



Venerdì 4 aprile
h 18.00

Palazzo Alberti - Mazzarino (CL)

Conferenza – dibattito
sul tema:

GENERAZIONE Y

Dinamiche d'arte e sociolinguistiche,
inerenti alla generazione 'di oggi',
tra miti, pregiudizi e...

Si parla spesso di generazioni a confronto o, meglio, di confronti tra generazioni.

Benvenuti, ecco la 'generazione y', la 'nostra' generazione, secondo la definizione corrente che gli studi socio-antropologici attribuiscono al periodo che ha inizio negli anni '80.

Il rapporto tra noi e la tecnologia sempre più invadente; l'attenzione sui temi della nostra contemporaneità; le mille sfaccettature di questa strana, complessa e affascinante società;

le forme d'arte della 'generazione y'; i rapporti interpersonali, filtrati dallo schermo di un pc o da un cellulare; i 'pro' e i 'contro' delle dinamiche quotidiane inerenti alla società in cui viviamo;

si parlerà di questo e di molto altro ancora, venerdì alle ore 18 presso i locali di 'Palazzo Alberti' di Mazzarino, in occasione della conferenza organizzata dall' I.I.S.S. "Carlo Maria Carafa" e aperta al pubblico. I relatori sono gli stessi studenti che hanno condotto ricerche sociologiche e antropologiche su un tema di stretta attualità. Andronaco Ivana, Arcadipane Francesca, Battaglia Greta, Ferrante Carmela, Intilla Valentina, Lanzafame Laura, LoBartolo Serena, Mantione Giusy, Nicastro Rossana, Siciliano Rosalia, Strazzeri Eliana e Vincenti Luca hanno lavorato su progetto che sarà presentato alla cittadinanza tramite l'esposizione di un powerpoint.

Oggi, la tecnologia ha (finalmente) abbattuto le distanze. Siamo o -forse è meglio dire- *ci sentiamo* più vicini al resto del mondo, riusciamo ad avere tutte le notizie dal mondo, comodamente seduti. Essere connessi, nel mondo occidentale, è una precondizione per "esistere" virtualmente, per essere presenti lì dove si definisce la propria identità culturale. L'evoluzione tecnologia sta creando una nuova e repentina trasformazione dei costumi e dei modelli sociali. *L'utilizzo dei mass-media diviene da passivo (ascoltare, guardare, recepire, imitare) ad attivo (accedere, relazionarsi, partecipare, contaminare).*

La 'generazione Y', ovvero la nuova generazione "tutta virtuale": il suo universo è infatti il web, il linguaggio è fatto di nuovi segni e nuove parole all'insegna, quasi esclusivamente, della realtà virtuale. ***I ragazzi fra i 16 e i 25 anni vivono di sms e di webcam, sono assidui frequentatori delle più famose communities online, come MySpace e SecondLife.*** Non rinunciano a vedere i video su YouTube, anzi diventano loro stessi registi improvvisati...!

Non meravigliamoci più di sentire espressioni quali:

ti chiamerò con un sms;

ci incontriamo più tardi, ovviamente su Messenger;

posterò un topic sul tuo blog;

fai il download di skype, guarda che è free!!!;

Mazzarino, oggi, è "più vicina" a Milano... che non a Cefalù!

Gela è a "due passi" da Roma, mentre è lontanissima da Palagonia.

Sappiamo (*praticamente in tempo reale*) se accade qualcosa in Estremo Oriente; con più ritardo veniamo invece a conoscenza di un evento che accade magari ad Agrigento oppure a Vittoria.

Sono queste ultime città, il 'nostro' Estremo Oriente.



Il telefonino ci fa sentire tutti più vicini. ci fa da mamma, da babysitter, da amica e da fidanzata.

Uscire di casa senza telefonino...?! No, questo oramai non è ammissibile. Ci fa sentire protetti.

Se nessuno ci ha cercato, ci sentiamo persi in mezzo ad un mondo infame e vigliacco; se riceviamo un semplice 'squillo', sorridiamo felici; se il telefonino squilla (ecco, sì, ora si tratta di una chiamata vera!), allora vediamo tutto il mondo da un'altra prospettiva, lo riteniamo essere benevolo e amorevole verso tutte le creature che lo abitano.

Se sentiamo squillare un telefonino e ci troviamo in un luogo affollato, corriamo subito a vedere se è il nostro a 'rumoreggiare'. Abbiamo con il telefonino lo stesso rapporto filiale che si ha con i neonati, quando al minimo vagito (*leggasi, squillo...*) corriamo a vedere come sta, ci preoccupiamo di rispondere tempestivamente e se, malauguratamente, rimaniamo senza soldi al cellulare (*leggasi, senza pannolini o, peggio, senza medicine...*) mandiamo qualcuno a comprarli (dopo aver fatto una ricarica telefonica, la sensazione comune è quella di percepire che lui, *l'organismo monocellulare*, si sente meglio)!

L'arte, oggi, è diventata ribellione, diventa 'graffio' (curioso che sia della stessa radice di 'graffito' e del verbo greco *'graphein che originariamente significava 'scalfire, incavare, disegnare'*). L'uomo, agli albori, pitturava sulle pareti di una caverna e scriveva, graffiando (*leggasi, facendo il 'graffettaro'*).

Sul web tutto cambia, noi in primis.

Il tuo nome, ad esempio: scegli un nick ed entri in chat!!!

Una sorta di moderno pseudonimo: tra l'altro, il nick, è anch'esso un falso nome... Nickname significa 'nomignolo' in inglese; spesso però è da intendere come 'tranello', perché dietro un 'paolo90' si può celare un uomo di 40 anni, con un 'lucia18enne' si può collegare un

La pericolosità di che generano false equivoci d'identità, è immaginare, ed sua gravità quando violenze e di



ragazzo...18enne!
questi nomi ambigui, aspettative e facile da emerge con tutta la si verificano casi di sopraffazioni una

volta che i due nick si danno appuntamento... nella realtà!

Nel web ognuno si dà l'aspetto che vuole. Non è solo il nome che cambia...

Le 'icone', usate per rappresentare la persona che entra in chat o nella 'second life', sono chiamate "avatars" o "props" e possono essere cambiate a piacere senza nessuna forma di controllo. Il termine Avatar (ecco una curiosità) è di origine religiosa e significa 'incarnazione della divinità'. E allora non è da escludere che una ragazza di 15 anni si atteggi come una donna in carriera nel pieno degli anni. **Non c'è da meravigliarsi se, oggi, ci sono ragazzi che 'credono' di avere tanti amici...** Tranne poi ritrovarsi desolatamente soli nel momento in cui si spegne il computer e si è costretti a camminare nel tortuoso terreno della realtà.

Ecco, realtà e fantasia: la 'y generation' genera la difficoltà di discernere ciò che di vero e di falso c'è nel mondo. Come se non bastasse, la tv, le console multimediali e tutte le tecnologie moderne aiutano a non capire se sei nel campo della realtà fantastica o della fantasia reale.

Prevalgono allora i 'pro' o i 'contro' di questa generazione?

I rapporti (inter)personali sono cambiati?

Le forme d'arte di oggi... cosa sono in realtà?

TUTTO QUESTO, MA NON SOLO...
ALLA CONFERENZA DI GIORNO 4 (VENERDÌ),
ORE 18, A MAZZARINO,
PRESSO I LOCALI DI 'PALAZZO ALBERTI'.

Giovanni Manna
dekaton@hotmail.com
www.libreriaeditriceurso.com/mannagiovanni.html