

IL FATTO CONTINUANO



ANNO III NUMERO III

Il fatto cottiniano, lo vedo, sta crescendo. La redazione si è allargata, ma il timore è che il prossimo anno non ci sia un ricambio adeguato. Tante persone fanno quinta, chissà se qualcuno di nuovo arriverà.

Anche le rubriche cambiano, alcune restano, lo zoccolo duro delle recensioni, degli articoli sull'arte, sul cinema e sulla letteratura è giustamente il perno di un giornalino di liceo artistico.

Altro si è aggiunto di recente, True Crime, La nicchia e da questo numero Senza volto. In futuro arriveranno altre novità, già in serbo per il prossimo numero. Tornano le collaborazioni con i docenti. Il fatto cottiniano può essere un modo per far conoscere le proprie attività, per confrontarsi e scambiarsi esperienze.

Insomma cresce come se fosse una persona, con le sue contraddizioni e i suoi umori, che, piacciono o meno, mi sembrano fondamentali. Del resto se non tenessimo conto del "fattore umano" degli studenti, finiremmo per snaturarne la crescita. Se non piace a tutti non possiamo che rammaricarci, così come ci rallegriamo nel sentire i complimenti e nel sapere che viene letto, distribuito e apprezzato, ma qui entrate in gioco soprattutto voi, voi che ci leggete: studentesse, studenti, personale della scuola, prima di tutto, ma poi familiari, amici e chissà fin dove si potrebbe arrivare. So di una nonna di una studentessa che ne aspetta impaziente ogni uscita per leggere i pensieri della sua adorata nipote.

Certa è una cosa: è tutta la comunità scolastica, di cui questo giornalino vuole essere un'emanazione, a dargli vita e a farlo crescere. Dunque leggete, parlatene, fate girare.

INDICE:

p. 4-6
p. 7-10

p. 11-12
p. 13-14

p. 15
p. 16-20

p. 21-25

p. 26-46
p. 47-51
p. 52-57
p. 58

p. 59-78

p. 79-90

p. 91-95
p. 96-97
p. 98-104

p. 105-108

ATTUALITÀ

-Novità del cottini
-Fatto Cognitivo

ARTE

-L'arte a un passo da te
-La Nicchia

MUSICA

-Radio Cottini
-Pillole d'artista

TRUE CRIME

-True Crime

CINEMA

-Recensione film
-Fil(m)osofia
-L'ombra dietro le quinte
-Senza Volto

VIDEOGIOCHI

-Recensioni videogiochi

FUMETTI

-Fumetti illustrati

ANGOLO LETTERARIO

-Angolo di lettura
-Poesie
-Racconti brevi

LAVORI DALLA CLASSE

-Lavori dalla classe

NOVITÀ DAL COTTINI

COGESTIONE IN ARRIVO!

Eccoci tornati a raccontarvi delle news dalla nostra scuola. Senza perderci in chiacchiere, partiamo col ricordarvi che i numeri del nostro giornalino sono tutti reperibili alla nostra pagina instagram @il_fatto_cottiniano ! Inoltre, tenete d'occhio la pagina, spesso vi aggiorniamo con progetti e sondaggi, quindi rimanete in linea!

E ora, andiamo alle novità più recenti.

I nostri rappresentanti di istituto si sono adoperati affinché quest'anno potessimo avere un periodo di tre giorni di cogestione, il 21, il 22 e il 23 febbraio, mentre per la succursale la data scelta è il 15 marzo. Inoltre il collettivo ha in serbo per noi nuovi progetti, che a breve verranno presentati con maggior precisione.

Ma passiamo a qualcosa di più "attuale", ce ne parlerà direttamente Eleonora.



COGESTIONE '24

21 FE
22 BB
23 RA
10

MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VEDERDÌ
<p>21 feb.</p> <p>8:00 - 8:15 APPELLO IN AULA</p> <p>8:15 - 8:30 Riunione - CORTILE INTERNO E</p> <p>9:00 - 10:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Prof. Di Luca - cinema + dibattito 2</p> <p>BRAND ANALISI - dibattito tematico 16</p> <p>10:30 - 11:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Prof. Di Luca - cinema + dibattito 2</p> <p>BRAND ANALISI - dibattito tematico 16</p> <p>Speditecchia - disagegnare tex 11</p> <p>Prof. Viotto - religione e LGBT 6</p> <p>11:00 - 12:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Speditecchia - disagegnare tex 11</p> <p>Prof. Viotto - religione e LGBT 6</p> <p>12:00 - 13:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Prof. Zizzi - Conferenza AI 2</p> <p>Prof. Barettoni - David Bowie 11</p> <p>13:00 - 13:45 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Prof. Zizzi - Conferenza AI 2</p> <p>Prof. Barettoni - David Bowie 11</p> <p>13:45 - 14:00 CONTRAPPELLO IN AULA</p>	<p>22 feb.</p> <p>8:00 - 8:15 APPELLO IN AULA</p> <p>8:15 - 9:00 Riunione - CORTILE INTERNO E</p> <p>9:00 - 10:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Dips (1) 20</p> <p>Prof. Gatti - lab. Fotografico Sala pose 1</p> <p>Riunione del collettivo 16</p> <p>10:30 - 11:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Dips (1) 20</p> <p>Prof. Gatti - lab. Fotografico Sala pose 1</p> <p>Prof. Monticelli - lab. Fatti 1</p> <p>ETZ - animazione 16</p> <p>11:00 - 12:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Dips (2) 20</p> <p>Prof. Monticelli - lab. Fatti 1</p> <p>ETZ - animazione 16</p> <p>12:00 - 12:45 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Torneo Sportivo P</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Dips (2) 20</p> <p>Prof. Zizzi - dibattito cinematografico 11</p> <p>12:45 - 13:00 CONTRAPPELLO IN AULA</p>	<p>23 feb.</p> <p>8:00 - 8:15 APPELLO IN AULA</p> <p>8:15 - 9:00 Riunione - CORTILE INTERNO E</p> <p>9:00 - 10:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Dips (3) 20</p> <p>Avv. Ronfani - Telefono Rosa AM</p> <p>Prof. Maravoli - Fatti 1</p> <p>Prof. Bellomo - Musica e Informatica 11</p> <p>10:30 - 11:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Dips (3) 20</p> <p>Avv. Ronfani - Telefono Rosa AM</p> <p>Sara Vangelini - dibattito d'attesa 2</p> <p>Giulia Pardi - scuola teatro e lab. Scrittura 11</p> <p>Prof. Gatti - lab. Fotografico Sala pose 1</p> <p>ETZ - animazione 16</p> <p>11:00 - 11:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Dips (4) 20</p> <p>Avv. Vangelini - dibattito d'attesa 2</p> <p>Giulia Pardi - scuola teatro e lab. Scrittura 11</p> <p>Prof. Gatti - lab. Fotografico Sala pose 1</p> <p>ETZ - animazione 16</p> <p>12:00 - 12:00 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Dips (4) 20</p> <p>Prof. Gatti - lab. Fotografico Sala pose 1</p> <p>Prof. Barettoni - "Il mio quotidiano" 17</p> <p>13:00 - 13:45 Creazione lavori Asta 31</p> <p>Lab. Gestione Esterni E</p> <p>Lab. + mostra lego 3</p> <p>Murales E</p> <p>Cineforum 22 21</p> <p>Riunione "il fatto cottiniano" 17</p> <p>13:45 - 14:00 CONTRAPPELLO IN AULA</p>

AULE:
STUDIO: 25-26-29
PROGETTI: 28

ORARIO BIBLIOTECA:
MER. 9.00 - 14.00
GIO. 8.00 - 13.00
VEN. 8.00 - 13.00

Come tanti di voi sanno in aula magna si è tenuta una mostra su dei disegni e dei pensieri di alcuni bambini dopo la liberazione dai campi di concentramento in cui i fascisti tenevano i bambini sloveni.

Il tutto è composto da 26 pannelli.

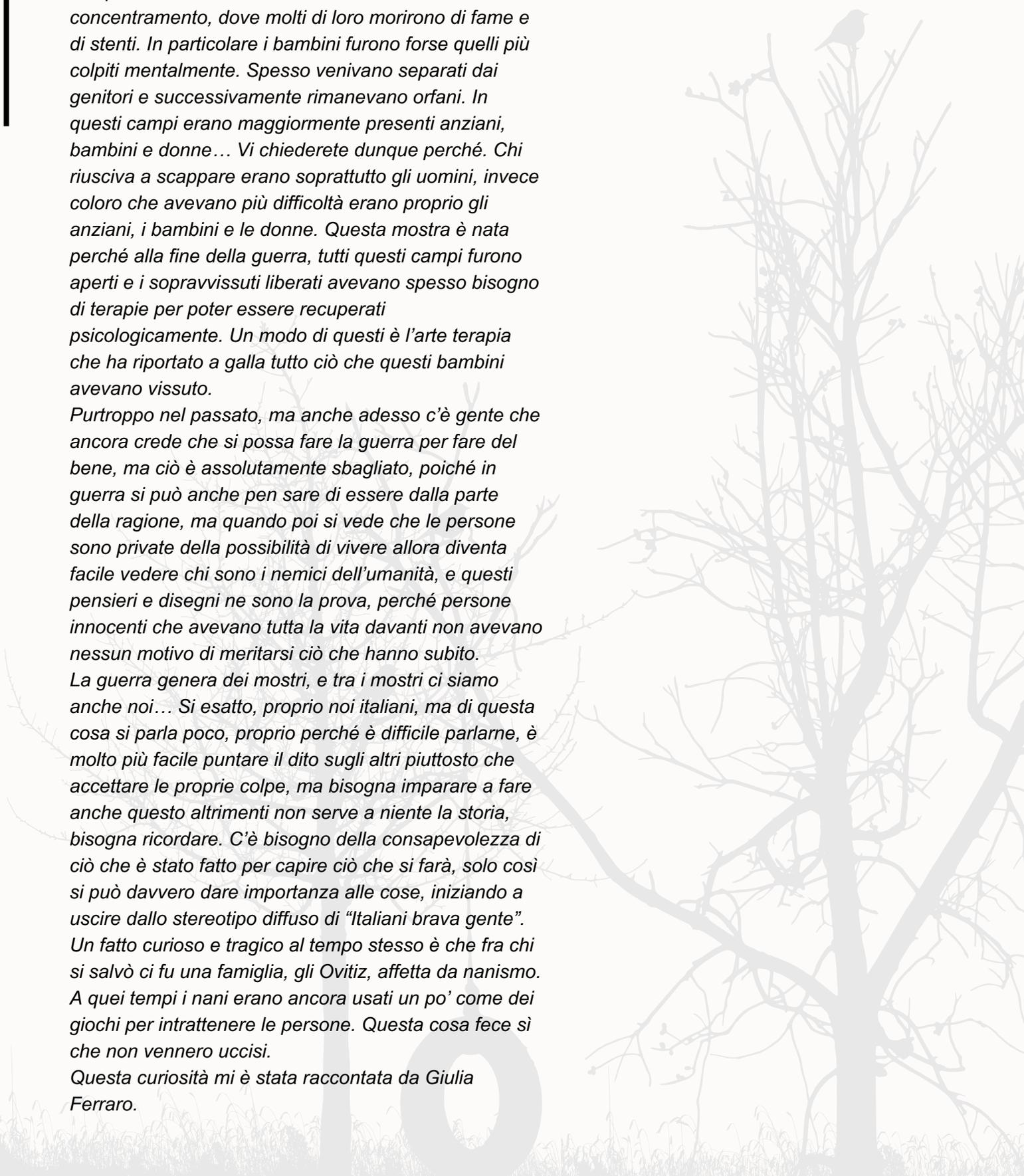
È importante sapere che questi campi non erano campi di sterminio, come Auschwitz, ma di concentramento, dove molti di loro morirono di fame e di stenti. In particolare i bambini furono forse quelli più colpiti mentalmente. Spesso venivano separati dai genitori e successivamente rimanevano orfani. In questi campi erano maggiormente presenti anziani, bambini e donne... Vi chiederete dunque perché. Chi riusciva a scappare erano soprattutto gli uomini, invece coloro che avevano più difficoltà erano proprio gli anziani, i bambini e le donne. Questa mostra è nata perché alla fine della guerra, tutti questi campi furono aperti e i sopravvissuti liberati avevano spesso bisogno di terapie per poter essere recuperati psicologicamente. Un modo di questi è l'arte terapia che ha riportato a galla tutto ciò che questi bambini avevano vissuto.

Purtroppo nel passato, ma anche adesso c'è gente che ancora crede che si possa fare la guerra per fare del bene, ma ciò è assolutamente sbagliato, poiché in guerra si può anche pensare di essere dalla parte della ragione, ma quando poi si vede che le persone sono private della possibilità di vivere allora diventa facile vedere chi sono i nemici dell'umanità, e questi pensieri e disegni ne sono la prova, perché persone innocenti che avevano tutta la vita davanti non avevano nessun motivo di meritarsi ciò che hanno subito.

La guerra genera dei mostri, e tra i mostri ci siamo anche noi... Sì esatto, proprio noi italiani, ma di questa cosa si parla poco, proprio perché è difficile parlarne, è molto più facile puntare il dito sugli altri piuttosto che accettare le proprie colpe, ma bisogna imparare a fare anche questo altrimenti non serve a niente la storia, bisogna ricordare. C'è bisogno della consapevolezza di ciò che è stato fatto per capire ciò che si farà, solo così si può davvero dare importanza alle cose, iniziando a uscire dallo stereotipo diffuso di "Italiani brava gente".

Un fatto curioso e tragico al tempo stesso è che fra chi si salvò ci fu una famiglia, gli Ovitiz, affetta da nanismo. A quei tempi i nani erano ancora usati un po' come dei giochi per intrattenere le persone. Questa cosa fece sì che non vennero uccisi.

Questa curiosità mi è stata raccontata da Giulia Ferraro.



Parliamo ora del premio Cottini; la cerimonia di consegna è avvenuta il 21 di dicembre 2023 nell'Aula Magna alla presenza del Dirigente Scolastico Antonio Balestra e dei professori Daniele Gerbasi (Referente del Premio Cottini), Filippo Musumeci e Franco Plataroti (membri della Commissione del Premio Cottini) e le professoresse Berghelli Rosangela e Spuri Silvia per lo Staff di presidenza.

Per chi non sapesse di cosa si tratta, il premio Cottini è un premio che viene assegnato agli studenti che durante il corso dell'anno si sono distinti in: bravura a scuola e voti alti, voglia di partecipare e prestare aiuto ai compagni più in difficoltà.

I vincitori dell'anno scolastico 2022/23 sono... rullo di tamburi:

Premio biennio a Lisai Letizia - classe 2L

Premio triennio Design a Lullo Beatrice - classe 5D

Premio triennio Architettura e ambiente a Fraccaro Miriam - classe 3G

Premio triennio Architettura e ambiente a Lamacchia Gaia - classe 5G

Premio triennio Scenografia a Tirrito Ludovica - classe 5I

Premio triennio Arti figurative a Usai Sofia Camilla - classe 5A

Premio triennio Audiovisivo e Multimediale a Palmisano Asia classe - 4N

Premio triennio Serale a Domenico Serena 3-4 B

Menzione biennio a Lo Surdo Linda- classe 2F

Menzione triennio Arti figurative a Cappello Daniela – classe 4B

Menzione triennio Arti figurative a Daymyanovadimana Atanasova – classe 4A

Menzione triennio Design a Digo Francesca – classe 3E

Menzione triennio Design a Gomiero Luca– classe 4D

Menzione triennio Audiovisivo e Multimediale a Borlandi Costanza – classe 4M

Menzione triennio Serale a Martinet Sophie – 3-4 B

E questo è quanto.... Il prossimo anno potresti vincere tu! Sì! Tu che leggi questo articolo! (e mi congratulo con te per essere arrivato fino alla fine di questa lunghissima lista)

Ci vediamo al prossimo numero del Fatto Cottiniano!

Eleonora Brignone
Daniela Cappello
Emma Giannantempo

Impaginato da Daniela Cappello

IL FATTO COGNITIVO

treno della memoria

Il 9 febbraio sono partita per un viaggio in compagnia di un gruppo di 45 persone, 44 estranei ed Irene, che viene in classe con me. Non si prospettava un viaggio lungo o complicato, se non per le 40 ore di pullman tra andata, ritorno, pause pipì e magnifici risvegli alle quattro meno un quarto del mattino.

Il viaggio, organizzato dall'associazione Deina, ha come idea alla base la memoria di uno dei periodi più bui della nostra storia, quello dell'olocausto. Prima del viaggio ci siamo preparati con incontri da due ore in cui l'attività principale era quella di creare un cerchio, un grande cerchio, in cui buttare tutti i pensieri che ci frullavano per la testa. All'inizio è stato complicato, sguardi incerti fra chi si conosceva e poche parole dette dopo interminabili attimi di silenzio. Man mano che passava il tempo, il cerchio prendeva forma e si riempiva di pensieri e riflessioni, come una grande cisterna.

Diego e Vittoria, i tutor, non ci hanno mai mollato un secondo, ci invitavano a sentirci liberi di esprimerci e a non sentire il peso del giudizio altrui, perché nel nostro cerchio non ce ne doveva essere. Io parlavo, non sono brava a star zitta, ma il peso del giudizio lo percepivo eccome.

Poi siamo partiti, il viaggio di 18 ore di pullman è stato immenso, solamente l'inizio di un'esperienza devastante e che sento muoversi dentro di me, come un parassita mi divora l'organismo, spero per lasciare qualcosa di migliore.

Io stessa sono diventata un parassita quando, il terzo giorno dall'arrivo a Cracovia, la sveglia era alle 5, alle 5:30 la partenza, ed alle 7:45 l'arrivo nel luogo dove l'umanità ha raggiunto la soglia dell'inferno, dove gli uomini hanno deciso che qualcuno avrebbe dovuto espiare le proprie colpe e soprattutto definendo arbitrariamente quali fossero queste colpe.

Non ero spaventata, tanto meno preoccupata. Solo, molto emozionata. Non vedevo l'ora di vedere quello che sin da piccola mi hanno insegnato a disprezzare. In fondo funzioniamo così: il proibito ci incuriosisce, la violenza ci attira.



Questo pensavo dopo il check-in. Erano troppi, uno dopo l'altro sentivo il nome di chi è morto in Auschwitz I. Le vittime della macchina della morte, un milione e mezzo, continuavano ad aleggiarci attorno: dei fantasmi condannati anche dopo la morte, legati al posto che è stata la loro fine, col compito di lanciare moniti, fare appelli e lasciare ingenti pesi sulle spalle di chi era disposto ad ascoltarne gli echi.

Così ho varcato il cancello. Una valanga si è fatta strada nel mio animo, schiacciandomi al suolo. Ogni passo era faticoso, e il peggio è stato non capire. La guida parlava e io non potevo fermarla. Come potevo? Tutte le parole pronunciate erano la verità che per anni si era abbattuta sulle vite dei deportati. L'unica bugia era quella raccontata dal campo: "Arbeit Macht Frei"! ha urlato il cancello, mentre il filo spinato sibilava parole terribili. E io non capivo. Non capivo niente. Come se la lingua non fosse la mia. Ma non era nemmeno polacco. Era una lingua ormai morta, rimasta in quelle mura. La lingua del lager, direbbe Primo Levi. Quella in cui inverno, fatica, dolore hanno significati al di là dell'immaginabile.

La nostra visita andava al passo delle marce dei deportati: tante figure dal passo dondolante addossate l'una all'altra e dallo sguardo morto, di chi cerca di comprendere l'incomprensibile.

Tutta la sera precedente al giorno in cui abbiamo visitato i campi ci è stato detto e ridetto di entrarci come gruppo in quel maledetto posto. È stato difficile credere che sarebbe successo, anche mentre ero lì ero incerta su come il campo ci percepisse.

"Noi non apparteniamo a questo luogo" mi ripetevo nella testa cercando di non cedere all'emotività. Che diritto avevo io di piangere persone che non ho mai conosciuto? Che diritto avevo io di camminare su un luogo così crudele, su cui si erano consumate



e peggiori porcherie che siano mai state raccontate? Mi sono sentita in debito. Mi era stato concesso, quel giorno, di apprendere e di vedere qualcosa di indescrivibile e che sapevo di dover contrastare. È così che Auschwitz è diventato casa, un luogo da difendere. Me l'hanno ripetuto spesso i tutor, e io come una bambina ribelle non ho voluto dargli retta. Inutile dire che ho dovuto tornare sui miei passi.

E finalmente ho sentito il gruppo. Ora sono unita a questa gente. Forse non tutti la pensano come me ma ho capito, da questo viaggio, che va bene così. Il punto è questo. Tutte queste persone, così diverse da me, che all'inizio non volevo conoscere, ora riesco a sentirle come parte della mia esperienza. Auschwitz, come la luna fa con la marea, mi sta spingendo a tornare alla spiaggia da cui sono partita. Avanti e indietro incessantemente, ripenso alle vie percorse tra i block, ripenso al muro delle fucilazioni e a quando, da vigliacca, non ho voluto guardare nella celle 90cmx90cm in cui venivano rinchiusi 4 criminali ciascuna; quattro persone passavano le notti in piedi in questi luoghi freddi e al mattino si omologavano agli altri deportati, vivendo ogni giorno come uguale a tutti gli altri.





“La storia non si ripete ma fa rima”

dice Mark Twain.

Un aneddoto: il 13 maggio del 1939, la nave St. Louis, portatrice di 936 ebrei, tenta lo sbarco sulle rive di Cuba. Un tentativo da parte del governo nazional socialista di dimostrarsi magnanimo nei confronti dei malvagi ebrei. La nave non è mai sbarcata. Il governo cubano non ha acconsentito a far scendere i rifugiati, che sono quasi tutti stati rispediti in Germania ed esposti alle persecuzioni naziste. Un gesto di solidarietà e, ancor meglio, di presa di coscienza da parte di un paese nei confronti dei più deboli, ma completamente mancato.



Nel film *Io capitano*, uscito nel 2023 e diretto da Matteo Garrone, vincitore del Leone d'oro al cine-festival di Venezia, Seydou, il protagonista, lancia un appello devastante. Mentre è al telefono con le linee di soccorso capisce che anche se gli rispondono, la volontà di portarli in salvo non c'è.

Avete mai provato la sensazione di non ricordare che giorno della settimana sia? Di sentire la schiena spezzata dalla fatica per aver camminato qualche chilometro di troppo? Questa gente ha vissuto cose ben peggiori, di cui dobbiamo farci portavoce per quanto possiamo affinché tutti conoscano le loro storie, anche in futuro.

Auschwitz ha chiuso il 27 gennaio del 1945, con l'arrivo dell'armata rossa, che ha liberato il campo dai nazisti. Ma Auschwitz non è finito. Auschwitz continua ancora oggi in Libia, è continuato ieri, in Ruanda, ma anche in posti - incredibilmente vicini. Tanto vicini quanto invisibili, come i CPR. Ce n'è uno anche a Torino, in cui la gente dorme per terra al freddo, denutrita e spesso rinchiusa in celle di isolamento chiamate ospedaletti (ricorda qualcosa?), condannata ad essere rimpatriata perché Cittadini stranieri irregolari.

Auschwitz rinascerà se qualcuno non prende le redini del carro e non continua il lavoro di memoria fatto finora. Non possiamo permettercelo, ma l'ignoranza dilaga e le persone muiono.



“Non ci volete salvare” dice infine con delusione.

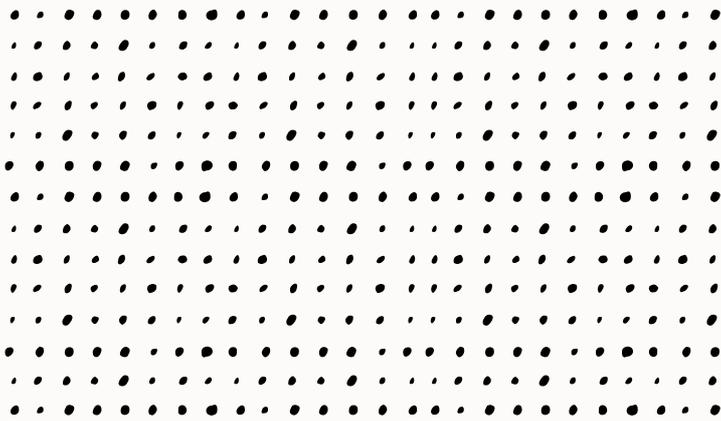
Auschwitz non è finito per tante persone e noi non possiamo dimenticarcelo.

Concludo condividendo con voi una parte del discorso fatto dai membri di Deina alla riunione collettiva a cui abbiamo partecipato l'ultimo giorno del viaggio.

Tuteliamo il dialogo! È l'ingrediente alla base della democrazia. Dobbiamo continuare ad ascoltarci perché quando smettiamo di farlo si aprono i cancelli di Auschwitz, il luogo dove di più si è verificata l'assenza di ascolto, dunque di dialogo.

Daniela Cappello





L'ARTE A UN PASSO DA TE

MUSEO DEL CINEMA



Ciao a tutti, oggi sono qua a presentarvi uno dei musei più famosi e belli, a parer mio, a Torino...il museo nazionale del cinema.

Raggiungere il museo è molto facile visto che si trova in pieno centro, proprio all'interno della Mole Antonelliana, per questo motivo tutto il museo è strutturato verticalmente.

Come possiamo intuire dal nome, il museo del cinema tratta di tutta la storia cinematografica dalle origini ai giorni d'oggi, comprese ovviamente tutte le varie descrizioni e trasformazioni tecnologiche dei vari strumenti di lavorazione e ripresa video.

La visita al museo inizia con un grande percorso sull'archeologia del cinema, si osserveranno inizialmente i giochi ottici come per esempio le ombre cinesi per poi passare a delle vere e proprie scatole ottiche e illusionistiche.

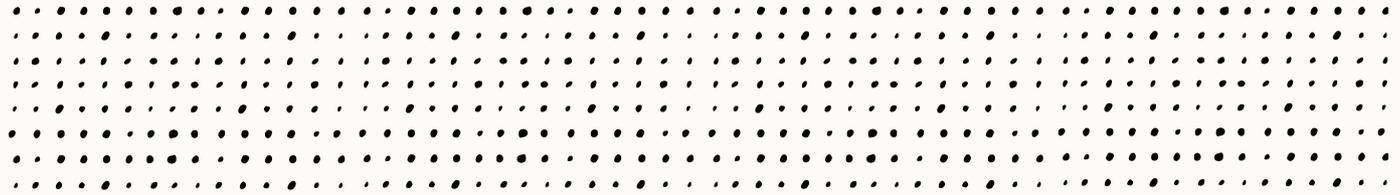
Si vedrà fisicamente una ricostruzione di come funzionava la prima camera oscura e come venivano proiettate le immagini al suo interno, si osserveranno delle lanterne magiche e successivamente potremo trovare degli strumenti come il prassinoscopio e il zootropio che venivano utilizzati per animare le immagini.



All'interno ci sono anche molti manifesti pubblicitari cinematografici provenienti da tutto il mondo; Ho apprezzato molto il metodo di allestire questa parte, inserendo anche per alcuni degli spezzoni tratti dai film collegati al proprio manifesto.

Si troveranno anche delle rappresentazioni di alcune stanze ispirate a dei film o con dei richiami ad essi, molto dettagliate.



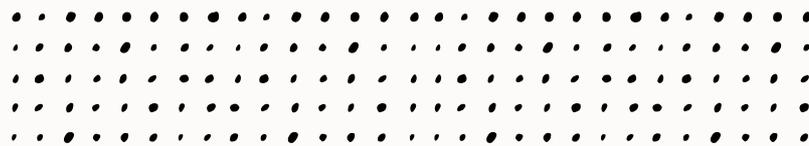


All'interno del museo del cinema ,molto spesso, vengono allestite anche delle mostre momentanee, ad esempio in questo periodo il museo accoglie la mostra di Tim Burton. Mostra molto bella per chi ama i suoi film, animazioni e la sua regia ma non solo.



THE WORLD OF TIM BURTON

LA MOSTRA DI TIM BURTON SARÀ ESPOSTA ANCORA FINO AD APRILE ED IL PREZZO DEL MUSEO + LA MOSTRA, PER GLI UNDER 26, È DI 13 EURO IL PREZZO INTERO, INVECE, È DI 15 EURO .



Molto interessanti sono i vari provini e schizzi disegnati prima della realizzazione del lavoro quindi tutta la parte progettuale che avviene precedentemente.

Sono stati allestiti molti dei suoi film più famosi come "La sposa cadavere", "Edward mani di forbici", "Dumbo" e molti altri...

Consiglio molto questo museo e le sue mostre a tutti gli appassionati di cinema, audiovisivo e animazione, ma non solo, perché penso che sia interessante per tutti scoprire quale sia la storia dietro a tutti i film e serie che si vedono quotidianamente.

Musumeci Giulia



LA NICCHIA

FRANTIŠEK KUPKA

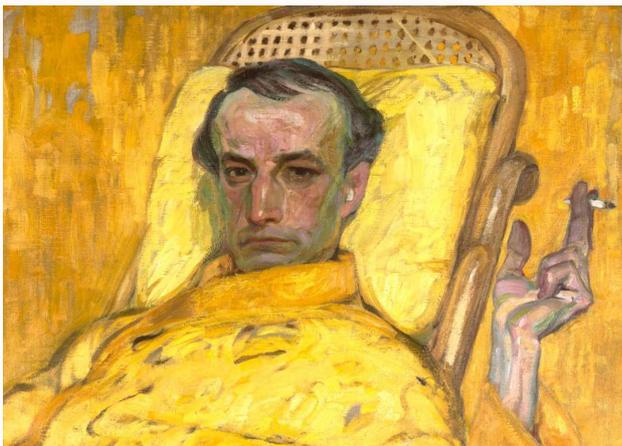
František Kupka nasce nel 1871 in un villaggio della Boemia orientale, da una famiglia modesta che presto lo lascerà orfano e maggiore di cinque fratelli. Qui inizia l'Accademia di Belle Arti di Praga dal 1889.

Nel 1891 si trasferisce a Vienna: la sua pittura assume caratteri simbolisti e allegorici.

A partire dal 1896 František Kupka si trasferisce a Parigi, dove rivela un'inclinazione anarchica e collabora come illustratore su riviste rivoluzionarie. Nel 1906 partecipa per la prima volta al Salon d'Automne di Parigi, mentre nel 1909 vede il Manifesto Futurista e ne rimane decisamente affascinato. La sua ricerca artistica in questo periodo esplora infatti tematiche come il colore, il movimento, l'astrazione e soprattutto il rapporto tra musica e pittura. In questo senso ci ricorda un po' Vassily Kandinsky, anche se gli esiti di questo percorso per certi versi comune sono ben diversi, come presto vedremo.

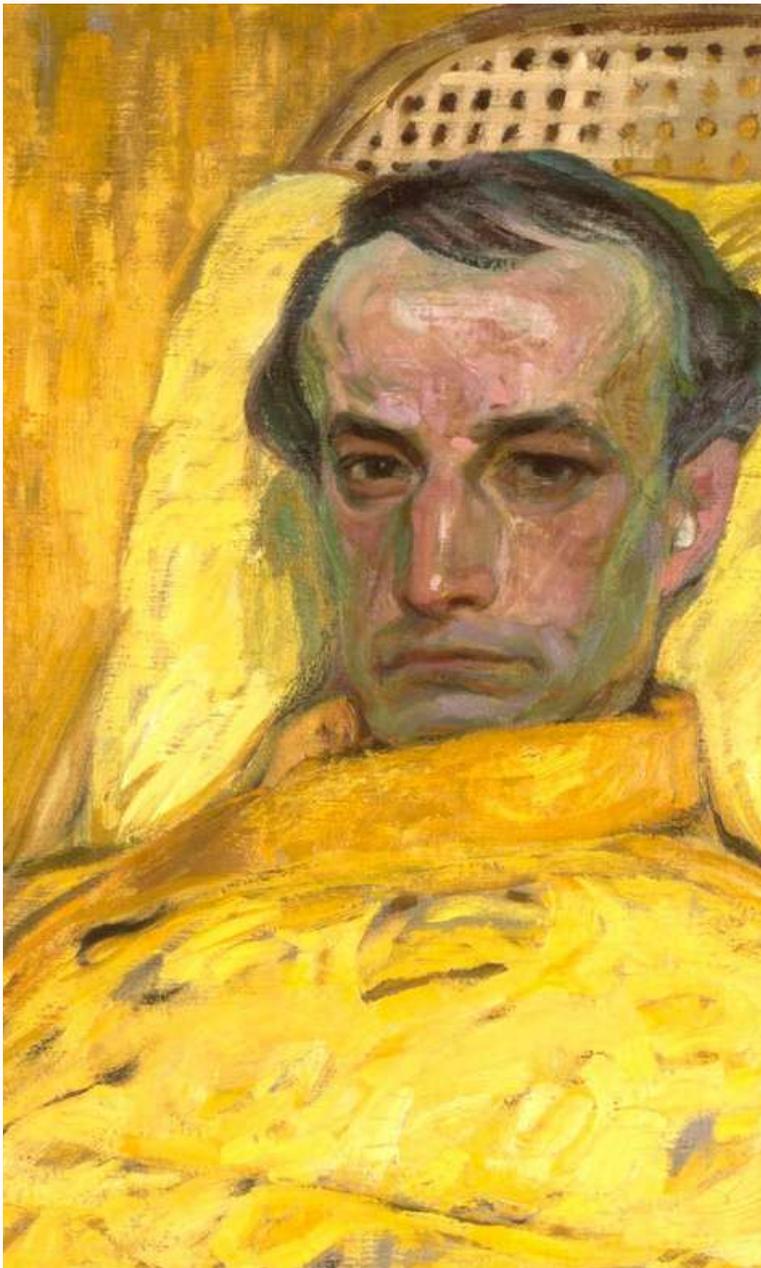
Nel 1913 scrive il libro più importante per la comprensione della sua visione dell'arte, intitolato *La création dans l'art plastique* e pubblicato a Praga nel 1923.

Nel 1914 si arruola e partecipa alla prima guerra mondiale in trincea con i francesi, mentre nel 1921 si tiene la sua prima mostra personale a Parigi.



Questo dipinto venne realizzato nel 1907 ed è attualmente situato nel Museo di Belle Arti di Houston in Texas.

František Kupka si immortala all'età di trentasei anni, elegantemente seduto su una sedia a dondolo, intento a fumare e a riflettere sul libro semichiuso che regge nella mano destra. Fin qui il dipinto può sembrare un semplice autoritratto ma ciò che lo contraddistingue è l'utilizzo del giallo, che secondo me rende particolare questo quadro.



Il giallo è il vero protagonista di quest'opera, celebrato in tutte le sue sfumature e qui decisamente saturo. Trovo che si tratta di un buon espediente per trasformare l'autoritratto, mantenendolo in bilico tra il figurativo e l'astratto, tra realtà e finzione.

lo stesso Kupka disse:

"L'atmosfera in un dipinto si ottiene colorando la tela con un'unica scala cromatica, trasmettendo così uno stato d'animo esteriorizzato in forma luminosa."

In contrapposizione al giallo che colora tutto lo sfondo e i vestiti dell'artista si pone la figura dell'uomo, František Kupka che sa far intravedere la sua personalità. sembra quasi essere stato sorpreso nel suo momento di svago, come se noi spettatori lo stessi distraendo dalla sua lettura, ma nonostante ciò lo sguardo è deciso, rivolto verso di noi.

La sua pelle è l'unica porzione dell'opera in cui troviamo altri colori, complementari tra di loro: il rosso dell'incarnato opposto al verde delle ombre.



di: Chiara D'Amato
impaginato da: Beatrice Berruto

RADIO



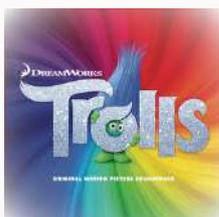
Cosa ascoltano i Cottiniani ?



The maybe man
AJR



È il loro ultimo album e mi è molto caro, specialmente per Inertia.



True Colors
Trolls



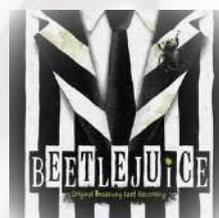
Una bella canzone che ti ricorda di essere il vero te con chi ami.



Homesick
Noah Kahan



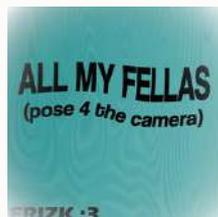
Per chi vuole andarsene man non può. Prima o poi ce la faremo.



The Whole Being Dead Thing
Beetlejuice



Amo come questa canzone parli di tematiche tabù in maniera spudorata e ironica, ridicolizzando gli atteggiamenti che hanno le persone nei loro confronti.



All my Fellas
Frizk



Canzone divertente e dinamica perfetta per allenarsi.



Greatest Hits
Queen



Molte delle loro canzoni mi danno la carica e penso ai bei vecchi momenti.



Kitty D*ck
Chio Chicano



No ragazzi troppo drip questa song non potete capire.



Sonne
Rammstein



Del brano mi piace molto come riesca a conciliare il mio gusto per le canzoni malinconiche e la vivacità che può dare un brano del genere.

PILLOLE D'ARTISTA

CAPAREZZA

Benvenuti a tutti! è con estremo piacere che vi presentiamo una nuova rubrica del giornalino: "Pillole d'artista".

In ogni numero ci occuperemo di un diverso musicista, nella speranza di farvi conoscere qualche nuovo talento e chi lo sa, magari anche ampliare i vostri gusti musicali!

Con l'augurio di ritrovare nelle prossime righe e nei prossimi numeri qualche artista che riesca ad emozionarvi come solo chi fa musica può fare, vi lascio alla lettura di questa prima "pillola" scritta da Asia Palmisano!

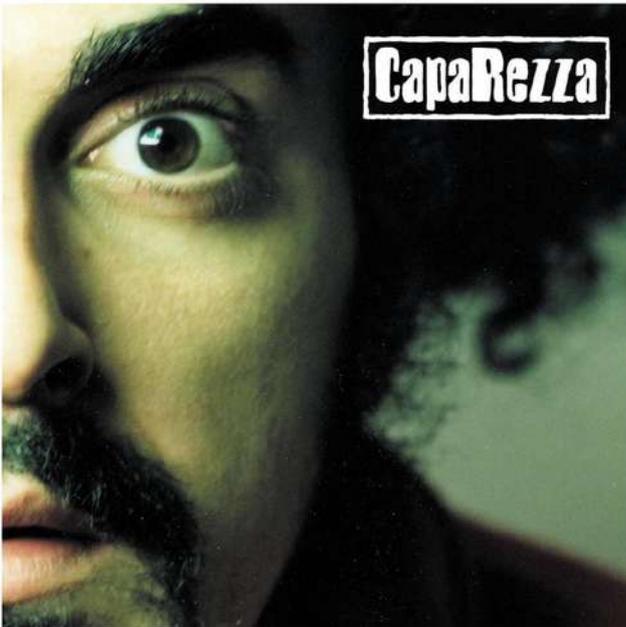
**Buon "ascolto",
Beatrice Berruto.**

Siamo nel 1998 quando in Italia viene pubblicata la demo di Ricomincio da Capa, che anticipa l'esordio del 2000 con l'album ?!, prima di farsi conoscere definitivamente dal grande pubblico tre anni dopo con il famoso disco Verità supposte.

"Il rap, avendo la possibilità di raccontare se stessi in un flusso incontrollato e incontrollabile, richiama un po' il flusso di memoria, e quindi Freud e Jung."

Caparezza è un musicista e cantautore italiano molto importante nella scena della musica italiana. Arrivato ormai a 26 anni di carriera musicale, Michele Salvemini si impone come un credibile interprete di un rap cantautorale maturo, ancora oggi unico e personale, dai testi complessi dal profondo significato e con una notevole cultura alle spalle.

Cominciamo a conoscerlo a partire dal suo secondo album, che lo consacra al successo nazionale e con cui si afferma con uno degli album più creativi nella rinascita del hip-hop e rap italiano.



Verità supposte raggiunge un successo straordinario grazie a una complessità dei testi e a una raffinata ricercatezza metrica. All'interno dell'opera c'è un importante peso rivolto a una critica sociale e politica, dove analizzando la società il cantautore pugliese decide di abbracciare temi più ampi, riflessioni sul razzismo, sulla violenza, sull'industria musicale, sull' meridione, e ancora il divertimento, la guerra e la televisione spazzatura. Ogni canzone è una storia a sé stante in un panorama di verità che vengono da Caparezza per l'appunto "supposte". Andiamo con ordine: La legge dell'ortica è una riflessione proprio sul suo stile, uno stile pungente ma soprattutto provocatorio, frutto

di una particolare apertura mentale senza traccia di cliché. Oppure Giuda Me che si sofferma sui preconcetti intorno al suo essere meridionale. Nessuna razza e Vengo dalla luna sono dei manifesti contro il razzismo. Il secondo brano, quello più famoso tra i due, presenta il suo alter ego, un alieno che, arrivato sulla Terra, rimane sorpreso dalla paura che le persone nutrono nei confronti di una cultura diversa. Contestualizzandola nel nostro mondo e anche ai giorni nostri, ci renderemo conto come questa canzone risulti molto attuale. "Io vengo dalla luna che il cielo vi attraversa e trovo inopportuna la paura per una cultura diversa" Per poi infine arrivare al brano che l'ha reso famoso a chiunque, cioè Fuori dal tunnel, una palese critica al divertirsi a tutti i costi, alla cultura dei party.

"All'inizio della carriera avevo il terrore di diventare cantante one shot, da una canzone e via. Invece sono riuscito a distrarre la gente dalle mie cosiddette hit, come Fuori dal tunnel ad esempio, che per me sono solo canzoni."

Habemus Capa è il suo terzo album, nato con l'obiettivo di annunciare la sua rinascita. Capa inizia qui una sorta di viaggio poetico che, più ancora che nei lavori precedenti, lo trova ad esplorare un eclettismo musicale senza precedenti e a intraprendere una ricerca lirica ambiziosa e di primo livello. Qui più che mai ogni canzone viene costruita come una vignetta a sé stante, o come un episodio di una serie tv. In questo disco si possono trovare brani come Torna catalessi, una complessa metafora sull'idea dell'immobilità come liberazione, Dalla parte del toro, il cui significato riguarda il mondo delle corride ed è già esplicitato dal titolo. E infine La mia parte intollerante, un brano metaforico e complesso, come al solito colmo di metafore e allegorie, che rappresenta l'idea della rivale di un individuo debole in un mondo violento. L'idea di una "parte intollerante" come la parte nascosta della personalità imana che i soprusi della società portano inevitabilmente a dover conoscere.



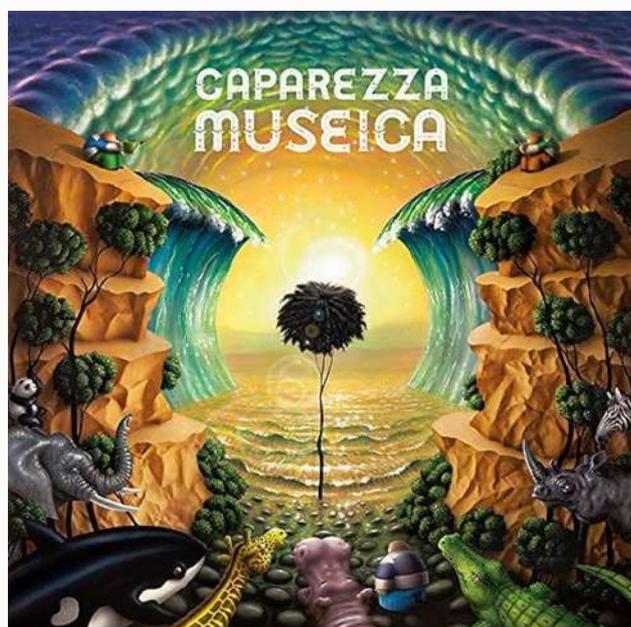
Le dimensioni del mio caos è il quarto disco del cantautore, esce nel 2008 esattamente quarant'anni dopo le famose rivolte sociali e per questo zeppo di citazioni a Jimi Hendrix, agli Amon Düül e altri. Caparezza vuole celebrare il 1968 e costruire una riflessione sull'eredità di quel movimento, con uno sguardo ai giorni nostri carichi di ignoranza, corruzione, superficialità e riflessioni sui social, che secondo l'artista allontanano i ragazzi dalla cultura e dalla protesta. L'album è una sorta di complicata odissea, la cui presenza di diversi personaggi, sfruttati per commentare vizi e problemi dell'Italia e della società, ne costituisce lo scheletro.

L'opera porta al pubblico canzoni rock come in Ilaria condizionata, oppure il rap-metal di Un vero uomo dovrebbe lavare i piatti (una canzone di satira e stimolante che elenca lungo il testo gli stereotipi tipici appartenenti alla figura del maschio. Inoltre ci sono canzoni molto famose e importanti come: Eroe, che si sofferma sulla figura eroica degli operai, Abiura di me, una canzone che approfondisce la prospettiva dell'artista sulla propria identità e infine forse la più famosa della sua carriera, Vieni a ballare in Puglia, canzone che non è così allegra come si potrebbe credere. La canzone affronta il tema delicato delle morti bianche, in particolare in Puglia, con un velato riferimento a un grave incidente avvenuto alcuni mesi prima a Molfetta, città natale del rapper. Nella canzone sono toccati altri temi di attualità avvenuti nella regione del cantante, ad esempio gli incendi nel Gargano del 2007, la grave situazione di inquinamento ambientale nella città di Taranto dovuta al complesso di acciaierie più grande d'Europa e il problema del caporalato che sfrutta gli extracomunitari nei campi. Così il brano è una dura provocazione: il termine "ballare" indica in realtà il "morire".

Il sogno eretico è il suo quinto album, un album ancora più impegnativo dei precedenti (e uno dei miei preferiti in assoluto), una lunga discussione su problemi socio-politici sempre in rima, sempre alti riferimenti culturali.

"Io mi considero un eretico, perché mi piace scardinare i dogmi religiosi, politici e sociali."

Sono il tuo sogno eretico è il quinto brano dell'album, dove il rapper usa un linguaggio estremamente metaforico e allusivo, trattando un tema presente sia nel concept del disco che nel brano Il dito medio di Galileo, ossia il concetto stesso di eresia e di libertà di espressione. Si riferisce così ai tre grandi eretici della chiesa: Giovanna D'Arco, Savonarola e Giordano Bruno. Riferimenti politici ci sono poi in Legalize the premier, Goodbye malinconia e in Non siete stato voi. Ma a mio parere la canzone più bella di tutto l'album è Chi se ne frega della musica, il cui testo esprime l'idea che la musica sia diventata una merce e che molte persone siano più interessate all'immagine e alla personalità dell'artista piuttosto che alla musica effettivamente creata.



Dopo aver preso in giro gli stereotipi sulla libertà, in Museica decide di fare un passo avanti nel mondo dell'arte nel suo sesto album. Il concept del disco è chiaro sin dal titolo: guardare all'interno di tutte le arti, mostrandone da vicino tutte le contraddizioni e l'assurdo. L'opera si ritrova così a riflettere sul senso dell'artista nella società. La prima canzone è Canzone all'entrata, che serve per smontare l'aura di sacralità e di noia dei musei. L'album poi prosegue con brani come Avrai ragione tu, che pone il problema della libertà dell'artista, per seguire con Mica Van Gogh, un tributo all'artista olandese e Chinatown una meravigliosa lode all'inchiostro come

metafora di ciò che dà vita al fluire dell'arte stessa.

“L'inchiostro sa quante frasi nascondono i silenzi”

Arriviamo così al suo penultimo album, Prisoner 709, ed è proprio a partire da quest'ultimo che Caparezza sposta la sua visione dal mondo che lo circonda a quella del suo mondo interiore. L'album è un'autobiografia che parla di prigionia, una sorta di autoanalisi che parte dall'acufene, malattia che lo rende prigioniero da ormai 7 anni, un tremendo fischio nelle orecchie con cui dovrà imparare a convivere. Il ruolo centrale di questo disco risiede nello zero del titolo, che oltre al numero di un prigioniero può anche essere visto come una lettera, la “o”, e quindi può rappresentare una scelta, un gioco di parole tra una parola di 7 lettere e una di 9, per esempio tra Michele o Caparezza. Ogni canzone dell'album rappresenta un capitolo del carcere mentale da cui il rapper tenta di evadere, una situazione di disagio, descritta già dal brano di apertura Prosopagnosia, e conclusa nel brano finale, Prosopagno sia. All'interno dell'album compaiono altri brani importanti come Prisoner 709, Larsen, oppure Una chiave, brano dove parla al sé stesso da giovane mostrando la visione del sé bambino, rassicurandolo sul suo futuro e la persona che diventerà crescendo.



“No, non è vero che non sei capace che non c'è una chiave”.

Una frase che dice molto, che ci ricorda come ci sia sempre una chiave a quella serratura chiamata vita.



Arriviamo infine al suo ultimo album, uscito nel 2021. L'album vuole rappresentare l'inizio di una nuova vita, un rito di passaggio, visibile anche in questo caso dal nome dell'album, Exuvia. L'esuvia è ciò che rimane del corpo di alcuni insetti dopo la muta. Un calco perfetto, talmente preciso nei dettagli da sembrare una scultura, una specie di custodia trasparente che un tempo ospitava la vita e che ora se ne sta lì, immobile, simulacro di una fase ormai superata. L'album si pone in un senso di continuità musicale con Prisoner 709.

Il disco precedente, infatti, era ambientato in una prigione mentale e si concludeva con

l'evasione del “prigioniero”. In questo nuovo album si parte esattamente da quel momento lì, con Canthology, primo brano del disco: un ripercorrere dei suoi brani più famosi ma al contrario. Seguiamo il percorso, il sentiero che compie Caparezza per arrivare verso la rinascita, l'exuvia. Non ci sono brani più importanti di altri all'interno di questa folta selva, ma i brani che mi sento di citare maggiormente sono: La scelta, canzone che mostra le due

strade che un artista può prendere, da una parte la carriera (dove Caparezza pone come esempio Beethoven) e dall'altra la famiglia (l'artista di riferimento è Mark Hollis); La certa, un brano che cerca di rendere la morte una nostra amica che dona significato alla vita stessa.

“Mi vedi come la cattiva, la tenebra, la maldita. La dea che fa la bandita. Ma voglio solo schiodarti dalla panchina. Voglio vederti giocare la tua partita.”.

Infine El sendero, una canzone che parla del sentiero della vita, percorso tra gioie e dolori.

Non c'è molto da dire, Caparezza è sempre stato il mio artista preferito da quel lontano 2005 quando da bebè i miei ascoltavano i suoi brani, fino ai primi concerti a cui ho partecipato quando a malapena sapevo distinguere la destra dalla sinistra, per poi arrivare ad incontrarlo dal vivo qualche anno fa. Mi sono sentita di consigliarlo qui perché è un artista meraviglioso, a 360 gradi, in grado non solo di dare una visione personale e globale del mondo che ci circonda, insegnandoci molto, ma anche di offrire uno sguardo interiore di sé stesso capace di arrivare a molte persone. Come ha detto Caparezza al pubblico durante il tour dell'album Exuvia “La selva è fatta di percorsi e a volte il traguardo comincia da un passo falso. Le cose avvengono prima o poi se noi aspettiamo e ci diamo da fare per ottenerle e io spero che nella vita di tutti voi ci sia un rito di passaggio che possiate ricordare per sempre in maniera positiva”



di: Asia Palmisano

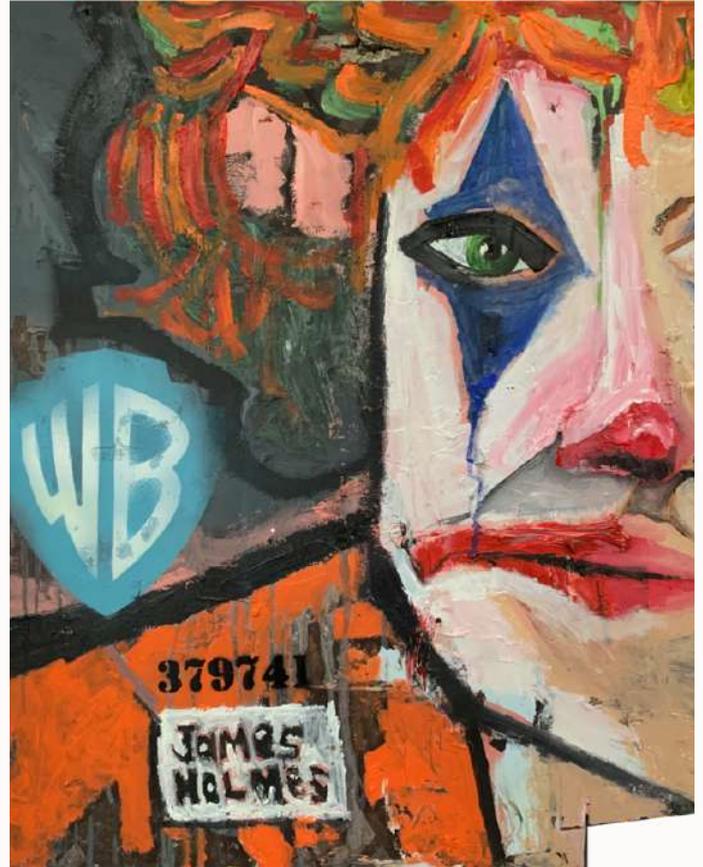
impaginato da: Beatrice Berruto

TRUE CRIME

IO SONO IL JOKER

Il 19 luglio del 2012 è il primo giorno in cui esce in tutte le sale dei cinema il terzo film della trilogia del Cavaliere oscuro, ma anche purtroppo il giorno in cui James Holmes compie una strage che porta alla morte numerose persone.

James Eagan Holmes (1987 San Diego in California) vive un'infanzia che risulta essere stata molto normale, un bambino gentile, dotato di grande intelligenza anche se un po' timido, il cosiddetto ragazzino come tanti. Ma ben presto James inizia a soffrire di disturbi mentali già da molto giovane e a peggiorare il tutto sarà il trasferimento della famiglia verso un'altra città.

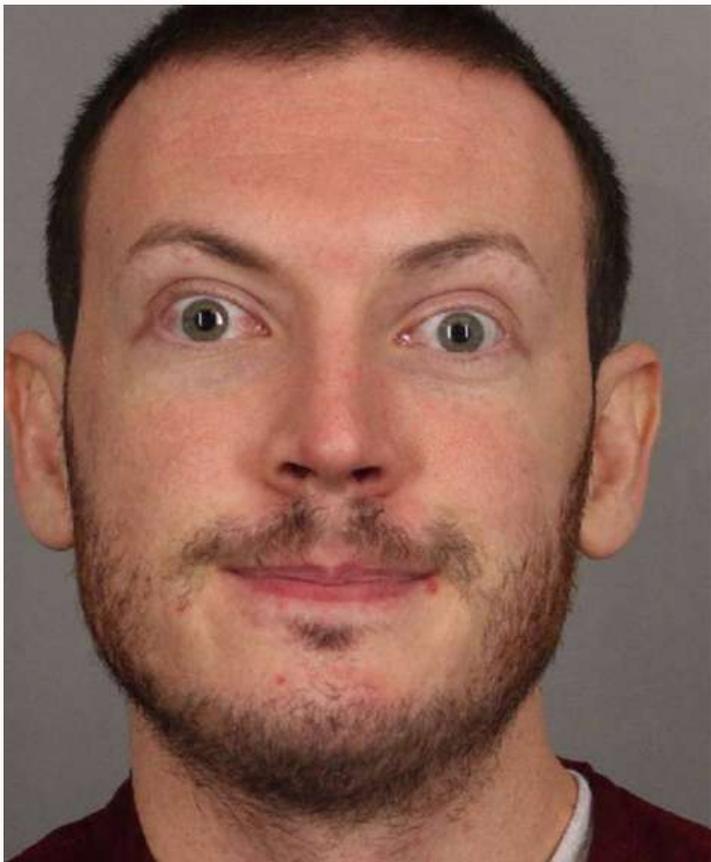
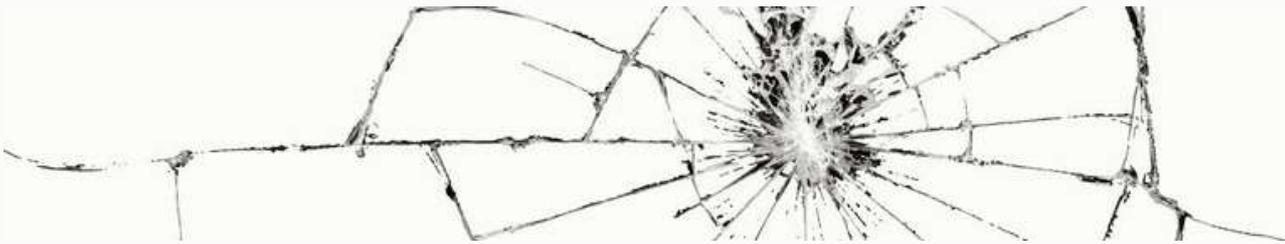


Infatti a soli 11 anni, durante il viaggio per il trasferimento tenta di togliersi la vita tagliandosi i polsi, da quel momento in poi si chiude completamente in sé stesso. Negli anni peggiora sempre di più fino ad arrivare a soffrire di allucinazioni che lo terrorizzano.



Passa ore e ore chiuso da solo nella sua stanza in preda a delle forti allucinazioni, in cui sente come se qualcuno battesse dei colpi fortissimi sulle pareti di camera sua, a cui darà anche un nome, cioè Nail Ghost, ovvero fantasma di chiodi, perché per lui era come se qualcuno martellasse dei chiodi contro i muri. Ma non parlerà mai con nessuno di tutto ciò, infatti riesce anche a convincere tutti gli adulti intorno a sé che lui sta bene. Una delle poche attività dove trova pace è proprio il cinema, attraverso i film riesce ad estraniarsi dalla sua vita fatta di sofferenza e isolamento.

Nel 2008 esce in tutti i cinema americani il secondo film della trilogia del Cavaliere oscuro. Così James decide di andare a vederlo e a lui questo film piace tantissimo, anzi si ossessiona a tal punto che lo guarda ripetutamente. In particolare James si avvicina molto con il personaggio del Joker, perché si rivede in lui, un uomo disagiato ma così tanto intelligente che tutti lo temono, esattamente come James. Allo stesso modo si rivede anche molto nell'attore che nel film ha interpretato il Joker, Heath Ledger. L'attore ha infatti sofferto anche lui di vari disturbi mentali e nel portare in scena il personaggio del clown ha sofferto molto per scendere nella sua interiorità, a tal punto che alcuni pensano che il suicidio che sarebbe avvenuto pochi mesi dopo l'uscita del film fosse proprio dovuto a quella parte.



James inizia a fare ricerche sulla vita di Heath Ledger scoprendo che l'attore scriveva tutto su un diario, per vedere gli andamenti dell'interpretazione del personaggio ma anche i declini della sua malattia, e decide che anche lui avrebbe dovuto averne uno. Su questo diario "un approfondimento nella mente della follia" scrive tutto, qualsiasi pensiero, soprattutto quelli oscuri. Ed è da questo diario che comprendiamo come ci siano molte analogie tra lui e il Joker, di come gli fosse rimasto a cuore questo personaggio..

In seguito si trasferirà in Colorado per continuare gli studi, ottenendo voti molto alti. Ma dopo una relazione, conclusa da parte della ragazza con cui stava, peggiora definitivamente. Le persone a contatto con lui raccontano che passava il tempo ad osservare la gente intorno a lui con un ghigno inquietante.



Il 22 marzo del 2012 compra la sua prima pistola in un negozio, sei giorni dopo compra un fucile, il 7 giugno compra un altro fucile con numerose munizioni e anche delle barriere chiodate, pronto per la strage che stava architettando. Scrive tutto sul suo diario tra cui le idee sul luogo dove avrebbe svolto la sparatoria. Ha numerose scelte ma alla fine predilige un cinema, precisamente il cinema multisala "Century 16 Movie Theater".

*"La soluzione definitiva a tutti i problemi della vita? La morte"
(frase estrapolata dal suo diario)*

Finalmente avrebbe potuto essere il Joker, infatti per l'occasione si tinge anche i capelli di arancione e indossa delle lenti a contatto che rendono l'intero occhio nero. Il 19 luglio del 2012, come già detto prima è il giorno in cui esce al cinema il terzo film della trilogia del Cavaliere oscuro. Sono tantissime le persone che vanno per vedere l'opera, e lo stesso fa James. Si dirige lì, compra un biglietto per lo spettacolo di mezzanotte e si siede in mezzo alla sala. James aveva pensato davvero a tutto, infatti si siede vicino ad una delle uscite così che appena cala il buio in sala, esce dall'edificio per dirigersi in macchina dove al suo interno ci sono le armi. Pronto a portare avanti il suo piano ha però un attimo di ripensamento, chiama così un numero di aiuto, probabilmente perché voleva che qualcuno gli facesse cambiare idea, ma nessuno risponde. Così dopo poco chiude la chiamata, prende le armi e torna dentro iniziando a sparare. Molte persone corrono via dalla sala urlando, altre invece cadono a terra nel sangue. Riesce a ferire circa 70 persone e uccidere 12 persone.

In poco tempo arrivano le autorità a circondare l'edificio ma quando James esce nessuno lo nota, perché era vestito praticamente identico agli agenti della Swat, presente anch'essa sulla scena. Ma James non ha fretta di andarsene, infatti si appoggia a un'auto e guarda soddisfatto tutto il caos che è riuscito a causare. Fino a poco dopo, quando uno della Swat lo nota, in quanto simile a loro nei vestiti ma non identico nella divisa, si affrettano a circondarlo per poi arrestarlo. James non oppone alcuna resistenza e alla domanda su come si chiamasse lui risponde "Io sono il Joker" e poco dopo con un ghigno stampato in volto avvisa le autorità di aver riempito casa sua con trappole esplosive, e infatti così era.

Tutti gli esplosivi erano collegati tra loro fino alla porta d'ingresso di casa sua, che era stata lasciata socchiusa apposta, perché nel caso fosse stata aperta, sarebbe saltato tutto il palazzo. Per fortuna la vicina che aveva visto la porta socchiusa aveva deciso di non aprirla, evitando così un'altra grande strage.



La polizia per disinnescare tutte le bombe ha dovuto utilizzare un robotino in grado di passare attraverso la porta senza detonare la bomba, il tutto si è svolto in 48 ore.

James Holmes al processo si dichiara innocente perché incapace di intendere e volere, e per tutto il tempo mantiene un ghigno sul suo viso. La difesa preme sui suoi disturbi mentali, ma per la giuria non è abbastanza, il fatto di aver pianificato per mesi ogni cosa la convince che non è vero che non è capace di intendere e di volere. Viene così condannato a 24 ergastoli per omicidio di primo grado, ma anche a 3318 anni di prigione per altri 140 capi d'accusa e riesce a evitare per un soffio la pena di morte. Ad oggi James Holmes è in carcere, e di lui si possono trovare delle interviste fatte da uno psichiatra in cui gli pone delle domande sul suo caso a cui James risponde sempre con il suo solito ghigno. Ecco, dopo aver esaminato il suo caso sarebbe interessante analizzare come il pubblico abbia reagito a questo episodio.

Premettiamo che la situazione è preoccupante. Il 26 luglio esce un articolo in cui troviamo alcune dichiarazioni rilasciate da Kim Ledger, il padre di Heath Ledger, talentuoso e compianto interprete del Joker della trilogia del cavaliere oscuro. L'uomo si ritrova costretto a specificare che la colpa della terribile tragedia del Massacro di Aurora non sia da attribuire a suo figlio, tanto meno al film, ma che piuttosto l'America dovrebbe rivedere le sue leggi relative all'utilizzo delle armi. Molte erano state le persone a scagliarsi contro Heath Ledger definendo la sua interpretazione troppo realistica, tanto da risultare pericolosa perché avrebbe potuto indurre persone instabili ad ispirarsi alla figura del criminale fino al punto da compiere atti simili a quelli che commette nel secondo film della trilogia. Oltre che essere un'inesattezza, dal momento che questo terribile epilogo è l'unico attuato sotto il nome del Joker, si tratta anche di un'accusa molto grave fatta ai danni di un attore formidabile, tristemente venuto a mancare, lasciandoci in eredità un'interpretazione incredibile di un personaggio altrettanto sensazionale. L'attenzione mediatica che questo caso ha suscitato ha raggiunto livelli esorbitanti, tanto da essere diventata uno dei casi di true crime più discussi al mondo, che ancora oggi fa scalpore quando viene raccontato. Ebbene, le dinamiche che ha smosso a livello sociale hanno denotato come una gran parte della popolazione colpevolizzi persino il true crime, ormai diventato un brand, ma se il tasso di criminalità nelle varie nazioni è così alto i motivi sono sicuramente più profondi.



-Elisa True Crime



Elisa De Marco di Elisa True Crime, principale canale di informazione in Italia per quanto riguarda i casi di cronaca nera, ha spesso lamentato critiche rivolte al suo lavoro, venendo appunto accusata di invogliare la gente ad attuare atteggiamenti violenti e a rendere le persone sempre più ansiose e suscettibili relativamente a fatti di cronaca nera. Altre accuse mosse contro Elisa, e più in generale contro il true crime, sono ad esempio quella di non rispettare le vittime delle storie e di enfatizzare le azioni dei carnefici, come se parlare di un fatto di cronaca nera fosse qualcosa di disdicevole. Eppure si tratta di informare, mentre il lucro che viene attuato nei confronti delle famiglie delle vittime a volte parte dai giornali e dalle televisioni.

Come al solito ci troviamo davanti ad una società che non accetta una professione appena nata tacciandola di essere irrispettosa nei confronti delle famiglie, quando l'unica cosa che cambia è la piattaforma di comunicazione, e sappiamo tutti quanto le persone si accaniscono facilmente nei confronti dei social solo perché più nuovi e più sconosciuti.

È lo stesso triste destino toccato all'esperta di true crime Francesca Bugamelli, in arte Bugalalla, che ha addirittura dovuto trasferirsi all'estero per paura di essere perseguitata anche a casa sua dagli haters che l'hanno accusata di approfittarsi delle famiglie delle vittime, o di non avere la preparazione per affrontare questioni giuridiche.



-Bugalalla

E quindi continuiamo una polemica insulsa nei confronti di chi cerca di fare pressione sulla consapevolezza collettiva e di ricordare le vittime, accanendoci gli uni contro gli altri su cosa si possa e cosa non si possa fare invece di unirci in modo da evitare che altre menti deboli vadano alla deriva, creando nuovi mostri che si agitano nel buio.



Recensioni Film

El Conde

Sono molti i film che possiamo considerare fuori dal comune, perciò ve ne racconto uno.

Il nome del film, vincitore come miglior sceneggiatura originale dell'80ª edizione del festival di Venezia è, *El conde* del regista Pablo Larraín realizzato l'anno scorso e uscito sulla piattaforma streaming di Netflix da pochi mesi.

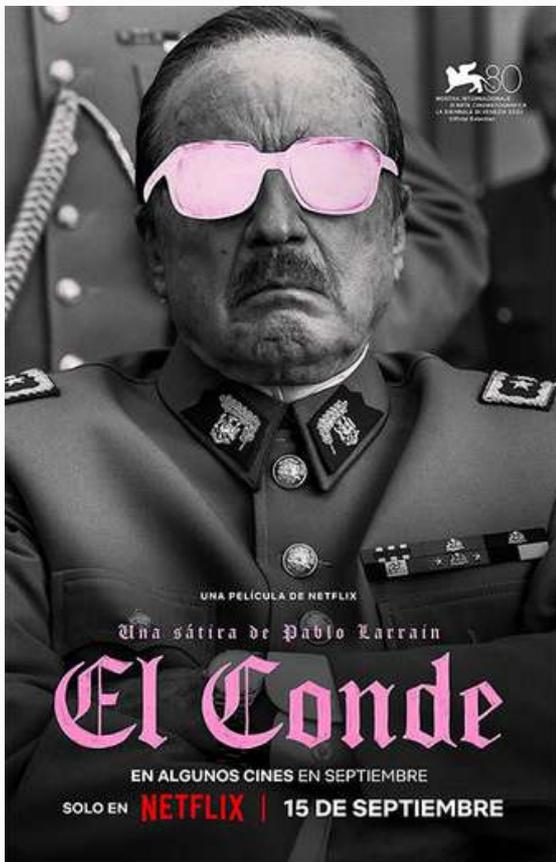
Il film si presenta come un horror/commedia in bianco e nero che riporta sul grande schermo il dittatore cileno Augusto Pinochet, personaggio storicamente esistito che governò il Cile dal 1973 al 1990 instaurando un regime autoritario e dittatoriale, rendendosi responsabile di crimini contro l'umanità.

Un'allegoria horror con uno sguardo macabro attraverso la trasformazione del dittatore in una creatura della notte, quella di un vampiro assetato di sangue. La premessa del film è molto semplice, Augusto Pinochet è un vampiro che vive da ormai 250 anni, che ha continuato a cibarsi dell'umanità anche dopo il suo regime.



Ma ora dopo tutti questi lunghi anni di vita, vuole solo lasciarsi andare alla dolce e calda morte.

La storia ruota quindi attorno a questa figura storica, con l'obiettivo di raccontarne la carriera, le atrocità commesse e soprattutto la vita con un tono gotico, e con l'intento di ridicolizzarne la figura storica. La presenza di una voce di donna adulta inglese come voce narrante ci guida per la durata del film partendo dall'invenzione.



Il prologo ci riporta ai giorni della rivoluzione francese: l'orfano Claude Pinochet, già soldato di Luigi XVI, mette in scena la propria morte per andare a vivere altrove e combattere qualsiasi forma di rivoluzione dal basso. Da qui inizia le sue nuove numerose vite, arrivando in conclusione in Cile dove diventa dittatore, ma dopo aver finto la sua morte nel 2006, ormai ritiratosi con moglie e maggiordomo in un palazzo in rovina della gelida Patagonia, Pinochet inizia a fiutare il sangue umano.

Una serie di cruenti omicidi a Santiago, tuttavia, mettono in allarme i figli del dittatore. La moglie e i cinque figli lo circondano nella speranza che dai sotterranei venga fuori qualche documento che regali loro la ricchezza, l'unico a rimanergli fedele è il maggiordomo (anch'esso trasformato in vampiro).

Sarà l'arrivo di una giovane e affascinante suora esorcista, sotto le spoglie di contabile, a far tornare Pinochet sui propri passi. Il messaggio del film è chiaro; cioè che la malvagità è eterna, che rinasce in continuazione sotto diverse spoglie e in varie parti del mondo, per devastare i puri, gli onesti e gli innocenti, e ciò lo comprendiamo proprio quando giungiamo verso la fine della pellicola.



Larraín, come regista, affronta per la prima volta questo genere. Negli ultimi anni si è concentrato molto sulle figure femminili di grande importanza, invece con questo film mette in scena altro e ci fa intendere una rabbia profonda nei confronti di una delle figure chiave della storia del Cile. Nell'affrontare questo genere riprende gli standard dei vampiri per rappresentarlo: il suo vampiro vola, ma allo stesso tempo ha anche la possibilità di invecchiare a piacimento, non ha molto di affascinante, basta un paletto al cuore per ucciderlo, ma la luce del sole non ha alcun effetto mortale su di lui.



Il vampirismo appare allo spettatore come una maschera, una metafora degli istinti feroci e autoritari che non riescono a morire e si alimentano nelle ambiguità del capitalismo contemporaneo creando mostri grotteschi.



È una visione del mondo desolata come il paesaggio avvolto dalla nebbia, caratterizzato da strutture in legno e da una ghigliottina che Fëdor, il maggiordomo, usa per staccare le teste di cavalli e maiali dai loro corpi.

L'idea del film è sicuramente molto interessante, dalla sceneggiatura per l'appunto originale e non scontata. Il film è capace di regalare immagini mozzafiato, anche se non abbastanza granulose da permettere il paragone col *Nosferatu* di Murnau, ma comunque capaci di gettare ugualmente intorno un'atmosfera adeguatamente gelida.

Le immagini prese singolarmente bastano a raccontare l'orrore, la violenza e la paura di quella fase di storia cilena. Ed è secondo me qui che l'opera cade leggermente, in particolare nel dare per scontato che chiunque stia vedendo il film abbia chiara e ben impressa la storia cilena. Infatti dopo un inizio col botto, soffermandosi anche abbastanza sulla storia del paese, Larraín si perde un po' a metà strada insistendo molto sulla politica e poco sulla storia, che diventa più difficile seguire. Tutto ciò lo fa nel primo atto e per nulla nel secondo. Divertente, interessante e capace di tenersi stretto lo spettatore. Un film eccentrico, raffinato come le evoluzioni vampiriche nei cieli notturni e diurni, gotico e politico, sempre senza perdere il ritmo di uno humour grottesco che tiene insieme i fili della storia, una storia nella quale nessuno dei personaggi del film è degno di redenzione.



Molto apprezzato senza dubbio anche la costruzione dei singoli personaggi, dai più marginali al protagonista, insieme alla recitazione che gli attori hanno realizzato. Ogni personaggio funziona in sé stesso, ognuno con un tipo di recitazione differente. Eccellenti interpretazioni dell'87enne Jaime Vadell nel ruolo del crudele dittatore e di Paula Luchsinger Escobar in quello della sua avversaria, che si cimenta molto su un'interpretazione "finta", teatrale, per riuscire a inscenare un personaggio che nel film stesso non sembra avere un'anima, ma attaccata unicamente alla fede, come assemblata in laboratorio.

El Conde rappresenta un tentativo diretto e fantasioso di Pablo Larraín di affrontare il tema dell'eredità di Augusto Pinochet accompagnato da tutti i problemi che ha provocato storicamente. L'opera di Larraín non porta nulla di nuovo rispetto alle sue opere precedenti, un film minore rispetto ad altre sue opere, come dichiarato da vari critici, ma che è stato capace comunque di presentarci un ritratto sulla malvagità di un uomo che ha rovinato la vita a milioni di cileni.

Scritto e impaginato da: Asia Palmisano





Recensioni film

LA CHIMERA-Alice Rohrwacher

Così si conclude la trilogia della memoria di Alice Rohrwacher. Iniziato nel 2014 con *Le meraviglie* e portato avanti nel 2017 con *Lazzaro felice*, il progetto non ufficializzato porta avanti tematiche legate al rapporto di ogni individuo col suo passato e col passato di tutti. Il film ci porta a Riparbella, dove un gruppo di tombaroli si riunisce dopo l'agognato ritorno del loro capo e guida, Arthur, che per la sua nazionalità (non ben specificata) viene da tutti chiamato *lo straniero*.

È proprio questa la sensazione che nasce in noi quando viviamo l'esperienza delle chimere di Arthur.

Lui non è di questo modo, appartiene ad un'altra dimensione, che lo chiama a sé.

Arthur è un raddomante in grado di percepire la presenza di tesori nascosti nel terreno, è capace di parlare con l'antico. Nonostante ciò, la sua funzione per il mondo in cui vive, è unicamente quella di bussola.

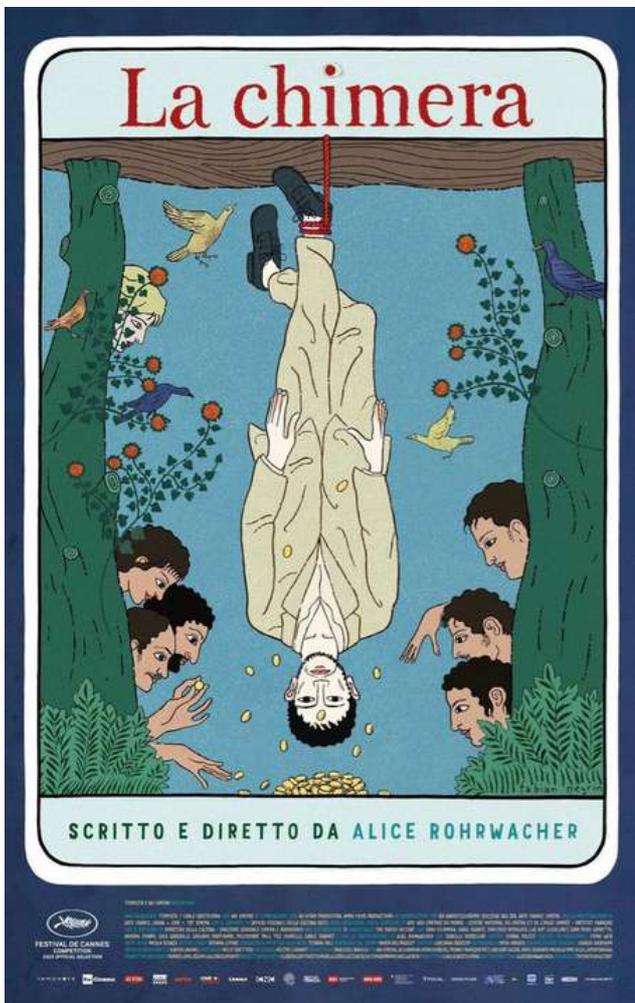
Una macchina trova-reperti che viene messa costantemente in funzione per racimolare i tesori delle civiltà etrusche e venderli ai grandi contrabbandieri di opere d'arte.

Lo sguardo di Arthur, sempre rivolto verso il basso, ci porta ad immaginare e talvolta anche vedere il mondo ultraterreno per tanto tempo da lui sognato, lo stesso in cui, probabilmente, ha perso la sua amata Beniamina.

Arthur attraversa i cinque atti dell'Orfeo di Monteverdi, alla ricerca dell'espiazione delle proprie pene e del suo amore perduto. Il punto è proprio questo. La memoria della mancanza è fulcro dell'opera della Rohrwacher, che porta il raddomante attratto dal mondo di sotto, dall'altra parte. Ed è proprio a questo punto che, invece di guardare sempre, incessantemente verso il basso, comincerà a rivolgere la testa verso l'alto. È così che la discesa verso gli inferi di Arthur diventa la ricerca di se stesso, scendendo sempre più nei remoti dell'io. Così Alice Rohrwacher si esprime al Festival di Cannes 2023, in cui il film riceve il premio AFAE. Sempre all'evento, la regista spiega come fosse rimasta affascinata dalla storia dei tombaroli nell'Etruria degli anni '80 e '90, che erano alla costante ricerca di tesori per un guadagno facile, sì, ma anche per creare un legame indissolubile tra passato e presente.



"Questo film evoca la memoria della mancanza, ciò che ci manca - racconta - a tutti manca qualcosa, qualcosa di materiale ai tombaroli, ma c'è a chi manca un amore, a chi una figlia. Questa mancanza ci accomuna più di quanto si possa pensare. Era un soggetto spigoloso e ho cercato di raccontarlo con leggerezza"



Riportare in vita ciò che appartiene al passato è per il tombarolo fonte di costante eccitazione, come se la ricerca dei reperti fosse una droga, crea dipendenza e più lo si fa, più lo si vuole.

Il legame tra passato e presente, oltre che i tombaroli, lo trovano per vie totalmente opposte altri personaggi, come la signora Flora, che non riesce a capire che l'amata figlia Beniamina sia morta, o che forse, come dice l'interprete Isabella Rossellini, non riesce a distinguere l'Aldilà dall'Al di qua. Nel suo ultimo atto La chimera termina il suo cammino, decretando che lo stesso sentimento che lega il protagonista al suo passato lo spinge ad un'emigrazione, un allontanamento da quei luoghi, sia fisici che dell'anima. Un raddomante non più a testa in giù, ma con lo sguardo rivolto verso l'alto, che ha trovato finalmente una posizione per non essere più vittima o martire di questo scontro/confronto tra passato e presente.

Scritto da: Daniela Cappello



RECENSIONI FILM

FOGLIE AL VENTO

Ammettiamolo, pensando al cinema finlandese, inevitabilmente cadiamo nella trappola del pessimismo fine a se stesso, della tristezza, della solitudine, e di tutte quelle ...,sensazioni angosciose tipiche dell'immaginario comune con cui visualizziamo la cultura nordica.

Di nuovo ci troviamo a parlare di trilogia, in quanto questa pellicola può collocarsi come seguito della meravigliosa *Trilogia dei perdenti*, in cui costantemente ci troviamo faccia a faccia con personaggi vittime della società finlandese, che non si cura degli invisibili.

La storia d'amore di cui si narra nel film è, come negli altri film di Kaurismaki, caratterizzata da un silenzio interrotto da dialoghi semplici e diretti e colmato di sguardi simbolici. Come la definisce il regista stesso, una comunicazione autistica. È simpatico pensare che il titolo italiano di questo film sia molto simile ad un film altrettanto cinico e drammatico, *Come le foglie al vento*, di Douglas Sirk, in cui la storia d'amore presenta aspetti riconducibili a questo film.



Lei è una donna tanto forte quanto sola, lui un ubriaccone incapace di mantenersi un lavoro, la cui unica consolazione è bere insieme al suo inseparabile compagno.

Forse ho sbagliato a dire che Ansa, la donna, sia una persona sola. Anche lei ha una compagna con cui intrattiene le più grandi discussioni a sfondo politico e ideologico presenti nel film: la radio, unico indicatore della collocazione temporale del film, che continua, incessante come una sveglia, a sputare notizie sulla situazione tra Russia e Ucraina, in seguito allo scoppio della guerra nel 2022.



Il tutto è incorniciato da un'estetica che rimanda incredibilmente ai solitari di Hopper, opere dalla potenza comunicativa incredibile, che ci trasmettono in pieno la sensazione, appunto, di solitudine. L'iconografia pare essere un ricco collage che racchiude anni '50,'60,'70 e che, tuttavia, ci ricorda incessantemente che l'ambientazione, incredibile ma vero, è oggi.

La pellicola ha vinto il premio della giuria al festival di Cannes e il premio per il miglior film in lingua straniera della National Society of Films Critics Award.

Concludo così questa breve recensione, scritta per un film altrettanto breve (soltanto 81 minuti!)

Scritto da: Daniela Cappello
Impaginato da: Asia Palmisano



RECENSIONI F'ILM

PERFECT DAYS

Esce il 4 gennaio, nelle sale italiane, un film distribuito da Lucky Red e che ha riscosso un grande successo sul pubblico.

Si tratta di Perfect days ultima pellicola uscita di Wim Wenders, straordinario regista che, anche questa volta, si afferma libero da ogni limite. L'interprete principale del film è Koji Yakusho, pilastro di questa imponente pellicola, che riesce a reggere il film con un'audacia e una tenerezza assolutamente uniche. Non per nulla vince il premio come miglior attore all'ultimo Festival di Cannes.

La storia, semplice e diretta, nasce da un'idea un po' diversa. Il film, di produzione giapponese, doveva inizialmente essere un documentario che promuovesse il progetto The Tokyo Toilet.

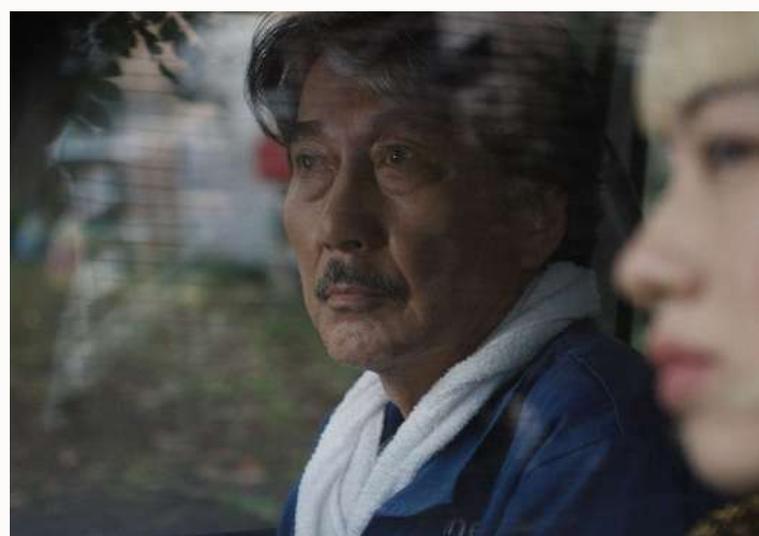
Col procedere del lavoro, Wim Wenders ha stravolto l'idea di base realizzato un film la cui narrazione, completamente contrapposta a quella di un documentario, ci accompagna nella vita semplice di questo uomo altrettanto semplice quanto misterioso.





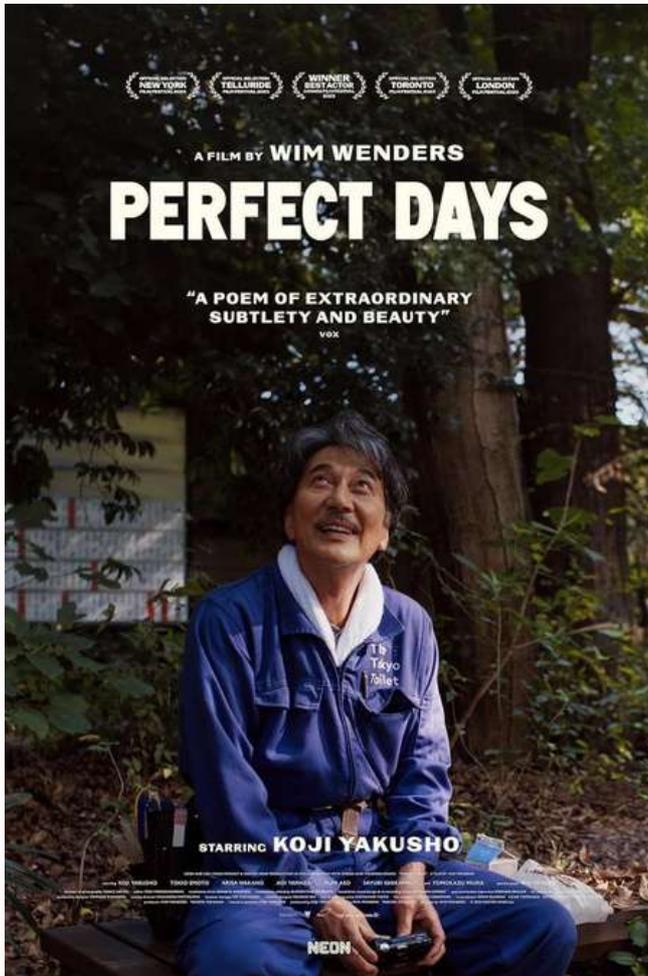
La pellicola conserva, tuttavia, una componente documentaristica in quanto le storie si svolgono nei bagni di Shibuya, famosissimo quartiere di Tokyo, che per essere rivalutato avvia questa iniziativa, a cui partecipa Hirayama, il nostro protagonista.

Si contrappone alla semplicità della regia, la complessità delle scenografie dei bagni, alcuni dei quali realizzati dall'architetto Bam Shigeru, vincitore del premio Pritzker, che progetta bagni ai limiti dell'assurdo. Per esempio, in una scena, Hirayama, con una gentilezza spassionata, spiega ad una donna straniera come utilizzare il bagno trasparente che, una volta bloccato dall'interno si opacizza, così che chi deve usarlo possa capire se è occupato.



Approfondirò quest'aspetto nella recensione de *Il ragazzo e l'airone*, successiva a questa. Mi fa pensare il fatto che due film distribuiti in Italia da Lucky Red di produzione giapponese siano stati i principali incassi di inizio anno nel 2023. E questo perché in uno troviamo il genio dell'animazione Miyazaki, nell'altro troviamo un regista che ha colpito nel segno, ha carpito l'essenza del bisogno che le persone, dentro di sé condividono tutte, soprattutto ultimamente.

La serenità, la routine ridotta all'essenziale, priva di tutta la frenesia data dalla società di massa che è diventata ormai assordante. La ricerca di solitudine di questo film è evidente in ogni sua scena, anche in quelle di dialogo tra Hirayama e le persone che incontra.



Il finale di questo film è forse uno dei migliori che abbia visto nell'ultimo periodo, pieno di significato nonostante, ancora una volta, sia realizzato nella maniera più semplice possibile. Sono contenta che l'attore sia stato premiato per la sua grande capacità attoriale.

Per certi aspetti penso sia da ricondursi alle slice of life raccontate da Jiro Taniguchi nelle sue storie. I dialoghi sono da contarsi sulle dita d'una mano, ma le storie sono piene di energia e ci lasciano senza fiato. La visione del film ci lascia con la sensazione di avere bisogno della vita di Hirayama, perché lui la sua vita l'ha voluta e desiderata, tantoché ha abbandonato la ricchezza e l'agio della vita benestante per condurre una vita semplice, ridotta all'essenziale.

E alla fine di ogni giorno continuiamo a stare con lui, non lo lasciamo solo neanche un momento, neanche mentre sogna. Sogna attraverso le sue foto scattate in analogico, in questi stralci di sogni in cui processa la giornata trascorsa.

E si sveglia sempre, al suono della scopa che spazza le foglie vicino a casa sua. Ed il loop si ripete così, all'infinito. Forse anche una volta usciti dalla sala, mentre torniamo a casa, mi piace pensare che Hirayama si stia svegliando, scendendo le scale fino al bagno per lavarsi i denti e continuare a vivere.

Scritto da: Daniela Cappello
Impaginato da: Asia Palmisano



Recensioni film

IL RAGAZZO E L'AIRONE

Siamo quindi arrivati al grande titolo uscito proprio il 1 gennaio 2024 in Italia distribuito da Lucky Red ma uscito nel 2023 in Giappone. È importante la data d'uscita perché si tratta di un momento riservato a film pensati per tutti e che siano di impatto, per cui pensando al poco spazio dato a *Si alza il vento*, uscito in Italia un anno dopo rispetto alla sua uscita e per pochi giorni, il fatto che questo film sia invece stato proposto con cotanta importanza è sicuramente importante.

Il ragazzo e l'airone smentisce la dichiarazione di Miyazaki secondo cui *Si alza il vento* sarebbe stato il suo ultimo film e si rivela un titolo monumentale per lo Studio Ghibli.

Potrebbe essere questo il suo ultimo film? Non è sicuro, ma vista l'età ormai avanzata del regista e la durata della produzione dei suoi film, non c'è molto da sperare.

Il film si ispira ad un romanzo uscito negli anni '30 che fu estremamente importante nella vita di Miyazaki. *E voi come vivrete?*, oltre che essere il nome del libro è anche il titolo con cui è uscito il film nelle sale giapponesi, poi trasposto in *The boy and the heron* all'estero. Nonostante non fosse stata fatta alcuna campagna promozionale, il film ha riscosso un successo strepitoso, con 160 milioni di dollari al botteghino ed ha vinto il Golden Globe come miglior film, il primo a vincerlo come film d'animazione non in lingua inglese.

Come già detto, i temi di base sono trattati nell'omonimo romanzo, ma il soggetto del film non gli corrisponde.



Il mondo di Mahito, protagonista del film, è qualcosa di totalmente diverso dalla realtà: è un insieme di tutto ciò che il mondo dello Studio Ghibli ci ha sempre donato con un'aggiunta.



Il mondo sperduto in cui ci addentriamo è il posto di incontro di morti e vivi, dove la morte giunge al suo limite e la vita inizia. Avevamo visto qualcosa del genere in *Soul*, film della Disney del 2020, ma qui andiamo ancora oltre l'Aldilà.

E a proposito di Aldilà, il produttore cinematografico Toshio Suzuki, in un'intervista rilasciata su *GeekTyrant*, afferma che l'ideazione del film sia stata il frutto del volere di Miyazaki di lasciare a suo nipote una testimonianza della sua arte, nonché un patrimonio alle generazioni di artisti future.

Un aspetto che mi ha molto colpito del film, è stata la colonna sonora, che per quanto mi riguarda non mi ha convinto sin da subito. Hisaishi, questa volta, si è dedicato ad un progetto più minimale, in cui spesso la musica è caratterizzata da un'unica linea melodica cupa e ansiogena prodotta soltanto dal pianoforte. Un gran bel cambiamento, se pensiamo alle classiche colonne sonore piene di vitalità e suonate da orchestre sinfoniche ampissime.

Il film non è stato presentato né dallo Studio Ghibli, né dallo stesso Miyazaki in quanto il regista si ritiene troppo vecchio per svolgere attività promozionali, ma soprattutto per mantenere quell'alone di mistero che avvolge da sempre le pellicole dello Studio Ghibli. È proprio per questo che, al Toronto International Film Festival, Guillermo Del Toro viene incaricato di presentare il film e lo descrive come "il più potente film d'apertura degli ultimi tempi".



A pensarci, ho sorriso quando, parlando con un'amica, ha riassunto le sue emozioni nel vedere il film in questo modo: "è stato come entrare in un supermercato, salire la scala mobile ed assistere a tutte le peripezie che succedono in un supermercato, tutte nello stesso momento, senza mai poter scendere dalla scala."

Non avrei saputo descrivere meglio le mie sensazioni dopo la visione del film.

Ma passiamo ora a parlare della storia e dei significati nascosti di questo film. Per quanto il film sia apprezzabile da tutti per la sua maestosità, chi conosce qualcosa della storia dietro lo Studio Ghibli e Miyazaki avrà sicuramente potuto far caso a dei dettagli non poco rilevanti. Prendiamo i personaggi più caratteristici del film: Mahito e l'airone. tra i due si instaura un legame fortissimo, indissolubile. Si tratta di complicità mista a sfida e ad un gran senso di rivalsa, di voglia di avanzare e di sopravvivere.



I due non provano sentimenti di tenerezza o di benevolenza, quanto più cercano di capire quanto l'uno sia all'altezza dell'altro. Il loro sviluppo origina proprio da Miyazaki e Suzuki, il principale produttore dello studio ghibli, che ne vestirebbero i panni nell'interpretazione ufficiale. C'è poi lo zio, personaggio tanto misterioso quanto presente, se pensiamo a tutte le volte che viene nominato. Inizialmente, egli avrebbe dovuto essere molto più presente nella storia, ma un evento che segnò profondamente Miyazaki lo avrebbe permanentemente portato a non volerlo disegnare negli storyboard. La morte di Isao Takahata, nel 2018, spinse il regista in una condizione di incapacità nel continuare il lavoro, così il corso della storia mutò. Lo zio, rappresentazione dell'amico e mentore di Miyazaki, sarebbe diventato una presenza appartenente più al mondo dei morti, che a quello dei vivi.

Anche perché, a pensarci, un ottimo modo di descrivere il ragazzo e l'airone, è proprio quello di una storia narrata in una condizione intermedia tra passato e presente, un mondo in cui i morti convivono coi vivi rimasti. Dico che il film potrebbe risultare non del tutto comprensibile ai non conoscitori dello studio Ghibli proprio perché la sua storia ha profondamente influenzato quella de Il ragazzo e l'airone. Ai più sarà nota la relazione conflittuale, sul piano lavorativo e non solo, di Hayao e Goro Miyazaki.

Padre e figlio non hanno mai condiviso lo stesso sogno, e Goro si è sempre dimostrato forse non interessato, forse non all'altezza delle aspettative del padre e del mondo. I film pubblicati sotto la sua direzione non hanno ricevuto, neanche in minima parte, l'apprezzamento riservato a quelli del padre.

E se, Mahito, oltre che Miyazaki, rappresentasse in qualche suo aspetto Goro? Goro che non vuole continuare l'impero del padre, che non deve necessariamente

decidere di portare avanti lo Studio, Goro che, però, porterà con sé un pezzetto dell'impero del padre, forse non potente ed un po' insignificante, ma se lo porterà dietro come memoria e come patrimonio. E, grazie al genio di Miyazaki, quest'eredità potremo conservarla tutti, sempre.

Scritto da: Daniela Cappello

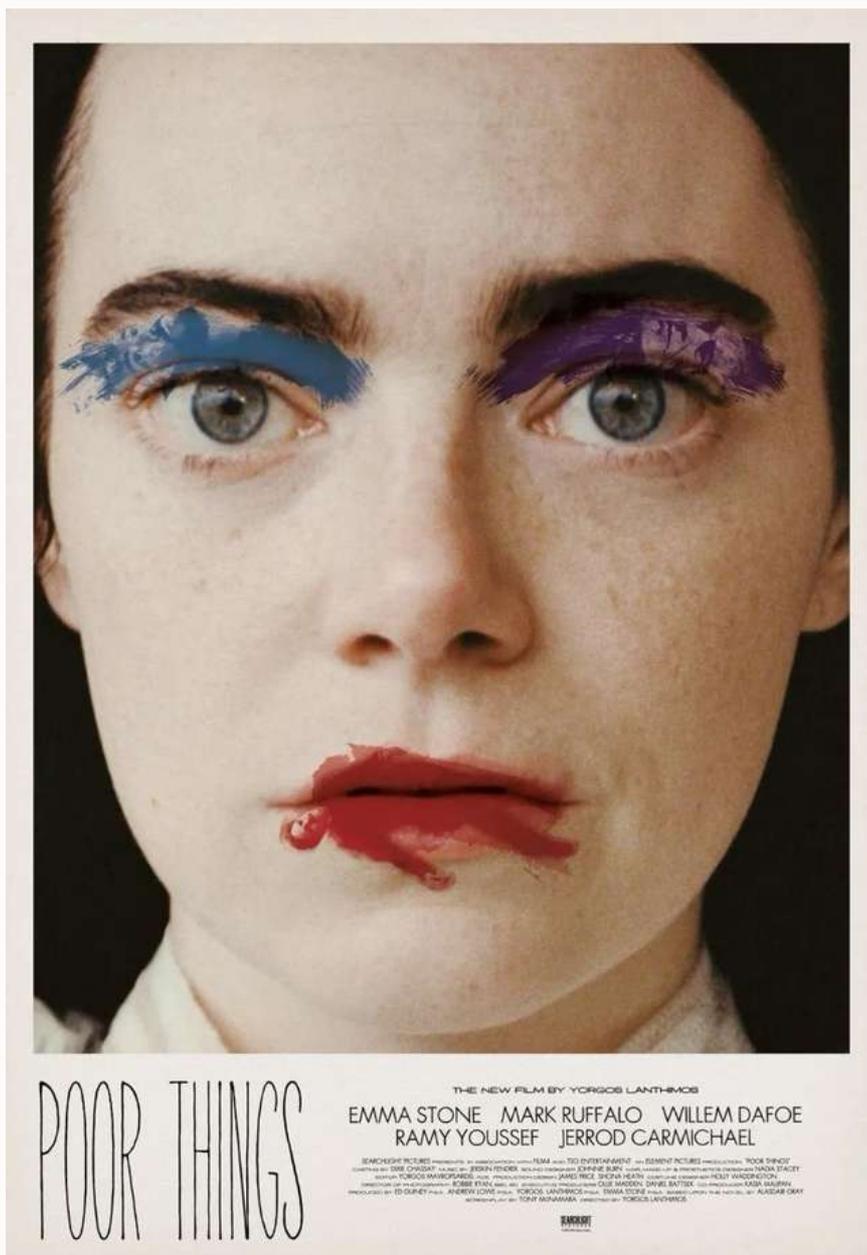


Recensione film

POVERE CREATURE!



Nel cinema i mostri rappresentano le nostre più grandi paure, non appartengono mai alla consuetudine. Deformare e mutare i corpi è sempre stato un modo per rappresentare ciò che non possiamo controllare, qualcosa di non conforme alla normalità. E a oggi, nel 2024, una delle poche cose che fa tanta paura e che suscita scandalo è ancora il corpo delle donne. Una donna che usa il proprio corpo come vuole, probabilmente è ciò che fa più paura, soprattutto perché i corpi femminili sono sottoposti molto spesso al controllo maschile, quindi non sono sempre liberi. *Povere creature* è la nuova pellicola diretta da Yorgos Lanthimos, regista greco già famoso per suoi precedenti lavori come *La favorita*, a cui Emma Stone aveva già partecipato.



Tutte pellicole molto particolari, ma soprattutto anticonvenzionali. *Povere creature*, in inglese *Poor Things*, è un'opera straordinaria, di narrativa lineare che si pone però ai confini del cinema sperimentale. Il regista non tradisce la sua vena d'autore con una messa in scena che neanche in questo caso rifiuta di lasciare indifferenti, offrendoci così infinite possibilità di interpretazione.



TRAMA:

Poor Things è la storia di Bella Baxter, interpretata da Emma Stone, una sorta di mostro, un Frankenstein al femminile ma bellissima. Creata da un dottor Frankenstein sfregiato, con delle cicatrici che lo sfigurano e terribili menomazioni sul suo fisico, lui è Godwin Baxter, interpretato da Willem Dafoe.

Bella Baxter è una delle povere creature del dottor Godwin, chirurgo, scienziato e anatomista. A sua volta frutto di vari esperimenti del padre, il dottor Baxter, che si fa chiamare God, sperimenta con il corpo di esseri umani e animali, creando così degli ibridi inquietanti. E Bella non fa eccezione.

Trovata cadavere, incinta di un feto ancora vivo, Godwin le ha ridato il respiro e trapiantato il cervello del neonato nel suo cranio. Già splendida nel corpo, cresce rapidamente anche nelle facoltà mentali, imparando a camminare, parlare e, soprattutto, desiderare. Il tentativo di fermarla del suo creatore è nullo perché Godwin le ha dato la vita e, con essa, il libero arbitrio.

Infatti essendo stata confinata per la prima parte della sua vita, non avendo subito le pressioni sociali ed essendo cresciuta senza freni lei è libera, capace e a modo suo di fare e dire tutto ciò che le passa per la testa e per contrasto la storia vuole farci capire tutti i paletti che la società ci impone. Infatti è proprio questo l'esperimento a cui il dottore puntava, cioè, *come si affaccerà al mondo un essere vivente con gli occhi primordiali e inesperti, ma in un corpo che ha già vissuto?*

~ ~ ~

Quello di Bella Baxter è un viaggio sostanzialmente diviso in due parti;

~ ~ ~

la prima parte tratta della sua crescita personale e psicologica, nella seconda si parte per un'avventura in giro per il mondo. Parte da Londra, per spostarsi poi a Lisbona, ad Alessandria, a Parigi e infine torna nella sua città, Londra. Un po' come tutti i viaggi, si trasforma in un cammino per il mondo alla scoperta di noi stessi con il punto di vista unico della protagonista come filo conduttore.

Bella esplora il mondo intorno a sé, la sua interiorità, la sua sessualità e il rapporto con gli uomini, che comincia con la relazione tra lei e il padre, fino all'incontro con personaggi loschi da cui ricaverà sempre una nuova consapevolezza. Anche nei momenti più bui lei riesce ad affrontare le difficoltà della vita. Arriva così finalmente a capire chi vuole essere e cosa vuole fare.



COSTUMI E AMBIENTAZIONI:

Si tratta di un lavoro artistico e artigianale. Tutto all'interno di questo film è virtuoso: le ambientazioni, con le loro meravigliose architetture, i costumi, il make up, lo styling dei capelli, le coreografie e le luci.

Lanthimos non si limita a raccontare la sua visione, ma decide anche di mostrarcela riccamente in un'estetica nuova e unica, che sarà in grado di

toccare non solo un senso, bensì quasi tutti e cinque.



I costumi raccontano un'evoluzione propria. Le forme esagerate e le grandi maniche sono il fil rouge degli abiti che Bella Baxter indossa nel film. Nel corso della sua storia, il personaggio di Emma Stone proclama la sua emancipazione femminile proprio attraverso gli abiti. Nella prima fase del film, ha comportamenti infantili: parla abbozzando mezze parole, cammina scalza in modo molto rigido e impostato e ha bisogno di qualcuno che la vesta. Di conseguenza gli abiti sono imposti, e l'intimo assomiglia quasi ai pannoloni degli anni Cinquanta.



Si prosegue con il momento in cui lei decide di scappare con l'avvocato Duncan Wedderburn, interpretato da Mark Ruffalo, cominciando così a vestirsi da sola.



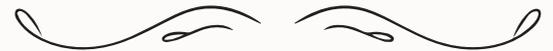
Durante questa fase la giovane donna indossa una blusa con le maniche volanti, i bermuda che sembrano ispirarsi ai pantaloni a pinocchietto degli anni Trenta, abbinati a un paio di stivaletti bianchi, tutto con colori pastello, proseguendo così fino alla fine del film con numerosi cambiamenti.

L'unico momento in cui la protagonista da adulta non si sentirà libera, ma prigioniera, lo percepiremo anche dal suo abito con corsetto rosso fuoco, l'unico che indosserà per tutto il film.

Per quanto riguarda le ambientazioni, i set di questo film non vogliono rappresentare la realtà, ma il mondo di Bella; sono delle costruzioni immaginarie ma che prendono ispirazione dallo stile steampunk, dalle architetture futuriste e dell'età vittoriana, periodo dello svolgimento della trama, spaziando anche dall'era elisabettiana fino agli anni '80.



Si parla di ricostruzioni surreali, di palazzi quasi tutti ricostruiti ad altezza naturale e perfettamente abitabili.



STILE:

Lo stile è volutamente deformante a causa dell'utilizzo di lenti particolari: fish-eye, mascherini, grandangoli che inquadrano set dalla sconfinata immaginazione, effetti sempre freschi e originali. Le dimensioni dello schermo per tutto il film cambiano, a volte sarà in 16:9, altre volte sarà in 4:3, mentre in altre ci saranno delle vie di mezzo strane e particolari.

Ma non è l'unica cosa che cambia, si passerà da scene in bianco e nero a scene a colori, da colori realistici a colori che realistici non lo sono per niente; tutto ciò seguendo sempre il personaggio di Emma Stone, ai cui umori viene adattato anche il cambiamento dei colori.

Ciò che il film fa in maniera meravigliosa è giocare con le regole del cinema che rendono lo spettatore capace di comprendere quello che sta vedendo. Per esempio attraverso il procedimento della sospensione dell'incredulità, un evento che accade all'interno del film che nella vita reale non sarebbe stato possibile ma che noi accettiamo per vero nel momento della visione.

Si parla di un film che rompe qualsiasi regola del cinema per raccontare una storia che risulta fresca, nuova ed interessante. Naturalmente ci sono dei riferimenti all'opera di Frankenstein, a cui lo stesso regista ha detto di essersi ispirato per la realizzazione del film su alcuni aspetti.

L'opera profuma di antico, perché è una storia semplice, con l'utilizzo di pochi personaggi ma così interessante che potrebbe benissimo risultare anche un grande classico degli anni '30, '60 o semplicemente essere un film perfettamente contemporaneo quale è: tantissime scelte nuove accompagnate da numerosi utilizzi di tecniche del passato.



MUSICA:

Il grande successo di Povere creature passa anche attraverso una colonna sonora sicuramente ispirata. La colonna sonora è stata composta da Jerskin Fendrix, musicista e compositore inglese, già acclamato dalla critica per essere uno dei talenti generazionali più vividi che si siano distinti nel campo

della musica elettropop. La musica presenta tracce di tre tipologie: legate alla scenografia e ai luoghi visitati da Bella Baxter; legate a momenti tipici della pellicola e legate a personaggi che vengono scanditi nelle cadenze sonore dalla soundtrack del film.



Sembra che Fendrix abbia quasi scherzato e giocato sul corpo anatomico di Bella, manipolando non solo la sua realtà psichica ma il suo stesso corpo. I tagli chirurgici corrispondono alle frammentazioni sonore dei molteplici strumenti a fiato che enfatizzano il suo respiro, così come le voci da coro bianco che sono state precedentemente registrate da Fendrix e campionate in modo da sembrare celestiali.

RECITAZIONE:

Quando si parla di recitazione raramente si possono trovare prove così totali. Nonostante la presenza di attori molto bravi,

come Mark Ruffalo e il già citato Willem Dafoe, Emma Stone regge il peso del film divinamente ed è lei che rimane la creatura straordinaria del film. Vista la meravigliosa struttura dei personaggi, ci si potrebbe concentrare su ognuno di loro anche per mezz'ora. L'attrice porta in scena una creatura dall'anima vera e pura andando contro una società che si definisce progressista, ma che progressista non è. L'attrice ha infatti girato numerose scene di sesso riscattando il cinema mainstream degli ultimi vent'anni quasi ormai scarno di Eros. Tutto ciò però senza essere mai volgare o gratuita, ma al contrario facendo mutare il suo personaggio sempre in maniera diversa a seconda delle esperienze che vive. Il personaggio si allaccia così bene allo spettatore, che non può non provare il desiderio di scoprire il mondo dagli stessi occhi così aperti, puri e stracolmi di curiosità di Bella Baxter interpretata dalla meravigliosa Emma Stone.



IL FILM:

Per me è uno dei migliori film che abbia visto recentemente, ma posso anche sbilanciarmi dicendo che è uno dei migliori che io abbia mai visto. Il film propone un significato importantissimo e fondamentale che è l'autoaffermazione, la libertà e la parità fra i sessi. Un film che mi ha emozionato come pochi altri avevano fatto prima.



La storia parte da un presupposto semplice ma estremamente affascinante, per poi procedere come un treno in svariate direzioni: ogni volta ci sorprende andando in una direzione che non ci si aspetta. Il punto fondamentale è che l'opera ci accompagna nella vita di Bella dove il limite più grande per la sua crescita e per la comprensione di sé stessa è proprio il patriarcato, ma nonostante gli ostacoli lei non si scoraggia e prosegue un viaggio alla scoperta di sé.



Vediamo Emma Stone non porsi alcun freno, la vediamo recitare in ogni posizione, toccarsi e toccare gli altri uomini, affrontando la tematica della sessualità femminile senza alcuna vergogna, ma soprattutto con un'incredibile naturalezza. Attraverso la razionalità ma anche i propri istinti la Bella di Emma Stone va a smontare pezzo per pezzo l'idea convenzionale della donna che la società patriarcale per anni ha sempre voluto imprigionare.

Si ribella al ruolo prima di madre, poi di figlia e infine di moglie, vive alla ricerca costante dei propri desideri, scopre il piacere in tutte le sue forme, non esclusivamente sul piano sessuale, e quando lo fa completamente compie infine l'ultimo passo dove capisce che cosa desidera.

Bella Baxter desidera cambiare il mondo perché lo trova sbagliato e vuole migliorarlo.



La verità è che *Povere creature* non è un film per tutti, è un film impegnativo da guardare, che si prende i suoi tempi quando ne ha bisogno, la cui bellezza fluisce come una vera opera d'arte.

Il film è una meraviglia. Una storia che allo stesso tempo riesce ad essere fuori dal tempo e anche contemporanea, ma non mi sto riferendo soltanto alle tematiche che il film affronta con un misto di commedia grottesca e satira sociale, ma anche al periodo di svolgimento della trama, che vive di suggestioni e immaginari, dato soprattutto dall'ampio utilizzo degli effetti speciali.

Il film non ha bisogno di spiegare, non deve sottolineare e chiarire un messaggio così forte per farlo arrivare, perché lo fa tramite le azioni coerenti dei personaggi e attraverso dei dialoghi meravigliosi ma mai didascalici. *Povere Creature* non ci sta spiegando, ci sta semplicemente mostrando.

Scritto e impaginato da: Asia Palmisano





FIL(M)OSOFIA

La censura nei film

Il cinema. Il cinema esiste da 126 anni ma la censura esiste da molto più tempo; nella storia tutto è stato soggetto a censura, dal teatro all'arte, dai giornali alle opere letterarie, ma la stessa sorte non toccò al cinema degli inizi. Già il re Joachim nel settimo secolo a.C. stralciò alcune parti del libro del profeta Geremia perché mettevano in dubbio il suo potere; ma essa ha raggiunto ormai livelli eccessivi come: far diventare il sangue di Lady Oscar nero, la cancellazione di un personaggio dal film d'animazione Fantasia e la rimozione di centinaia di baci dalla storia del cinema, ma per qualche strano motivo la censura inizialmente non esisteva.

Il cinema era nato come un esperimento scientifico e veniva mostrato ai gruppi di aristocratici nei bar di Parigi, e non c'erano limitazioni, a volte c'erano scene violente, altre volte erotiche, oppure spettacoli di magia o scene quotidiane. Non dobbiamo pensare al cinema come una nuova forma d'arte, ma come una innovazione, perché

al tempo esso era usato per gli scopi più disparati, dato che era finalmente possibile registrare performance teatrali, riprendere animali in via di estinzione per studi scientifici, si potevano filmare luoghi, partite di calcio o di boxe per poterli rivedere infinite volte ed era come comprare un biglietto ridotto, ed è proprio in questo momento che nasce la censura. Non è risaputo che la boxe era uno sport illegale, ma poi arrivò un cineasta che ne portò al pubblico un incontro registrato e la polizia non seppe che fare, perché lo sport in sé era illegale, ma non le riprese fatte. Così decisero che, sia che fossero lotte dal vero, sia che fossero state registrate, comunque la boxe incitava alla violenza e alle scommesse, ed è così che quelle immagini vennero censurate.



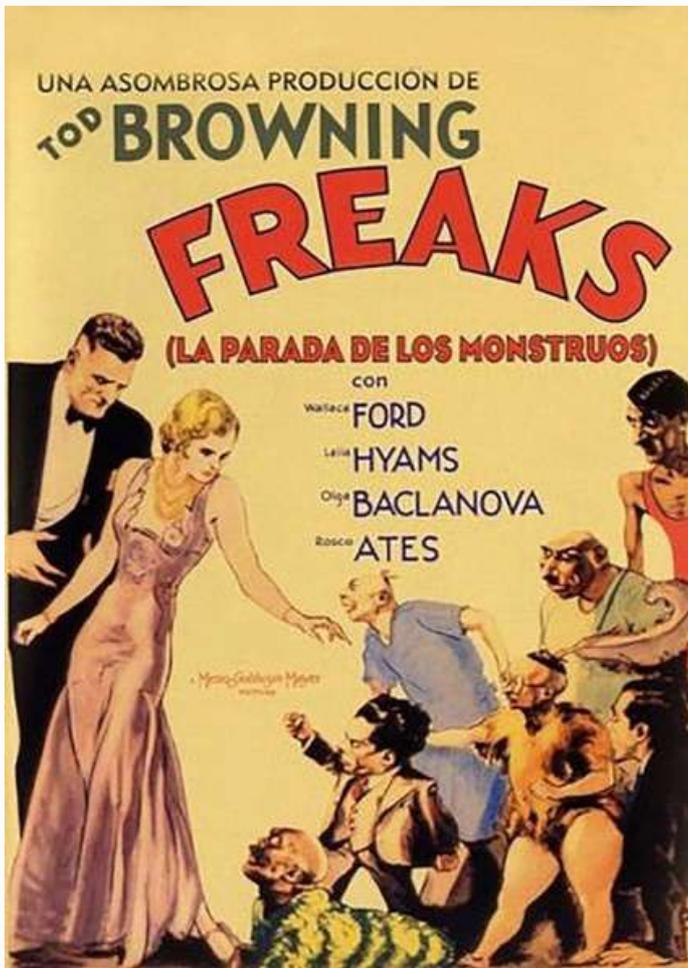


Siamo nel 1907 e la storia della censura è appena iniziata.

Uno dei due più grandi attori di quel periodo fa parte della storia che sto per raccontarvi, da una parte abbiamo Charlie Chaplin e dall'altra Roscoe Arbuckle. Il primo dei due lo conosciamo molto bene, uno dei più importanti cineasti del XX secolo. Mentre il secondo non so in quanti lo conoscano, ma i cinefili sapranno molto bene che era così famoso che venne ingaggiato dalla Paramount Picture per un milione di dollari oltre al fatto che fosse finito su tutti i giornali; era una delle influenze più grandi del suo tempo. Così Arbuckle, felice del contratto con la Paramount, diede una grande festa a cui parteciparono varie star di Hollywood tra cui Virginia Rappe, una giovanissima star della Century Fox. Ma all'inizio della festa, dopo qualche ora, proprio Virginia Rappe venne ritrovata su un letto con vestiti stracciati a contorcersi dal dolore, quindi portata in ospedale dove morì. Non importa per cosa fosse morta, tutti i giornali accusarono Roscoe della sua morte, fino al punto che tutti i suoi film vennero cancellati dalla produzione e nessuno volle più scriverlo, e anche quando vinse la causa che lo decretò innocente, nulla cambiò.

Ma Arbuckle non fu l'unico a cui toccò questa spaventosa sorte, la censura fu il destino di molti altri artisti per motivi di droga, assassinio, ma perché così all'improvviso la censura si fece più violenta? Questo perché il cinema stava diventando sempre più aperto al pubblico, ma soprattutto stava diventando sonoro, di conseguenza anche gli analfabeti e i bambini potevano vedere i film, quindi i genitori non potevano permettere che il comportamento delle star di Hollywood compromettesse i loro figli. Nacquero in questo modo le clausole morali.

Per contratto gli attori non potevano farsi vedere in pubblico con comportamenti inappropriati e dovevano fingere di non avere a che fare con droga, alcol o sesso. _____



da baraccone, ogni personaggio del film era reale, dai gemelli siamesi al nanismo, dalle deformazioni fisiche, senza trucchi, alla donna barbata, ma ognuno di loro era trattato esattamente come una vera star del cinema! Il film non dava peso alle malformazioni fisiche, ma alle singole personalità dei personaggi.

Il film è il più censurato della storia del cinema, e i critici lo attaccarono molto: "chiunque possa considerare intrattenimento questo, dovrebbe essere internato nel reparto psichiatrico di qualche ospedale" fu scritto sull'Harrison's Reports.

Ora vi dirò una grande curiosità, i film prima del 1934 vengono chiamati "Pre-code", perché? La motivazione è che questi film avevano una caratteristica, prima della seconda guerra mondiale, molto prima che Hitler diventasse Cancelliere: i film parlavano di ogni cosa, non avevano alcun limite, si parlava di afroamericani, di omosessualità, di prostituzione, di droghe, di criminali, di donne forti e indipendenti e c'era anche nudità integrale. Tutti potevano realizzare qualsiasi pellicola se ne avevano i mezzi, anche nei cartoni c'erano le parolacce.

Furono molti i film che ebbero la libertà di poter trattare certi temi, tra cui *Freaks* (mostri) che raccontava la storia di un circo in cui viveva un nano che era innamorato di una trapezista, però lei non ricambiava e soprattutto lo odiava. Dietro al film c'è un grande studio dei fenomeni



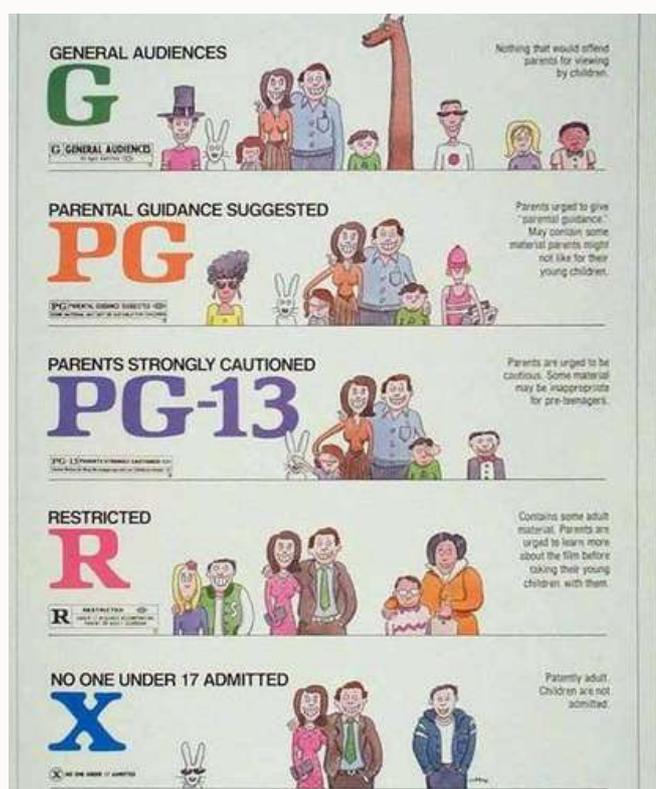
Furono quindi molti i film come questi soggetti a censura, inoltre si diffuse un'altra strana idea, cioè che la crisi economica e questi film erano colpa della deriva dei valori tradizionali, ed è da ciò che nasce la Production Code Administration.

Essa aveva il compito di controllare i film secondo una serie di regole, tramite il codice di Hays e ponendo così fine alla libertà di espressione; volete un esempio? Se venivano mostrati due personaggi nell'atto di baciarsi, allora i due dovevano finire per forza in un matrimonio.

Inoltre non si poteva più parlare di niente: omosessualità, donne incinte, razzismo e così via, se non rispettavai il codice la P.C.A poteva decidere di non far girare nelle sale il film oppure decideva di tagliare le scene da censurare a sua discrezione. Così Hollywood, per evitare di farsi tagliare le scene, iniziò ad autocensurarsi. Infatti fu in questa occasione che venne cambiato il vestito di Betty Boop. L'organizzazione filmica andò avanti così per molto tempo, ma in poco tempo le persone smisero di andare al cinema.



La conseguenza fu che in contrapposizione le sale iniziarono a vendere biglietti per la visione di film stranieri che non erano ancora stati soggetti a censura, naturalmente proiezioni illegali, realizzate di nascosto, tra cui Il Miracolo di Fellini, per permettere al pubblico di continuare a vedere le opere senza censura e per come erano state pensate. Siamo nel 1866 e in quell'anno esce in Italia un film di nome Blow Up dove si mostrava del nudo, una scena che non era né erotica né pornografica, nonostante ciò venne censurato seduta stante in Italia e dopo qualche mese vennero sequestrate tutte le copie, solo in seguito venne assolto proprio in quanto non pornografico, ma ormai in America non si sapeva più che fare perché la gente voleva vedere film come questi e dopotutto erano passati ormai 30 anni dall'uscita di questo codice.



-Catalogo dei film

Così venne un'idea geniale, che ancora oggi viene considerata valida, ovvero dividere i film in varie sezioni, nessun film sarebbe più stato censurato o tagliato, ma sarebbe semplicemente stato catalogato.

C'erano i film G: che erano le opere per tutti, perché rispettavano tutte le regole del codice

I film PG: vietati ai minori di 13 anni

Il film R: vietati ai minori di 16 anni, che comunque dovevano avere l'accompagnamento da un adulto

E infine i film X: quelli vietati ai minori di 18 anni, non i film porno ma semplicemente quelli che non erano adatti a un pubblico minorenni, perché infatti per identificare le opere porno si usava XXX.

In questo modo ogni film poteva essere proiettato e anche *Freaks* tornò nelle sale. Ma allora perché la censura continua a esistere? La risposta è molto semplice: nessuno si occupava più specificamente di tagliare le scene inappropriate, ma questo non significa che non ci siano eccezioni. Fare un film vietato ai minori di 18 anni porta molte meno persone a vedere il film, così da allora si censura tutto ciò che potrebbe essere visto anche dai bambini.

Molti vecchi cartoni dai contenuti razzisti, oppure cartoni ormai considerati superati negli anni '60, vennero censurati. Il caso più famoso furono 11 cartoni animati dei *Looney Tunes* allora cancellati vennero presi anni dopo solo come documenti storici. Così nacque il politicamente corretto, la nuova censura. Prendiamo Tom e Jerry, l'opera aveva tre personaggi Tom, Jerry e Mamma Due Scarpe; era nera, era ricca, era indipendente e ogni scena in cui appariva faceva strappare grandi risate al pubblico, ed era doppiata da Lilian Randolph, ma la censurarono.

-*Mamma Due Scarpe*



Il personaggio venne considerato politicamente scorretto e in ogni episodio venne sostituito da un personaggio politicamente corretto, perdendo però gran parte della comicità. E questo discorso continua fino ai giorni nostri.

Non è colpa dei film se alcuni trattano certi temi, la colpa è nostra. Dovremmo essere noi a insegnare i giusti valori ai più piccoli, dobbiamo essere noi a crescerli in un certo modo e non dando la colpa alla tv, ma a noi stessi che li abbiamo abbandonati davanti alla tv. Nascondere il mondo reale non serve a nulla, perché se il bambino non vedrà il mondo reale attraverso i film, lo vedrà comunque nella realtà, il mondo è lì, che aspetta tutti ed è pieno di tutto ciò che abbiamo cercato di nascondere.

Bisogna aiutare a capire ciò che si sta guardando, in modo che la prossima volta che si vedrà Tom e Jerry non si riderà di Mamma Due Scarpe perché è nera, ma semplicemente perché fa ridere, in modo che gli esempi sbagliati nei film li si prenda solo come film e non come esempi da seguire. È orribile che i film si debbano limitare su quello che possono raccontare per il seguente motivo, un film può restare offensivo ma è una forma d'espressione e come tale dev'essere libera.

Scritto e impaginato da:
Asia Palmisano _____



L'OMBRA DIETRO

LE QUINTE

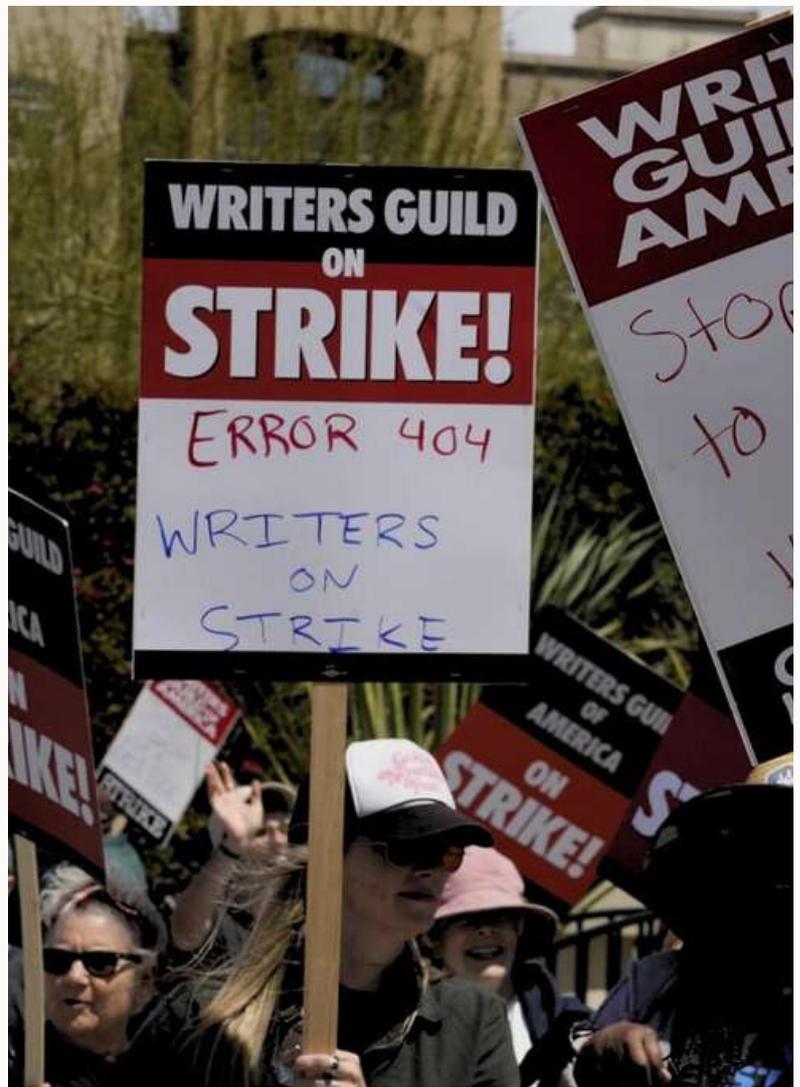
SCIOPERI A
HOLLYWOOD

Durante il corso dell'anno 2023 di notizie allarmanti e sconvolgenti ne sono arrivate parecchie da parte del mondo del cinema, in particolare nel centro cinematografico americano di Hollywood; oltre 10.000 scrittori senza lavoro si sono ritrovati a manifestare davanti ai cinema, la Disney che si è ritrovata a licenziare più di 7.000 dipendenti, costringendo così altre aziende come Discovery e Paramount a fare lo stesso, facendo altri tagli al budget e la notizia che molti attori hanno firmato e acconsentito a un possibile sciopero, causando un ritardo nell'uscita di numerosi film e serie tv. Ma non è finita, perché attori e sceneggiatori hanno chiesto inoltre delle garanzie riguardanti le intelligenze artificiali, che stanno progredendo senza precedenti. Tutto quello che abbiamo sentito in questo anno, ci ha spinto a porci interrogativi proprio su cosa stesse succedendo nella famosa Hollywood. In questa mia rubrica mi sono sempre impegnata a portare i backstage riguardanti i film, come vengono realizzati, le tecniche e curiosità a riguardo, ed è proprio per questo che per questa volta mi sono posta l'obiettivo di parlare dell'altra faccia dei backstage dei film, volgendo il mio sguardo verso tutti i lavoratori che rendono possibili i film che noi guardiamo comodi dai divani di casa nostra, raccontandovi cosa si cela nell'organizzazione, nelle scelte e nelle faccende di quest'ultimi, anche proprio per portare un po' di chiarezza sull'argomento.



Quindi che cosa è successo in questo 2023?

Andiamo con ordine; per capire bene il problema alla base di questo sciopero facciamo un passo indietro cercando di capire come lavorano gli sceneggiatori e le sceneggiatrici in America. La prima cosa che terrei a fare è di sfatare il "mito" degli sceneggiatori star come unici sceneggiatori, perché non esistono soltanto loro. Di fatto non sono solo gli sceneggiatori che appaiono alla fine nei titoli di coda gli unici a occuparsi della scrittura di un film. Dovete immaginarveli come un enorme iceberg, dove i nomi in evidenza ne sono soltanto la punta, mentre nella parte profonda del ghiacciaio ci sono tutti gli altri; fondamentale la figura dello staff writer, persone che fanno la parte più sporca del lavoro, come le ricerche, gli approfondimenti e veri e propri studi per poter scrivere la storia. Prendiamo in esempio una serie famosa in questo caso, come Vikings, una serie con basi



storiche e religiose; potete solo immaginare il numero di lavoratori che hanno svolto studi per realizzarla

e scrivere una storia credibile. Gli esempi non si fermano qui, infatti pensate a tutte quelle serie o film tratti da libri, fumetti o videogiochi come possono essere The Witcher o Watchmen, che avevano bisogno di uno studio del materiale originale da non sottovalutare, ed è proprio questo di cui si occupavano i membri dello staff writer. 10.000 persone sono scese in piazza a scioperare, uno sciopero riguardante appunto le seconde linee della parte di scrittura, che non si possono più permettere i lussi di città così costose come New York e Los Angeles proprio perché il salario non a svolgere una vita in queste due metropoli per portare avanti la scrittura delle serie.



Adesso però spostiamoci all'attualità degli eventi.

La discordia degli scioperi si basa principalmente tra il sindacato degli sceneggiatori di cui ho parlato: la "Writers Guild of America West" e la "Writers Guild of America East" e la "Alliance of Motion Picture and Television Producers", ovvero l'associazione che rappresenta i grandi studi come Disney, Netflix, Warner, Universal e Paramount, che non hanno ancora trovato un accordo per il rinnovo del contratto degli sceneggiatori ormai in stallo da tre anni, quindi il problema è di natura economica, perché il vecchio contratto non tiene conto di come lo streaming abbia completamente stravolto la retribuzione di programmi, serie e film.

Inoltre teniamo sempre conto che questi lavoratori non vengono pagati settimanalmente ma solo a lavoro finito.

Un altro motivo è stata l'esclusività, perché spesso le piattaforme streaming esigono che un autore o un'autrice non lavorino per la concorrenza, causando così meno occasioni di lavoro. Il vero problema però sono i residuals, cioè i diritti d'autore, perché lo streaming ha stravolto la percezione del successo di uno show che ovviamente incide sugli stipendi di chi li scrive. Un esempio semplice è che ogni sceneggiatore riceveva un guadagno per ogni

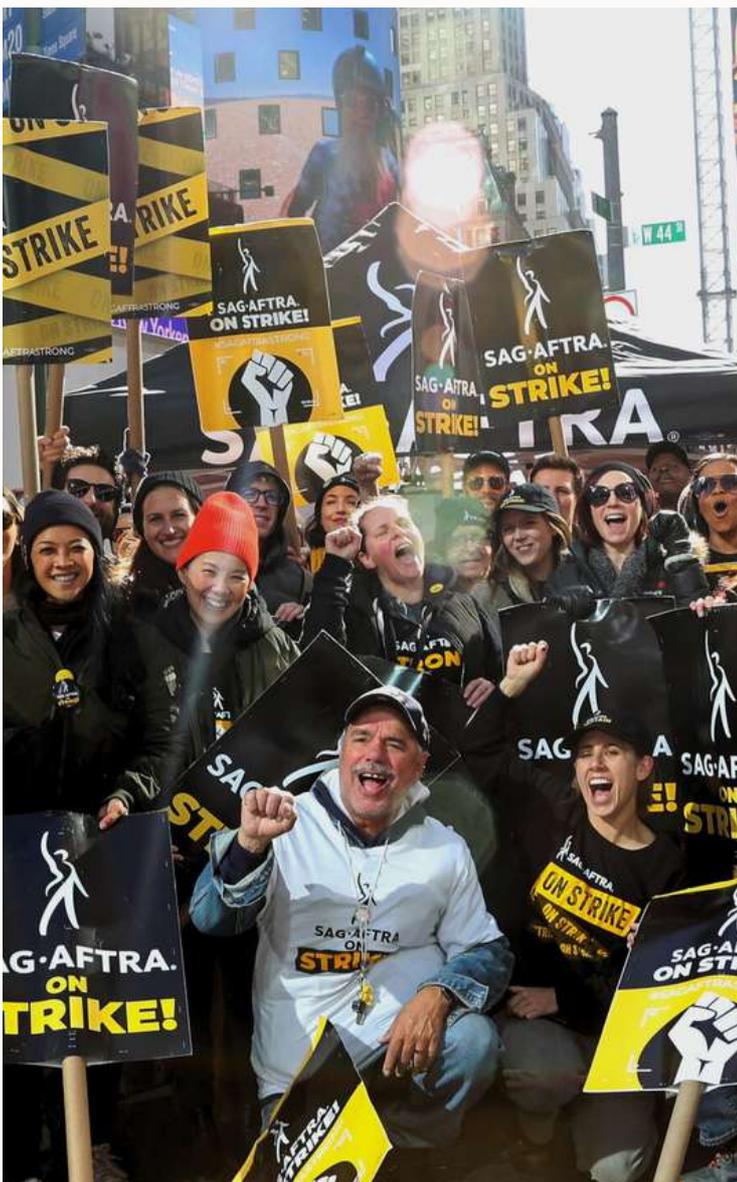
riproduzione dell'opera in televisione, ma ora con la presenza dello streaming questo concetto non esiste praticamente più. Prima si dava prestigio a chi scriveva l'opera, ora piattaforme come Netflix e Disney Plus sono molto restie a dichiarare il numero vero di visualizzazioni che ha fatto il prodotto. Ed è proprio perché un accordo non si è trovato che la WGA (Writers Guild of America West) ha proposto lo sciopero agli scrittori.





Questo discorso, in maniera leggermente diversa, è valso anche per gli attori cinematografici. Infatti allo sciopero ha partecipato il sindacato degli attori americani Sag-Aftra, dopo la rottura delle trattative con l'AMPTP (Alliance of Motion Picture and Television Producers). Sag-Aftra conta circa 160 mila iscritti: attori di film e serie tv, ma anche presentatori radiofonici, modelli e youtuber.

Quelli di cui abbiamo parlato non sono gli unici problemi che il mondo del cinema ha palesato, infatti motivo di preoccupazione sono anche le intelligenze artificiali.



La paura risiede proprio nel probabile utilizzo che si farà di esse, perché è vero che per ora non sono in grado di sostituire completamente un attore o scrivere bene un'opera cinematografica, ma vedendo lo sviluppo notevole delle A.I. niente vieterà tra magari qualche anno di andare effettivamente a sostituire il lavoro di numerosi dipendenti. Inoltre coloro che hanno scioperato hanno fatto presente come rispetto a tutte le innovazioni tecnologiche che si sono presentate finora, che naturalmente hanno sostituito alcune figure, in confronto a questanon ci sia mai stato un impatto così grande come quello che porterà l'uso delle intelligenze artificiali. Per essere precisi il fulcro della questione riguarda un utilizzo controverso dell'intelligenza artificiale che potrebbe essere sfruttata per "prendere le sembianze" di molti dei volti noti dello star system. La proposta avanzata dagli studios prevede che gli attori e le attrici vengano scansionati (sotto un giusto compenso, si intende) affinché la loro immagine digitale venga utilizzata liberamente da chi ne detiene il possesso.

Naturalmente, oltre al pagamento iniziale, qualsiasi altro utilizzo di questi “gemelli digitali” sarà completamente a discrezione del possessore, un discorso che potrebbe, potenzialmente, spianare la strada a un utilizzo incontrollato delle immagini dei VIP.



Potenzialmente, disponendo di un appropriato quantitativo di dati, si potrebbero replicare i gesti, le azioni e le sembianze di un qualsiasi attore, girando addirittura un film intero senza che la persona reale venga minimamente coinvolta (e retribuita).

Un'idea che, chiaramente, potrebbe mettere a rischio centinaia di posti di lavoro e svendere completamente l'immagine delle star di Hollywood. Ma la stessa identica proposta è stata presentata anche ai doppiatori, infatti lo sciopero non si è tenuto soltanto in America ma anche qui in Italia, in quanto pare siano costretti a firmare contratti in cui cedono i diritti dell'uso della propria voce ad aziende che lavorano con l'intelligenza artificiale e che quindi, potrebbero riprodurre i dialoghi senza il loro contributo.

Come vi ho mostrato sono molto importanti le cause che vengono portate avanti dai lavoratori del mondo del cinema. Per quanto riguarda lo sciopero degli sceneggiatori, lo scorso 24 settembre, Wga e associazioni dei produttori hanno raggiunto un “tentative deal”, ratificato poi qualche giorno dopo. Lo sciopero degli sceneggiatori si è dunque ufficialmente concluso il 27 settembre. Tra i risultati ottenuti in seguito alla protesta, c'è soprattutto l'aumento dei residuals fino al 76% in più, con anche dei bonus calcolati in base al numero di utenti di ciascun servizio streaming. Migliorate anche le condizioni pensionistiche e sanitarie, i contratti di assunzione e il tempo minimo di lavoro richiesto dopo la formazione di una writers' room (stanza di riunione per la scrittura di una serie, film ecc..) , mentre è stato



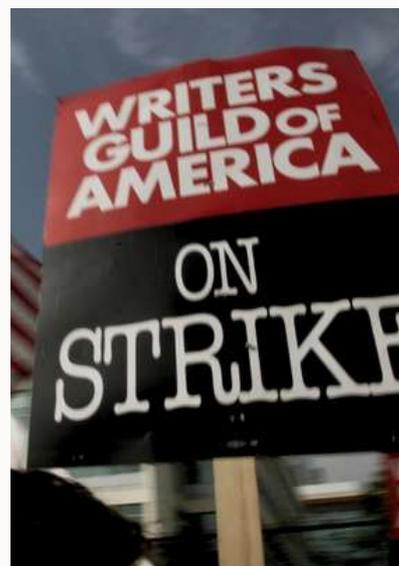


sciolto anche un altro nodo cruciale, quello dell'intelligenza artificiale, che non potrà essere usata per riscrivere materiali originali e di fatto sostituire gli sceneggiatori. La fine di questo incontro seguito allo sciopero ha contribuito a una velocizzazione delle trattative anche sul fronte attoriale portando, dopo quasi 4 mesi, alla conclusione ufficiale degli scioperi alle ore nove di giovedì 9 novembre, e quello che è stato accettato è una proposta di accordo, poi ratificata dal board nazionale dell'associazione nella giornata di venerdì.

Le due parti si sono accordate per formulare le prime tutele per gli attori contro l'intelligenza artificiale oltre a uno storico aumento di salario. L'accordo prevede infatti che i salari minimi verranno aumentati del 7%. Inoltre è stato strappato il cosiddetto streaming participation bonus, che è definito un "cambiamento strutturale" nel modo in cui gli interpreti ricevono compensazioni dal passaggio delle loro opere in streaming. A questo si aggiungono incrementi nei contributi pensionistici e sulle tutele sanitarie. A oggi invece gli interpreti sono potuti tornare sui set e riprendere il lavoro sui titoli che vedremo quest'anno, l'anno prossimo e quelli a venire.

Arrivata alla fine della scrittura dell'articolo mi sento di voler dare un consiglio. Sono consapevole che con l'avvento di internet è complicato per molte persone acquistare film, noleggiarli, fare abbonamenti a piattaforme e così via. Ma per quanto complicato sia, spero che questo mio articolo porti più persone a porre un freno al fenomeno dello streaming ed essere più consapevoli la prossima volta che decideranno di vederli online perché a rimetterci non saremo noi, ma tutti coloro che non guadagneranno a causa di questo nostro piccolo e semplice gesto. Provate a prendere un dvd (oppure vedere un film su un sito riconosciuto e legale di streaming) e vi prometto che ne sarete soddisfatti.

Scritto e impaginato da: Asia Palmisano



SENZA VOLTO

La città incantata

In questa nuova rubrica vi parleremo dei meravigliosi film di Studio Ghibli e del loro grande regista. Cominciamo subito.

La città incantata è un accattivante film d'animazione diretto da Hayao Miyazaki.

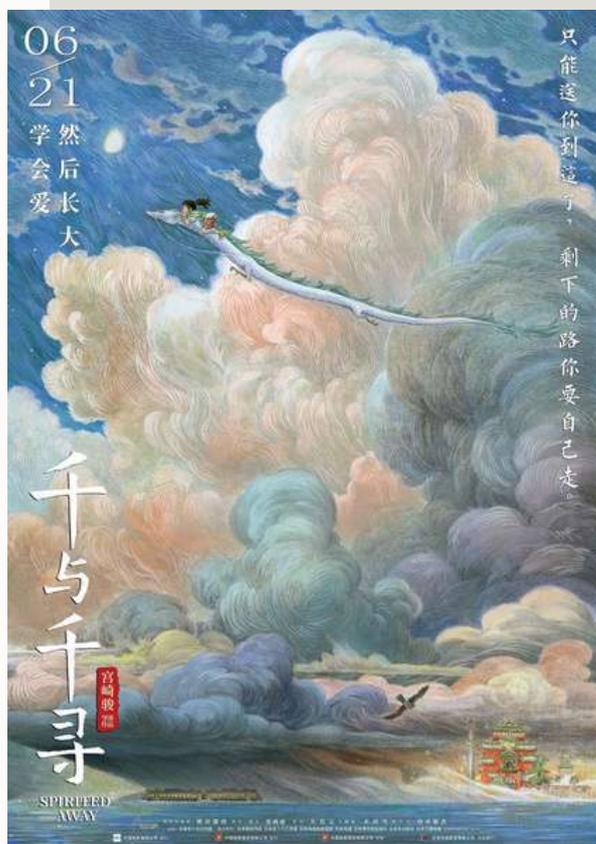
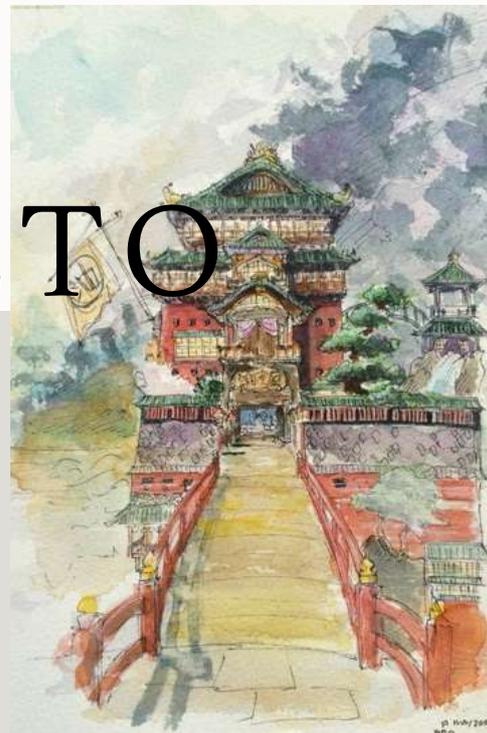
La storia segue Chihiro, una giovane ragazza intrappolata in un mondo misterioso e magico. Per salvare i suoi genitori da un incantesimo, Chihiro deve attraversare un surreale stabilimento balneare gestito dalla strega Yubaba. Lungo la strada, incontra una varietà di personaggi incantevoli e affronta sfide che mettono alla prova il suo coraggio. Il film esplora i temi del coraggio, dell'identità e del potere della gentilezza, rendendolo un capolavoro senza tempo e visivamente sbalorditivo. Il film è tecnicamente impressionante con le sue animazioni disegnate a mano, che mostrano la meticolosa attenzione ai dettagli dello Studio Ghibli.

L'abilità artistica del film è evidente nelle sue immagini vibranti, negli intricati disegni dei personaggi e nei paesaggi fantasiosi.

L'animazione fonde perfettamente tecniche tradizionali e digitali, creando un mondo visivamente sorprendente e coinvolgente. Inoltre, l'incantevole colonna sonora di Joe Hisaishi completa la profondità emotiva del film, migliorando l'esperienza visiva complessiva.

L'abilità tecnica di *La città incantata* contribuisce a elevarlo allo status di capolavoro cinematografico. Lo raccomando molto a chi è appassionato di film fantastici e ben animati, ed è adatto a tutte le età.

Scritto da: Michelle Guarino



Fear and Hunger - survival horror -
immersive sim - dungeon crawler - indie rpg



RESPAWN FEAR AND HUNGER

1. Miro Haverinen - La costante incertezza di cosa ti aspetta dietro ogni angolo, il dungeon buio e claustrofobico, le risorse sempre precarie e l'ansia costante saranno i tuoi compagni più fedeli durante una traversata di Fear and Hunger, un rpg horror, opera di un uomo soltanto, il finlandese Miro Haverinen. Seguendo una narrativa quasi lovecraftiana, il gioco è teatro dei capricci di antichi dei spietati con potere e grandezza oltre la comprensione

umana. Realizzato tramite l'engine RPG Maker MV, è stato sviluppato nel corso di due anni e rilasciato su Steam e Itch.io l'11 dicembre 2018. È rimasto sconosciuto dai videogiocatori di tutto il mondo fino alla pubblicazione del suo sequel, uscito nel 2022, raccogliendo finalmente una devota comunità di fan, grazie alla passione di alcuni youtuber come Worm Girl e Super Eyepatch Wolf, che nel 2023 hanno riscoperto e analizzato l'intreccio del cupo mondo di Fear and Hunger.

L'ispirazione di Miro è nata a scuola, a Helsinki, mentre lui discuteva con gli amici di situazioni moralmente imbarazzanti che si sarebbero potute incontrare in un macabro dungeon.

La prima demo di Fear & Hunger ha costituito la parte pratica della tesi di Haverinen per la sua laurea in Cultura e Arti, la quale trattava i temi dell'orrore nei videogiochi.

Silent Hill, Hellraiser, Amnesia: The Dark Descent, Nethack, Berserk, i giochi Soulsborne e Mortal Kombat sono state tutte fonti da cui ha attinto Haverinen per realizzare la sua opera.

Un sequel, Fear & Hunger 2: Termina, è stato rilasciato il 9 dicembre 2022 sulle stesse piattaforme della prima iterazione. Il gioco è nuovamente ambientato nello stesso universo, circa trecento anni dopo, negli anni '40 del Novecento. Dopo una misteriosa manomissione del loro treno, quattordici sconosciuti si ritrovano costretti a partecipare al Festival di Termina, macabro rituale in onore del dio della luna Rher a Prehevil, città profondamente segnata dal recente conflitto mondiale. Nel corso di tre giorni, i concorrenti sarebbero stati costretti a sfidarsi fino al trionfo di uno solo tra loro. Come di consueto, però, orrori molto più sofisticati sono celati dalle apparenze e aspettano che qualche sfortunato vi si imbatta.

2. Passages of Ma'habre. Divinità e inganni - Il mondo di *Fear and Hunger* è parallelo al nostro e gli eventi che lo caratterizzano si svolgeranno in un riflesso del Vecchio Mondo europeo e asiatico.

Si tratta di un luogo ostile, nato dalla prepotenza di divinità antichissime: entità primordiali e intollerabili dalla mente umana, rappresentano realtà, verità immutabili e basilari che regolano e

REIGN OF NEW GODS



La morte non ha mai riguardato gli Antichi Dei, e un uomo soltanto ha ottenuto di raggiungere tale potere e prestigio. Forse si è trattato davvero di un uomo nato da madre vergine, o forse di un'idea di "perfetto umano" la cui ascensione è stata permessa e pianificata solamente dall'opera degli Antichi Dei. Si tratta di All-mer, "l'ultimo degli Antichi Dei", che nacque a Jettaiah, oggi città santa e che, con i suoi insegnamenti, radunò dodici apostoli. Per il suo tentativo di abbattere il vecchio Ordine Mondiale e inaugurarne uno nuovo, re e sultani corrotti lo catturarono e condannarono alla morte in croce. Ascese così tra le divinità nella città degli Dei, Ma'habre, lasciando indietro le proprie spoglie mortali a bruciare nelle fosse di zolfo, insieme al lato più oscuro della sua mente; tuttavia, tornato dai devoti apostoli piangenti, All-mer rivolse la propria rabbia verso i suoi carnefici. Il culto praticato dalla chiesa di All-mer presto superò ampiamente in popolarità persino quella degli Antichi Dei, tanto che l'anno zero, l'anno della sua rinascita, diventa l'inizio di un nuovo calendario.

Nell'anno 809, i regni del mondo stavano lentamente marcendo dall'interno e i grandi valori a cui un tempo l'umanità aspirava erano decaduti. Privati della guida degli Antichi Dei, una Compagnia di cinque eroi parte alla loro ricerca: Nilvan, the Endless; Valteil, the Enlightened; Francòis, the Dominating; Ronn Chambara, the Tormented.

Tutti e cinque raggiungono le porte d'oro di Ma'habre, le stesse attraverso cui All-mer era

asceso ottocento anni prima, che li avrebbero introdotti al cospetto degli dei più antichi. È qui che la Compagnia avrebbe richiesto i diritti per l'autogoverno dell'umanità.

Superate le sfide che gli Dei avevano in serbo per loro, un seme di dubbio germoglia nella mente del quinto membro della Compagnia: Nosramus, the Forgotten, studioso di arti e scienze. Gli Antichi Dei gli rivelano il vero ordine del mondo e il modo in cui essi orchestravano la storia degli uomini: in molti avevano già affrontato le stesse prove della Compagnia eppure, con il passare dei secoli, nulla era cambiato in meglio per l'umanità.

rifiuta la sua ascensione, perché comprende quanto effimera e futile fosse la ricerca di nuove sacralità per gli uomini. La sua scelta crea una frattura all'interno della Compagnia e solo i quattro membri rimasti procedono nella loro missione: distruggono l'eredità degli



Dei Antichi e creano un "nuovo" Nuovo Ordine Mondiale, dando inizio ad un'era in cui l'umanità avrebbe potuto finalmente scrivere il proprio destino e scegliere i propri dei.

I membri della Compagnia divengono così gli ultimi Nuovi Dei, cioè dei mortali che avevano raggiunto l'ascensione sedendosi sul Trono Dorato, nell'antica città di Ma'habre. Molto meno potenti degli Antichi Dei, a ogni Nuovo Dio

viene conferito un titolo in base alla natura intrinseca della sua anima (tormented, endless, dominating, enlightened...). Il loro regno durerà fino al 1590, per poi perdere gradualmente influenza sulla gente comune e sfumare in leggenda. Superate le sfide che gli Dei avevano in serbo per loro, un seme di dubbio germoglia nella mente del quinto membro della Compagnia: Nosramus, the Forgotten, studioso di arti e scienze. Gli Antichi Dei gli rivelano il vero ordine del mondo e il modo in cui essi orchestravano la storia degli uomini: in molti avevano già affrontato le stesse prove della Compagnia eppure, con il passare dei secoli, nulla era cambiato in meglio per l'umanità. Nosramus rifiuta la sua ascensione, perché comprende quanto effimera e futile fosse la ricerca di nuove sacralità per gli uomini. La sua scelta crea una frattura all'interno della Compagnia e solo i quattro membri rimasti procedono nella loro missione: distruggono l'eredità degli Dei Antichi e creano un "nuovo" Nuovo Ordine Mondiale, dando inizio ad un'era in cui l'umanità avrebbe potuto finalmente scrivere il proprio destino e scegliere i propri dei.

I membri della Compagnia divengono così gli ultimi Nuovi Dei, cioè dei mortali che avevano raggiunto l'ascensione sedendosi sul Trono Dorato, nell'antica città di Ma'habre. Molto meno potenti degli Antichi Dei, a ogni Nuovo Dio viene conferito un titolo in base alla natura intrinseca della sua anima (tormented, endless, dominating, enlightened...). Il loro regno durerà fino al 1590, per poi perdere gradualmente influenza sulla gente comune e sfumare in leggenda.



La fine per i Nuovi Dei è intrinsecamente inevitabile: ognuno di loro è destinato a raggiungerla appena la loro influenza sugli uomini comincia ad affievolirsi attraverso la dimenticanza o nel raro caso in cui essi vengano affrontati da un avversario capace di competere con la loro divinità. La loro "morte", tuttavia, è più simile a uno stato di inattività senza fine, poiché apparentemente possono ancora essere richiamati nel regno sensibile degli uomini attraverso rituali specifici. Una volta che il suo regno ha visto la fine, il dio è condotto a prendere posto nella Grande Sala, un limbo in cui si può unire a tutti gli altri Nuovi Dei di tutti i secoli passati e lasciare spazio alla prossima ignara generazione.

3. The dungeons of Fear & Hunger stand in front of you... Il pretesto dell'avventura - Quattro eroi si imbarcano in un'impresa impossibile alla ricerca

di un Uomo nelle profondità del dungeon di Fear and Hunger. Il dungeon un tempo era stato una prigione per il regno di Rondon, ora un potere orribile e sinistro è emerso dopo millenni dalla roccia, un potere che ha distorto chi vi risiedeva fino a renderlo irriconoscibile, portando chiunque vi si addentri alla follia. L'Uomo che cercano, Le'garde, guidava la mitica cerchia dei Cavalieri del Sole di Mezzanotte ed era stato un tempo profetizzato come salvatore dell'epoca moderna, profondamente segnata da pestilenze e dal dolore della guerra. Dopo inspiegabili crimini e massacri commessi ad Oldegard alla ricerca di un arcano artefatto e un tentato colpo di stato, era stato rinchiuso nel dungeon. Ma quali erano i veri obiettivi di Le'garde? Riusciranno gli eroi a lasciare le mura di queste caverne con la coscienza intatta o si imbattono in segreti troppo grandi per loro?

Uniti dallo stesso obiettivo, gli eroi non possono essere più diversi: un semplice mercenario, Cahara, partito alla ricerca dell'Uomo delle profezie nella speranza di ricevere una ricompensa che possa sottrarre sua moglie dalla prostituzione e permettere loro di mantenere una famiglia; un barbaro venuto da lontano, Ragnvaldr, intenzionato a vendicare il massacro della sua famiglia per mano dello stesso Uomo; un cavaliere, D'arce Cataliss, un tempo braccio destro dell'Uomo al comando dei Cavalieri del Sole di Mezzanotte, innamorata di lui e decisa nella sua missione di salvarlo dalla cattura; un erudito e sacerdote oscuro, Enki Ankarian che, dopo una vita di sofferenze, devota al potere delle Antiche Divinità, incontrò l'Uomo in una visione e, incuriosito dal suo potenziale, decise che avrebbe voluto assistere alla sua eventuale caduta o ascensione e, forse, prenderne il posto.

Ognuno di loro, volontariamente o meno, prenderà parte agli eventi che segneranno il futuro della storia dell'uomo, culminanti nella vera e propria nascita dell'ultima legittima divinità.

4. RPG maker e l'horror - Fear and Hunger è RPG Maker horror game, un genere definito dal motore utilizzato per lo sviluppo.

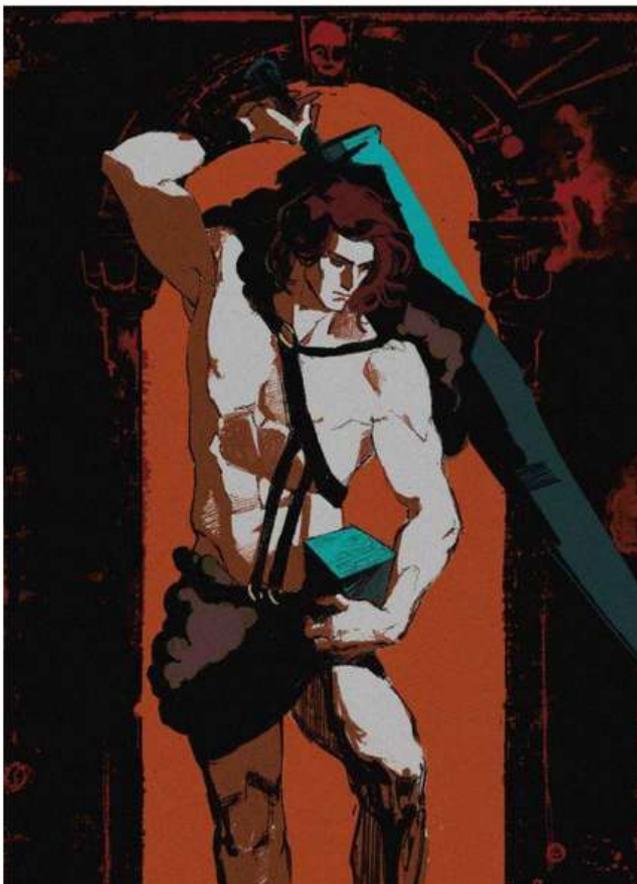
Sin dalla sua creazione nel 1999, RPG Maker è noto per la sua relativa semplicità, più facilmente abbordabile da sviluppatori indie alle prime armi: gli artisti che intendevano raccontare una storia tramite



il linguaggio videoludico, basandosi sui propri disegni e progetti personali, finalmente avevano trovato lo strumento adatto a loro. Il loro stile e l'approccio ai temi dell'orrore, libero di assecondare il bizzarro e correre rischi enormi, ci ha regalato giochi horror ormai cult come Yume Nikki, Ib, Mad Father, The Witch's

House, Corpse Party e, più recentemente Omori. Senza i vincoli che una grande compagnia come Capcom potrebbe avere, sempre alla ricerca di appagare un pubblico più vasto possibile con i propri prodotti, i programmatori indipendenti trovano da sempre in RPG Maker un ottimo engine per sperimentare senza paura.

Nel caso dei primissimi giochi sviluppati con RPG Maker, lo stile utilizzato tendeva ad essere uniforme: piatte stanze quadrate in 2D con personaggi semplici realizzati in pixel. La risoluzione di puzzle era l'elemento di gioco principale, integrando l'esperienza di esplorazione che era chiave del gameplay. Anche se presentavano forme e aspetto simili, l'impatto che hanno avuto sul genere horror in generale non può essere negato.



4.1 Come si crea l'horror in un gioco RPG maker? - Che cos'è l'horror? La sorpresa provocata da una figura che appare all'improvviso? Il disgusto nel vedere ciò che un tempo era vivo giacere a brandelli, ogni interno all'esterno? Cos'è che ci porta a indugiare sull'orrore, tanto che anche quando quel film è



finito, o quando finalmente abbiamo messo da parte quel videogioco, la nostra mente vi fa ritorno?

Nei classici RPG e JRPG horror era la storia che si raccontava, spesso straziante e ricca di dettagli, rivolta a lasciare un forte impatto psicologico nel giocatore, a compensare le rudimentali grafiche e il semplice gameplay. Erano capaci di creare esperienze horror senza fare affidamento né su classici jumpscare poco raffinati, né sul raccapricciante graphic horror. Generavano tensione immergendo i personaggi in ambienti sconosciuti, eliminando ogni senso di sicurezza dal giocatore e orchestrando il terrore attraverso le colonne sonore agghiaccianti e con rumori misteriosi d'ambiente.

Sebbene in questi giochi si faccia riferimento a molti aspetti del soprannaturale, il vero orrore derivava dalle azioni umane, con colpi di scena che scioccano il giocatore (come nel caso del finale di The Witch's House) e che oggi fanno parte della loro eredità.

Coerentemente alle caratteristiche descritte

sopra, in *Fear and Hunger* l'immersione nello stile artistico ha la priorità. Il caratteristico layout in 2D funziona perfettamente con i percorsi stretti e scarsamente illuminati del dungeon, pronti a soffocare il giocatore. Il punto di vista fisso dall'alto verso il basso amplifica la tensione limitando grandemente la visibilità e favorendo lo sviluppo di un'architettura illogica e confusionaria. Miro utilizza una tavolozza di colori scuri e opachi: quando tonalità colorate più forti sono implementate, esse appaiono malaticce, pallide e innaturali, prive di ogni conforto.

5. Il gameplay di *Fear and Hunger*: sovversione degli standard rpg, realismo brutale per un effetto immersive sim - Come Miro abbia raggiunto le idee che presenta in *Fear and Hunger* può essere sintetizzato da questo estratto di una sua intervista, in cui afferma: "Ogni volta che mi sentivo in colpa per aver realizzato alcune cose, capivo di essere sulla strada giusta. Se creavano in me una sensazione ripugnante, avrebbero sicuramente avuto un effetto simile anche sui giocatori."

Molta della fama di *Fear and Hunger* deriva dalla sua notevole difficoltà. Quando si immagina un videogioco complesso, si pensa forse a immense bossfight che richiedono azioni concentrate ed efficaci e tutta l'esperienza e l'abilità del giocatore.

La storia che abbiamo raccontato si può dedurre con difficoltà da rare conversazioni, volumi diegetici, indizi di contesto, ed è proprio la totale assenza della tipica narrazione e del dialogo costante di ogni rpg a presentare la prima sovversione della formula. Nulla ci è riferito tramite una narrazione lineare, ed è così che il gameplay diviene subito la meccanica più importante, caratteristica del gioco che ci è chiara sin dai primi minuti.

Dopo aver scelto uno dei quattro personaggi protagonisti, prima di intraprendere l'esplorazione del dungeon, ci è presentata una breve sequenza in stile *choose your own adventure* in cui osserviamo in terza persona la loro vita fino a quel momento. Rappresentiamo il personaggio e ne prendiamo le parti, eppure ne siamo fondamentalmente distaccati: non sviluppiamo quindi nessun attaccamento emotivo. Anche quando nuovi membri si uniscono al nostro *party*, le conversazioni sono rare e le interazioni in cui le ricche personalità di



Anche fare ritorno all'ultimo salvataggio effettuato è un lusso, perché per salvare il proprio gioco è necessario riposare su determinati letti distribuiti molto di rado sulla mappa. Non solo, anche perché se salvare la prima volta è assicurato, dalla seconda in poi sarà necessario tirare una moneta.

Tirare monete sarà richiesto costantemente da *Fear and Hunger*, per determinare il bottino all'apertura di un baule oppure per evadere un colpo insta-kill in una battaglia.



Ogni combattimento è trattato come una bossfight: la morte è una certezza se la gestione delle risorse non è bilanciata: un dato Mind troppo basso rende impossibile lanciare incantesimi, un dato Hunger minimo riduce grandemente la forza di un personaggio, fino a renderlo impotente. Si tratta di turn based combat, in cui ogni colpo è sferrato ordinatamente in base al turno del giocatore e del nemico, secondo le regole del tradizionale dnd. Introdotto da Haverinen è però un sistema di smembramento in cui ogni arto del nemico possiede il proprio turno e prevede che il giocatore prenda di mira un arto per volta, sperando di amputarlo prima che abbia l'occasione di attaccare. Lo stesso principio è applicato però dal nemico: è frequente perdere braccia e gambe, impedendo prima al personaggio di impugnare armi o scudi, poi di correre e camminare, riducendolo a un mutilato torso, costretto a trascinarsi con fatica con i moncherini delle braccia. È persino possibile perdere la vista: al posto di condurre a un semplice game over, uno schermo nero blocca il proseguimento dell'esplorazione. Permanenti penalità come queste sono consuete nel dungeon e capiterà frequentemente che un personaggio sia vittima di veleno o intossicazioni da cibo, ferite sanguinanti prone a infezioni e fratture.

Non esiste un sistema di Experience Points in Fear and Hunger. Le battaglie non portano a nessun avanzamento di livello, né miglioramento degli stats, né guadagno in oggetti o monete. Nulla c'è da guadagnare in un combattimento, ma tutto si può perdere, quindi nella maggior parte dei casi l'idea più efficace sarebbe quella di evitarle del tutto, se possibile. L'unica "esperienza" è quella del giocatore che, sconfitta dopo sconfitta, acquisisce familiarità con gli ostacoli e ostili meccaniche di gioco.

Abbiamo stabilito che è un tiro di moneta a determinare molto spesso la distribuzione degli oggetti sulla mappa, ma è la mappa stessa a cambiare drasticamente a seconda del playthrough: ogni senso di sicurezza fornito dalla conoscenza della struttura del dungeon è quindi

smantellato una volta che si ritenta la propria avventura. Ciò è spiegato nuovamente dalla malevola influenza di una divinità dormiente nelle sue profondità.

5.2 A terrifying presence has entered the room... - Il nemico invincibile, il perenne inseguitore silenzioso, è una figura ricorrente nell'horror: The Nemesis e Mr X nei primi resident: *Resident Evil*, Pyramid Head in *Silent Hill 2*. Anche *Fear and Hunger* ci pone al confronto con un avversario simile: il Crow Mauler. Ex generale delle truppe stanziato nel dungeon, il capitano Rudimeer fu trasformato dalla follia in un uomo corvo, con una delle sue braccia divenuta tutt'uno con un'immensa mazza chiodata. Raggiunte determinate aree del gioco, questa creatura spietata comincerà la sua marcia inesorabile verso di noi, comparando alle nostre calcagna in ogni stanza in cui facciamo ingresso. È possibile combatterlo, al contrario dei due esempi di nemici presentati sopra: i suoi attacchi sono però tempestivi e micidiali, ed è molto improbabile uscirne senza perdite molto significative e un *party* decimato. Dare al giocatore l'occasione di sfidare un terrore che ha pochissime probabilità di sconfiggere,

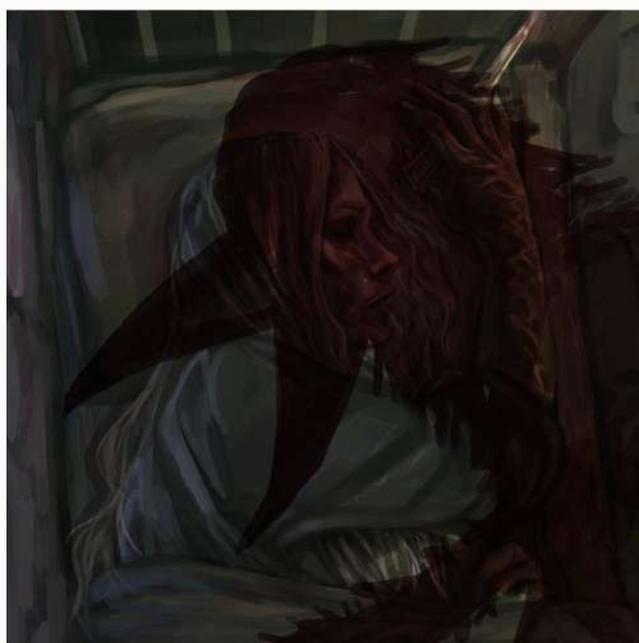


6. Pulse and Anxiety - il soundtrack di Fear

and Hunger - L'approccio al soundtrack del videogioco è spiccatamente moderno: composto interamente da Miro (insieme a Chilly Makes Music, nel caso di Fear and Hunger 2: Termina, il cui OST è nuovamente notevolissimo e sicuramente merita un ascolto), abbandona i jingle in ripetizione per una musica più cinematografica, sottile, con imprevedibili intervalli di silenzio, che si muove dolcemente da dinamiche morbide a forti, mutando da momenti di paura a quelli di vero e proprio terrore. Nel caso di Pulse and Anxiety, sequenze ricorrenti di suoni simili a tromboni vibranti, interrotte in forte contrasto da quieti stridii simili a voci distorte, proiettano il giocatore in un paesaggio infernale che suggerisce all'istante qualcosa di profondamente sbagliato in quello di cui è testimone.

Miro implementa la frequente sovrapposizione di suono e musica, mai prevedibile: cigolii, ronzii, echi, gocciolii, tintinnii di campane, tonfi e voci lontane, che talvolta sembrano comparire e svanire in modo casuale. Tomb of the Gods ne è il perfetto esempio: echi di tonfi e schiocchi distanti emergono dal silenzio, accompagnati da campanelli sottili. Poi, voci cristalline, leggermente troppo acute per essere umane, si uniscono impercettibili, insieme a vaghe note malinconiche.

Spesso il soundtrack non solo fornisce l'atmosfera perfetta, ma comunica diretti concetti narrativi. Fear and Hunger, brano naturalmente riprodotto nel titlescreen, è per il giocatore una certezza, ogni volta che vi fa ritorno dopo una sconfitta. Sorprendentemente orecchiabile, è caratterizzato da un tema riprodotto da note di uno strumento a corda fortemente scordato, scandito da tonfi vibranti molto riconoscibili. Dopo aver proseguito a lungo nella sua traversata del dungeon, il giocatore avrà l'occasione di individuare gli stessi tonfi nel brano Ancient City, affievoliti e ovattati, come riprodotti da molto lontano. La strada percorsa è stata lunga e l'immensa distanza tra l'esperienza del giocatore alle prime armi, costretto a spiaggiarsi sul titlescreen costantemente, e il giocatore giunto





a quel momento è evidente. Il familiare dungeon è ormai alle spalle, non resta che proseguire verso l'ignoto.

7. Uno sguardo verso *Fear and Hunger 2: Termina - Moonscorching*

Non potremo trattare degli orrori del festival di Termina in questo numero, sé non per ciò che secondo me rappresenta una perfetta continuazione dei temi della precarietà dell'umanità presente in ognuno di noi, già accennati nel primo videogioco della serie. La città di Prehevil, soggetta alla maligna influenza del dio della luna Rher, patrono delle menzogne e della luce che le rivela, si vede cambiare, mescolare come un mazzo di carte che si mostra composto solamente da joker: ogni abitante è tramutato nella peggiore sintesi di sé: violenti esseri guidati dagli impulsi più primordiali. Anche i riluttanti concorrenti del festival si ritrovano intrappolati sotto lo sguardo rovente della Luna e, se lasciati a loro stessi per troppo tempo, il loro corpo inizierà a cambiare, sostituito da una mostruosa manifestazione delle loro paure, della propria percezione di sé: il cosiddetto *Moonscorching*.

Karin, giornalista di guerra, è trasformata in una valchiria alata dagli occhi bendati, simile ad un avvoltoio, carica dei corpi massacrati delle vittime dei conflitti di cui è stata testimone. La sua professione trae profitto dal tempo di guerra, eppure Karin cerca di giustificare il suo lavoro come un modo di onorare i caduti: questo conflitto interiore la porta a somigliare sia a una valchiria sia a un avvoltoio, predatore dei cadaveri dei soldati. Quando interrogata, ripete: "Immortalo coloro che sono caduti... Vivranno per sempre nei nostri ricordi..."

Olivia, pacata erborista, sin da bambina costretta a muoversi nel mondo solo grazie all'aiuto di una sedia a rotelle, si tramuta nella Danza Meccanica, umanoide creatura di ferro, vapore e ingranaggi. La sua sedia a rotelle è ormai fusa a lei e, nonostante il potere e la forza trasmessi dalla sua nuova forma, la Danza Meccanica appare visibilmente angosciata, piangendo e lamentandosi di essere "stata così da sempre". Il suo timore che gli altri la percepiscano esclusivamente attraverso la lente della sua disabilità, piuttosto che riconoscerla per quello che è veramente, è riflesso con chiarezza.

8. "I'm ready for the afterlife. Are you?" - *Fear and Hunger*

possiede un'atmosfera che perseguita. E' impossibile dimenticare il mondo ostile che presenta al giocatore, così ricco di dettagli affascinanti e ripugnanti al tempo stesso. È importante però ricordare che proprio perché è stato creato nel tentativo di fare tutto ciò che è in suo potere per farti sentire a disagio, il gioco tocca talvolta contenuti molto sensibili o

inappropriati (è ispirato a Berserk in fondo, ndr, make of that what you will) che possono non essere adeguati ad alcuni giocatori. È bene leggere attentamente gli avvisi sui contenuti forniti dal creatore e naturalmente evitare l'esperienza di gioco, se l'horror non fa per te. Nonostante tutto, trovo ammirevole che il lavoro di una sola persona abbia potuto portare la paura a una tale concretezza di espressione.

Lara Goano



life is strange AFTER AND BEFORE THE STORM

Life is strange è una serie videoludica sviluppata da Dontnod Entertainment dal 2013 e pubblicata da Square Enix. Si tratta di avventure grafiche in cui protagonisti adolescenti devono affrontare situazioni insormontabili, cariche di emozioni distruttive ed estreme che tutti, durante la pubertà, abbiamo provato o proviamo.



Life is strange, però, non è soltanto una serie di giochi. La storia, i personaggi, i colori e le musiche permettono ai videogiocatori di vivere un'esperienza a 360°. Nel corso degli eventi si affrontano situazioni molto più grandi di ciò che pensiamo, in grado di scatenare emozioni intense. Insomma, non è da tutti dover decidere cosa fare della vita dei propri amici, tenerla tra le nostre mani come i fili di un burattino.



Nel 2015 esce il primo capitolo del primo gioco, e durante l'anno verranno pubblicati i successivi 4 episodi. Il gioco si aggiudica il 5° posto tra i giochi più venduti dell'anno sulle piattaforme ps3 e ps4.

La storia di *Life is strange* ruota intorno alle vicende di una studentessa di fotografia diciottenne, Max Caulfield, che scopre di possedere il potere sovranaturale di riavvolgere il tempo mentre salva dalla morte sua migliore amica d'infanzia, Chloe Price. Il gioco gira intorno alla scelta del giocatore che è tenuto a portare avanti la storia tramite continui bivi che possono influenzare il corso degli eventi.

La critica ha segnalato positivamente la meccanica di gioco basata sui viaggi nel tempo, commentando il fatto che dovrebbe essere maggiormente sfruttata in campo videoludico, poiché aiuta a creare dinamismo, rendendo la storia un oggetto costante turbinio di eventi più o meno catastrofici. Ci sono critiche costruttive, perché,

sempre secondo i critici, *Life is Strange* dovrebbe lavorare su una sceneggiatura più realistica e meno banale, eliminando slang troppo arretrati e diventati ormai cringe, come scritto nell'articolo su Destructoid di Brett Makedonski.

Inoltre, il lip syncing (sincronizzazione labiale) risulterebbe un po' impreciso, ma questo problema dovrebbe essersi risolto con la remastered uscita per ps5 e switch.

Parlando della meccanica di gioco, *Life is Strange* è un videogioco che si sviluppa in capitoli. La visuale è in terza persona e il mondo è caratterizzato da zone altamente esplorabili. Grazie all'analisi degli oggetti infatti, capiamo molto di Arcadia Bay e delle backstories dei personaggi. La questione principale del gioco, tuttavia, sono le scelte, in base alle quali la storia prenderà una piega sempre differente. Una delle altre critiche fatte alla serie, è proprio quella di non essere realmente liberi di effettuare

scelte, in quanto nei capitoli successivamente usciti il gioco si sviluppa su una route specifica, ottenuta in base alle scelte fatte dal giocatore.

Quello che forse è stato più d'impatto su pubblico e critica è stata la volontà di trattare tematiche ancora considerate tabù nella nostra società, quali l'omosessualità femminile, il suicidio, l'eutanasia e il bullismo.

In realtà, la Dontnod Entertainment aveva già precedentemente pubblicato un'avventura grafica, *Remember me*, che era tuttavia stata un fallimento. ma dopo l'enorme successo di *Life is Strange*, sono state le case videoludiche a contattare l'azienda, che ha infatti



sviluppato un diverso sequel ed uno spin off della serie, tra cui: *Life is Strange 2*, *Life is Strange: True colors*, *Life is Strange: Before the storm* e il dlc *Capitan Spirit*. Inoltre ora stanno lavorando ad un nuovo gioco: *Lost Records: Bloom & Rage*.

La protagonista di *Before the Storm* questa volta è proprio Chloe Price e il giocatore si trova a vivere la sua vita due anni dopo il trasloco a Seattle di Max e la morte del padre, tre anni prima delle vicende di *Life is Strange*.

Il gioco racconta l'incontro di Chloe con Rachel Amber e le dinamiche della loro relazione, e delle loro vite, entrambe molto problematiche.

Per quanto riguarda la mia personale esperienza di gioco, penso che tramite le scelte che ti vengono imposte sia molto facile sentirsi realmente parte della storia, empatizzare con i personaggi e sviluppare preferenze o affezionarsi a essi.

Il gioco stesso vuole sfidare la nostra reazione emotiva nei confronti di Chloe e vedere quanto siamo

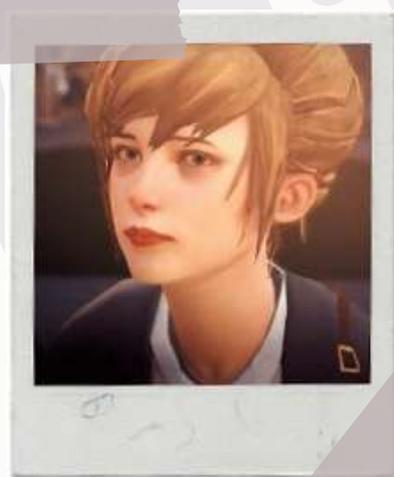
disposti a fare per lei.

Personalmente trovo che *Life is Strange* funzioni nel suo intento di mettere alla prova la combinazione perfetta tra responsabilità ed emotività portando il giocatore a trovarsi talvolta in difficoltà nell'effettuare scelte che potrebbero influenzare altri personaggi, dimenticandosi che alla fine si tratta solo di un videogioco senza ripercussioni sulla vita reale.

Ci sarebbe molto altro da dire su una serie di giochi così ampi, ma lasceremo a voi giocatori la possibilità di sedervi davanti alla vostra console e godervi ogni buona o cattiva sensazione datavi dall'esperienza di *Life is Strange*.

Scritto da Beatrice Berruto e Daniela Cappello

Impaginato da Daniela Cappello





NINTENDO DS

È abbastanza comune annoverare la Nintendo come “una delle più grandi, se non la più grande, creatrice di *handheld*”. La grande N, sin dal debutto di Yokoi (leggere articolo scorso sul “genere dei Metroidvania”), ha sempre prodotto delle console portatili predominanti nel mercato. Tutto parte dal “Game and Watch” (1980), per poi passare a sistemi funzionanti tramite cartucce intercambiabili come la bilustre serie dei “Game boy” (1989 - 2008). Per capire tuttavia l'importanza effettiva del Nintendo DS bisogna contestualizzare l'epoca di decadenza (economica, non artistica) della casa di Kyoto.

Siamo nel 1993 e l'azienda giapponese di elettronica “**SONY**” rilascia un comunicato stampa: era ormai stato stipulato un accordo con la Nintendo per la produzione di un Super Famicom (detto anche “SNES”) con lettore CD-ROM denominato “PlayStation”. Ciò avrebbe aumentato del tutto le possibilità di realizzazione dei giochi ed avrebbe esteso di molto la durata del ciclo vitale della console. Alla grande N questo *upgrade* avrebbe fatto estremamente comodo, considerando il predominio, ormai del tutto consolidato, della console sul mercato.

Per giunta la sostituzione del supporto fisico dei giochi, da cartucce a CD-ROM, avrebbe ampliato lo spazio utilizzabile per la creazione dei giochi stessi, magari portando ad una evoluzione del poco impiegato chip “**Super FX**” per lo sviluppo avveniristico di elementi 3D durante la quarta generazione di console.

Disgraziatamente la Nintendo, il giorno dopo l'annuncio, smentì il tutto dichiarando di aver preso accordi per una partnership analoga ma con l'azienda “**Philips**”.

Questo portò ad un infelice conclusione per la grande N, la quale comunque non riuscì a cogliere il proprio errore. Il suo estremo protezionismo nei confronti dei suoi prodotti aveva creato ripensamenti all'interno dell'azienda e, per non consegnare progetti

o altro, decise per l'appunto di sostituire il progetto con un brevissimo sodalizio insieme alla Philips, la quale avrebbe ricevuto solamente una licenza estremamente limitata per sviluppare tre giochi a tema *The Legend of Zelda* e uno a tema *Super Mario* utilizzando la tecnologia CD-ROM.

Prima di continuare la nostra storia è necessario delineare ciò che concerne il patto stipulato tra la Philips e Nintendo.

I giochi furono, in ordine di uscita:

Link: The Faces of Evil (1993)

Zelda: The Wand of Gamelon (1993)

Hotel Mario (1994)

Zelda's Adventure (1994)

I primi due furono pubblicati insieme, mentre i giochi rimanenti uscirono un anno dopo.

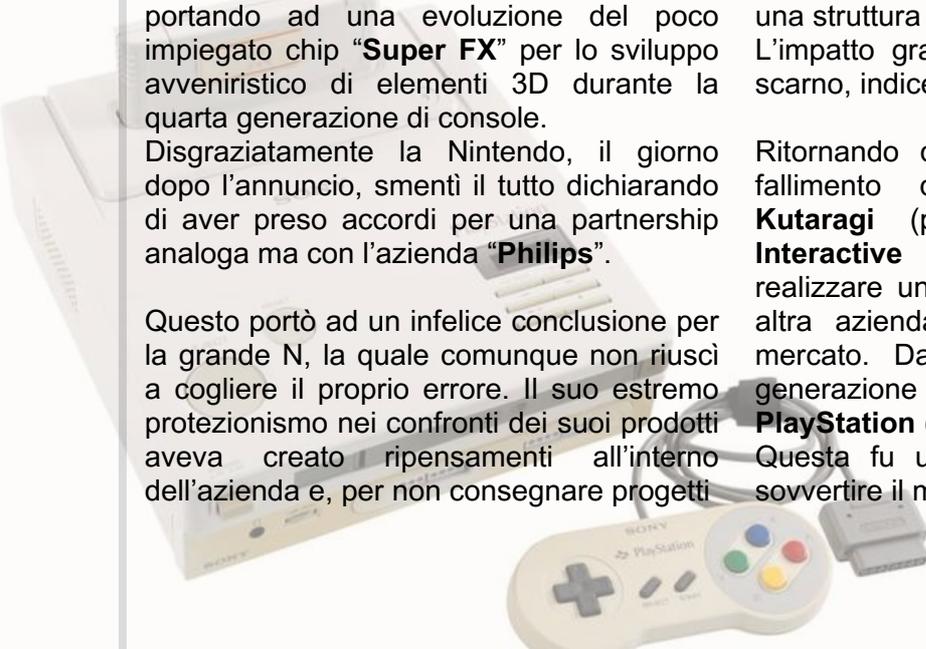
Non mi voglio soffermare troppo su questi “cosiddetti” giochi, i quali più che dare il senso di un'attività ludica a chi li acquistò, diede solamente spazio a meme imbarazzanti.

I quattro titoli si sviluppano con lo stesso intento: mostrare la “potenza” del CD-ROM inserendo tra una sessione di gameplay e un'altra delle sessioni animate, ricreando un effetto da cartoon.

Purtroppo i giochi vennero prodotti con molta pigrizia, dando spazio a bug, a vari tipi di gameplay banali e noiosi, presentando trame e personaggi insulsi. I primi due *Zelda* mostrarono un gameplay Adventure action-platform 2D, mentre il terzo si poneva come un Adventure con visuale dall'alto. Il gioco di Mario invece presentava un gameplay di stampo arcade, con una struttura simile a *Wrecking Crew* e *Mario Bros*. L'impatto grafico dei giochi risultava posticcio e scarso, indice di un art style di bassissimo livello.

Ritornando dalla sponda Sony invece, dopo il fallimento dell'accordo con Nintendo, **Ken Kutaragi** (presidente della divisione “**Sony Interactive Entertainment, LLC**”) decise di realizzare una console indipendente da qualsiasi altra azienda videoludica già ben inserita nel mercato. Da qui nasce la console di quinta generazione per antonomasia: la prima **PlayStation** (o PSX).

Questa fu una console che non solo riuscì a sovvertire il mercato videoludico delle



console, ma mise in grave difficoltà la Nintendo sotto il presidente Hiroshi Yamauchi.

La PlayStation riuscì a compiere tutto ciò grazie ad un fattore fondamentale: sfruttare in maniera intelligente tutti i punti di debolezza della Casa di Kyoto.

Se ciò che aveva mandato a monte il patto stipulato con la Nintendo era stato proprio il suo estremo protezionismo, paragonabile quasi al fenomeno di protezionismo "nazionalista" durante la "belle époque", allora la Sony poteva avvalersi di tutto ciò a cui questo atteggiamento stava portando.

Primo tra tutti fu il malcontento generato tra le varie aziende second, e soprattutto, third party.

FERMI TUTTI, prima di continuare è necessario spiegare in qualche riga cosa sono i giochi First, Second e Third party.

I giochi First Party sono, in poche parole, i giochi prodotti dall'azienda stessa che produce la console. Un esempio sono i giochi Nintendo prodotti "esclusivamente" per l'azienda stessa e per nessun'altra (tranne rare eccezioni).

I giochi Second Party sono, invece, giochi prodotti da aziende esterne, ma con una specie di contratto che fornisce un'affiliazione tra le due aziende per produrre delle esclusive per una console (ovviamente fino allo scadere del contratto). Per questa categoria esistono le esclusive, appunto, delle console e le "Esclusive a tempo limitato": giochi che arrivano su una console in esclusiva per un certo periodo, per poi essere pubblicati anche su altre console.

I Giochi Third Party costituiscono sempre la maggior parte del parco titoli di una console. Questi sono giochi non vincolati da un contratto e di norma vengono pubblicati da più aziende. Con questa libertà, gli studi più importanti, possono anche accettare o declinare lo sbarco su console che, secondo loro, non hanno una giusta prestazione, o ancora peggio, si vogliono fare delle modifiche.



THIRD PARTY SECOND PARTY FIRST PARTY



Le varie aziende alle prese con il SNES, e successivamente con il Nintendo 64 (N64), vedevano nella Nintendo vari infelici accordi derivati dalle povere conversioni che maggiormente venivano realizzate su console Nintendo.

La PlayStation, mostrandosi all'avanguardia, propose sin dalla sua prima console il formato CD-ROM piuttosto che le cartucce caratteristiche delle console Nintendo/ 16 bit SEGA.

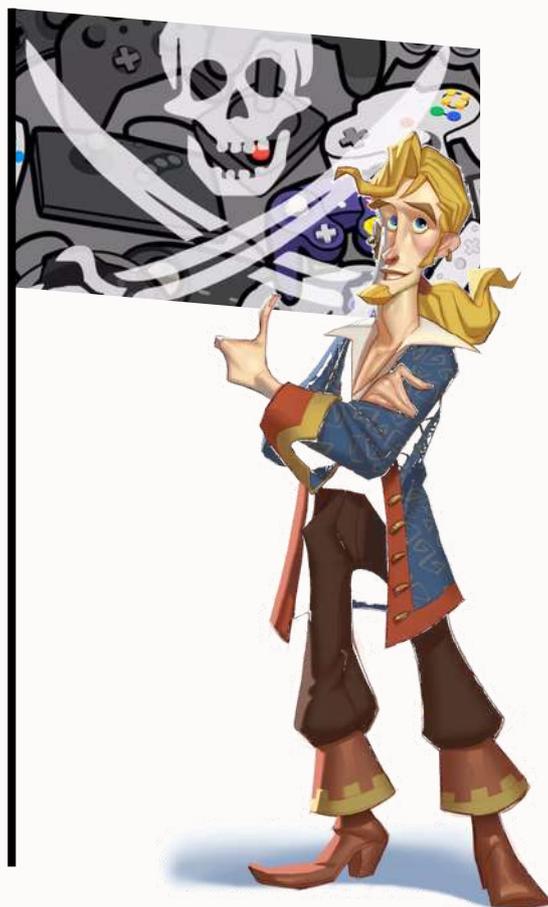
Difatti i CD avevano la possibilità di immagazzinare un quantitativo di spazio estremamente più ampio rispetto alle ben più povere cartucce. Oltretutto era più facile per gli sviluppatori poter creare giochi senza eccessive limitazioni tecniche.

L'unico problema? Facile a dirsi, ovvero la pirateria. I CD-ROM erano estremamente più facili da piratare, portando una possibile perdita finanziaria a chi li usasse come supporto principale. La Nintendo, eccessivamente protezionista, si rifiutò tassativamente di adoperare un così rischioso supporto, preferendo le obsolete cartucce molto meno capienti e molto più dispendiose da produrre.

La Sony, invece, fece fortuna proprio grazie a questo fenomeno. La pirateria era certamente una perdita finanziaria parziale, ma portava molti acquirenti ad acquistare la console. Tutto ciò era dato dal fatto che la diffusione dei giochi fu del tutto esponenziale. Seguendo questo ragionamento si può fare la seguente equazione: più giochi diffusi, allora più console vendute. Le svariate PlayStation piazzate portarono ad un abbattimento dei prezzi delle console e tutto ciò portò alla vendita di ancora più macchine da gioco. In sostanza la Sony aveva creato un fenomeno di massa e la Nintendo era nei guai.

L'estrema, e iniziale, sicurezza da parte della casa di Kyoto aveva portato la Nintendo a non preoccuparsi dell'arrivo di PlayStation (1994), dato anche il grande successo dello SNES.

Questa protrazione però costò molto cara a Nintendo. Il ritardo a entrare nella nuova generazione (la quinta) fece sentire il Super Nintendo ormai una console stanca e stantia, mettendo invece in risalto le potenzialità tecniche della PlayStation. Difatti la Sony, in partenza, era estremamente svantaggiata. Non avendo un vero e proprio nome sul mercato (non come Nintendo o SEGA), aveva anche meno notorietà e quindi poteva avere vari problemi dal lato del parco titoli. Ma l'adagiamento sugli allori della grande N diede a PlayStation un grande vantaggio, facendogli fare vari contratti con moltissime aziende (molte delle quali affiliate a Nintendo, come Squaresoft o Enix). Il Nintendo 64, uscito con più di un anno di ritardo rispetto a PlayStation, fu un vero e proprio fallimento. Dato che molte aziende si affiliarono con Sony perse molte occasioni di produrre delle esclusive su console. In più allontanò anche varie produzioni Third party per colpa del supporto: la Nintendo si ostinava a produrre cartucce e rendeva così le conversioni per N64 al limite dell'impossibile (un esempio curioso e, a dir la verità, miracoloso fu Resident Evil 2, il quale fu



Il resto è storia, sciaguratamente per Nintendo la Sony acquisì un'importanza tale sul mercato che sia per SEGA, sia per Nintendo, del mercato gli rimanevano solamente le briciole.

Il GameCube, la quale fu la console di sesta generazione di Nintendo, vendette molto poco e la SEGA, durante la stessa generazione, con il Dreamcast fallì e non produsse più console. La PlayStation 2 (ovvero la console di sesta generazione Sony) è ancora oggi la console più venduta della storia.



Ma cosa riuscì, nell'effettivo, a risollevarla la drammatica situazione Nintendo?

Fu una persona, un luminare, forse il più grande presidente che Nintendo abbia mai avuto:

Satoru Iwata.

Satoru Iwata (Sapporo, 6 dicembre 1959 – Kyoto, 11 luglio 2015) fu uno sviluppatore di Videogiochi e il CEO di Nintendo dal 2002 al 2015. Riassumendo brevemente la sua vita: Iwata fu, sin da giovane, un grande appassionato di elettronica e programmazione. Già da ragazzo amava sperimentare tramite sistemi (ormai arcaici) e macchine. Appena vide l'occasione giusta, dopo la laurea al Tokyo Institute of Technology, Iwata nel 1980 di unì alla casa di sviluppo "HAL Laboratory" (produssero svariati giochi tra cui la serie Kirby, i vari Smash Bros e altri) sviluppando giochi per il FAMILIAR come Pinball. In questo periodo collaborò molto con Nintendo, aiutando lo sviluppo di giochi come Earthbound. Iwata, dopo un periodo buio per la HAL, divenne il presidente della casa di sviluppo, rianimandola e dandole ancora più lustro. Negli anni 2000 Iwata divenne capo della divisione di pianificazione aziendale di Nintendo. Aiutò molto a fare crescere Nintendo durante il suo periodo buio e, nel 2002, quando Hiroshi Yamauchi andò in pensione Iwata divenne presidente della grande N.

Sotto la direzione di Iwata, Nintendo sviluppò le console di gioco Nintendo DS e Wii, aiutando l'azienda a raggiungere il successo finanziario ed a rialzarsi dopo il grande colpo subito da Sony. Sotto la sua direzione vennero anche prodotti il Nintendo 3DS e la Wii U. Quest'ultimo fu l'unico vero fallimento a livello economico sotto la direzione di Iwata.

Oltretutto Satoru Iwata fu anche un ottimo CEO, perché volle creare anche un legame con i fan stessi della grande N. Infatti fu proprio lui a creare vari format per fare conoscere meglio l'azienda e i giochi stessi. Il più importante fu il "Nintendo Direct".

Il primo Nintendo Direct, condotto da Satoru Iwata, fu trasmesso il 21 ottobre 2011.

Nel giugno 2014, gli fu diagnosticato un tumore al dotto biliare. Fu rimosso e Iwata tornò a lavorare nell'ottobre di quell'anno. Il problema è riemerso nel 2015 e Iwata è morto all'età di 55 anni per le complicazioni successive.

Questa figura, scomparsa prematuramente, lasciò il segno non solo nella Nintendo, ma in tutto il mondo videoludico. Fu una grande perdita e un duro colpo per tutti gli appassionati. Iwata, durante una conferenza, disse:



"ON MY BUSINESS CARD, I AM A CORPORATE PRESIDENT. IN MY MIND, I AM A GAME DEVELOPER. BUT IN MY HEART, I AM A GAMER."

"SUL MIO BIGLIETTO DA VISITA SONO UN PRESIDENTE AZIENDALE. NELLA MIA MENTE, SONO UNO SVILUPPATORE DI GIOCHI. MA NEL MIO CUORE, SONO UN GIOCATORE."



Ora che il contesto storico è stato presentato, è venuto il momento di spiegare "che cosa" ridiede grande lustro alla casa di Kyoto.

Siamo nel 2004, l'ormai presidente Satoru Iwata annuncia il "Nintendo DS" (Dual Screen). Dopo il discreto successo della serie "Game Boy Advance" (costituito da Advance, Advance SP o Special e il futuro Micro, un piccolo omaggio ai game boy) la gente era entusiasta ma timorosa di questa nuova console. Questo perché Iwata decise di aprirsi anche ad un pubblico più casual per riscuotere un diverso tipo di successo. Fino a quel momento, i videogiochi erano visti perlopiù come intrattenimento di nicchia per gli adulti e relativamente diffusi tra i giovani. Il pubblico casual era invece estremamente più ampio, ignorando stereotipi retrogradi (come i videogiochi

solo per maschi e, soprattutto, per bambini/ragazzini). Il "casual gamer" poteva essere un adulto, come un bambino, come un anziano; e, di conseguenza, anche i giochi (almeno per la maggior parte) sarebbero stati per un pubblico molto più ampio. Ai giocatori smaliziati ciò poteva sembrare un effettivo pericolo, a ragion veduta, dato che ampliare la fetta di pubblico poteva rendere la realizzazione di giochi più semplici rispetto al passato. Questa preoccupazione era corretta per metà. Da un lato ci furono effettivi giochi molto inconsistenti e semplici, ma dall'altro uscirono comunque molti cult e capolavori.

La filosofia del casual gamer fu riproposta e ampliata con la "Wii" e il suo "remote control", ma di cui non parleremo oggi.

Il Nintendo DS si presentava come una console a doppio schermo (proprio come il Game and Watch di Donkey Kong), di cui lo schermo inferiore touch (quest'ultimo utilizzabile tramite un pennino dato in dotazione alla console).

La pulsantiera riprendeva quella SNES, con lo stesso numero di tasti, e il lato grafico seguiva la linea estetica introdotta dal Game Boy Advance SP: pulito, elegante e, in parte, riprendendo quel tipo di moda tipico dei telefoni cellulari dei primi anni duemila.

Il DS, inoltre, riusciva ad essere una specie di console 32 bit portatile. Sebbene non fosse una console potente comunque riusciva a far girare delle conversioni di giochi della precedente generazione (un po' come fu per il Game Boy Advance in cui, data la sua predisposizione con i giochi 16 bit, riproposero varie conversioni di giochi SNES).

L'estetica prediletta nei giochi DS fu principalmente il "Low Polygon", ovvero l'estetica tipica dei 32/64 bit (quinta generazione di console).

Una nota importante da non dimenticare fu la retrocompatibilità (nei primi due modelli) rispetto ai giochi Game boy Advance, utile soprattutto per chi ne possedeva uno. Questa fu parte della politica Nintendo (scomparsa ora con la Switch) che rendeva sempre le sue console retrocompatibili di almeno una generazione.

Ci furono varie versioni del Nintendo DS:

Nintendo DS "fat" (ovvero il primo modello e chiamato così per il suo spessore);

Nintendo DS lite (seconda edizione che proponeva una luminosità aumentata e schermi più grandi di qualità più alta);

Nintendo DSi (ovvero il reale precursore del 3DS, introduceva un sistema all'interno della console molto più ampio, con vari software,

una fotocamera e uno shop interno, il quale è stato chiuso da qualche anno. La console si presentava leggermente più grande nelle dimensioni rispetto al lite, ma non poteva leggere le cartucce Game boy Advance).

Per Nintendo DS esistevano, a grandi linee, quattro tipologie di giochi: giochi esclusivi utilizzando il touchscreen, giochi esclusivi non utilizzando il touchscreen, riproposizioni di giochi del passato e conversioni di giochi usciti durante quella generazione (la sesta) ma riproposti su DS.

Ora per ciascuna di queste categorie proporrò un paio di giochi:



Per spiegare il Touch Screen, tramite giochi originali, mi vengono subito in mente due titoli:

Wario Ware touched, titolo edito nel 2004, presenta una componente ludica comprendente esclusivamente l'uso del touchscreen.

Come in ogni titolo della serie Wario Ware, il gioco presenta sezioni di gioco tramite dei mini-giochi da pochi secondi (tanto piccoli che il primo titolo fu chiamato "Microgames"). Tutti questi "microgiochi" sono ad uso del Touch Screen.

Il gioco si presenta bene, con un gameplay che rispecchia il personaggio-mascotte che gli dà il titolo. Fresco, veloce, pieno di personalità; questo è Wario Ware!



Come secondo gioco, per spiegare il touchscreen, ho selezionato The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. Uscito nel 2007, il gioco si presenta come sequel del capolavoro di epoca GameCube The Legend of Zelda: Wind Waker. È uno Zelda classico, con una visuale dall'alto ed una grafica 3D Low poligon.

La particolarità resta, nell'effettivo, in tutte le meccaniche di movimento e uso degli oggetti. Difatti, tutte le componenti appena elencate, sono realizzabili tramite il pennino ed il touchscreen.

Per la seconda tipologia di giochi prenderò in esame titoli epocali, i quali hanno fatto, in tutto e per tutto, il nome e le vendite della console.

Il primo esempio è il celeberrimo New Super Mario Bros ennesimo capitolo della celeberrima serie edito nel 2006. È da ricordare che New Super Mario Bros fu il gioco più venduto per il Nintendo DS.

Questo capitolo fu innovativo per svariati motivi. Primo tra tutti: la serie 2D di Mario ritornava prorompente con un nuovo capitolo. Con l'avvento del 3D la Nintendo non sentì il bisogno di pubblicare giochi dell'idraulico baffuto in 2D, soprattutto perché all'epoca considerati in parte obsoleti viste le potenzialità della nuova tecnologia. L'ultimo capitolo platform side scroller di Mario fu Super Mario Land 2: Six Golden Coins, del 1992 (oltretutto questa fu la prima apparizione di Wario).

Fu certamente una novità vedere un capitolo nuovo della serie dopo più di dieci anni. Il secondo motivo della sua importanza fu l'aspetto grafico. Fino a quel momento i giochi di Mario 2D erano esclusivamente in pixel art. Questo fu il primo titolo che introduceva elementi 3D in ambienti 2D. Questa tecnica viene oggi chiamata come "2.5D".

Il touchscreen era quasi del tutto assente, relegato unicamente a usare il Power-up di scorta nello schermo sottostante. Come secondo titolo di questa categoria vorrei inserire un gioco particolare. Metal Slug 7 titolo della serie che debuttò su DS nel 2008. La serie era estremamente famosa, nel decennio precedente alla sua uscita sulla portatile Nintendo, nelle sale giochi. Tutti i capitoli precedenti erano usciti originariamente come cabinati e, successivamente, trasposti per le varie console casalinghe. Solo il settimo e (purtroppo!) ultimo capitolo fu portato direttamente su console anziché in sala giochi. In questo caso il titolo si presenta come un platform "Run 'n gun", ovvero un platform 2D con sezioni sparattutto.



Il gioco non utilizzava nessuna opzione touch screen veramente utile; al massimo permetteva di muovere una mappa approssimativa del livello in corso. Per il terzo caso è possibile fare anche solo una lista di esempi dei vari giochi (indicanti il titolo di uscita su Nintendo DS). Unica precisazione: la maggior parte dei giochi fu rifatta da zero, creando dei remake. Una parte invece è costituita da riproposizioni tali e quali agli originali, a volte con anche dei depotenziamenti (dovuti principalmente al suono della console o a rallentamenti dovuti al gameplay). Ecco una breve lista di questi titoli:



- Dragon Quest IV: Le cronache dei prescelti (Dal NES)
- Dragon Quest V: La sposa del destino (dallo SNES)
- Dragon Quest VI: Nel regno dei sogni (dallo SNES)
- Final Fantasy III (3D remake) (dal NES)
- Final Fantasy IV (3D remake) (dal NES)
- Fire Emblem: Shadow Dragon (in originale NES come Blade of Light)
- Chrono Trigger (dallo SNES)
- Kirby Super Star Ultra (in originale SNES Kirby Super Star)
- Diddy Kong Racing DS (in originale N64 Diddy Kong Racing)
- Rayman DS (in originale N64 Rayman 2: The Great Escape)
- Super Mario 64 DS (in originale N64 Super Mario 64)
- Goldeneye 007 (dal N64)

Per l'ultima e, ahimè, più scabrosa sezione ci sono le conversioni di giochi portati su console casalinghe e molto più potenti rispetto al povero Nintendo DS.

Più che fare una lista (perché da consigliare ce ne sarebbero veramente pochi) preferisco dare una veloce spiegazione del fenomeno.

Vediamo un esempio del tutto impersonale: esce un determinato gioco Third party per tutte le console della sesta generazione. La Nintendo vuole portare questo gioco sulla loro portatile. Il problema? Ovviamente il gioco non può essere sostenuto su una macchina così poco potente. Quindi gli sviluppatori creano delle versioni alternative (solitamente peggiori) dei giochi, i quali condividono con la versione originale solamente la trama. Il problema reale di queste conversioni era soprattutto il gameplay. Sempre ridotto all'osso, banale e ripetitivo. Se, in alcuni casi, si poteva avere nelle altre console giochi come Action "Beat em up" 3D, al massimo sul DS arrivava un platform 2D il più delle volte pigro.

I giochi che fecero ciò sono molteplici, dai giochi targati LEGO (come Star Wars o Indiana Jones) fino a giochi "tie in" (ovvero i giochi provenienti da brand che nascono sotto forma di altri media come film, fumetti e cartoni) come Scooby-Doo.

Il motivo di queste conversioni infelici? Perché la console vendeva, vendeva molto bene.

Il Nintendo DS è la **seconda console più venduta della storia** dei videogiochi. Il compianto Iwata ci vide lontano e, grazie a lui, la Nintendo si risollevò con una delle console più vendute ed influenti della storia. Un successo tale non fu (fino a oggi, alla stesura dell'articolo) mai ritrovato dalla grande N. Il DS introdusse il mercato dei videogiochi a un pubblico ancora più ampio rispetto a quello Sony, portando ad una riproposizione di queste "meccaniche" casual per le successive generazioni, sino a oggi. Basti pensare alla settima generazione di console (PS3, Xbox 360, Wii), la quale punta principalmente a un mercato estremamente ampio.



Del Nintendo DS si possono dire molte cose. Ha dato il via al fenomeno del casual gaming, ovvero il male per i sedicenti giocatori smaliziati. Ha introdotto meccaniche avveniristiche e ha reso la console a portata di tutti. Ma bisognerà sempre ricordare che Iwata riuscì a risollevare il destino di Nintendo perché ha ideato questa console con il primo obiettivo di fare divertire i giocatori e, a mio parere personale, ci riuscì.

Ho scritto questo articolo, non solo per omaggiare una grande figura all'interno della storia videoludica e per raccontare aneddoti legati alla console. Ho voluto omaggiare ciò che mi permise di apprezzare questo mondo. Un piccolo aneddoto: era il 2009, Natale, festa, parenti; avevo quattro anni e mio nonno mi chiamò a sé per darmi il regalo di Natale. Da dietro la schiena mi porse una scatola. Era il Nintendo DS lite con il gioco delle TMNT (Teenage Mutant Ninja Turtles): fu la mia prima console. Fui esaltato in quel momento, il quale cambiò drasticamente quel che sarei diventato, ovviamente senza saperlo. Quel giorno non lo scorderò mai.

Stefano Terenzi



PURGATORIO

DI EDOARDO BARTALINI

Purgatorio xxi 10 e 11



LA GRAVE CONDIZIONE DI LOR TORMENTO A TERRA LI
RANNICCHIA... PIANGENDO PAPA DICER: "PIU' NON POSSO"



DINANZI A NOI PARE A SI' VERACE QUIVI
INTAGLIATO IN UN ATTO SOAVE CHE NON SEMBRAVA
IMAGINE CHE TACE



E DI VIL CILICCIO' MI PAREAN COPERTI E L'UN SOFFERIA
L'ALTRO CON LA SPALLA...
CHE' A TUTTI UN FIL DI FERRO I CIGLI FORA E CUCE SI
COME A SPARVIER SELVAGGIO SI FA PERCHE' QUETO NON DIMORA



OND HANNO MUTATO LOR NATURALI ABITATOR DE LA
MISERA VALLE... RINGHIOSI PIU' CHE NON CHIEDE LOR POSSA
... TROVA LE VOLPI S' PIENE DI FRODA

HIKARI NO KISS

STORIA E DISEGNI DI MADDALENA EUSEBIO

IL GIORNO DOPO...



È
disponibile
a
servire
il
tempo
per
tutta
la
sua
vita.



Questo
ragazzo
è
mio
figlio:
Makoto
Sasaki.

Sono impaziente
di conoscere
il vostro
bellissimo
villaggio e
la vostra
figlia stupenda.



È un
vero
onore
per me
essere
qui a
branzare.



Grazie
mille

Oh,
ma che
gentiluomo!
Anche
mia
figlia
è
felicissima
del tuo
arrivo!





Ah, ho avuto un'idea!
Perché non fate un
giro in città da soli per
conoscervi un po'?

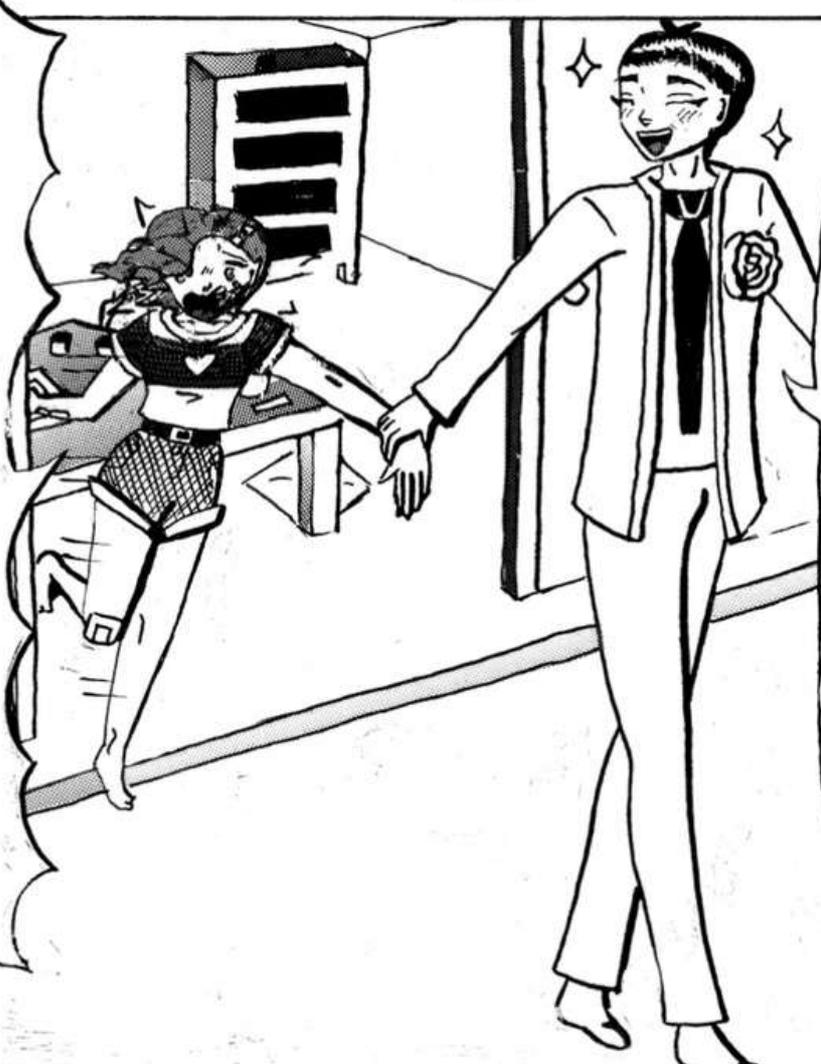


Vedi...
Ti trovo un
ragazzo molto
carino e
gentile ma io
veramente...!



Ne
sarei
davvero
onorato.

E-ehi
!
Cosa
hai
capito
?
Fammi
almeno
finire
di
parlare
!



Sono
molto
onorato che
pensi
questo
di me
signorina!
Sono
sicuro che
andremo
molto
d'accordo!



Io ti
benderò e
ti condurrò
in giro: tu
dovrai fidarti
di me!



Ehi mi è,
venuta
un'idea:
facciamo
un gioco di
fiducia!



Questo tizio è
l'oggetto dei miei
sentimenti in quanto a comprendere
i miei sentimenti.



E
va
bene
allora

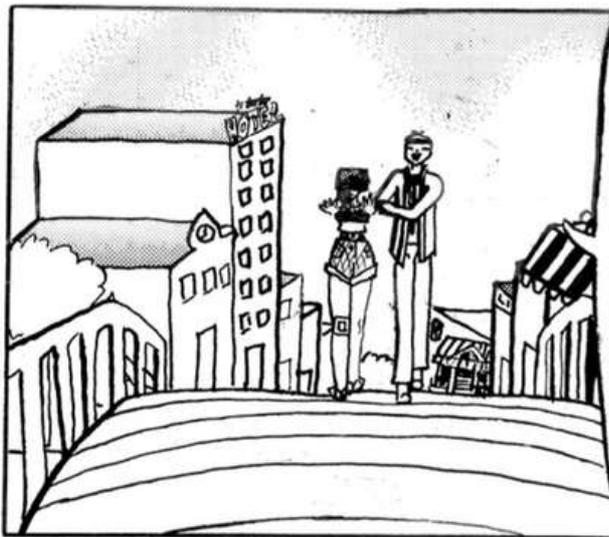


Se
ti
dico
che
non
voglio
mi
ascolterà.

Se ci tieni
alla vita
non osar
fare nulla
mentre
sono
bendata,
chiaro?



Evviva
!
Ci
divertiremo
tantissimo
!

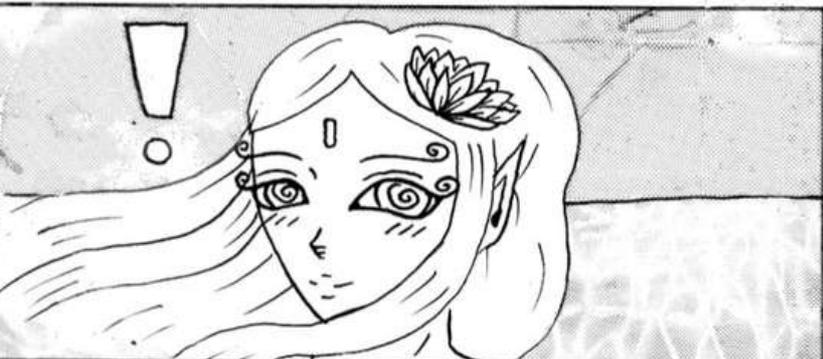


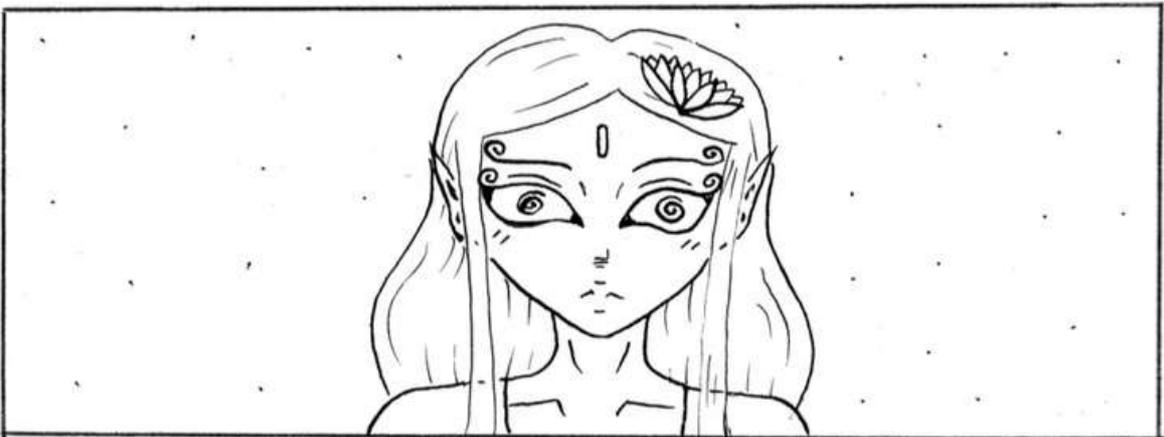
Ancora
due
passi
in
avanti
...

Va
bene,
puoi
fermarti.



Ah...!
C'è Sakura!





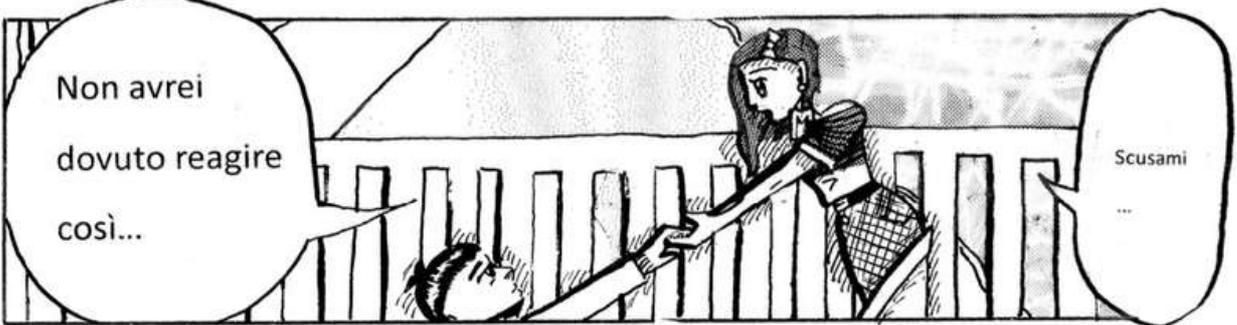
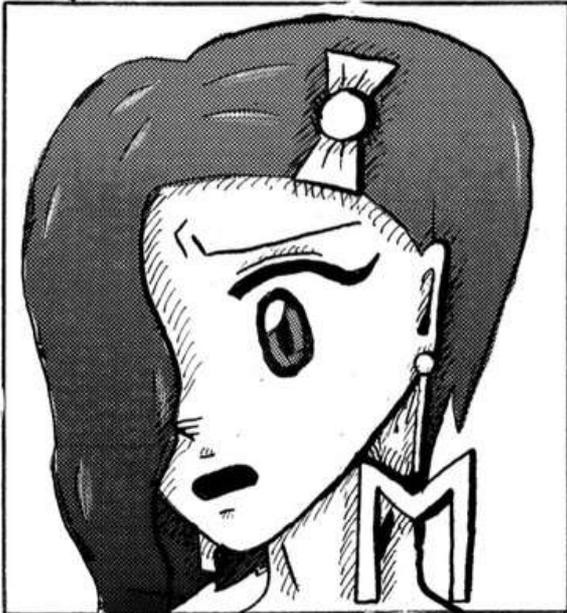


Adesso
te
la
faccio
pagare
cara
!

avevo
vremmo

A
A
A
H
...

Ha
...
!



Non avrei
dovuto reagire
così...

Scusami
...



...perché
sono
innamorata
di
qualcun
altro.

La
verità
è che
non
posso
stare
insieme
a te...

...
ma
non
sono
stata
ascoltata.

Ho
cercato
di
dirtelo
prima
...

Grazie
per aver
capito.



Non è
colpa tua.



Capisco.

Non
posso
farlo
!



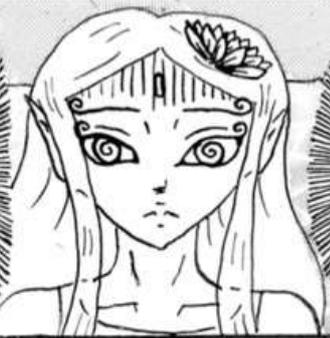
Eh
?!
No
!

Voglio sapere
chi è questa
persona che
è riuscita
a superarmi!



Però c'è
un'ultima
cosa che
ti voglio
chiedere:

Non
farlo
!



No
Sakura
!



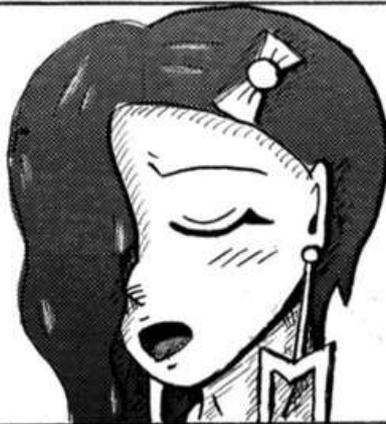
io
non ti
chiederò
più niente
e ti
lascierò
in pace!



Info
un'informazione
con un giorno
altro mese
degno di
qualcosa
come tu!

...lei è l'unica
su questa Terra
che mi abbia
sorriso con
il cuore.

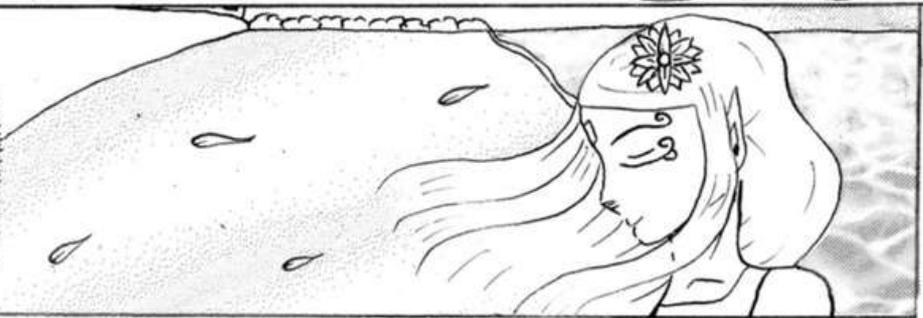
Non sono
neanche
sicura che
sia reale
ma...

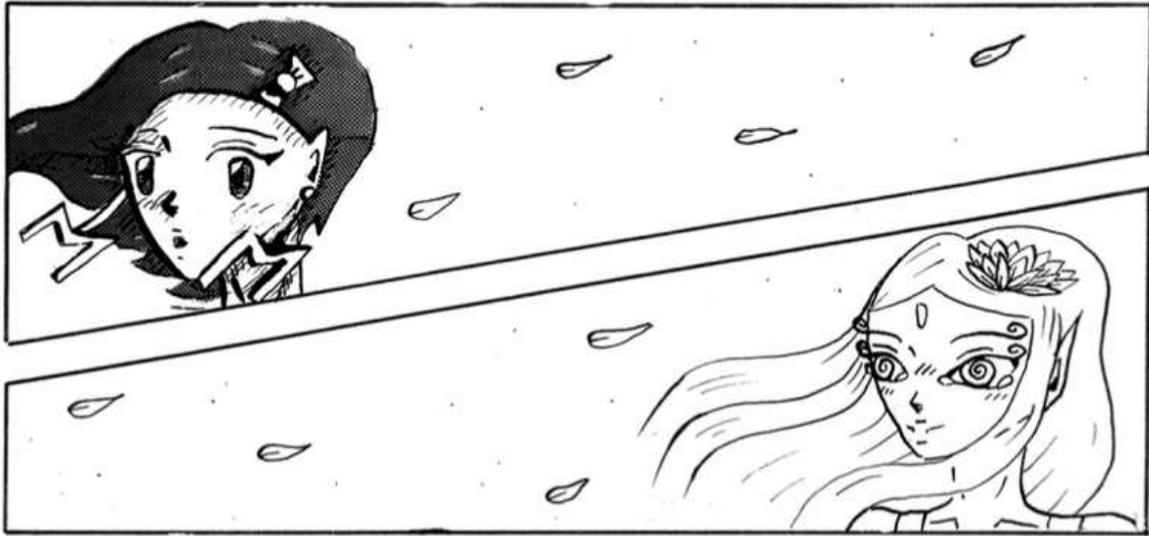


Si tratta
di una
ragazza
che ho
conosciuto
ieri sulla
spiaggia...

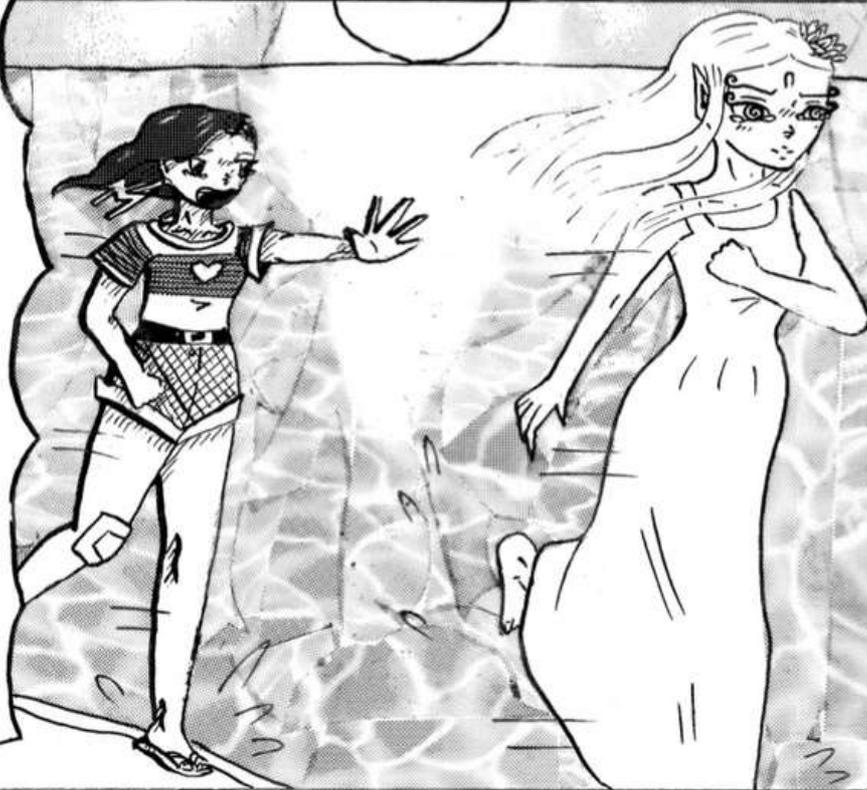
Va
bene,
te
lo
devo
in
fondo.

Quindi doveva andare
così... vero?





Ehi
!
Aspetta
!



Dove vai?
Con chi stai
parlando?



Ma...!
Sakura!

di:
impaginato da:

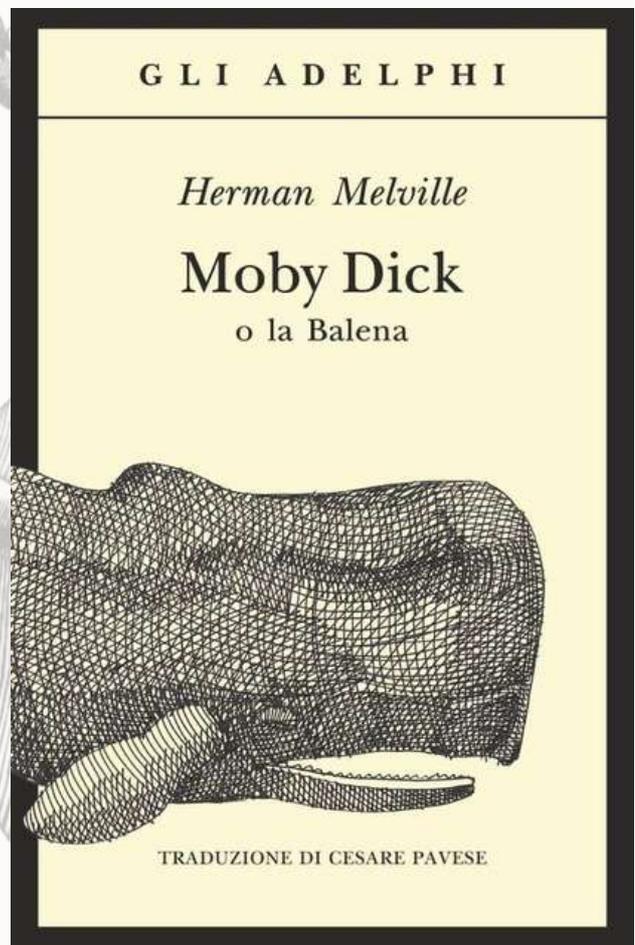
impaginato da: Beatrice Berruto

Herman Melville

MOBY DICK

“Chiamatemi Ismaele. Alcuni anni fa - non importa quanti esattamente - avendo pochi o punti denari in tasca e nulla di particolare che m’interessasse a terra, pensai di darmi alla navigazione e vedere la parte acqueea del mondo. È un modo che ho io di cacciare la malinconia e di regolare la circolazione.”

Moby Dick (o la balena), opera dell’autore Herman Melville è un romanzo pubblicato nel 1851, oggi uno dei più importanti e famosi di tutto il mondo della letteratura classica. Ma al tempo i contemporanei non lo apprezzarono per nulla, l’opera fu così tanto un fallimento che segnò la fine della carriera dell’autore. Solo negli anni ‘20 del ‘900 venne riconsiderato da alcuni scrittori famosi di quell’epoca che credettero nel progetto, portandolo avanti e rendendolo l’importante opera che è oggi. Nell’incredibile libro di *Moby Dick* l’autore narra la sua storia di vita in mare. Nella prima parte del libro il protagonista, che si fa chiamare Ismaele, è in una cittadina costiera dove condivide il letto con un uomo di nome Quiqueg. I due vanno in chiesa, e più avanti salpano su una nave guidata da un capitano di nome Achab, a cui manca una gamba e che vuole a tutti i costi uccidere la balena dal nome *Moby Dick*; la stessa che gliel’ha divorata. Nel corso del libro Achab affronta molte traversie, tutta la sua vita è incentrata sul cercare di uccidere la balena. Viviamo la lunga attesa assieme al capitano, attraverso le numerose 798 pagine, facendo crescere anche in noi il desiderio dell’incontro. *Moby Dick* non è solo una storia della caccia alle balene, non è solo la storia del capitano e della sua ossessione. Melville parla dell’animo umano, nel libro abbiamo tutta la fragilità che fa parte dell’uomo, la lotta contro la natura e la ricerca verso l’irraggiungibile. Affronta un viaggio nell’inquietudine umana, un viaggio verso il profondo del mare, nel profondo del nostro animo. D’altronde per descrivere la vita umana non c’era metafora migliore come quella del viaggio in mare: un’imbarcazione non troppo robusta per solcare l’immenso oceano, il pericolo costante delle tempeste, la consapevolezza di poter contare solo su noi stessi. Insomma il viaggio in mare è una grande metafora che gira intorno alla figura dell’uomo e alla sua realtà. E ciò funziona bene anche grazie all’esperienza dell’autore in mare, con, infatti, numerosi riferimenti marinari accompagnati da meticolose descrizioni, che variano da dialoghi molto lunghi a duraturi silenzi, con anche molti riferimenti biblici e simbolici. Però nel bel mezzo



Ma la personificazione dell'odio, non è il solo discorso centrale, anzi. Wilde riesce come sempre a dimostrarsi uno scrittore eccellente, specialmente nelle parti sull'amore, comprendendo che se si fosse limitato solo a un sentimento negativo sarebbe solo rimasto uguale in tutto e per tutto ad Alfred, cosa che non voleva che succedesse, conoscendo il suo stesso valore, che fosse quello di scrittore o il suo valore morale.

Man mano che si va avanti si può anche notare il cambiamento di tono che Wilde ha nei confronti del suo destinatario. Infatti possiamo intuire come Wilde realizzi di aver passato troppo tempo con una persona che, non solo gli ha rovinato la reputazione, ma che l'ha accusato e portato davanti a un tribunale, ma che fu anche una persona che non riuscì a raggiungere nessun obiettivo nella sua vita.

Noteremo anche come Wilde si rende conto della manipolazione mediocre usata a dismisura nei suoi confronti e il costante bisogno di Alfred di sentirsi accettato solo tramite questo modo subdolo.

Altri temi del libro sono la sofferenza, l'arte, la religione, il denaro, la falsità, l'egoismo, la creatività, che sono in realtà molto attuali e presenti nella nostra stessa società, anche se il contesto cambia totalmente.

Wilde si dimostra in modo particolare pentito di aver dato troppo peso a una persona come Alfred e non alla sua stessa arte, di cui si era sempre fidato, e di cui qui parlerà ancora con tanto fascino e tanta dedizione, essendo lui stesso rimasto fiero delle sue opere.

Una nota particolare invece riguarda il fatto di come il libro non sia suddiviso in capitoli e che rimanga intero come una vera e propria lunga lettera.

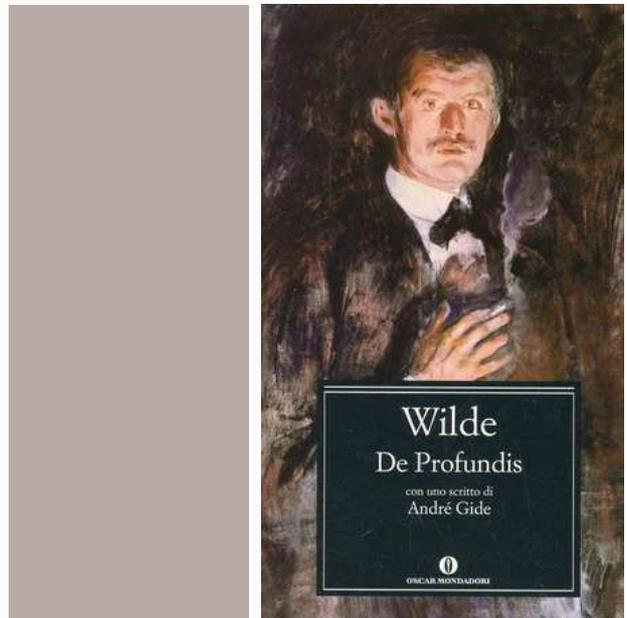
Personalmente, penso che sia scontato dire di aver amato questo libro, quindi parlerò di come questo libro mi abbia toccato l'anima, facendomi sentire capita e facendomi riflettere su due temi principali del testo: l'arte e l'amore. Il tono crudo e veritiero, senza mezzi termini mi han riportato alla realtà dopo mesi e mesi che leggevo solo di storie di amore

Medeea Braileanu

idealizzato, ricordandomi di come la scarsa umiltà e gentilezza possa condizionare le nostre vite.

Penso anche che l'unico motivo della fama di questo libro, ovvero l'omosessualità di Oscar Wilde, sia ovviamente anch'esso da contestualizzare, essendo famoso il processo che lo ha costretto in prigione, ed essendo questo un libro che non vuole rendere l'amore un concetto ancor più romanticizzato, ma un libro pieno di sentimenti, pensieri e parole anche contrastanti, che vogliono solo esprimere la vera essenza di Wilde..

Infine, come sempre, vi lascio con una delle citazioni che mi hanno colpita maggiormente di questa lettura:



"Ma l'Amore non fa baratti da mercato né usa la bilancia del merciaio. La sua gioia, come la gioia dell'intelletto, è di sentirsi vivo. Il fine dell'Amore è amare; niente di più e niente di meno."

Arthur Schopenhauer

L'ARTE DI CONOSCERE SE STESSI

L'arte di conoscere se stessi (edito da Adelphi) è una breve raccolta di pensieri di Arthur Schopenhauer che riguarda la dolorosa scelta di vita presa dal filosofo a poco più di trent'anni e mantenuta fino alla fine dei suoi giorni: la solitudine.

In questo testo Schopenhauer pone l'attenzione esclusivamente sulla sua esperienza, senza dispensar consigli al lettore, e racconta come abbia deciso di isolarsi dal mondo dopo aver conosciuto meglio se stesso ed aver preso atto della pochezza della gente che fino a prima aveva riempito la sua vita.

Schopenhauer ci fa riflettere sulla sicurezza come una cosa di cui vantarsi, una cosa di cui dovremmo fare tesoro gelosamente, senza rinnegarla mai.

Eppure in tutta sincerità posso dire che non è dipeso da me: non ho respinto né rifuggito nessuno che, di mente o di cuore, fosse un essere umano: non ho trovato altro che miseri gnomi, limitati di cervello, malvagi di cuore, di vili sentimenti'

Ed ecco che il filosofo tedesco si ritrova nel filo di chi si ritiene talmente unico e 'vivo' da dover restare solo, perché altrimenti non capito e rinnegato di un bene che solo a lui appartiene. Per l'appunto si autodefinisce 'missionario della verità per il genere umano' ed ovviamente la stessa missione non può essere compromessa da un matrimonio o una famiglia.

Schopenhauer ci trasporta meravigliosamente e dettagliatamente nella sua mente facendoci capire che la vita diviene tale una volta deciso come viverla.

Giulia Barberis

'PER TUTTA LA VITA MI SONO TERRIBILMENTE SENTITO SOLO, E NELL'INTIMO HO SEMPRE SOSPIRATO: 'JETZT GIEB MIR EINEN MENSCHEN!' [ORA DAMMI UN ESSERE UMANO!]. INVANO. SONO RIMASTO SOLO.

Piccola Biblioteca 495

Arthur Schopenhauer

L'ARTE DI CONOSCERE
SE STESSI



ADELPHI

Nel 2010, Maurizio Blatto, dipendente del negozio Backdoor e importante firma di Rumore e della Stampa, pubblica il suo primo libro.

L'ultimo disco dei Mohicani è una raccolta dei più strani e bizzarri incontri avvenuti nel negozio di dischi in zona San Donato, in cui osserviamo questi strani individui fare delle richieste assurde al povero commesso, che ci racconta il tutto in tono ironico e divertente, raccontando situazioni e richieste di questo tipo:

"Mi risulta che sia stato pubblicato un bootleg con la messa di Lady Diana. Ce l'ha?"

O anche:

"Hai qualcosa di genere negroide, tipo James Brown ma meno effeminato, roba che ti sudano anche i piedi?"

Momenti di totale estraniamento dalla realtà, diciamo. Ma ci sono interi capitoli dedicati a personaggi unici e, lo so sembra assurdo, reali come il mitico Ciabattation al simpatico e cinico signor Franco, proprietario del negozio, che incontrerete di persona semplicemente recandovi in negozio. Fateci anche un giro, se vi capita, ci troverete dischi interessanti.

Di questo libro ho particolarmente apprezzato la vena umoristica, che trova sempre le parole giuste con cui esprimersi per descrivere questi particolari individui e le loro astruse vicende.

È quasi come se ci venisse descritto un sogno e noi, invece di perderci e annoiarci, lo seguivamo in tutti i suoi dettagli.

L'ho letto d'estate. Invece di passare le giornate ad annoiarmi sulla brandina della spiaggia, ho riso come una matta, perché la forza di Blatto è questa. Far ridere di gusto, ad alta voce, a squarciagola.

Daniela Cappello



Poesie

Mi chiamasti stelle

“Oh mia luna,
Come stai oggi?”
Ti chiesi, come sempre.
“La notte è illuminata, tutto va bene.”
“Ne sono felice.”
Affermai con un sospiro.
Abbassai lo sguardo.
“Qualcosa ti turba?”
Tu mi chiedesti, con voce gentile.
“Avrei una domanda.”
“Parlami liberamente.”
Alzai lo sguardo e ti guardai, vedendoti umana di nuovo.
Sospirai ai tuoi occhi dolci.
“Io vedo te come la Luna, ma.. tu come vedi me?”
Ti chiesi, nervosa.
“Tu per me sei le stelle.”
E io volli piangere in quell'istante.
Perché io che mi vidi sempre come il sole,
lo che mi diedi questa enorme responsabilità,
lo che non pensavo di poter essere guardata da occhi nudi,
lo in realtà ero le stelle.
lo ero a fianco a te tutto questo tempo.
lo non ti rincorrevo in cerchio.
Tu eri già lì con me...
Adempiamo al nostro lavoro allora,
Decoriamo il cielo notturno, oh mia Luna
-L.L.N.

Meccanismo

Seno coseno la linea del tempo
strusciando,
sfrigolando,
sbeffeggiando il domani,
finirà così senza un punto
ma l'attesa permea nel denso destino
-Sa



9-05-19

Non pretendo l'ascolto
la salvezza di una mano posta a fianco
nell'aiuto imminente
nello sguardo salvagente
forse in un respiro che mi gonfi lo spirito
ricolmo di vita
la scioltezza di un eremita
al passo con i venti
più veloce della stessa aria
per cercare un posto da chiamare casa
-Sa

Coesione

Controllo pensante,
controllo pensato,
nell'arme di un colle di un canale infossato
e se ieri sarò spaesato?
e se domani fossi stato?
io, negligente
una marea, uno sguardo trasparente tra la gente
ridotto come prima fui
come domani sarò
come per sempre rimarrò
nel silenzio più ingombrante del pensiero
a guardare il ciel sereno
avvolto dalla corrente,
trasportato dalle mille parole della gente.
Controllo pensato
Controllo pensante
-Sa.

In un'altra vita

Se altre nostre vite mai ci saranno,
La mia anima ti riconoscerà e verrà da te.
Se altre nostre vite mai ci sono state,
Allora sono certa che sto facendo il giusto amando te,
Perché sarebbe ciò che avrei voluto,
Come io voglio che nella prossima vita io cerchi te come faccio ora.
La prossima vita magari sarà più clemente con noi,
Nel caso non lo fosse..
Saremo insieme ad affrontarla.
-L.L.N.

Viveur

Stetti lì al centro,
o per meglio dire,
nel mezzo,
tra due anime cieche
forse ignoranti.
Due creature
che non si osservano,
ma il cui scambiato sguardo
sento passare dalle mie tempie.
Nel mezzo di questa sensazione,
io me ne sto lì seduta,
non sapendo cosa guardare,
anche io cieca,
o forse troppo inerente alla storia.
Il racconto di creature
che si osservano,
ma il cui sguardo riconduce
a due linee temporali differenti,
legate all'unico solo essere
esistente sulla terra.
~Nafy Sy



impaginato da Luca Gomiero

Rose Bianche — Racconti Brevi —

Capitolo III

Mentre eravamo lì, sembrava che il tempo fosse lento, la notte non sembrava aver voglia di terminare ma continuare a mostrarsi con la bellezza della sua Luna, così elegante nelle fattezze di vera regina della notte, ma nel mentre, vi era un silenzio tranquillo, rilassante anche nonostante il venticello fresco che continuava ad accarezzare la nostra pelle.

Mentre sentivo l'ambiente circostante accogliermi, iniziai a tornare dal mio compagno dicendogli:

"Non credi che sia un peccato vederla così bianca?"

"Ma è molto bella e so che ti piacciono molto."

"Sì, ma ultimamente creo mazzi completamente bianchi e vorrei cambiare un po'."

"Vorresti il mio aiuto?"

:"Perché mai, tu hai già dato, ora è tempo di qualcun altro, ma meglio pensarci domani, forse conviene andare a letto, a te specialmente."

"Già, a malincuore dovrò smettere di vedere la mia rosa."

"Che aduttore. Se vuoi davvero continuare a vedere questa rosa, perché non la segui allora?"

"Se mi è concesso, non me lo faccio ripetere."

"Bene, allora."

Iniziai a tornare all'interno del grandioso palazzo con lui che mi seguiva, era tutto totalmente buio e per questo passammo da un'entrata per i servitori prendendo un piattino e una candela che poco illuminava quei corridoi tenebrosi, ma a noi bastava quella piccola lucciola. Dopodiché ci dirigemmo nell'ala ovest e salendo le scale e attraversando l'ultimo grande corridoio, arrivammo poi a destinazione avendo fatto un rumore paragonabile a una ballerina che cammina su delle nuvole. Aprii pian piano le porte della mia camera e lui mi seguì dentro, richiusi, accesi dei candelabri nella stanza e lui posò il fucile appoggiandolo ad una cassettera.

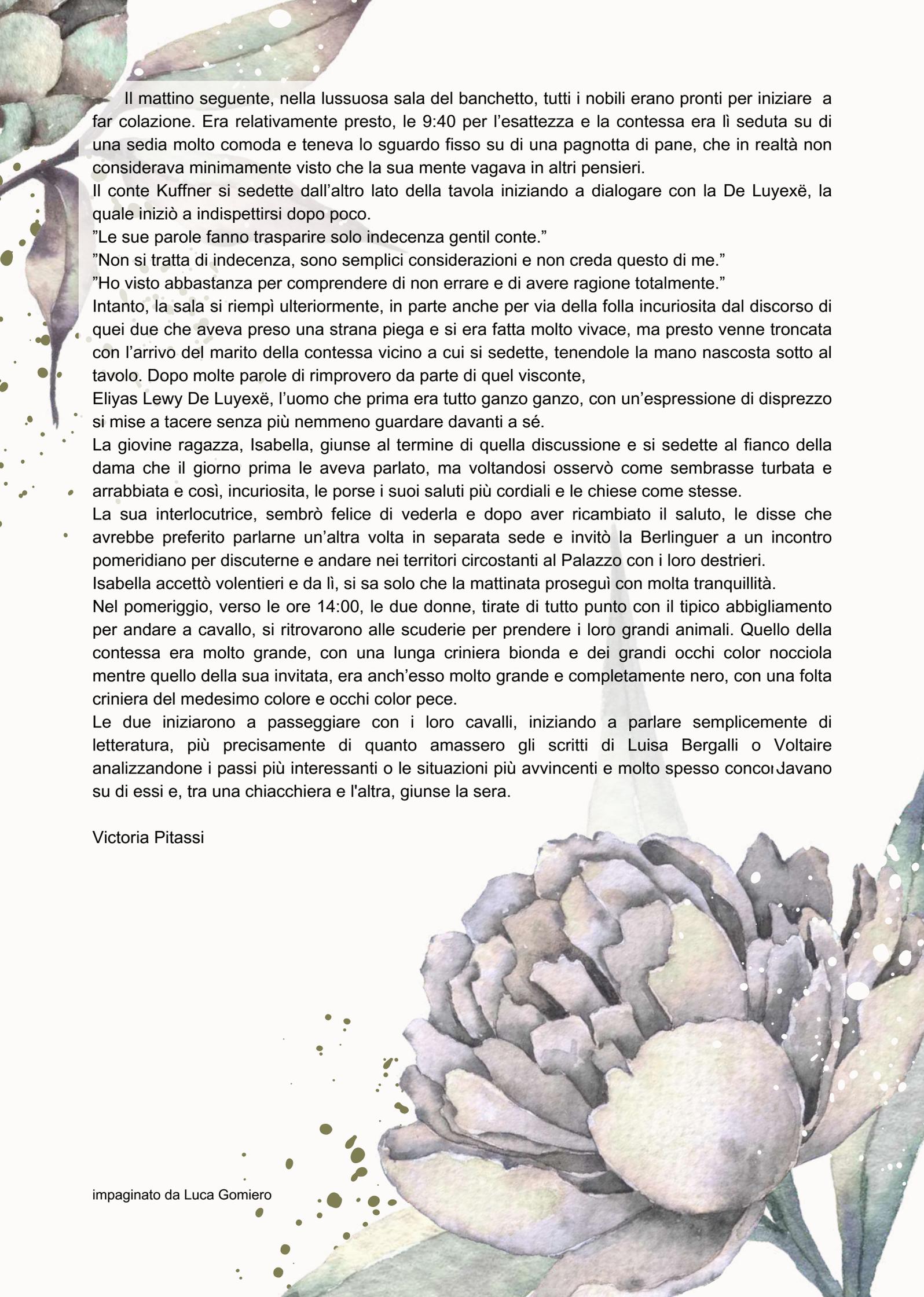
Ero davvero stanca di stare in quegli abiti da notte, nonostante fossero più comodi degli sfarzosi abiti di corte, non li tolleravo comunque e dunque, lui si sedette sul letto iniziando a cambiare e io andai ad accendere un piccolo focolare del camino per poter rendere la stanza più calda e ritornai indietro per posizionarmi a fianco del ragazzo. Lui mi chiese se serviva aiuto e accettando, pian piano sentii il mio vestito cadere, sinceramente, mi fece piacere e senza pensarci, poco dopo ci infilammo nelle morbide coperte stringendoci e cadendo in un sonno tenero, ma profondo.

Nella camera della contessa

La gentil contessa rimase scioccata da ciò che vide, ma decise che sarebbe tornata a letto e ci avrebbe ripensato in un tempo più adatto data la sua stanchezza.

Lentamente, passo dopo passo, tornò nella sua stanza e si ridistese sotto le morbide coperte di velluto del talamo e poco dopo, si addormentò nuovamente.





Il mattino seguente, nella lussuosa sala del banchetto, tutti i nobili erano pronti per iniziare a far colazione. Era relativamente presto, le 9:40 per l'esattezza e la contessa era lì seduta su di una sedia molto comoda e teneva lo sguardo fisso su di una pagnotta di pane, che in realtà non considerava minimamente visto che la sua mente vagava in altri pensieri.

Il conte Kuffner si sedette dall'altro lato della tavola iniziando a dialogare con la De Luyexë, la quale iniziò a indispettirsi dopo poco.

"Le sue parole fanno trasparire solo indecenza gentil conte."

"Non si tratta di indecenza, sono semplici considerazioni e non creda questo di me."

"Ho visto abbastanza per comprendere di non errare e di avere ragione totalmente."

Intanto, la sala si riempì ulteriormente, in parte anche per via della folla incuriosita dal discorso di quei due che aveva preso una strana piega e si era fatta molto vivace, ma presto venne troncata con l'arrivo del marito della contessa vicino a cui si sedette, tenendole la mano nascosta sotto al tavolo. Dopo molte parole di rimprovero da parte di quel visconte,

Eliyas Lewy De Luyexë, l'uomo che prima era tutto ganzo ganzo, con un'espressione di disprezzo si mise a tacere senza più nemmeno guardare davanti a sé.

La giovine ragazza, Isabella, giunse al termine di quella discussione e si sedette al fianco della dama che il giorno prima le aveva parlato, ma voltandosi osservò come sembrasse turbata e arrabbiata e così, incuriosita, le porse i suoi saluti più cordiali e le chiese come stesse.

La sua interlocutrice, sembrò felice di vederla e dopo aver ricambiato il saluto, le disse che avrebbe preferito parlarne un'altra volta in separata sede e invitò la Berlinguer a un incontro pomeridiano per discuterne e andare nei territori circostanti al Palazzo con i loro destrieri.

Isabella accettò volentieri e da lì, si sa solo che la mattinata proseguì con molta tranquillità.

Nel pomeriggio, verso le ore 14:00, le due donne, tirate di tutto punto con il tipico abbigliamento per andare a cavallo, si ritrovarono alle scuderie per prendere i loro grandi animali. Quello della contessa era molto grande, con una lunga criniera bionda e dei grandi occhi color nocciola mentre quello della sua invitata, era anch'esso molto grande e completamente nero, con una folta criniera del medesimo colore e occhi color pece.

Le due iniziarono a passeggiare con i loro cavalli, iniziando a parlare semplicemente di letteratura, più precisamente di quanto amassero gli scritti di Luisa Bergalli o Voltaire analizzandone i passi più interessanti o le situazioni più avvincenti e molto spesso concolavano su di essi e, tra una chiacchiera e l'altra, giunse la sera.

Victoria Pitassi

La Luce e il Vicolo

Racconti Brevi

Parte terza

Il bimbo camminava meccanicamente, trascinato dall'inerzia del passo precedente, come un dispositivo che non può fare a meno di portare a termine il compito in memoria. Passo dopo passo, anch'egli arrivò dall'altro lato, ma la ragazza era sparita. Il giovanotto continuava imperterrito per sua strada; destro, sinistro, destro, sinistro. Il tacco non si udiva più, non c'era un suono da seguire, solo il vuoto, il nulla.

Chissà cosa sognava, chissà se scoprirà mai dove lo ha portato il suo corpo. I suoi occhi vuoti scrutavano l'orizzonte senza nemmeno accorgersene; era proprio lì, dritto davanti a lui, bastava guardare, ma la veduta non venne registrata dalla macchina del sogno, non finché sarebbe rimasta nel suo stato dormiente.

Fu silenzio per dei brevi attimi, pace avrebbe osato dire. Nulla da ascoltare, nulla da cui essere disturbati. Nemmeno l'aria faceva rumore; fino a che... uno scatto, un battito, gli occhi erano tornati a guardare. Il bambino si era svegliato.

Le lacrime, copiose, rigavano il viso del piccolo. Cos'era quel posto, quel nulla? Come ci era arrivato? Singhiozzi irregolari riempirono l'inquietante silenzio. Rimase lì per un po', a guardarsi intorno spaventato, senza osare muovere nemmeno un arto, quasi limitando il respiro col terrore che il minimo scatto avrebbe avuto una conseguenza. Cercava di capire dove si trovava, si sforzava di pensare, ma quel posto non era semplicemente niente ed era sempre stato così. Niente.

Non poteva rimanere lì a piangere, dunque prese coraggio e cominciò a guardarsi intorno, girandosi piano piano. L'orizzonte non aveva fine, sembrava un luogo immaginario. Si voltò indietro e, passo dopo passo, a porzioni di pochi centimetri alla volta, si spostò verso la direzione da dove credeva di essere arrivato, visto che si trovava alle sue spalle.

Il dubbio che quel paesaggio si sarebbe riproposto all'infinito cominciò a farsi strada nei suoi fervidi pensieri. L'immaginazione gli giocava brutti scherzi: ciò che temeva di più subito dopo il non riuscire a tornare più a casa, era la sensazione di non essere da solo. È sempre così, la paura del buio non esiste. Nessuno ne ha paura: in verità, abbiamo paura di non essere da soli nel buio. Abbiamo paura di non poter prevedere cosa accadrà, di non essere pronti a scappare, di non sapere in che direzione farlo. Se avessimo la sicurezza di essere da soli nell'oscurità non avremmo nulla di cui preoccuparci. Il bimbetto aveva iniziato a sentirsi un po' più tranquillo, o forse aveva solo fretta di andarsene da lì il prima possibile, sta di fatto che si era messo improvvisamente a correre, nemmeno lui sapeva dove. Dovrebbe essere la stessa direzione di prima, no? Quella alle sue spalle. Non poteva aver curvato un po' mentre correva, se ne sarebbe accorto... giusto? L'orizzonte infinito venne spaccato da una figura: essa si stagiava proprio nel mezzo della vista. Era geometrica, alta, luminosa... una porta!

Il bimbo accelerò, voleva uscire da lì alla svelta, ma più si avvicinava, più lo spiraglio di luce si faceva sottile, sempre più sottile, finché, a pochi passi dal cucciolo, si chiuse con un tonfo sordo e si sentì un giro di chiave.

Dall'altro lato si udivano i pugni sferrati dal giovane che sembrava voler sfondare la porta, le urla soffocate dai groppi in gola. In questo frastuono, si poteva distinguere un rumore ticchettante, come di tacchi sulla pietra che si allontanano con passo deciso.

Entomophobia

Racconti Brevi

In un ramo dell'esistenza parte di un enorme albero prospero da mille anni, io so che sarei più simile al ramo caduto al suolo ormai da tempo, ma che neanche le intemperie, l'umanità e qualunque cosa che riusciate minimamente ad immaginare sono riuscite nell'intento di spazzarmi via. Ogni giorno mi alzo dal letto e vago per la mia casa isolata, pronta per percorrere la consueta strada che mi percorrerà inesorabilmente alla monotona vita che mi ritrovo a vivere giorno per giorno. Non nego che tutto ciò non mi rechi alcun dispiacere, o sensazione negativa, semplicemente non mi fermo mai troppo a riflettere su ciò. Solitamente non scrivo nulla, eppure questa volta mi sono sentita di farlo, forse perché sta per riaccadere, almeno potrò essere sicura che non sia mai stato solo parte di un mio costrutto interiore, una menzogna, ma qualcosa che vivo ancora adesso.

Ero in camera mia con le cuffie all'orecchio mentre ascoltavo musica a basso volume per riuscire a concentrarmi meglio nello studio, non mi capita spesso di farlo, sono solita farmi avvolgere dal più completo silenzio, poiché la sensazione che niente ti circonda e di come tutto sia così vuoto mi rassicura più del rumore di qualsiasi altra cosa al mondo. Ma quel giorno presi una decisione differente. Concentrata sulle pagine, in particolare, sulle lunghe frasi che scorrevano davanti ai miei occhi, come un lampo la mia mente si distrasse per far apparire un pensiero nella mia testa, un ricordo a cui non pensavo da un po'. "Un po'" in questo caso vuole rappresentare quel tipo di pensiero a cui deliberatamente decidiamo di non pensare, che preferiremmo dimenticare, lasciandolo nei meandri più bui dei nostri cassette, in modo che non possa venire più fuori. Non durò molto il ricordo, ma la reazione a quel pensiero non tardò ad arrivare, durando molto più dell'idea stessa. Rimasi immobile con il corpo e con la mente, mentre la musica proseguiva senza alcuna interruzione, eppure sembrava differente da qualche secondo prima, la connessione sembrava non prendere, la musica era alterata, si era aggiunto un suono che era più forte della canzone che risuonava. Era come un brusio, uno di quei rumori fastidiosi che cacciamo via con la mano da vicino all'orecchio, come il rumore del volo di un insetto. Tolsi lentamente le cuffie, supposi che la mia preoccupazione era insensata, probabilmente era solo un insetto gironzolante, poiché nell'istante in cui le tolsi, il suono scomparve. Lo spavento era solo stato una reazione acatena di causa ed effetto, il pensiero avuto poco prima mi aveva inutilmente preoccupato; un'alterazione del rumore della musica sottostante che però non era nulla di strano, solo un semplice insetto, e una reazione smodata. Rimisi le cuffie e tentai di ricominciare a concentrarmi in ciò che veramente era più importante, ma pochi minuti dopo lo risentii.

Più forte di prima, ora quasi come fosse all'interno. Con un gesto immediato levai le cuffie e tutto parve come essere in un'infinita esistenza di calma e nulla, il silenzio più totale, nessun rumore.



Il mio cervello inevitabilmente cominciò a farsi più rumoroso, preoccupazioni su preoccupazioni mi assalirono, era come se ora fossi io quella isolata da tutto e non il contrario. Finché tutto si fermò, era tornato quel fastidioso brusio. Immobile, solo con lo sguardo osservavo agli estremi dei miei occhi nel tentativo di trovare un colpevole di quello strepito, ma con mio rammarico niente era presente, girai in tondo guardando tutta la stanza e non c'era traccia di alcun insetto, niente sembrava provocare quel rumore. L'aumento del brusio ebbe la conseguenza di un enorme timore e più il turbamento cresceva, più cresceva in maniera proporzionale il rumore, i miei respiri si facevano sempre più affannati perché sentivo come se diventasse sempre più assordante, veloce, ma soprattutto era dentro di me.

In uno scatto veloce vidi il mio riflesso allo specchio nell'angolo della mia stanza, con lo sguardo dagli occhi spalancati portai tutte le ciocche dei miei capelli dietro l'orecchio rendendolo scoperto. Quelli che sembravano due filetti neri fuoriuscivano dal padiglione auricolare sinistro del mio viso. Inizialmente immobili, il rumore si era placato per un attimo. Con la mano tremante cercai di toccare ciò che c'era nel mio orecchio, tuttavia fu solo quando il mio dito arrivò a sfiorare i due filetti che mi resi conto che non era qualcosa di inanimato ma al contrario, era un insetto. Proprio in quel preciso istante, come sospesi nello spazio e nel tempo, tutto si fece tonante all'interno del mio cranio e ciò che fino a prima credevo fili, ora erano due zampette nere che si muovevano a una velocità esorbitante.

Sentivo quell'insetto muoversi all'interno del mio capo, sentivo il suo battere delle ali, sentivo un dolore intenso all'orecchio, sentivo che stava tentando di uscire. Non ricordo bene ogni frazione di ciò che avvenne dopo, rimembro la sensazione delle zampette che spingono opposte alla direzione del foro, il violento rumore che mi perforava i timpani e le mie urla strazianti di dolore nell'avvertire il torso del duro, piccolo corpo dell'insetto che si faceva spazio per volare via. Furono secondi, minuti di annebbiamento con una sofferenza indimenticabile, esattamente come il pensiero che fino a quel momento avevo deciso di lasciare nascosto, ma che ora diventava più forte insieme a ciò che stava cercando di scappare dal mio cranio. Poi in un secondo smisi di sentire. Riapparai dopo essermi svegliata da un dolorante mal di testa, se non che

il forte dolore alla testa era vero e colui che l'aveva causato ora era a terra nella mia stanza senza vita. Uno scarabeo, questo era.

Scossa, mi avvicinai al corpo ormai abbandonato dall'anima di quell'animale, le sue dimensioni erano notevoli anche se ora non sarei capace di stimarne la misura, non mi interessa neanche riportare la tipologia di scarabeo di cui sto parlando, basti tenere conto che ci stava nella mia mano e a quanto pare pure nel mio orecchio. Forse arrabbiata, o spaventata dall'episodio irrealistico che era appena successo, me ne liberai immediatamente senza farne alcuna parola con nessuno.

Fosse rimasta l'unica volta, ora probabilmente non sarei nemmeno qui a raccontarla. Ma uguali episodi mi accaddero altre numerose volte, non nello stesso modo da me appena descritto,





bensi in differenti parti del corpo, di nuovo quel pensiero mi venne alla mente in un momento inaspettato. Incombente e incatenante, non potei sfuggirgli mentre nel bel mezzo della strada il brusio si ripresentò. Era più forte della volta precedente, i miei occhi si sbarrarono, tutto diventò sordo intorno a me, nessun rumore era presente a parte quel spaventoso brusio che anticipava qualcosa di irrefrenabile e fu immediato il gesto di frugare nelle orecchie, ma niente. Il mio panico aumentò e quando la gente intorno a me notò il mio strano comportamento, il rumore si placò e apparivo solo come una folle.

Ci fu qualche secondo di sguardi tra me e alcuni passanti che mi superavano vicini, fino al momento della continuazione della camminata con il frastuono delle ali dello scarabeo che mi ronzavano direttamente in testa e una forte fitta all'occhio sinistro, precisamente all'angolo.

Il tutto non durò che di un secondo. La mia reazione fu uno strillo così forte da richiamare l'attenzione anche di chi era più distante. E fu quando il silenzio piombò per strada che vidi due lunghi gambi neri fuoriuscire dallo stesso occhio da cui stavo osservando questo raccapricciante episodio. Quello che seguì successivamente non fu nient'altro che l'identica scena da voi immaginata la volta precedente accompagnata dalle mie urla, le zampette spingevano il bulbo dell'occhio al lato per poter scappare, tutto avvolto in un dolore indescrivibile, che mi ricordò lo stesso dolore che vissi anni fa durante lo svolgimento di quel malfatto accadimento, ricordo, a quanto pare lasciato da parte per troppi anni e ora ripresentatosi. Quando finalmente lo scarabeo uscì lo vidi volare un volo di panico in giro, avevo gli occhi secchi, e quelli degli altri puntati addosso mentre ogni tanto seguivano ciò che osservavo io. Quando l'insetto sembrava ormai stanco e pronto ad appoggiarsi da qualche parte, quello fu il momento di fuggire via da quel luogo spaventoso. Purtroppo per mio dispiacere non fu l'ultima volta che accadde. Nessuno disse niente a riguardo, nessuno sa che fine fece quello scarabeo, in quanto a me, invece, ogni giorno ormai ero avvolta solo dalla pura angoscia che un medesimo episodio potesse incombere ancora da un momento all'altro. Una volta, in giro, ne evasero due molto piccoli dalle mie narici. La sensazione, per farvi comprendere, era molto simile al freddo che ti colpisce quando sei raffreddato ed inizia a bruciare il naso inspiegabilmente.

Da quando quell'amaro ricordo entrò di nuovo a far parte di me, tutto era cambiato e sembrava non potessi sfuggirgli. Iniziò ad accadere sempre più spesso, di nuovo dall'orecchio, ma questa volta quello opposto, lo stesso per gli occhi e infine dalla bocca il cui gusto non è descrivibile se non la sensazione dei peletti delle zampe e del torace robusto e il duro camminare sulla mia lingua. Non so cosa possa accadermi, so solo che è tutta colpa di quel giorno, di quel mio gesto a cui non riesco a rimediare o a dimenticare.

Non ha importanza cosa io abbia fatto, non posso far più finta di niente.

Dà l'impressione di una storiella da quattro soldi inventata di sana pianta, lo comprendo molto bene, ma io non sono l'autore del testo che avete appena letto, vi ho solo permesso di leggerlo, sono stato io a trovare queste parole in dei fogli ormai dimenticati. La fine della ragazza mi è ignota, non mi è dato sapere nemmeno chi fosse, ma quel pensiero è stato in grado di divorarla in tal modo che non le è stato possibile un ritorno. Soprattutto da quando lo scarabeo è diventato l'incarnazione di quel ricordo. In effetti mi viene in mente ciò che ho studiato, "gli scarabei segnano l'inizio e la fine di qualcosa" e mi sa che questa volta sta ad indicare la sua. Chissà se sia cosa buona lasciare i nostri interiori irrequieti senza un aiuto, forse se la ragazza si fosse concentrata sul risolverlo, lo scarabeo non sarebbe mai esistito, dopotutto l'animale non è colpevole di ciò che è avvenuto, è solo la conseguenza di lasciarci spesso incompleti, doloranti. Tutto ciò che avete letto non è mai avvenuto a me, ma non si può negare che questa sia anche la realtà, solo che non è la nostra.

Asia Palmisano

impaginato da Luca Gomiero



Voci Silenziose

Racconti Brevi

- Leonardo, sono oramai 3 anni che vieni da me ma non mi pare che tu stia migliorando. Anzi, i tuoi attacchi di panico e la tua ansia stanno solo aumentando. Forse io non sono in grado di aiutarti.

... perché mi stai dicendo questo Anastasia? Tu non vieni pagata per questo? Tu sei una psicologa. Io ti pago per aiutarmi. E tu ora mi dici che non ne sei in grado!??!

Ma io di tutto questo non le dissi nulla.

Rimasi lì in silenzio, rimasi a guardarla.

Quando si accorse del mio silenzio continuò.

- Leonardo, sto cercando di aiutarti da 3 anni e non stiamo ottenendo risultati. Sembra che tu voglia... lo provo ad aiutarti ma se tu non sei il primo a volerlo io non posso fare molto.

A questo punto si fermò nuovamente, mi guardò negli occhi.

Credo, o meglio spero, che lei sia stata in grado di comprendere o almeno percepire la mia agitazione.

Dopo quasi un minuto di silenzio provò a continuare:

- lo comprendo la tua rabbia...

- **TU NON COMPREDI LA MIA RABBIA. TU NON POTRAI MAI**

Senza accorgermene mi alzai in piedi, feci anche cadere la sedia ma non me ne resi conto; la mia voce sovrastava tutto.

No, no, no, no, no, no, perché ho reagito così..? Perché mi sono alzato?.. perché perché perché.. **PERCHÉ, PERCHÉ PERCHÉ PERCHÉ PERCHÉ?...**

Non sentivo più nulla, sentivo solo la mia voce. Stavo perdendo la ragione.

Mi stavo agitando.

A stento mi tenevo in piedi; stavo inciampando sui miei stessi passi. avevo un forte mal di testa.

La mia voce... era troppo forte.

Non riuscivo più a sopportarne il rimbombo, la mia voce mi stava uccidendo

Leonardo siediti.

Leonardo. Siediti.

LEONARDO SIEDITI

Solo dopo la terza volta riuscii a sentirla.

Ma dopo non sentii nient'altro...

Ma decisi lo stesso di ignorarla, me ne andai. Volevo tornare a casa, dovevo prendere solo un pullman e fare sette fermate.

Era così facile. Vero..?

Mentre camminavo sul marciapiede, mentre ero assorto nelle mie ansie, caddi addosso a un ragazzo. Non sapevo chi fosse, però in qualche modo lo avevo già visto. Non gli dissi nulla e non lo aiutai nemmeno. Mi alzai all'istante e continuai verso la mia fermata.

Io dovevo tornare a casa.

Io non potevo rimanere fuori ancora per molto. Non sopportavo più tutte quelle voci di estranei che parlano senza pausa;

Delle macchine, dei cani, dei bambini, le mie ansie, la mia paura, la mia agitazione.

Non le sopportavo più.

Volevo solo tornare nel mio silenzio.

Finalmente arrivai alla mia fermata.

Mi sembra di vivere tutto a rallentatore.

Guardai nell'app GTT per vedere quando sarebbe arrivato il pullman. Non ci avrebbe messo troppo, sarebbe arrivato tra 8-9 minuti.

Questo mi tranquillizzò almeno un minimo.

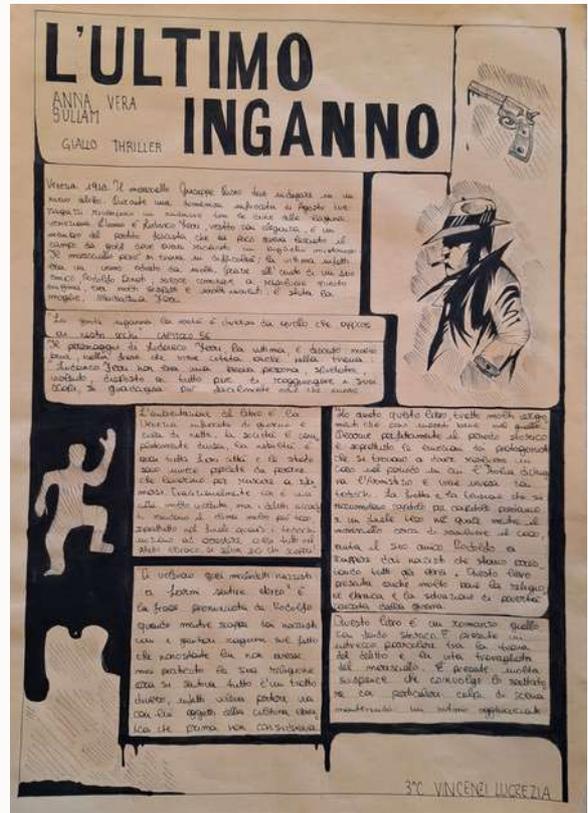
Mi misi a sedere, una vecchia mi guardò male e per questo alzai il mio cappuccio e aspettai il pullman.

Procacci Beatrice

impaginato da Luca Gomiero

ONE PAGER

“One Pager”, letteralmente “tutto in una pagina”, è una tecnica per presentare un qualunque contenuto in un formato facile da capire. Può anche essere usata per presentare i contenuti essenziali di un libro letto. In questo caso, si usano disegni e parole significativi. È una panoramica completa del testo, dall’inizio alla fine, con tutti i suoi elementi essenziali: il titolo, l’autore, la trama, una citazione, la descrizione dell’ambientazione, un commento personale o una riflessione sulle tematiche principali.



TRAMA
Max è un bambino ebreo che vive a Parigi con la sua famiglia. Max ha la stella gialla e fa tessera di razzionamento perché c'è la guerra.

Il giorno speciale di Max è il suo compleanno: sta per compiere otto anni e chiederà in regalo un pesce per far compagnia al suo pesciolino Auguste.

La mattina del compleanno la polizia francese fa un rastrellamento e porta via Max, la sua famiglia e altre persone con la stella. Vengono portati in un commissariato, poi in un velodromo e, infine, in un campo di concentramento. Max dimentica a casa Auguste e non festeggia il suo compleanno.

Mentre fa la fila con il papà per andare in bagno, Max segue in pesciolino d'argento che vede tra l'erba e viene catturato e portato via. Un uomo e una donna lo portano in macchina fino ad una bella casa di campagna. La signora Catherine gli dice che adesso dovrà chiamarsi Francois. Nella casa ci sono altri due bambini e Max finalmente festeggia il suo compleanno. Max è spaventato e triste perché è lontano dalla sua famiglia, ma capisce che queste persone sono buone.

Due anni dopo, Catherine porta i tre bambini a Parigi, in un hotel dove c'è tanta gente che consulta liste di nomi attaccate ai muri. Catherine chiede a Max qual è il cognome della sua famiglia, ma non lo trova nelle liste. Il suo compagno di stanza Antoine non tornerà più indietro con loro perché ha ritrovato la sua famiglia. Max, invece, resterà a vivere nella casa di campagna.

"Ho l'impressione che non sia una bella cosa essere ebrei, di questi tempi." (pag. 24)

MAX RACCONTA, DAL PUNTO DI VISTA DI UN BAMBINO, LE DISCRIMINAZIONI CONTRO GLI EBREI A PARIGI DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE

IL GIORNO SPECIALE DI MAX

Autrice: Sophie Adriansen

I LUOGHI E I FATTI STORICI

Durante il periodo nazista (1933-1945) gli ebrei vengono rastrellati e internati nei campi di concentramento Qui EBREI in Germania, ma anche in Italia e in Francia.

Milioni di ebrei sono deportati nei campi di concentramento e poi nei campi di sterminio. Max e la sua famiglia vengono deportati nel campo di concentramento di Drancy. Max viene salvato e portato in una casa di campagna dove la guerra non sembra più esserci.

IL PROTAGONISTA - Carta d'identità

Nome: Max
Cognome: Geiger

Nome finto: Francois

Nationalità: Francese

Nato il 16 luglio 1934

Età: dal 7 anni ai 10 anni

Nucleo familiare: una mamma, papà e una sorella.

Animali domestici: il pesce Auguste

Religione: ebreo

"E quando i grandi hanno paura, è come avere addosso una coperta tutta bucherellata, da cui passa la luce: non ti senti per niente protetto." (pag. 60-61)

Questa similitudine spiega come si sente Max quando è nel campo di concentramento con la famiglia: non capisce cosa sta succedendo, ma sente che i genitori e la sorella hanno paura, quindi ha paura anche lui e si sente in pericolo.

RIFLESSIONI PERSONALI

Questo libro racconta degli eventi tristi perché Max e la sua famiglia vengono portati via di casa dalla polizia e loro non vorrebbero. Inoltre, succede proprio nel giorno del compleanno di Max. Lui è triste perché non può festeggiare, non capisce cosa sta capendo, ma a un certo punto inizia ad avere paura.

Max viene salvato, ma lui non lo capisce e all'inizio è triste perché sarebbe voluto rimanere con la sua famiglia, anche se si rende conto che le persone con cui si trova sono buone.

Alla fine del libro Max scrive: "Ho scoperto che nessuna assenza potrà essere compensata da un pesce" (pag. 133). Max ha perso la sua casa, la sua stanza, il suo pesce Auguste e soprattutto, la sua famiglia. Queste cose non potrà più averle, ma adesso ha una nuova famiglia.

Che fine avrà fatto Auguste?

Auguste sarà stato adottato da un'altra famiglia di Parigi.

Si possono poi aggiungere dei contenuti particolari: confronti tra personaggi, caratteristiche del genere, metafore e similitudini. Tutto ciò viene corredato da illustrazioni che descrivono atmosfere, ambientazioni o personaggi del testo originale e che, dunque, potenziano la parte scritta.

Quest'attività è stata svolta dalla nostra classe, la 3C. Condividiamo alcuni dei nostri personalissimi lavori.



IL GRANDE GIORNO

Il libro è ambientato nel Ranch di Salada in Messico. Documenta del classico realismo sociale con qualche tocco magico e il senso di un destino ineluttabile.

Sequendo le istruzioni di George, si rifugia in una foresta. George lo raggiunge con una pistola rubata, gli ricorda ancora una volta il loro sogno e lo elimina, preferendo che muoia sereno piuttosto che sofferente.

MAJAS E SOBÁ, by John Steinbeck

"Perché lo ha tu...? "A lo ha tu. Ci sono tutti e due e si aspetta qualcosa di noi, vice versa!"

Anna Lastroni

Quando arrivano in una nuova tenuta, succede un incidente e lui uccide involontariamente la moglie del figlio del capo mentre cercava di toccarle i capelli.

A causa della stupidità di Lennie, vengono spesso cacciati via dalla tenuta dove lavorano di volta in volta. In effetti, Lennie non controlla la sua forza, uccide accidentalmente gli animali che gli piace accarezzare e quando va nel panico a volte ferisce le persone.

UNA STAGIONE CHE APPASSIONA

SWAN E BERRY

Il libro affronta la tematica dell'isolamento e della fragilità delle relazioni umane, e quindi di come la solitudine può portare a un inestinguibile dolore di questi legami. "Un uomo militare può desiderare molte cose, ma un uomo che ha qualcosa non può desiderare altro."

Agire gli occhi è la chiave come ha la rete americana, ha grande non fare un'indicazione dall'aspetto dell'abilità morale e della comunicazione economica della persona. Infatti i due personaggi fanno tutto il racconto e interagiscono a vicenda il con l'altro

Una questione privata di Beppe Fenoglio

Il romanzo racconta la questione privata che coinvolge il capitano Felino, un ragazzo di strada nato durante la guerra tra fascisti e la resistenza che partecipa alla lotta. Ha capito se di suo padre? Capito cosa vuol dire partecipa alla lotta, ma in un modo che lo porta a un'esperienza di vita che lo cambia profondamente. In questa lotta, il capitano Felino, diventa un personaggio di prim'ordine della guerra e la guerra si vive in un modo che non si poteva più.

La guerra viene dipinta attraverso il "capitano" di Felino che vive in un mondo di guerra. Durante la guerra Felino diventa un uomo che non è più un soldato. Capito la guerra privata, Fenoglio spiega che il capitano Felino è un uomo che si è ritrovato in un mondo che non è più il suo. Fenoglio spiega che il capitano Felino è un uomo che si è ritrovato in un mondo che non è più il suo. Fenoglio spiega che il capitano Felino è un uomo che si è ritrovato in un mondo che non è più il suo.

Capitano Felino: «Se non hai Felino, non hai Felino. E non hai Felino...»

L'ambientazione principale del libro è l'Italia nel 1945, tra la caduta del fascismo e la fine della guerra. Il capitano Felino è un soldato che ha combattuto in Spagna e in Italia. Il romanzo è diviso in tre parti: la prima parte è dedicata alla vita del capitano Felino prima della guerra, la seconda parte è dedicata alla guerra in Spagna e la terza parte è dedicata alla guerra in Italia.

La lingua che utilizza è molto alta e letteraria. Al tempo stesso è molto diretta e semplice. È un libro che si legge con piacere e che si rivela un capolavoro della letteratura italiana. Il romanzo è diviso in tre parti: la prima parte è dedicata alla vita del capitano Felino prima della guerra, la seconda parte è dedicata alla guerra in Spagna e la terza parte è dedicata alla guerra in Italia.

La questione privata è un romanzo che si legge con piacere e che si rivela un capolavoro della letteratura italiana. Il romanzo è diviso in tre parti: la prima parte è dedicata alla vita del capitano Felino prima della guerra, la seconda parte è dedicata alla guerra in Spagna e la terza parte è dedicata alla guerra in Italia.

Chiara Pignatelli 20

Jacques Violette ha un passato turbolento, fin da
 piccolo doveva assistere a due morti che lo
 segnarono per tutta la vita. Si trasferisce
 a Parigi dove lavora come stornatore d'oca, il
 comico Bernard, con cui diventa amico e di cui
 comincerà a imitare, pure le scemi, aggiunge
 alle morti involontarie di Violette.
 Il protagonista omonimo della dipinta
 Fontana, il suo amore diventato così soffocante
 che lo porterà alla morte, addeborato si suicida
 dopo aver scritto il libro che racconta la sua
 delirante esistenza. **LA VITA ASSASSINA!**

LA VITA ASSASSINA è un romanzo che racconta della
 tragica vita di Jacques Violette. La scienza e l'etica
 e l'eccezionale, socrateo, la follia e l'innocenza e
 il coraggio nella vita del protagonista.
 Il romanzo non solo è scritto in modo semplice ma
 è molto bello, un testo leggero e interessante della
 prosa che non si accorge del "truffa" che non
 disturba la sua vita incantevole. Perché più
 di un libro di carta, è un libro che si vive a
 volte. ASSASSINANTE A... **ROBERTO ROSA!**

"NE L'ALIBI MENTITO, CHE SAREL'UNO ANTIZEDDA
 DA UN BRANO!"

VIOLETTE, UOMO DA JOURNAL,
 UNA TRONDA ANIMA COME
 QUELLA DI VIOLETTE, IN QUEL
 DALE, FINEE KULTUR...
 SPESO NELLA TRONDA DI
 VIOLETTE, PER SMOGLIARE
 DI FRATELLI DI TOCCI CHE SI
 PENA VIOLETO.

Ambientato nella prima
 metà dell'800 e i primi
 del 900 a Parigi.
 TEMI: TEMI D'AMORE,
 AMORE, MALINCONIA,
 OMICIDIO, SULLISMO E
 L'AMOR.

DOLORE
 o
PASSIONE

La vita assassina
 Felix Vullotton 1987

AUTORE:
 SARA RATTARO, ci regala un
 libro sul coraggio e la
 sensibilità umana.
 Questo libro è il quarto
 volume della serie con
 protagonista Samuele e le sue
 avventure

CITAZIONE PREFERITA:
 "Ciao cuccioli", sussurai. "Finalmente
 potrete stare con la vostra mamma."
 "Mamadou" dissi, ricordandomi il nome
 di quell'eroe di cui avevano parlato in
 televisione.

COMMENTO:
 Questo libro mi è piaciuto perché
 racconta la storia di un bambino
 che deve scoprire insieme alla
 mamma perché i lupi del Quebec
 hanno un comportamento
 anomalo.
 Ci fa riflettere sulla cattiveria
 degli uomini verso alcuni animali.

TRAMA:
 Samuele è un bambino che va in Canada con sua
 madre, Sara, che è una veterinaria.
 Insieme ad amico di sua mamma, John, devono
 indagare sul comportamento dei lupi del Quebec.
 Una sera Samuele si inoltra nella foresta e si perde,
 quando cala la notte viene attaccato da dei cani
 selvatici, ma verrà salvato dai lupi.
 Si capirà che non sono i lupi ad attaccare gli umani
 ma è necessario scoprire la verità.

**Ogni bosco ha
 la sua anima**

ALICE IN WONDERLAND

"ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE"

Lewis Carroll

Alice e il Gatto,
capitolo VI



"But I don't want to go among mad people," Alice remarked.
"Oh, you can't help that," said the Cat: "we're all mad here. I'm mad. You're mad."
"How do you know I'm mad?" Alice asked.
"You must be," said the Cat, "or you wouldn't have come here."

"Come fai a dire che io sono pazza?"
"Devi esserlo. Altrimenti non saresti arrivata fin qui."

Il libro, destinato ad essere una fantastica storia infantile, può insegnare al mondo adulto che pensare fuori dagli schemi non è un crimine, e che anzi tanto fa bene un po' di sana pazzia! Inoltre, può aiutare a comprendere meglio la mente e le emozioni dei più piccoli.

TRAMA
Alice vede passare un Coniglio parlante e, annoiata, decide, inopinatamente di seguirlo fino ad entrare in un tunnel. Inizia così il suo ambiguo viaggio, ironico e basato sul "non senso", che, al contrario, in seguito, esserà un'esperienza onirica. Alla fine Alice, che era arrivata a dubitare di se stessa, si accorge della situazione, e si risveglia all'età di 19 anni, in un mondo di cuori, leggi di gravità e racconti del suo strano sogno alla sorella maggiore.



IL LIBRO È PER BAMBINI, ADOLESCENTI E PERSONE ADULTE.

Il romanzo è una controcultura con una crescita, dove ognuno, nel proprio viaggio, ha la possibilità di cambiare e di fare delle scelte, imparando a conoscersi giorno per giorno, e a saperci misurare nelle cose. È un parabello che tutti dobbiamo superare e diventare grandi.



L'AMBIENTE è fantastico, in continuo cambiamento, ciò che è ciò che sbalordisce Alice, costretta a cambiare di statura ancora prima di essersi abituata a quella precedente! I luoghi sono diversi per via dei differenti personaggi, spesso piccoli animali.

È DAVVERO UN LIBRO DI PAZZI?

BEH, IN FONDO, COSA VUOL DIRE ESSERE PAZZI? NON LO SIAMO UN PO' TUTTI A NOSTRO MODO?



GLI ANTAGONISTI?

Gli antagonisti sono la Regina ed il Re di cuori. La Regina rappresenta la furia; "Sempre arrabbiata, non sopporta niente e nessuno. Ripete a chi la contraria: "Tagliatele la testa!". Il timido Re invece rappresenta una delle tante vittime della sua collera. La asseconda, ma spesso di nascosto fa uscire la sua gentilezza. Rappresentano un rapporto tossico.