

IL FATTO

GOTTINIANO!

ANNO 3 N. 1



EDITORIALE

Prof. Alessio Barettoni

Sull'ultimo numero dell'anno scorso, dedicato alla Libertà, parlavamo di condivisione e di cambiamento. Non ci pare ci sia altro da aggiungere, ma di continuare a lavorare, sì. Quest'anno la redazione si è ingrandita, segno la voglia di mettersi in gioco c'è. Ci sentiamo di ringraziare sin dsa subito la Biblioteca, le cui referenti sono Roberta Oliboni, Nicoletta Gazzeri e Roberta Bandella, perché questo sarà il luogo operativo delle nostre riunioni, oltre a tutti coloro i quali permettono che questa iniziativa possa proseguire. Va da sé ricordare che giornalino e biblioteca condividono, oltre la caratteristica di essere entrambi spazi per la lettura, quella, fondante, di essere spazi degli studenti e per gli studenti.

Da quest'anno, insieme alle consuete rubriche, troverete qualche piccola novità.

Il giornalino resta aperto per chiunque voglia scrivere, proporre o semplicemente parlarne.

Basta scrivere a giorنالينو.scolastico@liceocottini.edu.it

Seguiteci anche alla pagina Instagram [il.fatto.cottiniano](https://www.instagram.com/il.fatto.cottiniano)

INDICE:

p. 4-5

p. 6-7

p. 8-9

ATTUALITÀ

-Novità del cottini

-Interviste

-Fatto Cognitivo

p. 10-13

BENESSERE

-Mindfulness

p. 14-15

p. 16-17

ARTE

-L'arte a un passo da te

-La Nicchia

p. 18-20

p. 21-22

MUSICA

-Note di cronaca

-Radio Cottini

p. 23-25

TRUE CRIME

-True Crime

p. 26-27

p. 28-31

p. 32-34

CINEMA

-Recensione film

-Fil(m)osofia

-L'ombra dietro le quinte

p. 35-46

VIDEOGIOCHI

-Recensioni videogiochi

p. 47

p. 48-51

FUMETTI

-Recensione fumetti

-Fumetti illustrati

p. 52-57

p. 58-59

p. 60-64

LETTERE

-Angolo di lettura

-Poesie

-Racconti brevi



INFO E MATURITÀ

Veniamo a un'informazione pratica **per gli studenti di quinta**. Ricordatevi di inviare la domanda per l'Esame di Stato entro il 30 novembre con i moduli scaricabili sul nostro sito, altrimenti la maturità per voi sarà più lontana!

Sempre per voi di quinta, cominciano le attività di orientamento per il futuro. Il 14 dicembre dalle 10 alle 12 ci sarà un incontro sulle attività di restauro della Reggia di Venaria, l'attività di restauratore può essere interessante, l'avete mai presa in considerazione?

ATTIVITÀ SPORTIVE

Per tutti, ripartono i corsi sportivi del Cottini, quest'anno con nuoto (mercoledì dalle 16 alle 17) e hitball (lunedì dalle 14,30 alle 16). Ci si può prenotare nella sezione ATTIVITA'/SPORT del sito del Liceo del liceo <http://www.liceocottini.it/attivita/sport.html>

Buongiorno cottiniani! Come state? Per questa prima uscita cominciamo con le elezioni dei rappresentanti di istituto che ormai sono stati eletti.

Eletti i rappresentanti d'istituto!

Dopo una serrata campagna in cui si sono impegnati a trovare delle nuove idee per migliorare il Cottini con proposte molto valide, entrambe peraltro molto incentrate sull'ambiente, sono risultati eletti due rappresentanti per entrambe le liste: Berruto Beatrice e Albano Filippo per la lista 2, Grasso Rebecca e Pitassi Victoria per la lista uno 1.

Essendo stati eletti due membri di entrambe le liste, ovviamente gli studenti dovranno impegnarsi ad unire in modo logico e definitivo i loro obiettivi.

Siamo immagino tutti curiosi di sapere cosa potranno fare per la scuola questi studenti, ci sono molti argomenti che ci interessano molti studenti, sia dal lato ambientalistico sia da quello dei progetti, dal PCTO a semplici murali.



INIZIATIVE

Il nostro liceo aderisce all'iniziativa "#loleggoperché" promossa dall'Associazione Italiana Editori (AIE).

Si terrà in tutta Italia dal 4 al 12 novembre.

In breve, essa è finalizzata a promuovere il libro e la lettura arricchendo il patrimonio librario delle biblioteche.

Partecipare è molto semplice. La nostra scuola si è associata a cinque librerie (di seguito l'elenco e l'indirizzo) nelle quali è possibile acquistare uno o più testi che verranno donati alla biblioteca del "Cottini". L'AIE, al termine dell'iniziativa, aggiungerà inoltre un monte libri, raddoppiando il numero dei volumi donati con nuovi titoli. Presso le librerie abbiamo già depositato un elenco dei testi che ci piacerebbe acquisire e mettere a disposizione di tutti i ragazzi. È comunque possibile sceglierne altri: volumi che ci sono particolarmente piaciuti o che i librai possono suggerire.

Dunque, ricapitolando:

SCEGLI TU IN LIBRERIA IL LIBRO CHE VUOI TROVARE NELLA BIBLIOTECA SCOLASTICA E DONALO AL COTTINI!

IL TUO DONO VALE DOPPIO!

Ringraziamo ancora una volta le bibliotecarie prof.sse Monica Bandella, Nicoletta Gazzeri e Roberta Oliboni che ci salutano con le parole di Charles W. Eliot "I libri sono gli amici più tranquilli e costanti, e gli insegnanti più pazienti".

Le LIBRERIE ASSOCIATE sono:

Maramay Via Cercenasco 9/c - TORINO – 10135 (Lingotto)

Libraccio Torino

Via Ormea, 134/B - TORINO – 10126 (San Salvario)

Gulliver Via Boston 30/B - TORINO – 10137 (Santa Rita)

La gang del pensiero di Bertelli A. Corso B. Telesio 23/n - Torino – 10146 (Pozzo Strada)

Libreria Nisa Via Paolo Braccini 93/B - TORINO – 10141 (San Paolo)



PROGETTI

Altre attività, alcuni studenti di multimediale, in particolare la classe 5N stanno collaborando con i Carabinieri di Corso Brunelleschi per girare alcuni spot per la **Campagna Nazionale di Comunicazione dell'Arma** in occasione della **giornata per la lotta alla violenza sulle donne**. Già l'anno scorso i ragazzi avevano lavorato in tal senso, molti dei manifesti realizzati si possono vedere appesi ai muri della nostra sede, quindi non vediamo l'ora di sapere come sarà il prodotto finito di quest'anno.



“Una notte infinita dormiremo” di Agnese Braga

Sempre da multimedia, è arrivata la notizia che Agnese Braga, classe 4N, ha partecipato al **concorso per il premio in memoria di don Sergio Colombo**, importante figura di riferimento sul territorio bergamasco. Il concorso, aperto a studenti del liceo e dell'Accademia delle Belle arti di tutta Italia, quest'anno proponeva come tema l'"Elogio del limite". Agnese ha partecipato con un progetto di tre fotografie. Tra i vari lavori selezionati la giuria (composta da critici d'arte e insegnanti dell'accademia.) ha premiato il suo lavoro e la loro motivazione è la seguente. **"L'opera coglie il tema della mortalità, limite per eccellenza, come condizione che attraversa le generazioni, e lo esprime con toni di levità e partecipazione"**. Di seguito l'opera vincitrice di Agnese (brava!) e le didascalie al progetto.



Esprime la dualità emotiva che divide il sentimento umano di fronte all'inevitabile caducità della vita: un senso sublime di terrore e bellezza. La finitezza della nostra esistenza rende pieno di significato, di sfumature, di colori ogni nostro singolo quotidiano. D'altra parte in un mondo in cui l'essere umano vive all'insegna del progresso tecnologico e scientifico, non trovare risposta alla domanda "cosa c'è dopo la morte", mette a nudo la nostra unica reale debolezza.

CORSI

È già partito il corso di teatro, Arte e spettacolo, organizzato dalla prof.ssa Nadia Cervellera, dal prossimo numero vi daremo conto di come procedono le attività.

Infine diamo conto del **progetto Semi di Lampedusa**, che anche quest'anno ha visto la partecipazione di tre allievi alle iniziative del Comitato 3 Ottobre sull'isola di Lampedusa, organizzate per conoscere da vicino la realtà migratoria. Qui gli allievi presenti in quei giorni ci raccontano cosa hanno fatto.

Il testo che segue è stato scritto da Lorenzo De Piccoli, Francesco Garbero e Irene Pellicchia, con la supervisione del prof. Alessio Barettoni.

All'inizio delle attività a Lampedusa ci hanno chiesto di scrivere cosa rappresentasse il concetto di isola per noi. Una delle risposte venute fuori è "collegamento" e in effetti è forse il primo pensiero che viene in mente appena la si vede per la prima volta dal finestrino dell'aereo. Lampedusa a livello politico è un'isola italiana che appartiene all'Unione Europea, mentre morfologicamente è già parte dell'Africa.

Due facce sono insite nell'isola e nei suoi abitanti: lo si nota a partire dai dettagli più ironici. Dalle auto senza portiere che si contrappongono a quelle nuove e lucide in centro città, fino alle più profonde contraddizioni che colpiscono gli abitanti che sono logorati dai continui sbarchi e morti a largo delle loro coste, ma che comunque continuano ad accogliere le persone e trattarle come esseri umani, cercando di restituire loro una dignità che altri vorrebbero togliere.

Le attività che abbiamo svolto in quei giorni sono state molteplici.

Erano tenute da diversi specialisti del settore, persone che in modo diverso lavorano in questo ambito umanitario. Al mattino ci recavamo in una delle due scuole dell'isola per seguire dei workshop. Ognuna di esse era dedicata ad un aspetto particolare delle migrazioni e affrontavano tematiche come il ritrovamento degli scomparsi e l'identificazione dei morti, il racconto di esperienze personali di migranti, la strada e le difficoltà delle tratte migratorie, la visita alle imbarcazioni con cui i migranti arrivano sull'isola, e altro ancora.

Al pomeriggio invece c'erano diverse conferenze e tavole rotonde con politici e altri esperti nella piazza principale della città. L'ultimo pomeriggio di attività abbiamo fatto un incontro con alcuni dei sopravvissuti al naufragio del 3 ottobre 2013 e con alcuni pescatori che li hanno soccorsi, che rispondevano a delle domande riguardanti il loro viaggio, la loro vita nei paesi di origine, le loro esperienze

personali, etc.

La notte del 3 ottobre, alle 3:15 (ora del ritrovamento dell'imbarcazione da parte di alcuni pescatori dell'isola) ci siamo recati al Memoriale per un momento di raccolta e commemorazione delle vittime. Le attività si sono concluse la mattina del 3 ottobre con una marcia che dalla piazza centrale arrivava fino alla Porta d'Europa dove c'è stato un ultimo momento di commemorazione con la presenza anche di alcune personalità politiche e religiose.

È sicuramente stata un'esperienza costruttiva e di crescita che ci ha permesso di conoscere più a fondo quella realtà ancora troppo lontana da noi e di vederla in modo più oggettivo rispetto ai racconti dei media.

Scritto da Eleonora Brignone e Alessio Barettoni
Impaginato da Daniela Cappello

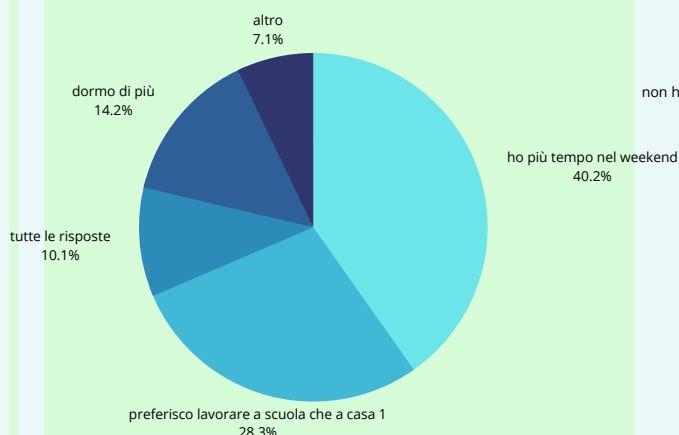
INTERVISTE POSSIBILI

Riprendiamo con le nostre interviste! Siamo tornati più forti che mai, per portarvi più vicini a considerare differenti punti di vista su alcune questioni che ci riguardano. In questo numero iniziamo a parlare di come si stanno trovando gli studenti con questo nuovo orario. Si tratta ovviamente di un vissuto ancora breve, su cui però torneremo, quindi ora ci confrontiamo con le prime impressioni. Chi aveva un'opinione specifica prima, ha cambiato idea? I risultati dei sondaggi sono variati in qualche modo?

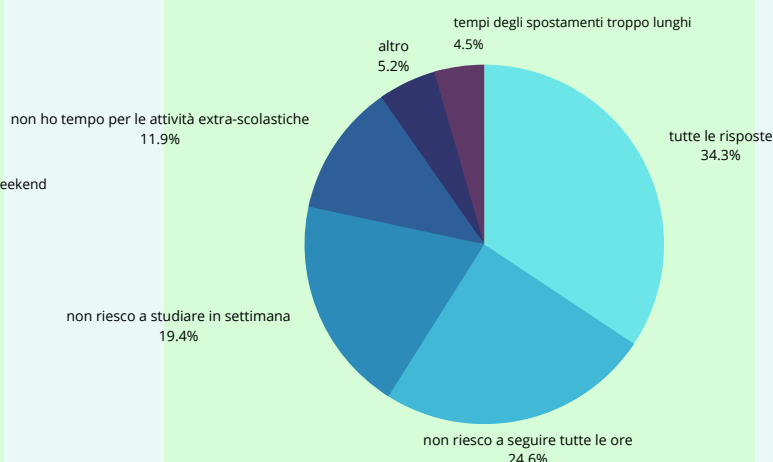
Abbiamo svolto un'indagine su Instagram e una dal vivo dividendo sede e succursale e bilanciando le risposte tra gli anni e gli indirizzi, in modo da uniformare il campione delle risposte. Intervistando direttamente gli studenti in sede si è evinto che le classi terze, per la maggioranza, si trovano bene con l'orario attuale, mentre quarte e quinte vorrebbero tornare al passato. In generale chi ha risposto che si trova attualmente bene ha scelto come motivazione il weekend libero e ci ha specificato di abitare vicino a scuola, mentre chi ha attestato il proprio malcontento ha dato come motivazione una maggiore difficoltà a restare attenti in classe per tante ore al giorno o l'impossibilità di frequentare attività extra-scolastiche.

Per quanto riguarda la succursale sembra prevalere un desiderio comune per le seconde di tornare alle origini, mentre le prime si suddividono tra chi preferisce un orario su sei giorni e chi invece ne vorrebbe uno su cinque in base alle stesse motivazioni espresse sopra.

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:



Torneremo sulla questione durante l'anno, ma voi seguite la nostra pagina Instagram @il.fatto.cottiniano per rimanere sempre aggiornati e rispondere a questi e altri sondaggi!

Per rendere più avvincente la rubrica abbiamo pensato di unire il qr code per vedere alcune delle nostre interviste, realizzate in succursale da Miriam Basilicata, Emma Sansone e Dorotea Altemandi. Ai videointervistati sono state fatte diverse domande, non solo in merito all'orario, ma nel passaggio fra le medie e le superiori. Guardatelo con attenzione, perché un caro amico ci ha regalato la sua testimonianza!



Articolo di:
Dorotea
Altemandi,
Miriam Basilicata,
Eleonora
Brignone,
Valentina Natalini
e Emma Sansone,
Ambra Tonini.

impaginato da
Beatrice Berruto

Invece che di questioni politiche pure e semplici, oggi vorrei introdurre il discorso con un film uscito di recente, che abbiamo anche visto con la scuola.

Immaginiamo di essere in un Paese in cui la nostra vita non ci soddisfa. La politica, la cosa di tutti parla di tutto tranne che di noi, la gente è scontenta, la felicità è un'emozione data solo dalle piccole cose in un contesto più grande, in cui di felice c'è ben poco.

Immaginiamo quindi di decidere che ne abbiamo abbastanza, che qui finisce un capitolo chiuso. Immaginiamo di pianificare di andarcene, di migrare in un altro paese, in cerca di pace.

Dunque i problemi che potrebbero sorgere sono: in che paese andare? Germania? Francia? O spostarci in un altro continente? E poi come fare? Dove prendere casa? E la lingua?

Insomma di complicanze ce ne sono a bizzeffe.



Eppure in questa lunga lista di quesiti, non mi pare ci sia la preoccupazione di essere presi dalla mafia locale ed essere torturati affinché la nostra famiglia non paghi un riscatto impossibile da sostenere. Sarebbe follia. Tanto meno il fatto che partiremmo senza la certezza di arrivare vivi a destinazione. Perché dovremmo lasciare la nostra casa in cerca di una vita migliore se di mezzo c'è il rischio di morire? Noi forse questo problema non lo abbiamo, ma qualcun altro sì.

Le persone che si spostano dai paesi con reddito basso, in Africa in questo specifico caso, devono affrontare sofferenze atroci. Ma parliamo del film.

Seydou e Moustapha (nel film Moussa) intraprendono quella che da tutti è definita una vera propria odissea per raggiungere l'Europa.

I ragazzi scappano da Dakar, in Senegal, il motivo è semplice: vogliono emigrare dalla loro città natale, esattamente come molti di noi sognano di trasferirsi all'estero. Così iniziano il loro viaggio, un viaggio crudele e ingiusto, ma che li cambierà e li metterà dinnanzi a situazioni che non danno scelta, i due ragazzi non hanno una via di fuga, neanche quando gli viene data un'alternativa, poiché solitamente quest'alternativa significa morte.

Ce ne accorgiamo quando, una volta che vengono fermati dalla mafia libica, dopo giorni di stenti nel deserto, gli viene data una scelta: ammettere di avere dei soldi con sé e pagare, poiché "Qui siamo in Libia, con i soldi entrate, sennò finite in prigione".

Ed è presto fatto, come Pinocchio e Lucignolo partono puri e innocenti verso il Paese dei Balocchi, così Seydou passa dall'essere un ragazzo di 16 anni come tanti, pieno di sogni e con tanta voglia di cambiare, ad un ragazzo che scopre la determinazione, l'attesa, il silenzio e la



·IO CAPITANO·

IL FATTO COGNITIVO

sofferenza. Il viaggio che compie è questo: un viaggio nel dolore dell'ingiustizia e della cattiveria, dell'indifferenza. "Odio gli indifferenti" diceva Gramsci. Forse anche Seydou li odia, adesso, e anche Mamamdou Kouassi, uomo che ha ispirato il film, probabilmente odia l'indifferenza, l'indifferenza di chi ha visto le torture e le ha lasciate impunte, l'indifferenza dei soccorritori che continuano a mentire a quelle persone che si aggrappano alla speranza per non affondare. L'indifferenza è poi rappresentata dal mare, dalla sabbia, che man mano sommerge e affossa i cadaveri di chi ha iniziato il viaggio, e non l'ha mai finito.

Devo dire che guardando il film mi sono sentita come gli spettatori del Truman show per certi versi, facevo il tifo per i protagonisti, volevo a tutti i costi che ce la facessero. Mi sono affezionata a loro. Poi, alla fine, mi sono chiesta: chissà se tutti noi, indifferenti a tutte le situazioni di ingiustizia, dall'alto delle nostre vite privilegiate, abbiamo il diritto di fare il tifo per Seydou e Moussa. Concludo con la testimonianza di Mamamdou:



"La mia storia non è soltanto la mia, ma anche quella di migliaia di migranti. Al terzo giorno il gommone era spaccato in due. Chi poteva pregare, pregava. Mentre toglievamo i vestiti per tappare il buco, due persone sono entrate dove il gommone era spaccato e sono morte. Per fortuna incontrammo dei pescatori di Mazzara del Vallo e abbiamo detto 'Stiamo morendo! Stiamo morendo!'. E chiamarono la Guardia Costiera italiana e ci hanno detto 'Ok noi rimaniamo qua. Arriverà sicuramente la Guardia Costiera.' Ed è stato un onore vedere la grande barca venire da noi. E così sono stato contattato da Matteo Garrone, che voleva scrivere una storia vera."

Scritto e impaginato da Daniela Cappello



mindfulness

VITA DA ADOLESCENTE

Bentornati cottiniani, eccoci nel primo articolo di Mindfulness di questo nuovo fantastico anno! Cosa c'è di meglio del conforto e della comprensione quando si attraversa una fase importante come quella dell'adolescenza? Queste sono alcune informazioni riguardo alle vostre vite che speriamo vi facciano sentire più compresi, e vi permettano di visualizzare la situazione in maniera più schematica, così da staccarci da una narrazione cupa, destabilizzante di questo periodo di vita.

Se ci sembra che tutto ci stia crollando addosso è perché in un certo senso è così. Quel peso nuovo e fastidioso che percepiamo non fa nient'altro che parte del cambiamento totale, della rivoluzione e dello sviluppo della nostra persona, e quindi è un evento da valorizzare!

Le tre fasi dell'adolescenza si chiamano, prima / preadolescenza, adolescenza e terza / tarda adolescenza. Più precisamente i cambiamenti di una persona in questo periodo si possono classificare in :

- ormonali
- fisici
- emotivi
- percettivi



Questi anni sono anche chiamati "periodo della maturazione sessuale" e si riferiscono a quella trasformazione attraverso la quale il corpo di un bambino diviene un corpo adulto. La velocità di questi cambiamenti è personale ed è più evidente a livello dell'aspetto fisico. Ciò può portare ognuno di noi al confronto con l'altro e di conseguenza provocarci sentimenti di inadeguatezza, insicurezza e frustrazione. Aumenta la convinzione che esista un modello di corpo perfetto ignorando l'unicità del proprio percorso di sviluppo personale.

Un'ondata di cambiamenti investe anche il cervello dell'adolescente. Si tratta di uno sviluppo neurologico, una fase in cui si verificano modifiche anche nei comportamenti psicosociali e nelle emozioni grazie alle crescenti capacità di attenzione, ragionamento, memoria e linguaggio (capacità cognitive e metacognitive). Si acquistano capacità quali profondità di pensiero, ragionamento logico e spaziale, formulazione più razionale di ipotesi e teorie e via dicendo.



Nella percezione di ognuno vi è un profondo rimaneggiamento della propria identità, si fa strada il desiderio di auto realizzarsi. Il motivo per cui ci sembra di non possedere una personalità precisa, un'etichetta, di non identificarci bene in una qualsivoglia categoria per sentirci parte di qualcosa, è che stiamo inconsciamente e "graziosamente" (anche se non sembra) balzando tra le varie versioni di noi per scoprirne il più possibile, e consolidare in futuro quello che unicamente saremo. E le persone che saremo saranno anche frutto dell'impatto che la nostra adolescenza avrà su di noi.

La gestione delle emozioni durante l'adolescenza sembra sempre un'enorme incognita. Un giovane a questo punto sviluppa una certa facoltà introspettiva, molto più cosciente ma non sempre equilibrata o stabilizzata. Durante i cambiamenti ormonali, è evidente come per un adolescente sia a volte estremamente difficile tenere sotto controllo le proprie emozioni, ma soprattutto lo stress. Potrete tutti confermare come ci si senta a cambiare stato d'animo numerose volte durante la giornata e vivere il nostro tempo come un lungo giro sulle montagne russe: estenuante. Quante volte ci è capitato di essere stressati per la scuola o semplicemente per qualsiasi altro motivo e non riuscire a dedicarsi un momento per sé?



Per tranquillizzarci pensiamo intanto al fatto che siamo "tutti sulla stessa barca", ovvero tutti attraversiamo le stesse difficoltà adolescenziali, nessuno è solo in questa situazione e tutti meritiamo di sentirci bene, soprattutto emotivamente. Uno degli ambiti in cui noi studenti troviamo maggiore difficoltà è la vita scolastica. Molti di noi non riescono ad organizzare lo studio finendo per trascurare la vita al di fuori di esso. Magari questa rubrica non vi regalerà la soluzione a tutti i problemi scolastici, ma speriamo vi aiuti a equilibrare

La prima cosa di cui uno studente avrebbe bisogno è un solido metodo di studio, ne esistono di vari tipi, ma il più conosciuto è la tecnica del pomodoro

- “tecnica del pomodoro” ha un nome un po’ bizzarro e privo di senso ma funziona. Consiste nell’inserire un timer di 25 minuti su telefono, tablet o altro e cominciare a studiare, allo scadere del timer se ne inserisce un altro da 10 minuti.
- In quei 10 minuti si può fare quello che si vuole: mangiare o stare al telefono, l’importante è non studiare, in questo lasso di tempo ci si deve categoricamente rilassare. La tecnica prosegue così con intervalli di 25-10-25-10 e così via, fin quando non si finisce di studiare definitivamente.
- Questa tecnica è molto utile per chi ha una soglia dell’attenzione nella media. Infatti la nostra mente è in grado di mantenere un’attenzione di 25 minuti in un’ora circa, e quindi dopo di essi si ha bisogno di riposare.
- Vi sono infiniti metodi di studio, ad esempio leggere un paragrafo, sottolineare le parti fondamentali e poi schematizzarle, oppure la tecnica della candela, che consiste nel fare i compiti, sia pratici sia teorici, fin quando la candela non si spegne.
- Ma il consiglio più utile è probabilmente quello di non sovraccaricarsi e iniziare subito a fare le cose quando diciamo a noi stessi convinti “va bene ora comincio” con le vibes più positive possibili, perché se rimandiamo rischiamo di ritrovarci poi senza voglia, e quindi i risultati saranno forse negativi.



Al di là dei metodi di studio per l’organizzazione, la vita di un adolescente non è solo questo; la vita di un adolescente è molto complessa. È vero, è la fascia d’età più bella ma anche quella più difficile. Molti di noi affrontano ogni giorno problemi che non riescono nemmeno a condividere o semplicemente abbiamo l’impressione di non sapere sempre che cosa ci passa per la testa. Spesso ci sentiamo spaesati.



- Un consiglio utile per sfuggire ai pensieri è fare quello che ci piace senza pensare troppo. Uscite, dipingete, leggete, scrivete, ascoltate musica, cucinate...fate solo quello che vi fa stare bene. Non facciamoci sopraffare solo dai brutti pensieri, perché altrimenti non ne usciamo più.
- Un percorso spesso sottovalutato che può concretamente aiutare noi adolescenti è quello di intraprendere una terapia con uno psicologo o psicoterapeuta. Sì, molti problemi adolescenziali sono passeggeri, ma se non affrontati coscientemente possono evolvere in problematiche più ostiche. Inoltre ci consente di processare più velocemente traumi e negatività che altrimenti rischiamo di portarci dietro per tanti altri anni.
- Circondiamoci il più possibile di persone che ci vogliono bene, o almeno di quelle che crediamo lo facciano. Nonostante a quest'età si metta molto spesso in discussione il significato dell'amicizia, cerchiamo di trarre il meglio da ogni conoscenza, e da chi ci riserva il peggio traiamo invece un insegnamento. Questa tematica però la tratteremo prossimamente (stay tuned).

Tra tutti i piccoli "tips" che ci si possano scambiare tra adolescenti, forse il più utile è anche il più scontato: dobbiamo renderci conto prima o poi che è una fase indispensabile della nostra vita. Per quanto sia negativo, anche a livelli estremi per l'incolumità della nostra salute mentale, è probabilmente uno dei periodi di maggior accrescimento, per raggiungere le persone uniche che saremo domani.

E con questo da Mindfulness è tutto, speriamo che questa piccola panoramica sull'adolescenza vi sia piaciuta e che saremo capaci di intrattenervi e informarvi per un altro bellissimo anno assieme!

SCRITTO DA NICOLE MARTYNYUK E AMBRA

IMPAGINATO DA BEATRICE BERRUTO

Sapevate che per Freud, fondatore della psicanalisi, l'adolescenza è il periodo in cui i desideri sessuali del bambino devono trovare la loro "normale" finalità? Non solo! Tutto ciò che il bambino apprende e percepisce durante i primi 8 anni di vita (circa), che racchiude nel cosiddetto inconscio (desideri, paure, pulsioni, traumi soprattutto) lo manifesta proprio durante l'adolescenza. Quindi le risposte su noi stessi che ora tanto bramiamo sono da scoprire nel nostro passato, ancora prima che nella nostra vita da teenager.



L'ARTE A UN PASSO DA TE

Ciao a tutti, in questa nuova rubrica parleremo di musei e mostre presenti a Torino, con l'obiettivo di far conoscere a tutti l'arte dei musei della nostra città.

In questo primo numero ci soffermiamo sui Musei Reali siti a Palazzo Reale in Piazza Castello.

Se non li avete mai visitati, andateci subito, troverete arte di ogni tipo!

La visita al museo è molto ampia, se lo volete osservare bene in tutto il suo

splendore sicuramente impiegherete almeno due o tre ore.

All'inizio del vostro percorso vi troverete davanti ad un'immensa visita alla

scoperta di tutte le varie sale reali del palazzo, tra cui la sala del trono, la sala da

pranzo e la splendida sala da ballo.



Continuando la visita, per gli appassionati di armi, arriverete all'Armeria

Reale dove troverete tutta la collezione antica dei Savoia nei secoli, dove non possono mancare le varie riproduzioni a grandezze

reali dei cavalieri e dei loro cavalli. Qui sono presenti persino delle armature di samurai.

Successivamente avrete la possibilità di entrare a visitare la Cappella del Duomo

in cui potrete ammirare l'altare e vedere dall'alto uno splendido dipinto che ritrae l'ultima cena, dipinto da Luigi Gagna, ma non pensiate che questo sia l'unico

quadro che potrete trovare.

Da questo punto del palazzo vi ritroverete infatti a visitare due piani della

Galleria Sabauda, una collezione super fornita e meravigliosa. Qui potete

ripercorrere gli anni del Rinascimento, le collezioni dal Quattrocento

al Seicento, tra cui opere di famosi pittori come Guido Reni o Paolo Veronese; si

prosegue poi con il Settecento e i dipinti con le vedute di varie

città. Una parte molto bella è la

collezione Guarino dove potrete ammirare una delle Veneri di Botticelli.





Finita la visita della galleria si dovrà scendere e prima di uscire a fare una passeggiata negli splendidi Giardini Reali, potremmo continuare a fare un giro nel Museo di Antichità, il più antico in Europa; qui troverete di tutto dalle statue, ai vasi, dai gioielli agli abiti delle antiche civiltà. Insomma una visita molto interessante e variegata.

Il prezzo è molto accessibile visto che, come per molti altri musei, sotto ai 18 anni è gratuito, dai 18 ai 25 il prezzo è solo di due euro e dai 25 in su il costo è di quindici euro.

Musumeci Giulia



LA NICCHIA

DI EMMA SPINA E CHIARA D'AMATO

Prima di tutto una breve introduzione!

Questa nuova rubrica parla di forme d'arte che, come suggerisce il titolo, sono di nicchia, quindi poco conosciute. Ci piace sempre scoprire nuovi artisti e far sì che tutti li conoscano per trasmettere i loro messaggi e chissà, magari farvi scoprire il vostro nuovo artista preferito.

Speriamo che la nostra rubrica possa piacervi, buona lettura!

GLI IMMORTALI

UN ABBRACCIO CHE DURA
DA 5.500 ANNI

Nel febbraio del 2007, a Valdarò presso Mantova, durante degli scavi di una villa romana, furono ritrovati due scheletri del Neolitico sepolti insieme, faccia a faccia, incrociati in un abbraccio che coinvolge anche gli arti inferiori. Si tratta dell'unico esempio di sepoltura doppia, detta "bisoma", in Italia Settentrionale.

Si tratta di una tipologia particolarmente rara di sepoltura, ancora più se si tiene conto della presenza di due soggetti di sesso opposto: sulla sinistra si trova lo scheletro di una donna di età tra i 16 e i 20 anni, sulla destra un uomo tra i 18 e i 22.

L'apparente abbraccio di questi due giovani li consegna al nostro immaginario come una sorta di Romeo e Giulietta della Preistoria ed è la ragione del grande "fascino" dei due scheletri, ormai conosciuti come "Gli amanti di Valdarò".

Appare molto probabile che i corpi dei due siano proprio stati composti in quella posizione al momento della sepoltura. L'abbraccio è quindi ricco di significati simbolici, di possibili ipotesi interpretative. Importante notare come lo studio degli Amanti di Valdarò, ritrovamento di grande importanza, sia tuttora in corso e che con il tempo il pubblico davanti alla teca del museo di Mantova è giunto a porsi le stesse domande da cui erano partiti i ricercatori. Per questo sono un reperto che genera un circolo virtuoso, che unisce ricerca e curiosità da parte dello spettatore.

A sette anni dal ritrovamento, l'11 aprile 2014 sono stati definitivamente esposti all'interno di una teca in cristallo al Museo Archeologico Nazionale di Mantova.



Delle copie del materiale del corredo funebre sono state poste nella posizione del ritrovamento, mentre gli originali, per motivi di conservazione e di studio, sono invece custodite in teche vicine. Si tratta di oggetti litici, in particolare lame, e di una punta di freccia che, ritrovata sopra le spalle della ragazza, ha fatto discutere fin dai primi momenti. Non sembra, allo stato attuale degli studi, esserci un'inequivocabile prova che metta in relazione la freccia con la morte dei due. Non sono apparsi, infatti, evidenti traumi riconducibili a una ferita, durante lo studio dei resti umani.

Migliaia e migliaia di anni
Non basterebbero
Per dire
Il minuscolo secondo d'eternità
In cui tu m'hai abbracciato
In cui io t'ho abbracciato

(J. Prévert)



LA GIOVANE MARTIRE

Opera dell'artista francese Paul Delaroche, La Giovane Martire è un dipinto realizzato con la tecnica olio su tela e attualmente conservato al Museo del Louvre a Parigi. Risale al 1855, possiamo infatti trovare evidenti riferimenti allo stile romantico delle scene di genere tipiche di quel periodo ed è uno degli ultimi dipinti che Delaroche ha realizzato prima di morire.

Nel dipinto viene raffigurata la figura di una giovane donna con le mani legate nelle acque di un fiume che è stato indicato come il fiume Tevere. La scena si svolge al crepuscolo, infatti, la penombra avvolge tutto l'ambiente circostante rendendo il corpo senza vita della giovane l'unica figura visibile in modo chiaro. Nella parte alta a sinistra possiamo intravedere due figure che osservano dalla riva la scena e che si pensa siano i genitori della ragazza che piangono la sua morte, mentre alle loro spalle possiamo osservare l'unica porzione di cielo in cui vi sono alcuni nuvoloni e i colori che il sole produce mentre tramonta.

Delaroche illumina la giovane martire tramite una luce bianca che arriva dall'alto e che crea un forte contrasto con la penombra di tutto il dipinto rafforzando così la drammaticità della scena. Questa luce inoltre illumina l'aureola situata sopra il volto della ragazza.

Molto probabilmente questo quadro è stato realizzato da Delaroche come omaggio alla sua defunta moglie Louise Vernet che era morta nel 1845 ed aveva fatto da modella in molti dei suoi dipinti.

Il dipinto, rettangolare con un piano curvo, era inizialmente privo di cornice, che fu aggiunta successivamente alla creazione del quadro. L'artista realizzò una prima versione del dipinto nel 1853, di dimensioni inferiori a quelle dell'opera esposta al Louvre. Questa versione venne acquistata dalla granduchessa russa Elena Pavlovna e fu collocata nel Palazzo Michajlovskij ma sarà trasferito quando nel palazzo verrà istituito il Museo Russo. Più in là venne inserito nella collezione di beni della duchessa Elena di Meclemburgo-Strelitz, e dopo la Rivoluzione d'Ottobre divenne di proprietà nazionale ed esposto al Museo dell'Ermitage nel 1921, dov'è rimasta fino ai giorni nostri.

Esiste inoltre una copia del dipinto realizzata da Charles Jalabert che si trova al Walters Art Museum di Baltimora.

NOTE di CRONACA

Tra Sour e Guts, il megasuccesso di Oliva Rodrigo

Publicato il 21 maggio 2021, Sour è l'album d'esordio della giovane cantante Olivia Rodrigo che ha raggiunto risultati impressionanti in pochissime settimane dalla pubblicazione.

Driver license è la canzone che ha portato il mirino del pubblico sulla cantante, è stato pubblicato l'8 gennaio 2021 come estratto dell'album ed ha raggiunto 100mila stream otto giorni dopo la sua pubblicazione diventando inoltre la canzone non natalizia più ascoltata nell'arco di un giorno nella classifica della piattaforma musicale Spotify.

Il primo di aprile 2021 viene rilasciata Deja vu, un'altra traccia dell'album che si è posizionata al terzo posto nella classifica Billboard hot 100 in madrepatria, mentre una settimana prima della pubblicazione di Sour la cantante ha rilasciato Good 4 u brano che l'ha portata direttamente al primo posto della classifica statunitense.



Ottime premesse per l'album in uscita che ha raggiunto più di 72.000 copie vendute diventando l'album più consumato della settimana, ha ottenuto il primo posto nella Billboard 200 segnando il più grande debutto nella classifica del 2021 fino ad allora.

Il filo conduttore che lega tutte le canzoni dell'album è il dolore e l'elaborazione di un amore finito, la cantante infatti aveva appena interrotto la sua relazione con Joshua T. Barnett con cui lavorava nella celebre serie tv *High school musical: the musical* della Disney. In queste canzoni Olivia ci fa capire che si è ritrovata nel mezzo di un triangolo amoroso, perché fa spesso dei riferimenti ad una ragazza che molti fan hanno ipotizzato possa essere Sabrina Carpenter (altra stella delle serie Disney), ma la cantante non ha mai specificato a chi fossero destinati tutti questi riferimenti, provocando così un enorme fiume di odio ed insulti social nei confronti di Sabrina Carpenter. Quest'ultima ha risposto a tutto questo odio con una canzone intitolata *Skin* che è stato il suo primo singolo rilasciato nel 2021, un'uscita inaspettata che la cantante ha annunciato sui suoi account Instagram e Twitter.



A due anni dall'album di esordio, la Rodrigo ha annunciato tramite alcuni Easter egg (contenuti nascosti) l'uscita del suo nuovo album, *Guts*, per l'8 settembre di quest'anno, seguito immediatamente dall'annuncio dei due singoli, *Vampire* e *Bad idea right?*

Mentre nella scrittura del primo album collaborano con lei vari artisti, tra cui Hayley Williams e Josh Farro (dei Paramore), questa volta le canzoni sono interamente scritte da lei (con la partecipazione ovviamente del suo produttore, Dan Nigro), dimostrando ancora una volta le sue capacità, estremamente alte per una ragazza di soli vent'anni.



Il genere di questo album, a differenza di Sour, dove si potevano trovare molte ballad, è molto più pop rock, e gli argomenti trattati sono principalmente le sensazioni che una ragazza della sua età si trova a vivere tutti i giorni, come le aspettative che la società ripone su di lei, in All American bitch o in Teenage dream, le insicurezze di vario genere con Pretty isn't pretty o Lacy e di nuovo qualche storia d'amore finita male come quella raccontata nel singolo Vampire.

La verità è che le canzoni di Olivia ci rimangono in testa non solo per il loro ritmo orecchiabile, ma anche perché la giovanissima star riesce a raccontare la storia di ognuno di noi.

Subito dopo l'uscita di Guts, che al contrario delle aspettative ha perfino superato i record in precedenza ottenuti con Sour, Olivia annuncia il suo secondo tour, questa volta negli stadi, che è andato sold out in pochissimi minuti, se non per qualche biglietto vip non ancora venduto.

Non vediamo l'ora di sentire questa nuova Olivia dal vivo, e le auguriamo ogni successo con i suoi prossimi progetti!

di Emma Spina e Beatrice Berruto
impaginato da: Beatrice Berruto



RADIO

Cosa ascoltano i Cottiniani ?

Abbiamo pensato di creare una rubrica di consigli musicali fornitici dagli studenti stessi attraverso l'account Instagram del giornalino. Abbiamo raccolto i consigli con una piccola descrizione della canzone e il motivo per cui veniva consigliata. Le descrizioni sono riportate qui come sono state scritte nei commenti alla pagina.



悪之花

- 黄龄 -



È una canzone fantastica, magari più adatta a coloro a cui piace la musica più rumorosa/elettrica, e se ascoltata con le cuffie è ancora meglio.



Seven

- Taylor Swift -



La consiglio perchè mi da le stesse sensazioni di un abbraccio caldissimo.



Mutter

- Rammstein -



Sono una band pazzesca hanno sia canzoni con un ottimo ritmo con tracce techno che canzoni più profonde e significative, li adoro perchè hanno questa varietà.



Il jazz dell'aldilà

- la sposa cadavere -



Mi ricorda molto la mia infanzia dato che ho visto il film alle elementari, ma è una sensazione sempre nuova perchè il genere è travolgente e il modo in cui è reso raccontando la storia è spettacolare :)





Azul

- Zoè -



Mi piace quando dice "estoy cayèndome a pedazos" che significa sto cadendo a pezzi.



Normal People Things

- Lovejoy -

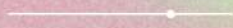


Questo è il loro nuovo singolo e per me ha un grande significato, parla di come ci si sente a non sentirsi veramente "normali" ma farlo passare come tale. -Lucia



The perfect Pair

- Beabadoobee -

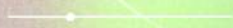


La consiglio perché il suo sound mi fa sempre sentire in una zona di comfort. La consiglio a chi si sente costantemente un pesce fuor d'acqua.



New Dance

- XG -



È una canzone che spacca, mi serve sempre per tirarmi su il morale. (hype me up playlist).



Things we never did

- Sad lovers and g. -



It's the way our love sounds -Gegisak



0

- Robin -



È una canzone molto carina, ha una bella melodia e penso che sia molto sottovalutata essendo in Francese, ma è comprensibile con le lyrics o i subs during the music video (it's also very pretty very nice)



TRUE CRIME

Quest'anno abbiamo introdotto questa nuova rubrica di true crime dove parleremo della cronaca nera italiana e straniera.

La criminologia si occupa dell'analisi e della comprensione della psiche umana criminale ed è stata introdotta in chiave moderna da John Douglas e Robert

Ressler, e quindi ci aiuta a riconoscere i profili criminali e ci tiene allerta su chi potremmo avere di fronte.

Molti dei serial killer furono usati come fonte di ispirazione per film attualmente molto famosi come John Wayne Gacy, un clown assassino che negli anni settanta uccise più di 30 bambini e fu utilizzato da spunto per "It", il famoso libro di Stephen King da cui è stato tratto più di un film omonimo.

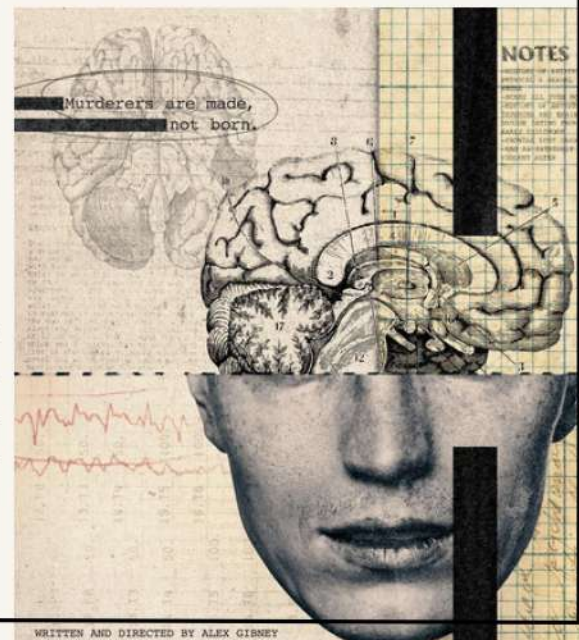
I carnefici sono perlopiù affetti da gravi malattie mentali e traumi infantili che hanno segnato la loro infanzia, anche se una piccola parte di loro sostiene di aver ucciso per bisogno come nel caso di Aileen Wuornos che negli anni '90 durante il periodo del suo lavoro nella prostituzione uccise 7 uomini con movente l'accusa di stupro.

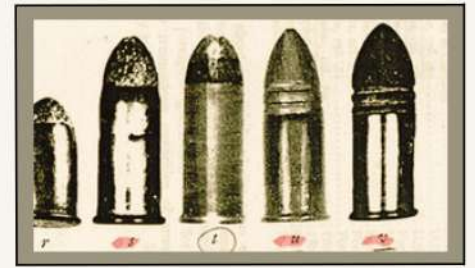


Di conseguenza fino all'ultimo ha sostenuto si trattasse di legittima difesa, dichiarazione che non è stata accolta dato che molti corpi furono nascosti, come la sua prima vittima Richard Mallory ritrovato in un bosco con lesioni da proiettile.

Quelli qui elencati sono alcuni dei casi americani più famosi e in un certo senso creativi, mentre invece quelli italiani presentano più intrighi e misteri come il caso del Mostro senza Nome di Udine di cui tuttora non si conosce il nome, ma sappiamo che era solito lasciare la propria firma a forma di "s" sul basso ventre delle vittime.

Da qui si è ipotizzato che si trattasse di un uomo di media borghesia che doveva conoscere qualcosa di medicina e ginecologia.





| FAMIGLIA TURPIN |

Il primo caso a cui ci dedichiamo ci porta in California.

Louise Anna Robinette nata il 24 maggio del 1968, viveva in una famiglia disfunzionale che alle apparenze esterne risultava perfetta. La madre però che era stata violentata dal padre e una volta diventata genitore a sua volta permetteva al marito di compiere violenze su Louise e le sue sorelle in cambio di denaro.

David Allen Turpin, nato il 17 ottobre del 1961, era ritenuto molto strano dai suoi coetanei perché era sua abitudine portare i capelli a scodella e vestiti eleganti.

Nel 1979 si diploma e vince una borsa di studio per studiare ingegneria all'università Virginia Tech, dove conosce Louise che da 10 anni frequentava la stessa chiesa già conosciuta da entrambi i loro genitori. Si innamorano e nel 1985 si sposarono nonostante la giovanissima età di lei, ma entrambi vogliono una famiglia numerosa Dio; seguono movimento pentecostale e credono al principio del Quiverfull, ossia la posizione cristiana che incoraggia le famiglie a diventare numerose, contrari a ogni controllo, pianificazione e naturalmente aborto del neonato. La coppia si trasferisce in Texas a Fort Worth e dal 1988 al 2015 darà luce a 13 figli, 3 maschi e 10 femmine.

Nel 2007 i figli già grandi vanno a vivere in una roulotte in una zona disabitata vicino alla casa dei genitori, con una sola spesa settimanale che però non basta a sfamare tutti i bambini.



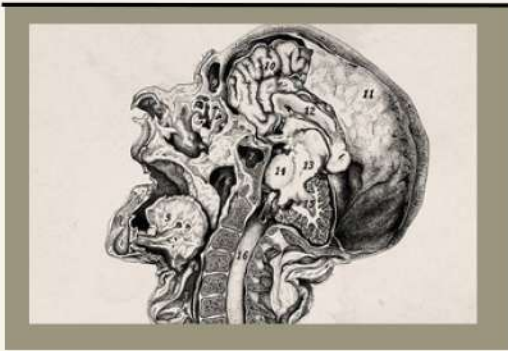
Nel ritrovamento da parte dei vicini diversi anni dopo si attesta che le condizioni in cui vivevano erano disastrose: presenza di animali morti, cumuli di immondizia e feci sparse dappertutto.

Allora però a nessuno desta preoccupazione l'assenza dei figli Turpin perché erano abituati al fatto che fossero dei bambini "poco socievoli" e le foto pubblicate dai genitori sui social non rimandavano ad alcun maltrattamento, anzi erano conosciuti come famiglia perfetta.



Il 14 gennaio del 2018 Jordan Turpin decide di fuggire dalla casa degli orrori scappando da una finestra e portandosi dietro un telefono, si allontana il più possibile dalla casa e chiama la polizia, ma non sapeva nemmeno cosa fossero le strade e i semafori né tantomeno come funzionassero non essendo mai uscita di casa in vita sua.

Cerca di raccontare i maltrattamenti e gli abusi fisici e mentali che hanno subito lei e i suoi fratelli in tutti quegli anni.



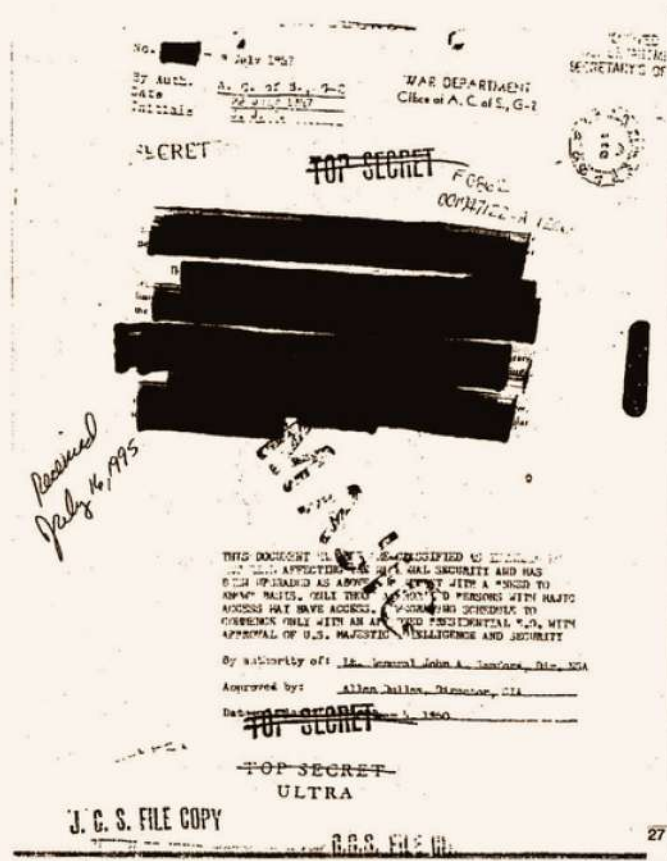
Quando la polizia giunge sul luogo dei delitti trova rifiuti ovunque, cibo ammuffito e carcasse di animali, alcuni bambini sono incatenati ai letto o rinchiusi in gabbie, malnutriti pieni di lividi, di lesioni e sporchi.

Quello che veramente accadde ai figli in quel lasso di tempo si scoprì dopo l'arresto di David e Louise, che avevano torturato, picchiato e denutrito i loro figli, dandogli da mangiare una volta al giorno e facendoli lavare poche volte all'anno. Da allora i figli furono liberati e iniziarono un percorso di studio individuale a casa per non farli interagire con le altre persone in modo da "proteggerli" dalle cattiverie del mondo esterno e inserirli progressivamente nella realtà attraverso cure di tipo psichiatrico. Nel 2019 i due genitori sono stati condannati al ergastolo.

Diana Macovei
Giulia Musumeci



-Casa famiglia Turpin nel momento del ritrovamento



Barbenheimer

Scritto da Daniela Cappello e Asia Palmisano

Un fenomeno mediatico a cui abbiamo potuto assistere nell'agosto di quest'estate, è stata l'uscita in contemporanea di due film, Barbie e Oppenheimer. Due film dai colori ed atmosfere completamente diverse. Il primo, dalla fotografia colorata e vivace, a tratti parodico, l'altro cupo e psicologico. Ma sotto questa grande differenza visiva, si celano due film dalle importanti tematiche, che anche se affrontate in maniere diverse, hanno avuto un grosso impatto nel cinema e anche sul pubblico, sollevando sia ottime recensioni che numerose critiche. I film raccontano due storie diverse, il primo racconta la storia di una Barbie, che vive a BarbieLand, dove tutto è rosa e bellissimo, ma un giorno il suo aspetto inizia a cambiare ed è costretta ad andare nel mondo reale per risolvere questo suo problema. Un film che senza vederlo potremmo immaginarlo infantile e per bambini, ma così non è, perché affronta temi molto più grandi di quello che appare sin dal trailer. Il secondo invece, Oppenheimer, racconta la storia vera del fisico J. Robert Oppenheimer e al suo ruolo nel famigerato progetto Manhattan, che porta allo sviluppo della bomba atomica e quindi alle sue conseguenze. Il nostro obiettivo, in questo articolo, è quello di mettere in correlazione questi due importantissimi film, che hanno in comune diversi elementi.

Barbie celebra e al contempo mette in luce in tono satirico i luoghi comuni della bambola della Mattel e la sua azienda, conducendo dal mondo "pastelloso" di Barbieland una riflessione sull'emancipazione e sull'indipendenza femminile. La storia che la regista Greta Gerwig ha voluto presentare, va riconosciuta per quel che è. Quasi tutte le critiche che si sono sentite riguardo a questo film riguardano un concetto di femminismo esagerato e tossico, o il fatto che tutti gli uomini siano



stupidi. Eppure tutta una serie di cose, pur didascaliche, mostrano che la questione è più complessa, perché per la prima volta gli uomini sono stati stereotipati come gruppo all'interno di una narrazione leggera. Va ricordato che il femminismo non è sinonimo di esagerazioni ideologiche, ma di richiesta di uguaglianza di diritti e parità.

Anche Oppenheimer è un film visivamente (e dal punto di vista dell'audio) formidabile, le esplosioni e le sensazioni appaiono reali, è come essere sullo schermo con il protagonista. C'è un continuo alternarsi di scene in oggettiva in bianco e nero, con scene in soggettiva a colori, accompagnati da una musica che ha il compito di farti patire la pesantezza di ciò che il protagonista affronta per l'intera pellicola. Il film, data l'importanza dell'argomento, porta con sé messaggi impliciti, si parte dalla storia dello stesso padre della bomba atomica, fino ad arrivare alle amare considerazioni sulle conseguenze del progetto, una catena di futuri che sarà difficile da fermare e che ben si compendia nei dialoghi fra Oppenheimer e Albert Einstein.

Nolan riesce a dare alla storia di Oppenheimer una monumentalità e un entusiasmo non scontati. Oltre all'impresa della bomba atomica, si parla della vita del fisico, con tanto di numeri e formule che ne costellano i dialoghi. Nolan non rinuncia al dato biografico, e in più accompagna lo spettatore con una regia molto didascalica. Faccio un esempio: quando Oppenheimer si "costituisce" con il Presidente Truman, gli dice di avere le mani sporche di sangue. In quel momento, Truman gli porge un fazzoletto. Così Nolan dice la sua sulla situazione: il problema non è della scienza, ma della politica. Quando si deve prendere la decisione delle città da colpire con la bomba atomica,

viene proposta Kyoto, ma la reazione del presidente è di rifiutare la proposta, perché a Kyoto ci era stato in vacanza e gli era piaciuta, meglio optare per qualcos'altro.

Tutta questa magia, a livello visivo, non sarebbe possibile senza il grande esperimento tecnico di Nolan, ossia le riprese con Videocamere IMAX, il che conferisce una qualità nettamente superiore alle riprese. Per quanto si possa non amare i virtuosismi da parte dei registi, la scelta del formato e del sistema di proiezione di Oppenheimer ha aiutato Nolan, ma soprattutto il formidabile Cillian Murphy, a raggiungere un livello di intimità tra Oppy e lo spettatore nettamente superiore alle aspettative.



Greta Gerwig decide di far mettere gli uomini nei nostri panni. Ancora oggi le donne, nei film, sono dei personaggi strutturati spesso in modo stereotipato. Il fenomeno della donna forte nei film ci ha stufato, perché è il risultato diretto del suo opposto: una reazione al personaggio femminile stupido, frivolo, che per anni è stato l'unica rappresentazione delle donne. Sono in pochi i film a rappresentare le donne senza fare un'esagerazione da una delle due parti.

Le protagoniste ormai sono tutte identificate come "adorable" nei film Disney. Perché le donne devono essere sempre relegate allo stereotipo che un certo periodo storico ha affibbiato loro? Come mai appena questa cosa viene fatta di proposito in un film a sfondo femminista, molti uomini si offendono?

Più azzeccata a nostro avviso la critica della mancata finezza del monologo di America Ferrera, che ti spiattella in faccia tutto il significato del film, cosa che doveva rimanere sullo sfondo, proprio perché il messaggio può essere potente. Metterlo in un dialogo come momento clou del film ne ha completamente rotto tutto l'equilibrio.

Ma state certi, se non li avete visti, che entrambe le visioni potranno arricchirvi o farvi scendere una lacrima.



Ma anche in Barbie entriamo in contatto stretto con la protagonista. Barbie (Margot Robbie) deve affrontare la dura realtà che si cela dietro la sua Barbieland, deve affrontare il mondo reale. E nel mondo reale il patriarcato la fa da padrone. E il punto, forse, è che entrare in contatto con Barbie è facile e difficile tanto quanto capire Oppenheimer. Lei è una bambola, una donna "perfetta", che in quanto tale è costretta ad affrontare il fatto che nel nostro mondo, le donne, perfette o imperfette che siano, devono fare i conti col fatto di essere donne secondo il patriarcato. Mentre Oppenheimer è un fisico che durante la seconda guerra mondiale deve fare una scelta che ha soltanto risposte ed esiti incerti, Barbie sa, allo stesso modo, che tutte le bambine che l'hanno ricevuta in regalo, e tutte le donne che sono tornate a vederla nelle grandi sale nel 2023, si aspettano qualcosa da lei.

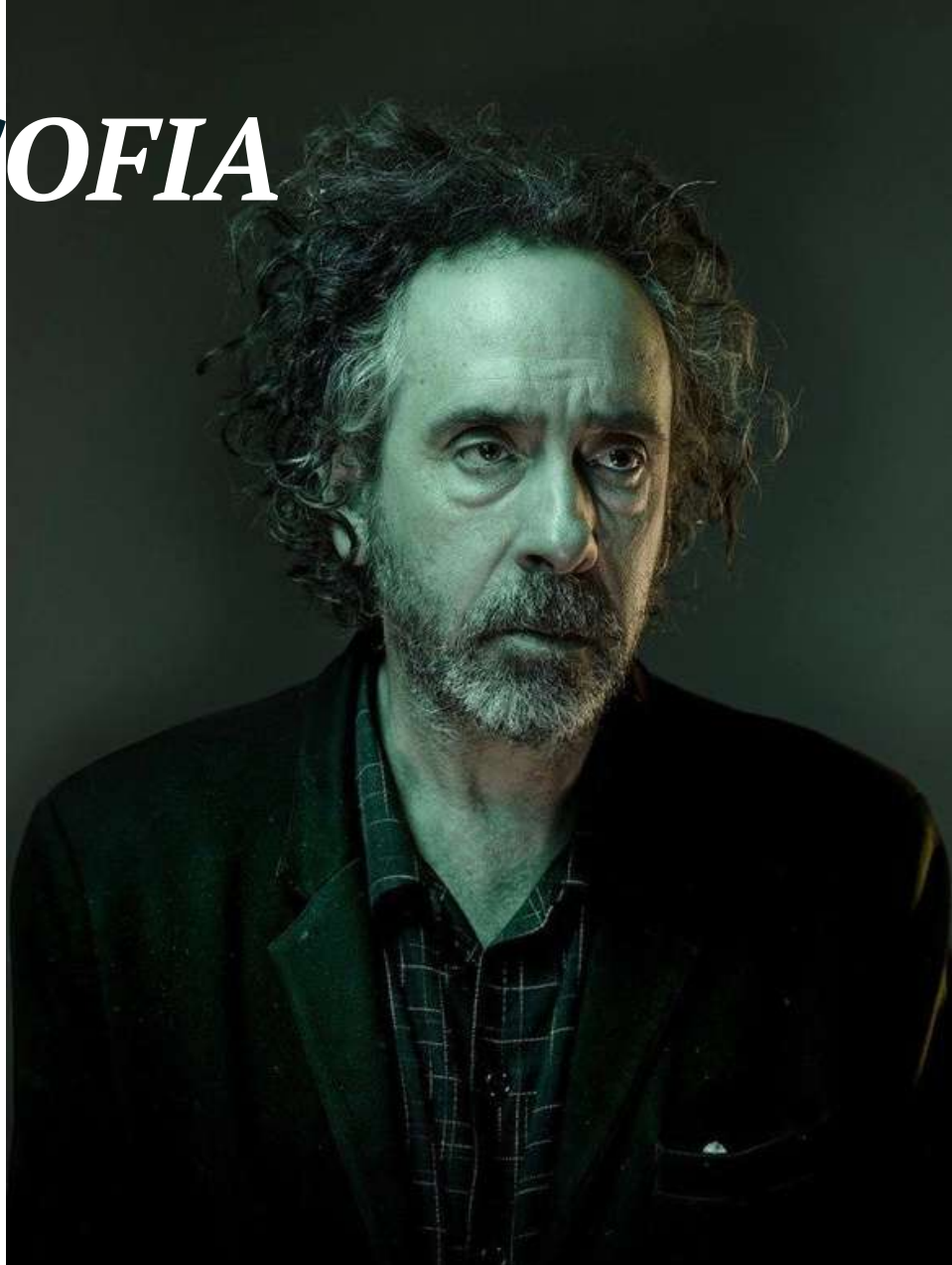
Un'opinione personale: al contrario di quello che molti dicono, secondo noi Robert Downey Jr. non ha recitato bene nei panni di Strauss. Egli è un personaggio ben più enigmatico del protagonista, è un personaggio storico controverso. Eppure, più che misteriosa, la sua recitazione ci è sembrata incoerente. In particolare nel finale, quando si rivela per quel che è, lo fa nella maniera più da Supercattivo che si ricordi, un po' come quando alla fine delle puntate di Scooby Doo viene rivelato il colpevole arrabbiato dopo avergli tolto il travestimento. Poi ancora: se guardate il canale YouTube di Victorslazo88, una delle critiche mosse a Barbie è stata quella che il film tratta ogni uomo come un perfetto idiota, mentre tutte le donne sono dei geni. Ma il punto non è combattere il sessismo con altro sessismo. Per anni, il cinema ci ha presentato personaggi femminili come delle mere macchiette,



FIL(M)OSOFIA

TIM BURTON E IL ROMANTICISMO

Se vi descrivessi dei personaggi dalla pelle pallida, occhi molto grandi accompagnati da grandi e scure occhiaie, molto alti e così magri da essere più simili a scheletri, personaggi dai tratti profondamente malinconici e controversi, spesso non umani, immersi in atmosfere misteriose e spesso tetre, chi vi verrebbe in mente? Il suo nome è Tim Burton ed è sicuramente una delle personalità più affascinanti di Hollywood, nonché indiscusso creatore di un cinema innovativo.



TIM BURTON'S VINCENT
MONDAY OCTOBER 30TH 2006 / 2:40PM / PALMER AMPHITHEATRE



Vincent, 2006.

Nasce a Burbank, California, nel 1958 e fin da piccolo sviluppa un amore per la solitudine che lo porterà a realizzare i film che noi oggi continuiamo ad ammirare. Ma Tim come fa avvenire questa sua rivoluzione, e in cosa consiste?

Ho deciso di parlare di ciò proprio grazie alle parole dette dallo stesso Tim Burton durante la sua masterclass di cui io sono stata una delle poche persone fortunate che ha potuto parteciparvi di persona, e vedendo i suoi film fin da molto piccola fino ad

oggi, non posso negare sia stata per me un'esperienza unica. Ed proprio durante quest'ultima che ho riflettuto su un discorso e ancora di più su delle parole in particolare: < So che dall'aspetto sono molto dark, ma non lo sono molto come persona in realtà >.

Le persone tendono spesso ad associare ai film di Tim Burton parole come horror, macabro, inquietante; ma di tutte queste definizioni nessuna è strettamente, esatta per definire le sue opere.

*Tim Burton, dietro le scene di
Beetlejuice, 1988*

Eppure è ciò che si crede, si pensa che lui scriva storie di questo genere ma esse sono completamente il contrario di ciò di cui lui racconta a se stesso. Tim Burton mette in scena un cinema completamente diverso da quello dell'horror, quest'ultimo infatti appartiene a un genere drammatico dove si hanno come protagonisti personaggi orribili, spaventosi, oppure violenti e privi di ogni senso di umanità.

È un genere narrativo caratterizzato da un'atmosfera angosciante, che racconta eventi terrificanti e misteriosi con l'intento di agire sulle paure, sull'emotività e sull'irrazionalità dello spettatore.

Ma non è questo ciò che fanno le opere di Tim Burton, non hanno l'obiettivo di spaventare o angosciare coloro che lo stanno guardando, non crea personaggi privi di animo umano, al contrario racconta di storie di esclusi, di indesiderati e soprattutto di incompresi.



I suoi personaggi vivono in un'esistenza che non gli appartiene, in una società che non li apprezza, che non potrà mai valorizzarli per quello che sono. Inevitabilmente perché anche lui è uno di quei personaggi che ci sta raccontando e che se giudicassimo solo dall'aspetto fisico definiremmo forse un reietto; lui porta se stesso nei film, si immedesima in ogni personaggio che crea da, Jack skeletron, Edward Scissorhand fino a Ed Wood, ma lo fa anche nei personaggi che non sono suoi, come Batman. E quando si guardano le sue opere è impossibile non venire rapiti da questo velo tetro di romanticismo a cui assistiamo, così profondo e incantevole. Ed è il romanticismo che riscalda queste scene cupe e le atmosfere fredde dei suoi film, esattamente come lo fecero i pittori dell'ottocento, gli scrittori

e poeti come Leopardi, e molti altri artisti prima di lui nel passato, con lo stesso obiettivo di raccontare qualcosa che nessuno aveva il coraggio di fare, perché a primo impatto spaventava, ma che tramite le emozioni riesce a scatenare qualcosa che non si era mai sentito così chiaro, perché il romanticismo è proprio questo, l'espressione dell'animo umano di fronte a qualcosa che normalmente ci fa paura.

Noi esseri umani abbiamo sempre avuto paura del diverso, perché è qualcosa che non ci è vicino, è come la paura del buio; non abbiamo paura del buio in sé, ma di tutto ciò che nasconde e che noi non possiamo vedere, ma se provassimo ad entrare in ciò che più ci tiene lontani, scopriremmo che a volte cela qualcosa, certo di diverso, ma di affascinante.

Proprio per questa sua vena romantica, possiamo considerarlo un poeta del cinema, che grazie alla sua fantasia ha creato personaggi malinconici ma dalla profonda dolcezza, raccontando di temi, a molti scontati, come la diversità o la solitudine.

Le sue storie raccontano molto più di quello che sembri, in *Nightmare before Christmas* affrontiamo la crisi di Jack nel trovare il proprio posto nel mondo, in *Ed Wood* viviamo ciò che provano gli artisti, in questo caso un regista, che ci mettono tutto se stessi in un lavoro che comunque non avrà il risultato sperato. Quando scrisse *Big Fish*, Tim stava affrontando la morte del padre, e se non fosse stato per quel tragico evento lui non sarebbe riuscito a creare una storia così fantastica e vera allo stesso tempo. Invece in *Edward mani di forbice* viene rappresentato il vero essere umano incompreso, il più diverso da tutti già a partire dall'aspetto fisico.



Non è accettato da nessuno, finché non riesce a dimostrarsi utile, ma neanche quello basta perché finché al posto delle sue mani avrà delle lame, non potrà mai essere parte di quella società che tanto si definisce comprensiva ed etica. Edward è privo di malizia e secondi fini, è il personaggio più autentico e vivo di tutti, sebbene in lui non ci sia un cuore vero, e tra tanti esseri umani che lo circondano Edward lo è più di loro.

Questa è la differenza tra i "mostri" di Tim Burton e i mostri che la gente teme. Le lame di Edward sono un ostacolo, ma anche un'espressione d'arte e amore.

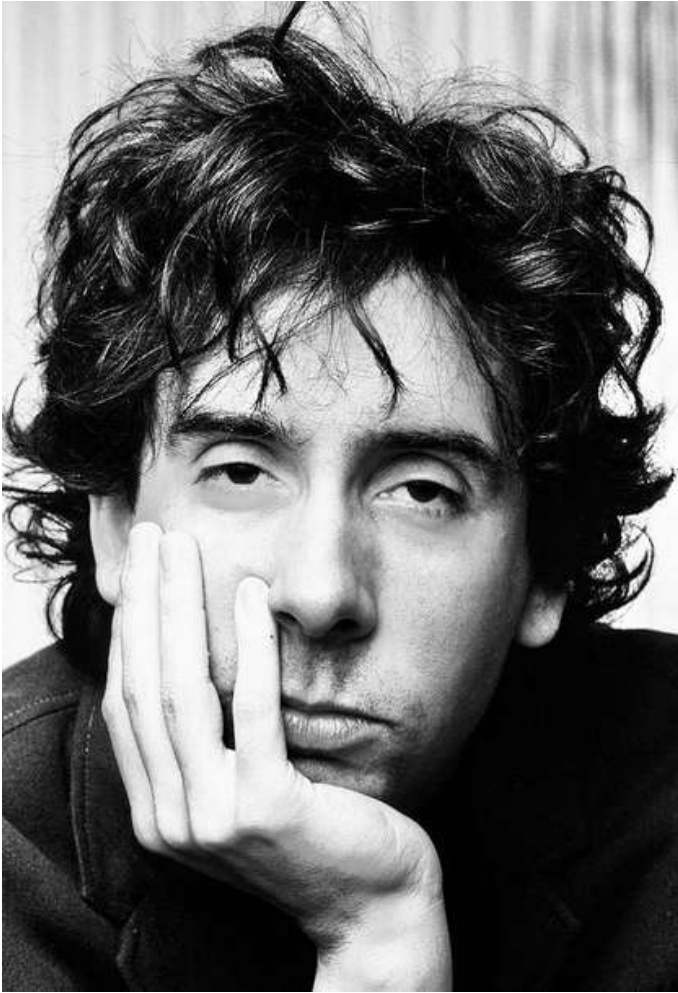
Edward mani di forbice/Freddy Kruger



Le lame invece che davvero incutono paura e non vita, possono essere quelle per esempio di Freddy Kruger che usa a scopo mortale e distruttivo.

Mi rendo conto che il "problema" della diversità è qualcosa che non viene spesso riconosciuto, ma se ora sappiamo che esistono anche persone come i mostri di Tim burton è anche grazie a lui. A lui che ha visto ciò che altre persone non erano nemmeno in grado riconoscere, unendo anche un rapporto fra la vita e la morte, che egli non analizza come fenomeni distinti, ma come realtà parallele che si snodano contemporaneamente nell'esistenza di ogni essere umano.

Dove a volte è proprio la morte stessa ad avere quel colore in più. Quando Victor sposa Emily per sbaglio, finendo così nel mondo dei morti, assistiamo ad un mondo diverso da quello che siamo abituati a veder rappresentato. È colorato, pieno di musica, fatto da scheletri jazzisti, ragni e vermi canterini in cui tutti sono cordiali e amichevoli, in contrasto con un mondo immensamente cupo e malvagio capace di regalare a Victor solo sofferenza.



Ci insegna che bisogna portare fuori il diverso, perché come ogni cosa che non si era ancora scoperta può fare paura ma può nascondere segreti. Tim Burton con le sue storie ha riscaldato in una folata gelida e invernale il mio cuore e quello di tanti altri, regalandoci tanti ricordi che commuovono solo a cercare di risfiorarli. Prima del suo arrivo, qui non aveva mai nevicato, ma grazie a lui è stato possibile.

Asia Palmisano

Tim Burton ci ha mostrato storie d'amore indimenticabili che al solo pensiero sono capaci anche di farmi commuovere, anche lo stesso Tim Burton, sempre però accompagnate da una vena di satira sulla società moderna.

È proprio qui che avviene la rivoluzione di Tim Burton, ci ricorda che non siamo soli ma che ci sono tante persone nascoste nel buio come noi che hanno solo bisogno di essere scoperte, che c'è sempre qualcuno che potremo incontrare che ci comprenderà.



L'OMBRA DIETRO LE QUINTE - SHINING



Una splendida festa di morte, questo è il nome tradotto in italiano di uno dei film più rinomati e importanti della storia del cinema che ha cambiato il cinema, il titolo in lingua originale è Shining.

Shining è il film di un grande regista di Hollywood chiamato Stanley Kubrick. Il film è giocato su importanti simbolismi, come la scritta exit che appare nella maggior parte delle inquadrature, come i personaggi che sono spesso piccoli, schiacciati al centro dell'inquadratura, immobili perché anche quando ci si aspetta che la macchina da presa debba muoversi non lo farà.

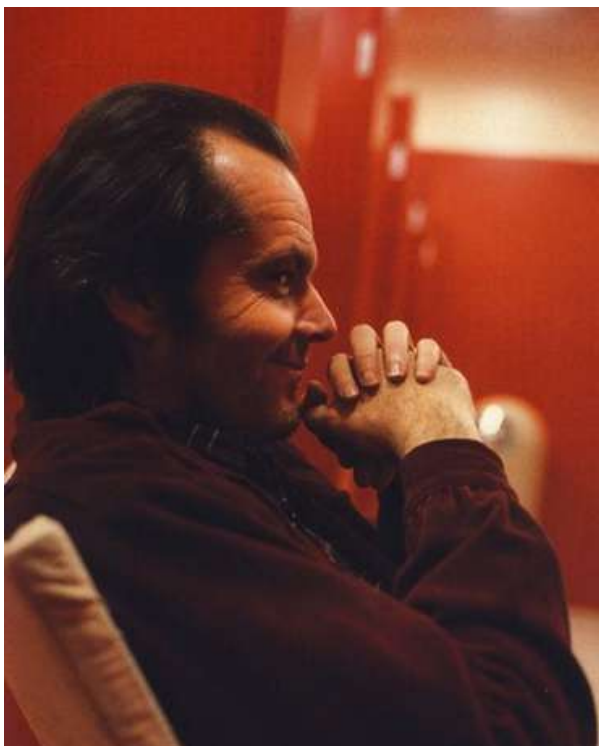
Oppure le lunghe sequenze inquietanti sulla follia di un padre, isolato dalla neve per mesi che all'improvviso impazzisce e va contro la sua famiglia.

Sapete già che su questa rubrica parlo di curiosità e backstage sui film più conosciuti del mondo del cinema, rispondendo a tutti quelli che come me si sono sempre chiesti da più piccoli cosa succedesse dietro le quinte di quei film per farvi, e farmi scoprire cosa c'è dietro un'arte così ammaliante.

Vi ricordate la scena in cui dall'ascensore fuoriesce una cascata di sangue che inonda il corridoio sporcando tutto? Una scena molto suggestiva, ma avvolta in un alone di mistero, come ogni scena dei film di Kubrick.

Ma la versione più veritiera sulla sua creazione è che si trattasse una miniatura, quindi non un corridoio a grandezza naturale, ma ricostruito in una scala da 1:2 o 1:3. Chi era sul set racconta che la scena era stata preparata da tutto l'anno. Tony Burton, uno degli attori fondamentali del film, ha dichiarato che mentre era lì, quella scena era stata girata numerose volte: < Non so quante volte abbiano girato il sangue nell'ascensore. Qualcuno mi ha detto che la giravano da prima ancora che le riprese fossero iniziate l'anno prima. Mentre stavo lì la fecero tre volte...>.





Se gli interni presenti dentro le sue mura vi meravigliano per la loro diversità nelle stanze, è dovuto alla scelta del regista di mandare i suoi assistenti a fare migliaia di foto in giro per l'America a tutti quanti gli alberghi che ritenesse adatti, scegliendo poi quale fosse quello secondo lui più adatto e adeguato.



Il problema di questa ripresa era dovuto sia dai 10 giorni di tempo per settare tutto di nuovo (ogni volta usavano circa 1000 litri di colorante a base di acqua per poterlo smaltire nelle fognature) ma anche, e soprattutto, da Kubrick che la guardava e non era mai soddisfatto del risultato per la consistenza, il colore ecc... Un'altra testimonianza è da parte di Leon Vitali, il suo assistente storico, ha dichiarato che ci hanno messo mesi a perfezionarla ma quando hanno girato quella definitiva, Kubrick non ha assistito <fate voi, io vado via> aveva detto. Probabilmente i mesi precedenti li considerava di prova, mentre il giorno della ripresa definitiva ha lasciato fare agli altri, anche per non doverla girare più, ma si dice che alla fine fu soddisfatto del risultato.

Kubrick decise di ricostruire la facciata dell'albergo, ma anche tutti gli interni, in modo che la resa corrispondesse a come lo desiderava lui. Mentre per le scene dall'alto dove lo si vede completo, hanno usato il Timberline Lodge nell'Oregon, che era effettivamente un albergo vero ripreso da un elicottero.

Da questi racconti potete comprendere come Kubrick fosse un regista maniacale, perfezionista e a tratti fuori di sé. Lui infatti era convinto che si ottenesse il meglio dagli attori solo quando loro erano completamente esausti, perché a quel punto perdono tutte le sovrastrutture ed esce la naturalezza.

Una caratteristica del film che sicuramente affascina e che rende il film così vero ai nostri occhi è proprio l'hotel Overlook dove tutto avviene.





Si tratta di un supporto stabilizzatore per una telecamera cinematografica, che separa meccanicamente il movimento dell'operatore da quello della telecamera, consentendo riprese di tracciamento fluide mentre l'operatore si muove su una superficie irregolare. Combina essenzialmente il filmato stabile e stabilizzato di una normale montatura con la fluidità e la flessibilità di una fotocamera portatile.

Inoltre pare che il creatore della Steadicam, Garrett Brown, fosse stato assunto da Kubrick per essere uno degli operatori di ripresa e la sua invenzione ha permesso tutte le riprese dal basso. Ed è per questo che nonostante sia un film uscito nel 1980, ci risulta ancora così vicino oggi.

Dopotutto un errore che molti fanno guardando un film del genere, è di estraniarsi da ciò che si vede, dimenticandosi in fondo che ognuno di noi da qualche parte nasconde la sua terrificante camera 237.

Quindi il processo in particolare con Jack Nicholson (attore principale), ma anche con tutti gli altri attori, era quello di fargli fare i primi 2/3 take come gli veniva, poi ancora, dieci, quindici volte, fino a quando, al trentesimo take, l'attore impazzisce o è esausto e a quel punto Kubrick, ottiene il take che gli serviva, perché l'attore tirava fuori qualcosa che non avrebbe mai fatto se non fosse stato in quella condizione di stanchezza e crollo psicologico.

Ma non è l'unico motivo per cui *Shining*, un film così realistico e stupefacente ci appare così moderno rispetto ad altri fatti nello stesso anno. Questo risultato lo dobbiamo ad una serie di nuove invenzioni del mondo del cinema che da questo film in poi vennero adottate fino ad oggi. *Shining* usò il dispositivo inventato di recente chiamato Steadicam per girare molte scene.

Questo film è stato tra i primi sei a utilizzare la Steadicam di nuova concezione, ed è stato il primo di Kubrick.

Asia Palmisano

Impaginato da: Asia Palmisano

VIDEOGIOCHI

DISCO ELYSIUM

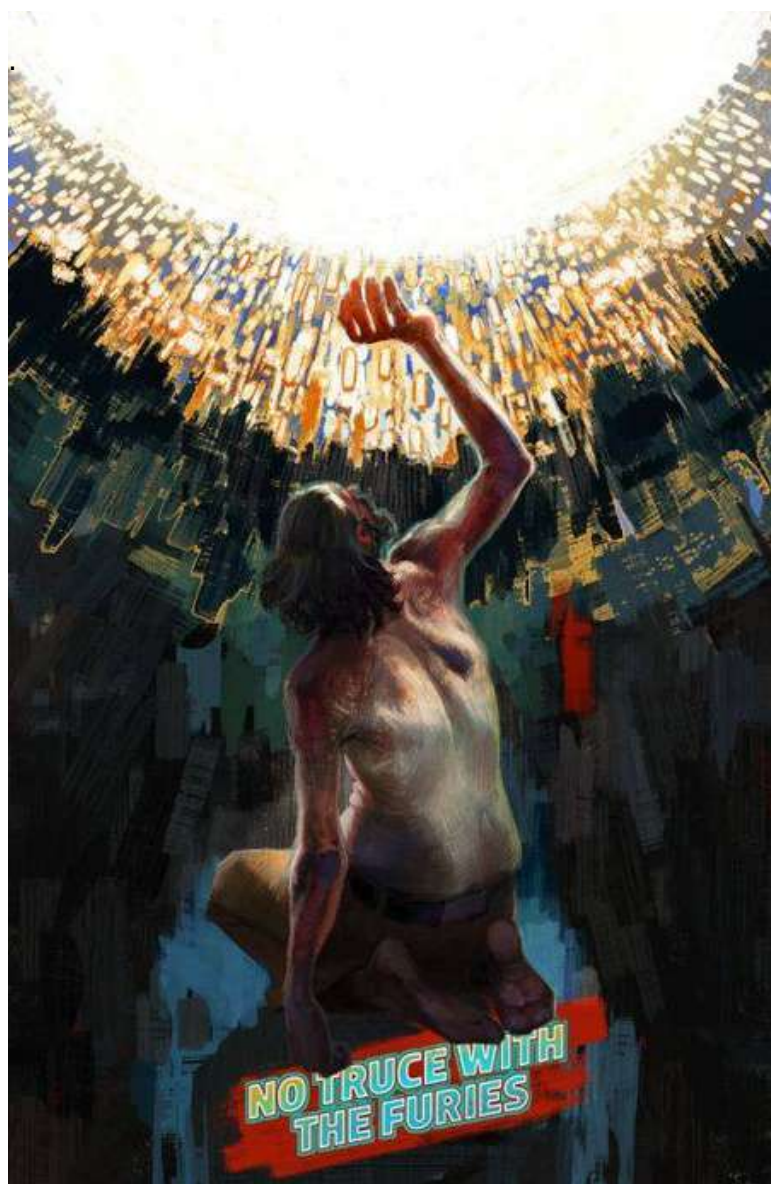
Disco Elysium - gioco di ruolo point-and-click a visione isometrica pubblicato nel marzo del 2021.

No Truce with the Furies -Prima di addentrarci nella trama e nei temi del gioco, dovremmo discutere delle circostanze in cui è stato creato. Da Torson and Mclaine a No Truce with The Furies a Disco Elysium, il gioco ha avuto molti nomi, proprio come la società che lo ha prodotto. Questo imponente progetto è nato grazie all'immensa creatività dell'estone Robert Kurvitz, che ha ideato il mondo di Disco Elysium per il suo romanzo Sacra e terribile Aria (Püha ja õudne lõhn in estone).

Aveva 29 anni quando pubblicò il libro, esclusivamente nella sua lingua madre, e purtroppo non fu un successo. Fu solamente grazie all'aiuto di amici di talento come Kaur Kender e Aleksander Rostov (che divennero poi gli scrittori e artisti responsabili del progetto) che riuscì ad adattare la sua visione prima a un gioco di ruolo da tavolo e poi a un videogioco estremamente ambizioso. Insieme fondarono un team di sviluppatori con il nome di Fortress Accident, per poi passare al più breve ZAUM, un riferimento alla lingua Zaum, ideata dai poeti futuristi russi di inizio 900, che significa letteralmente "oltre la mente". Dopo aver spostato la produzione in Inghilterra e aver affidato la realizzazione della colonna sonora del gioco alla band britannica Sea Power, riuscirono finalmente a pubblicarlo nel 2019, incontrando subito grande entusiasmo da parte di appassionati di giochi di ruolo in tutto il mondo.



Ai Game Awards del 2019 il gruppo ZAUM si è distinti vincendo i premi Best narrative, Best roleplaying game, Fresh indie game e Best independent game dell'anno. Nel 2021 è stata rilasciata la versione The Final Cut del gioco, con doppiaggio professionale completo (che è davvero incredibile) e quattro nuove Political Vision Quests, quattro modi diversi di giocarlo.





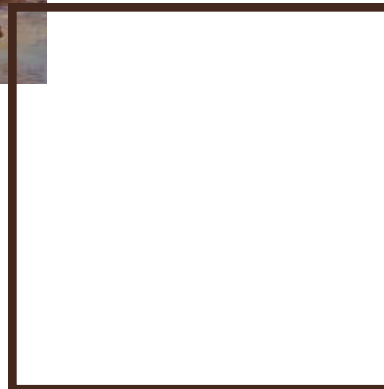
Off we go into the Wild Pale Yonder - Non si può parlare di *Disco Elysium* senza prima raccontare la storia della città e quindi del mondo in cui è ambientato. Elysium, antico e sentimentale nome usato per definire il cosmo, può essere rappresentato come vasti continenti di terre emerse circondati dal mare. Le acque non coprono però una terra sferica, perché qualcosa, una nervosa ombra gettata nella realtà dagli umani stessi, il Pale, ne divora lentamente i confini, sostituendo la materia con... il nulla. Questo fenomeno è ormai la caratteristica

1. After life, death.

Talvolta la speranza può scaturire nei momenti più improbabili. È una delle poche cose che possono far perseverare la mente umana e ci caratterizza davvero come specie. Per il nostro Ungaretti, è proprio nelle situazioni più estreme che la spinta innata verso la vita può riaffiorare, sbocciando in momenti disperati. Sopravvissuto alla prima guerra mondiale, in una delle sue poesie più significative, *Veglia*, ricorda l'esperienza traumatica di dormire gettato in una trincea accanto al cadavere di un suo compagno d'armi, e come quella notte straziante fece riaccendere in lui qualcosa di profondo. Una spinta verso l'amore, un bisogno di connettersi con tutto ciò che è vivente, espresso in soli 16 versi.

"Non sono mai stato
tanto
attaccato alla vita"

Così termina la poesia, e mi piace pensare che, alla fine, sia questo il messaggio che *Disco Elysium* vuole trasmetterci, anche se usando più di un milione di parole di script, cosa che sembra incredibile a fronte dell'ermetismo ungarettiano.



geologica dominante, superando di due volte la massa insulare. Incolore, inodore e informe, nemico della materia e della vita, è quasi impossibile da descrivere, e sta avanzando.

Laddove il mondo ne sfiora il limite, è il porch collapse, un tumulto di materia che evapora nel Pale.

Un tempo si credeva che esso fosse infinito e impenetrabile. Irene La Navigateur, la regina di Suresne, e la sua consigliera, Dolores Dei, la terza innocente dai polmoni d'oro, convinte del contrario, inviarono spedizioni nella massa ai confini del mondo fino a che un equipaggio non tornò trionfante: raccontava di un nuovo arcipelago, la faccia lentiginosa di Dio, Insulinde.

Revachol la sentimentalista, la capitale della moda, il centro del mondo venne fondata sull'isola di Le Caillou in seguito a questa grandiosa nuova scoperta, nella culla dell'età d'oro del dolorianesimo.

Governata a lungo da una monarchia divenuta sempre più insostenibile, è proprio qui che scaturisce e risiederà il cuore della Rivoluzione Precentenaria, rivoluzione comunista che riuscirà a rovesciare il governo e a stabilire per sei anni una comune.



La situazione sarà però completamente sovvertita dalla Coalizione delle Nazioni, che costringerà la comune alla resa dopo averla sottoposta a laceranti bombardamenti. Di fatto conquistando Revachol, ne prende il controllo come regione amministrativa speciale, dividendola in zone controllate dagli stati membri della Coalizione. Per sorvegliare la popolazione fonda la RCM, *Milizia Cittadina di Revachol*, lasciando a questa forza dell'ordine una città ridotta in macerie e una popolazione stremata.

È un anno prima della caduta della comune di Revachol ('07) che il protagonista della nostra storia nasce, in una notte di bufera. Cresce negli anni '30, spensierato periodo di perdizione per i giovani che vivevano su Le Caillou in un miraggio di prosperità economica che si esaurirà con l'arrivo del decennio successivo. Era forte, una volta. Sul fondo dell'oceano, in un sogno meraviglioso e soffocante, con una donna delicata e crudele. Trascorrerà tutta la sua vita nella Zona Internazionale come detective della polizia, consumato fino al midollo dal suo lavoro, in cui eccelle disperatamente. La RCM rimarrà infatti il suo unico sollievo dall'abbandono di una donna la cui immagine egli idealizzò alla perfezione, lucidando la sua finta aureola finché i suoi polmoni iniziarono a brillare.

L'eroe di questa storia non è un eroe, ma un alcolizzato a un passo da un attacco cardiaco, che è riuscito a gettare via ogni memoria del suo passato cantando canzoni tristi a squarciagola in un hotel dimenticato dal mondo.

Proprio come Revachol, anche del nostro protagonista non restano che macerie vuote di qualcosa in cui credere, perché infrante e divise in mille pezzi come dall'estuario del fiume Esperance. Ma c'è speranza per entrambi. La ricerca di sé stessi, il riconoscersi in un mondo dal quale si è stati dimenticati ed aspettarne una risposta (che arriverà, contro qualsiasi aspettativa), insieme all'investigazione, è forse il tema che costituisce il vero cuore dell'esperienza che è *Disco Elysium*.



2. After death, life again.

L'anno è il '52. È il 5 marzo e Harrier du Bois è sdraiato sul pavimento della sua stanza nell'ostello Whirling-In-Rags, a Martinaise, Nord Jamrock.

Mentre il mondo riprende forma davanti ai suoi occhi, il ruggito di una macchina lontana lo strappa dalle conseguenze di ciò che può essere solo descritto come un tentativo di autoannullamento attraverso l'uso di alcol e anfetamine.

Non si riconosce, e non osa guardarsi allo specchio, perché qualcosa dentro di lui gli suggerisce che non gli piacerà quello che vedrà. Un ghigno permanente distorce i suoi lineamenti. Rigor Mortis, lo definirà lui stesso, la macchinazione infernale, che si aggiunge al suo sistema limbico.

C'è un cadavere appeso a un albero nel cortile retrostante. Ci sono segni di conflitto nelle strade. Restano 4 giorni prima che il quartiere esploda nella violenza. Mancano 28 anni alla fine del mondo. Ancora non lo sa, ma ogni giorno, ogni secondo, ogni battito del suo cuore malato sono importanti.

3. After the World, the Pale.

Gli espedienti narrativi di Kurvitz e il gameplay - genius loci del mondo - ZA/UM aveva così creato un protagonista perfetto, ma come poterlo far interagire con il mondo? Come rendere accessibile la sua mente a chi vi entrava in contatto?

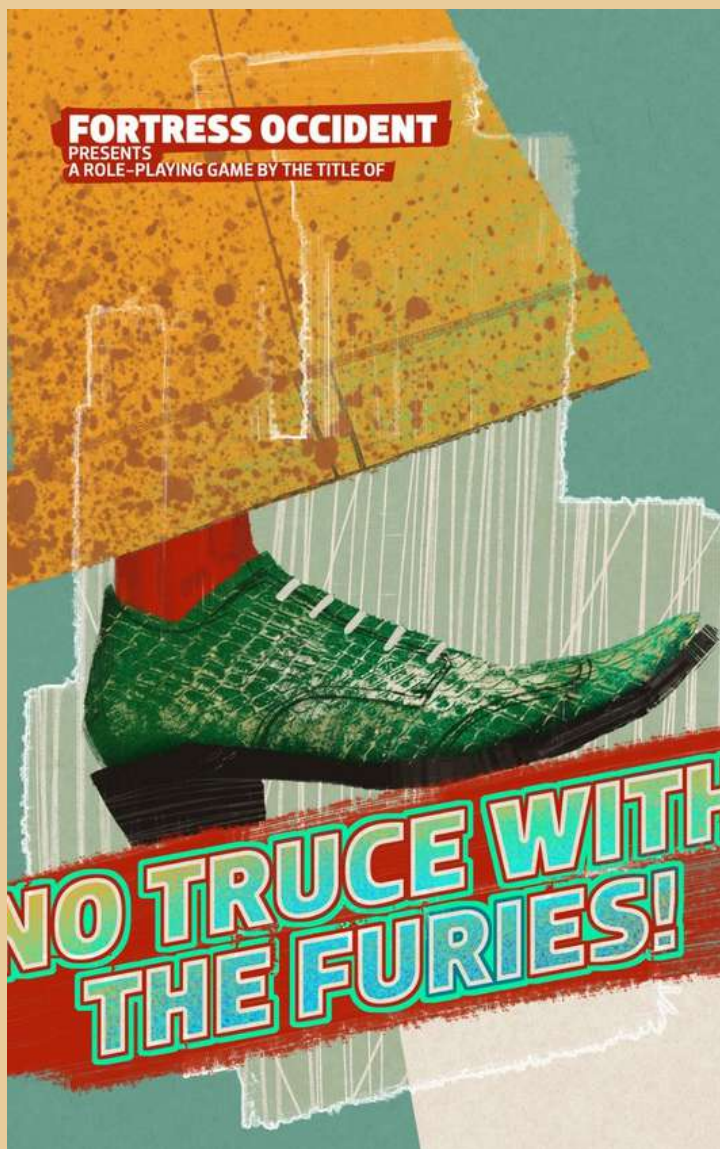
In un tradizionale RPG (Gioco di Ruolo, Role Playing Game), un giocatore avrebbe a disposizione numerose statistiche da assegnare in base al personaggio che si vuole costruire, come agilità, saggezza, carisma.



Disco Elysium, però, è un gioco fondamentalmente basato sull'interazione con il mondo tramite colonne su colonne di testo, che scorrono sul lato destro dello schermo. Il doppiaggio viene incontro al rischio di una lettura tediosa durante il gioco.

La mente di Harrier du Bois, però, trova ogni occasione per esprimersi nei modi più inaspettati: le sue statistiche hanno nomi e caratteristiche su misura per Harry, e si manifestano in tutta la loro utilità proprio durante i dialoghi intervenendo continuamente, quasi come personaggi, dotati di personalità e stranezze, offrendo consigli e osservazioni (talvolta indesiderate). Usare i propri punti esperienza migliorando una o l'altra abilità permette quindi di avere un aiuto concreto durante il gameplay, di ottenere informazioni in più sul mondo che si esplora e soprattutto di avere una chance migliore nel superare i continui skill check, veri e propri tiri di dadi (a fedele imitazione di un tabletop rpg) che consentono di completare gli eventi del gioco e proseguire la storia.

L'abilità più curiosa tra tutte è Shivers, una voce più rara rispetto ad altre come Savoir Faire o Rhetoric: quando interviene, essa porta nella mente di Harry una visione anomala del mondo, in una distante terza persona che lo allontana per un istante dal suo corpo e lo connette alla città intorno a lui, saldando ancora di più il rapporto simbiotico tra il detective e la sua Revachol.





Il protagonista diventa consapevole degli spostamenti della pressione nell'aria, ma anche del pianto di un bambino in un quartiere distante chilometri dal luogo in cui lui si trova. È lasciata ambigua la veridicità di tutto ciò che le voci di Harry gli suggeriscono, ma forse un frammento dello spirito del mondo ha davvero cercato il suo aiuto, e trovato il modo di risiedere in lui.

I disegni di Aleksander Rostov - occhi per il mondo - Lo stile inconfondibile di Rostov, direttore artistico del progetto, mi ha colpito con i suoi colori sgargianti, ben definiti da contrasti fortissimi, e con le sue coraggiose pennellate digitali ricche di texture e luminosità. Le mappe realizzate in 3D per Disco Elysium sono state interamente ridipinte dalle

esperte mani degli artisti coinvolti nel progetto, per dare alle ambientazioni un aspetto totalmente nuovo e originale, così come per ogni minimo dettaglio, dallo UI dei menù agli sprites (Immagine bidimensionale) per gli inventari. I concept artist hanno lavorato con gli scrittori in un amichevole gioco di tiro alla fune: talvolta prendevano spunto da loro e talvolta l'arte precedeva la scrittura.



Se Elysium vi ha incuriosito, vi consiglio di dare un'occhiata alla splendida e vastissima libreria di concept art accessibile a tutti su internet (https://www.creativeuncut.com/art_disco-elysium_a.html). Rostov insegna a osare di più con la resa dei colori nei propri disegni, e a divertirsi ad associare contrasti che talvolta sembrano stonare, quando possono invece rendere più armoniosa l'opera.

Il Soundtrack dei British Sea Power - voce per il mondo - Disco Elysium è quasi indivisibile dal suo soundtrack unico. Fin dal primo brano, lo spirito di Martine e della nuova-vecchia Revachol in cui Harry mette piede come per la prima volta è rispecchiato fedelmente, e profondamente riconoscibile. Sono sicuro che anche qualcuno completamente estraneo a Elysium potrebbe assaporare questo mondo dolorosamente magnifico soltanto attraverso l'ascolto della sua colonna sonora. Talvolta complessi e malinconici, talvolta quieti e inquietanti, i brani orchestrali e post-rock della band inglese British Sea Power mettono in soggezione. Non è sorprendente che l'OST abbia vinto un BAFTA (British Academy Film Awards).



Su richiesta di Kurvitz, grandissimo fan dei BSP, alla band fu richiesto di incorporare motivi da brani già esistenti, rendendoli più minimali e atmosferici. *Red Rock Riviera* è diventata *Instrument of surrender*, con le sue maestose trombe sbiadite; *Praise for Whatever*, *The Insulindian Miracle*, che ritengo rappresenti il massimo della sintonia raggiunta tra la band e l'atmosfera del gioco. Si tratta di un brano piuttosto lineare in termini strumentali: un semplice piatto di batteria e sporadiche e cristalline note di pianoforte scandiscono il tempo, mentre un crescendo immenso di voci armoniose si gonfiano e svaniscono come le onde del mare, come il brontolio dell'acqua intorno allo scafo di una nave, o forse come la vorticoso entropia del Pale. Possiamo incontrare questo brano all'interno del gioco durante un momento molto speciale: Harry, da solo di fronte a una colta ambasciatrice sulla sua stupenda barca a vela, discute dell'indagine. Involontariamente, però, si trova a dover digerire di nuovo il mondo intero, tutta la realtà: Joyce Messier gli ricorda la forma di Elysium, la storia di Revachol e, soprattutto, il loro destino e l'avanzata del Pale. Se l'ombra che l'umanità ha gettato sul mondo avesse un suono, credo che sarebbe questo.



4. After the Pale, the World again.

Il nulla apre per primo il sipario in Disco Elysium, e il nulla finirà probabilmente per richiuderlo, ma nel frattempo Revachol continuerà a coglierci di sorpresa, mille diverse città per mille diverse persone. E quindi, che ne pensate di passare per una breve visita? Ho sentito che un pazzo detective ha aperto un nightclub in una vecchia chiesa abbandonata insieme a dei ragazzini. L'inverno sta sfumando nella primavera, e il ghiaccio dell'Esperance si frantuma, trasportato in mare dalla corrente. Non potrò mai consigliare Disco Elysium abbastanza a chiunque ami giochi di ruolo ricchi di storia, esplorazione e vita, personaggi realistici scritti con cura e maestria, e lunghe letture su complessi mondi ambigui.

Lara Goano

Impaginato da: Asia Palmisano

I JRPG MOTHER LIKE

Il J-RPG, o più semplicemente "Gioco Di Ruolo alla Giapponese", è un tipo di GDR sviluppatosi in Giappone agli inizi degli anni '80. La sua nascita si deve alla casa di distribuzione videoludica Enix (futura Square Enix), che, proprio in quel periodo, si lanciò nel fiorente universo della tecnologia dei videogames.

L'azienda però non aveva reali competenze nell'ambito e decise di allestire un concorso per trovare giovani leve che sapessero almeno cosa fosse la programmazione. Nel 1983 si diede inizio al primo "Game Hobby Program Contest", di cui il terzo classificato fu Yūji Horii, un giovane promettente che propose il semplice, ma per l'epoca buono, "Love match tennis" ovvero un gioco di simulazione sul tennis.

Utilizzando la somma vinta, Yūji Horii fece un viaggio negli Stati Uniti in occasione dell'AppleFest, ovvero una fiera dedicata all'elettronica e ai videogiochi. Da questo viaggio ispirazionale, Horii ritornò in Giappone pieno di idee.

Nel 1983 fece uscire "The Portopia Serial Murder Case" edito solamente nella terra del Sol levante. Questo suo primo gioco fu uno dei precursori del genere delle "Visual novel" (lett. romanzo visivo, è un videogioco d'avventura interattiva).



Nel 1985, Horii fu invitato alla "Mac world e exposition" per presentare una versione NES (Nintendo Entertainment System, la prima console casalinga firmata Nintendo) di Portopia.

Proprio in quell'occasione si imbatte in due giochi:

l'avveniristico RPG americano "Wizardry" ispirato al gioco di ruolo "Dungeons and Dragons" e "Ultima 3".

Horii decise che voleva realizzare un RPG tutto giapponese, che fosse più intuitivo per avvicinarsi al gusto di tutti i giocatori.

Riprendendo elementi dai giochi qui sopra citati, Yūji Horii creò il genere dei JRPG con "Dragon Quest", uscito nel 1986 per il FAMICOM (versione giapponese del NES americano).



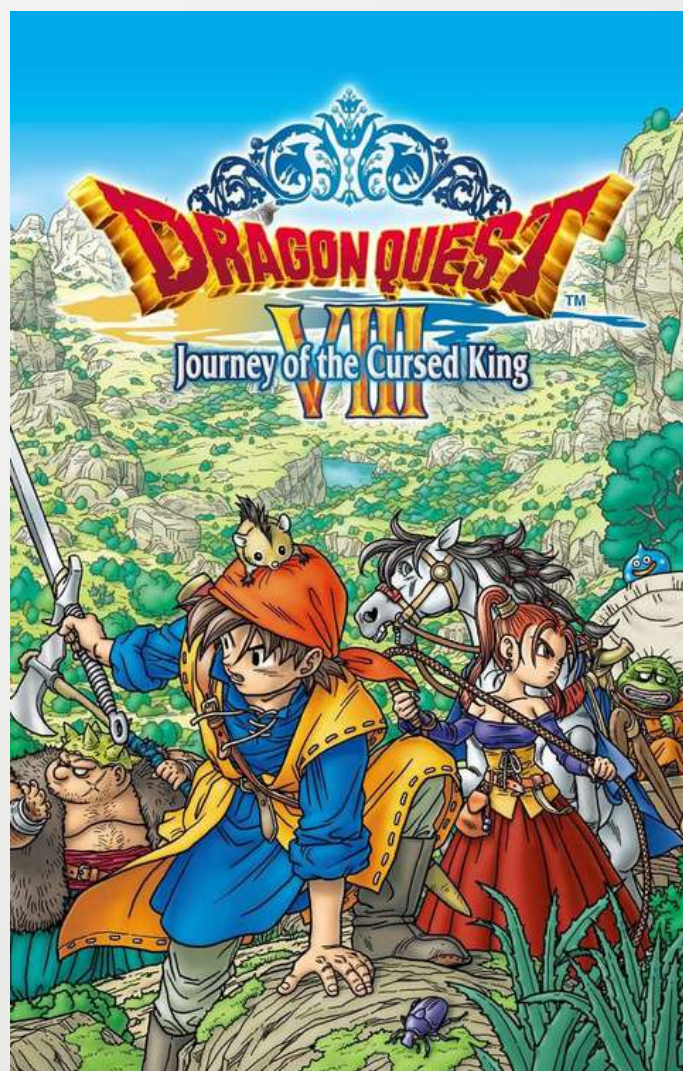
Il gioco presentò due stili differenti:

- l'esplorazione, ripresa da Ultima 3, era ripresa dall'alto in terza persona e presentava un mondo di gioco completamente esplorabile;
- il combattimento invece avveniva in prima persona tramite scontri casuali, ripresi da Wizardry, in cui il giocatore veniva attaccato all'improvviso dai mostri.

Ciò che rese importante questo gioco fu la semplicità delle meccaniche. Il giocatore, sconfiggendo mostri, otteneva punti esperienza (EXP) e dopo aver accumulato un tot di EXP saliva di livello e, con esso, crescevano anche le statistiche del giocatore. A Dragon Quest lavorarono anche grandi personaggi come Akira Toriyama, il creatore e mangaka di "Dottor Slump e Arale" e di "Dragon ball", come art director e Kōichi Sugiyama che lavorò come compositore. Akira Toriyama racconta anche che appena uscito iniziò a giocare a Dragon Quest, ma ci giocò così tanto che rimase indietro con il lavoro e sua moglie dovette requisirglielo!

Il gioco piacque molto e ben presto in Giappone venne considerata una serie di culto. Purtroppo però il genere dei JRPG arrivò in America e soprattutto in Europa con il contagocce, tanto che di Dragon Quest, prima dell'ottavo capitolo edito su PS2, in Europa non sbarcò nulla.

Questo è probabilmente dovuto al timore da parte delle case produttrici giapponesi di generare grandi flop all'interno di mercati al di fuori del Giappone stesso. Infatti nei JRPG, soprattutto degli anni 80/90, sono contenuti molteplici riferimenti alla cultura giapponese, allora incomprensibili per gli occidentali ancora poco avvezzi a quel mondo.



LISTA CRONOLOGICA DRAGON QUEST USCITI

Sì terrà conto soltanto delle uscite originali dei giochi, non verrà riportata nessuna riedizione/remake/remastered dei giochi, ma solamente l'edizione originale:

- "Dragon Quest" (1986, Famicom, Giappone) (1989, NES, America)
- "Dragon Quest II: Pantheon di spiriti maligni" (1987, Famicom, Giappone) (1990, NES, America)

- "Dragon Quest III: E così entrò nella leggenda..." (1988, Famicom, Giappone) (1991, NES, America) -
- "Dragon Quest IV: Le cronache dei Prescelti" (1990, Famicom, Giappone) (1992, NES, America) - "Dragon Quest V: La sposa del destino" (1992, SNES, Giappone)
- "Dragon Quest VI: Nel regno dei sogni" (1995, SNES, Giappone)
- "Dragon Quest VII: Frammenti di un mondo dimenticato" (2000, PS1, Giappone) (2001, PS1, America)
- "Dragon Quest VIII: L'odissea del re maledetto" (2004, PS2, Giappone) (2005, PS2, America) (2006, PS2, Europa)
- "Dragon Quest IX: Le sentinelle del cielo" (2009, NDS (Nintendo Dual Screen), Giappone) (2010, NDS, America, Europa, Australasia)
- "Dragon Quest X: Mezameshi Itsutsu no Shuzoku Online" (2012, Wii, Giappone)
- "Dragon Quest XI: Echi di un'era perduta" (2017, PS4, Giappone) (2018, PS4, uscita globale)
- "Dragon Quest XII: Le fiamme del fato" solo annunciato.



Ma ora spostiamoci di qualche anno per vedere un'altra innovazione del genere!

Siamo nel 1989 e seguiamo le vicende di Shigesato Itoi, il quale ha appena fatto uscire il suo primo videogioco edito da Nintendo: Mother 1.

Dopo un primo periodo di scetticismi da parte di Nintendo e soprattutto di Shigeru Miyamoto, il creatore di Mario, Zelda, Star Fox, Pikmin, Donkey Kong, F-zero, e altri (praticamente lo scibile umano nintendiano), Itoi riuscì a convincere la casa di Kyoto a realizzare la sua idea: un JRPG ambientato ai giorni nostri, più precisamente nel 1980.

Inizialmente Miyamoto si era mostrato dubbioso, non perché l'idea del gioco non fosse buona, ma perché in quel periodo, in Giappone, vari talent (come attori, doppiatori o copywriter) facevano realizzare giochi dal gusto insipido e povero, in cui l'obiettivo unico era fare soldi, anziché cercare di raccontare qualcosa.

Un esempio è il mediocre ed enigmatico "Takeshi no chōsenjō" (lett. la sfida di Takeshi) progettato dall'attore Takeshi Kitano (lo stesso ideatore di Takeshi's Castle se ve lo foste chiesto).

Itoi all'epoca era un doppiatore e copywriter, per questo non fu inizialmente visto bene da un veterano come Miyamoto. Tanto che quando Itoi presentò il suo lavoro entusiasta del risultato, Miyamoto lo liquidò con diffidenza e in pochi minuti.

Fortunatamente però la compagnia si convinse a produrre il gioco e quindi uscì, facendo un discreto successo.

La serie Mother conta ben tre titoli di cui ad oggi solo il terzo non è ancora approdato ufficialmente né in America né in Europa.

Ma perché la serie Mother ha ispirato tanti sviluppatori contemporanei?

Questo è da attribuire allo stile che Itoi conferì al gioco:

- tutto, essendo ambientato negli anni '80, ha connotazioni familiari a noi, dai nemici (che possono essere cani, macchine, piccoli ufo o zombie) alle ambientazioni stesse (città, paesi, zoo o cimiteri).

- lo stile surreale narrativo ha da sempre suggestionato i giocatori, dai dialoghi sempre al limite della credibilità (ma sempre molto comici), fino alle situazioni più disparate (per esempio nel secondo titolo si chiama un membro del party tramite telecinesi, e quest'ultimo attraversa tutto il globo per arrivare a noi).
- i personaggi sono una parte fondamentale dei tre giochi, tutti ben scritti ed iconici, soprattutto nel terzo capitolo è presente una grande cura nella scrittura quasi esemplare.



Da qui partirà, soprattutto grazie all'avvento di Toby Fox prima nel 2008, poi soprattutto nel 2015, una ondata di giochi, tra cui molti cult, che ripresero in epoca moderna ciò che può essere definito JRPG Mother like (ovvero JRPG "come Mother").

Concludiamo questo articolo con una rassegna dei titoli più importanti facenti parte di questa corrente videoludica.



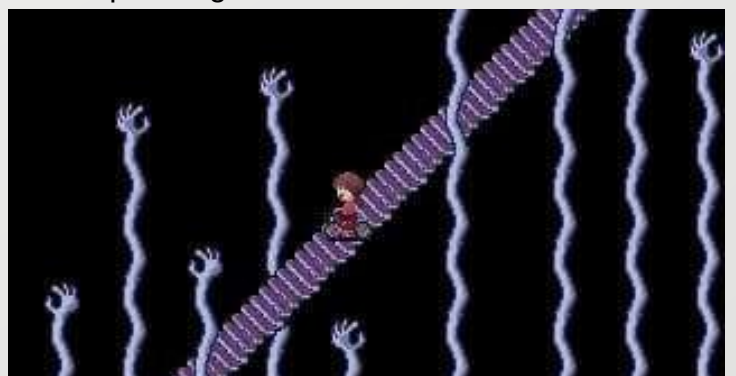
Iniziamo da "Undertale" di Toby Fox, perché è il più importante. Undertale è un RPG ambientato nel "sottosuolo" popolato da mostri. Frisk ne è il protagonista che, dopo un incidente, ovvero la caduta in una cava, entrerà in questo mondo e il suo obiettivo sarà di uscirne in un modo o nell'altro.

Uscito ufficialmente nel 2015, Undertale mostra una struttura di gameplay del tutto innovativa: in questo gioco potremo scegliere di risparmiare i nostri "avversari" e anzi crearci dei legami.

La scrittura dei personaggi e l'umorismo di Toby Fox rimanda fortemente a ciò che erano i canoni di Earthbound (Mother 2 in Giappone).

Tanto più che prima di realizzare Undertale, Fox creò nel 2008 una hack rom (o mod, ovvero una versione alternativa/proprio un gioco a parte che riutilizza gli stessi elementi, o asset, del gioco) di Earthbound a tema Halloween. Piccola curiosità, Toby Fox compose la famosissima ost (o soundtrack) Megalovania originariamente per questa mod.

Ora, torniamo indietro al 2004, anno in cui uscì "Yume Nikki", creato dallo sviluppatore Kikiyama, questo gioco fu il precursore del genere RPG Horror psicologico.



Il gioco porterà il giocatore a scoprire la psiche di una hikikomori chiamata Madostuki attraverso i suoi sogni.

A differenza di Mother però il gioco non presenta combattimenti, EXP o altro, ma tratterà un'avventura che coinvolgerà il giocatore in maniera differente. Ma se effettivamente mancano questi elementi, perché inserire in gioco in questa rassegna? Il motivo è molto semplice, anche in questo caso Earthbound ha ispirato per alcuni mostri orrifici e soprattutto per l'ambientazione onirica. Questo perché anche in Earthbound dovremo, solo per un segmento di gioco, entrare e scoprire la psiche di Ness.



Passiamo ora in epoca un po' più recente, dal 2012 al 2015. La Dingaling Productions creò una trilogia di giochi chiamati:

- Lisa: the first (RPG horror)
- Lisa: the painful (JRPG)
- Lisa: the joyful (JRPG)

Il più importante di questa trilogia è però il secondo, in cui ci troviamo catapultati in un mondo post apocalittico in cui tutte le donne sono morte a causa di un virus. Il nostro protagonista, Brad, è un uomo che da ragazzo (prima dell'espansione del virus) viveva sotto la violenza del padre e per questo è traumatizzato.

Un giorno trova una neonata per strada, per questo decide di accoglierla e crescerla come figlia, ma per nascondere la chiamerà Buddy. Brad fa tutto ciò per salvarla, visto che in questo mondo una donna è vista dalla popolazione come una possibile incubatrice per cercare di ripopolare il genere umano.

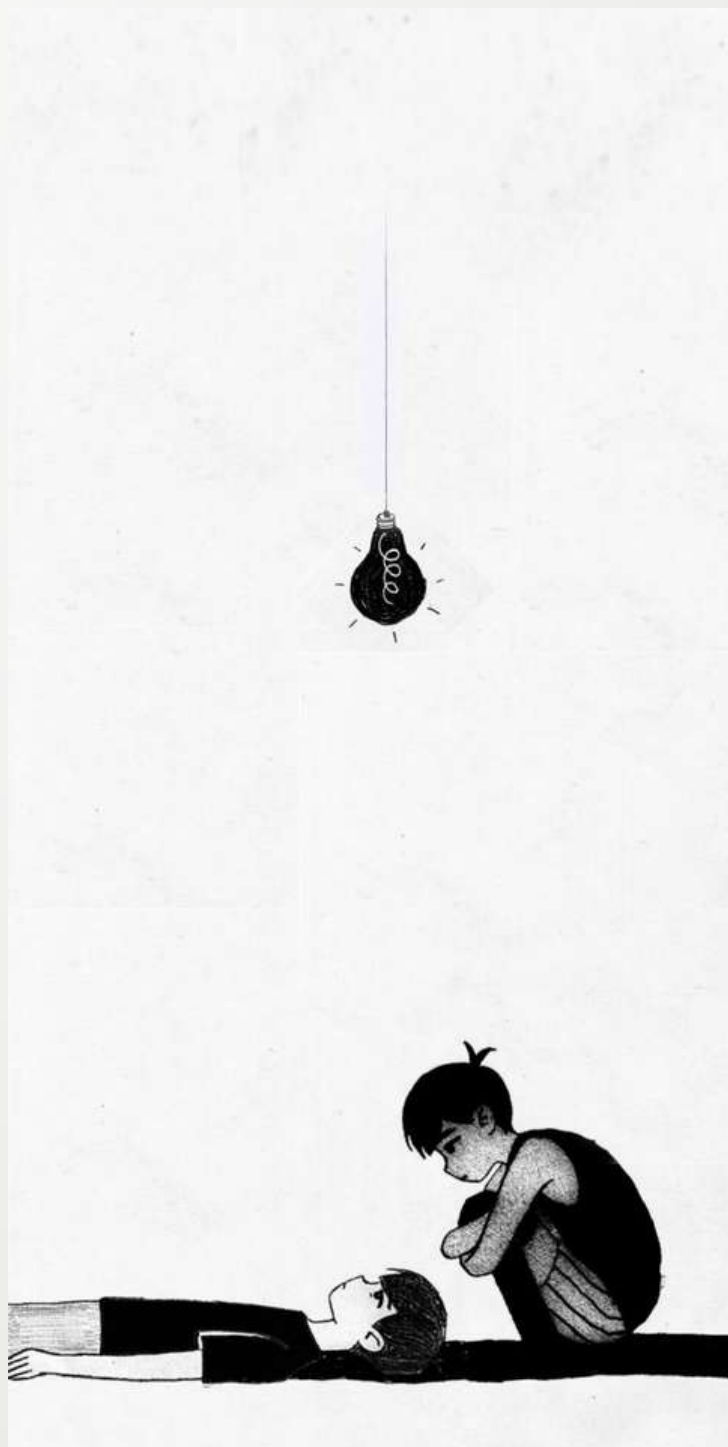
Il team di sviluppo ha dichiarato che per le meccaniche del gioco e per lo stile artistico Earthbound è stato il punto di riferimento centrale.

Ultimo, ma non per importanza è "OMORI", gioco indipendente uscito nel 2020 ed edito dalla sviluppatrice Omocat e dal suo ristretto team di sviluppo. OMORI tratta la storia di un Hikikomori, Sunny, e cerca di seguire il suo viaggio introspettivo alla ricerca di una verità che i giocatori scopriranno poco a poco grazie alla sua psiche. La magia di questo gioco però rimane legata certamente ai personaggi e alla trama (entrambi i fattori gestiti magistralmente) ma soprattutto a una cura quasi maniacale dei dettagli, utili per far combaciare tutti i punti alla fine dell'esperienza.



Il gioco trae chiaramente ispirazione, detto anche dalla stessa autrice, dalla serie di Mother, soprattutto per il tipo di umorismo e dialoghi. Non mancano anche molte citazioni come un certo cappellino da baseball proveniente da un certo "199X" o ad un cane con un foulard chiamato Lucas (lo stesso nome del protagonista di Mother 3, il quale ha un cane, Boney, estremamente simile all'animale in questione).

Per concludere consiglio a tutti voi di provare il magico mondo degli RPG e dei JRPG, questo perché è un genere in cui gli sviluppatori vogliono raccontare qualcosa, da una fiaba quasi cavalleresca, fino a problemi sociali della società odierna, e farci vivere esperienze, empatizzare con i personaggi, scoprire mondi, appassionarci, interpretare proprio i personaggi stessi o imparare a conoscerli così bene da diventarne quasi un amico. E così, quando l'avventura finisce, in cuor vostro saprete che l'esperienza rimarrà sempre insieme a voi, che vi mancheranno quei dialoghi, quei personaggi e quelle situazioni che vi facevano provare mille emozioni.



Stefano Terenzi

«LUCKY LUKE»

Pensate al West, al vecchio West. Un'America ancora in parte inesplorata, con qualche ferrovia che facilitava la connessione tra piccoli paeselli sparsi nel deserto sconfinato che non lasciava immaginare ai viaggiatori il senso di una fine, agli indiani che difendevano i loro territori usurpati dai bianchi, ai desperados (o banditi) che terrorizzavano le genti e, ovviamente, ai cowboy.

Ecco, ciò che dovete fare ora è di immaginare che tutto ciò è stato reso estremamente parodiato e divertente. È così che avrete Lucky Luke.



Creato nel 1946 da Morris, e successivamente, nel 1955 sceneggiato da Goscinny (sceneggiatore anche di Asterix), Lucky Luke è un fumetto di tipo Western/comico.

Inizialmente era stato ideato da Morris non per essere un fumetto basato sulla comicità, ma doveva essere un western con uno stile più serio. Di questo periodo pre-Goscinny infatti si possono ritrovare storie con un west spietato, che non lascia spazio né ai buoni né ai cattivi.

Dopo la morte dei "veri" fratelli Dalton (Bob, Grat, Bill ed Emmet), Morris venne a contatto con Goscinny. Quest'ultimo rimproverò Morris per aver fatto morire dei personaggi così splendidi.

Così iniziò un sodalizio artistico durato fino alla prematura scomparsa dello sceneggiatore francese.

SEGNII DI STILE

Morris, tramite il suo stile, delinea forme e personaggi fortemente caricaturali, questo utilizzando anche una lineart francese che rende il tutto più pulito.

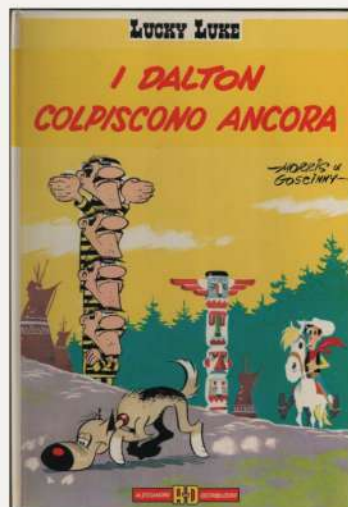
Tramite le sue forme esagerate, mostra anche un estremo dinamismo misto a una grande espressività. Ma ciò che più colpisce dello stile di Morris è la colorazione adottata per raccontare il fumetto.

Sono sempre presenti giochi di colore basati su contrasti, soprattutto vengono utilizzati alcuni colori per mostrare determinate sensazioni: possiamo trovare il blu/violetto con sfondo giallo per delineare una situazione di quiete quasi ansiosa, oppure un contrasto rosso con elementi verdi per mostrare una rabbia eccessiva.

CONSIGLI DI LETTURA

Per Lucky Luke sicuramente le storie di Goscinny sono le più consigliate, ma se dovessi sceglierne solo alcune allora opterei per:

- I cugini Dalton (1958)*
- Billy the Kid (1961)*
- I Dalton nella tempesta (1962)*
- I Dalton si ravvedono (1963)*
- Calamity Jane (1965)*
- Tortillas per i Dalton (1966)*
- La diligenza (1967)*
- Il Piedidolci (1967)*
- Dalton City (1968)*
- Jesse James (1969)*
- Ma' Dalton (1971)*
- Cacciatore di taglie (1972)*
- L'eredità di Rantanplan (1973)*
- La guarigione dei Dalton (1975)*
- Il filo che canta (1977)*



In sostanza Lucky Luke è un fumetto franco-belga che consiglio a tutti, non solo per un lato strettamente grafico (anche se i colori e il metodo di composizione di Morris è eccezionale), ma soprattutto per la genialità posta in ogni singola storia.

Tutte le trame portano a sviluppi interessanti quanto improbabili, ed è proprio qui che Lucky Luke può essere considerato un fumetto di culto a tutti gli effetti.

Quindi non aspettate oltre e recuperare subito l'opera magna di Morris!

La divina commedia a fumetti



Continuano i disegni del nostro Edoardo Bartalini, di 5°B, che illustrano i canti della Divina Commedia. Sui numeri precedenti potete trovare tutto l'Inferno, mentre da quest'anno iniziamo l'ascesa al Purgatorio. Si ringrazia la Prof.ssa Carla Bidone per la collaborazione.

Purgatorio Canti 1 e 2



VIDI DAVANTI A ME UN VEGLIO SOLO
I MI VOLSI A MANDESTRA ... E VIDI QUATTRO
STELLE NON VISTE MAI FUOR CH A LA PRIMA
CIENTE



CON UN VASELLO SNE LLE T TO
E L E G G E R O ... A P O P P A S T A V A
IL C E L E S T I A L N O C C H I E R O

DI C I O ' T I P I A C C I A
C O M S O L A R E A L Q U A N T O
L ' A N I M A M I A
" A M O R C H E N E L L A M E N T E
M I A R A G I O N A "

PURGATORIO CANTO 3



IO MI VOLSI VER LUI E GUARDAI IL FISSO, BIONDO ERA E BELLO
DI GENTILE ASPETTO, MA L'UN DE' CIGLI UN COLPO AVEA
DIVISO



DIEDI L' VISO MIO CONTRO INCONTR' AL POGGIO CHE
INVERSO AL CIEL PIU' ALTO SI DISLAGA

PURGATORIO CANTO 4



NOI SALAVAM PER ENTRO LA' CI TRAEMMO, E IVI ERAN PERSONE
L SASSO ROTTO



...CHE STAVANO A L'OMBRA DIETRO AL SASSO.....
E UN DI LOR... SI VUOLSE A NOI
"BELACQUA A ME NON DOLE DI TE ORMAI, MA DIMMI, PERCHE'
ASSISO QUIRITTO SE'?"

Purgatorio canto V. 5°



NOI FUMMO GIA' PER FOREA MORTI... IO FUI DI MONTEFELTRO,
 IO SON BONCONE... L'ANGELO DI DIO MI PRESE, E QUELLO
 D'INFERNO GRIDAVA... LO MIO CORPO GELATO IN SU LA FOCE TROVO'
 L'ARCHIAN.... E QUEL SOSPINSE IN L'ARNO



RICORDATI DI ME CHE SON LA PIA SIENA MI FE' DISFECEMI
 MAREMMA: SALSÌ COLUI CHE N' NANELLATA PRIA DISPOSANDO M'AVEA
 CON LA SUA GEMMA

ANGOLO LETTURA

LE NOTTI BIANCHE

“Era una notte incantevole, una di quelle notti che succedono solo se si è giovani, gentile lettore”. Un'introduzione ormai celebre, una di quelle che rimangono impresse nei lettori di ogni età, sicuramente un inizio inimitabile come del resto tutto il libro. Stiamo parlando di uno dei titoli più conosciuti, del noto autore Fëdor Dostoevskij, *Le Notti Bianche*.

Quante volte ci è capitato di sentire anche di sfuggita il nome di quest'autore, che sia tra i banchi di scuola, dai nostri carissimi professori d'italiano, o durante una discussione sulla letteratura straniera davanti a un caffè? Ebbene, grazie all'ultima situazione mi son ritrovata a dare una chance alla letteratura russa. Ho deciso però di iniziare con qualcosa di vagamente leggero, finendo catturata da questo libro, che è riuscito fin da subito a rapirmi, quasi letteralmente, trasportandomi in una San Pietroburgo lontana, del 1848.

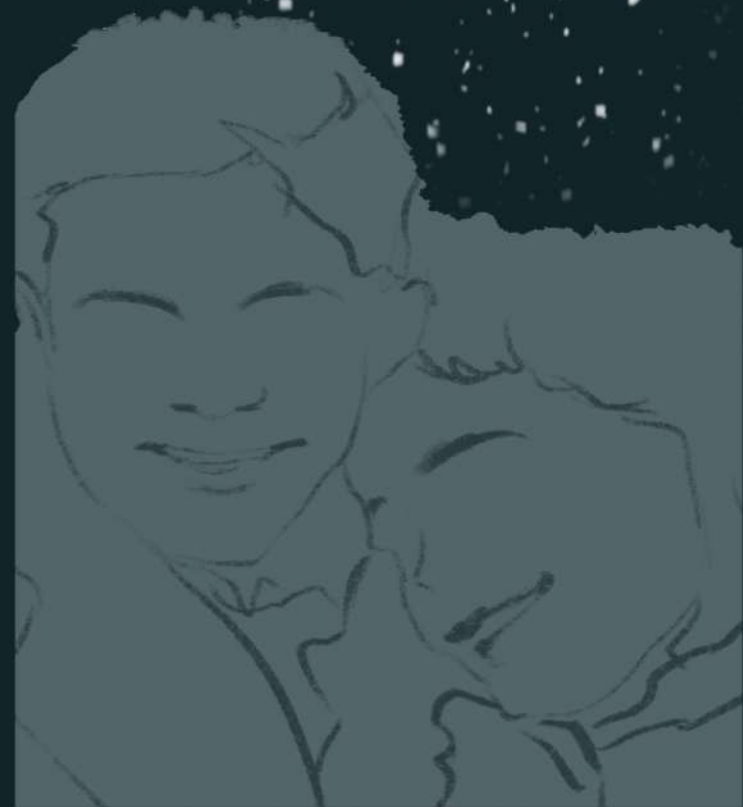
Ho capito fin da subito che i riassunti della trama, che troviamo facilmente su internet o banalmente dietro al libro stesso, non avrebbero mai potuto rendere giustizia ad una storia così piena di passione, che è molto di più di un insignificante triangolo amoroso. Qui, infatti, siamo davanti a un autore, che parlando di sogni, riesce a dar voce a tutti noi, amanti dell'amore stesso.

Troviamo infatti da subito il protagonista perso per le strade di una San Pietroburgo quasi idealizzata, piena di sogni ad occhi aperti creati dal sognatore stesso, che per quanto allegro ci possa sembrare per alcune visioni positive della città, è invece profondamente triste, poiché questa sua stessa vasta immaginazione è il frutto di una vita passata in totale solitudine, il rifugio per una persona così piena di aspettative mai avverate, provocando così nel lettore un doppio senso di gioia e dolore.

Tutto ciò cambierà nel momento in cui il nostro sognatore incontrerà il personaggio che modificherà la traiettoria della sua vita: Nasten'ka. Il loro primo incontro, all'inizio piuttosto bizzarro, farà capire al lettore la gentilezza incompresa di una persona passata ad immaginare l'amore e la sua purezza, specialmente di quello a prima vista.

L'autore si diventerà a cercar di mascherare la nascita del loro amore in un'amicizia pura, e per quanto palese la situazione possa sembrare, noi stessi cercheremo di stare al suo gioco, per paura che nel futuro il protagonista possa essere ancora una volta illuso dalla sua amata.

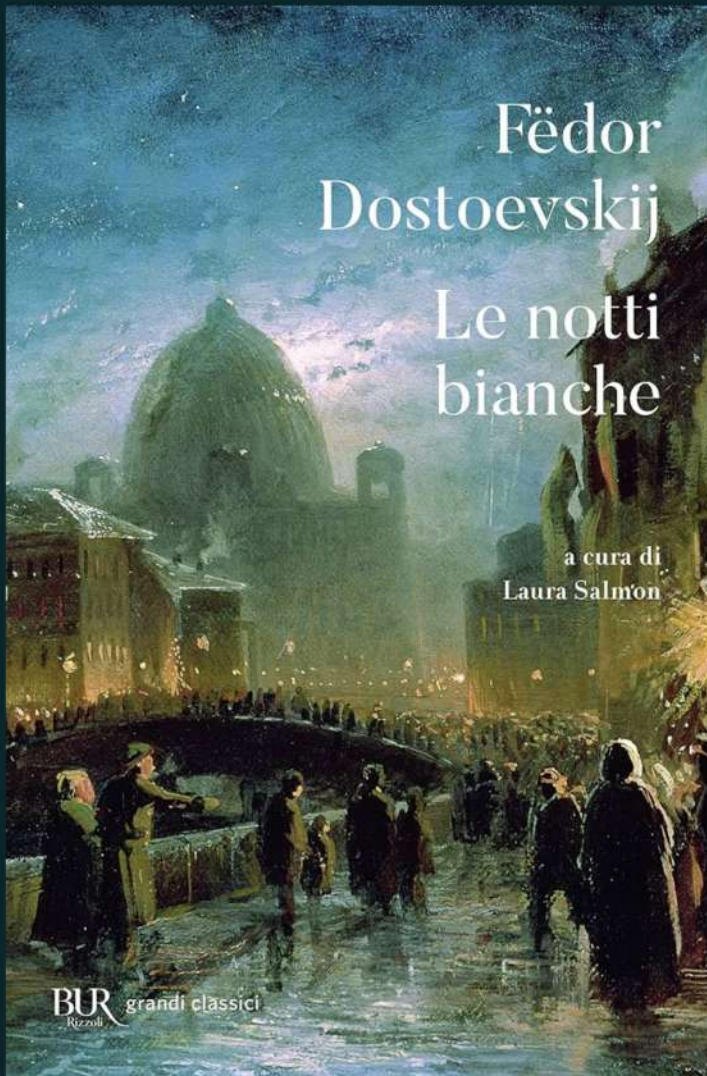
Le vicende successive ci faranno aspettare con ansia la fine del libro con la speranza in un lieto fine, a tal punto che la mattina che segnerà la fine delle quattro notti e di questo stesso libro, sarà anche per noi lettori un risveglio da quest'avventura, un ritorno alla realtà, in quanto le emozioni provate in questa parte del volume saranno decisive per il sognatore, che ci farà ancora una volta riflettere sulla sua bontà d'animo e la sua purezza, facendoci tornare sui nostri stessi passi e dandoci quasi l'impressione, nonostante la nostra posizione esterna, di aver vissuto le stesse emozioni del sognatore.



Fëdor Dostoevskij

Le notti bianche

a cura di
Laura Salmon



BUR
Rizzoli grandi classici

Parto col dire che questo libro nella società moderna potrebbe sembrare bizzarro, che sia per un'ambientazione a cui non siamo abituati, della Russia d'altronde non si parla mai molto per queste cose, o che sia per comportamenti a cui non siamo abituati come "l'accontentarsi di poco".

L'amore non corrisposto, l'essere appagati facilmente, l'illusione che nasce nell'incontro con una persona che può diventarci cara, d'altronde sono sempre stati argomenti molto discussi nei libri e posso dire che Dostoevskij con questo romanzo in particolare mi ha fatto ragionare molto su sentimenti che ho sempre considerato molto importanti, fino al punto di darmi una percezione diversa di essi, offrendomi cioè un nuovo punto di vista.

E per concludere, ecco una delle tante citazioni che ho amato:

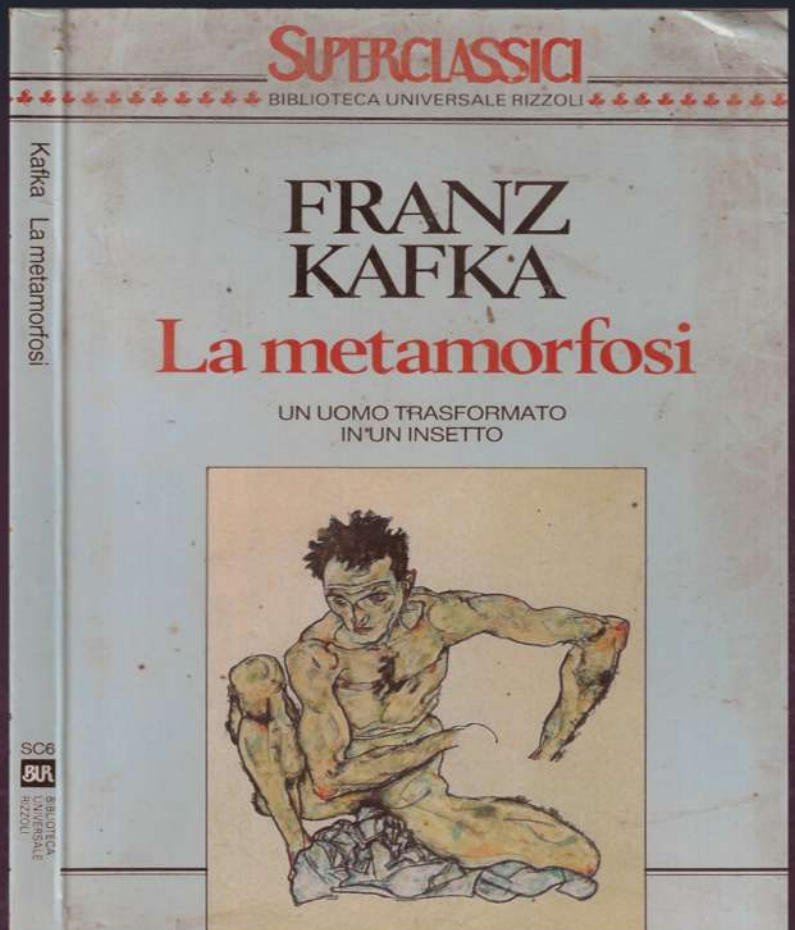
"E io devo rovesciare fiumi di parole, altrimenti soffoco. E così vi prego di non interrompermi, Nasten'ka, e di ascoltarmi, rassegnata e docile, altrimenti dovrò soffocare."

Medeea Brailanu

La metamorfosi

(in biblioteca, collocazione 800 Kaf 6)

«Era steso sul dorso, duro come una corazza... "Cosa mi è successo?" pensò. Non era un sogno.»
La metamorfosi di Kafka è uno di quei libri che fa parte delle opere di cui almeno una volta nella vita abbiamo sentito parlare, che in molti consigliano come un'opera che porta a riflettere. Ed è così? Prima di questa estate non mi ero mai cimentata nella lettura di questo fondamentale libro della cultura cecoslovacca ed europea che è ormai considerato universalmente come un'opera unica e fondamentale della letteratura moderna. E devo ammettere che rispetto alla mia velocità di leggere libri, per questo ci ho messo molto più di quello che potessi immaginare, soprattutto per la sua dimensione molto sottile, di circa 70 pagine. Non perché mi stessi annoiando, lo trovassi brutto o qualsiasi altra motivazione che spesso ti porta a lasciare da parte un libro in corso di lettura, ma in questo caso particolare per la sua profondità nel raccontare questa storia fatta di sole emozioni e situazioni familiari problematiche sotto il profilo economico in cui si viene "lanciati" fin dalla prima riga del romanzo. L'opera infatti fa subito entrare il lettore nel momento dell'accaduto; non ha bisogno di introduzioni o molto altro, ma al contrario, è in grado di sintetizzare e mette a nudo temi molto complessi. Un incipit improvviso quanto inaspettato



che porta a chiedersi cosa sia potuto accadere, calandoci in quello che è semplicemente l'istinto di sopravvivenza dell'essere umano che andrà piano piano a svanire.

Il romanzo riflette su un uomo solo, che si ritrova ad affrontare un inalterabile cambiamento fisico, che si vede portare via tutto ciò che prima aveva, anche a causa di una società ed un tempo, che gli vanno contro. Viviamo il percorso del dolore individuale del protagonista, che sentiremo nostro, viviamo la pesantezza della sua nuova situazione, il disagio del corpo in cui si ritrova e percepiremo con lui il lento spegnimento di se stesso.

La caratteristica che più lascia immobili coloro che hanno deciso di leggere il libro, è soprattutto la parvenza di normalità ma anche di dignità che si nasconde dietro fattezze non umane, mostruose, dove però si trova un animo che riesce ancora a provare sentimenti con una vocina che va sempre più a dissolversi fino al punto di non tornare più. Il protagonista così è costretto a denigrarsi, sparendo insieme alle sue parole oramai incomprensibili, andando incontro a un destino già ormai segnato. La sua realtà diventa un lento cammino verso l'assenza definitiva, attraverso l'indifferenza dei familiari, la vita domestica, la sporcizia che lo circonda e in cui il protagonista stesso si abbandona.

Kafka con quest'opera tocca varie tematiche che vanno dall'egoismo, all'ingratitude dei rapporti familiari, in particolare in questo caso tra padre e figlio, e ancora l'angoscia, l'amarezza di fronte all'impossibilità delle cose e infine l'alterazione dell'individuo. Proprio per quest'ultimo tema ci rendiamo conto come *La Metamorfosi* sia un libro in grado di scavare nell'animo umano. Anche senza diventare fisicamente degli insetti, tutti nella nostra vita ci ritroviamo spesso dispersi in noi, non in grado di riconoscersi o farci riconoscere dagli altri, cadendo in un circolo vizioso da cui è difficile uscire. Il tutto con una prosa secca e concisa, un racconto breve sull'indifferenza verso i diversi e sulla possibilità, inspiegabile, di diventare un diverso. Proprio per questi motivi ho faticato a leggerlo; è un libro in grado di scavare molto a fondo, un libro che ti segna, che spaventa per certi versi, proprio per la dimensione surreale che Kafka crea. Viene da chiedersi quante volte non si è stati in grado di riconoscere un essere umano in coloro che si è incontrati, e se magari un giorno diventassimo noi lo scarafaggio che verrà dissolto da altri? Ed è allora che la metafora della metamorfosi di cui il libro ci parla diventa una probabilità, perché continuando la nostra lettura ci renderemo conto, ancora prima del protagonista, che tra lui e l'insetto non c'è più alcuna differenza.

Asia Palmisano

ANZICHÉ ENTRARE MI LIMITAI A DARE UNA RAPIDA OCCHIATA IN DIREZIONE DEGLI ALTRI. NEL FRATTEMPO LA LUMINOSITÀ ERA AUMENTATA E, DALLA FINESTRA DEL SOGGIORNO, ERA BEN VISTIBILE UNA PARTE DELLA POSSIBILE STRUTTURA CRISTALLINA DELL'OSTEDALE. LA TAVOLA ERA ANCORA APPARECCHIATA PER LA COLAZIONE, SULLA PARTE OPPOSTA ERA APPESA UNA MIA FOTO IN DIVISA SCATTATA DURANTE IL SERVIZIO MILITARE, MAHO SULLA SGABOLA E SORRISO SPENSIBERATO...



IL PRINCIPALE SAREBBE SICURAMENTE ARRIVATO CON IL MEDICO DELLA MUTUA, ACCUSANDOMI DI PIGRIZIA E INEFFICIENZA DAVANTI AI MIEI GENITORI. IN EFFETTI, A PARTE UN CERTO STORDIMENTO STAVO BENE... ANZI, AVENDO FAME, RIFLETTEVO SUL DA FARE E NON MI DISGROSSO AD ALZARMI, QUANDO LA SVEGLIA TRATTE LE SUE E TRE QUARTI, E QUALCUNO BUSSÒ ALLA PORTA AL LATO DELLA TESTIERA DEL LETTO...

Toc Toc!

L'anno che bruciammo i fantasmi 🧛

Dopo *Il guardiano notturno*, vincitore del premio Pulitzer e del National Book Award, Louise Erdrich ci regala una storia avvincente su come affrontiamo il dolore e la perdita, l'ingiustizia e la malattia e su come i libri abbiano il potere di cambiare la vita.

Narratori < Feltrinelli

Louise Erdrich

L'anno che bruciammo i fantasmi



«L'arguzia giocosa e lo stile disinvolto della Erdrich sono smentiti dalla serietà degli intenti, che nel caso di questo romanzo riuscito, comportano affrontare la pandemia, la morte di George Floyd, le tribolazioni che vengono dall'aver passato del tempo in carcere e, non da ultimo, il potere dei libri di cambiare la vita.» - New York Times Book Review

Nella primavera del 2020, mentre il mondo è in lockdown e Minneapolis vive giornate di rabbia e guerriglia urbana a seguito dell'uccisione di George Floyd da parte di un poliziotto bianco, la protagonista Tookie, una donna di mezza età con un passato difficile e turbolento, si ritrova a fare i conti con l'inopinato ritorno sotto forma di spettro di una petulante cliente della libreria in cui lavora, morta di infarto poco prima. Mentre la tensione cresce in parallelo nelle strade della città così come nell'animo e nella vita personale della protagonista, Tookie scoprirà qualcosa su di sé e sulla propria storia che nella sua infanzia defraudata era andato smarrito. Un romanzo spiazzante e avvincente che impasta, fra lampi di black humour, ironia e abbacinanti sprazzi poetici, il tema della cultura tradizionale degli indiani d'America e quello dei diritti delle minoranze etniche, demolendo sistematicamente i luoghi comuni che dominano l'immaginario collettivo sui popoli nativi, cantando la passione e l'amore per la letteratura. Perché i libri, dice la Erdrich (che nella trama si riserva un sorprendente cameo) contengono tutto ciò che vale la pena di sapere, tranne ciò che conta veramente.

Un libro toccante, attuale e veritiero, che percorrerà ogni aspetto di quel movimento che per anni ha cercato di far sentire la propria voce, e che finalmente ha in parte attecchito dopo molteplici tentativi di rafforzamento.

Un libro capace di rivelare i valori per cui molti ancora si battono rischiando la loro vita con audacia e sentimento, con la speranza nel cambiamento.

Un libro che ci fa comprendere il valore dell'unità e del sacrificio per un destino migliore per ognuno di noi.

Giulia Barberis

1984 in biblioteca, collocazione 800 Orw 1 e 1 bis

1984 è sempre stato un libro che si leggeva perché costretti a scuola, ma vi consiglio di andare oltre la sua fama accademica. È un romanzo distopico di fantapolitica e di morale, mirato contro il totalitarismo oltreché un grande cult da aggiungere al proprio bagaglio culturale. È consigliabile leggerlo dal liceo in su, quando il lettore ha già sviluppato lo spirito critico e un certo senso di cosa sia la politica.

Sebbene lontano dai giorni d'oggi, lo stile di Orwell è tranquillamente leggibile e scorrevole, ricco di nozioni, paragoni e riflessioni molto profonde.

Scritto nel 1948, racconta le vicende di Winston, un uomo che vive in un'ipotetica Londra futura, almeno per i tempi di Orwell, sotto il governo del Grande Fratello, una figura carismatica a capo di qualsiasi cosa, che tutto vede e tutto sa. Il

BIG BROTHER



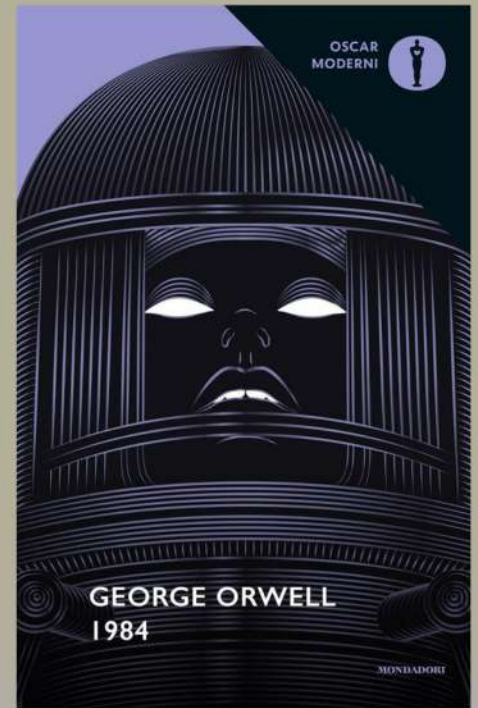
IS WATCHING YOU

mondo è diviso fra i tre superstiti dell'Oceania, dell'Eurasia e dell'Estasia, costantemente in guerra fra loro. La vita in città è penosa, povera ed estremamente rigida. Nulla è apparentemente proibito su carta, ma la psicopolizia è sempre in agguato con i suoi teleschermi dotati di microfoni che spiano in ogni stanza di ogni edificio e in ogni angolo della città. È vietato amare, comprare determinati oggetti, avere dei pasti decenti, la privacy, ma soprattutto pensare qualsiasi cosa che non sia ciò che il Grande Fratello impartisce. Il governo punisce duramente chiunque venga ritenuto pericoloso per sé, che sia un rivoluzionario o un fanatico.

Come può nascere un barlume di speranza in quei tempi difficili quando nemmeno si ricorda l'esistenza di un passato migliore? Cosa succede se un'opinione personale osa farsi spazio nei 15 cm di spazio privato nella vostra scatola cranica?

"LA GUERRA È PACE, LA LIBERTÀ È SCHIAVITÀ, L'IGNORANZA È FORZA"

Valentina Natalini



L'ENIGMA DEL SOLITARIO

JOSTEIN GAARDER
L'ENIGMA DEL SOLITARIO



Cinquantadue carte,
un jolly,
un piccolo libro:
la storia infinita
dell'umanità

TEA

Quest'estate mi sono cimentata nella lettura di un libro che mai mi sarei aspettata potesse interessarmi. I miei gusti propendono per libri in cui a farla da protagoniste sono le situazioni incomprensibili della vita, libri che parlano di rapporti con gli altri. Libri che però si svolgono in contesti verosimili. Questo libro non si può dire che esuli completamente da ciò che mi piace leggere, parla proprio di tutto ciò che ho appena elencato, ma non per il contesto. Mi spiego meglio, riassumendo brevemente la trama: Hans Thomas è un ragazzino cresciuto solo col padre in un paesino svedese, che parte per un viaggio ad Atene. L'obiettivo è quello di trovare e riportare a casa la mamma di Hans Thomas, che era scappata dai suoi luoghi per ritrovare se stessa. Ma a questa storia si collega quella del libro che viene donato ad Hans Thomas da un anziano panettiere, in una tappa del loro viaggio. Qui viene narrata la bizzarra storia di come un uomo, molti anni prima, fosse naufragato su un'isola fantastica in cui un mazzo di carte aveva preso vita. Non proprio la situazione verosimile di cui parlavo prima, per intenderci. Tutto il libro, come si può capire dal titolo, non è che una grande metafora della vita, di come essa sia un solitario non risolvibile da tutti, ma solo da chi riesce a filosofarci su. Chi riesce ad analizzarla e ad affrontarla sono i jolly, persone che la vita non la subiscono, ma la studiano e si pongono domande. E la cosa ancora più interessante è che, al contrario di quello che ci aspetteremmo, esistono domande giuste e domande sbagliate. Come distinguerle? Come ci accorgiamo che sono quelle giuste? Facciamo un esempio: in una nave da crociera, noi siamo seduti

davanti alla sala da pranzo e osserviamo le persone. E ci chiediamo chi siano, perché si comportino in quei modi... Chissà se loro si fanno le domande che ci facciamo noi? Ma poi, quale sarebbe la loro risposta? E ci sentiamo improvvisamente soli. L'idea di essere in mezzo a così tante persone non migliora le cose, quando non si sa in quanti condividano i nostri pensieri. Non si tratta più di quantità, ma di qualità. Mi piace pensare che, quando a Leopardi sovvenne l'eterno, non si sentisse più solo di quanto non lo fosse in presenza di suo padre e di sua madre.

Tornando al libro, mi piacerebbe concludere facendo un piccolo accenno ad uno dei momenti più intensi. Siamo sull'isola, in compagnia del jolly del mazzo di carte. Il jolly parla col suo creatore, inconsapevole di chi egli sia veramente.

“Chi sono io?” Proseguì. “Perché sono un jolly? Da dove vengo e dove vado?”

Decisi di puntare tutto su una carta. “Hai visto tutte le cose che sono riuscito a fare con le piante dell'isola”, incominciai. “Come reagiresti se ti dicessi che sono stato io a creare anche te e tutti gli altri nani del villaggio?”

Rimase immobile, con lo sguardo fisso su di me, mentre il suo corpo minuto era scosso da un fremito che si ripercuoteva sui sonagli.

Con labbra tremanti ribatté: “In tal caso, caro Maestro, non avrei scelta. Dovrei cercare di ucciderti per riconquistare la mia dignità”.

Mi sforzai di ridere con disinvoltura. “È ovvio”, risposi. “Ma per fortuna non è così.”

Mi viene subito in mente il pensiero kantiano relativo all'esistenza di Dio. Come il filosofo dice nella Critica della ragion pratica, l'esistenza di un Dio è banalmente un completamento automatico della ragione umana. Noi abbiamo bisogno che esista un Dio, se no chi colmerebbe il vuoto che sentiamo nell'atto di comportarci “bene”? Morale e felicità non potranno mai esistere sullo stesso piano, perciò Dio deve garantirci che ci sarà un tempo in cui, poiché ci siamo comportati bene, potremo anche essere felici. Così Dio ci dà questa certezza, ma come possiamo essere sicuri che un Dio ci sia? E se lo fossimo, non avremmo comunque il diritto di essere felici, perché Dio non ci permetterebbe di comportarci male, ci imporrebbe la morale. Come finirebbero le cose? Secondo Jostein Gaarder uccideremmo lo stesso Dio che ci ha creati. Come la pensate, voi?

Daniela Cappello



Ricordiamo che lo spazio per le recensioni viene tenuto in conto per i nuovi acquisti che farà la biblioteca del Cottini.

Poesie



Come in un bosco

Sotto lo stesso cielo
In un'ombra perpetua
Mi diramo come gli alberi

-S.C.

Guasto

A forza di ripetere una parola la consumo,
perde di significato,
si inibisce,
mi fa dimenticare il suo dolore,
e forse se provassi con i ricordi funzionerebbe uguale

-S.C.

Scuse

Mi dispiace, so che spesso non ti piace.
Ma le parole mi escono come un fiume che scorre audace.
Mi dispiace, so che non vuoi ascoltare.
Ma non mi riesco a fermare.
Mi dispiace, so che sono irritante.
Ma odio il silenzio costante.
Mi dispiace, parlo così tanto eppure non lo so spiegare.
Non so proprio come spiegare quanto mi dispiace.
Giuro che la smetto.
Scusa.

-L.L.N.



Galleggiava

Voleva essere cieca.
Perché chiudendo gli occhi poteva immaginare di essere sola in mezzo al tutto.
Sognava ad occhi chiusi ciò che davanti a sé poteva vedere ad occhi aperti.
Era l'unico metodo che possedeva per riuscire a sentirsi parte di ciò che davanti a sé galleggiava.
Ammirava ad occhi chiusi ciò che di falso il suo sguardo le sussurrava.
Sentiva con le orecchie ciò che i suoi occhi i timpani tappava.
Rimuovendo dalla sua percezione uditiva
Tutto ciò di cui non voleva godere.

-A.S





Amata melodia

Che dolce melodia,
La tua voce con la mia,
So che magari è solo una mia fantasia,
Ma mi hai creato una nuova nostalgia.
Che sensazione ironica,
Mi fai sentire armonica,
Ma anche catatonica?
E ad essere onesta, anche un po' demonica.
Ma non mi dispiace,
Sei audace,
Anche molto capace
Spesso un antidepressivo efficace.
Ma più di tutto, sei tu.
Tu che semplicemente esistendo mi rendi più felice,
Tu che effettivamente ti interessi di me,
Tu che meriti il mondo intero.
Se me lo chiedessi, te lo servirei su un piatto d'argento.
Se mi vorresti, non me ne andrei.
E dopo tutto questo, ho una richiesta egoista,
Possiamo far che questa cosa non finisca?

-L.L.N.



Stanza

In una stanza piena di persone nessuno sceglierebbe me,
Rimarrei a parlare con uno dei muri di niente di che
Mentre tutti pian piano se ne andrebbero dalla stanza
Finché tornerò un'insignificanza
Che stanchezza
Che bellezza
Che crudeltà
Che comicità
Che agonia
Che ironia
Non riaprite la porta per un po', lasciatemi stare
Non fatemi sperare.

-L.L.N.



La Luce e il Vicolo

Racconti Brevi

Nessuno mai attraversava quella stradina, o almeno, nessuno che avesse delle buone intenzioni. Era un fatto risaputo, in un paese i mormorii girano, si sa. Tutti sanno chi passa di lì, senza conoscere i loro volti. Nessuno osa metterci piede. I bambini accennano una corsetta quando ci passano davanti.

Bisbigli, frasi sussurrate, pettegolezzi fra gli abitanti più anziani sono i soli mezzi di comunicazione che fanno uscire alla luce cosa avviene tra quei muri alti e contorti, rovinati dall'umidità.

La piccola giovane, che brillava di luce propria, si era appena trasferita. Un cliché, pensavano gli abitanti. La nuova e bella ragazza non potrà resistere a lungo. Le cadrà l'anello, rotolerà un centesimo, perderà dei documenti, un qualunque movimento inaspettato potrebbe portarla là dentro. Si sa, va così. Il mondo divora la bellezza fino a non lasciarne più nemmeno la cenere.

Passarono giorni, settimane, i bellimbusti la avvertirono, offrendo la loro protezione, le sue amiche, o almeno per quel che dimostravano, si offrivano di accompagnarla, ma la ragazza viaggiava sempre da sola, che fosse a piedi o in pullman. La si poteva salutare per strada, incontrare al parco e chiacchierare, ma mai camminare al suo fianco. I suoi candidi guanti bianchi proteggevano la sua pelle delicata dal mondo circostante, il cappellino in paglia intrecciata filtrava i raggi sul suo viso pallido, qualcuno raccontava di non aver mai visto il colore dei suoi occhi, tanto il suo volto era nascosto dal rossore delle lusinghe

o dagli scuri occhiali che soleva portare. In un mese, l'intera cittadina

si era accorta di ignorare in massa l'indirizzo di casa sua; non che

fosse una cosa da chiedere, certo. Nessuno l'aveva mai vista

fermarsi ad una porta e tirare fuori le chiavi o un suo

documento. Iniziarono a chiedersi se almeno il

comune avesse idea di dove abitasse.

La ragazza sempre solare e gentile non lavorava da nessuna parte, non andava a scuola, non possedeva un mezzo o null'altro di valore. Non c'era alcun pezzo di carta che attestasse dove viveva.

La gente ha ben poca memoria e presto si dimenticò di questo dettaglio.

Tutti sembravano dar peso solo ai suoi regali, ai suoi modi educati e alla sua piacevole compagnia.

La splendente ragazza non aveva mai mostrato dubbi nei confronti di nessuno, o così almeno sembrava.

Una sera non particolarmente tranquilla, si avviò alla stessa ora di sempre dal caffè dove soleva chiacchierare col fioraio della via per avviarsi chissà dove.

Le strade a quell'ora erano ormai deserte, se non per i ragazzini che si divertivano a far impennare la bicicletta.

Non le importava essere da sola, non le era mai importato, tanto lei era diretta dove nessuno andava.

Continua ...

Racconto di **Valentina Natalini**



Impaginazione di Luca Gomiero
Illustrazione di Emma Spina

Rose Bianche

Racconti Brevi

ATTENZIONE: La storia è ambientata nel 1700, ma in un mondo un po' differente da quello esistito al tempo, perciò, eventi, luoghi e personaggi non saranno completamente reali. Inoltre questo non è un unico racconto, ma è l'inizio di una storia, che continuerà sui prossimi numeri. Buona lettura :)

Austria, 5 dicembre 1705

Erano passati soltanto pochi giorni dalla giornata in cui venne incoronato Giuseppe I d'Asburgo, il nuovo sovrano.

Le strade erano piene di festeggiamenti per il novizio, tutti gioivano e non c'era nemmeno una singola persona che non fosse contenta e speranzosa perché il nuovo monarca era visto come figura di speranza per risollevare l'Austria che attraversava una difficoltosa situazione.

Egli succedette come Imperatore a seguito della morte del padre e così arrivò la sua opportunità di governare su quelli che erano i domini austriaci e inoltre, fu a capo dell'Impero durante gli anni di operato del Principe Eugenio di Savoia, in Italia, mentre in Germania e nelle Fiandre il Duca di Marlborough combatteva le armate di Luigi XIV.

La situazione non era delle migliori, proprio perché fu caratterizzata da una rivalità perenne con la Francia che portò a diverse guerre contro la nazione, oltre che alla prima guerra contro l'Impero Ottomano.

I problemi, però, non erano solo questi, ma c'era anche un grande disordine interno che nemmeno i successi contro i turchi e quelli in Ungheria, che riuscirono a sorprendere le aspettative di corte, risanarono.

Dalle strade cittadine si udivano canzoni tradizionali e rumorosi schiamazzi di allegria. Molte delle abitazioni avevano le porte aperte, segno che ognuno era benvenuto nei festeggiamenti altrui, anche se poche erano le persone che rimanevano nelle vecchie casette di mattoni o legno: la maggior parte della gente ballava, cantava e gioiva per le strade che potevano essere viste come il luogo di unione cittadina. Proprio queste erano state addobbate per l'incoronazione del sovrano e, su decisioni maggiori, si era deciso che i festeggiamenti sarebbero durati per un'intera settimana e così le strade erano ancora ricolme di addobbi neri e gialli e qualche coriandolo era ancora incastrato tra le pietre che componevano le strade.



Mentre i giovani e i più maturi si cimentavano nelle danze c'erano dei musicisti che con vecchi archi, con qualche corda rotta, suonavano allegramente, i bambini correvano e giocavano chiosamente tra di loro e i più anziani rimanevano seduti a guardare ciò che accadeva con un cenno di sorriso sul volto.

I loro vestiti erano davvero umili come le condizioni in cui vivevano tutti, ma allo stesso tempo sembravano essere più felici dei nobili, forse era la convinzione di una nuova vita, magari migliore e più ricca.

Intanto, al palazzo di Schönbrunn, i festeggiamenti erano iniziati anche quella sera.

Grandi banchetti ed elegantissimi balli, i nobili di tutto il regno, e non solo, arrivavano a corte con i loro cocchi: era da tutto il tardo pomeriggio che tra le strade fuori città si udivano solo gli zoccoli dei cavalli e le rumorose ruote delle carrozze più lussuose che passavano su quei percorsi pieni di pietruzze.

Ce ne erano tante, una aveva grandi ruote placcate in oro, la cassa era dipinta con paesaggi soavi e ogni pannello aveva una propria cornice d'oro piena di decorazioni floreali, il sedile del cocchiere era in velluto bianco e le aperture di luce avevano qualche decorazione artistica bianca che ricordava dei fiocchi di neve che cadono in inverno e da fuori si vedevano delle tende, che oscuravano la vista interna, anch'esse bianche ricamate con fili d'oro. A trainarla c'erano due cavalli di color cioccolato guidati da un cocchiere vestito di tutto punto.

Un'altra era completamente azzurra con decorazioni bianche e il sedile dell'auriga era pieno di fronzoli che pendevano.

Un'altra era completamente azzurra con decorazioni bianche e il sedile dell'auriga era pieno di fronzoli che pendevano. Un'altra ancora aveva una forma tondeggiante, sembrava quasi una mela, ma solo per la forma, essendo di legno molto chiaro dipinto con rose rosse e poi ce n'erano molte altre, dalle forme più svariate, dai più diversi colori, dalle decorazioni più semplici a quelle più complesse, quelle dai materiali più lussuosi a quelli di secondo livello. Insomma, era possibile vedere qualsiasi tipo di carrozza. Tutti gli invitati erano certamente entusiasti ed entravano dalla grande porta del Palazzo; dopo aver salito le scalinate laterali, puntualmente, rimanevano colpiti dalla sua bellezza ed eleganza. Al di fuori, la reggia era circondata da giardini immensi, curati in ogni minimo dettaglio e gli interni erano semplicemente divini: le stanze dalle maggiori grandezze avevano affreschi sul soffitto,



talmente maestosi che nessuno poteva evitare di rimanerne incantato, ogni parete era piena di qualsiasi tipo di decorazione dorata e c'erano grandissimi candelabri, anch'essi fatti dello stesso materiale, e di cristalli lucenti. Molti corridoi e stanze più piccole avevano grandi quadri e il loro arredamento era più semplice quanto fascinioso: sedie di velluto rosso o bianco, tende setose di un colorito giallognolo, lampadari più semplici di oro bianco e cristalli, caminetti di marmo bianco, tavoli sontuosi di legno chiaro e delicati abbellimenti, candelabri, quadretti, specchi, vasi...tutto in quel palazzo era elegante e fastoso.

Gli ospiti avevano volti davvero splendidi e con passo tranquillo, si dirigevano tutti nella grandissima sala da pranzo dove li attendeva un sontuoso banchetto pieno di invitanti cibarie.

Le dame erano certamente più interessanti dei gentil signori di corte, per via del loro abbigliamento; sembravano essere in sfida l'una con l'altra a chi fosse la più bella.

Gli abiti erano molto pomposi, di qualsiasi colore, ma certamente, tutti avevano lunghe ed ampie gonne, piene di fronzoli, fiocchi e pieghe e le maniche di questi vestiti, erano, solitamente, lunghe fino al gomito e al fondo di esse si trovavano delle balze o dei volant, anche se altri le avevano lunghe per tutto il braccio, ma con un'apertura più ampia al fondo, o delle flounce sleeve, insomma, se ne potevano ammirare davvero di tutti i tipi inimmaginabili, come i gioielli con preziosissimi diamanti, perle ed altre pietre preziose, non importava se fossero orecchini, collane, anelli o diademi.

Molte signore avevano acconciature alte e piene di boccoli, con decorazioni in testa, dai fiocchi ai fiori, ma c'erano anche delle giovani donne, che invece, avevano capigliature meno articolate.

Il grande banchetto durò qualche ora, anche se meno in confronto a quelli dei giorni precedenti.

A tavola era seduto un certo Jan Von Hallwyl, un nobile proveniente dalla Svizzera, che parlava con un altro altolocato, il conte Andreas Marius Kuffner.

La loro conversazione sembrava molto intensa e seria, ma allo stesso momento, dalla parte opposta del tavolo, la contessa Annette Marie De Luyexé li osservava con fare annoiato e insostenibile: conosceva bene quei due personaggi ed aveva già avuto il dispiacere di parlarci, a suo parere erano uomini amanti solo del denaro e delle donne, avidi come pochi; persone poco piacevoli.

Mentre la contessa si deliziava con la sua cena, cercando di non prestare attenzione ai discorsi dei due, venne disturbata proprio da loro, i quali iniziarono ad importunarla. La contessa, dalla nobile educazione, rispose pacatamente e iniziò ad ignorare i signori parlando con le altre dame sedute accanto a lei.

Vedendo ciò, i due cortesi si lasciarono trasportare dal loro risentimento e fecero facce stizzite, per poi tornare ai loro inutili e discutibili pensieri.

Intanto, nelle cucine, tutti i cuochi e le cuoche, si davano da fare per far uscire portate su portate e si potevano osservare camerieri e cameriere esausti per gli innumerevoli spostamenti che facevano mentre prestavano attenzione alle prelibate pietanze che dovevano portare.



Molti dei camerieri ricoprivano anche altri ruoli a palazzo: alcune donne si occupavano degli abiti della consorte del sovrano, Elisabetta di Baviera, alcuni uomini erano anche delle guardie, ma nonostante avessero più ruoli da ricoprire, venivano pagati abbastanza miseramente.

In quegli anni, l'Austria, come ben intuibile, godeva di grande prestigio politico, militare e diplomatico, ma erano presenti molti problemi economici causati dal dissesto finanziario nato per le spese belliche e l'esistenza di un sistema feudale.

Finito il banchetto, la contessa De Luyexè sembrava un po' annoiata dal ballo di quella sera: ormai da giorni tutti erano uguali e le persone erano sempre le stesse e cosa mai poteva fare di nuovo?

Mentre pensava a ciò, le si avvicinò una signora sulla quarantina, la duchessa di Alencastre che decise di iniziare una conversazione con la contessa, che accettò, un po' perché le piaceva la contessa come persona, un po' perché non aveva ben in mente cosa poter fare.

La conversazione durò a lungo e la De Luyexè prestava attenzione ad ogni singola parola della sua interlocutrice, ma, ad un tratto, essa venne rapita da un'altra donna che aveva visto con la coda dell'occhio. Era una ragazza molto giovane e bella: la pelle era davvero



molto chiara in contrasto con i capelli che erano d'un bruno talmente scuro da sembrare quasi nero, che non portava acconciati in un classico pouf, ma in uno chignon basso creato da ciuffi intrecciati e sul davanti erano fortemente tirati indietro, ma con qualche ciocca leggermente mossa lungo il viso...i suoi capelli saranno stati certamente molto lunghi considerando che, da ciò che si poteva vedere di essi, le arrivavano quasi fino ai fianchi. Gli occhi erano anch'essi molto scuri e la forma del viso era ovale, le guance erano un poco paffute e sembravano morbide come nuvole, il naso aveva delle morbide forme, la bocca era carnosa e a forma di cuore e leggermente colorita di rosso.

Portava un vestito nero ball gown, con maniche dello stesso stile che sembravano

una fascia con più pieghe, decorate da dei piccoli nastri di color bianco all'estremità. Lo splendido abito era impreziosito da qualche diamante color latte sulla parte laterale del busto e sul retro c'era un fiocco, anch'esso bianco e anch'esso ricamato.

Sulla gonna c'erano bande di pizzo nero e le scarpe si vedevano a malapena, ma avevano un piccolo tacco: erano basse e di color nero pece, ma decorate con delle perle e qualche diamante era presente anche lì, ma sul capo portava un modesto diadema di oro bianco con altre pietre preziose davvero lucenti.

Ai lobi si trovavano due pendenti e al collo portava un chocker molto semplice in velluto nero mentre le sue dita snelle portavano qualche piccolo anello, sempre con gli stessi colori.

La contessa chiese, molto incuriosita, chi fosse quella giovine alla Alencastre e rimase sorpresa dalla risposta della duchessa, famosa per conoscere moltissimi nobili: non sapeva chi fosse, non era mai stata vista a corte eppure, sembrava un angelo venuto in terra data la sua bellezza.



Continua ...

Scritto da **Victoria Pitassi**