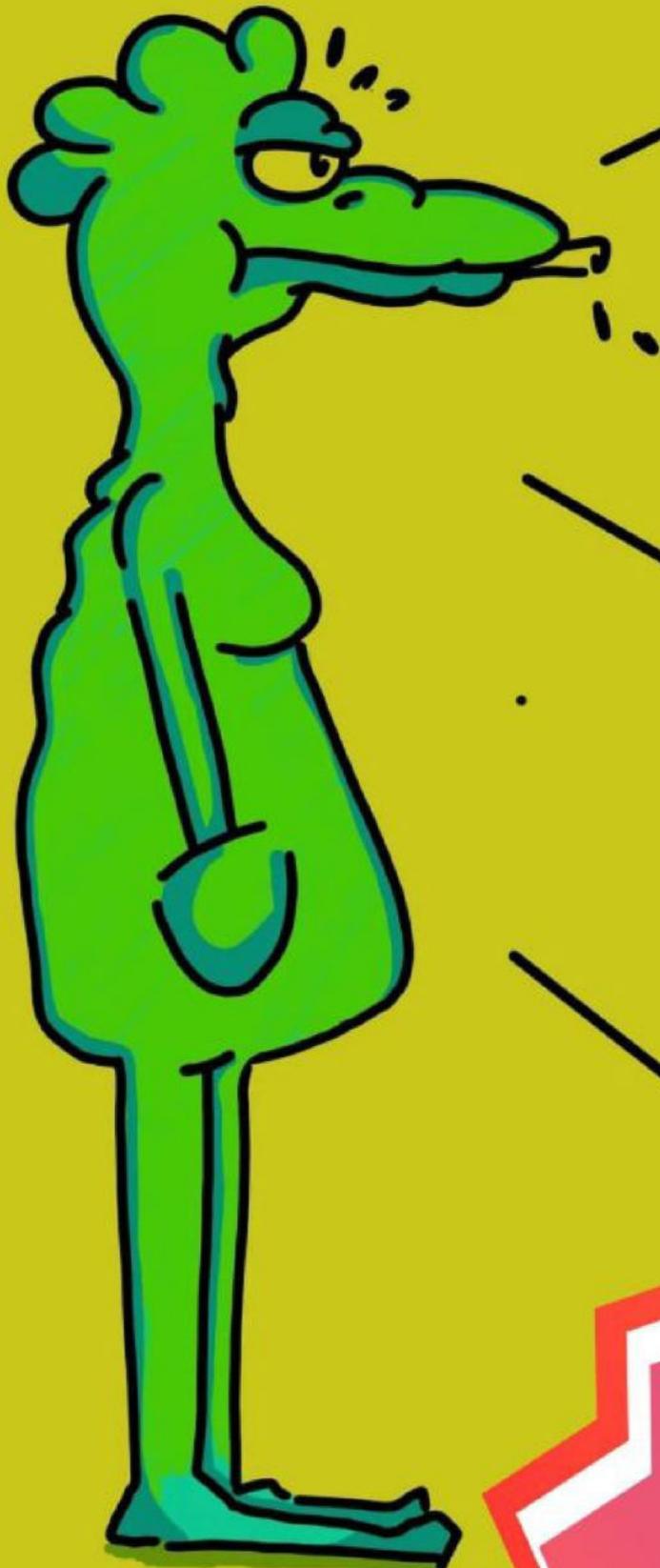


# IL FATTO COTTINIANO

Anno 3 n.5 III edizione del giornalino



Il Fatto Cottiniano?

**DEL PROF.  
ALESSIO BARETTI**

Ma siamo sicuri  
che sia gratuito?

**ULTIMO NUMERO  
DELL'ANNO  
IL VOLUME PIÙ CALDO MAI VISTO  
PRIMA!  
UN SALUTO DA CHI È DI QUINTA!**

La fine di un'era

Giungo alla fine di un importante capitolo. Guardando indietro questi 5 anni della mia vita sono sembrati così veloci, eppure, allo stesso tempo, nel corso di essi parevano non finire mai. È bizzarro il tempo, ti fa amare momenti che hai odiato ed odiare momenti che hai amato. Non è stato un percorso rose e fiori, chi può dire di aver passato tanto tempo senza alcun problema?

La "libertà" sembra così vicina che raramente mi soffermo ad osservare il passato. È una sensazione strana, quella di reggere poche pagine del libro nella destra e il restante nella sinistra. Il poter scrivere qui mi ha aiutato a rivivere certi momenti passati, come il cambio di orario o il saluto ai miei amici di quinta che l'anno scorso si sono diplomati prima di me. È veramente tanto tempo da raccontare in poche righe e dubito di riuscire a rendere onore a tutte le esperienze che ho provato, positive o negative che siano.

Questo testo vuole essere un inno al ricordare. Lettore, fermati un secondo e ricorda, il primo e l'ultimo giorno di ogni anno, tutte le conoscenze, le litigate, i pianti e le risate. Non ti mancano un po' tutti? Che colore hanno, con che passo attraversano la tua mente? Non vorresti poterli salutare tutti insieme?

Maggio è sempre stato un mese faticoso, dove si ha poco tempo per qualunque cosa, per questo è davvero importante fermarsi e ricordare, anche solo per un minuto. Ricordo molti errori che ho commesso, ricordo amicizie che si sono dissolte nel nulla ed altre che paiono infinite. Ogni verifica, interrogazione o consegna passate non pesano più così tanto. Un giorno ripenserò alle nottate che ho trascorso sui libri e mi tornerà in mente la mia giovinezza, il mio volto, le voci dei miei amici, la mia cameretta.

Trovo molto importante riuscire ad apprezzare nel tempo le esperienze che magari, sul momento, sono state difficili. Confido che ognuno di noi, un giorno, sia in grado di guardare indietro con serenità, qualunque fosse stata la propria esperienza.

Non posso ancora dire di avercela fatta e, credetemi, l'esame incombe più veloce di quanto mi sarei mai aspettata, ma è proprio questo il bello. È questa finta velocità che mi permette di girarmi e poter dire wow, guarda quanta strada ho percorso. Guarda quanti ostacoli ho superato, se non mi hanno buttato giù mi hanno solo reso più forte. Il bello della fine è poter osservare il percorso nella sua interezza provando quella sensazione di calma in più. Ormai vedo solo una lunga discesa alle mie spalle e mi soffermerò ancora un secondo prima di dover tornare a guardare i gradini in salita. Dobbiamo gratificarci dandoci la possibilità di ammirare il nostro percorso; qualunque esso sia stato, ci sei riuscito. Fino ad adesso ci sei riuscito, fino all'ora e al secondo in cui tu stai leggendo qui, ci sei riuscito.

Vorrei dedicare queste parole alle persone che sono rimaste al mio fianco per questo lungo tempo. Nello specifico ci tengo a ringraziare Stefano, Emma e Chiara per tutto l'aiuto dato durante un anno estremamente difficile. Abbiamo passato duri momenti in classe e fuori ma sono grata di aver sempre potuto contare su di voi. I vostri futuri compagni di università, corso o lavoro saranno molto fortunati ad avervi. Siete delle persone molto speciali, degne di una fiducia profonda e mi piacerebbe che più lettori possano ammirare le belle persone che siete. Non sarò mai in grado di poter spiegare a parole la stima e la gratitudine che nutro nei vostri confronti e che non è mai stata abbattuta nemmeno nei momenti più bui. Sono stata proprio fortunata ad aver fatto la vostra amicizia e confido che non si affievolirà con l'arrivo dell'estate o negli anni successivi.

Anche se adesso il tempo sta finendo e dovremo tornare a salire, guardatevi indietro, tutti quanti, e ammirate un'ultima volta le persone che siete diventati.

Valentina Natalini

# SPETTACOLO

## La Bella e la Bestia

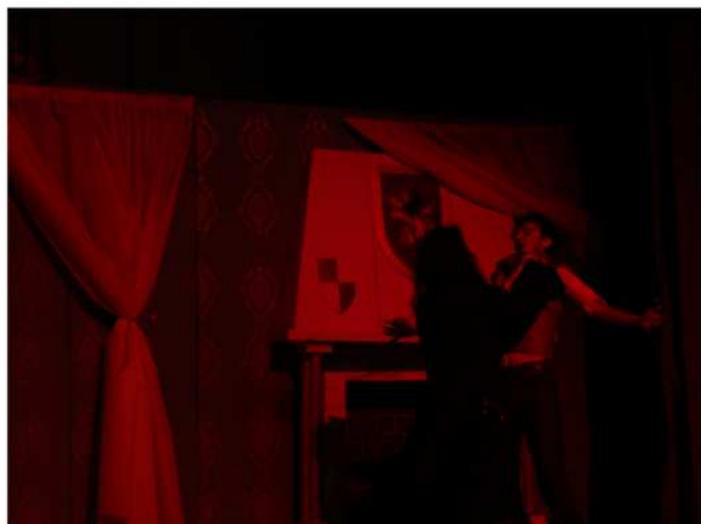


Un plauso al corso di teatro della prof.ssa Cervellera. Quest'anno *La bella e la bestia* ha fatto ridere, sorridere, piangere ed emozionare. Bravissime e bravissimi attrici e attori, preparazione ottima, allestimento degno delle potenzialità del corso di scenografia a cui non si dà mai abbastanza risalto per gli sforzi e la resa: i costumi, stupendi, quelli per gli "oggetti" di scena ironici e azzeccati, se qualcosa può essere notata più di altre risiede



esattamente nello spirito di gruppo: si vede che quando ci si diverte le cose riescono bene. Si vede del tutto.

-Scritto dalla redazione



# INDICE:

<hr/>	<b>ATTUALITÀ</b>
p. 6-8	-Interviste
<hr/>	<b>MUSICA</b>
p. 9	-Radio Cottini
<hr/>	<b>CINEMA</b>
p. 10-17	-Recensione film
p. 18-24	-Fil(m)osofia
p. 25-28	-L'ombra dietro le quinte
<hr/>	<b>FUMETTI</b>
p. 29-33	-Fumetti illustrati
<hr/>	<b>VIDEOGIOCHI</b>
p. 34-38	-Recensioni Videogiochi
<hr/>	<b>ANGOLO LETTERARIO</b>
p. 39-41	-Angolo di lettura
p. 42-43	-Poesie
p. 44-48	-Racconti brevi
<hr/>	

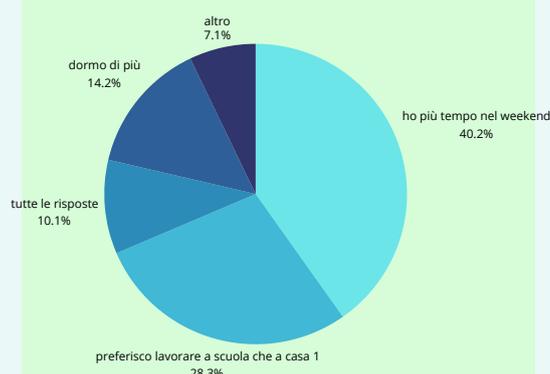
# INTERVISTE POSSIBILI

Durante quest'anno l'articolo delle interviste nel primo numero riportava un sondaggio fatto agli studenti del Cottini riguardo a come si trovavano con la settimana corta in seguito alla rimozione del sabato e al conseguente allungamento dell'orario scolastico in giornata.

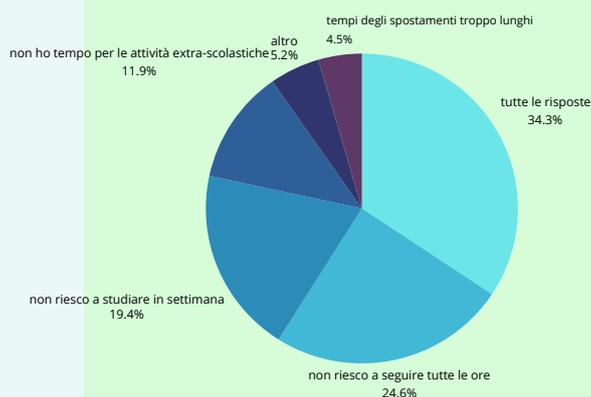
Abbiamo riproposto di recente lo stesso sondaggio su Instagram per vedere se le risposte degli studenti sono cambiate nel corso dell'anno.

## risposte dei cottiniani ad ottobre:

I dati di Instagram invece ci raccontano che il 78,1% vorrebbe tornare all'orario precedente, contro il 21,9% che si trova bene così. Queste sono le motivazioni per chi vorrebbe mantenere un orario su cinque giorni:



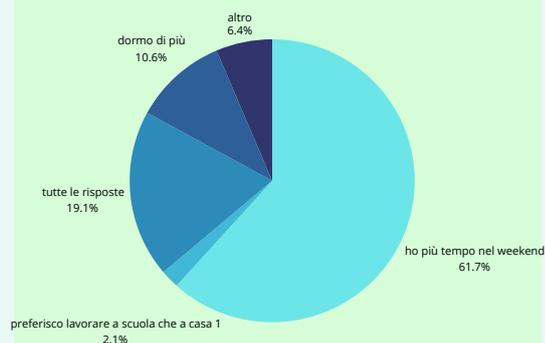
Queste, invece, sono le motivazioni di chi vorrebbe tornare ad un orario su sei giorni a settimana:



## risposte dei cottiniani ad maggio:

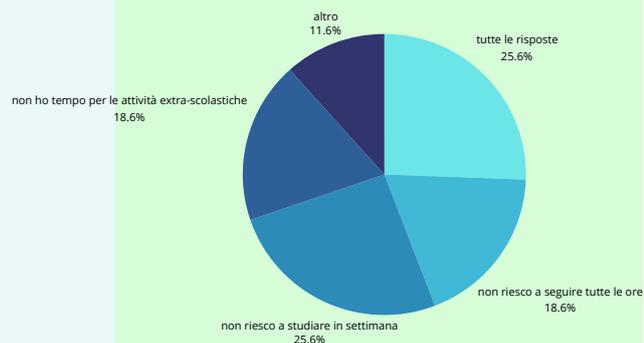
il 57,4% (35) degli studenti votanti si trova bene con il nuovo orario.

perchè si?



il 42,6% (26) degli studenti votanti non si trova bene con il nuovo orario.

perchè no?



Il 15/03/2024 è avvenuta la coogestione in succursale.

Avete letto bene!!

Dopo anni il Cottini torna a dare agli studenti ore di coogestione.

Abbiamo documentato la giornata in succursale. Vi alleghiamo il video qua sotto



A molti degli alunni è piaciuta l'esperienza proposta. Allo stesso tempo si sottolinea il bisogno di organizzare ulteriori iniziative. Progetti ,come la coogestione, che rafforzino il senso di responsabilità, la voglia di socializzare tra noi studenti, il creare ed esporre delle proprie idee per poi metterle in discussione davanti a quelle di altri. C'è voglia di portare a scuola anche parte di noi, di esporci ed essere ascoltati.

Questi giorni sono serviti a noi studenti per manifestare la capacità di prendere parte attiva alla vita della scuola. È importante poiché essa risulti non un luogo di apprendimento passivo, ma che dia la possibilità di stimolare i ragazzi sperimentandosi come protagonisti. È sano non inseguire il modello di "lezioni frontali".

In più è un modo di portare nell'istituto argomenti di grande interesse per noi, ma che non rientrano nelle tradizionali materie scolastiche.

Sono esperienze che servono e andrebbero ripetute ogni anno. Per quanto ci riguarda, la coogestione è tra i modi più sani ed efficaci per passare il valore della partecipazione e di unità tra noi giovani.

A quanto pare l'opinione generale è cambiata nel corso dell'anno: ora la maggioranza è dalla parte della settimana su cinque giorni.

Chi fa parte di questo gruppo di persone ha molto apprezzato il tempo libero nel weekend e il venerdì sera, come anche era successo ad ottobre.

Chi, invece, vorrebbe tornare a frequentare anche il sabato si spalma su quasi tutte le motivazioni in maniera bene o male omogenea, tranne che per i trasporti, mentre ad ottobre il fatto che ogni risposta fosse condivisa è emerso di più.

È necessario specificare che nel primo sondaggio hanno risposto in 132 persone, mentre in quest'ultimo hanno risposto solo in 61.

articolo di: Valentina Natalini

Vorremmo anche sfruttare queste pagine di articolo per ringraziare i due rappresentanti d'istituto e secondariamente i rappresentanti di classi.

C'è stato un lavoro organizzativo da portare avanti tutt'altro che semplice, con molti ostacoli.

Non facendosi da sei anni la cogestione al Cottini, quest'anno era tutta da riinventare.

Anche il tema di monitorare la sicurezza degli studenti, soprattutto in succursale, non è stato facile da organizzare.

Ci sono molti aspetti da migliorare per la prossima volta (perché sì, ne vogliamo un'altra).

Un esempio è facilitare la prenotazione ai corsi. I QR code a moltissime persone non funzionavano, ad altri non si ottimava proprio il sito.

Per la prossima volta vorremmo avere ulteriori corsi, più articolati e più creativi. Vorremmo più tempo per svolgere e continuare i laboratori.

Infatti, un altro problema è stato proprio questo.

Un solo giorno, solo 5 ore in succursale per svolgere le attività. Inevitabilmente alcune di quest'ultime risultavano quasi "sconclusionate" o troppo frettolose.

Nonostante tutto questo, vogliamo comunque ringraziare dell'opportunità data e sperare in miglioramenti futuri!!

articolo di: Miriam Basilicata

impaginato da: Beatrice  
Berruto

# RADIO



Cosa ascoltano i Cottiniani ?



**Somebody that I  
used to know**  
Gotye



Ascolto questa canzone fin da quando ero piccola



**Utopia**  
Theodore Bastard!



È un album stupendo e veramente suggestivo.



**That's Life**  
Frank Sinatra



Uno tra i brani che mi accompagna di più. Semplicemente unica.



**Una chiave**  
Caparezza



Non penso sia mai esistita una canzone che sia stata capace di descrivermi così bene come questo brano

Chiquitita c/w Lovelight



**Chiquitita**  
Abba.



È una canzone che mi calma durante periodi brutti.



**So you are tired**  
Sufjan Stevens



Perché gli uomini meritano un buon rappresentante



**Virtual Angel**  
ARTMS



Canzone stupenda, continuo ad ascoltare solo questo album da giorni, fatevi un favore su su !!



**Cena di Classe**  
Pinguini T. N.



Rappresenta la nostalgia che sto provando in questi ultimi giorni di scuola, gli ultimi della mia vita, e so che saranno la cosa che più mi mancherà al mondo.

# RECENSIONI FILM

## QUALCUNO VOLÒ SUL NIDO DEL CUCULO

In onore degli 87 anni di età compiuti quest'anno ad aprile dall'attore e regista Jack Nicholson, vorrei recensire uno dei film in cui ha recitato e, inoltre, tra quelli che ho apprezzato di più. Un film a cui nessuno può rimanere indifferente. Complesso ma semplice, imponente, ma accessibile a tutti perchè riesce ad accogliere lo spettatore con calore.

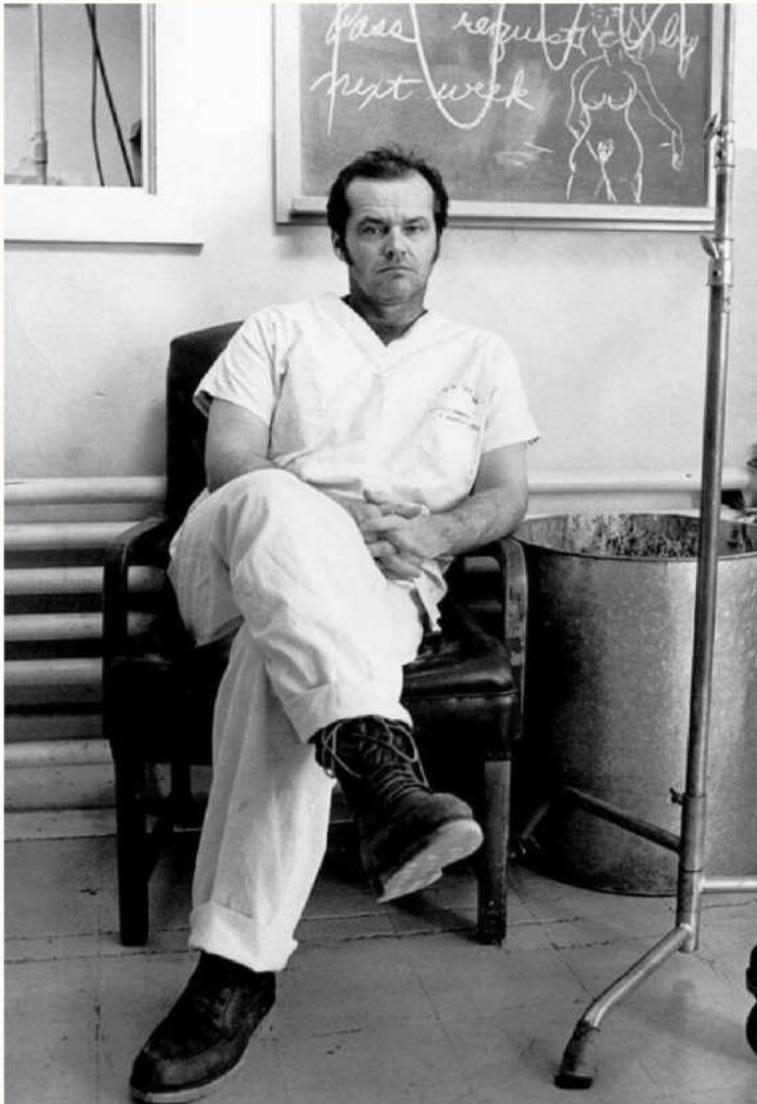
*Qualcuno volò sul nido del cuculo* del regista Miloš Forman è un'opera stratificata che decide di trattare un tema molto complesso come l'instabilità mentale, ma con un'umanità fuori dal comune.



Ogni cosa nel film risulta essere al posto giusto, vale a dire attraverso un equilibrio fra i vari personaggi e l'evoluzione della storia, facendo vivere così il film come se lo spettatore stesso fosse un paziente dell'ospedale psichiatrico, lo stesso in cui capita Jack Nicholson. Dopotutto il personaggio di Jack Nicholson nella pazzia ci cade. Ed è proprio a questo punto che il film porta a chiedersi, chi è il pazzo? Tu? Sono io? Loro?

Chi stabilisce dove debba iniziare e finire la normalità? Una parola senza alcun senso perché solo frutto di una convenzione che decidono di adottare coloro che sentono il bisogno di etichettare gli altri, e ciò il regista ne è ben consapevole. Dopotutto cosa vuol dire normalità?

**"MA CREDETE VERAMENTE DI ESSERE PAZZI? DAVVERO? INVECE NO, VOI NON SIETE PIÙ PAZZI DELLA MEDIA DEI COGLIONI CHE VANNO IN GIRO PER LA STRADA, VE LO DICO IO!"**



Un inno alla libertà e all'autodeterminazione, *Qualcuno volò sul nido del cuculo* del cuculo condivide diversi spunti e tematiche, nonché la figura di un ribelle e incrollabile antieroe come protagonista. Infatti ciò che contraddistingue il film è il modo di raccontare una situazione così estrema e critica dell'epoca.

Il metodo con cui il regista Milos Forman inquadra le ragioni e le conseguenze dell'uso della terapia d'urto, fa comprendere che non si tratti di un ciclo terapeutico praticabile nella realtà, ma più semplicemente di una forma di tortura fisica e psicologica. Il film non risulta essere solo una dimostrazione sul funzionamento del sistema psichiatrico americano dell'epoca, ma una vera e propria denuncia.

Così il regista e i suoi sceneggiatori decidono di mostrare quanta brillantezza sovversiva e seria misoginia possano abitare lo stesso film, catturando lo spirito anti-autoritario della controcultura degli anni Sessanta. Inoltre la gamma umana che offre allo spettatore è molto accurata: Billy Bibbit (Brad Dourif), un giovane ragazzo timido e balzubiente, con un disturbo del comportamento suicidario, gravi stati di ansia e depressione Martini (Danny DeVito), un entusiasta il cui disturbo ossessivo-compulsivo rende difficile comunicare con gli altri, si ripete in una serie infinita di formule ripetitive; Taber (Christopher Lloyd), personaggio con nevrosi e scatti d'ira che sovrastano l'interlocutore.

Ognuno di loro ricopre un ruolo specifico nell'andamento del gruppo, nutrendo o affamando di volta in volta l'umore degli altri. La potenza del film risiede proprio nella sua coralità, nella pluralità di voci che squarciano pezzi di realtà, senza la necessità dell'azione.

*Qualcuno che volò sul nido del cuculo* è un'opera importante nel cinema, perché seppur non avendo inventato alcuna tecnica cinematografica o innovazione registica, ha comunque aggiunto tanto, dimostrando quanto un film possa essere umano e aggiungere qualcosa alla nostra vita, oltre che alla nostra visione del mondo.

Scritto e impaginato da:  
Asia Palmisano

# CHALLENGERS

Ormai da molto tempo si discuteva sull'uscita del film *Challengers* di Luca Guadagnino nelle sale cinematografiche, ma se ne parlava ancora prima durante la cancellazione del film che doveva essere l'opera di apertura del festival di Venezia del 2023, sostituito successivamente con *Comandante* di De Angelis.

*Challengers* era stato cancellato per via dello sciopero degli artisti di Hollywood, ma ora è finalmente arrivato al cinema qualche settimana fa.

Si tratta di un nuovo film con attori protagonisti Zendaya, Mike Faist e Josh O'Connor diretto per l'appunto dal regista italiano Luca Guadagnino. Cominciando dal principio, il film racconta di un trio, delle loro relazioni d'amore, ma mosso sempre da una passione comune: il tennis. Nonostante per tutto film si parli di tennis, il film sfrutta la cornice del tennis per raccontare qualcosa di più intimo, ovvero l'amore tra questi tre personaggi.

Tashi, Art e Patrick sono legati tra loro da un passato turbolento e anche abbastanza tossico.

Perciò il film si alterna tra questi due elementi attraverso un equilibrio molto ben studiato, a tratti perfetto, infatti si passa da una regia quasi immobile sul piano del sentimento a una panoramica sfrenata fatta da scelte visive anche molto audaci che portano gli spettatori al centro insieme ai giocatori.

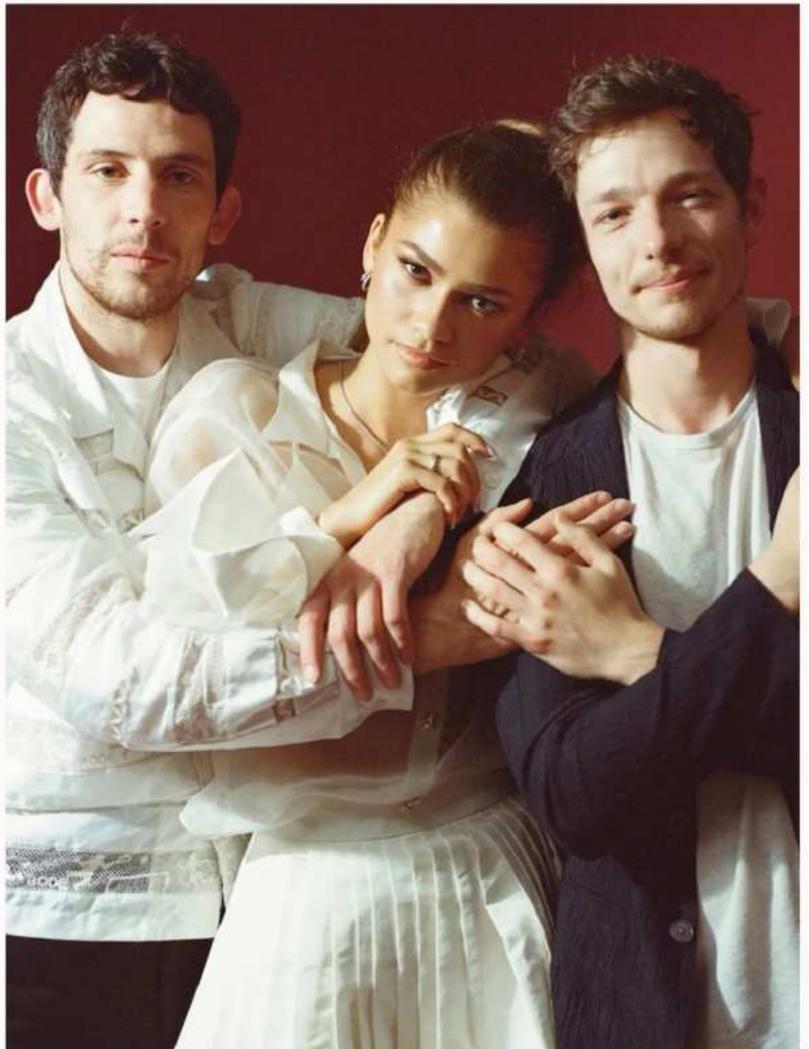


Si tratta difatti di una regia stratificata, composta non solo da inquadrature e riprese molto interessanti che seguono i movimenti dei tennisti o della pallina in campo, ma anche da una scrittura intrigante che crea dinamicità.

Per esempio ho apprezzato molto i salti nel tempo, un andare avanti e indietro nella storia, un gioco attraverso il tempo che rende più curiosa la ricostruzione degli eventi che qui non vengono narrati in ordine cronologico.

La scrittura della storia però non si ferma all'andamento della trama, ma studia e si addentra anche molto bene nella psicologia dei personaggi. Di essi infatti comprendiamo fin da subito i loro caratteri, ancora di più il loro triangolo amoroso che affascina anche grazie a numerosi parallelismi all'interno delle due ore di film. I personaggi di Luca Guadagnino sono stati inoltre rappresentati molto bene, ma ancora di più è stato molto bravo a rappresentare i corpi di tutti e tre, però senza mai esagerare con il "culto" del corpo. Percepriamo bene le loro emozioni, sensazioni, i loro sforzi nella vita come nello sport, ciò soprattutto dalle inquadrature delle cosce, ma mai volgari.

I suoi personaggi parlano molto attraverso i movimenti, come nel finale in cui non sono le parole a sostenere il momento, bensì le loro mosse e i loro gesti. Sebbene in generale io abbia apprezzato il film, anche se non è il genere di opera che guardo spesso, c'è stata comunque una cosa che devo in parte criticare.

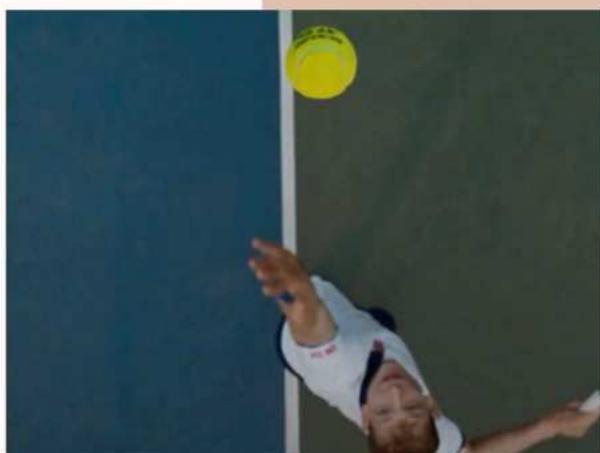




La prima metà dell'opera intrattiene molto, è tutto abbastanza dinamico, in particolare lo sviluppo tra i personaggi e il modo in cui gestiscono le loro relazioni e lo sport. Tutto ciò con una sorta di rivalità/attrazione tra Art e Patrick (i due amici). Mentre nella seconda metà tutto si fa più immobile. Molte delle scene che sarebbero dovute essere cariche a livello di andamento, mi sono risultate banali. In generale il ritmo del film è diminuito tantissimo e a darmi questa impressione c'erano le continue scene in rallenty che si fermavano di colpo per poi ricominciare in un continuo ciclo. Un avanti e indietro forse un po' troppo lungo che più che aumentare in me la suspense, mi ha annoiato.

Naturalmente questa è la mia opinione, perchè non significa che per forza questa caratteristica registica sia negativa, ma una scelta che può non essere apprezzata. Come avevo già ribadito prima, *Challengers* secondo me è un film interessante sotto molti aspetti, in poche parole un buon film con ciò che potremmo apprezzare di più o di meno. Nonostante ciò si parla di un film d'amore che sul finale arriva anche al di fuori delle regole del tennis, lasciando così un finale aperto a tutti coloro che sono entrati nella vita privata e sportiva di questi tre personaggi.

Scritto e impaginato da: Asia Palmisano



RECENSIONI FILM



# ***JOKER FOLIE À DEUX***

Qualche settimana fa è finalmente uscito l'attesissimo trailer del secondo film dedicato alla storia di uno dei criminali dei fumetti più apprezzati di sempre, non di meno il Joker.

*Joker Folie à Deux*, un film che rivede Joaquin Phoenix come interprete del clown con, inoltre, l'entrata nella messa in scena di un nuovo personaggio anch'esso molto amato, ovvero Harley Quinn, ma questa volta interpretata da Lady Gaga. Il trailer, ma ancora di più il film, è stato molto discusso separando a metà il pubblico che l'ha visto essenzialmente in chi non ha apprezzato la scoperta di un film musical e di chi invece ci vede un possibile buon prodotto cinematografico.

Perciò mi piacerebbe parlare di ciò che ha mostrato il trailer.

Analizzando bene il trailer rilasciato dalla Warner si possono cogliere molti indizi ed elementi che possono aiutarci a formulare teorie su ciò che effettivamente sarà l'opera. Ciò lo si deve soprattutto al montaggio vivace e ben studiato, in grado di mettere curiosità sulla visione di quest'ultimo, dando anche un'idea abbastanza precisa del film che uscirà nelle sale a ottobre. Da esso possiamo inoltre già avere un'anteprima sulla fotografia e la messa in scena delle riprese che a mio parere sono, come già nel precedente film, semplicemente capaci di lasciare a bocca aperta.





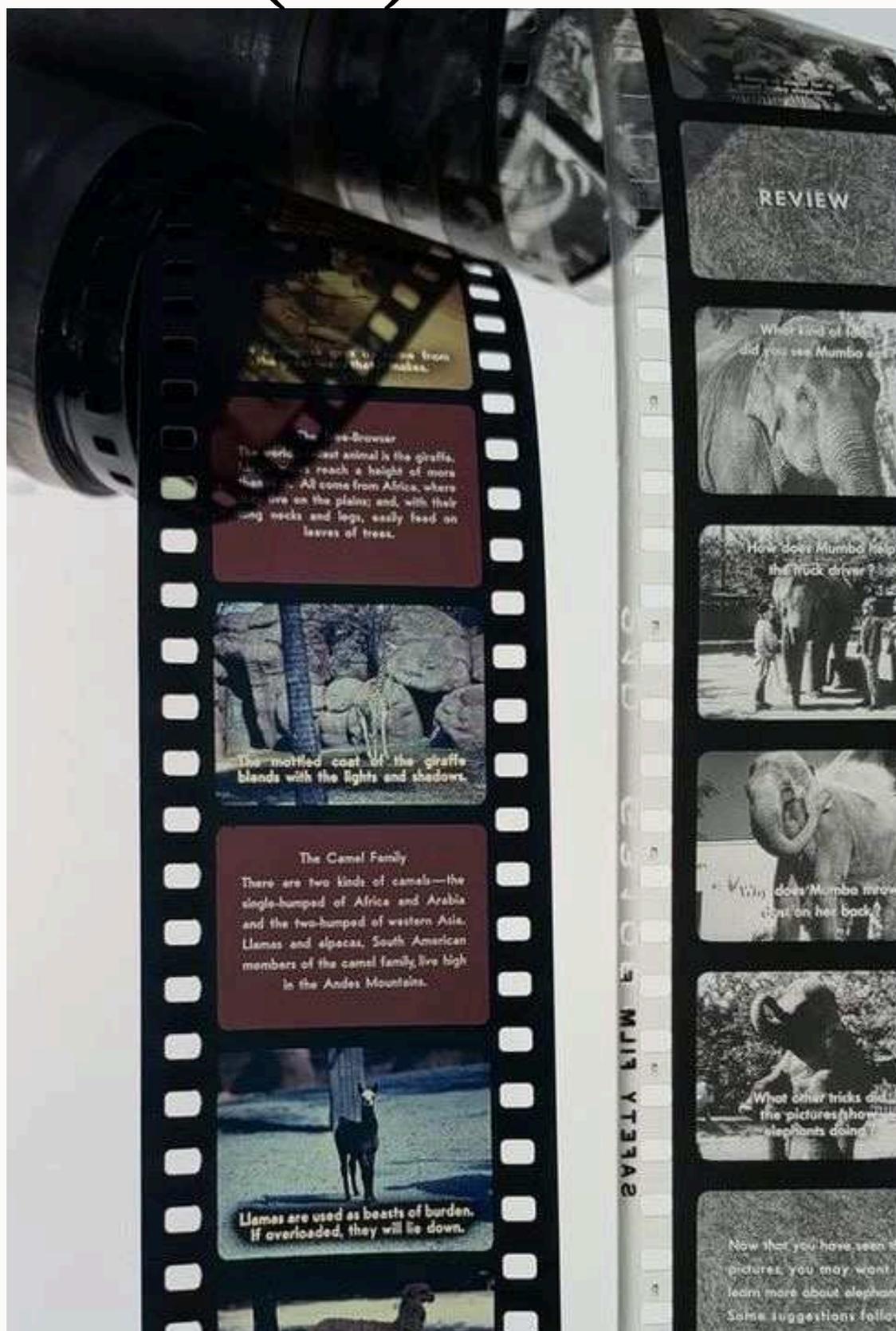
E ora torna protagonista anche nel sequel, infatti osservando attentamente la trama essa dà degli indizi, come i diversi spettacoli presenti già nel trailer che naturalmente hanno fatto suscitare molte teorie a riguardo, come la possibilità che i due protagonisti si occuperanno di gestire degli show nell'Arkham Asylum. Dopotutto un altro indizio è proprio il pubblico, o meglio, la folla all'esterno degli edifici che aspetta Arthur e Harley. Ed ecco che qui ci si collega con il primo elemento citato, ossia la musica. Al tempo dei primi rumors sull'uscita di un possibile sequel di Joker era trapelata l'informazione che potesse essere un musical, fino a quando non è stato confermato dalla stessa produzione con il successivo casting della cantante Lady Gaga. Nonostante molti siano preoccupati per questa scelta, si potrebbe provare a vedere anche un risultato positivo per il prodotto finale, soprattutto visto che il musical è solo un prolungamento di quello che era l'interesse di Arthur per il mondo dello spettacolo.



Naturalmente, da fan dell'universo di Batman e, ancora di più, per la figura del Joker ho il timore che possa essere snaturato il suo personaggio, ma come sempre preferisco avere una speranza verso l'opera, dal momento che il film del 2019 è stato semplicemente meraviglioso. Naturalmente un trailer ha molte cose velate che magari non sono visibili prima dell'uscita del film, o molto spesso non vogliono lasciare intuire niente,

proprio per questo si potrebbe provare a teorizzare di tutto, nonostante ciò allo stesso tempo rimarranno però solo semplici supposizioni. Perché purtroppo non ci si può fasciare la testa ancora prima dell'uscita del prodotto finale, perciò bisognerà semplicemente aspettare con molta curiosità l'uscita nei cinema ad ottobre e vedere che cosa avrà da offrire *Joker Folie à Deux*.

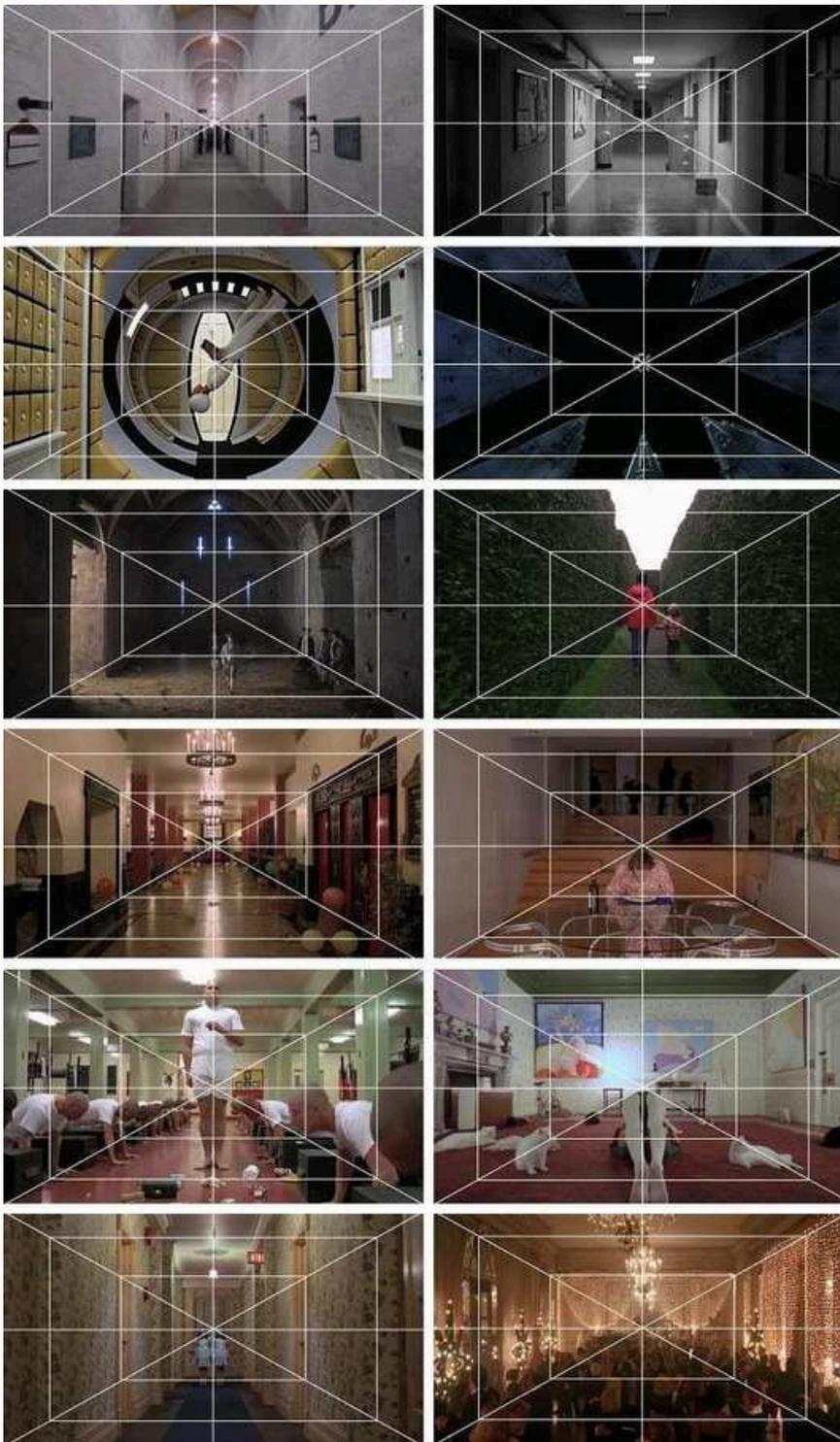
# FIL(M)OSOFIA




---

L'IMMAGINE INQUADRATA

---



Perciò conoscere, ma soprattutto, comprendere ciò che si sta guardando è importante per riuscire a dare un nome a ciò che viene proiettato su uno schermo, diventando capaci di osservare la base eterna di quest'arte; l'immagine inquadrata.

Una prima distinzione importante da fare è tra scena e inquadratura, infatti per quanto si usino queste due parole come sinonimi, di fatto esse non lo sono, ma hanno un proprio differente ruolo e significato nel cinema. Nel momento in cui ci si sta riferendo a una inquadratura si sta parlando della ripresa di un paesaggio, di una persona ,ecc.

Mentre una scena è l'insieme di più inquadrature che hanno la stessa unità di luogo e di tempo. Evidenziata questa piccola differenza per avere più in chiaro l'intero articolo, si incomincia a parlare delle inquadrature, in particolare con la primissima di esse: il Campo lunghissimo.

Quando si parla del mondo cinematografico ci sono veramente moltissimi aspetti che lo compongono e lo rendono tale. E uno di questi, di cui non riesco a non esserne affascinata, sono proprio le inquadrature cinematografiche. Esse regalano la magia del cinema che tutti i giorni vediamo su un qualsiasi schermo, che sia quello del televisore di casa nostra, oppure l'enorme schermo delle sale.



Si tratta dell'inquadratura più ampia, ma che cosa sono i campi? Quando nel cinema si parla di campo si fa riferimento a quella porzione di spazio inquadrato, quindi è il nome che si dà all'ampiezza dell'inquadratura in relazione ad uno spazio naturale (scenico).



In questo caso con il campo lunghissimo lo spazio inquadrato è vastissimo. I campi hanno con sé quella che si può definire una poesia descrittiva, essi dominano gli spazi ampi portando la figura umana a divenire un semplice puntino in lontananza in tutto l'ambiente, o molto spesso del tutto assente dalla ripresa, perché troppo lontani per vederla. Perciò il ruolo dei campi è descrivere e mostrare per far sì che sia il luogo a descriversi attraverso le immagini. Un esempio possono essere le inquadrature realizzate per i film come Revenant (2015) o Il Signore degli Anelli. In cui naturalmente l'ambiente è importantissimo per l'intera storia perché compone uno dei personaggi principali dell'opera.



-Manhattan



-Dunkirk

Nel momento in cui ci si avvicina di più tra uomo e lo spazio del racconto si otterrà un rapporto più armonioso, grazie all'inquadratura chiamata Campo lungo.

Con l'utilizzo di questa ripresa, rispetto alla precedente, si comincia a riconoscere la presenza dell'attore.



-Inception



-Campo Lungo



-Blade Runner



-Campo Medio (Rocky)

A questo punto ci si può avvicinare ulteriormente, un poco di più con la macchina da presa e otteniamo il cosiddetto Campo medio. Questa inquadratura richiama molto la visuale teatrale, poiché le figure all'interno di essa sono abbastanza vicine da divenire riconoscibili, ma lo spazio invece è ancora predominante rispetto alla figura umana. Ma c'è anche un'altra inquadratura simile al campo medio, ossia l'inquadratura totale (o campo totale).

Essa equivale all'incirca ad un campo lungo, ma la sua caratteristica è di designare la totalità di un ambiente, sia un esterno (una piazza, uno stadio, etc.) o un interno (una stanza, una palestra, etc.). Riprende perciò per intero un ambiente e tutti i suoi personaggi.

In cui la figura umana viene inquadrata nella sua interezza, l'ambiente è ancora presente, ma si vuole mostrare il personaggio e le sue azioni.



-Inquadratura totale  
(Un piccione seduto su un ramo riflette sull'esistenza)



Ora però ci si addentra nell'ambito delle mie inquadrature preferite, quelle dei piani. Infatti avvicinandosi ulteriormente alla figura umana le inquadrature prendono il nome di piani. Un piano è la porzione con cui l'attore viene inquadrato e la prima di queste è una forma intermedia denominata Figura intera. L'altezza della ripresa è quella dell'attore e tutto è a sua misura, spesso descrittiva per il fisico degli attori, perché ne mostra la semplice realtà, o almeno quello che il regista vuole mostrare del proprio attore in scena. Pertanto la figura intera mostra la figura umana nella sua interezza, la prima inquadratura in cui il personaggio acquista predominanza sull'ambiente.



-Sulla soglia dell'eternità



2001 Odissea nello spazio



-Piano Americano

Differente è il discorso per il piano americano, molto in uso nei film Western dato che l'inquadratura mostra l'attore dalle ginocchia in sù e quindi permette di raccontare l'essenziale di quella scena.

In questo caso di mostrare la fondina da cui verrà estratta la pistola e la posizione tesa sull'attenti dell'attore. Un esempio molto importante da fare è quello di Clint Eastwood nei film di Sergio Leone, un'icona eterna di questo tipo di ripresa cinematografica, soprattutto americana, da cui appunto prende il nome.

Da questo punto in poi quello che avviene è un semplice avvicinamento, sempre più ravvicinato, con la macchina verso l'essere umano, passando prima per il piano medio (o mezza figura) in cui l'inquadratura si concentra sui personaggi, e l'ambiente in cui agiscono perde quasi di significato. Comprende la parte superiore della figura tagliata alla vita ed è solitamente usata quando si vuole far interagire due personaggi in stretta vicinanza e sottolineare la relazione che si sta instaurando tra loro. Ma si può comprendere anche il Mezzo busto, non una vera e propria ripresa cinematografica, perché molto più usata nelle riprese standard nei telegiornali, che però consiste in una ripresa dalla metà del busto in sù, differenziandosi di poco rispetto al piano medio.



-Joker



-Shutter Island



Avvicinandosi sempre di più all'attore, si arriva a una delle mie riprese preferite, ovvero il primo piano. L'inquadratura più riconoscibile e interessante tra tutte. Nella versione più classica essa comprende la testa e le spalle del personaggio e viene usata per sottolineare la psicologia del personaggio, dà notevole rilievo drammatico all'azione, rileva tensioni e sentimenti dei personaggi.



-Jojo Rabbit

Con essa si riesce a trovare una totale intimità tra lo spettatore, la macchina e l'attore. Ci permette molte interpretazioni un tempo impossibili. Inizialmente però fu molto criticato questo piano nei primi anni del cinema, perché giudicato inquietante, come tagliare il volto di un uomo per ingigantirlo sullo schermo.

Naturalmente ora non viene più considerata in questa maniera, ciò perché con il primo piano si ha la sensazione che il volto dell'uomo, che viene trascinato sullo schermo, trascini con sé la straniante magia di insegnare all'uomo com'è fatto, come si muove, cosa prova, come reagisce a vedere il mondo, ma anche sé stesso.

Insomma tutto il cinema e tutto l'essere umano in una sola e semplice inquadratura.

E arrivati a questo punto si è molto vicini al volto umano e anche le riprese rimanenti sono molte poche, in particolare tre: il primissimo piano, il particolare e il dettaglio.



-Pulp Fiction



-Seven



-Dune

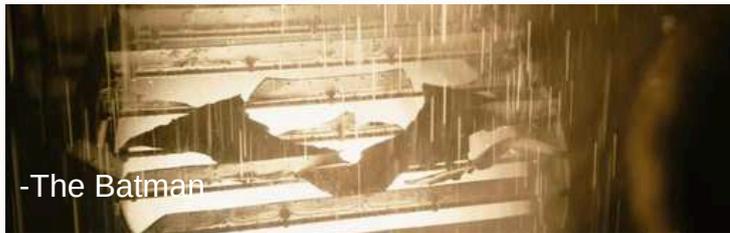
Il primissimo piano non è da confondere però con il primo piano, perché nonostante possano sembrare simili a prima vista, in realtà non lo sono. L'inquadratura contiene solo il volto del personaggio, di cui viene messa in rilievo l'intensità psicologica, concentrando l'attenzione dello spettatore sui piccoli segnali trasmessi dalle espressioni del viso. Il quadro è riempito dal solo volto dell'attore. Durante il primissimo piano si va a definire quello che nel cinema viene chiamato il triangolo dell'attenzione, ovvero i due occhi e la bocca. Una ripresa molto forte e soprattutto dall'intenso impatto.



-Interstellar



-Seven



-The Batman



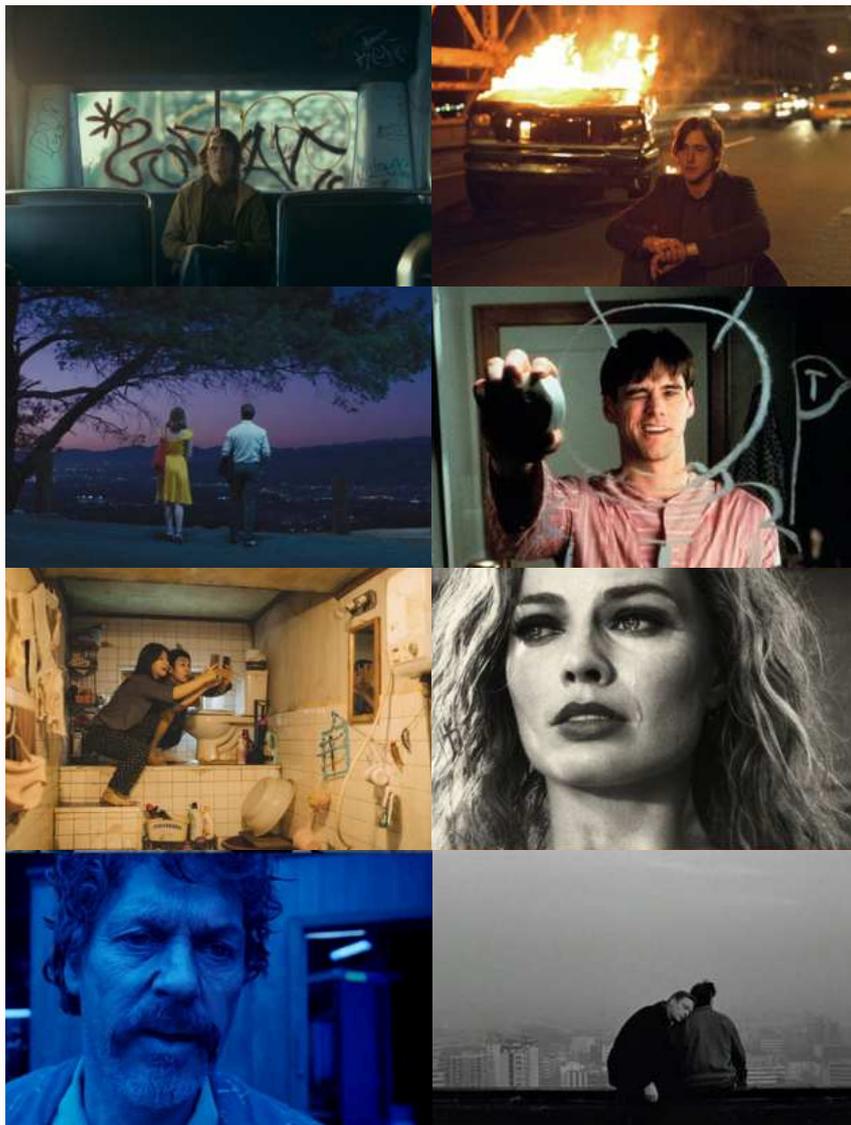
-Babylon

C'è il dettaglio in cui l'inquadratura si sofferma su un particolare di alcuni oggetti, o a volte su un oggetto singolo di qualcosa di più grande (il dettaglio di un tasto della radio, due dita che stringono una sigaretta accesa). Le due inquadrature a volte, come nel caso di una sigaretta tra due mani, è facile che si mischino, proprio per questo sta molto spesso agli addetti del film decidere se la ripresa si concentri di più sulle mani che tengono la sigaretta, o sull'oggetto in sé.

E infine la ripresa più ravvicinata sull'essere umano è proprio il particolare, che mostra una parte del corpo o del volto di un personaggio, ma molto da vicino. Un esempio spesso utilizzato sono proprio le riprese del particolare degli occhi.

---

Le inquadrature nei film compongono la realtà che ogni giorno ci ritroviamo a guardare, solo che con meno consapevolezza di ciò che sta avvenendo al di fuori della trama, ovvero del



lavoro che sta dietro. Naturalmente nel raccontare le varie inquadrature che compongono un film mi sono limitata al generale, ma si potrebbe parlare anche delle varie altezze, delle angolazioni, di tutte le regole che ci sono, oppure ci si potrebbe spostare sui movimenti che a questo punto realizza la macchina da presa tramite le inquadrature.

Si tratta di un mondo ampio e da cui si può sempre imparare qualcosa, anche come infrangere le regole, ma senza cadere in errore. Il cinema è un'arte e come mi disse una volta un mio insegnante "Il cinema è pieno di regole e per quanto non possano piacere le regole, nel cinema bisogna prima impararle per poi sapere come infrangerle". E a volte senza rendercene conto, i film raccontano un pezzo di noi, soltanto che a dividerci da essi c'è solo un semplice schermo.

Scritto e impaginato da: Asia Palmisano

L'ombra dietro le quinte

# PSYCHO

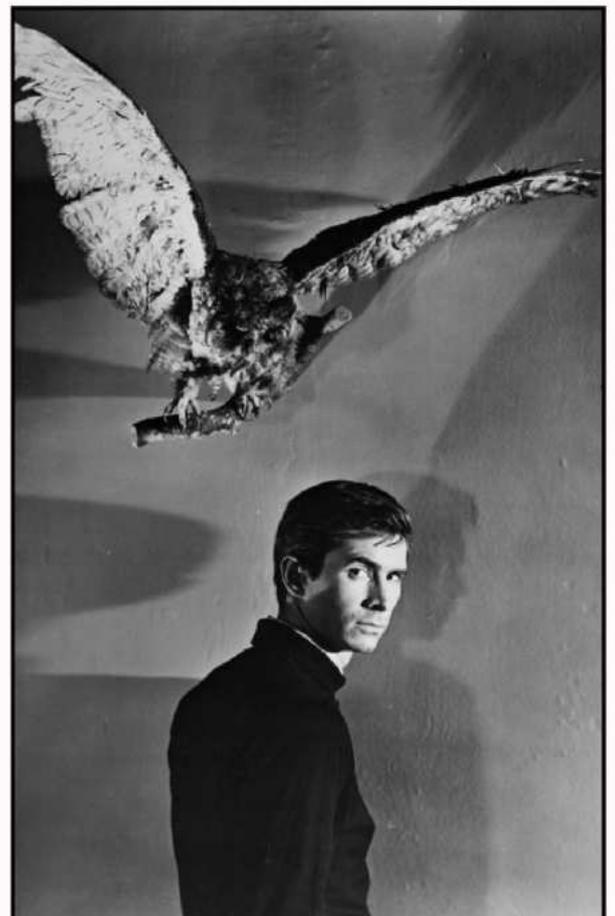


Quando mi ritrovo a fare ricerche su quali film portare per questa rubrica, la mia curiosità ricade immediatamente sui film di una volta, semplicemente perché sono pieni di curiosità, oltre al fatto che si avevano meno tecnologie per poter realizzare certe scene che però erano, e ormai sono, presenti in film come quelli degli anni 60, molte di esse diventate parte dell'immaginario collettivo del cinema. Esattamente come il film che ho deciso di raccontare, ovvero *Psycho* del regista Alfred Hitchcock.

La trama del film penso che quasi tutti la conoscano e probabilmente anche tutti gli effetti sorpresa del film, proprio perché realizzato negli anni '60. Nonostante tutti conoscano il film, in pochi sanno che l'opera cinematografica è in realtà tratta da un romanzo di Robert Bloch chiamato proprio *Psycho*.

Il libro si ispirò a sua volta alla storia vera di Ed Gein, assassino seriale statunitense. Dopo la morte del fratello nel maggio 1944, avvenuta in circostanze misteriose, sei persone scomparvero. Gein è stato associato solo a due di questi omicidi, anche se è sospettato di ulteriori delitti. Era solito commettere atti di squartamento e necrofilia sulle vittime, ma anche violare bare e costruire pezzi di arredamento con diverse parti dei corpi. Gein è lo stesso killer che ha ispirato anche altri film di successo come *Non aprite quella porta* e *Il silenzio degli innocenti*, nonché il personaggio di Bloody Face in *American Horror Story: Asylum*.

Ma *Psycho* non è famoso solo per la storia che trasporta sullo schermo e di tutti i suoi colpi di scena, ma anche di alcune scene del film che tutti ricordano. Una delle più famose è sicuramente la scena dell'uccisione nella doccia.





Ma allora come hanno realizzato la scena della doccia?

Partendo dalle cose più semplici ovvero dalla doccia, essa era naturalmente ricostruita negli studios, esattamente come la maggior parte delle ambientazioni dei film realizzati in quegli anni. L'inquadratura del doccino è stata realizzata con un apposito doccino che era stato costruito per far sì che la direzione dell'acqua andasse verso l'esterno e mai centralmente in modo da poter posizionare la camera senza essere bagnata. Nonostante ciò i problemi della scena furono moltissimi, infatti ci misero una settimana per girare questa scena, senza contare che l'attrice protagonista della storia aveva un totale di tre settimane per poter fare le riprese del film. Perciò di tre settimane una di queste è stata usata solo per una singola parte.



Ma un ulteriore problema si presentò con la caratteristica della nudità, perché effettivamente fu un grande problema che l'attrice per la scena dovesse essere nuda visto la forte censura per i film dell'epoca. Ebbero anche un sacco di problemi relativamente al numero di volte in cui lei poteva apparire in reggiseno o mentre si cambiava. Eppure furono molto abili a nascondere le nudità durante la doccia, poiché non si vede mai veramente il fatto che lei sia nuda, mai una parte troppo esposta.

Le inquadrature vennero realizzate per far sì che lei fosse sempre coperta e questo risultato lo ottennero in due modi. Il primo è stato l'utilizzo di un tessuto per coprirle le parti intime e inoltre fu uno dei primi film a utilizzare una modella per il nudo che faceva da controparte all'attrice principale. La sua controparte girò tutte le inquadrature in cui stava dietro la tenda della doccia, completamente nuda e non con il tessuto, per dare realismo.

Invece nelle scene in cui non si vede il corpo in trasparenza dalla tenda è l'attrice principale ad averle girate comunque in parte coperta. Infine, per l'inquadratura dell'occhio non ci sono stati trucchi per aiutare l'attrice a rimanere immobile per così tanto tempo, bensì ha semplicemente svolto la scena senza alcun movimento di palpebra, infatti è stata rifatta circa 20 volte, ma c'è comunque una curiosità a riguardo. Infatti nella scena c'è a un certo punto un taglio in cui viene mostrato il doccino e poi di nuovo l'occhio della ragazza fino a proseguire la scena. È molto interessante sapere che ciò è stata una scelta presa dal regista nel momento in cui, concluso il film, la moglie di Hitchcock ha notato che per pochi secondi l'attrice ha respirato, perciò il regista ha risolto il problema realizzando un piccolo taglio per impedire di avere presente in scena un errore. Anche se inizialmente era stata pensata per essere un'unica ripresa.



Per quanto riguarda la famosa casa Bates essa si ispira a un dipinto di Edward Hopper, *The House by the Railroad* del 1925, e per costruire parte di essa vennero saccheggiate altri set, inclusa la torre della casa del film *Harvey*. La costruzione della casa costò 15.000 dollari e il budget totale che venne utilizzato per l'intero film fu di 800.000 mila dollari, registrato tutto in soli 30 giorni per ridurre il costo, insieme alla scelta di realizzarlo in bianco e nero. Questa decisione non venne presa solo per abbassare di molto i costi, ma anche per evitare problemi di censura con il colore rosso del sangue.

Una delle grandi svolte del cinema però arrivò proprio con l'uscita nelle sale cinematografiche del film di *Psycho*, ciò perché all'epoca non c'erano orari per andare a vedere le opere in sala, bensì si poteva entrare in qualunque momento. Questo perché non era considerato così fondamentale seguire il film dall'inizio alla fine, però Hitchcock porta qualcosa di nuovo, ovvero che la protagonista del film muore a metà dell'opera.



Il regista, così metodico e preciso, era talvolta più famoso delle sue stesse opere. Tanto che i suoi cameo erano molto più importanti della trama dei suoi film, infatti molti spettatori si perdevano a trovare Hitchcock nelle sue opere, piuttosto che interessarsi alla trama. Questo "culto del cameo" si è protratto fino a quando Gus Van Sant ha girato il remake di *Psycho* e ha incluso appunto, per riferimento, un cameo di Hitchcock, per il quale sgrida il nuovo regista poiché il primo non era d'accordo col fare un remake.



Era una novità nel cinema e proprio per questa caratteristica era importantissimo seguire il film fin dall'inizio per non rovinare l'effetto sorpresa. Così Hitchcock fece in modo che ci fosse un divieto per l'entrata occasionale nelle sale, ma anzi che fosse stabilito un orario che chiunque volesse vedere il film doveva seguire. Perciò, per la prima volta nella storia del cinema, fuori dall'edificio ci furono lunghissime code per assistere all'opera, un evento che prima di quel momento non era mai avvenuto e che stravolse l'idea di proiezione del cinema.

Come sempre ogni film nasconde numerose parti di sé, soltanto che a volte non sono visibili, poiché parte della realizzazione stessa di un'opera e della sua storia.

Scritto e impaginato da: Asia Palmisano

E, come se non bastasse, Hitchcock non si limitò a vietare l'accesso in sala in qualsiasi momento; ma per evitare ulteriori problemi sulla possibilità di scoprire qualcosa sulla trama, perché, visto che era tratto da un libro, acquistò i diritti del romanzo di Robert Bloch per 9.000 dollari. Successivamente, decise anche di comprare più copie possibili del libro per far sì che pochissime persone scoprissero in anticipo il finale del film.

# FUMETTI

purgatorio

XXIII

23



NELLA 6<sup>a</sup> CORNICE...

PERCHE' SIETE  
COST MAGRI?

CIAO DANTE  
SONO IL TUO  
AMICO FORESE  
NON MI RICO  
NOSCI?

NELI OCCHI ERA CIASCUNA OSCURA E CAVA, PALIDA NE LA  
FACCIA E TANTO SCEMA CHE DA L'IOSSA LA PELLE S'INFORMAVA  
PAR EAN L'OCCHIAIE ANELLA SENZA GEMME CHI NEL VISO DE GLI  
UDMINI LEGGE OMO... MOINON LO AUREI RICONOSCIUTO AL  
VISO, MA NELA SUA VOCE MI FU PALESE



SIAMO PUNITI  
A CAUSA DELLA  
NOSTRA GOLOSITA'

PERO' MI DI, PER DIO, CHE SI' VI SFOGLIA... ED ELLI A ME  
"TUTTA ESTA GENTE CHE PIANGENDO CANTA PER SE GITAR  
LA GOLA OLTRA MISURA, IN FAME E N' SE TE QUI SI RIFA  
SANTA. DI BERE E DI MANGIAR N'ACCEDE CURA L'ODOR CH'ESCE

UN ALBERO PARLANTE....

NON RIUSCIAMO A PRENDERE NULLA, LA FAME CI TORMENTA

!???

DANTE E VIRGILIO OLTRE SENZA AVVICINARVI! PIU' IN ALTO NELL'ED C'E-UN ALTRO ALBERO DA CUI IO DERIVO

PARVEMI I RAMI GRAVIDI E VIVACI D'UN ALTRO POMO E NON MOLTO LONTANI PER ESSER PUR ALLORA VOLTO IN LACI

VEDI DANTE... I CENTAURI PUNITI; HANNO BEVTO TROPPO E SI SONO UBRIAZATI AL BANCHETTO DI TESEO

VIRGILIO, CHI E'?

E' L'ANGELO DELLA TEMPERANZA, CI INDICA LA STRADA

AAA H!

SE A VOI E' NECESSARIO SALIRE DOVE TE PASSARE DA QUI

RICORDIVI, DICEA, D'I MALEDETTI ... CHE SATOLL I TESEO. COMBATTER CO' NAPPI DETTI

GIA' MAI NON SI VIDER IN FORNACE VETRI O METALLI SI' LUCENTI

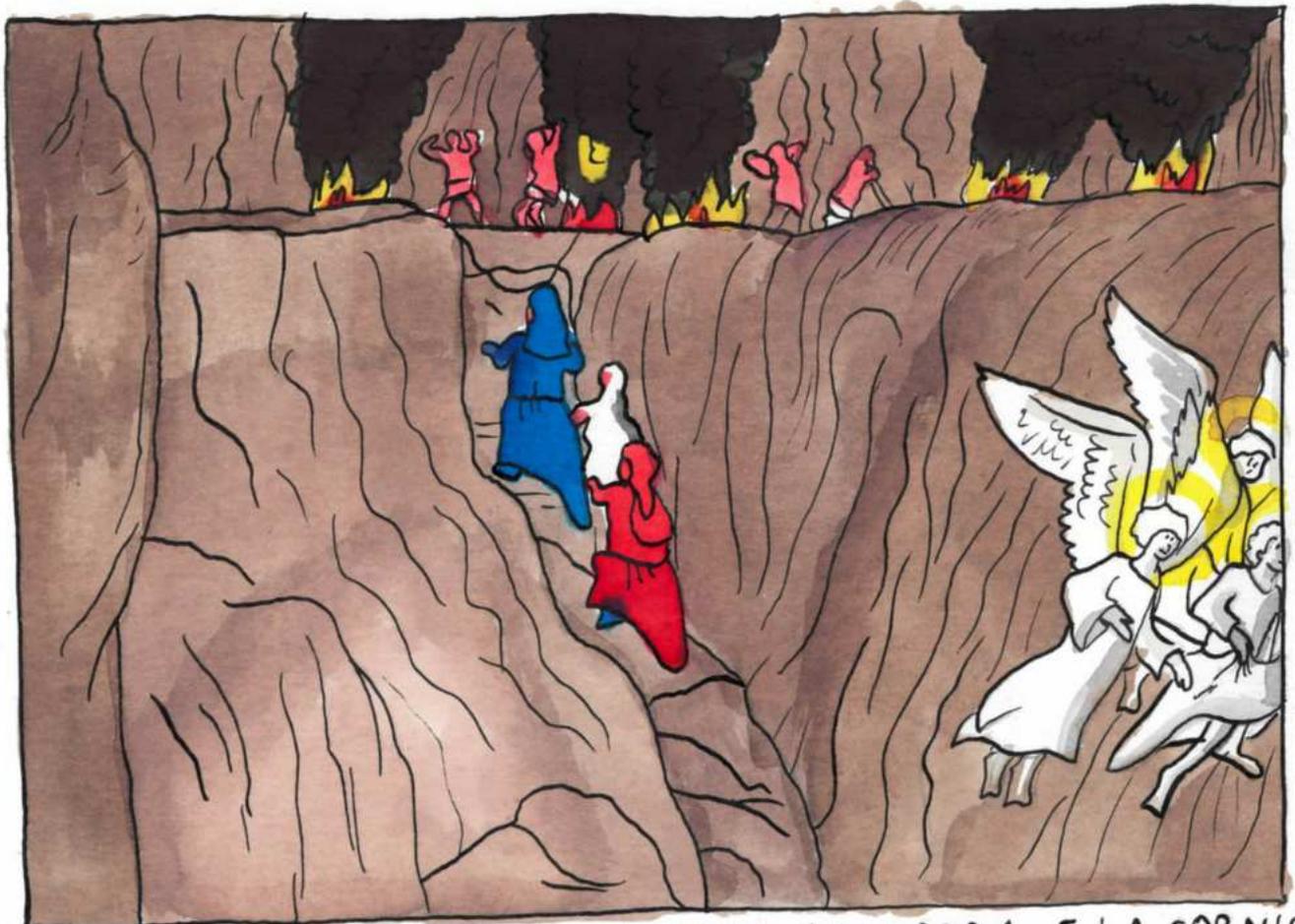
# purgatorio xxv 25°

ORA VI SPIEGO COSA  
SUCCEDDE ALL'ANIMA.....

MA COME E' POSSIBILE CHE  
LE ANIME SENZA IL CORPO  
DI MAGRISANO?



MA PERCHE' DENTRO A TUO VOLER TI ADAGE ECCO QUI STAZIO  
E IO LUI CHIAMO E PREGO CHE SIA OR SANATOR DE LE  
TUE PIAGE



QUIVI LA RIPA FIAMMA IN FUOR BALESTRA, E LA CORNICE  
SPIRA FIATO IN SUSO CHE LA REFLETTE E VIA DA LE!  
SE QUESTRA

purgatorio xxvi <sup>CANTO</sup> 26° - 27°



CONOSCO LE  
TUE POESIE

CIAO DANTE  
SONO GUIDO  
GUINIZZELLI

QUAND' IO UDO NOMAR SE' STESSO IL PADRE MIO E DE LI ALTRI  
MEI MIGLIOR CHE MAI RIME D'AMOR USAR DOLCI E LEGGIADRE;  
E SANZA UDIRE E DIR PENSOSO ANDAI LUNGA PIATA RIMIRANDO  
LUI.



HO TANTA PAURA  
COME FAREMO AD  
ATTRAVERSARE IL  
MURO DI FUOCO?

VIRGILIO, DANTE  
DOVETE SUPERARE  
QUESTA PROVA...

CORAGGIO, AL DI  
LA' DEL FUOCO TI  
ASPETTA BEATRICE!

PIU' NON SI VA SE PRIA NON MORDE ANIME  
SANTE, IL FUOCO; INTRATE IN ESSO, E AL CANTAR DI  
LA NON SIATE SORDE.

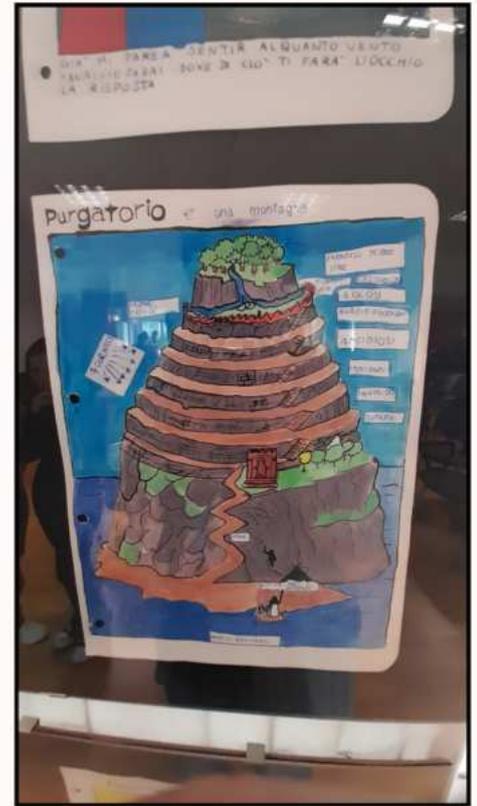
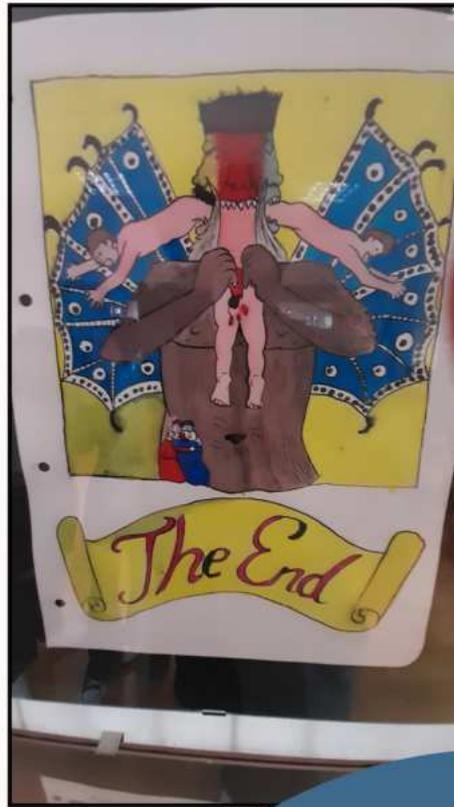
Il 30 maggio il Liceo Cottini ha presentato le opere di Edoardo Bartalini, di 5B, le cui opere stiamo caricando fin dal primissimo numero di questo giornalino.

Le opere di Edoardo riguardano specialmente animali e la Divina Commedia. Di seguito alcune foto della mostra e i disegni della continuazione dei canti del Purgatorio secondo l'andamento seguito nei numeri precedenti.

Professor Alessio Baretini



-Mostra di Edoardo Bartalini



# Vita, morte e miracoli del riccio blu

### CAPITOLO I - "GENESIS"

Catapultiamoci nella fine degli anni '80: la Nintendo, con il suo NES (Nintendo Entertainment System, ovvero la versione americana del FAMILCOM giapponese, è la prima console casalinga a cartucce intercambiabili di casa Nintendo) lanciato nel 1985 è riuscita a scongiurare la crisi dei videogiochi del 1983, ovvero il crollo del mercato dei videogiochi avvenuto in Nord America per causa della massiva produzione dei giochi di bassa qualità ed un rapido crollo dei prezzi dell'industria. Ciò portò al fallimento delle case produttrici di software. Un caso emblematico di questo periodo fu il disastroso gioco per Atari 2600 su "E.T. l'extra-terrestre", un action adventure sviluppato da Howard Scott Warshaw nel 1982 ricordato per essere "uno dei più disastrosi giochi della storia videoludica".



Ritornando al discorso, durante la terza generazione di console il NES regnava in fatto di vendite e popolarità, soppiantando tutti i vari competitor che, provando a lanciare il proprio hardware sul mercato, fallivano dopo poco tempo.

Ma ci fu una nuova azienda che, seppur con un numero estremamente più basso di vendite, riuscì a ritagliarsi una buona fetta di mercato: la SEGA (acronimo di Service Game).

La SEGA fu, ed è tutt'oggi, un'azienda giapponese produttrice di videogiochi. Fu fondata nel 1951, ma solo nel '65 iniziò a produrre software. Durante l'epoca Atari infatti produsse videogiochi per la società in questione. Ma dopo il crollo dell'83 iniziò a produrre le prime console esclusivamente per il mercato giapponese: l'SG-1000 Mark I, Mark II e, il più importante, Mark III. La console fondamentale per SEGA fu proprio il Mark III, questo perché fu la prima produzione che, nella terra del "sol levante", riuscì a contendersi il podio delle vendite con la Nintendo. Questo, ovviamente, prima dello sbarco in America da parte della casa di Kyoto tramite il NES.

La SEGA, viste le possibilità di vendita, decise di seguire la Nintendo in America. E come venne fatto per il FAMILCOM anche il Mark III fu re-inventato e, per renderlo più simile ad un "home computer" come i canoni americani dell'epoca volevano, crearono nel 1986 il "Sega Master System".

Durante questo periodo la mascotte di SEGA fu "Alex Kidd" da "Alex Kidd in Miracle World", gioco del 1986 action platform spesso venduto insieme alla stessa console. Questa era la risposta di SEGA a "Super Mario", il quale però continuò a regnare incontrastato.

Data l'inferiorità di console piazzate sul mercato rispetto al NES, si decise di analizzare la questione. Di cosa aveva bisogno la SEGA per soppiantare la grande N? Capirono che l'unica strada percorribile era di pubblicare il nuovo Hardware in anticipo. È così, nel 1988, uscì la prima console di quarta generazione a 16 bit: il "Sega Mega Drive" (o "Sega Genesis" in America). Questo segnò l'inizio di ciò che, soprattutto in America, viene tuttora ricordata come la prima e iconica "Console War".



Il lancio del Mega Drive fu un vero successo internazionale. La grafica a 16 bit lasciava di stucco tutti; dagli acquirenti, fino ai competitor. L'obiettivo principale era di produrre una console in grado di replicare l'esperienza dei giochi arcade SEGA come "After Burner II", "Fantasy Zone" e "Out Run". Questa era una console basata sull'hardware della scheda arcade "Sega System 16" e il

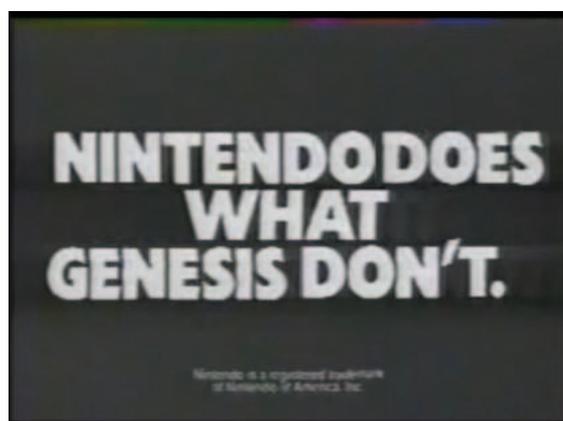


gamepad della macchina presentava tre tasti anziché due. Il lancio della console, in Giappone, venne oscurato dal lancio del videogioco "Super Mario Bros 3" (uno dei più grandi capolavori del genere platform), ma in America, in cui arrivò l'anno successivo, fu la console che

vendette meglio anche grazie alla conversione dell'arcade "Altered Beast".

Fatto ciò la SEGA partì avvantaggiata, soppiantando il "TurboGrafx-16" (console competitor che uscì due settimane dopo il Mega Drive), ma ci fu sin da subito un grande ostacolo: i giochi.

La SEGA si era preoccupata esclusivamente della console, senza pensare effettivamente ai giochi per il lancio della console stessa. Altered Beast è un picchiaduro a scorrimento (o Beat 'em up) con una durata complessiva di una ventina di minuti. E i pochi giochi usciti insieme all'hardware ebbero tutti una durata simile. SEGA, allora, riuscì a fare affidamento su società di terze parti e, la più importante e influente, fu "Electronic Arts" (meglio conosciuta come E.A.) la quale accettò di produrre vari giochi grazie alla potenza della macchina offerta da SEGA (precedentemente avevano rifiutato le proposte da parte di Nintendo per colpa dell'arretratezza della macchina a 8-bit).



invogliato i più piccoli a giocare al Mega Drive piuttosto che al Super Nintendo). È proprio in questo periodo che nasce il famoso slogan americano "GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T". Ma tutto ciò non basta, serve qualcosa di più diretto, un qualcosa che batta Super Mario. Alla SEGA serviva una mascotte, un rivale per Mario.

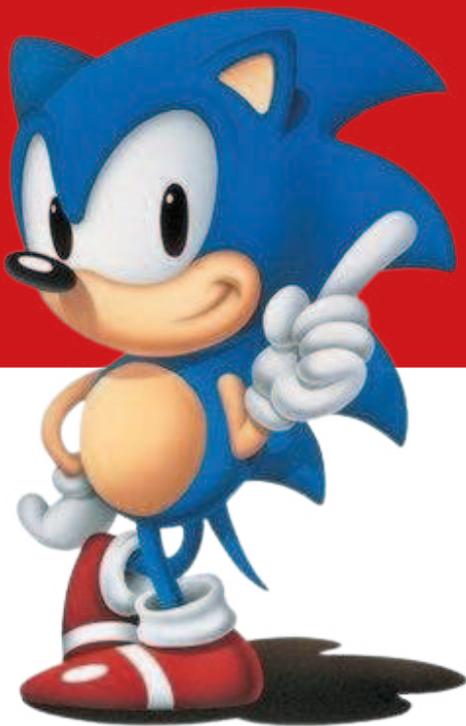
Nel 1991, la SEGA, grazie ad un team speciale composto dal talentuoso designer Hirokazu Yasuhara e dal (ormai controverso) programmatore Yūji Naka, crearono l'antitesi di Mario: "Sonic the Hedgehog".



All'interno della SEGA, per la creazione di una mascotte, fu bandito un concorso in cui furono ideate varie proposte, proprio come quella di Sonic. Ma una di queste idee fu un simpatico omino tondo con occhiali e baffi, al quale ci si affezionò in poco: quello era il futuro Dr. Ivo Robotnik (Dr. Eggman in giapponese), ovvero il nemico di Sonic.

La premessa del gioco era semplice: il Dr. Robotnik ricerca i sei Smeraldi del Caos e, per aiutarsi, intrappola gli animali che abitano a South Island all'interno di robot servitori chiamati Badnik. Sarà Sonic a dover liberare i suoi amici animali ed a recuperare i sei Smeraldi del Caos.

Ma perché Sonic fu effettivamente un successo, nonostante il predominio della Nintendo? La risposta è presto detta: Sonic era un personaggio astuto e la SEGA lo sfruttò al meglio delle sue possibilità. Difatti, l'unica caratteristica del Mega drive superiore al Super Nintendo era solamente la velocità di processione. Sonic the Hedgehog sfruttava quel singolo elemento per risultare veloce, fresco, moderno e giovanile. Quest'ultima caratteristica serviva invece per catturare la fetta di mercato adolescenziale, mostrando un personaggio più vicino a quell'età rispetto all'idraulico baffuto, il quale rimaneva (e rimane nella concezione anche moderna) relegato ad un pubblico più vicino ai bambini. Una strategia di marketing si può anche vedere dagli artwork americani, ben differenti da quelli giapponesi. In America infatti Sonic risultava più trasgressivo, più cattivo, in sostanza, a detta di Kalinske, più "cool".



Un altro elemento importante per il suo design furono le iconiche scarpe rosse, le quali rimandavano a delle scarpe per l'epoca assolutamente contemporanee, e quindi, più riconoscibili. Difatti le scarpe di Sonic sono, per ammissione degli sviluppatori, delle "Sneakers".

Creiamo ora una parentesi dalla storia per analizzare "Sonic the Hedgehog" per Sega Mega Drive.

Sonic è un platform a scorrimento laterale in 2D a 16-bit, sviluppato dal Sonic Team e pubblicato nel 1991 per Sega Mega Drive.

Il gioco si concentra sull'abilità del protagonista di correre ad alta velocità attraverso dei livelli che comprendono elementi come molle, salite, discese e anelli.

I livelli sono conditi da molteplici nemici, spine, burroni e blocchi pericolosi per la loro abilità di schiacciare Sonic.

Se il porcospino blu riesce ad accumulare una certa velocità nel gioco, abbassandosi sarà in grado di effettuare uno "Spin attack".

Gli anelli (monete) del gioco, sparsi nel livello, permetteranno a Sonic di ottenere una vita aggiuntiva al raggiungimento dei 100 anelli. Bisogna però fare attenzione, perché se colpiti, il giocatore perderà tutti gli anelli con la possibilità di raccoglierne solamente alcuni. Se il nostro protagonista viene colpito senza avere anelli perderà una vita.

Il gioco inizia dando tre vite al giocatore e in ogni livello sono presenti vari checkpoint. Se il personaggio finirà tutte le vite, allora apparirà una schermata di “Game Over”, ma se il giocatore disporrà di un continua potrà ripartire dal primo atto del mondo a cui ha perso.

Attraverso i livelli però sono presenti vari power-up all'interno di vari monitor. Questi ultimi, se distrutti, daranno il proprio potere a Sonic.

I vari power-up sono:

Super ring, permette di guadagnare dieci anelli;

Shield, dona una protezione al protagonista valida per un colpo subito. Avendo lo shield gli anelli non verranno persi e in caso di assenza di questi ultimi non porteranno il giocatore al game over;

Power Sneakers, permettono di correre più velocemente per un breve lasso di tempo;

One-up, da una vita aggiuntiva al giocatore;

Invincibile, darà a Sonic una temporanea invulnerabilità dai nemici, ma non a tutti gli ostacoli ambientali. Appena ottenuto il potere inizierà una soundtrack particolare: [https://youtu.be/u\\_qL-bOh4oM?si=ekhawUI5ptv\\_uumZ](https://youtu.be/u_qL-bOh4oM?si=ekhawUI5ptv_uumZ)

I poteri furono tradotti in malo modo nelle lingue europee e l'italiano non fa eccezione. A seguire in ordine i vari poteri con le nomenclature italiane:

Super-Anello

Scudo

Scarpe potenti

Vita/continua

Invincibile

Se Sonic raggiunge la fine del primo o del secondo atto (ovvero senza affrontare il boss del terzo atto) di una zona con almeno 50 anelli, né apparirà uno molto più grande in cui ci si potrà saltare dentro. Esso ci farà accedere allo “Special Stage”, in cui il giocatore avrà l'occasione di ottenere lo Smeraldo del Caos nascosto nel livello. Se ci si scontrerà contro i blocchi contrassegnati con la scritta “GOAL” il giocatore terminerà istantaneamente il livello bonus.

Il gioco è diviso in sei mondi contenenti tre atti ciascuno e da un livello più breve chiamato “Final Zone”.

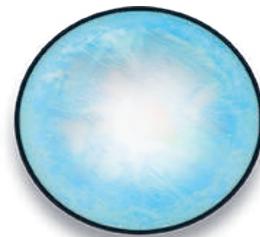
Le zone del gioco sono le seguenti:

Green Hill Zone, ovvero la zona più iconica di questo primo gioco e anche la più semplice. In questo stage ci verranno presentate delle pianure naturali con cascate e alberi tropicali. Soundtrack della zona: <https://youtu.be/G-i8HYi1QH0?si=taOitP0d1NDNJ2nZ>

Marble Zone, la seconda zona e una delle più ostiche del gioco, questo mondo è diviso tra superficie e sottosuolo, ma gli spazi angusti di quest'ultimo rendono gli elementi costanti della lava e dei blocchi ancora

più fastidiosi. L'ambiente Zione della zona presenta dei templi (forse greci) antichi in rovina, questo mondo ricorda l'ambientazione del primo livello del gioco “Altered Beast”. Soundtrack della zona: [https://youtu.be/z1a-XXX\\_oqP8?si=M7uMHVL364vE5ePQ](https://youtu.be/z1a-XXX_oqP8?si=M7uMHVL364vE5ePQ)

Spring Yard Zone, la terza zona del gioco, con un'ambientazione urbana, presenta molteplici molle e superfici rimbalzanti. Questo livello ne ispirerà un altro in “Sonic the Hedgehog 2” e il futuro spin-off della saga “Sonic Spinball”.



Soundtrack della zona: <https://youtu.be/Owc5NNY-SLwY?si=oy1USnNICyS9rAua>

Labyrinth Zone, la quarta zona del gioco e anche la più difficile nei confronti di Sonic; questo perché il nostro riccio blu non può respirare sott'acqua e le sole bolle di ossigeno che, si tanto in tanto spuntano dal terreno, lo manterranno in vita. Lo stage presenta antiche rovine per metà sommerse nell'acqua. Data la lentezza del personaggio sott'acqua questo è uno dei livelli più "lenti" di tutto il franchise. Soundtrack della zona: [https://youtu.be/JlY8Di\\_Pb4U?si=PR-bpKlNdPGouDMjr](https://youtu.be/JlY8Di_Pb4U?si=PR-bpKlNdPGouDMjr)

Star light zone, la quinta zona del gioco, presenta un'ambientazione urbana notturna. In questo stage i nemici sono particolarmente ostici e il platforming è



reso abbastanza difficoltoso tramite enormi burroni da evitare. L'estrema presenza di macchine e tecnologia ci indica che l'arrivo alla base del Dr. Robotnik è ormai poco distante. Soundtrack della zona: <https://youtu.be/NVoNyufMUpo?si=A2wlVuduHl8xTfw>  
Scrap Brain Zone, è la sesta zona del gioco ed è collocata in una zona fortemente industriale piena di trappole e nemici. Le insidie, in questo stage, sono molto maggiori rispetto ai precedenti. Questa però è l'unica area a non presentare un boss. Soundtrack della zona: <https://youtu.be/ONQKGcuHsg0?si=7jNxxZ-KOB-4SX9W9>

Final Zone, ultima zona del gioco, estremamente più breve è composta da un solo atto. Qui ha sede il laboratorio del Dr. Robotnik in cui non è presente alcun anello. Questo è il livello contenente la resa dei conti.

Soundtrack della zona: [https://youtu.be/-a3CD08CiUM?si=Cwqm2CO\\_QvjNo2Ca](https://youtu.be/-a3CD08CiUM?si=Cwqm2CO_QvjNo2Ca)

Nel libretto originale di Sonic the Hedgehog i nomi dei livelli sono stati tradotti in lingua italiana in maniera aberrante, qui di seguito sono riportati in ordine:

- Zona della Montagna Verde
- Zona di marmo
- Zona di sbalzi
- Zona di labirinto
- Zona galattica
- Zona Pericolosa

La traduzione fu così mal curata perché, all'epoca, nei libretti la traduzione di ogni lingua europea era affidata ai giapponesi stessi, con risultati di questo tipo.

In ogni caso Sonic divenne in breve un'icona pop da tutti ricordata ed amata. Quel suo mordente, estremamente peculiare degli anni '90, non ha ancora perso del tutto il suo fascino. Ricordiamo tutti insieme Sonic!

Articolo di: Stefano Terenzi

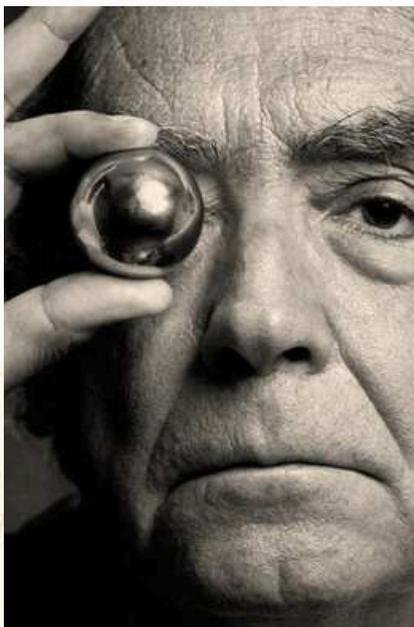


# ANGOLO DI LETTURA

## Cecità

- José Saramago

*“Secondo me non siamo diventati ciechi, secondo me lo siamo, Ciechi che vedono, Ciechi che, pur vedendo, non vedono.”*



Asia Palmisano

In un presente in cui un intero mondo è stato colpito da una pandemia, l'opera dello scrittore José Saramago, uscita nel 1995, rispecchia perfettamente il periodo da poco affrontato dal genere umano.

L'opera racconta di una realtà in cui da un giorno all'altro una pandemia colpisce i paesi del pianeta, con la conseguenza di un contagio che colpisce chiunque ne venga a contatto, facendo diventare tutti ciechi. Inizialmente sono pochi gli infetti, rinchiusi in quarantena in un manicomio abbandonato, ma in poco tempo gli infetti aumentano a dismisura, fino a colpire tutte le persone.

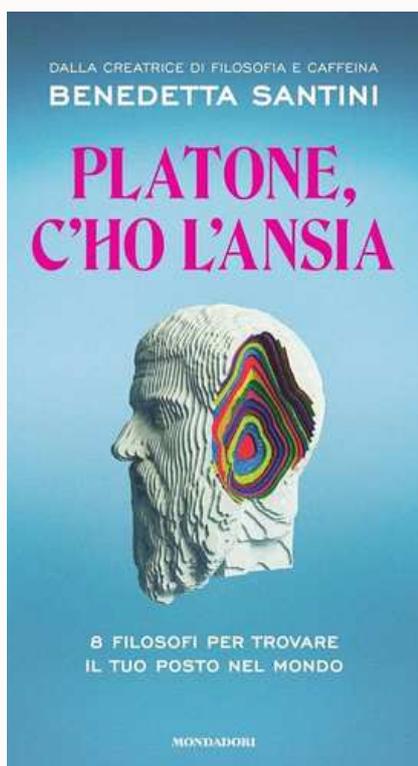
Nonostante ciò, il libro ci tiene a ricordare che c'è sempre un'eccezione in mezzo alla regola. Si parla di un'opera letteraria complicata nella sua lettura, soprattutto per i lettori non abituati a leggere frasi così lunghe che possono durare anche un quarto di pagina, in cui è facile perdere il filo. Ma nel modo dell'autore di raccontare questa storia, tutte le difficoltà di lettura che si possono incontrare si superano per poter godere di un vero e proprio capolavoro della letteratura, però a pensarlo non sono solo io, bensì anche la critica, dal momento che José Saramago ha vinto il premio Nobel per la letteratura.

Lo stile di Saramago è molto particolare, ovvero decide di liberarsi del superfluo, perciò oltre ai nomi dei personaggi, toglie le virgolette e i due punti nei dialoghi. Inoltre, come già anticipato prima, la successione di tutta la vicenda è composta da periodi lunghi che ci inseriscono così in un contesto caotico, esattamente lo stesso in cui i personaggi si ritrovano a vivere.

*Cecità* di José Saramago inizia così, "il mare di latte si propaga di persona in persona in un mondo che sembra rovesciato, ma la malattia non è altro che un pretesto per l'opera di evidenziare tutti i meccanismi interni di una società, che però ora vengono completamente ribaltati." Immaginare di vedere all'improvviso tutto bianco provoca ansia e angoscia, ancora di più dal fatto che l'opera dà l'impressione di essere così contemporanea ai nostri tempi, tanto che luogo e tempo non vengono mai citati. *Cecità* sembra volerci dare un avvertimento verso la nostra realtà e la nostra società. Perché forse siamo già ciechi senza rendercene conto.

## Platone c'ho l'ansia - Benedetta Santini

“Ciò che è generato da due corpi mortali è condannato a morire. Ciò che è generato da due anime, invece, vivrà per sempre.”



Barberis Giulia

*euismod lacinia at quis risus sed vulputate odio. Sed euismod lacinia at quis. Ut tellus elementum*

Ricordiamo Talete 'per quello dell'acqua', ma forse non si sa che è molto di più. Come per tutti noi d'altronde, che a volte ci appigliamo a stereotipi a cui non apparteniamo, o forse a cui apparteniamo solo in parte e che non ci scolliamo mai del tutto di dosso.

E chi meglio di Talete, il cui nome viene menzionato esclusivamente per la teoria del tutto cui secondo lui era l'acqua, può ricordarci che in fondo non siamo solo le cose che gli altri fanno notare di noi, non siamo solo le descrizioni accollateci addosso che ci descrivono. E Talete è solo il primo degli otto filosofi che mostrano come alleggerire quel peso che la vita ci dà ogni giorno.

Questo libro è per chi si sente fuori posto e prova ogni giorno il doloroso desiderio di trovare un luogo da chiamare casa e vive la vita col fiato sospeso, sperando di riuscire un giorno a respirare. Viaggia per trovare il suo posto nel mondo, ma la strada sembra non avere mai fine e, nei momenti bui, si chiede se davvero esista un luogo in cui potrà essere se stesso. Per chi si sente diverso dagli altri ma, nel contempo, teme di non avere niente di speciale. A volte il peso che ci opprime il petto può essere tanto forte da farci credere che valga la pena di rinunciare a una parte di sé pur di sentirsi a proprio agio con gli altri, a volte invece si fa di tutto per rimanere fedele a se stessi e ci si arrabbia con un mondo che sembra essere piatto, banale e crudele. È una guerra difficile da vincere, se si combatte da soli.

Da Platone a Nietzsche, da Socrate a Schopenhauer, otto storie di atepoi che dovettero lottare contro uomini potenti, contro delusioni, abbandoni e anche contro se stessi.

*“Non si tratta solo delle voci degli altri: quando pensiamo di essere i migliori, siamo noi stessi a non perdonarci gli errori. E non perdonarsi l'errore significa non perdonarsi le fragilità.*

*Rifiutando quella coppa, Talete accettò la sua umanità. E questa fu la più grande conquista del primo filosofo della storia”.*

*Velit aliquet sagittis id consetetur purus ut faucibus elementum.*

*Mattis pellentesque id nibh tortor. Risus ut enim blandit volutpat maccenas. Tincidunt neque sodales ut etiam. Lectus arcu*

Lorem ipsur

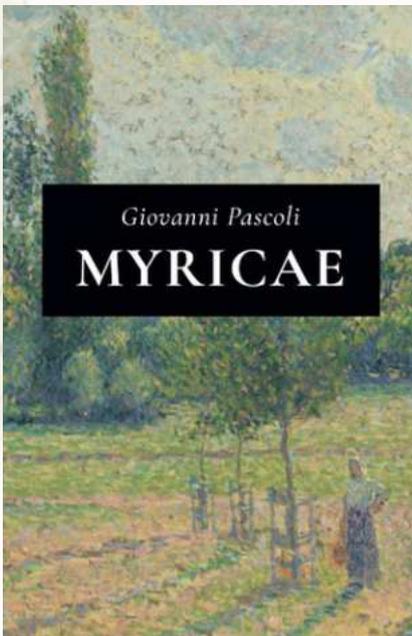
## Myrica

– Giovanni Pascoli

### Temporale

Un bubbolio lontano...

Rosseggia l'orizzonte,  
come affocato, a mare:  
nero di pece, a monte,  
stracci di nubi chiare:  
tra il nero un casolare:  
un'ala di gabbiano."



Edoardo Pintore

impaginato da Beatrice Berruto

Publicata in una prima edizione nel 1892, viene ampliata fino al 1911, ponendosi tra le pietre miliari della poesia dell'Ottocento e Novecento. Myrica, che dal latino significa tamerici, arbusti diffusi nelle zone mediterranee, proviene da un verso delle Bucoliche di Virgilio, dove l'autore latino scriveva: "Non a tutti si addicono tutti gli arbusti e le umili tamerici". Gli arbusti e le tamerici per Virgilio sono l'emblema della poesia pastorale, quindi umile, che decanta la realtà semplice della vita dei pastori, con un registro non altisonante e adeguato alla semplicità dei suoi temi.

Pascoli fonda la sua intera poetica su questo verso, basando le sue poesie su temi semplici, lontani dalla magniloquenza della grande poesia. Riprende la centralità della campagna e della vita contadina, proponendo testi descrittivi, dove lo spettacolo della natura porta ad una riflessione ulteriore al fine di scoprirne i significati nascosti, i simboli e le allegorie all'interno della poesia. Per Pascoli, il rapporto con la natura non è di partecipazione, al contrario spinge il poeta ad eclissarsi, in opere successive lo si sente quasi dissolvere e cadere nel precipizio cosmico a causa del suo rapporto complesso con il mondo.

L'altro tema centrale della poetica di Pascoli sono sicuramente i lutti familiari che si sono susseguiti nella sua vita portandolo ad un'ossessione per i morti. Il lutto più celebre è quello del padre Ruggero, assassinato da dei banditi non identificati, a cui viene dedicata la poesia X Agosto. Nell'arco di due anni perde la madre, la sorella maggiore e due fratelli. Soffre e si sente in colpa per la loro morte, ne Il giorno dei morti, poesia che apre la raccolta, i familiari si lamentano e li accusano di averli abbandonati in questa visione allucinatoria, che strazia il cuore a tal punto che la definirei la più opprimente dell'intera raccolta. Tenta di ovviare a questo dolore tentando di ricostruire il nido familiare, si trasferisce a Castelvecchio con la sorella Maria, vegliando gelosamente il nido, dedicandosi ad una vita contadina che aveva imparato ad amare grazie a Virgilio.

Personalmente ho apprezzato le descrizioni della natura, che con i suoi simbolismi eleva la poesia, permettendo di comprendere i pensieri del poeta sulla vita e sulla morte, sulla fratellanza, sul tempo. Con la sua cura dei dettagli nella poesia permette di apprezzare le piccole cose della vita, i piaceri semplici meravigliandosi ogni volta, ci si sente ispirati a contemplare un paesaggio naturale, misurando la campagna soli e pensosi a passi tardi e lenti. Nonostante la sua visione pessimistica vede uno spiraglio di luce, come nella poesia Temporale dove si trova "tra il nero un casolare: un'ala di gabbiano", quindi dove tra la tempesta vede un colore chiaro, simile a un'ala di gabbiano che rappresenta la protezione del nido. La poesia, però, non può sconfiggere la morte, né riportare l'affetto perduto, il suo scopo è quello di lenire le ferite dell'esistenza con la coscienza della sorte comune, perché come scrisse in Solon, nei Poemi Conviviali: "E il poeta fin che non muoia l'inno, / vive, immortale".

# Poesie

### Maybe

Penso di star perdendo me stesso.  
Maybe I've lost them already.  
Pathetica.  
"They hate you"  
Loro dicono  
Maybe one day they'll shut up  
Ma quel giorno è lontano

-L.L.N.

### Rip my guts out

Let this knot in my stomach dissolve  
Let this stomach fall out  
Let this all spill out.  
Let these guts bloody the floor  
Let this body empty itself  
Let this empty shell go  
Let this blood color my skin  
Let these tears mix with it  
Let me grovel in the disgusting scenery.  
I can take it.

-L.L.N

### Gauge my eyes out

Take my eyes.  
Take my sight.  
Take my mind.  
Take my creativity.  
Take my colors away.  
Take my insanity away.  
Take it all away.  
TAKE IT ALL.  
**TAKE IT.**

-L.L.N

### Impegno

"Sei plo brava dal principio.  
"Impegnati di più."  
Sono troppo stanca.  
"Sei intelligente."  
Lo dubito.

-L.L.N.

### ESTRO

Occhio affamato divora la radice del mio corpo,  
osserva con cura ogni angolo del mio tronco.

Vuole in parte sparire dall'essere  
ma tenta di divenire da sopra il mio ventre.

Scruta attentamente ciò che in me si riflette  
e ascolta memorie di un numero crescente.

Assaggio in lei la scia del suo potere,  
mentre invidia gli spigoli sul suo maglione.

Aspetto di saziarmi colmando la sua insoddisfazione,  
cercando la via d'uscita dal mio vuoto inferiore.

Modifico la superficie dell'interno della sua pelle,  
mentre crescono i brividi sulle sue mammelle.

Fuori di me è stanziato il mio riflesso:  
immobile, sconosciuto e ormai disperso.

Sposto i miei occhi verso le sue curve,  
filtro il mio astio fra le sue venature.

Sotto di me diminuisce la pressione,  
mi abbuffo dell'eros delle altre persone.

-Sy Aisha

## Roulette

Assuefarsi della vita  
come culmine dell'ignoto,  
rispondo ad ogni pensiero fulmineo,  
increscioso,  
scorcio di lampante illuminazione,  
messo a repentaglio dalla funzione stessa dell'agire,  
quindi lascio perdere,  
come ieri era e come domani sarà  
un infausto compito della fortuna

-Sa

## Reticolo

Le persone che incontri  
I legami che si creano  
I ricordi che rimangono

-Sa

La luce e l'ombra danzano insieme, intrecciando le loro figure in un eterno gioco di contrasti come due amanti destinati a incontrarsi, si attraggono e si respingono creando un equilibrio fragile e meraviglioso.

Nel loro abbraccio non possiamo davvero apprezzare la luce senza aver conosciuto l'ombra, solo sperimentando entrambi i lati di una stessa medaglia, come il dolore e la gioia, i sentimenti che muovono i nostri cuori facendoci sentire vivi, possiamo veramente celebrare l'ombra e la luce.

-A.G.

## Affluente

Riconosco la spartizione di mille rottami  
diretta dalle unità di luoghi lontani  
introflessa nell'ombra  
oppressa dalla linea sottile  
che si sente ciondolare con la polvere

-Sa

## Punto a capo

Il futuro immobile,  
respira davanti a me quest'aria calda,  
misteriosa e quasi ingannevole  
cerco la via giusta  
ma non voglio sbagliare  
Vivo il presente sognando il futuro  
e cedo le mie speranze nelle scelte

-Sa

Impaginato ad Luca Gomiero

# La morte della gallina

Racconti Brevi

Un giorno, una gallina che si sentiva in trappola nella sua fattoria, vide degli uccelli volare in alto nel cielo; sbattere le loro ali in contrasto al sole, e li invidiò.

E fece un semplice, semplice pensiero "anch'io ho le ali, anch'io posso volare".

La gallina, convinta di non tornare mai più alla fattoria, salutò le poche cose che riteneva importanti per lei. Salutò il suo nido dove tante volte aveva deposto le sue uova, salutò il giardino dove molte volte aveva beccato i semi, salutò quelli che credeva essere suoi compagni di prigionia: la mucca, il cane, il topo, il maiale...

Una volta che ebbe salutato tutti salì sul pendio più alto che trovò e si gettò, sentì il vento sulla pelle, aprì le ali e le sbatté, cadde e si spezzò al suolo.

Spiacciato al suolo il suo cadavere venne mangiato dal maiale, divorato dal cane e gustato dal topo.

Oh povera, povera gallina, ormai nessuno ricorda più il tuo nome. Oh povera e buona gallina, ma tu hai mai avuto un nome?

Eppure lei non si è accorta di essere morta e pensa ancora di star volando.

Martina Gavosto



## *Rose Bianche* — Racconti Brevi —

### Capitolo IV

Il tempo volò incredibilmente veloce. La sera era oramai giunta, tant'è che le due signore erano nella foresta più inoltrata ed iniziarono, dopo qualche ora di chiacchiere, a ritornare per la strada percorsa inizialmente per avere il tempo di potersi cambiare e prender parte alla cena che vi sarebbe stata quella serata.

Mentre si trovarono alla metà esatta del percorso precedente, la curiosa donna dalla folta chioma bionda pose un'insolita domanda alla più giovane che stupita, pensò un attimo prima di rispondere.

De Luyexë: "Gentil signorina, non vorrei sembrarle scortese, ma vorrei porle una domanda e le chiedo perdono se dovessi offenderla, ma...ecco, l'ho vista accompagnata da un giovane, di chi si trattava?"

Berlinguer: "Si trattava di un mio amico molto stretto, ma le chiedo di essere così cortese da non parlarne con altri e neppure troppo assieme a me."

De Luyexë: "Come lei desidera, sarà qualcosa che rimarrà tra noi due."

Berlinguer: "Bene, non vorrei capitassero cose spiacevoli."

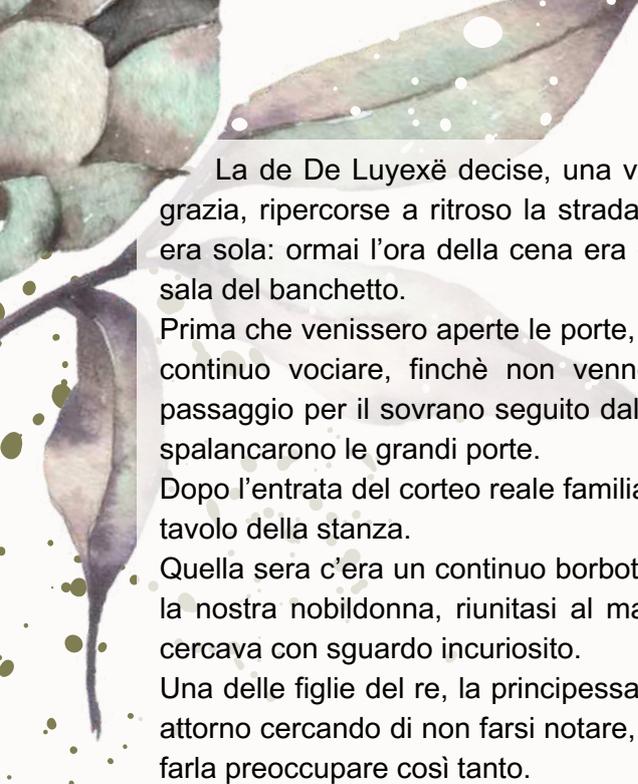
La ragazza lo disse rendendo il suo volto atarassico e la sua interlocutrice, per un attimo, sentì quasi un terrore attraversarle il corpo, senza capirne l'effettivo motivo.

Il resto del viaggio di ritorno, fu piuttosto tranquillo ed arrivarono circa un'ora prima del banchetto a palazzo e, dopo un breve saluto, si divisero tornando ognuna nella propria camera.

A quell'ora era possibile sentire solo i tacchi delle due donne che percorrevano le grandi scalinate opposte.

Da una parte vi era la donna adulta che pensava ancora a quegli avvenimenti, non particolarmente scabrosi, ma certamente perfetti per un pettegolezzo momentaneo di corte, che nel mentre si imbellettava ancor di più di ogni altra sera, decorando le sue labbra e le sue guance avendo raccolti i capelli in una treccia arrotolata sul capo. Dopo poco, si mise un vestito molto carino: azzurro con grandi fiocchi bianchi. Pose qualche gioiello che esaltò la bellezza della sua pelle candida e concluse con una grande parrucca piena di fronzoli e ricciolini, naturalmente di colore bianco.

Allo stesso tempo, la giovine non sembrava troppo interessata al prepararsi e anzi, rimase seduta davanti alla sua specchiera: ferma, immobile con gli occhi chiusi e nonostante la sua apparente calma, al suo interno, vi era un forte turbamento.



La de De Luyexë decise, una volta pronta, di uscire dal proprio appartamento e, con molta grazia, ripercorse a ritroso la strada che l'aveva diretta ai suoi appartamenti. Naturalmente non era sola: ormai l'ora della cena era quasi giunta e tutti i nobili si dirigevano nella direzione della sala del banchetto.

Prima che venissero aperte le porte, tutti erano radunati all'esterno della sala e si poteva udire un continuo vociare, finché non venne annunciato l'arrivo del re: si creò così un corridoio di passaggio per il sovrano seguito dalle figlie e dalla moglie ed anticipato da due soli servitori che spalancarono le grandi porte.

Dopo l'entrata del corteo reale familiare, seguirono tutti gli altri nobili che presero posto all'enorme tavolo della stanza.

Quella sera c'era un continuo borbottare per tutte le dame e i cavalieri che parlavano tra loro, ma la nostra nobildonna, riunitasi al marito, aveva notato la mancanza della sua conoscente, che cercava con sguardo incuriosito.

Una delle figlie del re, la principessa Gisella d'Asburgo, alla vista della contessa che si guardava attorno cercando di non farsi notare, decise di darle parola per sapere cosa stesse accadendo da farla preoccupare così tanto.

Gisella: "Mia gentil dama, non l'ho vista tutto il dì oggi, ma si sente bene? La vedo piuttosto turbata, qualcosa non va?"

De Luyexë: "Nulla di che, dolce signorina, solo...cercavo una dama di mia conoscenza che non sto vedendo presenziare."

La giovine principessa, si mise a guardarsi intorno e anch'essa notò il posto vuoto dell'amica della contessa. Chiese il nome della donna mancante e la contessa, senza problemi lo rivelò, senza sapere che, da quel momento, avrebbe creato una nemica alla duchessa, anche se la principessa non sapeva a quale orribile destino sarebbe andata incontro.

Victoria Pitassi

# MÜLLER

## Racconti Brevi

Mi chiamo marco. Vivo in Germania da quasi 6 anni. Faccio il banchiere, in pochi anni [con una piccola spinta da mia sorella] sono riuscito a guadagnarli la fiducia del direttore. Un giorno mentre stavo controllando gli ultimi documenti il direttore mi chiese di ricevere dei suoi "ospiti". Non feci particolari domande, l'unica cosa che chiesi fu a che ora sarebbero arrivati, mi rispose dicendomi "domani alle 12, nel suo ufficio". Così venne il giorno seguente. Aspettai, aspettai e aspettai. Si fece mezzogiorno, si fece l'una meno venti, l'una un quarto, le due meno cinque e così via. Fino ad arrivare alle tre.

Mentre, stufo di aspettare, iniziai a mettere via le mie scartoffie; qualcuno entrò nell'ufficio. Non bussarono neanche, semplicemente aprirono e si sedettero. Ero abbastanza sconvolto dal loro modo ma, nonostante ciò, cercai di rimanere il più logico possibile. Pensi che fossero gli ospiti di cui mi aveva parlato il direttore. Quindi, poggiai le scartoffie che avevo in mano e mi sedetti. Guardai i quattro uomini davanti a me, di cui tre in piedi e uno seduto, e chiesi "siete il signor Müller?". Non ricevetti risposta. L'uomo seduto era imponente, con corti capelli rossi. Mentre i tre uomini in piedi erano molto simili tra loro con tratti poco riconoscibili e molto comuni. Comunque, dopo qualche secondo di silenzio la mia domanda ricevette una risposta, confermo di essere il Sign. Müller. Dopo che confermò la sua identità, con i documenti e le autorizzazioni necessarie, procedemmo con il "colloquio". Gli chiesi dei suoi introiti in maniera più specifica, dei suoi investimenti e di inviarmi entro sera tutti i documenti degli anni passati e di fornire il mio contatto anche agli avvocati. Fu una giornata strana ma non successe nulla di particolare. Una volta finito e aver concordato il successivo incontro li accompagnai alla porta, finii di sistemare i documenti. Chiusi l'ufficio e tornai a casa. Nel ritorno ricevetti da mia sorella ed i miei due nipoti. Io e lei abbiamo sempre avuto un bellissimo rapporto, mi fece molto piacere parlare con loro e ridere, dopo che mia sorella mi disse di dare la buonanotte ai bambini perché dopo mi avrebbe dovuto parlare di alcuni problemi che erano apparsi in "famiglia". Allora diedi la buonanotte ai due gemelli e chiesi a mia sorella cosa fosse successo, anche se non mi interessava poi molto; dato che avevo chiuso tutti i rapporti da molti anni.

Sembrava abbastanza scossa, mi disse che nostra nonna era venuta a mancare. E che il funerale sarebbe stato da lì a tre giorni, ma non sapeva come fare tra i bambini e il lavoro. Allora le dissi che avremmo cercato una soluzione, insieme il mattino seguente. Detto ciò ci salutammo promettendoci di recuperare il discorso l'indomani. Poco dopo averla salutata arrivai a casa. Parcheggiai la macchina e mi avviai verso casa. Appena chiusa la porta d'ingresso ricevetti una chiamata dal mio superiore chiedendomi come fosse andato il colloquio e che impressione mi avessero fatto. Non mi sorprese la chiamata, ma fui molto sorpreso dal tono del direttore.

Non capivo il motivo della sua agitazione. Allora mi feci coraggio e gli chiesi perché fosse così impaurito. Ma non ebbi risposta.

Dopo mi disse di avvisare i colleghi che lunedì non sarebbe venuto al lavoro. Dopo aver augurato un buon fine settimana e concluso la chiamata avvisai i colleghi e mi preparai per andare a letto. Ero così stanco che il giorno dopo mi svegliai a mezzogiorno meno venti, come prima cosa mi lavai e mi vestii. Una volta finito presi il telefono e chiamai mia sorella, ma non rispose quindi le mandai due messaggi con scritto "ciao Zinze" "ti ho chiamato ma non hai risposto, appena riesci richiamami". [Io e mia sorella da bambini guardavamo un cartone dove i protagonisti si chiamavano Zinze e Zango, e dall'ora non abbiamo mai smesso di chiamarci così]. Quasi non ebbi il tempo di poggiare il telefono che qualcuno suonò alla porta. Fui molto sorpreso, soprattutto perché non sono solito ricevere visite e soprattutto non ho piacere nel riceverle. Feci finta di non essere in casa ma dopo la terza volta mi decisi ad aprire. Una volta aperta mi ritrovai di fronte il signor Müller che come aprì la porta si sedette autonomamente sul mio divano, con lo stesso modo scortese che ebbe nel mio ufficio. Fui così confuso che lì per lì non ebbi neanche il tempo per arrabbiarmi. Quindi chiusi la porta, presi una sedia e mi sedetti davanti a lui. Questa volta fui in grado di scrutarlo meglio, rispetto a quando eravamo nel mio ufficio. Vederlo sul quel piccolo divano fu come ricevere un pugno in un occhio. Stonava. Dopo qualche istante passato ad osservarci a vicenda nel silenzio più totale, decisi di fargli le domande più ovvie "perché sei qui? Come hai fatto a sapere dove vivo? Cosa vuoi? Perché non sei andato dal direttore?"

Sul momento lui non si degnò neanche di rispondermi e si limitò, semplicemente, a prendere delle buste contenenti dei documenti, sopra le quali aggiunse un bigliettino da visita. Una volta consegnatomi i documenti si alzò, aprì la porta e mentre fece per uscire rispose alla mia ultima domanda. Dicendomi "sono qui, perché da oggi tu ti occuperai delle mie finanze." Detto ciò se ne andò. Dopo pochi secondi mi alzai di scatto e lo inseguii gridandogli dietro cosa volessi significare tutto ciò. Ma ormai era troppo lontano, non poteva sentirmi.

E questa fu la prima volta che conobbi il signor Müller.

