



UNIVERSITÀ
DI PAVIA

Università degli Studi di Pavia

Dipartimento di Studi Umanistici

Laurea Magistrale in Scritture e progetti per le arti visive e performative

L'Identità Digitale negli adolescenti: Case Study del cortometraggio ANNA

Candidato: Margherita Russi

Relatore: Ch.ma Prof.ssa Federica Villa

Correlatore: Ch.ma Prof.ssa Susanna Bandi

Anno accademico 2024-2025

INDICE

INTRODUZIONE	3
1. Capitolo 1: L'identità	8
1.1. Il concetto di identità nell'adolescenza	15
1.2. L'identità digitale	18
1.3. I laboratori nelle scuole: il progetto "Digital Me"	26
1.3.1 Il metodo	27
1.3.2 Analisi dei campioni	27
1.3.3 La produzione di contenuti	31
1.3.4 Conclusioni	32
1.4. L'esperienza personale	32
1.4.1 Il dibattito in aula	33
1.4.2 I dati emersi	34
1.4.3 La creazione di contenuti	37
1.4.4 Considerazioni finali	39
1.5. I limiti della ricerca.....	40
1.5.1 Il binarismo di genere	40
1.5.2 La foga del dibattito	41
1.5.3 La pressione del gruppo	41
1.5.4 Le minoranze interculturali	41
2. Capitolo 2: La Summer School	43
2.1. La Summer School	43
2.1.1 La Self Image	44
3. Capitolo 3: Il Case Study	47
3.1. La struttura del cinema classico.....	47
3.2. La produzione virtuale.....	48

3.2.1 La Motion Capture come ponte tra i mondi	49
3.3 Che cos'è la Motion Capture?	49
3.3.1 Diversi tipi di MoCap	50
3.2.3 La Realtà Mista come supporto alla performance	54
3.3. Il cortometraggio ANNA.....	55
3.3.1 Progettazione e pre-produzione: il concept.....	55
3.3.2 La scelta sonora	55
3.3.3 Lo Storyboard.....	56
3.3.4 La sperimentazione: il corpo diviso	58
3.3.5 La produzione	59
3.3.6 La post-produzione.....	61
CONCLUSIONI.....	64
BIBLIOGRAFIA	68
INDICE DELLE FIGURE.....	72
RINGRAZIAMENTI	73

INTRODUZIONE

Nativo digitale

loc. s.le m. Chi è abituato fin da giovane o giovanissimo a utilizzare le tecnologie digitali, essendo nato nell'era della rete e di internet.¹

Il concetto di identità, inteso nella sua complessità, rappresenta il fulcro della mia ricerca, con un interesse particolare nell'identità virtuale e nelle modalità di autorappresentazione nel mondo digitale. In quanto nativa digitale², ho ritenuto prioritario indagare le dinamiche che definiscono lo **stare** in rete.

Il presente lavoro di tesi parte da una domanda: “Gli adolescenti di oggi fanno un uso consapevole dei social media?”. Anche la mia generazione è sempre stata etichettata come poco consapevole dei rischi e dei pericoli che dominano il web. Partendo da questa premessa, ho voluto analizzare il senso di sottovalutazione che spesso accompagna l'adolescenza in relazione all'uso della tecnologia.

Ho avuto l'opportunità, grazie al progetto PRIN ‘Digital Me’, di ragionare direttamente con studenti delle scuole superiori su questo tema. Ho notato come la Generazione Z possieda, contrariamente ai pregiudizi comuni, una spiccata conoscenza della propria presenza digitale.

I laboratori che ho co-condotto al fianco della Professoressa Bandi, in formati da tre ore l'uno, hanno visto partecipi classi di Bergamo, Lodi e Pavia. Per un totale

¹ **Treccani**, *Vocabolario della lingua italiana*, Istituto della Enciclopedia italiana, Roma 2008, voce “Nativo digitale”.

² Come evidenziato da autrici quali Sue Bennett ed Eszter Hargittai, il termine “nativo digitale” rischia di essere una semplificazione fuorviante: l'esposizione precoce alla tecnologia non garantisce automaticamente una competenza critica o un'uniformità di abilità digitali. Le autrici sottolineano l'esistenza di un *digital divide* di secondo livello, non legato all'accesso fisico ai dispositivi ma alle capacità d'uso e alla comprensione dei meccanismi della rete. La mia ricerca non dà quindi per scontata la consapevolezza tecnologica della mia generazione, ma si propone di analizzarne sfumature, resistenze e reali competenze. **Bennett S., Maton K., Kervin A.**, *The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence*, in «British Journal of Educational Technology», 2008; **Hargittai E.**, *Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the “Net Generation”*, in «Social Science Quarterly», 2010.

di 104 studenti, è stato analizzato come l'autorappresentazione identitaria dell'adolescente nella sua natura digitale sia differente dai modelli della mia generazione o di quella precedente. Sono stati esaminati i comportamenti e le competenze che gli adolescenti mettono in uso quotidianamente attraverso *focus group*, metodi di osservazione partecipante e la creazione di contenuti.

Il percorso di ricerca ha trovato un momento fondamentale di confronto nella partecipazione all'IX edizione dell'*Intensive Summer School* svoltasi dal 22 al 25 settembre 2025 e intitolata '*Digital Identities. La mediazione tecnologica dell'umano*'. In questa sede, ho avuto l'opportunità di approfondire il progetto Digital Me e di collaborare con un gruppo di colleghi del Corso di Laurea Magistrale in *Scritture e progetti per le Arti visive e performative*. Il lavoro sinergico si è concentrato sull'analisi delle dinamiche identitarie in fase adolescenziale, traducendo le riflessioni teoriche e i contenuti prodotti dai giovani in una sperimentazione audiovisiva d'avanguardia. Nello specifico, la ricerca è confluita nella realizzazione del cortometraggio *ANNA*, prodotto attraverso l'impiego della tecnologia dal nome Motion Capture. Il progetto, di cui ho curato l'intero processo ideativo e tecnico insieme al mio gruppo di lavoro, costituisce il case study sperimentale di questa tesi: un esempio di come la tecnologia possa farsi strumento di indagine sociologica e artistica sulle nuove forme dell'identità mediata dal digitale.

L'elaborato in questione si articola in tre capitoli fondamentali. Il primo ripercorre il significato del termine "identità" nella sua intera complessità, introducendo nozioni sociologiche e presentando lo stato dell'arte in cui è nato il progetto, tra cui il concetto di identità nella fase adolescenziale. In seguito, si sofferma sulle caratteristiche dell'identità digitale, affidandosi ad autori come McLuhan e Manovich, si analizza l'utilizzo consapevole dei social media e come la costruzione sociale del Sé subisce una ristrutturazione a causa di questi ultimi. Infine viene presentato il progetto laboratoriale svolto nelle aule, descrivendo

dettagliatamente le tecniche utilizzate per poi esaminare la mia esperienza personale.

La ricerca sul campo si è articolata attraverso un percorso laboratoriale strutturato, finalizzato a stimolare la riflessione critica dei partecipanti. In una prima fase sono stati presentati agli studenti i risultati delle indagini condotte negli anni precedenti, innescando un dibattito volto a far emergere le loro opinioni e le loro percezioni. Partendo dall'analisi della propria immagine del profilo sull'app di messaggistica WhatsApp, è stato introdotto il concetto teorico di autorappresentazione digitale, indagando le strategie di gestione dell'identità mediata e le abitudini d'uso delle diverse piattaforme social.

Successivamente, il laboratorio è entrato in una fase operativa di produzione visuale. Gli studenti, suddivisi in piccoli gruppi per favorire l'apprendimento cooperativo e la collaborazione, sono stati chiamati a una sfida di **re-interpretazione iconografica**: l'obiettivo era replicare una fotografia da noi proposta, utilizzando liberamente i propri dispositivi tecnologici e l'Intelligenza Artificiale. Questa attività ha permesso di osservare "in azione" le competenze tecniche e la creatività tattica degli adolescenti.

Il workshop si è concluso con una fase di restituzione e di valutazione tra pari. Ogni gruppo ha esposto il proprio esito alla classe, esercitando competenze fondamentali come il parlare ad un pubblico e l'ascolto attivo. Infine, attraverso delle valutazioni basate sui criteri di originalità e somiglianza, la classe ha decretato i lavori più meritevoli, trasformando il momento del "podio" in un'occasione di celebrazione collettiva del talento e dell'impegno dimostrato.

Per concludere, il primo capitolo analizza i limiti della ricerca che sono stati riscontrati, con uno sguardo volto alla possibilità di affrontarli in futuro. Tra le criticità vengono prese in esame: il concetto di identità di genere, le minoranze interculturali, la dinamica del gruppo e l'impeto che molti studenti hanno dimostrato nel voler prendere parola durante i momenti di dibattito.

Il secondo capitolo approfondisce le riflessioni teoriche emerse nella cornice dell'*Intensive Summer School*. Viene esposto come, durante l'ultima edizione, il concetto di identità sia stato sviluppato e affrontato durante gli interventi dei vari relatori. In particolare, viene fatta una riflessione sulla tavola rotonda organizzata e condotta dalla Professoressa Villa e dal Dottore Francesco Piluso riguardo all'utilizzo dei filtri e delle Gender Swap Apps. L'immagine di Sé viene riconsiderata non più come un riflesso statico, ma un iper-oggetto e un campo di forze in cui convivono proiezioni passate, presenti e potenziali. Prendendo come caso studio l'esempio di Lady Diana, si indaga come il filtro agisca da "operatore temporale", capace di manipolare il tempo e creare cortocircuiti visivi tra realtà e simulazione algoritmica.

Un punto centrale del capitolo è il confronto tra l'uso ludico del filtro attribuito alle applicazioni di cambio di genere da parte della massa cisgender e la critica profonda delle comunità trans, *queer* e *non-binary*. Il capitolo si conclude analizzando le criticità psicologiche legate allo scarto tra la perfezione dello standard estetico dell'IA e la realtà del corpo fisico, tema che si ricollega alla percezione di inadeguatezza indagata nella ricerca con gli adolescenti.

L'ultima parte dell'elaborato è di natura sperimentale ed analizza questo ultimo tema, soffermandosi sull'analisi del *case study*: il cortometraggio *ANNA*. Partendo dalla descrizione sistematica della filiera produttiva audiovisiva, si esaminano le fasi di pre-produzione, produzione e post-produzione, per poi approfondire l'utilizzo della Realtà Virtuale a favore della produzione cinematografica. Viene dedicata particolare attenzione alle diverse declinazioni della tecnologia Motion Capture. Nello specifico, si descrive il funzionamento dei sistemi ottici, di cui la ricerca si è avvalsa. Attraverso l'uso di tute sensorizzate e telecamere a infrarossi, è stato possibile campionare e tradurre in flussi di dati numerici i movimenti delle attrici, permettendo la trasposizione fedele delle azioni fisiche nello spazio virtuale.

Vengono inoltre analizzate tutte le tappe del processo creativo che hanno guidato il team di lavoro alla creazione finale del corto: lo sviluppo del concept, la scelta del materiale, la scelta stilistica ed estetica e l'esperienza di registrazione avvenuta nell'Auditorium San Tommaso. In particolar modo si sottolinea come la natura sperimentale giaccia nell'idea di frazionare la tuta sensoriale in una sezione superiore ed una inferiore.

L'obiettivo finale di questa tesi è quello di offrire ai miei lettori una prospettiva inedita su molti sentimenti che caratterizzano la fase adolescenziale comuni a tutti, come ad esempio il senso di inadeguatezza e l'incertezza del futuro. Desideravo terminare il mio percorso di studi presentando un prodotto di cui ho curato l'intero ciclo creativo e sono lieta di poter condividere l'analisi dettagliata del progetto *ANNA*.

1. Capitolo 1: L'identità

Definire il concetto di identità all'interno delle scienze sociali rappresenta un'operazione complessa e tuttora oggetto di dibattito. Data la sua natura poliedrica e "prismatica", l'identità è stata analizzata nel corso del XX secolo da molteplici prospettive disciplinari. Come suggerito da Claude Lévi-Strauss (1977)³, ci troviamo di fronte a un "tema di frontiera" che abita l'intersezione tra diverse discipline, costringendo la sociologia ad interrogarsi costantemente sul significato dell'agire umano e del Sé nel contesto della vita comunitaria. In questo paragrafo, si intende sintetizzare i contributi teorici più rilevanti per circoscrivere le dimensioni analitiche che guideranno l'intera ricerca, focalizzandosi successivamente sul rapporto tra identità e nuove tecnologie. L'attenzione in seguito si concentrerà nello specifico sulle pratiche che i soggetti più giovani, come gli adolescenti, utilizzano quotidianamente nei contesti della comunicazione digitale, in particolare nei social media.

Per procedere a un corretto chiarimento del termine "identità", è fondamentale distinguere preliminarmente tra:

- **Identità individuale:** riguarda il legame dialettico tra la personalità del singolo attore sociale e le strutture esterne, concentrandosi sui processi di formazione del Sé attraverso le interazioni quotidiane.
- **Identità collettiva:** si riferisce a soggetti sociali ampi (gruppi, istituzioni) e viene declinata solitamente come identità etnico-nazionale o come identità sociale legata alla partecipazione a movimenti e gruppi d'appartenenza.

³Lévi-Strauss, C. (1977). *L'identité: séminaire* (Tr. it. *L'identità*. Palermo: Sellerio, 1980)

interdisciplinaire. Paris: PUF.

Il presente lavoro si focalizzerà sulla prospettiva **individuale**, osservando come il soggetto metta in scena la propria identità all'interno dell'attuale ecosistema socio-culturale e mediale.

Il concetto di identità inteso in senso strettamente personale è, come suggerisce Galimberti⁴, un prodotto della cultura occidentale. In altri sistemi sociali, prevale infatti una dimensione identitaria collettiva, in cui il singolo trova la propria definizione solo all'interno del gruppo di appartenenza, attenuando la propria individualità a favore del legame comunitario. L'origine di questa prospettiva risale all'epoca classica quando, cita Galimberti, «nella Grecia antica si cominciò a pensare a un nucleo permanente nelle mutazioni della vita individuale, capaci di garantire l'identità di un individuo con sé stesso e la sua differenza con altri individui»⁵.

Approfondendo la prospettiva individuale, Franco Crespi (2004)⁶ individua due componenti fondamentali che alimentano il senso del Sé: una oggettiva e una soggettiva. La dimensione oggettiva riguarda il processo di **identificazione**, ovvero il modo in cui il soggetto si riconosce e viene riconosciuto come parte di una collettività basata su criteri esterni condivisi. Parallelamente, la dimensione soggettiva riflette il processo di **individuazione**, in cui l'individuo percepisce la propria unicità e autenticità, spesso in tensione con le definizioni che la società tenta di imporgli. Questa polarità genera una dialettica costante tra i bisogni di omologazione e quelli di distinzione, temi già centrali nella riflessione di autori come Simmel (1908)⁷.

A partire da queste premesse, la tradizione sociologica si è articolata tra orientamenti oggettivisti e soggettivisti. Il paradigma oggettivista, rappresentato in

⁴ Galimberti, U. *Psiche o Techne: l'uomo nell'età della tecnica*, Opere XII, Feltrinelli Editore, Milano, 1999, pag. 546.

⁵ *Ivi*.

⁶ Crespi, F. (2004). *Identità e riconoscimento sociale*. Roma: Carocci

⁷ Simmel, G. (1908). *Soziologie*. Leipzig: Duncker & Humblot. (Tr. it. *Sociologia*. Torino: Comunità, 1989).

modo esemplare dallo struttural-funzionalismo, interpreta l'identità come un prodotto delle strutture sociali, un'eredità che l'individuo interiorizza passivamente attraverso la socializzazione al fine di mantenere la stabilità del Sistema. Talcott Parsons (1977)⁸, ad esempio, definisce l'identità come una struttura stabile e coerente con i valori dominanti. Al contrario, Niklas Luhmann (1983)⁹ sottolinea la crescente problematicità di tale concetto: nella modernità, l'individuo appartiene a molteplici sottosistemi che richiedono ruoli tra loro contrastanti, inducendo il soggetto a rifugiarsi in una soggettività privata e frammentata.

Dall'altro lato, il paradigma soggettivista rovescia questa gerarchia, valorizzando l'autonomia e la razionalità dell'individuo. Secondo questa prospettiva, la società risulta dalle scelte e dalle azioni intenzionali dei singoli, i quali costruiscono la propria traiettoria identitaria oltre i condizionamenti ambientali. Tale impostazione offre un quadro interpretativo utile per analizzare come, nell'attuale era digitale, l'individuo continui a negoziare la propria identità tra le pressioni esercitate dalla rete e la ricerca di una definizione autentica.

All'interno del paradigma soggettivista, una figura cardine è rappresentata da Max Weber (1905)¹⁰, il quale propone una lettura dell'identità strettamente legata al processo di razionalizzazione tipico della modernità. In questa prospettiva, l'identità cessa di essere un'etichetta sociale statica o una posizione ereditata passivamente dall'ordine costituito, per trasformarsi nel prodotto dell'agire individuale. Essa diventa, dovunque, un vero e proprio "progetto di vita" orientato nell'autorealizzazione e alla definizione consapevole del Sé attraverso le proprie azioni nel mondo.

⁸ Parsons, T. (1977). *Social Systems and the Evolution of Action Theory*. New York: Free Press.

⁹ Luhmann, N. (1983). *Identität - was oder wie?*. In *Soziologische Aufklärung 3*. Opladen: Westdeutscher Verlag. (Tr. it. *Illuminismo sociologico*. Bologna: Il Mulino).

¹⁰ Weber, M. (1904-1905). *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*. (Tr. it. *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo*. Firenze: Sansoni, 1965).

Tuttavia, nonostante le divergenze radicali tra l'approccio oggettivista e quello soggettivista di cui sopra, Franco Crespi evidenzia come entrambi rischino di cadere in una visione unidimensionale e deterministica. Se da un lato l'oggettivismo riduce l'identità a una conformità meccanica ai ruoli sociali, dall'altro il soggettivismo rischia di sovrastimare l'autonomia del soggetto, ignorando il peso dei condizionamenti ambientali.

Per superare queste polarità, un contributo fondamentale giunge dall'interazionismo simbolico, che sposta l'attenzione della natura relazionale e comunicativa del Sé. Secondo George Herbert Mead (1934)¹¹, l'identità non è un dato innato ma un processo sociale che emerge attraverso l'interazione. Mead articola il Sé in due componenti dialettiche: l'"io", che rappresenta la forza vitale e creativa del soggetto, e il "me", che costituisce invece l'insieme delle aspettative e degli atteggiamenti della società interiorizzati dall'individuo. È proprio attraverso questa tensione interna che il soggetto impara a vedersi con gli occhi degli altri, costruendo un'identità riflessiva. Il senso di ciò che siamo nasce dal modo in cui stiamo insieme agli altri: usiamo simboli e consapevolezza per scegliere come comportarci in base alla situazione in cui ci troviamo. Quella parte di noi che riflette su se stessa (il Sé) diventa più forte quando impariamo a guardarci "dall'esterno", grazie al rapporto con le altre persone. In questo processo, accettiamo i modelli della società per sentirci parte di un gruppo, ma manteniamo comunque una parte nostra unica e originale. Secondo il pensiero di Mead, quindi, l'identità sociale si costruisce parlando e confrontandosi continuamente con il mondo e con gli altri: per capirsi davvero è fondamentale che i messaggi e le intenzioni che ci scambiamo abbiano lo stesso significato per tutti.

Questa visione del dialogo con il mondo esterno fu esplorata già dal filosofo tedesco Georg Wilhelm Friedrich Hegel agli inizi dell'Ottocento. Nella sua opera

¹¹ Mead, G. H. (1934). *Mind, Self and Society*. Chicago: University of Chicago Press. (Tr. it. *Mente, Sé e Società*. Firenze: Barbera, 1966).

più famosa, la *Fenomenologia dello Spirito* (1807), spiega come l'uomo non può diventare consapevole se isolato, bensì è necessario l'incontro con l'*altro*.

L'autocoscienza è in sé e per sé solo quando e in quanto è in sé e per sé per un'altra autocoscienza; cioè, esiste solo come qualcosa di riconosciuto¹².

In quest'ottica, il modo in cui veniamo visti, descritti e “nominati” dalle persone che ci circondano diventa il mattone fondamentale su cui costruiamo la nostra autocoscienza e di conseguenza la nostra identità. Senza il riconoscimento altrui, l'immagine di sé rimarrebbe incompleta o priva di una reale forma sociale.

Sulla stessa scia, Jean Piaget (1932)¹³ arricchisce il dibattito analizzando lo sviluppo cognitivo e morale. Attraverso lo studio dei processi di assimilazione e accomodamento, Piaget mostra come l'individuo costruisca progressivamente la propria identità e la propria comprensione delle regole sociali, passando da una fase di egocentrismo a una di cooperazione e reciprocità. In questo quadro, l'identità appare non più come un riflesso o una scelta isolata, ma come una costruzione continua alimentata dal confronto con l'alterità e l'ambiente sociale.

Trattando invece il sistema performativo dell'identità, gli studi e il contributo di Erving Goffman (1959)¹⁴ sono di fondamentale importanza. Introducono, attraverso la metafora del teatro, il soggetto come attore impegnato a calcare diversi palcoscenici sociali, dove di volta in volta indossa specifiche “maschere” e interpreta ruoli differenti. In questa prospettiva, la vita quotidiana diventa una rappresentazione in cui l'individuo segue un copione, adattando la propria messa in scena alle norme e alle aspettative che il contesto d'azione impone.

Goffman opera una distinzione cruciale tra lo spazio della “ribalta” e quello del “retroscena”. Sulla scena pubblica, l'attore sociale seleziona accuratamente i

¹² Hegel, G.W.F. (1807), *Fenomenologia dello spirito*, par. 178.

¹³ Piaget, J. (1932). *Le jugement moral chez l'enfant*. Paris: Alcan. (Tr. it. *Il giudizio morale nel fanciullo*. Firenze: Giunti-Barbera, 1972).

¹⁴ Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City (NY): Doubleday. (Tr. it. *La vita quotidiana come rappresentazione*. Bologna: Il Mulino, 1969).

comportamenti volti a preservare la stabilità delle relazioni e a gestire l'impressione destata negli altri. Al contrario, nel retroscena della dimensione privata, il soggetto può abbandonare le vesti ufficiali, tradire il copione e concedersi all'improvvisazione. Ne deriva una visione del Sé non come unità ma come un insieme di “sistemi situati di attività” (Goffman, 1961)¹⁵. L'individuo frammenta la propria identità in una molteplicità di maschere, attivando strategie di gestione del Sé differenziate a seconda del ruolo richiesto dalle diverse situazioni sociali. Secondo Goffman, ciò che aiuta il Sé a riottenere compattezza è il contesto istituzionale nel quale vengono definiti gli individui e la sfera pubblica.

Alla luce del quadro tecnico fin qui delineato, si delineano alcuni assi concettuali che guideranno l'analisi successiva. Anzitutto, l'identità non può essere intesa come una realtà fissa o definitivamente data. In prospettiva sociologica, essa appare piuttosto come il risultato di un'interazione continua e dialettica tra tre dimensioni intrecciate: quella oggettiva, quella soggettiva e quella intersoggettiva (Pecchinenda, 2008)¹⁶.

Tale impostazione trova un'espressione particolarmente efficace nel concetto di “identizzazione” elaborato da Alberto Melucci (1991)¹⁷, che descrive l'identità come un processo costante attraverso cui l'individuo rielabora le proprie esperienze, tentando di mantenere un equilibrio, sempre provvisorio, tra mondo interiore e contesto esterno.

In questa cornice, il Sé assume un carattere fluido, plurale e situato. Parlare di identità significa dunque riferirsi a un lavoro permanente di ridefinizione dei propri confini, che coinvolge sia le pratiche sociali sia le coordinate spazio-temporali dell'agire (Sciolla, 1983;1994)¹⁸. Si tratta di dinamiche che non si impongono

¹⁵ **Goffman, E.** (1961). *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill. (Tr. it. *Incontri*. Roma: Armando, 1971).

¹⁶ **Pecchinenda, G.** (2008). *Sociologia dell'identità*. Roma: Laterza.

¹⁷ **Melucci, A.** (1991). *Il gioco dell'io. Il mutamento di sé in una società planetaria*. Milano: Feltrinelli.

¹⁸ **Sciolla, L.** (1983). *Identità. Percorsi di analisi sociologica*. Torino: Rosenberg & Sellier. E

Sciolla, L. (1994). *Identità*, In *Enciclopedia delle scienze sociali*. Roma: Treccani

semplicemente dall'esterno, ma che prendono forma attraverso scelte e strategie messe in atto dall'attore sociale, tanto nei percorsi di socializzazione quanto nei processi di rinegoziazione delle relazioni e di risocializzazione (Gallino, 1982)¹⁹.

In definitiva, un elemento cruciale è rappresentato dalla riflessività dell'attore. Come sottolinea Crespi, l'individuo non è un mero prodotto dei vincoli collettivi, bensì un soggetto dotato di consapevolezza e capacità d'azione, in grado di intervenire sulle strutture sociali e di modificarle. L'identità si configura così come fulcro della dinamica sociale: uno spazio di tensione costante tra l'esigenza di continuità e ordine e l'impulso verso trasformazione, adattamento e innovazione.

Di fondamentale importanza è sottolineare che il concetto di identità subisce una modifica con la nascita dell'epoca postmoderna. Secondo Bauman (1999) infatti:

Nel caso dell'identità, come in altri casi, la parola chiave della modernità era creazione; la parola chiave della postmodernità è riciclare. Oppure, si può dire che, se "il medium che era il messaggio" della modernità era la carta fotografica (pensiamo agli album di famiglia che si ingrossano implacabilmente, documentando pagina dopo pagina ingiallita il lento aumentare di eventi che portano all'identità, eventi irreversibili e non cancellabili), in ultima analisi il medium della postmodernità è il videotape (cancellabile e riutilizzabile, pensato per non trattenere le cose per sempre, che fa spazio agli avvenimenti di oggi unicamente a condizione che quelli di ieri siano cancellati, trasudando il messaggio dell'universale "fino a maggior chiarezza" di ogni cosa valutata degna di essere registrata)²⁰.

L'identità del soggetto contemporaneo è quindi in continuo movimento, portando l'individuo alla ricerca costante del Sé. Si tratta di un'attività dinamica, un ciclo continuo di creazione e decostruzione che richiede una costante rimessa in

¹⁹ Gallino, L. (1982). *Dizionario di sociologia*. Torino: UTET.

²⁰ Bauman, Z. *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna, 1999, p.137.

discussione e sintesi dei propri elementi. Come evidenziato dalla sociologa Loredana Sciolla:

È l'identità stessa che, adattandosi alla situazione, diventa contingente, frammentaria, cambia cioè il suo statuto. [...] Le identificazioni si moltiplicano, come si moltiplicano le dissonanze, di fronte alle quali l'identità dell'individuo si smembra e si dissolve o con cui camaleonticamente si mimetizza²¹.

O ancora, per dirlo con le parole di Bauman (2003):

Un'identità coesiva, saldamente inchiodata e solidamente costruita, sarebbe un fardello, un vincolo, una limitazione alla libertà di scegliere²².

1.1. Il concetto di identità nell'adolescenza

L'adolescenza si delinea come una **fase liminale di transizione**, un'evoluzione tra un passato infantile e allo stesso tempo una proiezione verso l'adulthood, il cui nucleo centrale risiede nell'obiettivo di **costruire un'identità autonoma**. Questo passaggio è segnato da una vulnerabilità e da un disorientamento tale che la letteratura specialistica lo descrive spesso in termini di “crisi” e “discontinuità” (Biolcati, 2010)²³.

Uno dei maggiori esponenti dello studio riguardo la costruzione dell'identità nella fase adolescenziale è lo psicologo tedesco Erik Erikson. Egli parla dell'identità come “la percezione dell'autoidentificazione, ossia la percezione di essere se stessi, della continuità della propria esistenza nel tempo e nello spazio e dell'essere

²¹ **Sciolla L.**, *Problemi di un sé integrato. Identità e dimensione morale-temporale*, in L. Bovone, P. Volonté (a cura di), *Comunicare le identità: percorsi della soggettività nell'età contemporanea*, Franco Angelo Editore, Milano, 2006, p. 67.

²² **Bauman Z.** *Intervista sull'identità*, Laterza, Bari-Roma, 2003 p.24.

²³ **Biolcati, R.** (2010). *La vita online degli adolescenti: Tra sperimentazione e rischio*. In *Psicologia Clinica dello Sviluppo*, 14.

riconosciuti dagli altri in quanto tali”²⁴. Completamente in linea con il pensiero esposto precedentemente.

All’interno di questo arco temporale chiamato adolescenza, l’individuo si confronta con difficoltà come: il cambiamento del proprio corpo, il sentimento di esplorazione della sfera sessuale e il forte desiderio di autonomia e riconoscimento sociale (Santrock, 2017)²⁵. Detto ancora con le parole di Biolcati (2010):

L’identità è un’entità dinamica: il sentimento di sé si forma progressivamente attraverso autorappresentazioni che si sviluppano nel corso della propria storia: tale processo si completa quando la percezione di essere sé stesso, in continuità nel tempo e nello spazio, si integra con la percezione del riconoscimento da parte degli altri²⁶.

Provare a tenere in equilibrio queste metamorfosi su un ago della stessa bilancia, portano l’adolescente a interrogarsi su questioni di natura esistenziali, rendendo la costruzione dell’identità il nucleo centrale dell’intero processo evolutivo. Sebbene i processi di costruzione dell’identità affondino le proprie radici nell’infanzia, è nel corso dell’adolescenza che avviene una nuova organizzazione del Sé. L’adolescente non si limita più a integrare nuove informazioni nella rappresentazione di Sé già esistente, ma procede a una vera e propria ristrutturazione del sistema identitario, ridefinendo priorità, valori e orizzonti.

Può accadere che l’adolescente si scontri con incertezze tali da rendere difficile la gestione delle sfide identitarie, portandolo a vivere un momento di confusione che impedisce una reale evoluzione. Questa situazione, in cui il soggetto sembra “congelato” nella propria ricerca, viene definita tecnicamente “*moratoria*”. Il termine è stato coniato e approfondito da Erikson nell’opera *Gioventù e crisi d’identità* per indicare un periodo di sperimentazione e attesa, fondamentale per

²⁴ Erikson E. H., *Gioventù e crisi d’identità*, Armando, Roma, 1974, p. 56

²⁵ Santrock, WJ (2017). *Psicologia dello sviluppo*. McGraw-Hill Education.

²⁶ Biolcati, R. (2010). *La vita online degli adolescenti: Tra sperimentazione e rischio*. In *Psicologia Clinica dello Sviluppo*, 14, pag. 20.

evitare scelte premature che non corrispondano al vero sé dell'individuo. La definizione fornita da Erikson nel testo è la seguente: «la moratoria psicosociale significa un indugio nell'assumere impegni da adulti; ma non è soltanto un indugio. È un periodo caratterizzato da una permissività selettiva da parte della società e da una provocante leggerezza da parte dei giovani; eppure molto spesso implica un impegno profondo, sia pure frequentemente transitorio, da parte dei giovani e una conferma dell'impegno, più o meno ufficiale da parte della società»²⁷.

Un elemento centrale di questo processo è l'acquisizione di una consapevolezza introspettiva. Rispetto all'infanzia, in cui l'autodefinizione si fonda su attributi concreti, osservabili e legati al comportamento, durante l'adolescenza emerge la capacità di riflettere su stati interni e caratteristiche astratte. Tale passaggio segna un salto qualitativo nelle modalità di **auto descrizione**: il soggetto inizia a concepirsi come portatore di tratti complessi, a volte contraddittori, e a collocare tali caratteristiche in una narrazione personale coerente, anche se in via di definizione.

Questa evoluzione può essere compresa prescindendo dal parallelo sviluppo delle competenze cognitive. Come teorizzato da Jean Piaget²⁸, intorno ai dodici anni si assiste al passaggio allo stadio delle operazioni formali, caratterizzato dall'emergere del pensiero ipotetico-deduttivo. In questa fase il soggetto acquisisce la capacità di formulare ipotesi, ragionare e considerare scenari possibili derivanti dall'esperienza. Questa modifica delle strutture cognitive dà la possibilità all'adolescente di aprirsi alle dimensioni del possibile, del controfattuale e dell'immaginario.

²⁷ Erikson E. H., *Gioventù e crisi d'identità*, già cit., p. 186

²⁸ Secondo Jean Piaget, l'identità adolescenziale si sviluppa in cinque punti chiave fondamentali: il ragionamento su operazioni astratte che consente di immaginare mondi possibili e pianificare il futuro, lo sviluppo dell'interesse per questioni morali ed etiche e l'acquisizione di nuovi valori, l'egocentrismo secondo cui l'adolescente crede fermamente che le proprie riflessioni siano uniche, l'inserimento nella società e infine l'utilizzo di queste nuove capacità nella vita quotidiana.

Quest'ultima è protagonista di una nuova competenza che acquisisce l'adolescente: la rielaborazione dei vissuti personali. L'individuo inizierà così a interpretare le esperienze, confrontarle e integrarle in un nuovo sistema di credenze soggettive. Attraverso questo processo (creativo e riflessivo), egli costruisce nuove rappresentazioni di Sé, rendendo l'identità un'organizzazione dinamica e colma di significati, che mette in discussione l'interiore e il contesto sociale.

La capacità di pensare in termini ipotetici consente inoltre di esplorare ruoli alternativi e possibilità esistenziali differenti. L'adolescente può immaginare chi diventare, confrontando il Sé attuale con un Sé ideale. Questa relazione tra la realtà e la possibilità genera da un lato l'incertezza e la conflittualità interna, dall'altro costituisce il motore stesso della crescita identitaria.

1.2. L'identità digitale

A seguito della "rapida evoluzione della cultura digitale" (Pellegrino, 2021)²⁹ e della nascita dei nuovi media, quello dell'identità è un tema in continua discussione. Grazie ai nuovi mezzi di comunicazione, la costruzione sociale del Sé subisce una riconfigurazione, trasformando l'identità in un'esperienza segnata dai nuovi linguaggi di Internet. Si nota un cambiamento anche nella percezione del proprio ruolo sociale e sull'identità personale (Ligorio & Barile, 2012)³⁰. Come evidenziato nel paragrafo precedente, l'adolescenza costituisce una fase cruciale per la definizione della propria personalità ed è negli ambienti dei social media che ad oggi trova il suo nucleo, offrendo agli individui l'esplorazione di nuovi confini.

Da queste premesse nasce l'identità digitale, non una realtà separata o unicamente virtuale, bensì il risultato del rapporto tra l'autopercezione del giovane individuo

²⁹ Pellegrino, V. (2021). *L'allievo come futuro cittadino e architetto del proprio destino: riflessioni sulla cultura digitale*. In: Rivista Culture Digitali, n. 1/2021.

³⁰ Ligorio, M. B., & Barile, G. (2012). *Identità e nuove tecnologie*. In M. B. Ligorio & S. Cacciamani (A cura di), *Psicologia dell'educazione* (pp. 125-144). Roma: Carocci.

e il riconoscimento della stessa da parte della società e delle piccole comunità a cui appartiene. Un ambito di espansione potenziale dell'identità, purchè tale espansione sia, come sottolinea Pellegrino, orientata e intenzionale. Fausto Colombo descrive i mezzi di comunicazione come «apparati sociotecnici che svolgono una funzione di mediazione nella comunicazione fra soggetti» (Colombo, 2003, p. 17)³¹, sottolineando come diano la possibilità di “mettere in scena” la propria identità mediando tra la sfera tecnica e la sfera socio-culturale.

Con il termine “sfera tecnica” si intendono i criteri strutturali con cui si organizza la comunicazione, stabilendo i vincoli e i confini dello scambio informativo (McLuhan, 1967)³². Ulteriore caratteristica fondamentale è la capacità nel condizionare gli utilizzatori al livello di percezione, sensorialità, organizzazione del pensiero e mappe cognitive (McLuhan 1962, 1964; de Kerckhove, 1993)³³.

La “sfera socio-culturale” invece viene analizzata da diversi filoni di ricerca, il pensiero comune però spiega come i media siano concepiti all'interno delle relazioni sociali stesse e non fuori dalle società.

Un contributo significativo alla riflessione sulla relazione tra la dimensione tecnologica e quella socio-culturale fu quello di Lev Manovich (2002; 2010)³⁴. Egli spiega come i media costituiscano la principale interfaccia attraverso cui l'essere umano entra in relazione con la realtà, svolgendo una funzione di “transcodifica culturale”. Le tecnologie comunicative, infatti, trasformano e rielaborano le forme sociali e culturali traducendole in prodotti mediali con cui gli individui interagiscono. Allo stesso tempo, gli utenti, appropriandosi dei codici e dei linguaggi propri del *software culturale*, sono in grado non solo di interpretare

³¹ Colombo, F. (2003). *Introduzione allo studio dei media*. Roma: Carocci.

³² McLuhan, M. (1967). *Gli strumenti del comunicare* (Trad. it. di E. Capriolo). Milano: Il Saggiatore.

³³ Cfr. M. McLuhan, *La galassia Gutenberg: nascita dell'uomo tipografico*, Armando, Roma 1976 (ed. or. 1962); Id., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967 (ed. or. 1964); D. de Kerckhove, *Cervello e media: le nuove mappe della mente*, FrancoAngeli, Milano 1993.

³⁴ Manovich, L. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002; Id., *Software Culture*, Olivares, Milano 2010.

tali contenuti, ma anche di ridefinirne il senso mediante pratiche d'uso creative e innovative, inserendo elementi della propria soggettività nelle strutture predefinite. In questa prospettiva, i media possono essere intesi come il risultato di un processo di costruzione sociale dialettica, poiché emergono dall'intreccio continuo tra dimensione tecnica, contesto socio-culturale e azione individuale.

Occorre quindi chiedersi se gli spazi digitali possano essere davvero “abitati” o costituiscano ambienti simbolici privi di radicamento. La moltiplicazione degli avatar e delle identità virtuali pone interrogativi sulla continuità del Sé: avere molte vite digitali, come si rapporta con l'abitare la propria esistenza reale? (Pellegrino, 2021)³⁵. Gli spazi online possono essere interpretati come veri e propri spazi di riconoscimento, nei quali il soggetto sperimenta appartenenza, visibilità e validazione sociale (Pellegrino, 2021)³⁶. Tale funzione è particolarmente rilevante nelle società contemporanee, caratterizzate da pluralità culturale e mobilità sociale, dove l'identità non è più determinata esclusivamente da appartenenze tradizionali ma da reti relazionali fluide e multilivello. La dimensione digitale amplifica questa pluralità, consentendo la coesistenza di molteplici versioni del Sé che possono essere attivate in contesti differenti.

Ad oggi, siamo costantemente online e con noi anche la nostra identità. Secondo le parole di Rob Cover (2016):

We are, in some ways, always performing ourselves online because even when we are nowhere near a digital communication device (which is now extremely rare), we leave traces all over the Internet, social-networking pages, blogs, Twitter, and other sites that are actively contributing to elements of our identity³⁷.

Per questo motivo l'identità digitale è un dispositivo che segue costantemente l'individuo, in quanto impossibile da “spegnere” o mettere in “stand-by”, come un

³⁵ Pellegrino, V. (2021). Op. cit.

³⁶ Ibid.

³⁷ Cover R., *Digital Identity: Self, Formation, and Analysis on the Internet*, Academic Press, London - San Diego 2016, p. 15.

qualsiasi altro dispositivo tecnologico. Riprendendo la metafora drammaturgica di Goffman, l'identità sui social media si configura come una performance strategica. Nell'era della *networked communication*, però, si assiste a un fenomeno di “collasso dei contesti”: i confini tradizionali tra la scena (il luogo della rappresentazione pubblica) e il retroscena (la sfera intima e privata), tendono a sfumare. L'individuo si trova dunque a dover gestire una sovrapposizione costante tra vita privata e visibilità pubblica, attuando modifiche al Sé con l'obiettivo di raggiungere la desiderabilità sociale.

Nel quadro teorico del dispositivo performativo, le riflessioni di Judith Butler (1990)³⁸ offrono un ulteriore spunto. In particolare sottolinea come la soggettività si costruisca attraverso pratiche comunicative. Il linguaggio e il discorso diventano così esperienze mediate dai mezzi di comunicazione e dalle tecnologie digitali. Le performance identitarie non riguardano solo il modo in cui muoviamo il corpo, aderiamo alle norme di genere, parliamo secondo il nostro contesto sociale o culturale o ci comportiamo nelle situazioni sociali. Piuttosto, mettiamo “in scena” chi siamo anche attraverso le modalità con cui ci presentiamo online: creando e curando profili sui social, partecipando a discussioni nei blog, condividendo immagini o scegliendo quali informazioni consultare in rete. A seguito di queste considerazioni è quindi molto difficile, nell'epoca di digitalizzazione che viviamo oggi, poter distinguere nettamente tra vita offline e online.

L'identità digitale emerge quindi come un “mosaico” di informazioni, fluido e in continua trasformazione. Essa è composta non solo dai dati esplicitamente dichiarati dall'utente nei propri profili (foto, video, status), ma anche dalle tracce lasciate dalle sue azioni online e da quanto gli altri membri del network dicono o condividono sul suo conto. In questo senso, la costruzione dell'identità diventa un esercizio di scelta tra i “Sè possibili”, indirizzato verso l'imitazione o l'unicità rispetto ad un gruppo. La presenza di ambienti digitali intensifica tale

³⁸ **Butler, J.** (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge (Trad. it. *Questione di genere: il femminismo e la sovversione dell'identità*, Roma, Laterza, 1991).

frammentazione, rendendo più difficile individuare un nucleo stabile del Sé. Pellegrino sottolinea che l'esperienza digitale appartiene a un orizzonte differente rispetto alla definizione tradizionale di persona, suggerendo che la soggettività contemporanea si colloca in una zona di transizione tra corporeità e virtualità. In questo scenario, l'identità digitale rappresenta insieme opportunità e rischio: opportunità di esplorazione e autoespressione, ma anche rischio di dispersione e perdita di continuità narrativa.

La rappresentazione digitale non è quindi un fedele riflesso della realtà offline, né tantomeno una realtà separata (Denicolai, 2014)³⁹, bensì un dispositivo culturale partecipativo che abilita nuove forme di riflessività e posizionamento sociale. Da un lato, le tecnologie costituiscono strumenti che ampliano le possibilità espressive e relazionali dell'individuo, dall'altro esse introducono logiche di funzionamento che influenzano la costruzione identitaria. Ciò suggerisce che l'identità digitale non sia soltanto una questione culturale o sociologica, ma coinvolga dimensioni neuro cognitive profonde. Per i giovani che stanno affrontando la fase di crescita, quest'ultimo è un punto focale in quanto le piattaforme diventano strumenti di auto-definizione, dove il bisogno di appartenenza e la ricerca di autonomia trovano un punto comune.

Torniamo ora proprio ai soggetti protagonisti di questo elaborato, gli adolescenti. Secondo Biolcati (2010)⁴⁰, le motivazioni che spingono l'adolescente all'utilizzo del digitale possono essere definite in quattro categorie: l'esigenza comunicativa, la socializzazione, la ricerca di informazioni e la costruzione identitaria. Le pratiche comunicative, come lo scambio di messaggi affettivi sui profili altrui, non servono solo a mantenere amicizie ma sono parti integranti della presentazione del Sé⁴¹.

³⁹ Denicolai, L. (2014). *Riflessioni del sé. Esistenza, identità e social network*. Media Education, 5(2), 164-181.

⁴⁰ Biolcati R. op. cit

⁴¹ Heidari E., Salimi G. & Mehrvarz M. (2020): *The influence of online social networks and online social capital on constructing a new graduate students' professional identity*, Interactive Learning Environments.

L'identità digitale secondo Peter Nagy e Bernadett Koles invece è costituita dagli elementi riassunti nel modello della Figura 1, ovvero un costrutto a tre livelli.

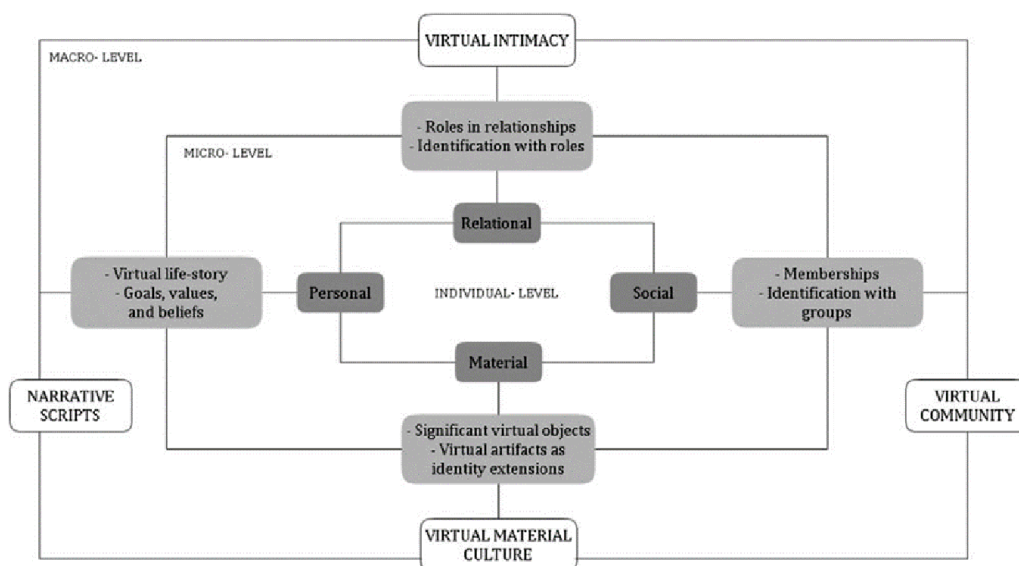


Figura 1 Il modello dell'identità virtuale di Nagy e Koles.

Possiamo notare che il punto di partenza è il **piano individuale**, rappresentato dall'avatar⁴². Questo strumento non è solo un'immagine, ma una vera e propria versione digitale dell'utente che permette di sentirsi fisicamente presenti (*"sense of presence"*) nell'ambiente virtuale. Attraverso l'avatar, non solo esploriamo uno spazio personale, ma stringiamo legami con gli altri che influenzano il modo in cui percepiamo noi stessi online. Inoltre, far parte di gruppi o comunità rinforza il nostro senso di appartenenza.

Subito dopo troviamo il **micro-livello**, ovvero l'insieme di elementi che collegano il singolo utente alla grande comunità globale. Questo livello si divide in quattro parti:

- **I racconti di vita** (narrative script): riguardano la storia dell'utente nel gioco o nella piattaforma, i suoi valori e ciò in cui crede. Secondo Dickey

⁴² Con il termine "avatar" facciamo riferimento a quelle entità digitali create dall'utente che è possibile personalizzare a proprio piacimento più o meno dettagliatamente in base alla piattaforma di cui si fa uso.

(2011), questi elementi danno un senso soggettivo a tutta l'esistenza digitale.

- **L'intimità digitale:** si riferisce al valore che diamo ai nostri ruoli e ai legami che creiamo. Calarsi in un ruolo specifico aiuta a definire chi siamo online (Spence, 2008), poichè agisce come un prolungamento di noi stessi che ci fa sentire realizzati (Aron e Mclaughlin, 2001). A volte questi ruoli sono già stabiliti (come i personaggi di un gioco), altre volte nascono spontaneamente (come un'amicizia tra avatar).
- **La comunità virtuale:** riguarda il sentirsi parte di un gruppo. Queste comunità sono fondamentali perchè, attraverso i giudizi e le risposte degli altri, rafforzano l'identità di chi ne fa parte (Taylor, 2006).
- **Gli oggetti digitali** (cultura materiale): possedere oggetti virtuali rende l'esperienza più coinvolgente. Scegliamo un oggetto per gusto personale o per necessità sociali, ma spesso lo facciamo per apparire meglio agli occhi degli altri e ottenere successo sociale (Lehdonvirta, 2010).

Spostandoci più avanti nel modello, arriviamo al **macro-livello**, che riguarda la comunità virtuale nella sua totalità. Anche questo livello riprende i quattro elementi visti in precedenza, ma li analizza dal punto di vista della società digitale globale. Il punto centrale è che nessuno crea la propria identità digitale da solo: esiste una struttura generale che, in modo indiretto, ci offre le "istruzioni" o le linee guida su come *costruirci* online.

I quattro elementi sono descritti in questo modo:

- **Narrative script:** si riferiscono al modo in cui raccontiamo la nostra identità, che nel mondo digitale è sempre in evoluzione. C'è una differenza importante rispetto alla vita reale: se offline la nostra storia è qualcosa che sentiamo dentro di noi come un percorso di crescita, online questa narrazione dipende dalle regole del mondo virtuale in cui ci troviamo (che

spesso includono elementi fantastici). Sono queste regole a decider come possiamo raccontare chi siamo.

- **L'intimità digitale:** riguarda la voglia di creare e mantenere legami negli spazi virtuali. Alcune ricerche (Gilbert, 2011) hanno dimostrato che le relazioni nate online sono vissute come vere e proprie relazioni reali. Molti utenti trovano I “partner virtuali” addirittura più piacevoli di quelli incontrati dal vivo. Questo accade spesso perchè, come suggerito da Scott (2016), chi cerca legami nel virtuale a volta lo fa per compensare delle insoddisfazioni nelle relazioni del mondo fisico.
- **La comunità virtuale:** è l'insieme di tutti i gruppi che abitano il web. Proprio come succede offline, il giudizio e l'influenza della società sono fondamentali per capire chi siamo. La differenza è che online esistono comunità molto diverse tra loro: da gruppi di giocatori ai social network (Nagy & Koles, 2014). Ogni gruppo ha le proprie regole e i propri valori che influenzano le scelte dell'utente e, di conseguenza, la sua immagine sociale.
- **La cultura materiale:** si riferisce al legame tra gli oggetti che possediamo online e i nostri rapporti con gli altri. Nel tempo è nata una vera “cultura del possesso” digitale simile a quella reale. Gli oggetti virtuali non sono solo pixel, hanno un forte valore simbolico. Possedere una determinata cosa può servire, ad esempio, per essere accettati o diventare membri di un gruppo specifico (Lehdonvirta, 2010).

Per concludere, i ricercatori spiegano che il loro modello si è concentrato soprattutto sugli aspetti legati alla società e agli oggetti digitali. Sono tuttavia consci del fatto che l'identità online sia un fenomeno molto più ricco e che non possa essere spiegato soltanto attraverso questi due punti di vista. Nonostante questa scelta, il punto fondamentale che gli Autori mettono in luce è che l'identità digitale non è solo un profilo tecnico bensì agisce come uno “schermo” o uno spazio aperto. Su di esso, le persone proiettano i propri desideri, i sogni e ciò che vorrebbero

essere nella realtà (Naty & Koles, 2014). In questo modo, la nostra presenza online diventa il luogo dove diamo forma alle nostre aspirazioni, permettendoci di esplorare versioni di noi stessi che forse, nel mondo fisico, non avremmo il coraggio di mostrare.

1.3. I laboratori nelle scuole: il progetto “Digital Me”

L’attività laboratoriale oggetto di questa analisi fa parte del Progetto di Ricerca di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN) 2022, dal titolo “*La mediazione tecnologica dell’umano. Volti e gesti nelle forme di autorappresentazione digitale*”. Questo percorso di ricerca si basa sull’esperienza decennale del Centro Studi *Self Media Lab* (Università degli Studi di Pavia) nello studio dell’autorappresentazione digitale, che ha indagato il passaggio dalle prime forme di *social networking* alla più recente automazione dell’immagine prodotta dai *Big Data*. Oltre all’Università di Pavia sono state coinvolte anche l’Università Cattolica, l’Università degli Studi di Genova e l’Università degli Studi di Milano.

Il laboratorio “Digital Me” nasce dunque con l’intento di lavorare nelle scuole secondarie di secondo grado (target 14-18 anni) per capire come gli adolescenti interagiscono con la propria immagine digitale. Gli obiettivi sono i seguenti: mappare le fenomenologie dell’autorappresentazione digitale tra gli adolescenti e promuovere una consapevolezza critica rispetto alla propria presenza “onlife”. L’idea di base è che il volto e i movimenti ripresi dallo smartphone non siano solo ‘foto’, ma rappresentino il terreno su cui i giovani scelgono come presentarsi al mondo e come relazionarsi con gli altri online.

1.3.1 Il metodo

La metodologia adottata per la conduzione dei laboratori è di natura etnografica e partecipativa. Non si è trattato di una lezione frontale bensì di un percorso di creazione e osservazione. Gli strumenti utilizzati per la raccolta dati hanno incluso:

- Osservazione partecipante: supportata dai diari di bordo e checklist per monitorare le dinamiche di gruppo durante la creazione di contenuti.
- Strumenti quantitativi e qualitativi: somministrazione di questionari (*survey*) iniziali e conclusivi e conduzione di *focus group* sotto forma di dibattito in classe.
- Documentazione visuale: l'utilizzo degli smartphone come mezzi di produzione degli studenti.

L'intero percorso è stato strutturato secondo tre principi fondamentali:

1. Il Riconoscimento: un'analisi introspettiva su come il soggetto percepisce la propria immagine riflessa nello schermo e quali discrepanze esistano tra il sé fisico e quello digitale.
2. L'Automatismo: una riflessione critica su quanto della nostra immagine sia oggi "scritto" dagli algoritmi, dai filtri di bellezza e dalle interfacce delle piattaforme.
3. La Tracciabilità: la consapevolezza del destino dei propri dati visuali e della volontà di controllo su come si desidera essere percepiti dalla propria community.

1.3.2 Analisi dei campioni

I laboratori sono stati effettuati in diverse aree geografiche italiane, caratteristica fondamentale per ottenere dei dati scientifici comparabili. Si è cercato di coprire diversi indirizzi di studio per osservare come *background* formativi differenti influenzino il rapporto con l'immagine digitale. Complessivamente, i laboratori

hanno coinvolto centinaia di studenti, permettendo di mappare una casistica molto ampia di comportamenti e sensibilità.

Per quanto riguarda la città di Pavia, i laboratori hanno avuto una durata complessiva di dodici ore, permettendo un’immersione totale nelle attività produttive. Il Liceo Foscolo (Classico) e il Liceo Taramelli (Scientifico) hanno offerto un terreno fertile per l’analisi del rapporto tra tradizione iconografica e innovazione digitale. Presso l’Ipsia Luigi Cremona (indirizzo di Moda) è stato possibile approfondire il legame tra corpo, abito e immagini mediate. Al Bordoni (Turistico) il laboratorio è stato proposto in una formula più breve (da tre ore), concentrandosi sulla comunicazione dell’immagine in contesti specifici.

La grande adesione al laboratorio da parte del Liceo Valgimigli di Rimini invece ha permesso alle classi degli indirizzi Classico e Scienze Umane di focalizzarsi sulle dinamiche relazionali mediate dai social media (prevalentemente TikTok e Instagram). Avendo a disposizione un numero così elevato di studenti, è stato possibile notare delle costanti nei modi in cui i giovani “mettono in scena” il proprio quotidiano. I laboratori da tre ore sono stati strutturati come sessioni intensive di confronto, dove il dibattito collettivo ha fatto emergere una consapevolezza condivisa sui rischi e sulle opportunità della visibilità online.

Nella tabella che segue è riportato il dettaglio delle scuole coinvolte, il numero di studenti partecipanti e la durata dei singoli laboratori:

Istituto	Indirizzo	Città	Classe	N. Studenti	Durata Lab
Liceo Foscolo	Classico	Pavia	VD	25	12h

Istituto	Indirizzo	Città	Classe	N. Studenti	Durata Lab
Liceo Foscolo	Classico	Pavia	VA + VB	30	12h
Liceo Taramelli	Scientifico	Pavia	2B	22	12h
Ipsia Luigi Cremona	Moda	Pavia	1 A	25	12h
ITAE Bordoni	Turistico	Pavia	4TA	17	3h
Liceo Valgimigli	Classico	Rimini	3DC, 3EC	40	3h
Liceo Valgimigli	Classico	Rimini	3AC, 3BC	44	3h
Liceo Valgimigli	Scienze Umane	Rimini	3EU, 3FU	39	3h
Liceo Valgimigli	Scienze Umane	Rimini	3HU, 3IU	40	3h
Liceo Valgimigli	Scienze Umane	Rimini	3CU, 3DU	39	3h
Liceo Valgimigli	Scienze Umane	Rimini	3AU, 3BU	47	3h

Istituto	Indirizzo	Città	Classe	N. Studenti	Durata Lab
Liceo Maserati	Tecnologico	Voghera	3TA, 3TB	32	3h
Liceo Cairoli	Socio-economico	Pavia	3DSA, 3BSE	50	3h
G.A. Pischedda	Alberghiero	Bosa	4I, 4M, 4L	36	3h
G.A. Pischedda	Tecnico-marketing	Bosa	3AFM, 4E AFM, 5I	45	3h
G.A. Pischedda	Scientifico	Bosa	3C, 4A	28	3h
G.A. Pischedda	Alberghiero	Bosa	5L, 5I SALA, 5M	40	3h
G.A. Pischedda	Alberghiero	Bosa	3I Sala, 3L, 3M	51	3h
TOTALE				650	

Tabella 1.1 *Analisi dei campioni*

1.3.3 La produzione di contenuti

Durante le ore di laboratorio, gli studenti non sono stati solo spettatori, ma veri e propri produttori di contenuti. Per permettere loro di esprimersi al meglio, sono stati messi a disposizione strumenti professionali che hanno trasformato l'aula in un piccolo set: videocamere, cavalletti, microfoni e selfie stick. L'uso di questa attrezzatura ha aiutato i ragazzi a passare da un uso "distratto" dello smartphone a una creazione più ragionata e consapevole. In tutto sono stati prodotti: 150 materiali audiovisivi, circa 300 autoritratti e ritratti fotografici e 130 ulteriori materiali.

I contenuti realizzati, che nel progetto vengono definiti "*Digital Artcraft*" (opere digitali), sono stati di diverso tipo:

- Il *Repository* dell'Autoritratto: la collaborazione scientifica ha portato alla creazione di una banca dati dedicata alle pratiche autoritrattistiche contemporanee, integrando i lavori degli studenti con esempi della storia dell'arte e del cinema.
- I Videodiari e i Selfie: gli studenti hanno prodotto video e fotografie per raccontare se stessi, mettendo in pratica le riflessioni fatte in classe sui filtri e sugli algoritmi.
- La *Time-Capsule*: la pratica della "time-capsule" (capsula del tempo digitale) ha permesso ai ragazzi di isolare un'immagine di sé significativa, sottraendola per un istante al flusso effimero dei social. L'idea è quella di "congelare" la foto per poi poterla riguardare in futuro.
- Sperimentazione Videoludica: un dato interessante emerge dall'uso del Videogame Self Image, uno strumento che ha permesso di esplorare l'identità attraverso l'avatar, confermando che la mediazione videoludica è oggi una delle forme più avanzate di autorappresentazione gestuale.

1.3.4 Conclusioni

Un elemento di cruciale importanza emerso dalla conduzione dei laboratori è la valenza “terapeutica” e sociale del lavoro sull’immagine. Come evidenziato nelle ricerche correlate del team (Bandi, Villa 2024)⁴³, lo studio del volto digitale non si limita al narcisismo social, ma tocca temi di profonda fragilità. L’esperienza nelle scuole ha dimostrato che il laboratorio può diventare uno spazio protetto per esplorare la propria identità, particolarmente utile in contesti dove la mediazione tecnologica diventa un ponte comunicativo necessario, come analizzato negli studi sull’autismo e sulle “*mobile autobiographies*” citati nella documentazione del progetto.

In conclusione, i laboratori hanno permesso di raccogliere una mole di dati che dimostra come l’autorappresentazione digitale sia oggi una competenza alfabetica primaria. La capacità degli studenti di passare da un uso passivo del filtro a una produzione video consapevole (di cui parleremo ancora più avanti) rappresenta il successo del Progetto “Digital Me”.

1.4. L’esperienza personale

L’attività di ricerca presentata in questa tesi si è avvalsa anche di una fase di osservazione partecipante e co-conduzione che mi ha vista impegnata, tra gennaio e febbraio 2026, in tre istituti scolastici. Affiancando la Dott.ssa Susanna Bandi ho avuto l’opportunità di osservare come gli studenti interagiscono con gli stimoli del progetto ‘Digital Me’, passando dal ruolo di osservatore a quello di facilitatore dei processi creativi degli adolescenti.

⁴³ **Bandi S., Villa F.**, *Esperire l’autismo. Tecnologie immersive tra rappresentazione e protocolli terapeutici*, in «Imago studi di cinema e media», (2024), pp. 29-47.

I laboratori sono stati svolti nella forma da tre ore ed hanno visto partecipare il Liceo Paolina Secco Suardo di Bergamo (indirizzo Scienze Umane), il Liceo Gandini di Lodi e il Liceo paritario Olivelli di Pavia (indirizzo Scientifico), per un totale di 104 studenti.

Nella prima parte della sessione, la conduzione si è focalizzata su una dimensione di orientamento e mediazione, necessaria poiché l'attività era riconosciuta agli studenti come monte ore per i Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO)⁴⁴. Il primo modulo orario è stato quindi dedicato alla presentazione dell'offerta formativa universitaria dell'Università di Pavia, con particolare riferimento ai Corsi di Laurea in *Lettere, Media e Spettacolo* e alla Laurea Magistrale in *Scritture e Progetti per le Arti visive e performative*. In questa fase, ho scelto di adottare un registro comunicativo informale, volto a decostruire la gerarchia accademica e a stabilire un legame empatico con le classi (composte da studenti del terzo e del quarto anno). Condividendo le mie personali incertezze passate e l'iter che mi ha portata a scegliere Pavia per assecondare la mia passione per il cinema, ho cercato di normalizzare il senso di smarrimento tipico della transizione post-diploma, trasformando la spiegazione tecnica in un momento di narrazione biografica.

1.4.1 Il dibattito in aula

Successivamente, il dialogo si è spostato sulla genesi del progetto. Abbiamo presentato gli esiti della ricerca condotta negli anni precedenti, illustrando i profili comportamentali emersi e la distinzione tra le dinamiche d'uso maschili e femminili. Per stimolare il coinvolgimento attivo, è stata utilizzata la modalità del **“Vero o Falso”**: questa tecnica ha innescato un dibattito critico in cui gli

⁴⁴ Con PCTO si intende dell' ex “Alternanza Scuola-Lavoro”, un periodo di formazione pratica che gli studenti delle scuole superiori italiane devono svolgere per legge.

adolescenti sono stati chiamati a confermare o smentire i nostri dati, agendo come “esperti” della propria esperienza digitale.

Attraverso un breve excursus storico del logo della piattaforma Instagram, abbiamo analizzato l’evoluzione del social media. Il confronto generazionale tra il mio approccio (e quello della Dott.ssa Bandi), radicato in un uso della piattaforma iniziato attorno al 2016, e quello degli studenti ha permesso di far emergere differenze sostanziali nelle modalità di fruizione, estetica e produzione di contenuti, ponendo le basi per la discussione successiva.

1.4.2 I dati emersi

L’indagine si è poi focalizzata sulle pratiche d’uso quotidiane degli studenti, aprendo una riflessione collettiva sulla natura dei loro profili Instagram. È emerso un dato controintuitivo rispetto alle generazioni precedenti: la tendenza a mantenere profili esteticamente “vuoti” o minimalisti. Attraverso un confronto diretto, abbiamo osservato le differenze tra ragazzi e ragazze nel modo di pubblicare contenuti, ipotizzando che le studentesse mostrino una presenza digitale più attiva rispetto ai maschi.

L’aggregazione dei dati raccolti nei tre istituti (Tabella 2) permette di delineare un profilo nitido dell’adolescente digitale contemporaneo, caratterizzato da una gestione dell’identità estremamente frammentata e strategica.

Categoria Analizzata	Bergamo	Lodi	Pavia
Profilo di Instagram completamente vuoto	85%	100%	100%
Possesso di 3 o più profili Instagram	15%	25%	30%

Categoria Analizzata	Bergamo	Lodi	Pavia
Coincidenza foto profilo tra Instagram e WhatsApp	1.6%	0%	0%
Esclusione o blocco dei profili dei Genitori ⁴⁵	N.D.*	4.1%	15%

Tabella 2 Grafico comparativo *(N.D. = Dato non emerso esplicitamente nel dibattito di Bergamo, ma dedotto dagli altri)

1. **Il paradosso del profilo “vuoto”:** Il dato più drammatico è l’omogeneità del profilo con zero post, che raggiunge il 100% nei campioni di Lodi e Pavia. Questo non indica un disinteresse per il social, quanto un nuovo modo di interpretarlo: il profilo principale non è più un diario narrativo (come lo era per la mia generazione), ma è diventato una vetrina statica. La via sociale si sposta nelle Stories (effimere, con la cancellazione automatica dopo le 24 ore) o nei profili secondari. Questo accade perché vedono il profilo pubblico come qualcosa di troppo impegnativo. Preferiscono non lasciarvi tracce permanenti che, col passare del tempo, potrebbero non rappresentarli più o farli sentire fuori posto.
2. **La stratificazione identitaria:** la proliferazione dei profili (fino a 5 per alcuni soggetti di sesso femminile) evidenzia una competenza sofisticata nella segmentazione del pubblico. Gli studenti agiscono come veri e propri “curatori” della propria immagine, decidendo quali frammenti di sé mostrare ai genitori, quali ai conoscenti e quali alla cerchia ristretta dei pari. Questa “architettura della privacy” suggerisce che l’adolescente non è una

⁴⁵ L’esclusione non avviene sempre tramite il blocco dell’account ma spesso attraverso l’uso strategico delle impostazioni della privacy (o l’inibizione della visualizzazione delle Stories ai familiari).

vittima passiva dell'algoritmo, ma un utente consapevole che utilizza gli strumenti tecnici per proteggere i propri spazi di autenticità⁴⁶.

3. **La divergenza tra Instagram e WhatsApp:** La quasi totale assenza di coincidenza tra la foto profilo di Instagram e di WhatsApp conferma una netta distinzione tra i due canali. WhatsApp è percepito come uno spazio di relazione “privato” mentre Instagram rimane il luogo della rappresentazione estetica, dove la foto profilo (spesso unico elemento visibile) deve rispondere a canoni precisi.
4. **Differenze di genere:** In tutti i laboratori è emersa una maggiore proattività femminile nella gestione dei profili multipli e nella cura estetica. Questo dato riflette una pressione sociale persistente che spinge le ragazze verso una maggiore performatività digitale, ma rivela anche una capacità superiore di utilizzare il mezzo social come strumento di esplorazione creativa della propria identità.

Il terzo punto ha portato un ulteriore spunto di dialogo in aula: l'analisi della fotografia del profilo intesa come primo tassello dell'identità digitale. Per stimolare la partecipazione, io e la Dott.ssa Bandi abbiamo scelto di mostrare e “decostruire” le nostre foto profilo WhatsApp, descrivendone i criteri di scelta, il contesto dello scatto e il messaggio identitario sottointeso. Questo momento di racconto condiviso ha permesso agli studenti di guardare all'immagine del profilo in modo nuovo: non più come una semplice foto, ma come il risultato di una scelta consapevole fatta per rappresentarsi in un certo modo.

Il dibattito ha in seguito portato alla luce le motivazioni dell'uso di account stratificati come i profili “privati” e “privatissimi”. Contrariamente allo stigma della distrazione digitale, l'analisi di queste dinamiche ha rivelato un uso

⁴⁶ In ambito sociologico, questi account secondari vengono spesso definiti “Finsta” (contrazione di Fake Instagram). Sono spazi digitali dove gli adolescenti si sentono liberi dalle pressioni estetiche del profilo principale, condividendo contenuti destinati esclusivamente a una cerchia ristretta e fidata di amici.

estremamente consapevole degli strumenti di privacy: gli studenti operano una segmentazione precisa del proprio pubblico, scegliendo accuratamente cosa mostrare e a chi, proteggendo la propria autenticità all'interno di cerchie ristrette e controllate.

1.4.3 La creazione di contenuti

Conclusa la fase di dibattito e analisi critica, il laboratorio è entrato nel vivo della produzione attiva. L'obiettivo era testare la capacità degli studenti di passare da fruitori passivi a creatori consapevoli, utilizzando gli stessi strumenti (smartphone e social media) analizzati in precedenza.

La classe è stata suddivisa in piccoli gruppi di lavoro (massimo cinque partecipanti), favorendo una dimensione collaborativa e di confronto. L'aula è stata allestita con delle fotocopie di selfie tratti dai profili Instagram di personaggi pubblici, artisti, atleti e influencer di rilievo internazionale.

Ad ogni gruppo è stato chiesto di:

- **Selezionare** uno scatto tra quelli proposti.
- Rielaborare e **ricreare** la foto utilizzando esclusivamente i propri dispositivi mobili e qualsiasi risorsa disponibile nell'ambiente scolastico (inclusa la manipolazione digitale tramite filtri o strumenti di Intelligenza Artificiale).
- **Presentare** il risultato alla classe, motivando le scelte stilistiche adottate e raccontando il processo creativo.

La seguente tabella riassume i mezzi utilizzati dai vari gruppi di lavoro:

Istituto	Uso di IA	App di Editing o Social	Analogico
BG	64% (Grok, Copilot, ChatGPT) ⁴⁷	18% (Instagram e Samsung Camera)	18%
LO	67% (Gemini, LoveArtAI)	17% (Instagram)	16%
PV	28% (ChatGPT, Gemini)	43% (CapCut)	29%

Tabella 3 *Analisi delle applicazioni utilizzate*

Nell'analisi della fase laboratoriale emerge l'eterogeneità nell'uso degli strumenti di produzione. Sono state presenti tre tendenze diverse: il Liceo Secco Suardo ha mostrato la propensione più alta verso l'intelligenza artificiale, il Liceo Olivelli ha visto un uso più marcato di app di editing avanzato come CapCut, segno di una vicinanza ai linguaggi video di TikTok e infine in ogni istituto una minoranza significativa ha scelto l'analogico.

Per incentivare il coinvolgimento, ogni gruppo ha ricoperto il ruolo di giuria per i propri compagni. I criteri di valutazione, espressi con un punteggio da 1 a 3, si basavano su due assi principali: la **somiglianza** (l'aderenza filologica allo scatto originale) e l'**originalità** (la capacità di reinterpretare la foto in modo ironico, critico o innovativo).

Il processo si è concluso con la proclamazione dei vincitori, trasformando la competizione in un momento di riconoscimento collettivo dei talenti espressivi emersi. Questa attività non ha solo stimolato la creatività, ma ha permesso agli studenti di toccare con mano la complessità della costruzione dell'immagine

⁴⁷ Rispettivamente le Intelligenze Artificiali generative sviluppate da xAI (Elon Musk), Microsoft e Google. Sono strumenti in grado di generare testi, immagini o analizzare dati a partire da input testuali (chiamati prompt).

digitale: ciò che appariva come un “semplice selfie” si è rivelato, alla prova pratica, un prodotto frutto di scelte precise e, talvolta, difficili da replicare.

1.4.4 Considerazioni finali

L’esperienza vissuta non è stata solo un’occasione di raccolta dati per la ricerca, ma ha rappresentato un fondamentale momento di auto-formazione e confronto generazionale. Il fatto di aver vissuto l’ambiente dei social media in età adolescenziale (sebbene con dinamiche differenti rispetto a quelle attuali) ha permesso di abbattere le barriere tradizionali. Questo ha creato uno spazio di comprensione dove il dialogo tra “adulti digitalizzati” e studenti è diventato arricchimento reciproco.

Dal punto di vista della mediazione didattica, l’attività mi ha spinto a testare le mie capacità di *public speaking* e gestione del gruppo, cercando di trasmettere una visione dell’università non come un traguardo rigido ma come un’opportunità oggi molto più variata rispetto al 2019, anno in cui ho iniziato il mio percorso accademico.

La risposta degli studenti ha superato le aspettative in termini di **proattività e creatività**. La fase di produzione dei contenuti ha rivelato una capacità di sfruttare non solo gli strumenti digitali ma anche le risorse analogiche e lo spazio fisico della scuola.

Molti gruppi hanno scelto di agire al di fuori delle mura dell’aula, coinvolgendo attivamente studenti di altre classi e in casi particolari anche il corpo docente, trasformando l’istituto in un vero e proprio set. Ho trovato anche molto interessante come alcuni gruppi abbiano scelto di non utilizzare l’intelligenza artificiale bensì pennarelli e materiali di recupero per decorare i corpi dei compagni, dimostrando una manualità creativa che integra perfettamente l’estetica digitale.

Il successo del progetto è stato sancito non solo dalla qualità dei materiali prodotti, ma dal clima di “leggerezza e entusiasmo” che ha caratterizzato gli incontri. L’ottimo riscontro dell’attività dimostra l’efficacia di un metodo che parte dalle passioni dei ragazzi. Trasformando i loro interessi in un esercizio di riflessione, li abbiamo aiutati a gestire con più consapevolezza la propria immagine digitale.

1.5. I limiti della ricerca

Nonostante la ricchezza dei dati raccolti, la presente ricerca non è esente da limiti metodologici che meritano di essere analizzati per futuri sviluppi del progetto.

1.5.1 Il binarismo di genere

Uno dei limiti principali della ricerca consiste nella categorizzazione dei dati in base a un modello binario (maschile o femminile). Sebbene questa distinzione sia stata funzionale alla strutturazione dei grafici e all’analisi statistica, non riflette pienamente la complessità del panorama identitario contemporaneo. Nell’adolescenza odierna, l’esplorazione di un’identità non binaria⁴⁸ o *gender-fluid* rappresenta una realtà significativa che impatta profondamente sulle modalità di autorappresentazione e identità digitale. Non aver previsto uno spazio di espressione per chi non si riconosce nel binarismo di genere ha potenzialmente escluso dei dati interessanti. Per coloro che si identificano nel genere non binario, il social media può rappresentare tanto uno spazio di affermazione quanto un luogo di pressione estetica, integrare queste prospettive avrebbe potuto restituire ulteriori dati dell’adolescente facente parte della Generazione Z.

⁴⁸ L’identità non binaria include tutte quelle persone che non si riconoscono esclusivamente nelle categorie “uomo” o “donna”, una dimensione sempre più presente nelle analisi sociologiche sull’adolescenza attuale.

1.5.2 La foga del dibattito

Durante i dialoghi in aula, è emerso un limite legato alla natura partecipativa da parte degli studenti. Il tema della rappresentazione digitale è risultato così vicino alla quotidianità degli studenti da innescare varie discussioni. Si è osservato spesso un fenomeno di sovrapposizione delle voci: l'entusiasmo nel voler smentire o confermare i dati ha reso talvolta difficile la raccolta di opinioni più sfumate o dei pareri degli studenti più introversi. Questa volontà di "prendere la parola" anche mentre un compagno sta esprimendo la sua opinione è sintomo di un bisogno inespresso. La scuola, legata a modelli di lezione frontale, offre raramente spazi di riflessione critica sui vissuti (soprattutto digitali) dei ragazzi. Se da un lato questo fervore ha garantito un alto coinvolgimento, dall'altro potrebbe aver dato spazio a voci più carismatiche del gruppo classe, mettendo in ombra posizioni divergenti o minoritarie.

1.5.3 La pressione del gruppo

Come già detto, l'attività creativa e di creazione dei contenuti è stata organizzata secondo gruppi di massimo cinque studenti. Il limite è che nella dinamica di gruppo è inevitabile che una forte personalità o un individuo con maggiori competenze tecnologiche "primeggi" a sfavore degli altri componenti. Da questo punto di riflessione bisognerebbe chiedersi se l'immagine prodotta sia davvero il riflesso dell'identità di tutti i membri o solo del leader del gruppo.

1.5.4 Le minoranze interculturali

Altrettanto importante è focalizzarsi sulla provenienza culturale e sul *background* migratorio degli studenti coinvolti. Nonostante la varietà degli istituti, non è stato possibile mappare se e come l'appartenenza a minoranze culturali o a famiglie di

prima e seconda generazione influenzi le pratiche di autorappresentazione. Questo aspetto introduce due concetti principali che non sono stati presi in esame:

- L'uso di piattaforme alternative: Mentre il dibattito si è concentrato principalmente su Instagram e Whatsapp, è possibile che studenti appartenenti a determinate comunità utilizzino social network differenti per mantenere legami con i paesi d'origine (si pensi a piattaforme come WeChat, Line). L'identità digitale di questi studenti potrebbe essere ancora più frammentata, divisa tra un "Sé occidentale" e un "Sé comunitario".
- I canoni estetici e la pressione familiare: le aspettative riguardo a ciò che è "appropriato" pubblicare variano da cultura a cultura. Il dato emerso sull'esclusione dei familiari dai propri profili potrebbe assumere significati diversi in contesti dove il controllo familiare o religioso è più rigido. Non aver indagato queste variabili rappresenta un limite nel comprendere se i canoni emersi durante i laboratori siano universali per gli adolescenti o dovuti ad una cultura prettamente occidentale e localizzata.

In conclusione, ammettere la parzialità di questa analisi non ne sminuisce il valore ma ne circoscrive il campo, offrendo nuovi stimoli per future indagini sulle identità digitali.

2. Capitolo 2: La Summer School

Dopo aver indagato come gli adolescenti costruiscono la propria identità attraverso i social media, il secondo capitolo di questo elaborato tratta il processo di trasposizione di tali tematiche all'interno del contesto della *Intensive Summer School 2025*.

2.1. La Summer School

Il titolo dell'IX edizione dell'Intensive Summer School svoltasi dal 22 al 25 settembre 2025 è stato “Digital Identities. La mediazione tecnologica dell'umano”, organizzata a cura delle professoresse Bandi e Innocenti Malini e del professore Donghi. In questa cornice in cui l'autorappresentazione è stata la protagonista, le giornate sono state scandite da tavole rotonde, laboratori, proiezioni e spettacoli teatrali. L'obiettivo era quindi fare il punto sulle attuali forme di autoconfigurazione delle arti visive e performative⁴⁹.

Tra gli interventi, durante la prima giornata è stato possibile discutere del quadro generale in cui si è mosso il progetto Digital Me, in modo da dare maggiore contesto per iniziare a lavorare nell'offerta laboratoriale, articolata in tre workshop distinti:

- Il laboratorio teatrale dal titolo *Pubblica Intimità* a cura della dramaturg Letizia Buoso si è focalizzato sulla natura performativa del selfie, inteso come azione sospesa tra la dimensione analogica e quella digitale. Utilizzando gli strumenti della drammaturgia, il laboratorio ha analizzato le potenzialità di scrittura del sé che scaturiscono nel momento in cui un istante privato viene trasformato in un contenuto sociale e condiviso.

⁴⁹ Programma della Summer School “*Digital Identities. La mediazione tecnologica dell'umano*”.

- Il workshop *Le vite degli altri* curato dal regista Francesco Clerici ha utilizzato la forma del video-saggio per analizzare i contenuti degli studenti delle scuole superiori. L'obiettivo era decodificare i linguaggi e i temi della narrazione adolescenziale favorendo un dialogo capace di intrecciare i vissuti personali alle scelte di ripresa.
- Infine *Bodies Tracking, Corpi nello spazio* condotto da Francesco Bottino in collaborazione con il Laboratorio di Robotica industriale (RAMSLAB) dell'Università di Pavia, ha permesso la sperimentazione della tecnica della Motion Capture (più comunemente abbreviata con MoCap).

In qualità di studenti del corso di Laurea Magistrale in *Scritture e progetti per le Arti visive e performative*, siamo stati invitati a operare sui prodotti realizzati dai ragazzi (video-diari, selfie, foto e video-messaggi) per esplorarne le potenzialità narrative e creare ulteriori contenuti di breve durata. Personalmente il mio gruppo si è mosso in un ibrido tra gli ultimi due laboratori, lavorando contemporaneamente alla riscrittura dei vissuti degli individui e sperimentando con la tecnologia.

2.1.1 La Self Image

Tra i vari interventi e relatori a cui ho assistito durante la Summer School, ho trovato molto interessante e in linea con il progetto, ampiamente descritto nel capitolo precedente, le riflessioni di Francesco Piluso e della professoressa Villa riguardo all'utilizzo dei filtri⁵⁰.

Non dobbiamo più intendere la *self-image* come un semplice specchio, ma come un campo di forze dove più immagini convivono e si contrappongono. Grazie all'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale, l'immagine di Sé diventa un "iper-

⁵⁰ Strumenti di elaborazione dell'immagine basati su algoritmi di visione artificiale e Realtà Aumentata (AR). Essi agiscono sulla superficie del volto o dell'ambiente circostante applicando trasformazioni che possono variare dalla correzione cromatica alla deformazione morfologica, fino all'aggiunta di elementi grafici complessi. In ambito semiotico, il filtro non è un semplice ornamento ma un operatore che modifica il regime di visibilità e la temporalità del soggetto rappresentato.

oggetto” che contiene non solo chi siamo ma chi potremmo essere o chi saremmo stati.

In aula la Professoressa Villa ha esposto l’esempio del caso di Lady Diana e della manipolazione del tempo. È stato spiegato come il filtro non sia solo un abbellimento estetico ma un **operatore temporale**. L’immagine di Lady Diana invecchiata artificialmente crea un cortocircuito: vediamo la Diana reale e la sua proiezione algoritmica nello stesso momento. Il filtro “lavora sulla superficie” del volto per aggiungere uno strato di tempo che la realtà le ha negato. Si tratta di una competenza nuova degli algoritmi: attingere a database per creare una temporalità sintetica.

Il Dottore Francesco Piluso, invece, ha analizzato le Gender Swap Apps⁵¹ in una sua pubblicazione “Semiotica dei filtri” (2025), studiando come queste app non siano neutre ma promuovano l’utilizzo del filtro puntando su quattro caratteristiche valorizzanti:

- Pratico: l’immediatezza tecnica dell’inversione di genere.
- Utopico: la proiezione di un desiderio e la possibilità di vedersi “altrove”.
- Critico: la facilità e la gratuità dell’utilizzo di questo strumento.
- Ludico: il filtro visto come gioco e intrattenimento.

È fondamentale sottolineare come questo tipo di applicazioni abbiano uno dei limiti in comune con le criticità della nostra ricerca (di cui sopra). Un punto di rottura nell’analisi dei filtri emerge dal confronto tra l’uso ludico della massa e l’esperienza delle comunità trans, queer e non-binary⁵². Per un utente cisgender (che si identifica nel genere assegnato alla nascita) la possibilità di utilizzare un

⁵¹ Applicazioni basate su reti generative avversarie (GAN) e intelligenza artificiale (come la nota FaceApp) che permettono di modificare i tratti somatici di un volto per simularne l’appartenenza al genere opposto. Tali tecnologie operano attingendo a vasti database di immagini preesistenti, applicando standard estetici e stereotipi di genere cristallizzati negli algoritmi di apprendimento automatico.

⁵² Termini che afferiscono alla sfera dell’identità di genere non conformi alle norme eterocisnormative. Trans indica persone la cui identità di genere differisce dal sesso assegnato alla nascita; Queer è un termine ombrello che rifiuta le etichette fisse, abbracciando la fluidità; Non-binary identifica coloro che non si riconoscono nel binarismo uomo/donna.

filtro che inverte i tratti maschili e femminili è vista come una forma di intrattenimento. L'identità di genere viene quindi ridotta a una "maschera" digitale, un gioco estetico che può risultare superficiale e nel peggiore dei casi sprezzante. La critica queer sottolinea come questa banalizzazione rischi di sminuire le reali difficoltà politiche, sociali e fisiche legate alla transizione di genere nella vita reale.

Di contro, per molte persone trans vedere la propria immagine trasformata dall'algoritmo in una versione che aderisce alla propria identità sentita scatena quella che viene definita *gender euphoria*⁵³ (euforia di genere). Il filtro diventa un aiuto nel poter visualizzare il futuro, uno spazio sicuro di sperimentazione dove l'utente può immaginare un Sé possibile prima ancora di iniziare i percorsi medici di transizione. È interessante notare come l'euforia di genere, solitamente legata a tappe della transizione fisica o sociale, trovi oggi una dimensione "anticipatoria" nel digitale, permettendo al soggetto di abitare, seppur virtualmente, un corpo che la realtà biologica o sociale non ha ancora riconosciuto.

Sfortunatamente le possibilità che questi risultati degli algoritmi infondano false aspettative è però ancora oggi molto alta. Il rischio del "grado di separazione" tra l'identità creata dall'IA e la realtà del corpo può diventare fonte di frustrazione. Se da un lato il filtro regala un momento di euforia, dall'altro impone uno standard estetico che potrebbe non corrispondere alla complessità dell'identità reale, creando forte pressione psicologica.

⁵³ Concetto psicologico ed esistenziale che descrive l'emozione profonda, il senso di benessere provato da una persona non binaria o trans quando la propria immagine, il proprio corpo o il riconoscimento sociale entrano in sintonia con la propria identità di genere.

3. Capitolo 3: Il Case Study

Nel seguente capitolo verrà fatta una breve analisi della filiera cinematografica tradizionale per poter comprendere appieno le fasi che precedono la distribuzione di un contenuto audiovisivo. In seguito verrà introdotta la tecnologia della Motion Capture, strumento con il quale io e il mio gruppo abbiamo lavorato durante la Summer School, che ha portato all'esito di *ANNA*: cortometraggio (2'36") basato sui contenuti prodotti dagli studenti delle scuole superiori che hanno partecipato al progetto Digital Me.

3.1. La struttura del cinema classico

Tradizionalmente, la creazione di un'opera cinematografica è stata interpretata come un processo sequenziale e compartimentato. Come sottolineano David Bordwell e Kristin Thompson, la produzione cinematografica si divide in fasi distinte che garantiscono l'organizzazione di un lavoro collettivo estremamente complesso. Queste fasi non sono solo temporali, ma rappresentano diverse modalità di pensiero creativo:

1. **Pre-produzione:** è la fase della progettazione. Qui il lavoro è intellettuale e organizzativo ovvero si scrive la sceneggiatura, si definisce l'estetica del film attraverso lo storyboard e si pianifica la logistica⁵⁴.
2. **Produzione:** è il momento in cui la visione astratta incontra la realtà fisica. La macchina da presa cattura luce, corpi e scenografie. È una fase dominata dal lavoro di squadra dove è necessario gestire attori, troupe e imprevisti ambientali in tempo reale.

⁵⁴ **Bordwell D., Thompson K.,** *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill, New York, 2012, p. 15. I due autori spiegano come la pre-produzione sia il momento in cui si stabiliscono i limiti creativi entro cui si muoverà l'opera.

3. **Post-produzione:** storicamente vista come il momento della “rifinitura”, dove il materiale grezzo viene ordinato. Nella fase di montaggio il film ottiene un ritmo e una struttura finale⁵⁵.

3.2. La produzione virtuale

L'avvento delle tecnologie digitali ha scardinato questa sequenzialità. Se nel cinema tradizionale la fase di produzione era il cuore pulsante, nel cinema digitale e in particolare nell'animazione 3D e nella Motion Capture, i confini si fondono. Secondo Stephen Prince, nel suo saggio *Digital Visual Effects in Cinema*, le nuove tecnologie introducono il concetto di “*seduction of reality*”: il digitale non è più una semplice aggiunta bensì un elemento che modifica l'intero processo:

“The digital revolution [...] is different from the move to color and wide screen, in being both silent and invisible. [...] Digital techniques emulate chemical photorealism and are considered succesful to the extent that they hide their own pixelated origins.”⁵⁶”

Nel contesto della *Virtual Production*, assistiamo a un fenomeno di “post-produzione anticipata”: molti degli effetti visivi e degli ambienti che un tempo venivano creati mesi dopo le riprese, ora devono essere pronti prima di iniziare a filmare, affinché gli attori e i sistemi di cattura (come la MoCap) possano interagirvi in tempo reale.

⁵⁵ Murch W., *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*, Silman-James Press, 2001, p. 4.

⁵⁶ Prince S., *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, Rutgers University Press, 2012, p. 2.

3.2.1 La Motion Capture come ponte tra i mondi

La MoCap si inserisce in questo solco come la tecnologia che meglio rappresenta la sintesi tra la performance umana “dal vivo” e la manipolazione digitale. Non si tratta più di riprendere un attore ma di campionare il suo movimento.

Mentre la cinematografia tradizionale è legata all’indice fotografico (la traccia della luce su un sensore), la MoCap trasforma il corpo in un set di coordinate matematiche. Come evidenziato dai manuali tecnici, questo sposta l’asse creativo:

“Digital cinema represents a return to the 19th-century pre-cinematic practices, when images were hand-painted and hand-animated. [...] Cinema is now to delegate these manual techniques to animation and define itself as a recording medium of motion rather than just light.⁵⁷”

Queste basi sono necessarie per comprendere appieno la realizzazione del cortometraggio *ANNA*.

3.3 Che cos’è la Motion Capture?

La Motion Capture consiste in un sistema tecnologico avanzato atto alla rilevazione e alla registrazione cinetica di corpi o oggetti in tempo reale. Il fulcro di tale metodologia risiede nell’acquisizione millimetrica di coordinate spaziali e dati sull’orientamento, finalizzati alla trasportazione del movimento fisico in un ambiente virtuale.

Quando applicata alla figura umana, questa tecnica permette a un software di elaborazione di mappare le articolazioni del soggetto, traducendole in una struttura scheletrica digitale. Tale “armatura” virtuale funge da base per l’animazione di avatar o personaggi complessi i quali, ereditando fedelmente le dinamiche motorie

⁵⁷ **Manovich L.**, *What is Digital Cinema?*, in *The Language of New Media*, MIT Press, 2001, p. 295.

della controparte reale, garantiscono un elevato grado di realismo e fluidità nell'interazione digitale.

Se volessimo spiegare questa tecnica con una metafora semplice, potremmo descriverla come un “ponte invisibile” che cattura l'anima del movimento umano per trasferirla in un corpo digitale, immerso in un'ambientazione virtuale. In ambito umanistico, la MoCap “osserva” i movimenti di una persona reale e i suoi cambi di espressione per “insegarli” ad un personaggio virtuale, chiamato avatar⁵⁸. A differenza della ripresa cinematografica tradizionale, che produce un'immagine bidimensionale composta da pixel, la MoCap genera un flusso di dati che descrivono la cinematica del corpo nel tempo.

Detto con le parole di Albero Menache, il cuore di questa tecnica non è la “visione” ma la “misurazione”:

“Motion capture involves measuring an object's position and orientation in physical space, then recording that information in a computer-usable form. [...] The result is a digital representation of the motion.”⁵⁹

Questo significa che il corpo dell'attore viene ridotto a un insieme di punti di articolazione (chiamati nodi) creando una struttura che il software riconosce come “scheletro” (*skeleton hierarchy*).

3.3.1 Diversi tipi di MoCap

Esistono diverse metodologie per catturare il movimento, ognuna con implicazioni estetiche e produttive differenti. È fondamentale distinguere i sistemi principali:

⁵⁸ La Motion Capture (cattura del movimento) è il processo di registrazione del movimento di oggetti o persone. In ambito cinematografico e videoludico, si riferisce alla registrazione delle azioni di attori umani per animare modelli digitali di personaggi 2D o 3D. Cfr. **Aseeri S**, *Embodied Realistic Avatar System with Body Motions and Facial Expressions for Communication in Virtual Reality Applications*, 2020.

⁵⁹ **Menache A.**, *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Academic Press, 2011, p. 2

La tecnologia che sfrutta i **Sistemi Inerziali** (IMU) si fonda sull'utilizzo di piccoli sensori direttamente sul corpo o all'interno di tute specifiche. Qui la tecnologia agisce come una "seconda pelle" che percepisce rotazioni e accelerazioni. Dal punto di vista teorico, questo sistema trasforma il corpo in un vettore di forze: non è importante la forma del corpo, ma la sua energia e il suo movimento nello spazio. Il limite è il *drift*, ovvero una progressiva perdita di precisione. Come sottolineato da Kitagawa e Windsor:

“Inertial systems allow for a much greater range of movement and can be used in almost any environment, as they do not require a dedicated studio space or line-of-sight between cameras and markers”⁶⁰.

Alcuni sistemi utilizzano campi magnetici o strutture rigide (esoscheletri) per mappare il movimento. Nel primo caso il corpo abita un campo invisibile di forze che ne determina la posizione. Nel secondo l'attore indossa una struttura che ne ricalca l'architettura ossea. Sebbene molto precisi, questi sistemi evidenziano il limite legato alla macchina (come ad esempio il peso).

La visione ottica è il tipo di tecnologia con cui abbiamo potuto sperimentare. Si divide in:

- Sistemi Markerless (senza marker): utilizzano telecamere intelligenti (come il Kinect) che “vedono” l'utente e ne estraggono uno scheletro virtuale senza necessariamente indossare nulla. È la forma di mediazione meno invasiva ma anche più soggetta ad errori.

- Sistemi con Marker: il corpo viene punteggiato da piccoli segnali luminosi o riflettenti. In questo caso, il soggetto viene ridotto a una costellazione di punti nel vuoto. Attraverso la triangolazione (lo sguardo incrociato di più telecamere), il software ricostruisce la tridimensionalità. Le telecamere

⁶⁰ Kitagawa M., Windsor B., *MoCap for Artists: Workflow and Techniques for Motion Capture*, Routledge, 2020, p 12.

emettono luce che viene riflessa dai piccoli marcatori sferici posizionati sulla tuta dell'attore (Figura 2). È il sistema più preciso, utilizzato in produzioni filmiche come *Avatar* o *Il Signore degli Anelli* ma richiede un ambiente controllato con precisione. Nel caso in cui un sensore venisse coperto (occluso), il dato andrebbe perso. È una forma di astrazione: l'identità scompare per diventare un puro schema di punti luminosi che si muovono nel tempo.

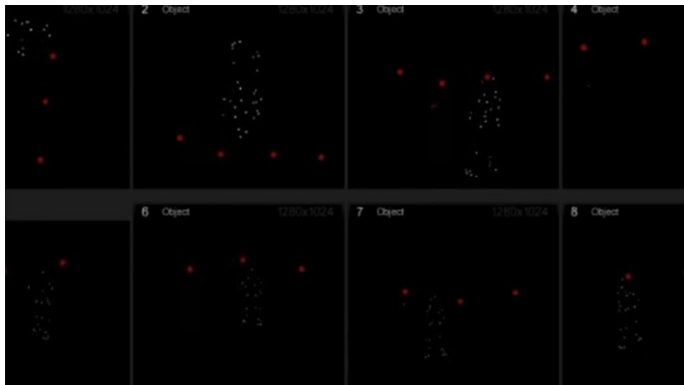


Figura 2 *Interfaccia del software prima della triangolazione.*

Nel nostro caso, sono stati utilizzati i sistemi ottici quindi attraverso l'uso di sensori, telecamere specifiche e tute particolari, la tecnologia ha tracciato le azioni e i movimenti degli arti e li ha trasformati in dati numerici. Questi dati diventano istruzioni che permettono all'avatar di replicare i movimenti in modo così realistico che supera la semplice animazione tradizionale⁶¹. In questo processo l'attore diventa il personaggio digitale in tempo reale⁶²: legame fondamentale per questa tecnologia che studia come un pensiero nato da un corpo possa sopravvivere

⁶¹ Per ottenere un risultato fotorealistico, la tecnologia deve essere in grado di catturare non solo i grandi movimenti, ma anche i dettagli microscopici della pelle e delle rughe d'espressione. Cfr. **Alexander O.**, *Creating a Photoreal Digital Actor: The Digital Emily Project*, 2009.

⁶² In letteratura questa tecnica viene definita "incarnazione digitale" (embodiment). È il fenomeno psicologico per cui un utente inizia a percepire il corpo del proprio avatar come se fosse il proprio, aumentando il coinvolgimento emotivo nella narrazione. Cfr. **Wei S.**, *Dynamic facial expressions on virtual humans for virtual reality (VR) mental health therapy*, 2022.

e comunicare anche quando viene filtrato da uno strato tecnologico, trasformando la rigidità del codice informatico nella fluidità della vita umana.

La validità della Motion Capture non si esaurisce nella fluidità del movimento, ma risiede nella capacità di innescare processi cognitivi e risposte fisiologiche nello spettatore. Studi condotti su gruppi di adolescenti hanno dimostrato che l'uso di ambienti in Realtà Virtuale (VR) e di avatar dotati di espressioni facciali dinamiche è fondamentale per facilitare il riconoscimento delle emozioni e l'interazione sociale⁶³. Questo accade perché il volto umano digitale, quando riprodotto con accuratezza, permette al cervello di attivare gli stessi canali empatici che utilizziamo nella vita reale. Si tratta della tecnica della *Facial Capture*, grazie alla quale non ci si limita a catturare solo il movimento di gambe e braccia ma anche la mimica facciale e le dita.

Sebbene non sia stato il nostro caso, nelle occasioni in cui oltre alla tuta l'attore indossa anche un casco per la riproduzione delle espressioni facciali (*Facial Capture*) (Figura 3), la MoCap diventa un catalizzatore di attenzione. Essa guida lo sguardo dello spettatore verso i punti focali dell'espressione (occhi e bocca), umanizzando una storia digitale. Se si potesse adattare alla nostra ricerca sull'identità, questo significa che l'adolescente (o lo spettatore) non percepisce più un freddo algoritmo ma riconosce un Sé vulnerabile e autentico, capace di suscitare una risposta emotiva reale⁶⁴. Questo però solleva una questione teorica centrale: dove finisce la recitazione dell'attore e dove inizia il lavoro dell'animatore? Secondo l'estetica del cinema digitale, l'attore MoCap non è un "corpo-immagine" ma un "corpo-interfaccia".

⁶³ **Bekele E.** *Understanding How Adolescents with Autism Respond to Facial Expressions in Virtual Reality Environments*, 2013.

⁶⁴ *Ivi*, pag. 5.



Figura 3 L'attrice Zoe Saldana durante le riprese di Avatar.

3.2.3 La Realtà Mista come supporto alla performance

Un'evoluzione significativa nell'uso della MoCap, sperimentata direttamente durante il workshop condotto da Francesco Bottino, riguarda l'integrazione della **Realtà Mista** (*Mixed Reality*). Se la Motion Capture tradizionale richiede all'attore un enorme sforzo di immaginazione per proiettarsi in un mondo che non vede, la Realtà Mista permette di sovrapporre elementi digitali al contesto reale tramite dei visori. Non abbiamo potuto utilizzare i visori ma l'ambientazione virtuale e il nostro soggetto erano proiettati sul maxischermo, in modo che tutti potessimo confrontare cosa stava accadendo in sala e cosa nella realtà virtuale.

Grazie a questa tecnica l'attore non si muove più in un vuoto asettico ma può interagire visivamente con l'avatar che sta interpretando o con gli altri elementi della scena virtuale. Questa "collaborazione" tra reale e virtuale è fondamentale per ridurre il carico cognitivo dell'interprete, permettendogli di concentrarsi maggiormente sull'espressività e sulla verità del gesto⁶⁵. A tal proposito, è importante la definizione della realtà mista nel cinema contemporaneo:

⁶⁵ L'uso di sistemi come il CoMR-MoCap consente agli attori di visualizzare le rappresentazioni digitali dei performer in tempo reale, migliorando la coordinazione e la qualità della recitazione in contesti di produzione virtuale. Cfr. Cannavò A., Bottino F., Lamberti F., *Supporting motion-capture acting with collaborative Mixed Reality*, in <<Computers & Graphics>>, vol 124, 2024.

“Technologies such as motion capture (mocap) and mixed reality are revolutionizing how films featuring visual effects are produced. [...] Actors are requested to use their imagination to envision what characters see and do on set”⁶⁶.

La tecnologia, quindi, non punta a sostituire l'attore ma gli fornisce “occhi” per abitare lo spazio digitale. Nel caso di *ANNA*, l'uso di queste tecniche ha permesso di riflettere su una nuova forma di presenza: le attrici erano fisicamente a Pavia, nell'Auditorium San Tommaso, ma le loro proiezioni emotive e visive abitavano nel mondo del cortometraggio, creando un'identità digitale ibrida.

3.3. Il cortometraggio ANNA

3.3.1 Progettazione e pre-produzione: il concept

La fase di pre-produzione del cortometraggio *ANNA* non è stata semplice ma si è articolata in un processo intensivo di due giorni, in cui la scrittura narrativa è stata indissolubilmente legata alle possibilità (e ai limiti) offerte dalla tecnologia Motion Capture. Come suggerito dai manuali di produzione digitale, la pre-produzione per il 3D non riguarda solo il “cosa” raccontare, ma la definizione delle regole fisiche e visive dell'ambiente virtuale.

3.3.2 La scelta sonora

Dopo aver analizzato i contenuti prodotti dai ragazzi facenti parte del progetto Digital Me e aver compreso la cornice teorica sulle identità digitali, io e il mio gruppo di lavoro abbiamo deciso di integrarci con il workshop diretto dal regista Francesco Clerici. Abbiamo analizzato diverse testimonianze degli studenti, tra le quali è stata selezionata quella di Anna. Abbiamo deciso di utilizzare solo il suo video e non una pluralità perché la sua voce, carica di riflessioni e incertezze, è poi

⁶⁶ *Ibidem.*

diventata la colonna vertebrale del progetto. In particolare abbiamo notato come il cambio repentino di argomenti e le numerose passioni citate fossero lo specchio del dubbio adolescenziale. Abbiamo deciso di sottolineare il tono ansiogeno e confuso in modo tale da rendere le parole non un semplice accompagnamento bensì il motore che dettava il ritmo, l'intensità e la direzione delle immagini virtuali.

3.3.3 Lo Storyboard

Coerentemente con il tema dell'angoscia e dell'incertezza, abbiamo optato per un'estetica minimalista (Figura 4). L'avatar è stato spogliato di dettagli superflui per concentrare l'attenzione sul movimento, mentre l'ambientazione è stata progettata come un *void* (uno spazio buio e indefinito). Questa scelta scenografica mira a isolare il soggetto, enfatizzando il senso di smarrimento e di disagio descritti nell'audio (Figura 5).

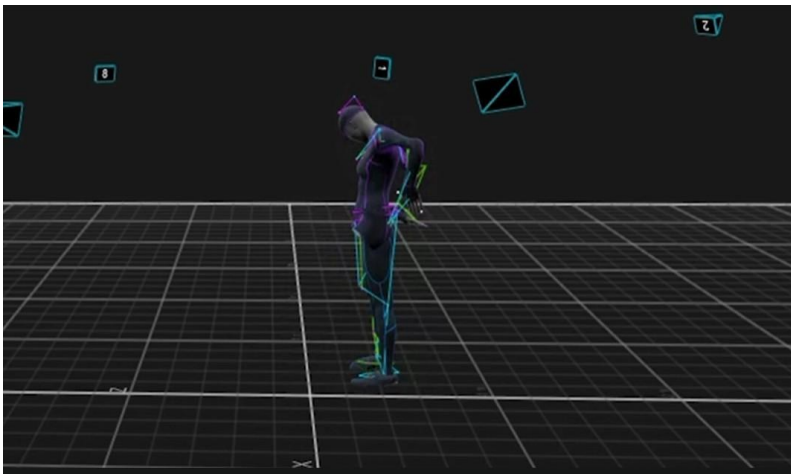


Figura 4 *La registrazione dello schermo del computer, l'interfaccia del software.*

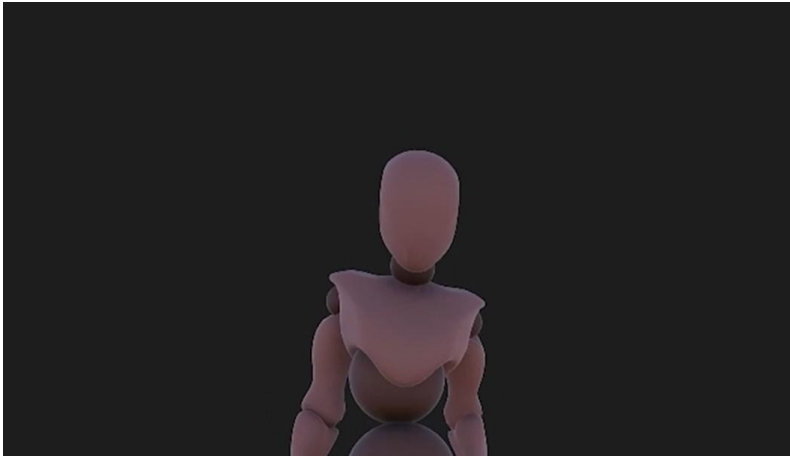


Figura 5 L'avatar e l'ambiente circostante.

Durante la seconda giornata, la redazione dello storyboard ha richiesto un approccio ibrido: non ci si è limitati a descrivere le inquadrature (campi e piani), ma si è pianificata una vera e propria coreografia funzionale (Figura 6). Ogni movimento è stato studiato per massimizzare la resa dei sensori, tenendo conto dei limiti tecnologici e trasformando l'ostacolo tecnico (il glitch) in una risorsa espressiva. Abbiamo deciso i ruoli di ogni componente del gruppo in modo tale che ognuno di noi avesse dei riferimenti chiari e precisi riguardo il proprio lavoro, in modo da facilitare le riprese che sarebbero avvenute il giorno seguente.

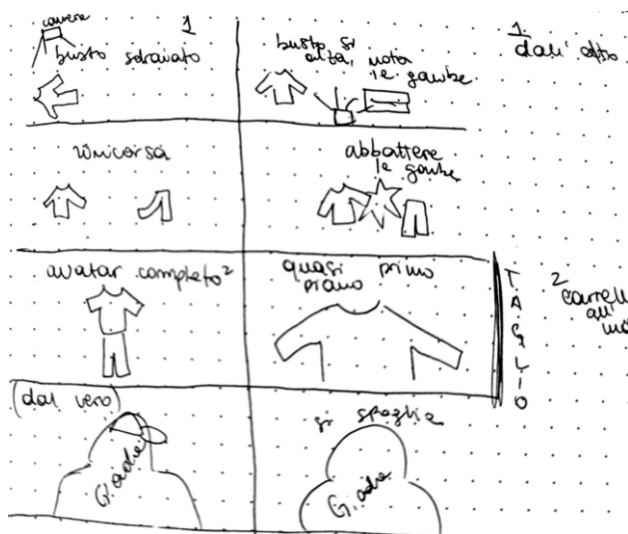


Figura 6 Lo storyboard.



Figura 7 *Lo studio dei movimenti e il montaggio della coreografia.*

3.3.4 La sperimentazione: il corpo diviso

Il fulcro dell'innovazione del progetto risiede nella decisione di **scindere la tuta** MoCap (Figura 8). A differenza della prassi standard che prevede un attore per ogni avatar⁶⁷, abbiamo scelto di dividere i sensori tra due diverse attrici. L'obiettivo era rappresentare un'identità frammentata che tenta faticosamente di ricomporsi nello spazio virtuale. L'avatar risultante appariva come un corpo "spezzato" o distorto, che acquisiva una parvenza di unità solo attraverso la coordinazione simbiotica delle due performer. Questa scelta ha trasformato la fase di produzione in una sfida di **ingegneria performativa**: è stato necessario mappare accuratamente quali segmenti corporei assegnare a ciascuna performer, richiedendo una precisione estrema nelle fasi di calibrazione per evitare il collasso del modello digitale.

⁶⁷ Solitamente, il sistema MoCap associa un unico set di marcatori a un unico scheletro virtuale (*Actor-to-Character mapping*). La divisione della tuta rappresenta un'eccezione sperimentale che mette alla prova gli algoritmi di solving del software. Cfr. **Kitagawa M., Windsor B.**, *MoCap for Artists: Workflow and Techniques for Motion Capture*, Routledge, 2020, p 72.

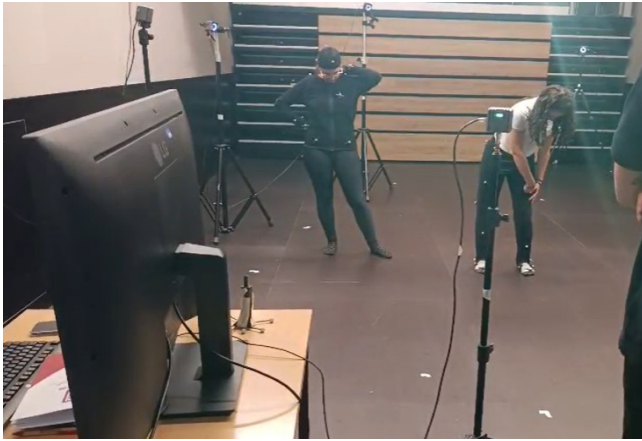


Figura 8 *Giada e Emma con addosso la tuta.*



Figura 9 *L'avatar diviso.*

3.3.5 La produzione

La fase di produzione ha segnato il passaggio dalla teoria alla *pipeline tecnica*. In questa fase l'azione fisica viene transcodificata in informazione digitale. Non si ha una semplice registrazione video, bensì una traduzione matematica della presenza nello spazio⁶⁸.

⁶⁸ La pipeline di produzione in MoCap differisce dal cinema tradizionale perché sposta gran parte del lavoro creativo nella fase di preparazione degli asset digitali. Cfr. **Beane A.**, *3D Animation Essentials*, John Wiley & Sons, 2012, p. 142.

Il primo passaggio fondamentale è stato quello della **Calibrazione** (Figura 10). Lo spazio d'azione e i sensori indossati dalle attrici sono stati allineati attraverso una serie di movimenti codificati (chiamati *T-pose* e *A-pose*). In questo modo è stato creato lo “scheletro virtuale” che ricalcava esattamente le proporzioni dei corpi umani, garantendo che ogni movimento fosse catturato senza distorsioni spaziali⁶⁹. Senza una calibrazione precisa, il rischio è il cosiddetto *sliding*: la percezione che l'avatar non sia ancorato al suolo, rompendo l'illusione di realtà.

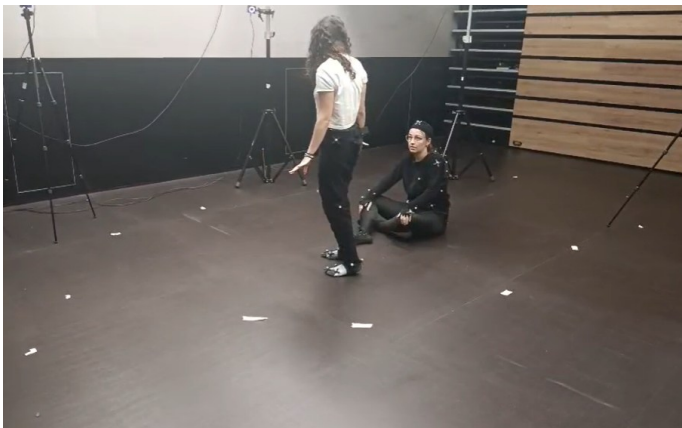


Figura 10 *Giada e Emma durante la fase di Calibrazione.*

Una volta stabilita la connessione tra corpo fisico e scheletro digitale, si passa alla fase di **Cattura** (*Acquisition*) (Figura 11). Nel nostro caso, i movimenti sono stati registrati come flussi di coordinate tridimensionali. Tuttavia, il dato grezzo ottenuto non è immediatamente pronto per la narrazione: esso deve subire un processo di **Cleaning** (pulizia dei dati), per eliminare eventuali occlusioni dei sensori e successivamente di **Retargeting**⁷⁰. In quest'ultimo passaggio i movimenti catturati su un corpo (l'attore) vengono adattati a un corpo differente (l'avatar), mantenendo intatta l'intenzione emotiva.

⁶⁹ La calibrazione è l'atto di definire la relazione tra i marcatori fisici e i nodi dello scheletro virtuale. È un passaggio obbligatorio per limitare gli errori di campionamento. Cfr **Kitagawa M., Windsor B.**, pp. 55-58.

⁷⁰ Il Retargeting è il processo di trasferimento dei dati di movimento da una gerarchia di articolazioni a un'altra, spesso con proporzioni diverse. Cfr. **Menache A.**, *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Academic Press, 2011, p. 112.

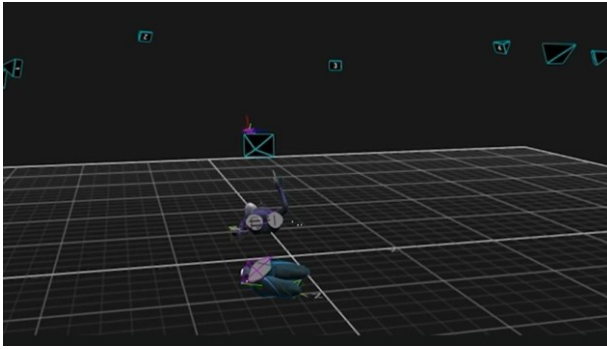


Figura 11 *La fase di Acquisizione.*

Data la natura sperimentale del cortometraggio, ci siamo occupati anche di documentare il processo dal vero, fornendo foto e riprese di *backstage* che, nel caso in cui il nostro intento avesse fallito, avremmo potuto utilizzare comunque nel prodotto finale. Inoltre abbiamo ottenuto dei contenuti visivi anche nel momento della calibrazione attraverso la registrazione dello schermo del computer e dell'interfaccia del programma utilizzato. Prepararci un **piano di riserva** ci ha permesso di considerare il 'dietro le quinte' non come un semplice scarto, ma come una componente integrante del linguaggio sperimentale, capace di svelare allo spettatore l'artificio tecnologico dietro l'emozione digitale.

3.3.6 La post-produzione

Infine, la fase di post-produzione, condotta sotto la supervisione del regista Francesco Clerici, ha rappresentato il momento cruciale di sintesi formale del progetto.

Una delle prime decisioni autoriali ha riguardato la cornice visiva dell'opera. Il titolo (Figura 12) caratterizzato da un fucsia acceso su fondo nero, non risponde a una scelta estetica ma richiama direttamente l'identità cromatica dell'avatar. Questa scelta stabilisce un legame immediato tra il testo e l'immagine: il nero simboleggia "il nulla" digitale, uno spazio privo di coordinate fisiche dove l'unico elemento di realtà è il corpo sintetico di Anna. Il fucsia, colore vibrante e artificiale,

sottolinea la natura tecnologica di questa nuova identità, che brilla di luce propria nell'oscurità del database.



Figura 12 *Il titolo iniziale.*

Un altro elemento fondamentale del lavoro di post-produzione è stato l'inserimento di effetti sonori e visivi di “glitch” (Figura 13). Abbiamo scelto di enfatizzare queste interferenze per rompere l'illusione di una realtà fluida: il glitch ricorda allo spettatore che quella che sta osservando è un'identità mediata, soggetta a interruzioni, fragilità e imperfezioni tecniche. Il suono distorto accompagna i movimenti dell'avatar, creando una tensione tra il gesto umano e la durezza dell'elaborazione tecnologica.



Figura 13 *Uno dei primi glitch, il braccio risulta piegato sopra la gamba invece che sottostante.*

La sincronizzazione tra la voce della studentessa Anna e i respiri affannosi di una delle due attrici, ha permesso di colmare il vuoto visivo del “limbo” nero. Il suono diventa il ponte tra il modo fisico e quello digitale del suo doppio, unificando le due dimensioni in un’unica esperienza percettiva.

CONCLUSIONI

La ricerca condotta ha sottolineato come l'approccio particolare che gli adolescenti di oggi hanno nei confronti dei social media, seppur completamente diverso da quello della mia generazione, manifesti una consapevolezza critica e matura.

Avere potere decisionale sulla cerchia di persone alle quali presentare e con cui condividere la propria identità digitale non è sinonimo di esclusione, bensì una strategia che punta alla creazione di luoghi virtuali in cui sentirsi a proprio agio. Luoghi in cui predomina la libertà di esprimere sé stessi.

Per far sì che le ore in aula rispettassero questo ultimo punto, ho potuto riscontrare come il dialogo informale e la condivisione biografica abbiano permesso di abbattere le gerarchie accademiche, creando uno spazio di ascolto empatico. Questo ha portato gli studenti a conversare e confrontarsi serenamente su tematiche urgenti che, ad oggi, faticano a trovare spazio nell'istituzione scolastica tradizionale.

Inoltre abbiamo analizzato come la creazione di secondi (o più) profili o la scelta di rendere il profilo principale privato e vuoto rispecchiano la coscienza che i giovani hanno del concetto di impronta digitale: la consapevolezza che la memoria della rete sia permanente guida i giovani verso una gestione più oculata e frammentata della propria immagine. Gli adolescenti oggi non utilizzano il profilo come un diario narrativo, ma come una vetrina. In questo modo i giovani utenti non possono essere definiti "passivi", ma veri e propri "curatori" della propria traccia digitale.

Tra i dati emersi durante la ricerca risalta una totale assenza di sovrapposizione tra le immagini del profilo di WhatsApp e di Instagram, confermando una chiara distinzione tra lo spazio della relazione privata e quello della rappresentazione estetica. In questo quadro, le differenze di genere mostrano una maggiore

proattività femminile, legata a una superiore capacità di utilizzare il mezzo social con una pressione performativa.

L'attività laboratoriale, invece, ha confermato che gli studenti dispongono di abilità ed elevate competenze che riguardano l'utilizzo di piattaforme digitali, in particolare le IA. In tutto sono stati prodotti: 150 materiali audiovisivi, circa 300 autoritratti e ritratti fotografici e 130 ulteriori materiali. C'è stato un uso massiccio dell'Intelligenza Artificiale (circa il 67% degli studenti) e molti dei partecipanti hanno sottolineato come il tempo trascorso a scrivere prompt dettagliati risultasse maggiore rispetto a quello necessario per scattare la foto. Hanno messo a disposizione la propria creatività anche utilizzando filtri e app di editing per modificare l'illuminazione, la saturazione e i colori dell'immagine. Solo in pochi hanno scelto delle pratiche analogiche o manuali, sfruttando altri luoghi della scuola oltre alla propria classe e coinvolgendo anche il corpo docente.

Questa integrazione tra materiale e digitale, tra “pennarelli sui corpi” e algoritmi di visione artificiale, suggerisce che l'identità adolescenziale non sia totalmente dematerializzata, ma cerchi costantemente nuove forme di espressione che uniscano la fisicità e la proiezione virtuale. Inoltre, è stata fondamentale per mostrare agli studenti la complessità della costruzione dell'immagine digitale.

Questo elaborato, oltre a riportare la mia personale esperienza, intende anche spingere la ricerca verso un futuro, proponendo miglioramenti e nuovi aspetti su cui soffermarsi per poter superare le criticità emerse e comprendere le evoluzioni delle identità fluide. Uno dei limiti riguarda la necessità, dettata dai vincoli temporali e metodologici, di categorizzare i dati secondo un modello binario. Le evoluzioni delle identità fluide e le istanze della comunità *queer* suggeriscono l'urgenza di sviluppare modelli di ricerca futuri più inclusivi, capaci di mappare la presenza digitale oltre le etichette di genere prestabilite, per comprendere appieno la ricchezza e la complessità delle nuove soggettività in rete.

Per quanto concerne il modello sperimentale del cortometraggio, invece, è stato analizzato come la tecnologia non debba essere vista come un limite ma un'opportunità a favore della scrittura cinematografica. La scelta di utilizzare la voce di una studentessa delle scuole superiori come “colonna vertebrale” dell'opera ha permesso di ancorare la tecnologia alla verità del dubbio adolescenziale.

L'innovazione principale risiede nel “dividere” l'uso della tuta per la Motion Capture tra due diverse performer. Questa idea si è rivelata una soluzione estetica che è diventata metafora della condizione adolescenziale. Il corpo digitale scomposto che acquisisce unità solo attraverso la coordinazione simbiotica di due corpi, riflette l'incertezza e la ricerca di equilibrio: tipiche di questa fase della vita.

Nonostante i limiti di questa scelta prevedessero dei tempi di calibrazione maggiori, uno spazio di movimento più limitato dato la presenza fisica di due attrici ed un processo di post-produzione prolungato, grazie alla meticolosa preparazione nelle fasi precedenti si è garantito il rispetto dei tempi stabiliti.

Dal punto di vista tecnico e poetico, il lavoro ha dimostrato che l'errore tecnologico (il *glitch*) non deve essere necessariamente nascosto, ma può essere integrato come risorsa espressiva. Le interferenze visive e sonore inserite servono a ricordare allo spettatore la fragilità dell'identità mediata, sottolineando che il corpo sintetico di Anna brilla in un “nulla digitale” (il *void*) fatto di algoritmi e database.

Per quanto riguarda il suono, abbiamo enfatizzato la velocità trasmettendo senso di ansia e preoccupazione e aggiungendo in post-produzione degli effetti sonori come profondi respiri e suoni meccanici, facilmente riconducibili a dei macchinari ospedalieri. Questo senso di inquietudine è stato accentuato dalla visione dell'avatar diviso che insegue i propri arti inferiori in una performance coreografica che ricorda una rincorsa.

In un momento storico come quello in cui viviamo oggi, dove non solo il campo cinematografico ma anche quello teatrale, performativo e artistico e le rispettive professioni che li compongono sono terrorizzati dalle innovazioni tecnologiche e dalla perdita di originalità creativa, questo lavoro intende offrire una prospettiva di speranza. Il futuro tecnologico, per quanto incerto, necessita del coraggio della sperimentazione: solo attraverso la capacità di testare nuovi linguaggi e di trasformare l'errore in risorsa sarà possibile evolvere, mantenendo l'identità dell'essere umano al centro del processo creativo.

BIBLIOGRAFIA

Alexander O., *Creating a Photoreal Digital Actor: The Digital Emily Project*, 2009.

Aron, A., Aron, E. N., & Norman, C. C. (2001). Self-expansion model of motivation and cognition in close relationships. In G. J. O. Fletcher & M. S. Clark (Eds.), *Blackwell handbook of social psychology: Interpersonal processes* (pp. 478–501). Malden, MA: Blackwell Publishers.

Aseeri S., *Embodied Realistic Avatar System with Body Motions and Facial Expressions for Communication in Virtual Reality Applications*, 2020.

Bandi S. e Villa F., *Esperire l'autismo. Tecnologie immersive tra rappresentazione e protocolli terapeutici*, in «Imago studi di cinema e media», XXVIII (2024).

Bauman, Z. *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna, 1999.

Bauman Z. *Intervista sull'identità*, Laterza, Bari-Roma 2003.

Beane A., *3D Animation Essentials*, John Wiley & Sons, 2012.

Bekele E. *Understanding How Adolescents with Autism Respond to Facial Expressions in Virtual Reality Environments*, 2013.

Bennett S., Maton K., Kervin A., *The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence*, in «British Journal of Educational Technology», 2008.

Biolcati, R. (2010). La vita online degli adolescenti: Tra sperimentazione e rischio. In *Psicologia Clinica dello Sviluppo*, 14(2), 267–297.

Bordwell D., Thompson K., *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill, New York, 2012.

Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge (Trad. it. *Questione di genere: il femminismo e la sovversione dell'identità*, Roma, Laterza, 1991).

Cannavò A., Bottino F., Lamberti F., *Supporting motion-capture acting with collaborative Mixed Reality*, in <<Computers & Graphics>>, vol 124, 2024.

Colombo, F. (2003). *Introduzione allo studio dei media*. Roma: Carocci (Collana: Università, 440).

Cover, R. (2016). *Digital Identity: Self, Formation, and Analysis on the Internet*. London - San Diego: Academic Press.

Crespi, F. (2004). *Identità e riconoscimento sociale*. Roma: Carocci.

de Kerckhove, D. (1993). *Brainframes: mente, tecnologia, mercato*. Bologna: Baskerville.

Denicolai, L. (2014). Riflessioni del sé. Esistenza, identità e social network. *Media Education*, 5(2), 164-181.

Dickey, M. D. (2011). The world of StarCraft: Narrative, second-order narrative and student engagement in game-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 59(3), 307-320.

Erikson E. H., Gioventù e crisi d'identità, Armando, Roma, 1974.

Gallino, L. (1982). *Dizionario di sociologia*. Torino: UTET .

Galimberti, U *Psiche o Techne: l'uomo nell'età della tecnica*, Opere XII, Feltrinelli Editore, Milano, 1999.

Gilbert, J. (2011). *Anticapitalism and culture: Radical theory and popular politics*. Oxford: Berg.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City (NY): Doubleday. (Tr. it. *La vita quotidiana come rappresentazione*. Bologna: Il Mulino, 1969).

Goffman, E. (1961). *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis: Bobbs-Merrill. (Tr. it. *Incontri*. Roma: Armando, 1971).

Hargittai E., *Digital Na(t)ives? Variation in Internet Skills and Uses among Members of the "Net Generation"*, in «Social Science Quarterly», 2010.

Hegel, G.W.F. (1807), *Fenomenologia dello spirito*.

Heidari E., Salimi G. & Mehrvarz M. (2020): *The influence of online social networks and online social capital on constructing a new graduate students' professional identity*, Interactive Learning Environments.

Kitagawa M., Windsor B., *MoCap for Artists: Workflow and Techniques for Motion Capture*, Routledge, 2020.

Lehdonvirta, V. (2010). Online spaces have material culture: Goodbye to digital virtuality. *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 88-97.

Lévi-Strauss, C. (1977). *L'identité: séminaire interdisciplinaire*. Paris: PUF. (Tr. it. *L'identità*. Palermo: Sellerio, 1980).

- Ligorio, M. B., & Barile, G. (2012).** *Identità e nuove tecnologie*. In M. B. Ligorio & S. Cacciamani (A cura di), *Psicologia dell'educazione* (pp. 125-144). Roma: Carocci.
- Luhmann, N. (1983).** *Identität - was oder wie?*. In *Soziologische Aufklärung 3*. Opladen: Westdeutscher Verlag. (Tr. it. *Illuminismo sociologico*. Bologna: Il Mulino).
- Manovich L.,** *What is Digital Cinema?*, in *The Language of New Media*, MIT Press, 2001.
- Manovich, L. (2002).** *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Olivares
- Manovich, L. (2010).** *Software culture*. Milano: Olivares
- McLuhan, M. (1962).** *La galassia Gutenberg: nascita dell'uomo tipografico*. Roma: Armando Editore.
- McLuhan, M. (1967).** *Gli strumenti del comunicare* (Trad. it. di E. Capriolo). Milano: Il Saggiatore.
- Mead, G. H. (1934).** *Mind, Self and Society*. Chicago: University of Chicago Press. (Tr. it. *Mente, Sé e Società*. Firenze: Barbera, 1966).
- Melucci, A. (1991).** *Il gioco dell'io. Il mutamento di sé in una società planetaria*. Milano: Feltrinelli.
- Menache A.,** *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Academic Press, 2011.
- Murch W.,** *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*, Silman-James Press, 2001.
- Nagy, P., & Koles, B. (2014).** The digital individual in online communities and social world. *International Journal of Business Information Systems*, 15(2), 219-239.
- Parsons, T. (1977).** *Social Systems and the Evolution of Action Theory*. New York: Free Press.
- Pecchinenda, G. (2008).** *Sociologia dell'identità*. Roma: Laterza.
- Pellegrino, V. (2021).** *L'allievo come futuro cittadino e architetto del proprio destino: riflessioni sulla cultura digitale*. In: *Rivista Culture Digitali*, n. 1/2021
- Piaget, J. (1932).** *Le jugement moral chez l'enfant*. Paris: Alcan. (Tr. it. *Il giudizio morale nel fanciullo*. Firenze: Giunti-Barbera, 1972).

Prince S., *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*, Rutgers University Press, 2012.

Santrock, WJ (2017). *Psicologia dello sviluppo*. McGraw-Hill Education.

Sciolla, L. (1983). *Identità. Percorsi di analisi sociologica*. Torino: Rosenberg & Sellier.

Sciolla, L. (1994). *Identità*, In *Enciclopedia delle scienze sociali*. Roma: Treccani.

Sciolla L., *Problemi di un sé integrato. Identità e dimensione morale-temporale*, in L. Bovone, P. Volonté (a cura di), *Comunicare le identità: percorsi della soggettività nell'età contemporanea*, Franco Angelo Editore, Milano, 2006.

Scott, G. G. (2016). *The Psychology of Social Media*. London: Routledge.

Simmel, G. (1908). *Soziologie*. Leipzig: Duncker & Humblot. (Tr. it. *Sociologia*. Torino: Comunità, 1989).

Spence, P. R. (2008). Intimacy in the digital age. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(1), 1-13.

Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: MIT Press.

Treccani, *Vocabolario della lingua italiana*, Istituto della Enciclopedia italiana, Roma 2008.

Weber, M. (1904-1905). *Die protestantische Ethik und der Geist des Kapitalismus*. (Tr. it. *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo*. Firenze: Sansoni, 1965).

INDICE DELLE FIGURE

Figura 1 <i>Il modello dell'identità virtuale di Nagy e Koles.</i>	23
Figura 2 <i>Interfaccia del software prima della triangolazione.</i>	52
Figura 3 <i>L'attrice Zoe Saldaña durante le riprese di Avatar.</i>	54
Figura 4 <i>La registrazione dello schermo del computer, l'interfaccia del software.</i>	56
Figura 5 <i>L'avatar e l'ambiente circostante.</i>	57
Figura 6 <i>Lo storyboard.</i>	57
Figura 7 <i>Lo studio dei movimenti e il montaggio della coreografia.</i>	58
Figura 8 <i>Giada e Emma con addosso la tuta.</i>	59
Figura 9 <i>L'avatar diviso.</i>	59
Figura 10 <i>Giada e Emma durante la fase di Calibrazione.</i>	60
Figura 11 <i>La fase di Acquisizione.</i>	61
Figura 12 <i>Il titolo iniziale.</i>	62
Figura 13 <i>Uno dei primi glitch, il braccio risulta piegato sopra la gamba invece che sottostante.</i>	62

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento speciale alla Professoressa Villa e alla Professoressa Bandi per avermi seguito durante la stesura della tesi, ma soprattutto per aver creduto in *ANNA* più di quanto ci credessi io.

Grazie agli studenti che hanno partecipato ai laboratori per aver condiviso con me le loro storie e la loro infinita creatività.