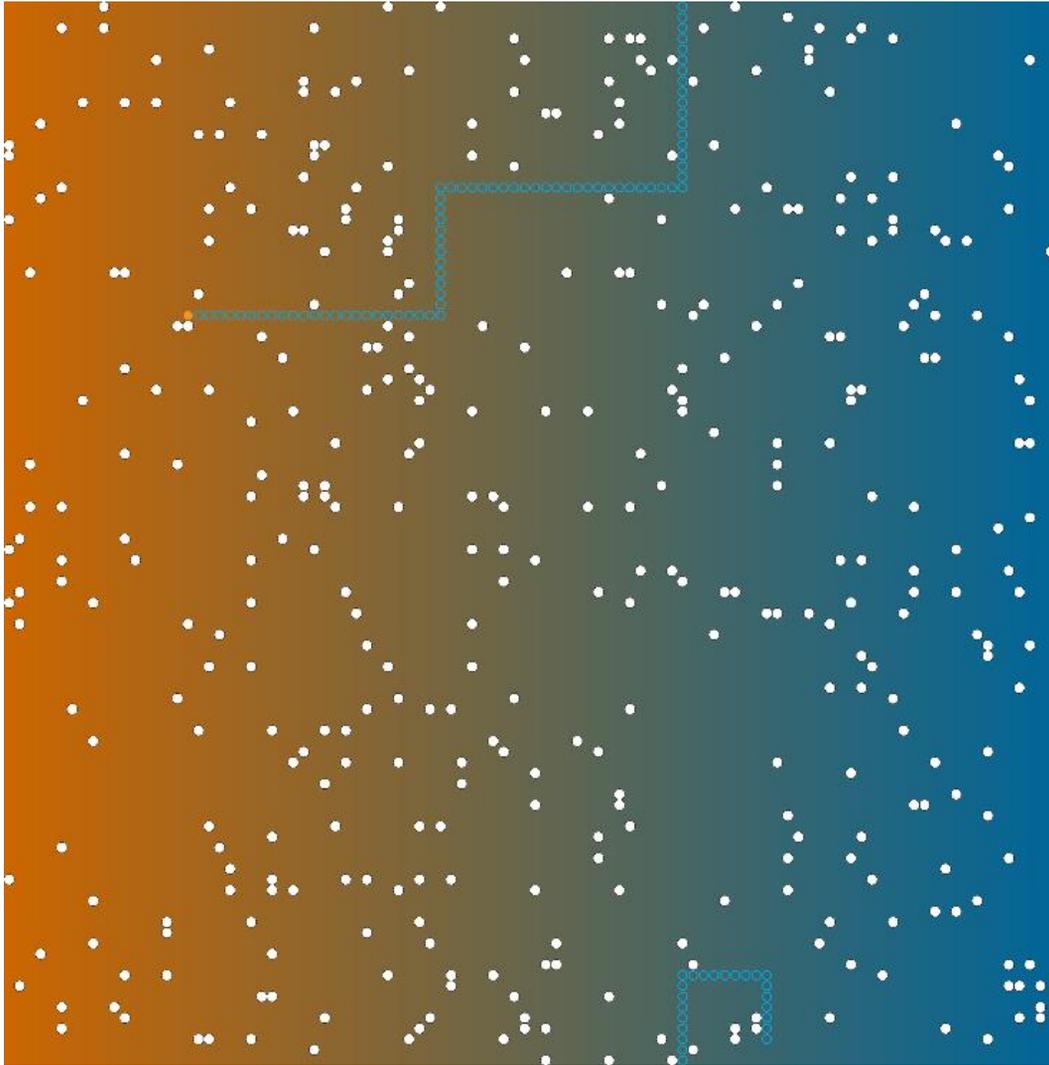
#### NOTE SULL'OPERA

L'opera vuole mostrare come i ricchi e i detentori di potere riducano il popolo mediamente non ricco ad una massa di persone che vengono "bombardate" da tasse sulle risorse come il petrolio o l'elettricità o dalle informazioni sbagliate che si trovano sul web ma anche da vere e proprie armi con cui gli eserciti o i terroristi possono uccidere vittime innocenti mentre chi possiede molti soldi è al sicuro e protetto.

---

**“Il cibo della vita” di Lorenzo Biondani**

---



L'idea dietro a questo progetto, che mi ha spinto a fare questo lavoro che definirei particolare, in quanto la spiegazione di esso può risultare complessa visto che può essere interpretata in molti modi diversi, è quella di comparare l'obiettivo di un gioco molto comune e conosciuto chiamato Snake, con la vita e le esperienze di noi umani. Potrebbe sembrare una scelta molto azzardata e forse lo è, cercherò comunque di essere il più esaustivo possibile.

Partendo dal concetto di cibo, che può essere visto come vero e proprio alimento, o come molte altre cose che ci fanno crescere, che ci sviluppano, uno degli esempi che mi è subito venuto in mente sono le esperienze, che si traducono in conoscenza.

Nell'opera svolta, quindi, il serpente rappresenta un essere umano, in cerca di sviluppo fisico e mentale ed il cibo che è sparso nel canvas ne è la fonte. Una cosa che si può subito notare è lo sfondo, un gradiente verticale che transisce tra il colore arancio e il blu, questo ovviamente non è fatto casualmente visto che la testa del serpente è appunto arancio e il resto del "corpo" è di colore blu, questo rappresenta che in vari momenti della vita ci sono fasi di sviluppo fisico e altre di sviluppo mentale, l'arancio rappresenta quindi lo sviluppo mentale attraverso le varie esperienze della vita, mentre il blu rappresenta quello fisico, visto proprio come cibo necessario per sopravvivere. Il centro di questo gradiente rappresenta un equilibrio che tutti vanno a ricercare, in poche parole uno stato di benessere mentale e fisico, che si scompare allontanandosi da esso.

Un'altra cosa che si può intuire è che giustamente il cibo viene mangiato dalla parte arancio del serpente, questo sta a rappresentare che senza una certa motivazione mentale, uno sviluppo fisico non può avvenire nel modo corretto, basti pensare all'uomo primitivo che prima di mangiare un cibo doveva capire se era edibile oppure se poteva provocargli la morte.

Continuando l'osservazione si può notare che con il passare del tempo il cibo diminuisce sensibilmente, solo il 20% del cibo mangiato, infatti, si ricrea, in quanto da piccoli gli stimoli esterni sono tutti significativi, mentre più il tempo passa, meno sono le nuove cose da scoprire, la fine del cibo indica quindi la morte.

Questo lega la voglia di conoscenza, chiamata più semplicemente curiosità con il fatto che quando finisce quella, finisce anche la nostra esistenza, visto che l'uomo dal momento della nascita fino a quello della morte è pieno di curiosità e voglia di sperimentazione. Il movimento è completamente casuale, in quanto nessuno sa quale sia "la via più facile" per raggiungere il cibo, alcune volte infatti il serpente ci metterà molto tempo a raggiungere la lunghezza di 100 necessaria per fermarsi, altre volte sarà molto più veloce, non tutti infatti siamo uguali e molte volte le scelte che facciamo non sono le migliori, ma sono le nostre scelte, spinte dalla nostra opinione e dal nostro senso critico, carattere, esperienze passate etc.

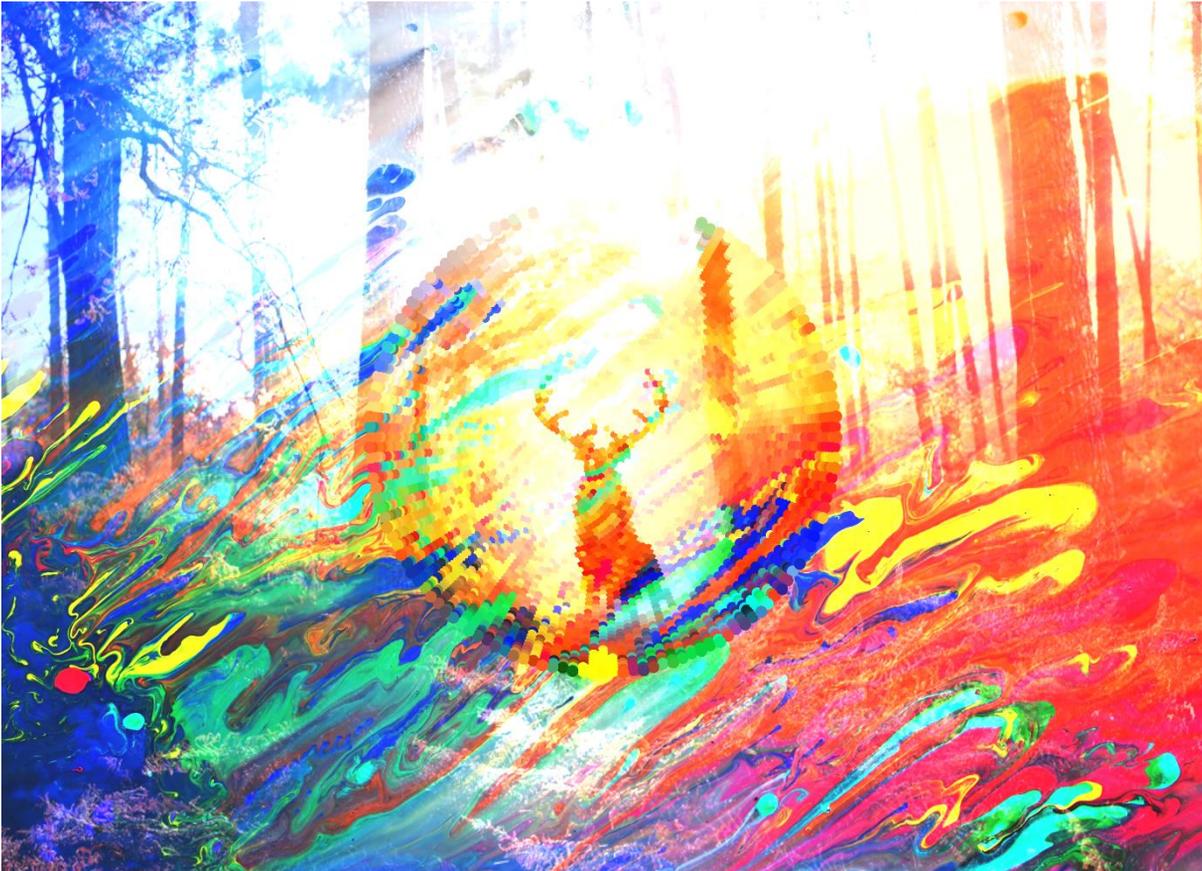
L'opera rappresenta anche una sorta di sopraffazione che si inizia a notare verso la fine, infatti all'inizio la lunghezza del serpente è solamente 3, mentre poi, piano piano, arriva a dominare una grande parte della schermata e, se lo lasciassimo andare continuerebbe fino all'inevitabile esaurimento del cibo. Come si può notare anche la fine dell'opera è sempre diversa, infatti non esiste alcuna persona che abbia avuto le stesse identiche esperienze di un'altra, poiché "ognuno mangia cibo diverso".

Questa era la spiegazione principale del progetto e del motivo per il quale è stato fatto, sperando di essere stato capito e sperando che nel frattempo il serpente abbia finito anche da te di mangiare tutto il cibo. Aggiungo che non ho implementato il fatto che se il serpente passa sopra se stesso muore per ovvi motivi in quanto avrei dovuto implementare un sistema di previsione dei movimenti, altrimenti sarebbe morto il 99% delle volte senza portare a termine l'opera e avrebbe tutto perso il significato.

---

**“Punti di vista” di Riccardo Bussola**

---



La vita, un concetto talmente astratto che neppure la scienza è stata in grado di spiegare. Eppure c'è, c'è e ci alimenta, c'è e ci fa muovere, ci fa amare, ci fa sognare. Ma scopo ha vivere?

Prendiamoci singolarmente, siamo un piccolo puntino nell'universo, siamo un piccolo puntino agli occhi di chi forse da lassù ci osserva con fare protettivo. Eppure puntino dopo puntino, tutti insieme diamo vita a qualcosa di straordinario, qualcosa a cui ancora comunque tutto non riusciamo a dare un senso.

Siamo protagonisti di questa vita, siamo punti di vista del mondo, siamo punti di vista di noi stessi: come pensiamo di vedere ciò che ci circonda senza vedere ciò che ci domina nell'interno di noi stessi?

Il senso in sé è attribuire una funzione, uno scopo ad un qualcosa che facciamo, ad un qualcosa che viviamo. Possiamo vedere la vita come un continuo viaggio alla ricerca del senso, il nostro senso.

Ma come possiamo attribuirci uno scopo da soli? Semplice, non possiamo!

Da soli non siamo nulla, da soli siamo granelli di sabbia. Ma insieme siamo deserto, siamo la forza, siamo il punto di vista di ciò che la natura ha da offrire, punti di vista, sono loro la chiave.

Punti di vista: sono loro che danno senso ad ogni cosa, ingranaggio del mondo.

Ogni cosa, se ci pensiamo, ha i suoi punti di vista; ogni volta diversi, ogni volta mutabili, ogni volta sempre più sottili da riconoscere.

Relativi, noi siamo relativi: l'universo è relativo.

Viviamo in realtà che offrono infinite chiavi di lettura; le nostre interazioni generano altre interazioni, siamo un albero, un albero che parte da un piccolo punto, da una piccola persona e si dirama all'infinito. Ma è proprio qui che arriva il bello.

Il fascino è che in ogni punto di questo albero, ogni persona interagisce con le altre: ed è tutto un gioco di prospettiva, è tutto un gioco di colori, di emozioni, di cose che vediamo e non percepiamo.

Questo è il nostro universo, fatto di schizzi di colore, di realtà nascoste, di realtà che si fanno sopraffare da mille paure...

Siamo fatti così: ma sta qui la nostra bellezza, siamo complessi, siamo figure sfumate in contrasto tra di loro, siamo la natura selvaggia unita alla calma della meditazione, siamo demoni in cerca di pace ed angeli in cerca di caos allo stesso tempo.

La nostra vita è fatta di queste cose: passiamo i giorni ad interagire tra di noi, ad immagazzinare ricordi e volti nella nostra mente, azioni ed errori, rimpianti e successo. Ed è proprio quando nulla ti sembra avere senso che bisogna fermarsi e guardarsi alle spalle, bisogna aprire un varco in se stessi perché forse a volte tendiamo a tralasciare ciò che non ci è chiaro, ciò che a prima vista ci sembra occultato.

Ogni cosa che facciamo nella vita è punto: ma solo crescendo riusciremo a capire che quei punti, uno dietro l'altro formano qualcosa, nulla da solo ha senso, nulla da solo vivrebbe, gli mancherebbero i suoi punti di vista, i riferimenti, le interazioni.

Ogni cosa che ci è stata insegnata, è solo una piccola parte di ciò che realmente poi ci aspetta nella vita vera: cambiano i punti di vista.

Prima sei giovane, poi tutto d'un tratto ti accorgi che gli anni sono passati e che dovrai dare un nuovo senso, una nuova prospettiva a ciò che vedi.

La nostra esistenza è come un bosco, una foresta piena di alberi e cose da scoprire, un nuovo mondo a cui trovare un senso: ma se il senso fosse più di uno, ci troveremo a cercare tra le infinite possibilità, tra le infinite sfumature di noi stessi, di quei colori che ci esplodono dentro e che fanno parte di noi.

Di quella parte umana solo dei punti di vista darebbero forma a un qualcosa di concreto. Ed ecco che nella foresta a 1000 facce di diamante la luce devia al centro, al punto d'origine. Ma più si va avanti e più da quel centro si aggiungono altri punti, uno dietro l'altro, in serie, in schema, con una logica dettata dalla natura.

Ma ecco che quando quei punti si uniscono tutto ci è più chiaro, la figura diventa più nitida e il senso della vita, diventa solo un unico nostro punto di vista.

---

## “Prato fiorito” di Federico Cucino

---



Cresciamo con la tecnologia, di giorno in giorno ci evolviamo.

Così anche il mondo tecnico.

Ci sentiamo parte del mondo tecnologico che è in continuo movimento e crescita, proprio come un qualsiasi essere vivente. Abbiamo entrambi bisogno di una continua fonte di energia, corrente elettrica e acqua. I sali minerali dell'acqua e la luce solare permettono a erba, piante e fiori di farsi strada e reggersi in piedi sul suolo inizialmente incolto.

Tutto però ha inizio da una base grezza: che sia marrone scuro o rossiccio, desertico o paludoso, prima o poi verrà popolato.

Lo stesso ragionamento è stato vissuto dalla tecnologia.

In origine il “*personal computer*” non aveva interfaccia grafica: si controllava da linea di comando - DOS. Successivamente il progresso, la crescita, lo sviluppo ha permesso di capire meglio e sviluppare una concezione di interfaccia grafica user - friendly per raggiungere un maggiore numero di persone utilizzatrici della macchina.

Siamo così arrivati al primo degli OS con GUI avanzata da permetterci di sfruttarla completamente e che associamo istintivamente all'iconico e inconfondibile “Bliss”: per chi ancora non sapesse cosa sia, è il nome dello sfondo del tema predefinito blu di Windows XP.

Un manto erboso collinare che molto probabilmente è rimasto impresso per la sua semplicità e unicità unita alla vastissima diffusione che tuttora è presente in giro per il mondo. Così funziona in natura: si rimane incantati molto facilmente.

Un paesaggio innevato è un banale esempio: attorno a noi un silenzio quasi terrificante ci fa rimanere a bocca aperta ogni volta anche se sotto-sotto speriamo di evitarla per i problemi che nelle nostre zone crea ogni volta.

Anche un prato, illuminato dall'alto sole estivo, rappresenta in sé un luogo magico che osservandolo alla brezza del vento mostra la semplicità di petali e foglie che ondeggiando simultaneamente seguendo un'onda ben precisa e che magari tengono al riparo piccoli insetti o animaletti.

Con questa opera si vuole rappresentare un prato di trifoglio nel quale si può vedere lo sviluppo della crescita: dall'acerbo progressivamente nascono nuovi fili d'erba che permettono poi ai fiori di vari colori di sovrastare la vista principale.

In natura nulla è perfettamente identico ma neanche completamente casuale: dietro ad ogni cosa si può ritrovare un abbinamento matematico.

Nell'opera saranno utilizzate valori pseudo-casuali generati da un elaboratore che pensa e lavora in modo deterministico e che, lontanamente, potrebbe ricondurre al comportamento della matematica della natura.

Come ogni “legghenda” che si rispetti, se si è fortunati si riesce anche a scovare in mezzo alla “normalità” qualcuno che non segue completamente una teoria: in questo caso la matematica di Fibonacci.

Il numero dei petali in un vegetale è sempre la somma dei due numeri che lo precedono nella omonima sequenza (1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ...).

E il quadrifoglio? È lui il protagonista: non sempre è presente e, se lo è, non sempre si riesce a trovare facilmente.

Una semplice immagine digitale o un'immagine impressa nella nostra mente di un paesaggio ci fa automaticamente comparire gli eventi collegati ad essa.

Elaborando un paesaggio in mente riusciamo a sentire gli odori, ascoltare i suoni che erano presenti al momento dello “scatto”.

Allo stesso modo, dalla singola immagine di sfondo, ciò che riusciamo a “*riesumere*” perfettamente sono i suoni dei popup di errore, di accensione e spegnimento o quello che si sentiva al click di un link su Internet Explorer, la graffetta che lavorava alla ricerca del file o alla correzione del testo in un documento Word o il cursore clessidra durante una elaborazione da parte del processore.

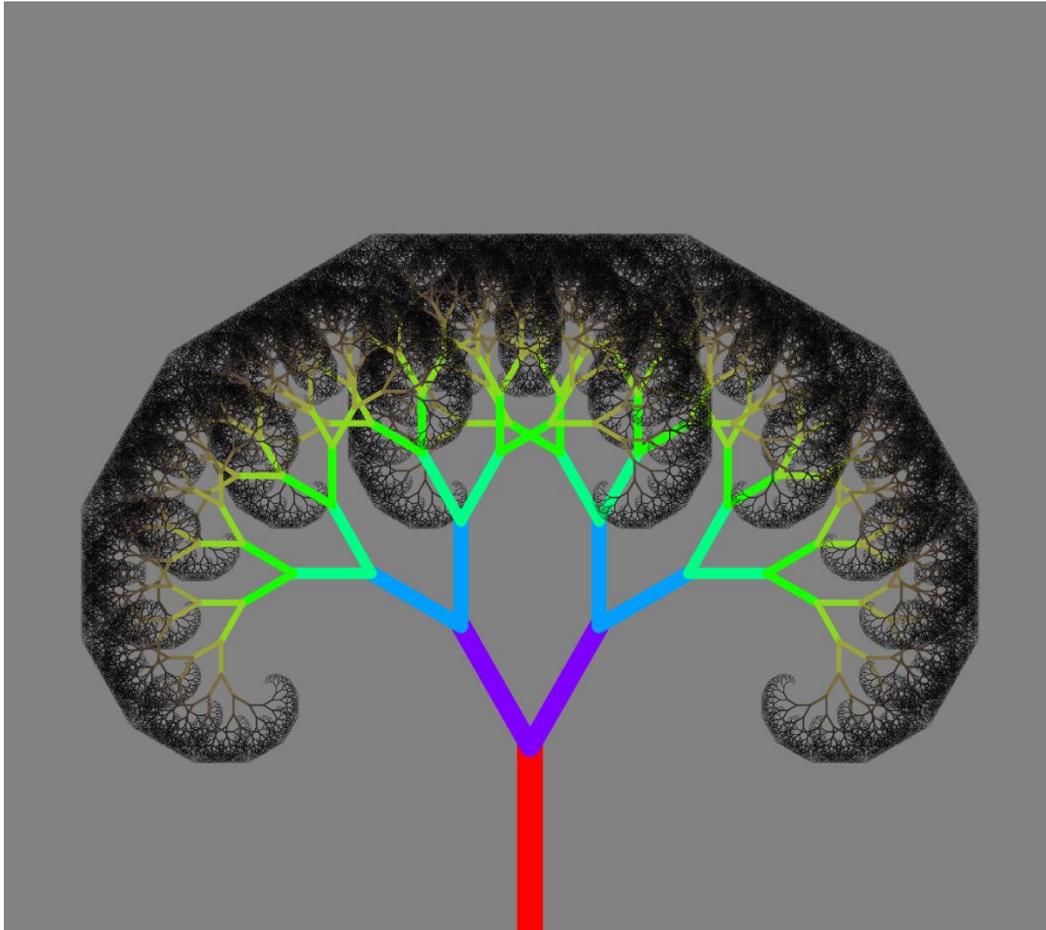
In informatica ed in natura bisogna quindi riuscire a pensare fuori dagli schemi per ottenere delle conclusioni più o meno concrete.

Spesso non ci sono parole per raccontare esperienze vissute.

---

**“Terribilmente invidio chi ha una sola direzione” di Marco Giacomuzzi**

---



*“Terribilmente invidio chi ha una sola Direzione.  
Un solo tendere verso, una sola strada, una sola porta.  
Che ha una sola meta, un solo traguardo.  
Che ha solo una voglia, che ha solo un pensiero in testa.  
Che guarda una cosa e offusca tutte le altre.  
Sarebbe più facile entrare in una porta, sicuro che sia quella giusta.  
Convinto, per una volta.  
A prenderla con decisione sorridendo sereno, perché è lì dove vuoi arrivare.  
E puoi prenderlo, è tuo.  
Ce l’hai, è quello che vuoi.  
È una cosa meravigliosa.  
Ed io invece, muoio per toccare il sole ed insieme abbracciare la luna.  
E non so come fare.”*

Questo è il mio stile di vita.

Una vecchia poesia che rappresenta nella maniera più completa quello che vivo ogni giorno: la ricerca disperata della mia strada.

Penso non sia un dilemma esteso a molti.

“Terribilmente invidio chi ha una sola direzione”, chi sa cosa fare, chi sa dove deve andare a parare, chi sa cosa vuole dalla vita e che per questo riesce ad ottenerlo.

L’incertezza della vita è spaventosa quanto sorprendente e dolce.

Quell’incontro che può cambiarti la vita; la persona che con una sola parola può distruggerti o farti andare al settimo cielo; quell’essere nel posto sbagliato al momento sbagliato...

L’incertezza del domani, il non sapere se mi sveglierò dal sonno in cui cado alla notte.

Ci sono mille, ma che dico, infinite strade nella vita, ognuna da percorrere in assoluta libertà, con i suoi pregi e difetti.

L’importante è trovare la propria giusto?

Un albero, o meglio, l’albero della vita.

Parte da piccolo fuscello per poi andare a crescere in uno splendido albero.

I suoi rami sono quelle vie, le stesse vie incerte citate qua sopra.

Credo sia capitato a tutti di rimanere davanti ad una scelta per diverso tempo, magari anche ponendosi diverse domande, su quale sia la migliore strada da percorrere.

L'informatica è una filosofia, uno stile di vita, e devo dire che questa, è stata l'unica scelta di cui sono mai stato veramente sicuro, e che rifarei mille volte se potessi.

L'informatica è una scienza, o per lo meno, un riflesso della stessa.

Si collega perfettamente alla matematica, che a sua volta si collega perfettamente alla natura.

Quante regole della natura siamo riusciti a rappresentare con la matematica.

E questo costruito: informatica a matematica, matematica a natura.

Il principio della ricorsività con cui una scienza si collega all'altra, come un uomo si collega ai suoi antenati, come un ramo si collega al ramo dal quale proviene.

La ricorsione è una degli aspetti più interessanti e belli dell'informatica: "L'iterazione è umana, la ricorsione è divina" dicevano alcuni!

Indipendentemente da quali sono le nostre scelte, esse devono essere prese con consapevolezza, soprattutto con la consapevolezza della morte.

Non della morte successiva alla scelta, si intende la morte anche dopo molto tempo.

Dovremmo tutti essere come un albero credo...

Un albero da frutti, e anche quando muore, viene utilizzato.

Anche noi dovremmo prima di morire, essere sicuri di aver lasciato questo mondo, un po' meglio di quanto non lo abbiamo trovato.

È un debito che abbiamo col mondo, con la vita, con gli altri e che dobbiamo saldare, prima che la nostra vita finisca e diventi nera come i rami di quell'albero che dovremmo essere.

Una vita all'insegna del "remare contro", dell'autodistruzione o del danneggiamento di altri, non è una vita degna di essere vissuta.

Forse dovremmo tutti portare un po' più di amore nelle nostre vite. Trovare la nostra strada, convinti che sia quella e finalmente concentrarci su quello che vogliamo veramente, rendere al mondo qualcosa di grande, sognare, parlare, amare, cantare, ... Chi più ne ha più ne metta.

Non stare fermo, muoviti! Canta! Balla!

Perché questa vita per quanto possa fare schifo, è l'unica che hai! Fallo per te, per gli altri! Non buttarti via.

Sorridi.

Ama.

Solo quel giorno allora Sole e Luna si abbracceranno.

---

**“Il codice Vitruviano” di Hammou Aimen**

---



Oggi viviamo in un mondo dove non conta più quello che sei o come ti comporti.

Conta come ti vesti, quanto costa l'abbigliamento che indossi e se hai un comportamento conforme allo schema dello *snobbish*. Il mutare di questo schema sociale muta anche il mercato. Vediamo brand che propongono prezzi assurdi per oggetti che puoi quotidianamente trovare a un decimo del prezzo. Questo per soddisfare quell'insicurezza in sé stessi: insicurezza che dapprima ha colpito i giovani, per poi successivamente andare incontro al mondo adulto, dove esiste il bisogno di sentirsi potenti possedendo un qualsiasi oggetto (anche se ciarpame inutile) che costi quanto basta per sentirsi bene.

Siamo ormai diventati zombie: incapaci di intendere e di volere, comandati a bacchetta dal mercato mondiale che ci subordina in modo oppressivo, quasi obbligandoci a comprare quegli oggetti che noi stessi pensiamo di realmente volere, senza sapere che, centesimo dopo centesimo, euro dopo euro, stiamo sempre di più diventando marionette dei potenti.

Sono proprio loro che ci inducono a comprare tramite strategie psicologiche e pubblicità aggressive, mirate a quella debolezza umana che riusciamo solo a parzialmente controllare, pur avendo consciamente realizzato che soffriamo di codesta fragilità, diventando pian piano una dipendenza.

Ma la nostra più grande debolezza sta nel non saper rinunciare.

Il modo più sicuro per avere successo è sempre quello di provarci una volta, e una volta ancora.

Non sono i nostri nemici a doverci spaventare: ma i nostri punti deboli.

Per questo abbiamo bisogno di trasformare questa fragilità in un fulcro di forza che ci spinga ad aprire gli occhi sulla verità che ci circonda, cercando una soluzione comunitaria al problema "consumismo".

Dopo un'analisi economico-politica si arriva alla conclusione che l'indebolimento di questo mercato causerebbe una decrescita significativa della società moderna.

Ci sentiamo oppressi da questo sistema: anche se provassimo ad uscirne finiremo risucchiati in questo buco nero di cianfrusaglie.

Ma come realmente riescono a controllarci così bene?

In primo luogo, tramite la pubblicità aggressiva: questa mira a farti credere che il prodotto che si possiede non è adatto alle proprie esigenze. Un esempio è la pubblicità di uno degli ultimi modelli di smartphone in commercio (Samsung S9): si vede quell'esaltazione commerciale che vuole indurti a pensare che il proprio telefono sia ormai vecchio ed obsoleto, anche se l'hai acquistato da meno di un anno. Ti *intossica* con l'idea che la roba nuova è obbligatoriamente da comprare se si vuole colmare la propria insicurezza personale: è questo che mantiene in vita questo mercato ingannevole.

In secondo luogo la TV, uno dei più grandi protagonisti del consumismo nazionale e mondiale, se non il dirottatore mentale per eccellenza, porta ogni persona a comprare oggetti che non vogliamo realmente, ma che acquistiamo solo per soddisfare un bisogno di accettazione sociale.

Non c'è scampo da questo modello economico: e d'altro canto siamo nati in un'era di evoluzione scientifica, sociale e tecnologica in cui la diffusione di notizie è più efficace che mai.

Ognuno di noi finisce per essere influenzato questo avanzamento tecnico. Ognuno di noi finisce per essere imprigionato in un uomo vitruviano, vestito però di codice a barre.

## “Una società mascherata” di Riccardo Valdo



La bellezza è una qualità capace di appagare l'animo attraverso i sensi, divenendo oggetto di meritata e degna contemplazione.

Siamo esseri umani, persone geneticamente differenti, sia esteriormente che interiormente: abbiamo emozioni, idee, sogni, speranze, ambizioni. Ma soprattutto abbiamo diverse qualità che ci rendono allo stesso tempo diversi e unici gli uni dagli altri, con una nostra bellezza intrinseca.

Abbiamo lottato per secoli alla ricerca di un progresso sociale che ci permettesse di lasciare la nostra impronta nel mondo; tramite l'istruzione siamo arrivati ad attenuare le differenze cercando di annullare quelle che una volta erano le classi sociali che creavano una spaccatura nella società. Tutto

questo è stato fatto con l'obiettivo di permettere a tutti di inseguire il proprio sogno, in autonomia senza essere limitati dall'ignoranza, troppo spesso usata sin da tempi antichi per controllare le masse popolari.

Studiamo la storia per non ripetere gli errori del passato, anche se spesso poi così non accade.

Siamo però realmente sicuri di inseguire unicamente il progresso, o, da un certo punto di vista, la nostra brama di innovazione e di conoscenza ci sta portando verso un'inevitabile regressione? Basti pensare al fatto che, quando si studiano gli episodi accaduti durante la seconda guerra mondiale si pensa a quanto sia stato crudele uniformare tutta la popolazione ebraica, privando ogni uomo della propria identità e della propria bellezza interiore ed esteriore che caratterizzava e differenziava ognuno di loro.

Lo stesso concetto di uniformazione della massa è applicabile anche oggi: l'innovazione ha portato sicuramente enormi vantaggi nel mondo, ma ha sviluppato però una comunicazione globale che di fatto integra studi idee e culture differenti.

Questo ha di fatto portato anche ad un'estinzione di molte minoranze culturali uniformando le persone e improntandole ad uno stile di vita predefinito.

Ha generalizzato le idee, i pensieri.

Ha inibito i talenti personali troppo spesso non colti e sfruttati.

Viviamo in una società che ci sta privando della nostra diversità: una società in cui i canoni di bellezza e le idee ci sono imposte dai social media.

Un mondo in cui, molto spesso, chi si distingue dalla massa è destinato all'esclusione dal gruppo. Un mondo in cui il nostro modo di vestire, i nostri acquisti giornalieri, i nostri pensieri riguardo determinati argomenti sono tutti simili, se non identici, a quelli degli altri.

Siamo una società che conforma al posto di mettere in luce le differenze e i diversi punti di vista delle persone.

Questo conformismo costringe ognuno di noi a portare una maschera, per cercare di somigliare il più possibile a qualcosa che in realtà non siamo, a qualcosa che ci renda simili alla società che ci circonda per sentirci accettati e parte del gruppo.

Ci abituiamo talmente alla maschera che portiamo ogni giorno che ormai ci riconosciamo in ciò che mostriamo anziché in ciò che siamo realmente.

Questa situazione dipende anche da un sistema scolastico non ottimale che di certo non ci aiuta in un percorso di crescita e di ricerca delle nostre diverse peculiarità: la scuola ci valuta tutti allo stesso modo e fornisce una formazione culturale di base che ci arricchisce senza però insegnarci come applicare questi insegnamenti nelle varie situazioni che andremo ad affrontare. Il percorso formativo è quindi improntato sulle conoscenze e non sulle competenze, senza inoltre permettere ad ogni studente di scovare il proprio talento e distinguersi.

“Ognuno è un genio, ma se si giudica un pesce dalla sua abilità di arrampicarsi sugli alberi lui passerà tutta la sua vita a credersi stupido”.

Questa è una frase di Albert Einstein, uno degli uomini più innovativi della storia umana, che nonostante avesse avuto problemi scolastici in alcune materie è riuscito a sviluppare i suoi talenti peculiari, lasciando un enorme impronta nella storia mondiale.

Egli ha mostrato al mondo che ognuno è capace di distinguersi dagli altri, senza conformarsi ad una società che oggi ci rende uguali gli uni agli altri, costringendoci a mascherare ciò che siamo realmente.

---

**“Un altro mondo: il mio mondo” di Chiara Zenti**

---



Anche la nostra epoca, come tutte quelle passate, è un'epoca particolare.

In molti abbiamo l'impressione di vivere in un'epoca dominata dall'ansia, dalla frenesia e dalla tensione; da quello che, forse un po' impropriamente, chiamiamo stress.

Non ci sono prove concrete che il livello di stress e nervosismo della nostra società stiano aumentando, anche perché forse stiamo solo sottovalutando le ansie e le paure delle epoche precedenti. Tuttavia, è innegabile che oggi l'uomo consideri sé stesso e la propria vita in modo differente dagli anni passati, ma dopotutto questa è una conseguenza dell'evoluzione e dello sviluppo.

L'uomo medioevale, infatti, viveva nella fede in Dio: noi invece ci siamo presi il fardello di ragionare con la nostra testa.

Abbiamo talmente tanti pensieri per la testa che spesso ci dimentichiamo di prendere del tempo per noi stessi. La scuola, i compiti, le verifiche, il lavoro, i figli/nipoti: tutti quelli che vivono attivamente il loro tempo sono stressati.

Anche i bambini, che apparentemente non hanno problemi, lo assimilano dai genitori.

Questi stati nervosi, infatti, influenzano negativamente i rapporti sociali e familiari: anche chi per natura è calmo e imperturbabile frequentando persone stressate alla fine finisce per stressarsi.

Sembriamo destinati ad una società che fa la fortuna degli psicologi.

Per questo abbiamo bisogno di concederci del tempo solo per noi stessi, per fare qualcosa che ci faccia stare bene.

Abbiamo bisogno di non pensare al mondo e a tutti i suoi problemi che, non si riesce a capire come, non appena se ne risolve uno magicamente ne compaiono altri tre.

Abbiamo bisogno di rifugiarci nel nostro mondo e, non so il vostro, ma il mio è composto principalmente di: serie tv, anime, film, libri, videogiochi e musica. Sono queste le cose di cui io ho bisogno per sentirmi meglio.

Trovo sorprendente il modo in cui riescano a catapultarci in un altro mondo, in un'altra dimensione.

Inoltre ce ne sono di tutti i tipi: fantasy, fantascienza, animazione, comico, azione, avventura, storico, drammatico, romantico, horror...

Soddisfano i gusti e le esigenze di tutti.

Durante il periodo scolastico prediligo le serie tv o gli anime, in quanto dopo aver passato la giornata sui libri non ho molta voglia di leggere e preferisco distrarmi guardando qualcosa, ma se è proprio una brutta giornata/settimana allora mi rifugio nei miei libri.

Nei film/serie tv/ anime la storia è vista in terza persona, mentre nei libri è come se diventassi il protagonista. I libri che prediligo, infatti, sono i fantasy perché riesco ad immedesimarmi completamente nel protagonista.

Dopo qualche riga è come se non stessi più leggendo. Vedo la storia con gli occhi del protagonista: affronto i suoi problemi, le sue avventure, provo i suoi sentimenti, le sue emozioni... Ed è una sensazione strana quando, per un solo momento, ti distrai e magicamente vieni rispedito nella realtà, dove le parole tornano ad essere tali e non un susseguirsi di avventure incredibili.

Meno piacevole è quando i genitori ti chiamano ma tu, troppo immerso nella lettura, non li senti e quindi per chiamarti ti poggiano una mano sulla spalla... Prima o poi morirò di infarto.

Ma una cosa che penso abbiamo tutti in comune è la passione per la musica.

Questa ormai è diventata una nostra compagna di vita: sul bus, mentre studiamo, lavoriamo, prima di andare a letto, sotto la doccia, in discoteca con gli amici... Ci accompagna nel corso di tutte le giornate e, al giorno d'oggi, è diventata anche un modo di esprimere la nostra persona.

È così importante e salvifica per alcuni di noi che si parla spesso di "idolo" riferito a quel/la cantante/band che con i suoi brani riesce a farci stare bene, in un'epoca in cui (come ripetuto spesso in precedenza) vivere serenamente con sé stessi e con gli altri non è sempre facile.

Perché sempre di questo stiamo parlando: lo star bene.

Film, serie tv, anime, libri, videogiochi e musica: questo è il mio mondo, la mia ancora di salvezza e il mio rifugio da questo strano, e spesso incomprensibile, mondo.

---

## “La follia della normalità” di Victor Andres Annunziata Patino

---



Fin da quando ero piccolo, mi sono sempre posto delle domande.

“Cosa voglio fare da grande?”, “C’è un lavoro che mi farebbe felice?”, “Perché in tv fanno sempre vedere i grandi che sembrano stressati, tristi, stufi quando rientrano a casa dal lavoro?”.

Sono cresciuto. Ho vissuto il mondo del lavoro solo in parte, ma anche già la scuola è un ambiente che richiede un determinato tasso di impegno, energie, tempo: richiede organizzazione e spesso sacrificio, dato che molto spesso sono i nostri superiori (nella scuola i nostri professori) ad essere disorganizzati

e ad assegnare lavoro a casa addirittura il giorno prima della consegna richiesta, nonostante il tempo tra una lezione e l'altra preveda diversi giorni in mezzo.

I giorni sono scanditi da un ritmo non spezzabile: so esattamente cosa farò oggi, questa sera, domani, tra una settimana. Ho la sensazione di avere sempre meno tempo, sempre più impegni, sempre più posti in cui devo essere ciò che vogliono gli altri, senza la possibilità di essere me stesso.

Nonostante tutto la scuola è spesso piacevole perché mi piace ciò che faccio, mi piace l'informatica e ho la curiosità di conoscere la magia che si cela dietro il funzionamento di questa mia passione. Ma per molti non è così.

Ci sono molti miei conoscenti che hanno scelto il mio stesso percorso scolastico semplicemente per "avere un diploma", nonostante questa scuola non piaccia particolarmente, perché "oggi già con la laurea fai fatica, senza diploma non vai da nessuna parte".

Ora supponendo che si prenda questo diploma e di conseguenza si riesca a trovare questo lavoro, i soldi arriveranno: e se questo lavoro non fosse davvero la propria vocazione? Passeranno 10, 20, 40 anni senza accorgersene, se non alla fine del proprio percorso, di aver passato una vita intera a fare una cosa che non ci piace, per portare quel po' di soldi a casa e ogni tanto dopo tanto sudore e sacrifici (se si è fortunati) riuscire a concedersi qualche piccolo lusso, spesso una vacanza da una settimana o cose di relativa utilità.

La cosa che mi fa rabbrivire è che ormai ho la sensazione che tutto questo, in generale, vada più che bene all'italiano medio, nonostante non sia felice, come fosse colpa di altri, come se non si potesse fare nulla a riguardo.

Dove è finita quell'insaziabile sete ambiziosa di portare avanti le proprie passioni che per secoli ha fatto grande l'Italia?

Il motivo per cui la scuola ai miei occhi è così oppressiva è perché insegna a fare calcoli, insegna un metodo di studio, insegna la disciplina, le competenze, come scrivere correttamente, l'approccio storico e scientifico.

C'è però una cosa che la scuola non insegna e, anzi, tende a tagliare le ali agli studenti.

La scuola non insegna a sognare.

È come insegnare a guidare una persona che però una macchina non l'avrà mai.

Ho notato, nella mia personale esperienza scolastica, una tendenza dalla maggior parte dei professori a rimettere “con i piedi per terra” chiunque pensasse un po’ fuori dagli schemi.

Ciò avviene perché sono spesso gli stessi professori a fare un lavoro che non gli piace e ad essere stressati, creando un circolo vizioso che porta alla situazione italiana moderna, cercando sempre capri espiatori come gli immigrati, i politici, la crisi (non che questi non c’entrino niente).

Io mi rifiuto di seguire questa corrente di pensiero.

Non voglio seguire un’etichetta di comportamento in un ufficio prestigioso per poi, appena finito il lavoro, cambiare personalità: voglio essere sempre e comunque me stesso.

Chi me lo fa fare di lavorare per altri, in progetti in cui magari tra l’altro non credo, facendo arricchire gli altri con il mio lavoro?

Io voglio essere indipendente. O almeno provarci.

Se non c’è il lavoro che voglio me lo creerò facendo ciò che amo, come piace a me.

Vivrò la mia vita non per lavorare, ma per portare avanti le mie passioni, che mi porteranno comunque i miei guadagni: quanto mi sono impegnato e che valore aveva ciò che mi sono proposto di fare, non in base a quanto qualcun’ altro pensa che io meriti.

So che sono tante belle parole e che dovrò farmi in quattro per riuscirci.

Ma in fondo, oggi, la laurea ti garantisce forse un bel lavoro sicuro?

Questa è la mia scommessa contro il mondo.

Non sono così certo e presuntuoso da dire che ce la farò.

È possibile che io finisca a fare un lavoro esattamente del tipo di cui ho parlato male finora. Nonostante ciò quando arriverò a 60 anni non voglio guardarmi indietro e pensare che non ho fatto niente per raggiungere i miei obiettivi, di essermi adeguato a ciò che sembrava più comodo o sicuro.

Vedo la vita come una grande scommessa.

Non voglio solo tenermi le fiches in mano.

Voglio giocarmele, con fantasia, con sudore, con serenità, con speranza e con ambizione.

Non voglio far parte della follia di essere normale e adeguarmi alla situazione e a tutti gli altri.

Questo è il mio sogno.

NB. anche se dal testo può non sembrare, al momento vorrei fare anche l’università.

# La mostra

## Il planning

Fase	Azione	Risultato
1	Contatto con Liberaidea	Vengono decise: la data, le modalità di divulgazione dell'evento e gli spazi
2	Richiesta di patrocinio al Comune di San Giovanni Lupatoto	Documento che descrive brevemente le finalità della mostra. La richiesta è stata redatta e inoltrata dall' Arch. Pisani Sebastiano
3	Creazione del filmato per l'invito on line	Filmato da un minuto circa da pubblicare sulla pagina Facebook come sintesi dell'evento. Autore Michele Auletta
4	Creazione del filmato da trasmettere durante la manifestazione	Filmato di qualche minuto realizzato con la classe 4Bi per poter apprezzare la dinamicità della creazione dell'opera. Ogni opera è presentata dall'autore con una breve frase. Autore Michele Auletta
5	Creazione dei QR-Code	QR-Code da associare ad ogni opera per permettere al visitatore di leggere il relativo manifesto
6	Creazione dei badge	Il badge serve per identificare gli alunni presenti alla manifestazione e che faranno da accompagnatori.
7	Scrittura articolo per stampa	Pubblicazione dell'evento sui giornali locali grazie all'intervento dell'associazione "Liberaidea" e del Comune di San Giovanni Lupatoto
8	Creazione dell'invito	Invito formale che può essere stampato
9	Organizzazione dello spazio espositivo	Mappa della disposizione dei pannelli per le opere, scelta dello spazio per la proiezione del filmato e per il rinfresco
10	Stampa delle opere	30 opere e una infografica
11	Organizzazione turni	Si stabilisce chi fa cosa durante la giornata della mostra

---

## L'articolo per pubblicizzare l'evento

---

### Estetica del Codice: programmatori dell'arte

Mostra dei lavori realizzati dagli alunni dell'ITIS "G. Marconi" di Verona

Giovani generazioni e tecnologie informatiche: un binomio dal quale può scaturire addirittura l'arte come forma di espressione del pensiero libero.

Questo è il risultato ottenuto dai ragazzi dell'ITIS "G. Marconi" di Verona che, con estro e genialità, hanno prodotto i lavori che saranno in mostra, dalle ore 15 alle 20, sabato 19 maggio presso la Sala Civica di San Giovanni Lupatoto.

I lavori in esposizione nascono da un'idea congiunta fra i docenti del corso di informatica e Diego Cecato, CTO dell'azienda Digital Creative Solution di Verona, nonché ex-marconiano. Ogni opera è stata prodotta con l'utilizzo di un linguaggio di programmazione che in alcuni casi ha rielaborato delle immagini già esistenti e in altri ha generato l'immagine attraverso degli algoritmi matematici. Anche la musica in alcune opere è stata presa come base per generare una sua rappresentazione grafica.

Ogni lavoro è accompagnato da una breve saggio che descrive il pensiero che ha ispirato il disegno e giustifica le scelte grafiche. I temi sono molto diversi in quanto rappresentano lo stato d'animo e le emozioni provate dallo studente che utilizzando un linguaggio di programmazione, uno strumento ad egli noto, è riuscito ad esprimere parte della propria personalità.

Durante la mostra sarà possibile vedere in esecuzione la generazione dinamica delle immagini stampate sui pannelli in esposizione.

## Il volantino di invito e il QR-Code del filmato

**L'arte digitale in mostra a  
San Giovanni Lupatoto!**

**Estetica del Codice:  
programmatori dell'arte**

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE  
**G. MARCONI** VERONA

Città di  
San Giovanni Lupatoto

 DIGITAL CREATIVE  
Solution

 ASSOCIAZIONE 2008  
*liberaidea*

Le opere visuali esposte sono state tutte realizzate a partire dalla matematica e usando dei linguaggi di programmazione.



Gli studenti dell'Istituto G. Marconi di Verona hanno trasformato un computer in un artista!  
Vi chiedete come sia stato possibile?  
**Venite a vedere!**



Sabato 19 Maggio 2018  
Dalle 15:00 alle 20:00  
Sala Civica San Giovanni Lupatoto (VR)  
INGRESSO GRATUITO



## Un successo non pianificato



Alcune immagini della mostra allestita dagli alunni della classe 4Bi. Ogni opera era descritta da una frase proposta dall'autore e attraverso il QR-Code si poteva leggere dal cellulare o tablet il manifesto



## Il successo del team

---

Questo progetto deve il suo successo ad una squadra che ha saputo lavorare con serenità e divertimento.

Diego Cecato di Digital Creative Solution ha diretto, insieme ai docenti di informatica, le principali fasi del progetto.

La Dirigenza e lo staff tecnico e amministrativo dell'ITI "G. Marconi" hanno permesso la realizzazione del progetto e la stampa dei lavori.

L'architetto Pisani Sebastiano ha dedicato molto del suo tempo per la gestione degli spazi espositivi e, con i collaboratori dell'associazione "Liberaidea", ci ha fornito assistenza durante la giornata della mostra.

Interessante e importante per il successo è stata la collaborazione fra i docenti delle diverse discipline che hanno saputo intersecare argomenti apparentemente lontani finalizzandoli ad un obiettivo comune.

Fondamentali, però, sono stati i ragazzi dei corsi 4Ai e 4Bi di informatica che hanno collaborato fra di loro nel momento di apprendimento, hanno fatto fronte comune per risolvere problemi tecnici e si sono confrontati in modo maturo e costruttivo.

La realizzazione della mostra, con il coinvolgimento dell'associazione "Liberaidea" e della città di San Giovanni Lupatoto (Verona) che ci hanno fornito gli spazi espositivi e divulgato l'evento, è merito di Michele Auletta della classe 4Bi.

Il successo della mostra è da riconoscere ai molti alunni della classe 4Bi che si sono resi disponibili per l'intera giornata della manifestazione.

## Il discorso dei ragazzi alla presentazione del progetto

---

Stamattina mi sono svegliato col sorriso e con la soddisfazione di chi sa di aver raggiunto il primo dei tanti traguardi che raggiungeremo nella nostra vita.

Finalmente abbiamo avuto l'occasione di far esprimere le materie che amiamo; in un mondo in cui la tecnologia mira alle accelerazioni dei tempi, noi ci siamo presi il lusso di rallentare, di tirare fuori le nostre idee e le nostre emozioni.

Per noi era importante capire che fare una scelta non vuol dire precludersi altre strade: essere un tecnico, non vuol dire per forza non essere un'artista.

La libertà di espressione e di immaginazione, sono fattori comuni a tutte le persone, ma non tutti sanno di aver la possibilità di sfruttare. Noi siamo tecnici, e abbiamo scoperto di avere anche questa possibilità. Come?

Abbiamo portato il problema al nostro livello, iniziando a programmare: ecco che il linguaggio di programmazione diventa linguaggio di espressione. Abbiamo piacevolmente scoperto che Javascript, con la sua libreria P5, può essere paragonato ad un moderno pennello. Le nostre mani, anziché muovere il pennello, scrivono codice. Le nostre dita iniziano quindi a danzare sulla tastiera, guidate dalla melodia dei nostri sentimenti, che trovano ora libertà, espresse attraverso le nostre opere d'arte.

Disegnare non ci bastava, perché attraverso le immagini potevamo esprimere tanto, ma non tutto. Ecco perché abbiamo deciso di accompagnare le nostre opere con un manifesto scritto, nel quale abbiamo inserito tutte le motivazioni che ci hanno portato a creare i nostri lavori, che noi amiamo chiamare opere.

Ciò che un'opera non dice è il come è stata pensata. Rappresenta un pensiero senza dire chi c'è dietro.

Noi siamo “artisti”. Non ci è stato imposto, lo abbiamo scelto. Abbiamo voluto sperimentare. Abbiamo guardato il codice con un’ottica diversa, l’ottica di chi osa.

Ci hanno fregato, quando, da piccoli, ci hanno detto di colorare dentro i bordi.

Noi siamo tecnici. E ciò che ci rende tali è la curiosità di sperimentare. Di esplorare i limiti. Di oltrepassarli. Di divertirsi nel farlo. Senza vergognarsi a mostrare la propria anima.

In fondo, chi ha il coraggio di innovare, non è chi guarda ai limiti, ma chi decide di oltrepassarli.

# Allegati

## Scheda di progetto

Scheda descrittiva del progetto presentata alla dirigenza

PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2017/2018	
DESCRIZIONE DEL PROGETTO	
<b>Denominazione</b>	Estetica del Codice: programmatori dell'arte
<b>Responsabile/i</b>	Nadia Dallago, Federica Del Fabbro, Stefano Zeminian
<b>Presentato e approvato</b>	Approvato nel CdC 29 settembre 2017
	Presentato nel CdD di ottobre 2017

### SEZIONE 1: IL CONTESTO

<b>1.1 Bisogni rilevati (a cui il progetto vuole dare una risposta)</b>
<b>Valorizzazione delle attitudini personali.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Sviluppare la capacità di lettura di un'immagine</li><li>- Sviluppare il concetto di bello</li><li>- Rilevare l'importanza del dettaglio</li><li>- Stimolare i collegamenti pluridisciplinari (Italiano, Storia, Informatica, Matematica e Storia dell'Arte)</li><li>- Utilizzare un linguaggio di programmazione per la creazione di immagini</li></ul>
<b>Sviluppo di competenze trasversali.</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Autonomia nell'apprendimento e nella gestione dei tempi</li><li>- Capacità di organizzare il materiale e relazionare davanti ad una platea</li><li>- Interagire con realtà diverse dalla scuola (comune, associazioni, azienda)</li></ul>

<p>- Organizzare eventi (mostra)</p> <p>- Utilizzare strumenti di natura diversa per rilevare dati (QR-Code, codice a barre e i Social)</p>
<p><b>1.2 Interventi previsti (<i>destinatari e discipline coinvolte</i>)</b></p>
<p>Destinatari: Classi quarte indirizzo informatico</p>
<p>Discipline coinvolte: Italiano-Storia-Informatica, Matematica e Storia dell'arte</p>
<p>Topics degli interventi, ogni intervento è strutturato in più lezioni</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La comunicazione attraverso le immagini (Arte)</li> <li>2. Il momento storico influenza le regole della comunicazione: il Barocco(Italiano e Storia)</li> <li>3. La comunicazione e linguaggi del Web (Informatica)</li> <li>4. La filotassi, i frattali (Matematica)</li> <li>5. Immagine come risultato di un processo legato alla tecnologia (Informatica)</li> </ol> <p>Uscite didattiche (Le chiese barocche di Verona, Van Gogh Alive, Visita al Cimitero Monumentale)</p>
<p><b>1.2 Riproducibilità del progetto nell'azione didattica quotidiana (<i>buone prassi</i>)</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Didattica basata su lezioni con interventi in compresenza e pluridisciplinari anche con la partecipazione degli insegnanti di potenziamento.</li> <li>2) Interventi di esperti esterni con attività di Alternanza Scuola Lavoro</li> <li>3) Flipped Classroom</li> <li>4) Attività di comunicazione "sul campo": <ul style="list-style-type: none"> <li>• creazione dépliant, uso di comunicati formali per interagire con giunta e sindaco di San Giovanni Lupatoto ed i responsabili dell'associazione culturale Liberaidea</li> <li>• Allestimento della mostra e attività con il pubblico</li> </ul> </li> </ol>

## SEZIONE 2: LA PROGETTAZIONE

<b>2.1. Dimensione progettuale</b>	
<b>2.1.1 Durata del progetto:</b>	
Da febbraio a maggio	
<b>2.1.2. Periodo di attuazione del progetto</b>	
Attività	Periodo
1. Comunicazione attraverso le immagini (Arte)	Novembre
2. Regole compositive di base (Arte)	Dicembre
3. Comunicazione con i colori (Arte)	Gennaio
4. Dall'idea all'immagine (Arte)	Gennaio
5. Comunicazione nel contesto storico del Barocco	Come previsto nella programmazione di Italiano e Storia
6. Come parla il web: linguaggio Javascript (informatica)	Come previsto nella programmazione di Informatica
7. La grafica con Javascript . P5	Gennaio: lezioni on -line predisposte appositamente
8. Immagine come risultato di un processo legato alla tecnologia	Febbraio: lezioni e laboratori esperto esterno (Azienda)
9. Interazione con il territorio per allestimento mostra	Maggio: Informatica e Italiano
<b>2.1.3 Risorse umane</b> <i>(i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni)</i>	
1. Esperto esterno di comunicazione e programmazione grafica con P5: Diego cecato di Digitale Creative Solution	
2. Docente di Storia dell'Arte: prof.ssa Federica Del Fabbro, docente di potenziamento	
<b>2.1.4. Beni e servizi</b> <i>(Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevedono di utilizzare per la realizzazione)</i>	
Risorse logistiche: Aula 042 per lezioni in compresenza e a classi riunite Laboratorio di informatica	
Risorse strumentali: Lim, pc	

## **2.2 Ricerca ed innovazione (*specificare gli elementi di innovazione e gli aspetti propri della ricerca metodologica*)**

### **2.2.1 Aspetti di ricerca didattica - metodologica:**

1. Didattica per competenze con materie non affini e valorizzazione di soft skills
2. Didattica orientativa con la presenza dell'azienda
3. Didattica con lezioni on line create ad hoc

### **2.2.2 Elementi di innovazione insiti nel progetto:**

1. Introduzione di lezioni di Storia dell'Arte legate alla disciplina Informatica
2. Multidisciplinarietà orientata alla produzione di un prodotto finito
3. Utilizzo di un linguaggio di programmazione per produrre arte

## **2.3. Coinvolgimento di più soggetti (pubblici e/o privati) nel progetto (*enti, altri progetti*)**

### **2.3.1. Rapporti con Enti esterni**

1. Interventi di esperti aziendali (comunicazione e grafica)
2. Coordinamento con l'associazione *Liberaidea* e il comune di San Giovanni Lupatoto

Le ore con gli Enti e l'azienda possono essere considerate di ASL in quanto impongono agli alunni delle modalità di operative che sono affini a quelle usate in azienda per la formazione del personale

### SEZIONE 3:IL MIGLIORAMENTO

<b>3.1. Modalità d'analisi degli obiettivi conseguiti e dei punti critici</b>
<b>3.1.1. Modalità che si intendono adottare per rilevare gli obiettivi conseguiti:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>X Questionario on line relativo ai singoli moduli e per l'intero progetto</li><li>X Prodotti realizzati dai ragazzi (Opera e manifesto)</li><li>X Prodotti intermedi realizzati nei laboratori</li></ul>
<b>3.1.2. Modalità che si intendono adottare per valutare i punti critici</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>X Test online</li><li>X Prove al termine di ogni sprint</li></ul>

## Unità didattica di apprendimento

Unità didattica proposta al Consiglio di Classe

<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>	
<b>Denominazione</b>	Estetica del Codice
<b>Prodotti/compiti autentici</b>	Disegni utilizzando JS e relativo manifesto
<b>Competenze chiave (e relative competenze specifiche: culturali, sociali, metodologiche)</b>	<b>Evidenze osservabili</b>
<b>Analizzare immagini</b>	Capacità critica rispetto al tipo di messaggio visivo Capacità di individuazione dei parametri di base che formano una immagine (forma, equilibrio, prospettiva)
<b>Contestualizzare</b>	Capacità di individuazione di elementi espressivi legati ad un preciso contesto storico
<b>Realizzare</b>	Capacità di realizzare algoritmi matematici e relativa codifica per la creazione dell'immagine
<b>Relazionare</b>	Capacità di esprimere tramite il linguaggio verbale un manifesto descrittivo del lavoro realizzato sia sotto l'aspetto motivazionale sia rispetto alle scelte grafiche adottate
<b>Abilità</b>	<b>Conoscenze</b>
<b>Analizzare le immagini</b>	La classificazione delle immagini in relazione al messaggio principale Concetti legati alla percezione visiva Concetto di equilibrio di una immagine Il peso delle diverse forme all'interno di uno spazio definito
<b>Contestualizzare</b>	Analisi delle forme espressive in uno o più periodi storici

<b>Realizzare</b>	Nozioni generali del linguaggio Javascript La libreria P5 di JS Le matrici
<b>Relazionare</b>	Struttura e organizzazione di un testo breve (650 parole) Struttura di un pitch (una presentazione max 3 min. capace di attirare l'attenzione del pubblico sui punti salienti)
<b>Utenti destinatari</b>	Alunni della classe quarta di informatica
<b>Fasi di applicazione (attività)</b>	<p>Fase 1: Arte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicazione attraverso le immagini</li> <li>- Regole compositive di base</li> <li>- Comunicazione con i colori</li> </ul> <p>Fase 2: Italiano-storia: La comunicazione nel contesto storico (immagini e/o musica)</p> <p>Fase 3: Matematica: Fillotassi, frattali ...</p> <p>Fase 4: Informatica: Java script : elementi di base</p> <p>Fase 5: Informatica: lezioni con esperto esterno per realizzare una immagine con le librerie P5</p>
<b>Tempi</b>	Dicembre - marzo
<b>Esperienze attivate (cosa fa l'allievo)</b>	<p>Al termine delle lezioni di arte l'alunno prepara una analisi di immagini fornite dal docente di italiano in relazione al periodo storico trattato</p> <p>Applica concetti matematici per la realizzazione di immagini usando JS</p> <p>Individua e formalizzare l'idea da realizzare in forma grafica</p> <p>Realizza e documenta il proprio prodotto grafico rispettando le regole di comunicazione acquisite</p>
<b>Metodologia (cosa fa il docente)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- guidano la classe nella discussione, forniscono e correggono materiali</li> <li>- propongono esercizi propedeutici</li> <li>- preparano l'ambiente di lavoro in laboratorio</li> </ul>
<b>Risorse umane Interne e esterne</b>	Docenti delle discipline coinvolte e esperto esterno
<b>Strumenti</b>	Sw specifico
<b>Valutazione</b>	Vengono valutati i materiali prodotti.

---

## La Consegna agli Studenti

---

Per “consegna” si intende *il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

**1^ nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

**2^ nota:** l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

**3^ nota:** l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

### CONSEGNA AGLI STUDENTI

**Titolo UdA:** Estetica del Codice

**Cosa si chiede di fare:**

**Il prodotto composto da tre elementi:**

- Una immagine realizzata e/o rielaborata usando il linguaggio Javascript
- Il codice JavaScript che l'ha generata
- Il manifesto ossia un file di testo che descriva la motivazione che ha dato origine all' idea

**Specifiche relative all' immagine:**

- L'immagine deve essere salvata da un canvas di dimensioni MINIME 2500x2500 px.
- Deve essere statica (NO GIF)
- Deve essere frutto solo del software (non sono ammesse elaborazioni e post produzioni)

**Specifiche relative al codice:**

- Il codice deve essere pulito e commentato
- Nell' intestazione deve essere specificato se l'opera è statica o procedurale
- Il software verrà installato ed eseguito per 3 volte su due macchine WAMP e MAMP (quindi girerà 6 volte in totale) e testato con l'ultima versione di Chrome.

**Specifiche relative testo:**

- Il titolo del testo deve essere il nome dell'opera
- Il testo in formato digitale deve essere di lunghezza minima di 650 parole (titolo compreso che deve essere inserito all'inizio del testo)
- Il testo deve essere il manifesto dell'opera. Deve spiegare la motivazione che ha portato all'idea e le scelte progettuali attuate

**In che modo (singoli, gruppi.):**

Lavoro autonomo a scuola e a casa

**Quali prodotti:**

Al termine del lavoro si deve presentare: l'immagine, il codice che l'ha generata e il documento che riporta le motivazioni e le linee per la lettura dell'immagine

**Tempi:**

4 ore di arte –2 ore per la presentazione e introduzione al corso – 2 ore per la descrizione della consegna e visualizzazione di un esempio - 2 ore di informatica (Basi di JS) - 2 ore di lezioni on line (pillole di codice) - 10 ore di laboratorio con esperto per JS-P5

Non sono quantificate le ore di italiano-storia e di matematica

**Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)**

Risorse interne (docenti del corso e docente di Storia dell'Arte), consulente esterno

**Criteri di valutazione:**

Manifesto: (Italiano) Idea esposta, la scorrevolezza del testo, le argomentazioni a supporto

Codice: (Informatica) rispetto degli standard, leggibilità, economicità computazionale

Prodotto finito: esperto esterno e docente di Arte: equilibrio, originalità della forma, la matematica intrinseca, l'immediatezza dei concetti, l'impatto emotivo

Nella valutazione si terrà conto anche della coerenza fra l'immagine e il manifesto e l'originalità dell'idea.

## Piano di Lavoro UDA

<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO:</b>
Coordinatore: docente di informatica
Collaboratori: docenti delle discipline coinvolte

### Specifiche delle Fasi

<b>Fasi</b>	<b>Attività (cosa fa lo studente)</b>	<b>Metodologia (cosa fa il docente)</b>	<b>Esiti: output delle singole fasi</b>	<b>Tempi</b>	<b>Evidenze per la Valutazione</b>	<b>Strumenti per la valutazione</b>
Fase 1: arte	Segue le lezioni teoriche	Il docente di Arte porta lo studente ad analizzare immagini	Presentazioni e power point (pitch)	4	Presentazione multimediale/ video	Griglia
Fase 2: italiano- storia	Segue le lezioni teoriche e lavora in gruppo per temi specifici	Raccorda il programma di italiano e storia con i concetti di rappresentazione grafica/musicale	Interrogazione sui concetti visti		Prodotti dei ragazzi, la capacità espositiva, il manifesto e una eventuale presentazione	Vedi singola disciplina
Fase 3: matematica	Segue le lezioni teoriche	Lezione frontale su temi scelti			Vedi singola disciplina	Vedi singola disciplina
Fase 4: informatica	Acquisisce i concetti su JS e codifica	Lezione di laboratorio flipped classroom	Programmi	6	Programmi prodotti	Griglia
Fase 5: informatica	Acquisisce JS-P5 e si esercita	Collabora con l'esperto esterno	Immagini o filmati	14	Immagine, codice	Griglia

### Diagramma di Gantt

	Tempi					
Fasi	Settimana1	Settimana2	Settimana3	Settimana4	Settimana5	Settimana6
<b>Fase 1: arte</b>	■	■				
<b>Fase 2: italiano-storia</b>		■	■			
<b>Fase 3: matematica</b>		■				
<b>Fase 4: informatica</b>	■	■				
<b>Fase 5: informatica</b>			■	■	■	■

### SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente

RELAZIONE INDIVIDUALE
<p>Descrivi il percorso generale dell'attività</p> <p>Indica come avete svolto il compito e cosa hai fatto tu</p> <p>Indica quali crisi hai dovuto affrontare e come le hai risolte</p> <p>Che cosa hai imparato da questa unità di apprendimento</p> <p>Cosa devi ancora imparare</p> <p>Come valuti il lavoro da te svolto</p>