IL FATTO COTTINIANO

ANNO 4 NUMERO 1

EDITORIALE

Rieccoci, quest'anno con un cambio importante e massiccio in redazione. Ma l'impostazione del giornalino resta quella di sempre. Riapriamo una nostra vecchia rubrica, il “Fatto cognitivo”, riflessioni su libertà e guerra, che arrivano da due studentesse di 4D: fare parte della redazione è facile, basta scrivere a giornalino.scolastico@liceocottini.edu.it, ma si può anche partecipare in modo estemporaneo. Poi la nostra Lara, che ci porterà fra le pieghe inquiteanti del mondo di Pathologic 2. Per la rubrica videogiochi anche Dragon Ball, dalla penna dell'ormai ex Stefano. E ci fa piacere avere ancora con noi Asia, espertissima di cinema. Poi abbiamo Ginevra, new entry nei fumetti e creatrice della copertina, e la prima puntata di un manga bellissimo di Maddalena, da seguire per tutto l'anno. Tra le altre conferme: Eleonora, Emma, Miriam, Dorotea e ancora Emma per le novità e le videoinverviste, Diana al True Crime, con l'inquietante caso di Aileen, le recensioni di libri di Medeea, quelle sulle serie TV di Beatrice, i racconti di Vittoria e di Martina, le poesie di S.C. Infine diamo piacevolmente il benvenuto a nuovi membri dal biennio: Nora con una rubrica sul mondo musicale, Kaya, con due articoli e Olga all'impaginazione.
Vi ricordiamo che potete seguirci alle pagine Instagram e Facebook dedicate! Buona lettura!

Prof Barettini

INDICE

NOVITÀ DEL COTTINI
4-6 p.

FATTO COGNITIVO
7-12 p.

PENSIERI
13-15 p.

RECENSIONE FILM
16-22 p.

RECENSIONE SERIE TV
23-24 p.

TRUE CRIME
25-28 p.

FUMETTO
29-43 p.

RECENSIONI LIBRI
44-47 p.

POESIE
48 p.

RACCONTI BREVI
49-52 p.

VIDEOGIOCHI
53-68 p.

NOVITÀ DEL COTTINI

Eleonora Brignone
Emma Giannatempo

Buongiorno a tutti!
In questo numero cominciamo con il riprendere alcune notizie dell'anno scorso.

Partiamo subito dalla cosa che salta più all'occhio: la fashion week, la settimana nella quale ogni giorno viene deciso un tema di vestiario. La fashion week si è svolta alla fine dell'anno scorso e i temi erano i seguenti:

- Celebrità
- Maranza
- Pirati, piratesse / principi, principesse
- Mestieri (con l'iniziale del proprio nome, se sì voleva)
- Eleganti

Il tema che ha avuto più successo sono stati i pirati, nonché uno dei nostri preferiti. Chissà cosa succederà quest'anno.
Adesso una piccola curiosità.
Mentre facevamo lezione in classe l'anno scorso abbiamo notato che uno degli armadi dell'aula era aperto, e per curiosità abbiamo provato a guardare che cosa c'era all'interno.

Si trattava di diapositive per la proiezione di opere d'arte, videocassette contenenti lezioni e documentari sulla storia dell'arte. Penso che ce ne siano altre nelle altre aule, ma a differenza di quello che abbiamo trovato aperto noi sono tutti chiusi.
Personalmente le ho trovate molto affascinanti.
Parlando con alcune professoresse ho spiegato che uno dei miei desideri sarebbe che questi materiali avessero un posto un po' più prestigioso che dentro un'armadio dimenticato, perché alla fine fine anche questo fa parte della storia del Cottini e chissà che non possano tornare utili. Vedremo. Come ultima notizia vorrei dire che l'anno scorso c'è stato lo spettacolo de "La bella e la bestia" messo in atto da Franca Dorato. Vi piacerà sapere che lo spettacolo è piaciuto talmente tanto che quest'anno faremo altre repliche, e così sarà. Il corso di teatro è infatti già partito, il mercoledì: durerà fino a dicembre. Quindi chi non avesse visto il nostro spettacolo a giugno potrà rivederlo presto. Ancora una notizia legata all'anno scorso: il 15 novembre ai Bagni Pubblici di via Agliè, a Torino, verrà inaugurata la mostra "Come cambia un quartiere", organizzata con la collaborazione di Lavazza, Generazione Ponte, associzione di Promozione Sociale del nostro territorio attiva dal 2018 e la classe 5N dell'anno scorso, le cui opere raccontano la vita dei quartieri Nord della nostra città. Infine una notizia che potrebbe interessarci: sabato 8 novembre Fridays for Future Torino ha organizzato una festa universitaria dalle 20,30 a Palazzo Nuovo, un'occasione per conoscere le attività dei Fridays, fra cui militano anche alcune ex allieve di questa scuola e di questo giornalino! L'ingresso è gratuito e ci saranno diversi live (Sabbatica, Absenthee, Edamame, Pesticidi e Tba...).

Impaginato da: Asia Palmisano

video-interviste

In questa edizione, con la rubrica “video-interviste”, vi aggiorniamo sull’iniziativa del professore Antonio Baldinu e del nostro liceo.
Si tratta di un progetto extra scolastico che ha coinvolto più studenti a lavorare per riqualificare l’ambiente esterno della succursale del Cottini.

Il 18 settembre si è iniziato a lavorare alla realizzazione di alcuni murales sui pilastri difronte al liceo. Ci sono volute più settimane per portarlo al termine, ma il risultato a portato molta soddisfazione ai realizzatori dell’opera e ai frequentatori della zona. In merito a questo, abbiamo posto delle domande curiose ai realizzatori dell’operato artistico.
Per scoprirle ed accedere al video realizzato in merito, **ti basterà scanarizzare questo QR CODE** a lato!

Scansionami!!

PS: Quest’anno le video-interviste hanno una novità!! Abbiamo una location per intervistare: la bibloteca

Potete ispirarvi ai murales già realizzati riprendendo i temi “io sono te” o “uno sguardo al futuro”. Questo è solo un spunto, avete infatti carta bianca.

Approfittiamone per migliorare la nostra scuola e il quartiere!

E’ un occasione per sperimentare su un grande formato come i muri le tecniche insegnate a scuola. Mettetevi in gioco, non abbiate paura di fare nuove amicizie e di fare esperienze formative come questa.

Potete inviarci le vostre idee nei nostri dm Instagram. Ne approfittiamo per invitarvi come sempre a seguire e ricercare il.fatto.cottiniano sui social.

Vi ricordiamo, come è stato già fatto nel video e nel profilo instagram del fatto cotttiniano, che cerchiamo nuove idee per realizzare nuovi murales in succursale!

Vi alleghiamo le foto con le misure dei muri su cui sviluppare le vostre ideazioni.

misure muri

muro lungo sinistra
altezza: 88,5 cm
lunghezza: 16 metri e 42

muro vicino al muro lungo
altezza 101
lunghezza 7 metri e 65

misure muro corto
altezza 97 cm
lunghezza 202 cm (senza porta)

porta quadrata
lunghezza 101 cm
altezza 115 cm

secondo muro lungo
lunghezza 10 metri e 65
altezza 97cm

FATTO COGNITIVO

Eleonora Alessi (4F)

https://www.open.online/2021/08/13/gino-strada-guerra-video/

“LA GUERRA PIACE A CHI NON LA CONOSCE”

Gino Strada, storico fondatore di Emergency, sosteneva che nessuna guerra “serve” a qualcosa o a qualcuno, nel senso che la guerra non porta mai, in nessun caso, nulla di buono a nessuno. Con la guerra non si sconfigge il nemico, che sia il terrorismo o una disputa o qualsiasi altra forma di governo o anarchia, perché la guerra è sempre e solo distruzione e morte.

Muore la gente civile che la guerra non la vuole e chi comanda, che vinca o perda la guerra, rimane solo; si vive nell’illusione di fare la guerra per cambiare le cose, le stesse che, a causa della guerra, non cambiano ma si distruggono.

I più grandi conflitti che la storia abbia mai vissuto sono avvenuti nel Novecento, considerato appunto come il secolo delle guerre e dei genocidi.
Prima la Grande Guerra che ha sconvolto il mondo con un disastro spaventoso e di una violenza inaudita, nella quale milioni di persone si sono ritrovate sole, abbandonate, senza parenti o mariti vicini, senza abitazioni perché colpite dai conflitti, per non parlare del numero di vittime innocenti assassinate da un sistema più grande e complesso di loro; poi con la seconda guerra mondiale che, oltre a spargere altrettanto sangue e mietere ancora più vittime compresi i civili, al pari della prima, ha fatto conoscere al mondo una violenza ancora maggiore rispetto alla guerra di potere delle nazioni: quella dell'Olocausto, della persecuzione degli esseri umani, fino all'idea di totale annientamento, senza alcuna ragione plausibile.

Ad oggi, grazie ai superstiti, grazie a coloro che nel loro piccolo hanno reso possibile onorare la memoria di coloro che non ci sono più, ci restano i reperti storici: documenti, testimonianze, racconti, i quali hanno creato con il tempo, nella mente delle immagini associate alla guerra, alle pene vissute delle società a venire, e a tutto ciò che è successo in quegli anni turbolenti.

Le immagini associate alla guerra sono tutte negative, da quelle che ritraggono l'uso delle armi da guerra a quelle che ritraggono i civili, i militari al fronte o i paesaggi; immagini di essere umani che abbracciano il fucile, di sottomarini che solcano i mari sganciando missili, di stormi di aerei che sorvolano i cieli, lasciando scie di nubi nere e tossiche o che esplodono trasformando il paesaggio naturale in una polvere di fuoco e fiamme che bruciano e distruggono la natura circostante.

Immagini di polvere e cemento, di città distrutte e deserti di detriti ovunque. Immagini di esseri umani mutilati e feriti, avvolti dalla disperazione. Immagini di ospedali e baracche di soccorso improvvisate, dove si respira aria infetta di sangue e morte.

Gli effetti indotti dalle guerre sono tutti legati alla distruzione e alla morte: i cittadini diventano le vere vittime dei massacri, della guerra, molto più dei combattenti stessi; tutto ciò perché diventa centrale il numero di vittime prodotto: più vittime si producono più è facile dimostrare la forza ed il potere necessari per sottomettere il nemico.
In ogni caso, è sempre importante ricordare quanto è successo in passato, onorare la memoria dei caduti, perché di fronte alle guerre odierne (così vivine a noi) è più che mai necessario ribadirne la brutalità.

LA GUERRA PORTA GUERRA.

Una volta che si è innescato il meccanismo di guerra non c'è possibilità di avere la pace.
La guerra nasce a causa di un conflitto, una divergenza, un diverso modo di vedere e vivere le cose tra persone, tra popolazioni, civiltà e paesi diversi, con usi e costumi propri.

Un essere umano che cerca di prevalere su un altro essere umano,così come un'intera popolazione che cerca di prevalere su un'altra, una forza politica o di governo che cerca di far prevalere la propria nazione su altre nazioni: questo è il meccanismo della guerra, che nasce quando non funziona pacificamente, in quanto nascono interessi economici, politici, religiosi e sociali che portano un singolo o un insieme a far prevalere la propria idea di pensiero sulle idee e opinioni altrui e, più si hanno interessi, più cresce il meccanismo della forza di imporsi sugli altri che, necessariamente, sfocia nella violenza.

La Prima e la Seconda guerra mondiale sono state un triste esempio di questo meccanismo di forza-distruzione.

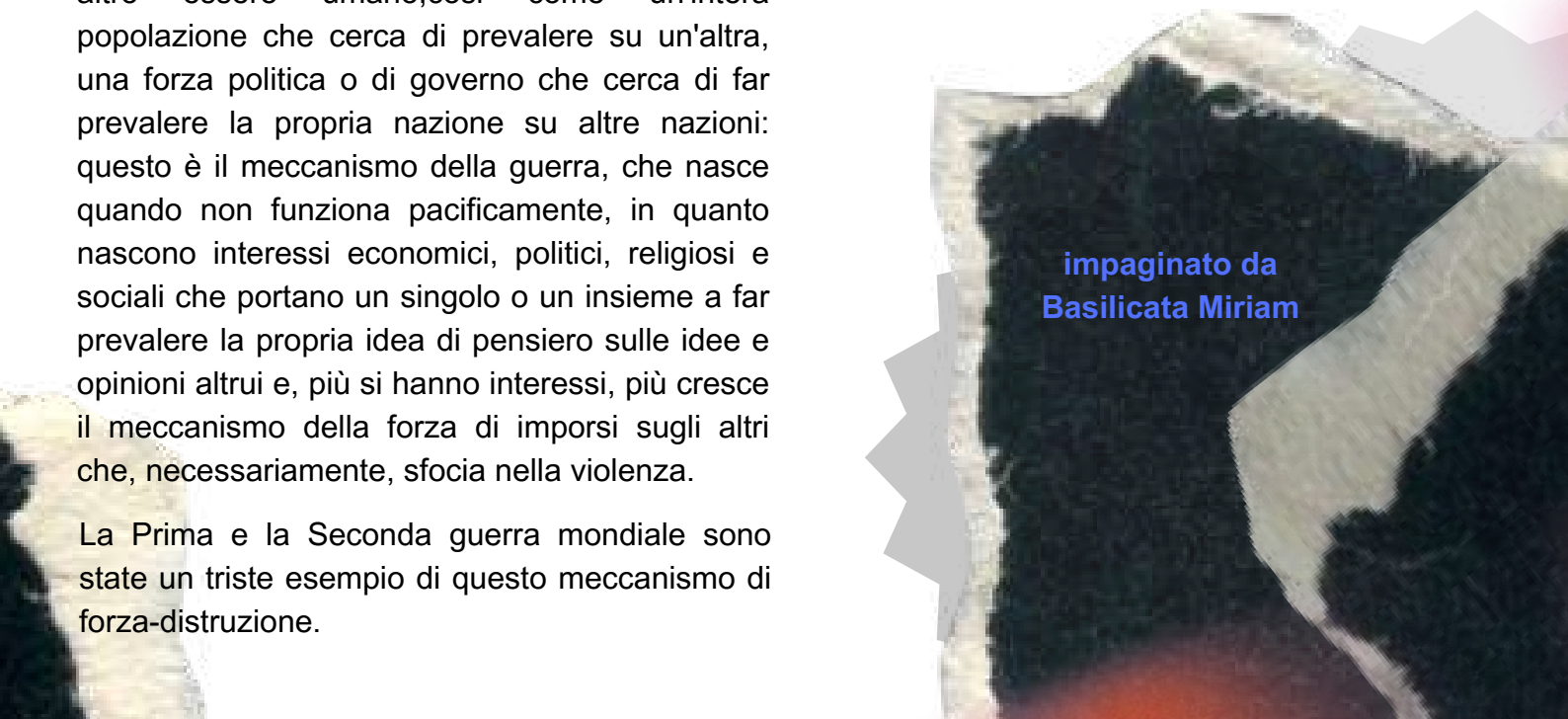
Il popolo ha sempre subito le guerre: con l'ascesa al potere di un governo o di un dittatore, il popolo cerca e spera di migliorare la propria condizione di vita, quindi, inizialmente ci crede e sostiene le idee e le passioni del proprio governatore ma,

durante il conflitto, comprende quanto è doloroso fare del male agli altri perché ne subisce le irrimediabili conseguenze: vedere morire i propri cari, i propri figli e i propri mariti, per cosa?

PER UN IDEALE CHIAMATO “PATRIA”?
PER UN PEZZO DI TERRA O DI PANE?

Rimanere feriti o mutilati o scioccati da tale violenza non è avere una vita migliore.
La violenza porta nuova violenza.

Nonostante sia passato un secolo da queste guerre sanguinose, ancora oggi si bombarda sulle persone e sulle città e si uccide per un pezzo di terra, per la propria ideologia o religione: tutto questo ci insegna che l'essere umano, nonostante sia dotato di intelletto e ragione, non sa utilizzare questo suo grande dono e si trasforma, per convenienza, in un animale primordiale, sopraffatto dei suoi istinti selvaggi e prevaricatori.



impaginato da
Basilicata Miriam

Maria Rigat (4F)

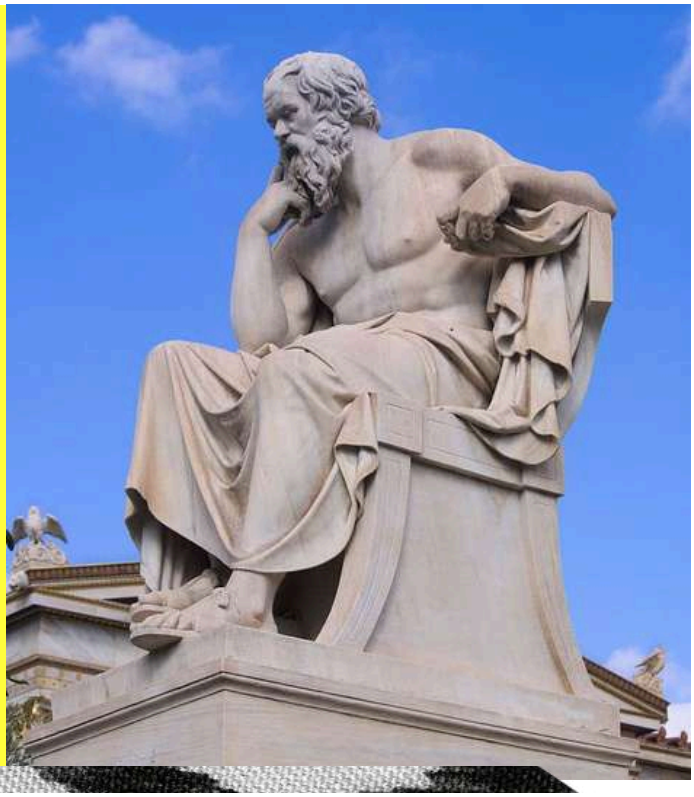
G

FATTO COGNITIVO

Esprimere il concetto di libertà non è affatto semplice, perchè spesso il suo valore viene banalizzato e dato per scontato, quando in realtà è stato il frutto di numerose lotte, le quali hanno tolto la vita a coloro che vi hanno partecipato per conquistare questo diritto che gli era stato negato.
Infatti, a differenza di ciò che si è abituati a pensare, per libertà non si intende semplicemente "il poter fare ciò che si vuole", perché dietro questa parola vi è una libera e ampia interpretazione.

Tra i numerosi esempi possiamo citare Eugène Delacroix, il quale dipinse "La libertà che guida il popolo", nel periodo successivo ai moti rivoluzionari del 1830. Egli decise di personificare la libertà con le sembianze di una semidea che incita il popolo alla rivolta, innalzando con una mano il tricolore francese e serrando nell'altra un fucile, con il seno nudo e facendo un chiaro riferimento della rivoluzione.

Il significato che quest'opera voleva esprimere è tutt'ora attuale: molti artisti contemporanei hanno ripreso questa iconografia e,frequentemente,viene utilizzata come simbolo della libertà in altri contesti come riviste, quotidiani e canzoni. Si pensi alla Statua della Libertà, immagine riconoscibile ovunque e simbolo non solo della città di New York ma dell'intera America.

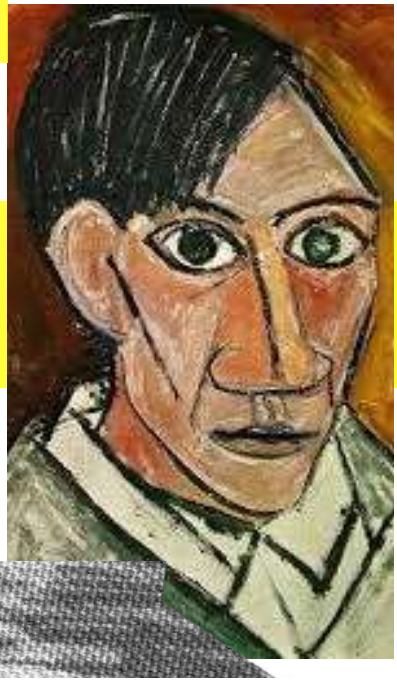


Un altro modo semplice, ma, al contempo, potente per esprimere il concetto di libertà è tramite le canzoni dei Coldplay, i quali. guarda caso, hanno scelto proprio il dipinto di Delacroix per la copertina e il videoclip del singolo "Viva la Vida".
"Viva la vida" è una delle canzoni dei Coldplay ed è anche una di quelle che si prestano a maggiori interpretazioni, essendo un pezzo contro il potere esercitato in modo autoritario.

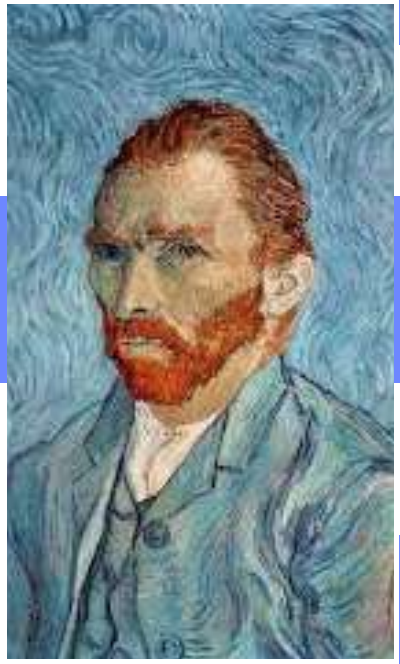
In filosofia per Socrate,la vera libertà inizia con la vera conoscenza di sé. Solo comprendendo la propria natura e i propri limiti, l'individuo puó agire virtuosamente e liberarsi dell'ignoranza.
Il metodo di interrogazione maieutica utilizzato da Socrate mirava a liberare dalle false credenze e dai pregiudizi, portando i suoi discepoli ad una vera comprensione.
Questa purificazione intellettuale era vista come un percorso di libertà autentica.
Non è un caso che il suo allievo più famoso, Platone, abbia sviluppato ulteriormente questo concetto di libertà, attraverso la sua celebre allegoria della caverna, in cui gli uomini sono raffigurati come prigionieri in una caverna, legati e costretti a guardare ombre proiettate su una parete, che rappresentano la realtà.

Solo quando un prigioniero viene liberato e vede la luce del sole (simbolo del bene e della verità) realizza la vera natura della realtà.
Questa metafora rappresenta il percorso dell'anima verso la conoscenza e, quindi, verso la libertà. L'ignoranza, rappresentata dalle ombre, incatena l'individuo, mentre la filosofia e l'educazione possono liberarlo, permettendogli di accedere alla verità.
Aristotele ci parla di libertà come la capacità dell'individuo di agire secondo la propria natura razionale. Tale libertà viene realizzata vivendo una vita virtuosa in accordo con la ragione. La sua comprensione della libertà, radicata in un contesto etico e politico, offre profonde intuizioni, ancora oggi rilevanti.

La libertà è un concetto profondo e complesso che ha attraversato e attraversa la rottura degli schemi.



Artisti come Picasso e Van Gogh hanno utilizzato la loro arte come mezzo per esprimere la propria libertà interiore, spesso sfidando le norme del loro tempo. Le avanguardie artistiche del XX secolo, come il surrealismo, hanno enfatizzato l'importanza dell'auto espressione, ulteriormente sottolineando che la libertà va oltre il semplice fatto di essere liberi da vincoli esterni. Riflettendo sulla mia esperienza personale e sulla società contemporanea in cui vivo, noto che la libertà è spesso percepita come una conquista, ma non è mai completamente assicurata. Viviamo in un'epoca di grandi sfide.



Oggigiorno, le libertà individuali sono sempre più minacciate da fattori come la sorveglianza digitale, la disinformazione e le pressioni sociali. Kit di aiuto per la salute mentale, iniziative di inclusione e il dibattito sulla giustizia sociale sono tutti indicatori di un crescente bisogno di riconoscere che la libertà non è solo un diritto, ma anche una responsabilità. In effetti, la libertà deve essere intesa in termini relazionali. Essa non può esistere senza una comunità che la sostiene.

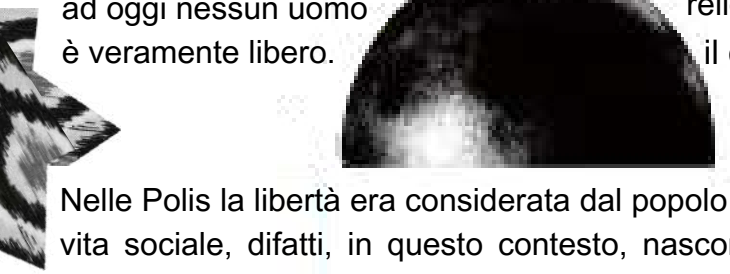
La mia esperienza mi ha insegnato che la libertà individuale deve essere bilanciata con il rispetto e la libertà degli altri. La vera libertà è quella che non opprime e non esclude, ma promuove un ambiente basato sul rispetto reciproco.

Infatti, *la libertà personale finisce quando va a minare la libertà altrui*, come affermava Rousseau.
In conclusione, riflettendo sulla libertà attraverso la lente della letteratura, della filosofia e dell'arte, diviene evidente che essa è un tema centrale nella nostra esistenza.
La libertà è una ricerca continua, che richiede consapevolezza e impegno.
Essa si manifesta non solo come assenza di costrizioni,ma anche come capacità di scegliere, di esprimere e di ricercare un significato nella propria vita, in un contesto che deve essere rispettoso delle libertà altrui.

Impaginato da Basilicata Miriam

Eleonora Alessi

La libertà è un concetto molto ampio; se analizziamo la definizione, “la libertà è la capacità di un soggetto di agire, o di non agire, senza costrizioni o impedimenti esterni, di scegliere in modo autonomo i fini e i mezzi volti a conseguirla” (Treccani), possiamo dire che un soggetto è libero quando non è vincolato da niente e da nessuno. Se veramente così fosse, non parleremmo di schiavitù, non parleremmo di totalitarismo, non parleremmo di guerra. Da sempre l'uomo cerca di raggiungere la propria libertà dall'oppressione degli altri e, nonostante siano trascorsi anni, se non addirittura secoli, possiamo affermare che ad oggi nessun uomo è veramente libero.



La libertà, quindi, comporta sempre delle regole: il rispetto di se stessi e. degli altri, in primo luogo. Si è liberi quando gli altri rispettano le nostre idee, i nostri usi e costumi, la nostra religione, le nostre regole. Già dagli inizi della storia, la libertà si è sempre caratterizzata nelle sue diverse tipologie assumendo svariate sfumature: come la libertà di pensiero, che intorno al VI secolo a.C. ha permesso in Grecia, cioè in Occidente, lo svilupparsi della filosofia, ovvero lo studio della conoscenza, del sapere; questo perché in Occidente il potere politico e governativo era ben organizzato e autonomo nelle Poleis, cioè le città-stato, mentre, al contrario, in Oriente, vigeva una forma di potere assolutista, la quale affidava potere, popolo e persino religione, nelle mani di un solo sovrano, che quindi aveva il compito di controllare tutto.

Nelle Polis la libertà era considerata dal popolo greco una condizione essenziale di appartenenza e di vita sociale, difatti, in questo contesto, nascono i primi filosofi: persone appartenenti di solito alla medio-alta borghesia, intellettuali e colti che intraprendevano studi sulla conoscenza del mondo, dell'essere e del pensiero umano.

Per i filosofi greci la libertà si intrecciava con la virtù e il benessere. La libertà non era solo la capacità di fare ciò che si desiderava, ma soprattutto la capacità di fare ciò che era in armonia con la nostra natura razionale e sociale e quindi portava il bene comune al fine ultimo: la felicità. Nella storia umana sono esistite, da sempre, lotte per la libertà e per i diritti umani.

Alcune fra le più importanti carte che sanciscono la libertà dell'uomo e i diritti individuali, possiamo citarle partendo dalla Carta di Babilonia del VI secolo a.C., la Magna Charta (1215), la Dichiarazione dei diritti dell'uomo e dell cittadino (1789), la Carta dei diritti negli Stati Uniti (1791) e molte altre.

Eppure, nonostante questi documenti, il mondo è stato da sempre attraversato da continue guerre: guerre di territorio o di religione, guerre per la libertà. Tra le più violente e sanguinose possiamo ricordare le Crociate, la Guerra dei cent'anni, la Guerra civile inglese e quella di Successione spagnola, la Guerra di indipendenza americana, e le due Guerre d’Indipendenza italiane fino ad arrivare al Novecento, il secolo delle Grandi Guerre Mondiali. E nonostante ciò che la storia ci ha insegnato, ci insegna e ci insegnerà, ancora oggi si combatte per questo concetto così profondo e irraggiungibile: la libertà.

Proprio in questo periodo, a scuola, abbiamo affrontato una fra le letture e testimonianze storiche più importanti che ci sono state lasciate; l'autobiografia di **Primo Levi "Se questo è un uomo"**. Un libro che mi ha permesso una grande riflessione su questa parola, o meglio sulla sua negazione. Quest'opera rappresenta la coinvolgente testimonianza di quanto vissuto dall'autore nel campo di concentramento di Auschwitz. Levi, infatti, sopravvisse alla deportazione nel campo di Buna-Monowitz, grazie alla sua professione di chimico, utile ai nazisti, ed egli fu uno dei pochi superstiti che potè raccontare la sua storia e l'orrore dei lager nazisti dove non perse soltanto la sua libertà, ma soprattutto la sua dignità di uomo.

Obbligato a vivere nel fango, a lavorare senza sosta sotto le intemperie e al freddo, a mangiare solo un rancio fatto di brodo e un pezzo di pane duro, senza acqua da bere e costretto a lavarsi nelle latrine, ma soprattutto nella disperazione di non avere notizie della sua famiglia o dei suoi cari e con l'unica speranza che lo teneva in vita: quella di credere ancora nell'umanità, di essere lui stesso ancora un essere umano. Paradossale nella lettura, da lui raccontata, è l'ingresso al campo, un cancello con la scritta: "Arbeit Macht Frei" cioè, il lavoro rende liberi, uno slogan del tutto inappropriato e impensabile al solo pensiero, che scherniva anche l'ultimo briciolo di dignità che rimaneva a tutte quelle persone ridotte ad essere scheletri numerati.

Ma quindi, cos'è la libertà? La libertà, per me, è un concetto meno razionale, la mia generazione ha avuto la fortuna di non vivere le orribili vicende delle guerre, ma al contempo ha avuto la sfortuna di vedere la libertà in una sfera comunque molto chiusa. Gli adolescenti di oggi non vivono la vera libertà, preferiscono per la maggior parte rimanere in casa, o stravaccati sui propri letti. Hanno perso i veri valori, quelli semplici, che ti fanno apprezzare le più piccole cose, o ti fanno amare la bellezza del coltivare le proprie passioni e hobby.

La libertà io la esprimo nelle cose quotidiane, ricercando la parte più creativa di me, e spesso la ritrovo nell'arte; visitando monumenti artistici, perché mi affascina conoscere le loro caratteristiche e la loro storia, ammirando un quadro in una galleria d'arte o in un museo, o semplicemente, nei momenti liberi, dedicandomi a disegnare o ad abbozzare qualcosa.

Impaginato da Basilicata Miriam

Pensieri

Fin dagli albori della civiltà, ancor prima della nascita di una lingua condivisa e comprensibile, quando il pensiero era ancora la principale forma di comunicazione con noi stessi, esisteva già la consapevolezza confortante di non essere soli.

Quest'ultima, la certezza che si è perpetrata nelle menti delle genti per secoli e millenni tramandata da padre in figlio, è giunta a noi sopravvivendo alla Modernità, nella corrente epoca contemporanea. L'immagine di Dio, i suoi insegnamenti, la sua fede, è tutt'ora, come mille anni fa, una delle principali e non trascurabili parti della nostra vita. Quindi, se sempre hai fatto parte della mia vita, se davvero sei qui, perché hai smesso di rispondermi?
Ricordo una Me bambina, una dolce e innocente anima che non aveva ancora conosciuto il dolore della vita.
Un'anima che non poteva ancora capacitarsi di quanto spiazzanti e dilaganti la paura, il rancore, la rabbia e l'odio potessero essere, e in che modo potessero, violentemente, fare irruzione in un cuore di bimba. È stato in uno di quei primi momenti di sconforto che ti cercai la prima volta. Scoraggiata e vinta, senza un Credo e una Fede, né tanto meno una qualche debole speranza.
Allora mi illuminasti, mi mostrasti la strada. Mi insegnasti a scegliere. E lo feci! Scelsi Te!
Quindi se davvero sei qui, "concreto" e lucente come eri allora, perché non mi è più concesso di vederti e di "toccarti"?

Le cose cambiano, e dopo anni di lacrime e "perché" ho imparato a accettare gli avvenimenti, la sofferenza, e a non scoraggiarmi in alcun modo. Ho imparato a scegliere di liberarmi dal dolore, lasciandolo andare. Ho capito quanto possa essere lacerante, stancante, inutile, trattenere qualcosa che non ti appartiene.

Un oggetto di desiderio ardente che non si può possedere e che, anzi, detiene il potere di scottarti.
Ora sono capace a studiare, comprendere chi mi circonda, eiutare il prossimo, lasciarmi ispirare, lasciarmi cambiare.
Cambiare?

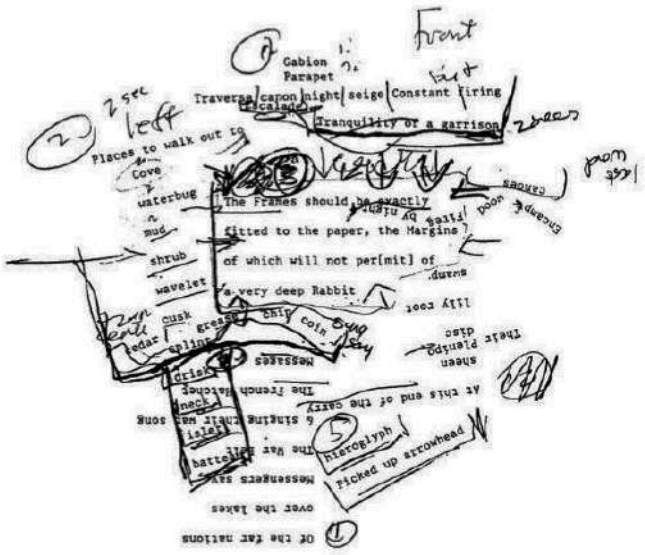


Figure 3. Susan Howe's typescript from "Thorow," page 57 in *Singularities*.

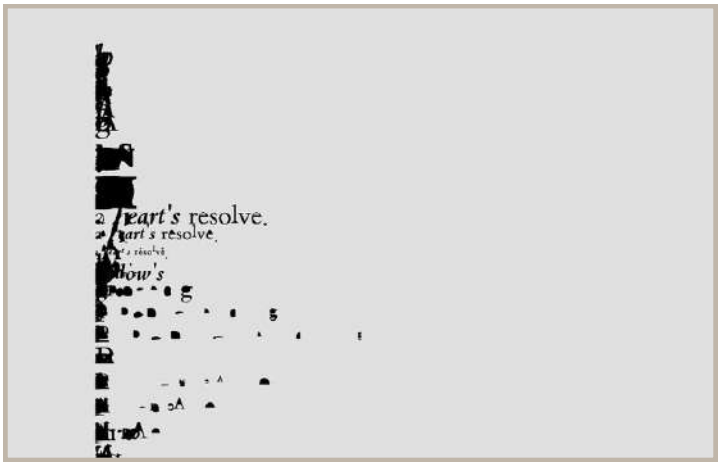
Davvero sei convinto che io necessiti di diversi cambiamenti per diventare un'altra persona, per impersonificare altri ideali e convinzioni, e dovermi mostrare come un'altra Alice?

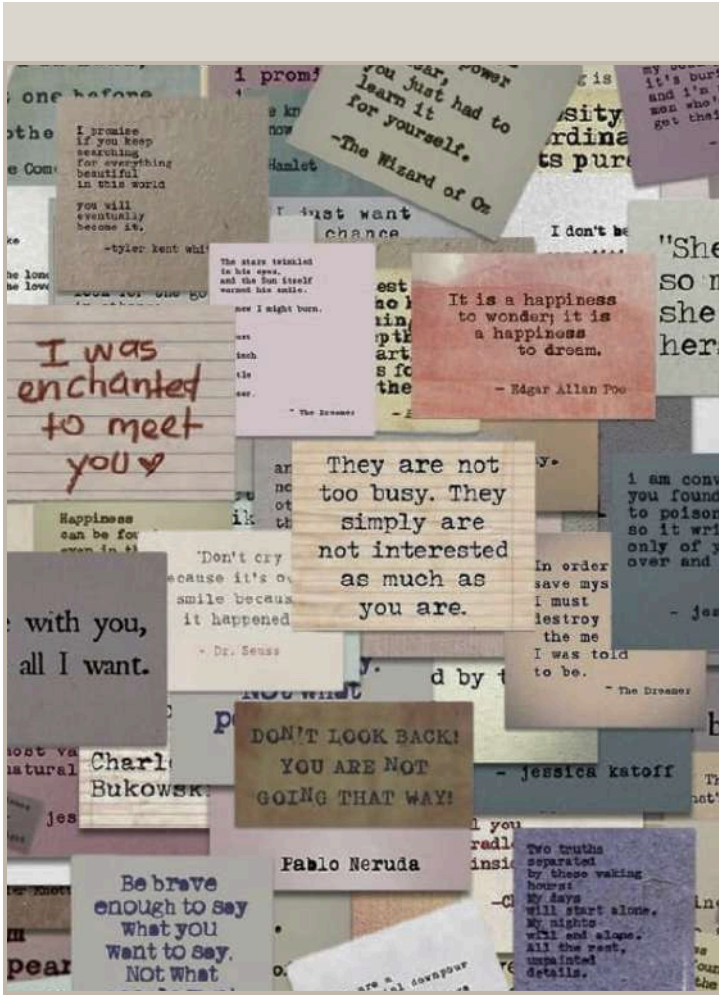
Mi è già capitato – e credo e spero che te lo ricorderai – di aver messo in dubbio la tua parola e i tuoi consigli, facendo diversamente, perché sappiamo entrambi la verità: sono nata e cresco come una testarda, cocciuta, irremovibile anima idealista, che ancora non ha compreso per cosa valga la pena di lottare, e cosa sia invece solamente deleterio. In passato mi sbagliavo, ora lo so. Misi in dubbio la tua guida e me ne pentii, nel corso di successivi brevi periodi.

Arrabbiata, ti evitai.

Riposi fiducia in mentori che mi ricordavano talvolta inconsciamente talvolta platealmente diTe, anche se, con deboli affermazioni, continuavo senza sosta a rinnegarti e a detestarti.

Credevo di andar bene. Credevo di piacerti, nonostante i miei difetti. Nonostante la mia insaziabile voglia di controllo, la mia indole prevaricatrice, la mia mente dai pensieri errati e il mio animo peccaminoso. Pensavo di poter compensare in qualche modo le mie mancanze, e mi hai convinta che cambiare sarebbe stata la chiave... cambiare sarebbe stata la chiave. Dunque oggi giungo qui, con il cuore in mano – o forse sarebbe meglio dire con ciò che ne resta – e pongo una domanda a me stessa, che voglio rivolgere anche a Te.





Quando sono tornata a te, con la coda tra le gambe, quando ero spezzata e rotta, ti ho confessato ogni cosa e, come mai nulla fosse accaduto, mi hai donato un nuovo equilibrio: una vita che finalmente sapesse di pace. Allora peccai. Persi la via, ne presi atto a quel tempo chiedendoti perdono, e ne prendo atto adesso.

Sono riuscita a raggiungere tale consapevolezza di te da poter quasi sentire il tuo calmo e tiepido sospiro nel vento.
Tu ti fidavi di me.
E io sono sempre tornata a te: nonostante il dolore, l'angoscia, la rabbia e l'attrito che incessantemente inibivano la mia concezione.

Quindi se eravamo così vicini, così in sintonia l'un l'altro, perché la tua splendente, accecante luce ha smesso di illuminare il nostro focolare condiviso?

Perché mi hai privato di percepire il tuo calore?

Con la tua decisione, la quiete che un tempo caratterizzava le mie giornate è mutata in desolazione. Vuoto.

Meritavo davvero che i miei sogni venissero infestati da fantasmi del passato? Mostri venuti dal dolore che ancora cercano di inghiottirmi nel cuore della notte, prima ch'io riesca a reagire? Cosa ti è successo?
Cosa mi è successo?

Anche io mi fidavo di Te.

Scritto da: Alice Rossetti

Impaginato da: Asia Palmisano

Recensione film

JOKER: FOLIE À DEUX

<Ho preferito il primo>
<Insoddisfacente>
<Basta cantare>

Ho letto e sentito solo recensioni negative su questo film. Recensioni che lo etichettano come un fallimento e un'opera decisamente brutta; un sequel che non rispecchia la maestosità del primo film. Nonostante ciò per me Joker: Folie à Deux è stato una sorpresa incredibile, non solo perché mi aspettavo anch'io un film sbagliato dal momento che quello del 2019 non aveva bisogno di un seguito, ma anche per tutte le recensioni rilasciate da chi l'opera l'aveva vista in anteprima al festival di Venezia, eppure mi sono trovata a ricredermi.
Vorrei parlare in primis dell'oggettività tecnica oltre che dell'analisi filmica.

Infatti al film tecnicamente non gli si può dire proprio nulla, ha una regia stupenda e una fotografia iperevocativa. Numerose sono le inquadrature che lasciano a bocca aperta lo spettatore che si ritrova catapultato nelle scenografie claustrofobiche, che tra l'altro sono soltanto due: ovvero il tribunale del processo e la prigione in cui si trova Arthur. Ma ciò che è ancora più spettacolare risiede proprio nell'interpretazione di Joaquin Phoenix (attore principale di Joker) che si è superato rispetto alla pellicola precedente.

La performance di Phoenix è indubbiamente uno dei punti forti del film, e procede riuscendo a mantenere vivo l'interesse del pubblico su un personaggio costruito in modo realistico e veritiero. Questi elementi sono molto importanti, poiché è fondamentale riconoscerne il suo valore artistico dal momento che l'opera, e il cinema in generale, non sono fatti soltanto della trama che li compongono. Come già detto prima il film è stato molto criticato, in particolare la prima critica mossa alla pellicola è di essere un musical. Infatti le canzoni all'interno del film sono veramente tante, si tratta all'incirca di 15/16 brani che, a detta del pubblico e della critica, tagliano troppo la trama e sono poco orecchiabili. Premetto che io sono allergica ai musical per la loro natura canterina e coreografica. Tranne quando si tratta di opere in cui nonostante la presenza di brani che interrompono la narrazione, esse comunque funzionano perfettamente. Infatti all'interno della pellicola non ho percepito questo problema narrazione/canzone, ma anzi nell'opera le musiche sono usate in maniera molto intelligente dal regista.

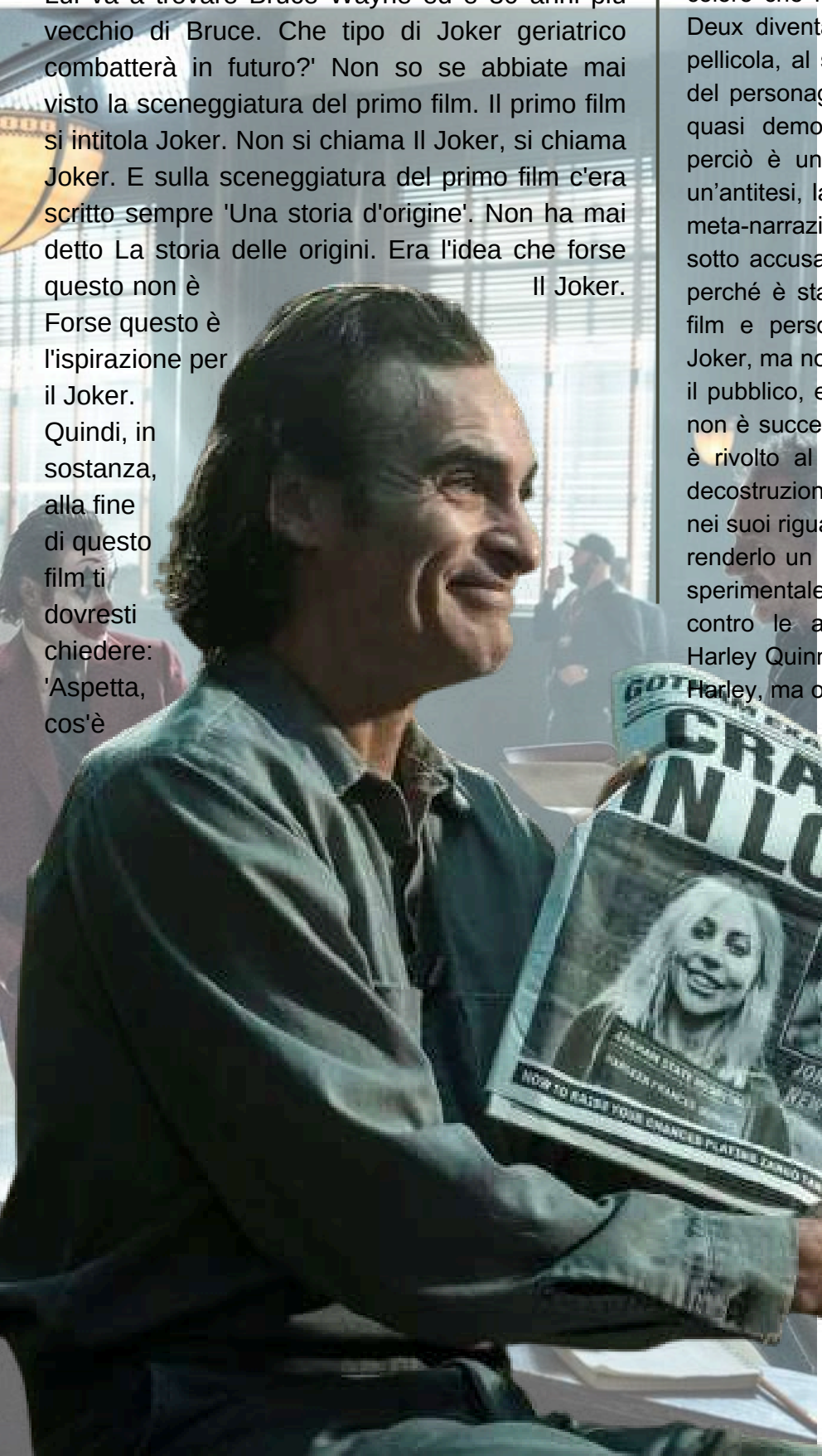
Esprime l'estraniazione del personaggio di Arthur, una realtà differente, poiché nella sua di realtà nulla vale la pena di essere vissuto. Quindi si tratta di un espediente narrativo che a parer mio funziona molto bene, soprattutto nella prima parte del film, anche se sicuramente avrei comunque diminuito il numero di brani.
Un'altra critica è stata la durata, l'opera è di 2 ore e 20 minuti circa e anche se a me non ha pesato più di tanto la sua durata, sono d'accordo che la trama risulti un po' troppo diluita. Sicuramente 15/20 minuti in meno avrebbe solo giovato al film.

E infine la critica più acclamata "il personaggio del Joker ha subito poca evoluzione". Esattamente cosa ci si aspettava?
A quanto pare sono in molti a non aver capito il primo film e di conseguenza ad aspettarsi una pellicola che fosse il proseguimento del primo con un'evoluzione del personaggio di Joker, ma naturalmente così non è stato. Il pubblico si aspetta ancora di vedere il Joker criminale del Batman di Nolan oppure lo sclerato Joker di Burton. Ma, come già nel primo film, Arthur è un malato mentale che diventa Joker, perché è la società che lo fa diventare Joker. Arthur Fleck non è nient'altro che un'esplosione furiosa, rabbiosa e omicida di un uomo con abusi e traumi infantili che viene abbandonato dalla sua società, destinato a rimanere feccia. L'evoluzione c'è eccome, Arthur deve fare i conti con questo alter ego che gli è stato costruito addosso, lottando con sé stesso per capire se rimanere Arthur o diventare Joker. Arthur Fleck lotta con la sua ombra, Joker, perché tutti vorrebbero fosse quello. Il film sembra quasi un autosabotaggio nei confronti di quello che noi sapevamo precedentemente. Il conflitto interiore del protagonista viene messo molto in discussione, perché tutti quanti noi siamo attratti dall'illusione di questo folle, ma

quando alla fine Joker non è nient'altro che Arthur tutti ne rimangono delusi, e noi stessi ne rimaniamo storditi. Ciò perché purtroppo il protagonista è la conseguenza di anni e anni di traumi e ingiustizie. Si è sempre visto Arthur e Joker come una sola persona, ma così non è, ma soprattutto questo Joker non è Il Joker. Spiega il regista: “Una delle cose che la gente non ha mai capito riguardo al primo film era: 'Non capisco. Lui va a trovare Bruce Wayne ed è 30 anni più vecchio di Bruce. Che tipo di Joker geriatrico combatterà in futuro?' Non so se abbiate mai visto la sceneggiatura del primo film. Il primo film si intitola Joker. Non si chiama Il Joker, si chiama Joker. E sulla sceneggiatura del primo film c'era scritto sempre 'Una storia d'origine'. Non ha mai detto La storia delle origini. Era l'idea che forse questo non è Il Joker. Forse questo è l'ispirazione per il Joker. Quindi, in sostanza, alla fine di questo film ti dovresti chiedere: 'Aspetta, cos'è quella cosa che sta accadendo dietro di lui? Ma è quello il vero Joker?’ Il fatto è che Arthur, la versione del Joker di Joaquin, la nostra versione di Joker, è che lui non è un genio del crimine.

È una delle cose che abbiamo sempre detto di lui, anche nel primo film. E se non avessimo mai fatto un sequel, sarebbe stato: pensa quello che vuoi di cosa diventa questo tizio, ma non sarà mai una versione del Joker che tutti noi conosciamo.”

L’opera non vuole in alcuna maniera accontentare coloro che hanno visto il primo film; Joker: Folie à Deux diventa praticamente un processo alla prima pellicola, al suo interno abbiamo una decostruzione del personaggio di Joker, perché si torna ad Arthur quasi demolendo il mito di questo personaggio, perciò è una visione più reale. Si tratta quasi di un’antitesi, la tematica principale è all’interno di una meta-narrazione, dove c’è un dubbio centrale: mette sotto accusa non solo Arthur ma il film precedente, perché è stato il pubblico stesso ad aver mitizzato film e personaggio. Quindi tutti si aspettavano Il Joker, ma non solo, anche un film che accontentasse il pubblico, eppure incredibile ma vero, questa cosa non è successa per i seguenti motivi: il metacinema è rivolto al pubblico e al film di Joker, inoltre la decostruzione del suddetto e della percezione avuta nei suoi riguardi lo rende un tentativo sperimentale di renderlo un “antisequel” andando contro le tentativo sperimentale di renderlo un “antisequel” andando contro le aspettative del pubblico. Infatti anche Harley Quinn è stata criticata, criticata, perché poco Harley, ma ormai con i fumetti DC e i film precedenti, questo Joker e questi personaggi non c'entrano nulla. Dopotutto se il personaggio al posto di Joker si fosse chiamato con un altro nome sarebbe stata la stessa cosa, perchè il film parla di altro, esattamente come dichiarato dallo stesso regista.



-Toc toc.
-Chi è?
-Arthur Fleck.
-Arthur Fleck

Scritto e impaginato: Asia Palmisano

RECENSIONE FILM

Megalopolis

Il nuovo film di Francis Ford Coppola è un'opera molto molto particolare; si ambienta in una New Rome futuristica dove si contrappongono due figure: da una parte Cesare Catilina (interpretato da Adam Driver), un architetto visionario che ha inventato il Megalon, un materiale rivoluzionario che potrebbe cambiare non solo il destino di una città, ma del mondo intero. Dall'altra parte Cicerone (interpretato da Giancarlo Esposito) il sindaco di New Rome, un uomo fortemente ancorato alle tradizioni e al passato. Perciò i due personaggi sono la rappresentazione di uno scontro tra innovazione e tradizione, creare un futuro utopico e preservare ciò che è stato.

Il nuovo film di Francis Ford Coppola è un'opera molto molto particolare; si ambienta in una New Rome futuristica dove si contrappongono due figure: da una parte Cesare Catilina (interpretato da Adam Driver), un architetto visionario che ha inventato il Megalon, un materiale rivoluzionario che potrebbe cambiare non solo il destino di una città, ma del mondo intero. Dall'altra parte Cicerone (interpretato da Giancarlo Esposito) il sindaco di New Rome, un uomo fortemente ancorato alle tradizioni e al passato. Perciò i due personaggi sono la rappresentazione di uno scontro tra innovazione e tradizione, creare un futuro utopico e preservare ciò che è stato.

Si tratta infatti di una follia totale, che si basa totalmente sul “De Catilinae coniuratione” di Sallustio, ovvero la battaglia di due uomini ambizioni mossi solamente da interessi personali.
Da ciò comprendiamo il vero protagonista del film; il quesito. Questa società è l’unica possibile? Si può costruire un futuro senza sacrificare il presente?

“Non c’è tempo per parlare del futuro delle persone, ma c’è tempo per convincerle delle cose sbagliate”.

Dopotutto un altro punto fondamentale del film è proprio il tempo, poiché è importante come fattore nella costruzione di un nuovo futuro. Il ragionamento sul tempo appare quindi un'opportunità per riflettere su quanto esso sia scontato nella nostra società, ma anche di come rallentare o velocizzare il tempo abbia in verità una certa rilevanza da non sottovalutare quando si parla del futuro, del nostro futuro.

Di conseguenza l’opera si basa su un’idea vasta di tutti i pilastri della modernità: economia, giornalismo, sex appeal. Si tratta di uno dei film più discussi dell’anno dal momento in cui sono stati spesi più di un 1000000 di dollari direttamente dalle tasche del regista. Eppure dove sono questi soldi? Il film sicuramente ha una fotografia che a primo impatto lascia mozzafiato con anche delle intere scene in CGI non sempre completamente riuscite, ma anzi che confondo solo di più, nonostante ciò però il problema che risiede alla base del film è proprio che ci sono voluti 40 anni per farlo, ma nel mentre sembra non essere mai stato rivisto.

Megalopolis ha una sceneggiatura inesistente, sembra bloccato alla sua prima fase di stesura. Molti pezzi di trama non sono comprensibili, di difficile lettura e l’unico elemento che si comprende durante il film è che Caterina deve costruire questa Megalopolis. Inoltre mi sento di dire che le sottotrame in questo caso servono ben poco alla trama principale, oltre a esserci una sovrabbondanza di immagini e di temi.
Si tratta per Coppola del coronamento di un sogno, caratteristica molto bella, ma per cui si percepisce molto anche lo spaesamento, non solo dello spettatore, ma anche degli attori stessi che più volte durante il film non si capisce che verso vogliano prendere e inoltre dai dialoghi un po’ banali. Come per non parlare del fatto che ci dovrebbe essere una piccola rivisitazione dei personaggi femminili, stereotipati e fastidiosi ogni singolo secondo del film.
Un film con molto hype e tematiche anche interessanti poiché seguito da un significato profondo, ma fondamentalmente non riuscito molto bene. Probabilmente uno di quei film che però tra qualche anno verrà rivisto in modo differente, esaltandolo in maniera spropositata.

Scritto e impaginato da: Asia Palmisano

RECENSIONE FILM

WALLACE E GROMIT

Wallace e Gromit sono due personaggi prodotti dalla Aardman Animations e ideati dal regista britannico NickPark

I cortometraggi animati, che hanno debuttato nel 1989, sono noti per il loro umorismo, per l'uso della tecnica di stop-motion e per un'animazione di alta qualità.

La stop-motion è una tecnica di animazione che crea un movimento scattando immagini fisse di oggetti in posizioni diverse. In seguito, riproducendo queste immagini rapidamente, si ottiene l'illusione di un movimento continuo.

Wallace è un inventore molto ingegnoso ed è un appassionato di formaggi. Indossa sempre un maglione verde ed è sempre alle prese con la società "Anti-Pesto", creata con Gromit, che libera gli orti dai conigli.

Gromit, il suo fedele cane, è l'eroe della storia, è astuto e silenzioso ed è capace di risolvere i problemi più difficili. Il rapporto tra i due personaggi è al centro della serie, con Gromit che spesso deve salvare Wallace dalle sue invenzioni strampalate

I cortometraggi di Wallace e Gromit hanno ricevuto numerosi premi, tra cui diversi Academy Awards, come "A Grand Day Out" (1989) e "A Close Shave" (1995). Oltre ai cortometraggi, i due sono apparsi anche in un lungometraggio, "Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit" (2005),

La trama di"Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit", narra dei due fantastici compagni di avventure, mentre di Wigan da un misterioso coniglio mannaro. La loro impresa li porta a vivere una serie di avventure divertenti e a scoprire il valore dell'amicizia e della lealtà.

La serie è apprezzata non solo per l'animazione e la narrazione, ma anche per il suo sottile umorismo. Wallace e Gromit continuano a essere amati ancora oggi e rappresentano un esempio di eccellenza nell'animazione britannica.

PUNTI CHE HO NOTATO GUARDANDO WALLACE E GROMIT

• Umorismo sottile: Il film è ricco battute intelligenti che possono essere comprese a vari livelli.

• Tematiche universali: Le storie di Wallace e Gromit trattano temi come l'amicizia e la lealtà

• Personaggi: Wallace e Gromit sono personaggi la cui storia è divertente, ma anche commovente

Inoltre la Aardman Animations, lo studio d'animazione famoso per i film delle serie Wallace & Gromit e Shaun, vita da pecora, tutti realizzati in claymation – tecnica che usa pupazzi in fil di ferro e plastilina – potrebbe restare senza la materia prima necessaria per realizzare altri film. Aardman ha comprato parte delle scorte rimanenti, ma sta valutando la possibilità di trovare un sostituto o addirittura di produrre in proprio la plastilina. Non si sa bene ancora cosa succederà.

- articolo di Yaz

Aardman

-impaginato da Martina Gavosto

Kaos

• Recensione serie •

Kaos è una serie Tv disponibile su Netflix.
La trama di Kaos ipotizza un'antica Grecia ma riportata ai giorni nostri, insieme a tutti i vari miti e divinità. La storia inizia con la narrazione di Prometeo*. Prometeo nei primi minuti introdurrà sia i protagonisti e antagonisti sia la situazione circostante. Le divinità sono, ovviamente, il punto focale della storia; in questo universo(?) le divinità vengono venerate e idolatrate tramite sacrifici e celebrazioni pubbliche. ma mentre molti li amano e li temono, altrettanti li odiano senza paura.

La serie è stata valutata da "Movieplayer" con 4,5\5. Personalmente io non concordo né con la loro recensione né scon la loro valutazione.E se dovessi dare un giudizio da una scala da uno a cinque darei un due o un due e mezzo (mezzo punto è solo per la fotografia).
I punti di forza della serie sono senza dubbio le scenografie, la fotografia, le scelte stilistiche e alcuni adattamenti in chiave moderna dei miti.
L'adattamento stilistico meglio riuscito senza dubbio è l'Ade. Penso che la scelta di passare a colori, mondo dei vivi, al bianco è nero, l'oltretomba, renda molto bene il passaggio che avviene tra i 2 mondi.

Un adattamento in chiave moderna interessante è quella del mito di Prometeo.
Prometeo venne punito da Zeus stesso per aver donato il fuoco agli umani. anche se nella serie compare una "correzione" al mito, perché Prometeo non viene punito per avere donato il fuoco agli umani, ma per aver provato a rovesciare l'Olimpo.

La serie, come detto in precedenza, ha molti punti problematici. La trama non è interessante, per certi aspetti è molto banalotta. Questo è un gran peccato perché la mitologia greca è molto interessante. Sempre nella recensione di "Movieplayer", si fa riferimento al, nuovo adattamento di Percy

Jackson definendolo infantile. Io non concordo, perché Percy Jackson non è per un pubblico "infantile" ma adolescenziale, circa 13-19 anni, mentre Kaos fa riferimento a un pubblico poco più grande (16-26).
L'unico elemento che rende Kaos uno show per +16 (Netflix alcuni episodi li segnala anche +18) sono le numerose, e rumorose, scene di sesso. Io so che nella mitologia greca la "passione" e la "frivolezza" degli dei era comune. Ma non condivido la scelta di dare più spazio alle scene di passione che alla trama vera e propria

Ulteriore delusione la cancellazione della seconda stagione. Io ci credevo molto, sopratutto perche la stagione si conclude con l'inizio della fine dell'impero di Zeus. Finalmente sarebbe iniziata la vera trama, ma, purtroppo, noi di tutto lo sviluppo non vedremo nulla, causa la cancellazione.

Kaos è stata cancellata nonostante la buone opinione del pubblico e della critica. Ma proprio perché erano "buone" e non "ottime" è stata cancellata.

- Articolo di Beatrice Procacci
-Impaginato da Martina Gavosto

TRUE CRIME

Aileen Wournos

Aileen Wuornos, denominata “L’adescatrice delle autostrade”, (Highway Hooker), è una delle serial killer più famose d’America, nota per aver assassinato sette uomini tra il 1989 e il 1990.
La sua vita è stata segnata da traumi e difficoltà, che hanno contribuito a trasformarla in una figura controversa e tragica nel panorama criminale degli Stati Uniti. La sua storia ha suscitato dibattiti su giustizia, violenza di genere e salute mentale.

-Un’infanzia turbolenta

Aileen Wuornos nasce a Rochester nel Michigan il 29 Febbraio 1956.
Aileen era figlia di Diane Wuornos, che, a causa delle sue circostanze precarie, decise di dare in adozione Aileen e il fratellino Keith. Non conosceranno mai il padre, Leo Pittman, che soffre di schizofrenia. Sarà condannato per pedofilia e morirà suicida impiccandosi in cella. Dopo l’abbandono della madre, l’arresto e il suicidio in carcere del padre, i due bambini furono adottatati dai nonni che per anni hanno creduto essere i loro genitori biologici.
Tuttavia, la vita con i nonni non fu serena. Il nonno era un alcolizzato. Picchiava Aileen, pretendendo che si togliesse i vestiti. La maltrattava e violentava spesso. Questa violenza domestica influenzò negativamente la psiche di Aileen, portandola a sentirsi isolata e rifiutata. La Wuornos era convinta che a violentarla fosse il padre, fino a quando i nonni dissero la verità ai due fratelli: il padre è morto in carcere e la madre li ha abbandonati.

La notizia sconvolse Aileen che da quel momento adotterà uno stile di vita disordinato ed irregolare che la porterà a queste conseguenze orribili. Fin da giovane, mostrò segni di ribellione e difficoltà nelle relazioni, un comportamento che sarebbe divenuto sempre più evidente durante l'adolescenza. Scoprì la sessualità con il fratello Keith e, a soli 11 anni, a scuola, iniziò a concedere favori sessuali a chiunque le potesse dare in cambio qualche utilità. Tenta di dare fuoco a casa e al bagno delle ragazze della sua scuola.

A seguito di una violenza subita all'età di quattordici anni da un amico del nonno ebbe un figlio che fu subito dato in adozione. Nel frattempo muore la nonna e la Wournos abbandona la scuola.

All'età di quindici anni, Aileen fu costretta a lasciare la casa dei nonni (il nonno la buttò fuori). Iniziò così una vita di stenti, vivendo per strada e cercando di sopravvivere in un ambiente ostile. In questa fase, si dedicò a piccoli furti e alla prostituzione, attività che la contraddistinsero come predatrice sessuale. Come evidenziato dagli esperti, La Wournos ha utilizzato modalità predatorie tipicamente maschili per adescare le sue vittime. La mancanza di figure parentali stabili e le esperienze traumatiche vissute contribuirono a plasmare un carattere instabile e violento.

Cercava di farsi benvolere dai suoi coetanei offrendo sesso in cambio di pochi soldi, alcol e sigarette, ma otteneva inevitabilmente l'effetto contrario: veniva derisa ed emarginata, considerata una poco di buono.

La mancanza di educazione ad una corretta sessualità le causò problemi relazionali e comportamentali che non si arginarono mai. In una realtà come la sua, senza una vera famiglia che la supportasse, era quasi inevitabile che l'unico modo che avesse per sopravvivere senza una casa e senza un lavoro fosse usare il suo corpo.

-Analisi psicologica

Aileen Wuornos è un caso complesso e affascinante di come i traumi subiti in tenera età possano influenzare profondamente la psiche di un bambino. Nata in una situazione problematica, Aileen ha subito abusi e negligenza costanti da parte della sua famiglia, facendole creare meccanismi di difesa che la portarono a reagire in modo impulsivo e aggressivo. Questo contesto familiare instabile ha contribuito alla formazione di un'identità fragile e di una profonda mancanza di fiducia. La sua infanzia, priva di un sostegno affettivo sano, alimentò un senso di rabbia e abbandono, portandola a sentirsi estranea nel mondo.

-Traumi infantili:

1. Abuso e abbandono: Aileen è stata abbandonata dalla madre e cresciuta da nonni che non la trattavano bene. Queste esperienze possono averle creato un senso di inferiorità e di rifiuto.
2. Violenza e sfruttamento: Ha subito abusi sessuali da giovane, il che ha ulteriormente danneggiato la sua percezione di sé e delle relazioni interpersonali.

-Sviluppo della personalità:

1. Personalità antisociale: le esperienze traumatiche hanno contribuito a sviluppare tratti antisociali, come la mancanza di empatia e comportamenti impulsivi. Aileen ha manifestato difficoltà nelle relazioni, mostrando sfiducia e aggressività. Aveva una notevole capacità di manipolare gli altri per ottenere ciò che voleva, sia in relazioni personali che in contesti più ampi. Infine, Aileen dimostrò una costante sfida alle regole e alle aspettative sociali, il che culminava in comportamenti criminali.
2. Ricerca di amore e appartenenza: nel corso della sua adolescenza, Aileen cercò disperatamente approvazione e amore, ma le sue esperienze precoci la portarono a stabilire relazioni tossiche e disfunzionali. L'assenza di modelli affettivi positivi la spinse verso la prostituzione e la vita in strada, cercando di colmare un vuoto affettivo attraverso interazioni superficiali. Questa continua ricerca di affetto, però, si rivelò devastante, amplificando il suo senso di impotenza e vulnerabilità.
3. Identità instabile: la sua identità è stata influenzata da un bisogno di difesa contro il mondo esterno, spesso sfociando in comportamenti autolesionistici e criminali.

-Conclusione

In conclusione, il caso di Aileen Wuornos offre uno sguardo inquietante sulla mente di una serial killer. La sua trasformazione da vittima a perpetratrice di violenza solleva interrogativi su cosa possa spingere una persona a commettere crimini così efferati. Attraverso l'analisi delle sue esperienze traumatiche e delle sue scelte, emerge un profilo complesso di una donna segnato dalla sofferenza e dall'isolamento, rendendola un soggetto affascinante e inquietante nel panorama del true crime. La sua storia rimane un monito alla fragilità umana e alle oscure dinamiche che possono alimentare la violenza.

-Omicidi

Nel 1989 Aileen ritornò a casa della compagna con un'auto rubata e al suo interno c'era la prima vittima. Aileen raccontò alla compagna di aver ucciso un suo cliente e di avergli sottratto il veicolo.

L'auto era di Richard Mallory e il suo corpo venne trovato il 13 dicembre dello stesso anno in un bosco vicino all'autostrada.
Il 5 maggio 1990 venne ritrovato il cadavere di un uomo, ucciso da due colpi di calibro 22, che a causa dell'avanzato stato di decomposizione non verrà mai identificato. Nel giugno seguente, nei pressi della strada Interstate 19 in Florida, venne ritrovato il corpo di David Spears, camionista ucciso con sei colpi di calibro 22. Il detective Orange ritrovò il mezzo dell'uomo spoglio di qualsiasi indizio; le indagini sulla vita personale e sociale di Spears non portarono ad alcun fatto rilevante.

La relazione effettuata in merito da una criminologa fece però emergere due cose: l'omicidio non sembrava la conseguenza di un tentativo di furto, e l'assassino era probabilmente una donna.

Il 6 giugno dello stesso anno venne trovata un'altra vittima in avanzato stato di decomposizione, la cui identità rimane un mistero fino al ritrovamento della sua automobile a qualche chilometro di distanza: l'uomo era Charles Carskadonn, un allevatore di bestiame ucciso con nove colpi di calibro 22. Un'altra persona, Eugene Burness, venne trovata morta lungo l'interstate 75, ma stavolta l'investigatore Tom Muck riscontrò delle analogie con i vari crimini e la stretta vicinanza fra loro fece per la prima volta affiorare l'ipotesi di un killer seriale. Nel settembre del 1990 venne trovato Dick Humphreys, anche lui ucciso da molteplici colpi di calibro 22. Stessa sorte toccò poco dopo al poliziotto in pensione Walter Jeno Antonio, ucciso nel novembre dello stesso anno con quattro colpi partiti dalla stessa arma.
L'assassina giustificava gli omicidi come legittima difesa da uomini che avrebbero cercato di farle del male o stuprarla.

-L'arresto

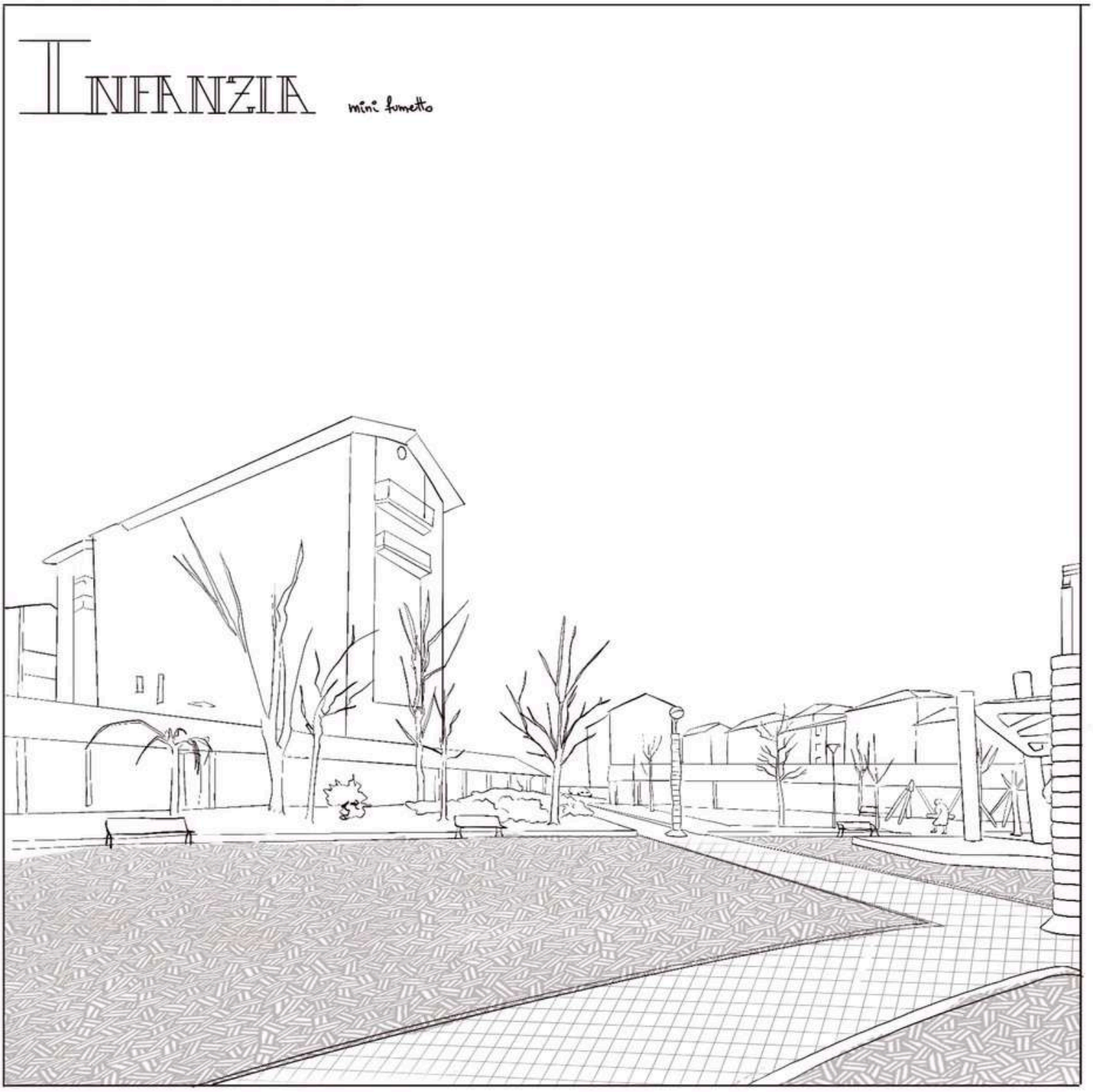
L'8 gennaio 1991 Aileen cerca di colpire ancora, questa volta in un pub di Port Orange; qua avvenne l'arresto, con il capo di imputazione di porto d'armi abusivo. Non essendo sufficiente per mandare a processo Aileen, furono raccolte le confessioni della fidanzata Tyria. In mancanza di alcuni dettagli, i poliziotti chiesero a Tyria di parlare con Aileen al telefono per spingerla a confessare gli omicidi. Durante la conversazione il 14 gennaio 1991 Tyria chiama proprio Aileen da un motel della Florida; Tyria accennò agli omicidi compiuti da Aileen ed ella decise di parlare e confessare (molto probabilmente perchè aveva capito di essere ascoltata), scagionando quindi la fidanzata e prendendosi da sola le responsabilità di tutti i crimini.

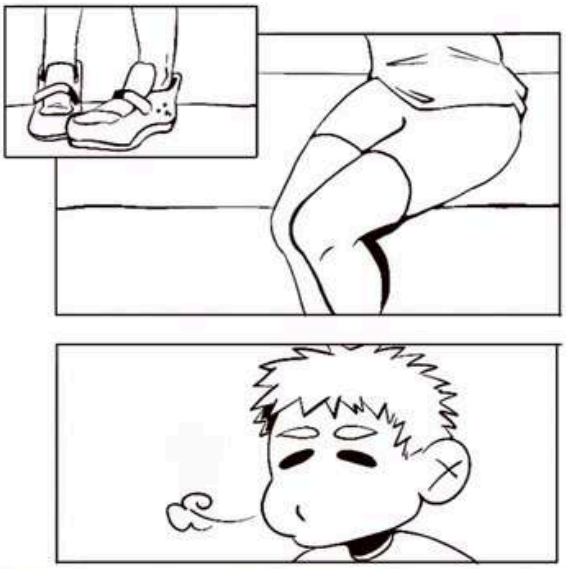
Scritto da: Diana Macovei

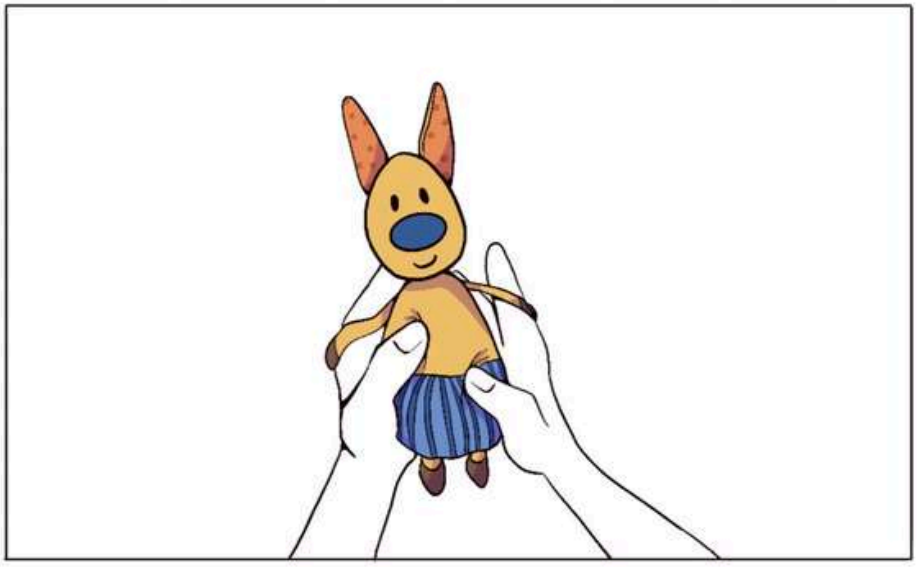
Impaginato da: Asia Palmisano

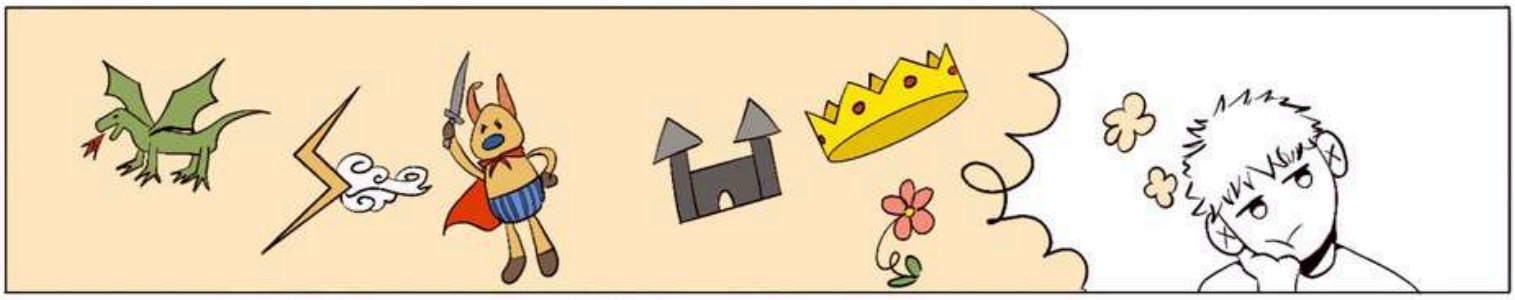
INFANZIA

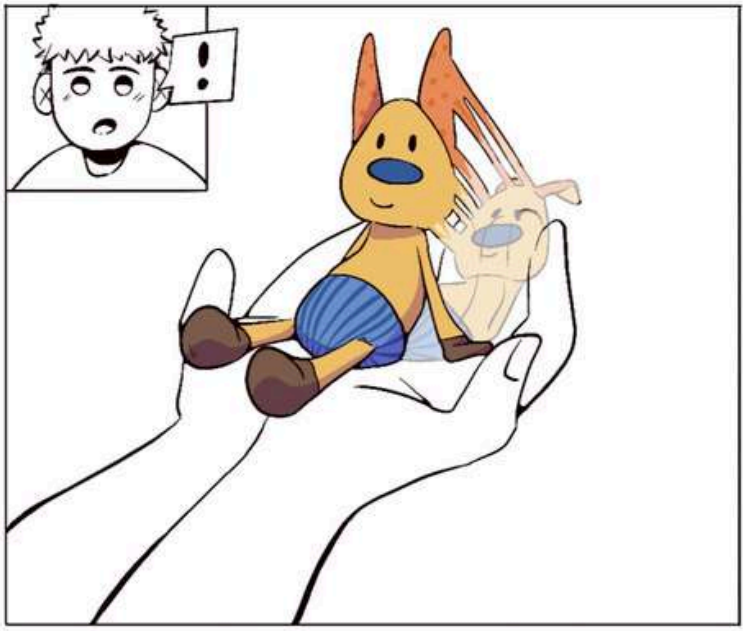
mini fumetto









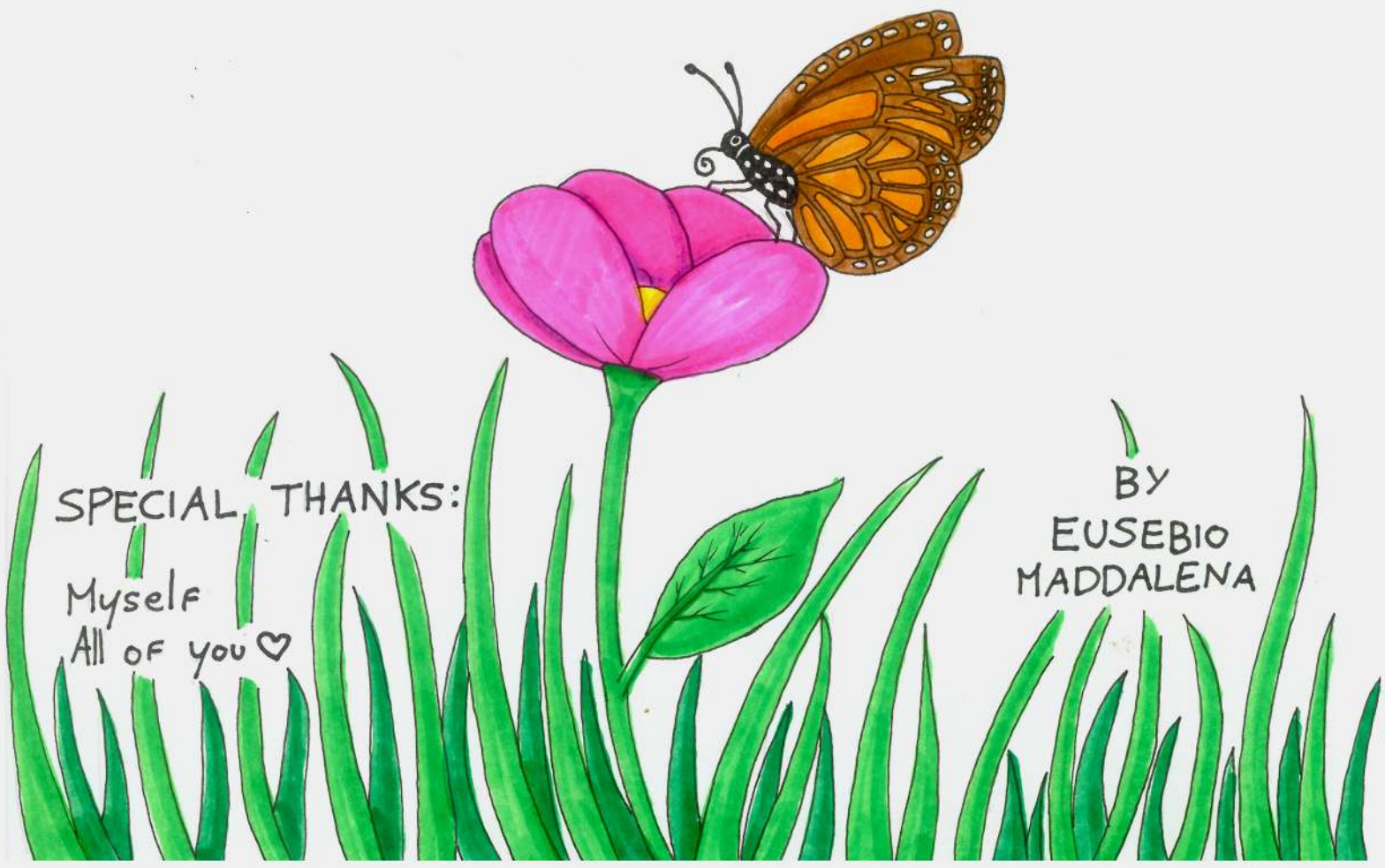


!!
!
THE END
KYB

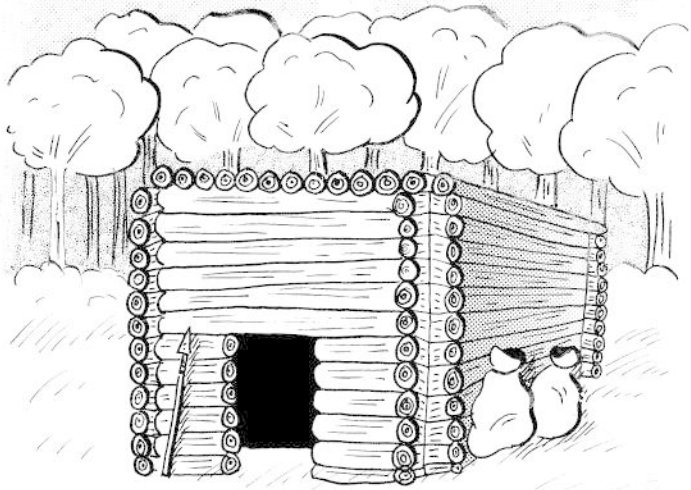
大心
— CUORE — GRANDE —

"NON RIESCO PIÙ A TENERE DENTRO QUESTO AMORE,
QUINDI SCENDERÒ LAGGIÙ E LO REGALERÒ AL MONDO!"

MORI, UNA BAMBINA RITROVATA NELLA FORESTA
DA UN UOMO CHE VIVE SOLO IN ARMONIA
CON LA NATURA E CRESCIUTA NELLA SERENITÀ,
DECIDE DI ANDARE A CAMBIARE
IL MONDO DI SOTTO
FACENDO CONOSCERE ALLE PERSONE
LA FELICITÀ CHE L'AMORE PUÒ DARE.
FACENDOSI STRADA TRA LE PIAGHE
DELLA SOCIETÀ CON UN SORRISO,
ELLA PARTE ALLA SCOPERTA
DELLE MENTI DELLE PERSONE.
È POSSIBILE FAR APRIRE
GLI OCCHI A CHI È ACCECATO
DAL POTERE, DALLA PAURA,
DAL DOLORE, DALLA VIOLENZA?

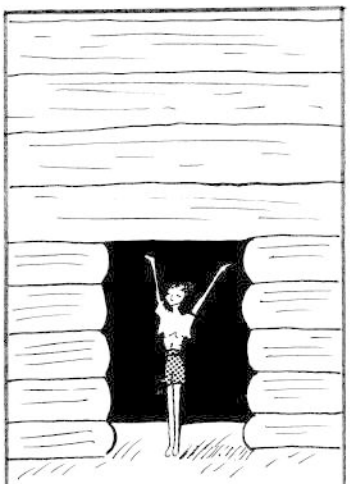


IO L'HO SEMPRE PENSATO.



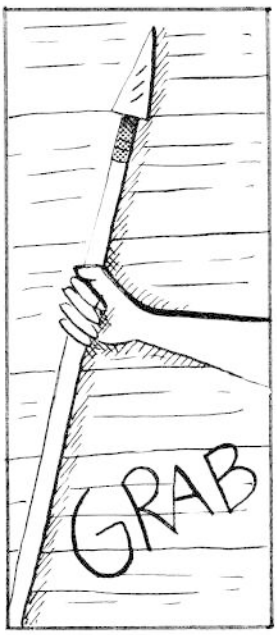
IL MONDO È UN POSTO ORRIBILE.

GIÀ... NON TORNERÒ MAI PIÙ IN QUEL POSTO.

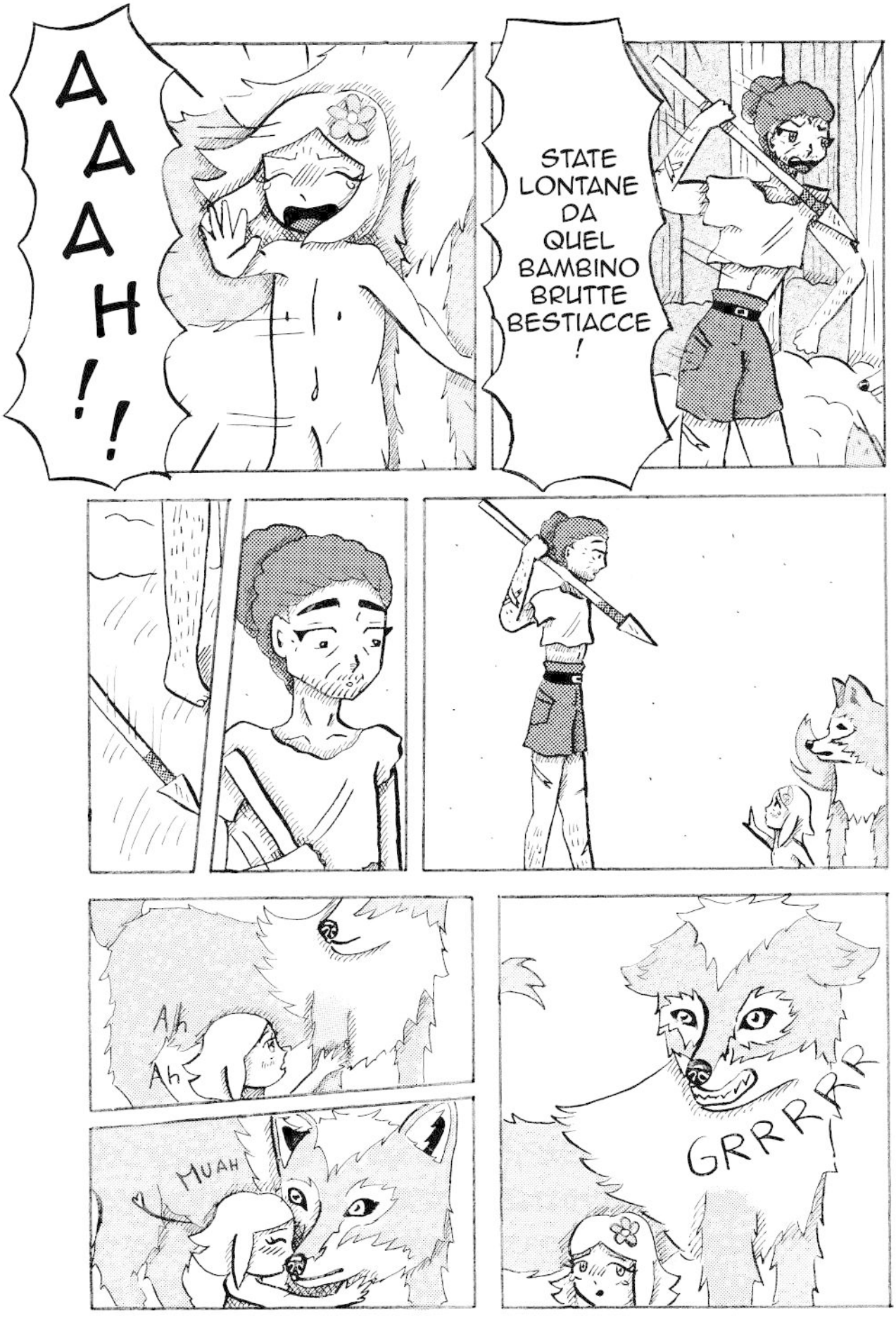


EPPURE QUI È COSÌ CALMO E L'ARIA È COSÌ FRESCA...

È GIUNTO IL MOMENTO DI FARE COLAZIONE.



FRUSH
FRUSH
FRUSH
FRUSH
ASPETTA, QUELLO È...
OH NO! UN BRANCO DI LUPI! DEVO SCAPPARE!
... UN BAMBINO?!


AAAH!!
STATE LONTANE DA QUEL BAMBINO BRUTTE BESTIACCE!
Ah Ah
MUAH
GRRRRR

Hm
SI PUÒ SAPERE COME SEI FINITA IN UN POSTO COME QUESTO?
GRAB

VIENI CON ME CHE TI PREPARO QUALCOSA DA MANGIARE ...
AAA
... E DOPO TI CUCIO UN BEL VESTITINO.

YEE!

NON HO MAI CONOSCIUTO NESSUNO DI COSÌ VIVACE.

GNAM

GNAM

DA QUEL GIORNO QUELLA BAMBINA CREBBE FORTE INSIEME A ME E DIVENNE MIA FIGLIA.

PERCHÈ L'HO TROVATA IN UNA FORESTA.

COME NOME HO SCELTO "MORI",

PERCHÈ L'AMORE CHE HA DENTRO DI SÉ È INFINITO.

MA IO LA CHIAMO "CUORE GRANDE",

MA UN GIORNO, DOPO ANNI DAL SUO RITROVAMENTO, QUALCOSA CAMBIÒ.

VOLEVO SAPERE COSA LA MIA BAMBINA PENSASSE.

AVEVO PAURA, MA ERO ANCHE IN PENSIERO, E OGNI GIORNO LA MIA ANSIA AUMENTAVA.

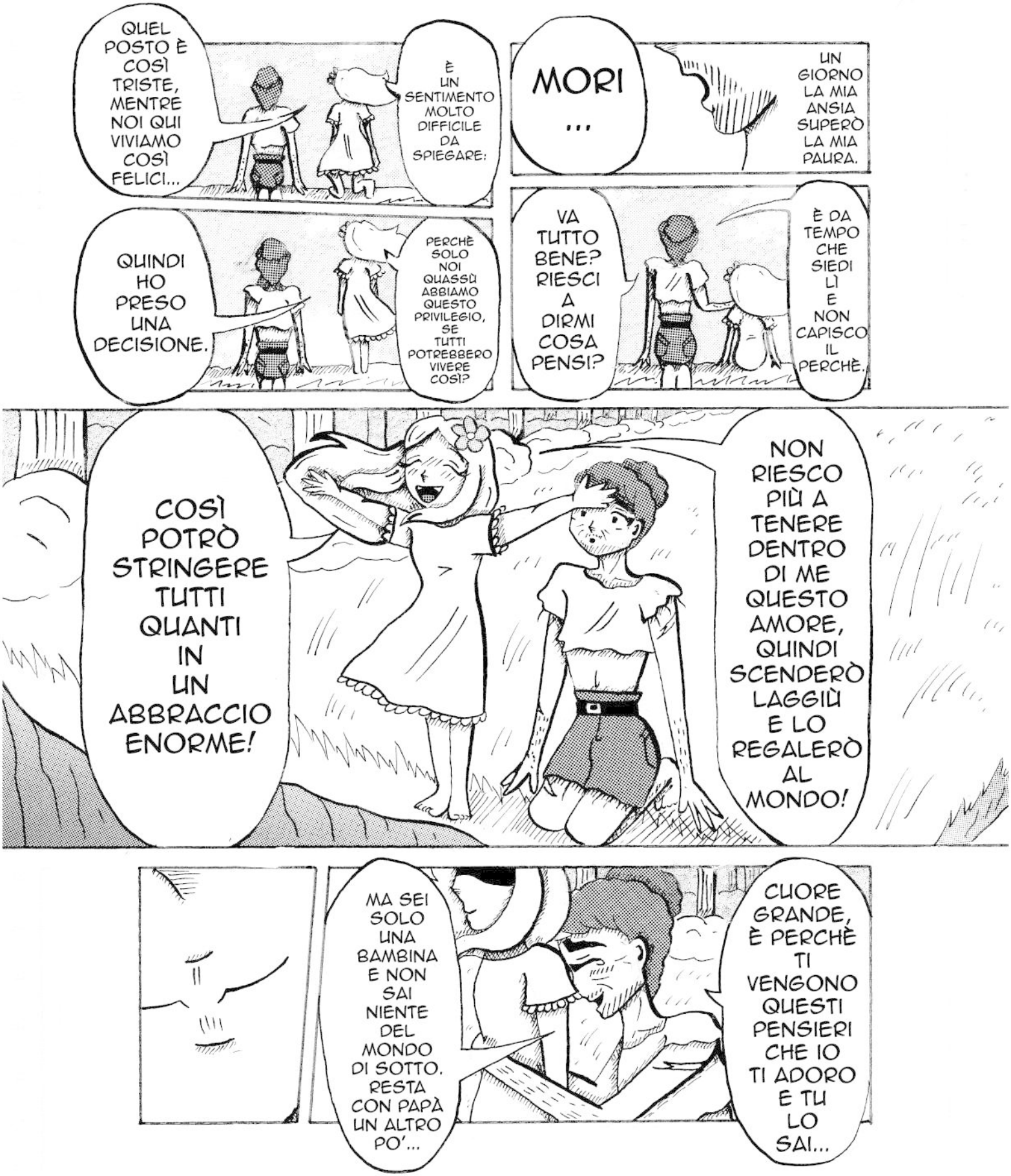
IO NON RIUSCIVO A FARE ALTRO CHE STARE IN PIEDI DIETRO DI LEI A FISSARLA.

ERA DA SETTIMANE ORMAI CHE CUORE GRANDE STAVA FACENDO CIÒ DI CUI AVEVO PIÙ PAURA.

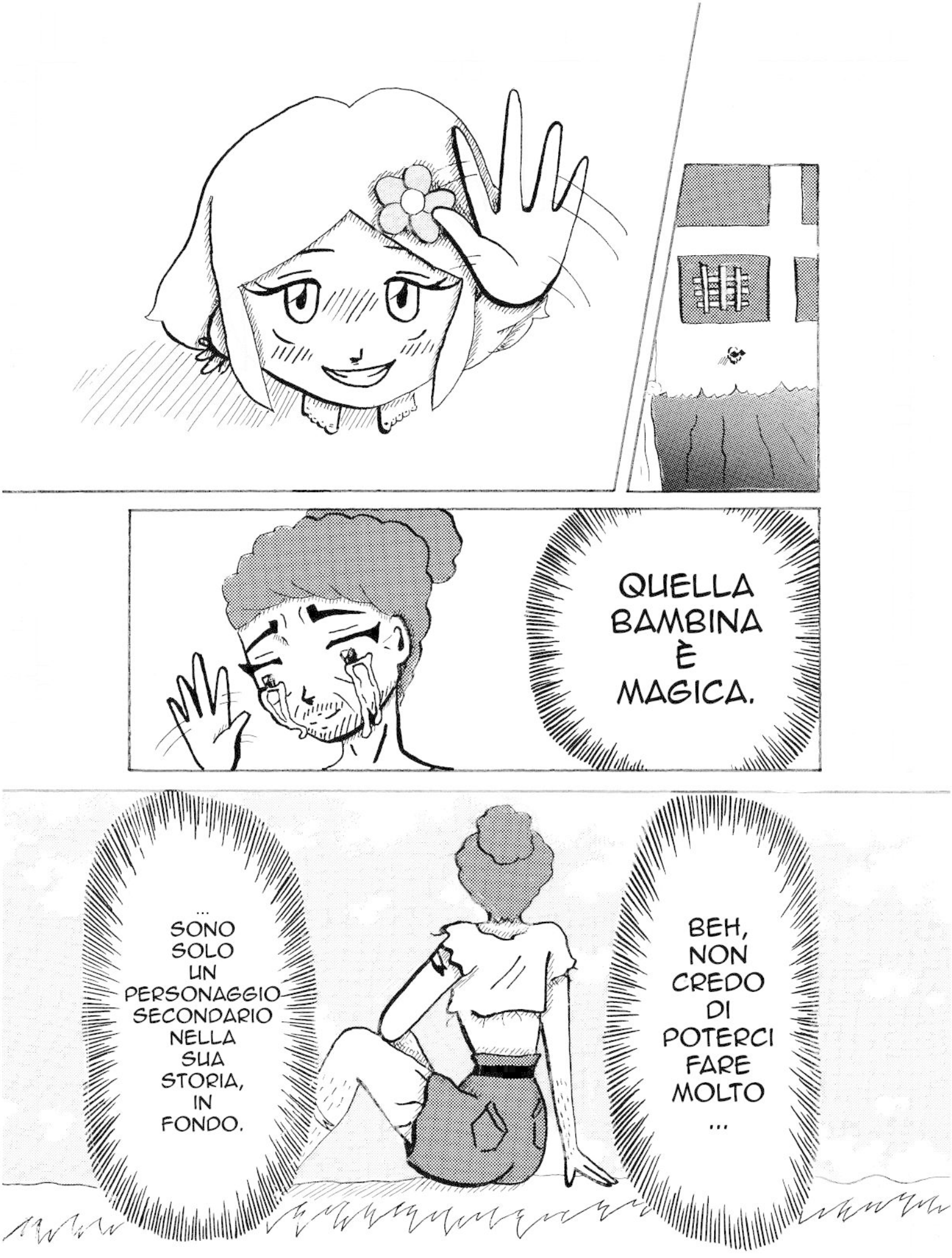
OGNI GIORNO SEDEVA SUL BORDO DEL PRECIPIZIO E GUARDAVA IL MONDO DI SOTTO.

NON LA RICONOSCEVO QUASI PIÙ.

LO FISSAVA CON UN'ESPRESSIONE SCONOSCIUTA.


QUEL POSTO È COSÌ TRISTE, MENTRE NOI QUI VIVIAMO COSÌ FELICI...
È UN SENTIMENTO MOLTO DIFFICILE DA SPIEGARE:
QUINDI HO PRESO UNA DECISIONE.
PERCHÈ SOLO NOI QUASSÙ ABBIAMO QUESTO PRIVILEGIO, SE TUTTI POTREBBERO VIVERE COSÌ?
MORI ...
UN GIORNO LA MIA ANSIA SUPERÒ LA MIA PAURA.
VA TUTTO BENE? RIESCI A DIRMI COSA PENSI?
È DA TEMPO CHE SIEDI LÌ E NON CAPISCO IL PERCHÈ.
COSÌ POTRÒ STRINGERE TUTTI QUANTI IN UN ABBRACCIO ENORME!
NON RIESCO PIÙ A TENERE DENTRO DI ME QUESTO AMORE, QUINDI SCENDERÒ LAGGIÙ E LO REGALERÒ AL MONDO!
MA SEI SOLO UNA BAMBINA E NON SAI NIENTE DEL MONDO DI SOTTO. RESTA CON PAPÀ UN ALTRO PO'...
CUORE GRANDE, È PERCHÈ TI VENGONO QUESTI PENSIERI CHE IO TI ADORO E TU LO SAI...

NON POSSO RESTARE.
MI DISPIACE MA, ANCHE SE UN PO' PRIMA DEL NORMALE, HO CAPITO QUAL'È LA MIA MISSIONE NEL MONDO.
TI VOGLIO BENE, PAPÀ.
MUAH
DOPO DECENNI HO GUARDATO IN BASSO, ED ERO ANCHE PRONTO A LANCIARMI NEL MONDO DI SOTTO PER SOCCORRERLA.
IN QUEL MOMENTO LA PAURA DI PERDERE LA MIA BAMBINA MI HA FATTO DIMENTICARE LA MIA FOBIA.


QUELLA BAMBINA È MAGICA.
... SONO SOLO UN PERSONAGGIO SECONDARIO NELLA SUA STORIA, IN FONDO.
BEH, NON CREDO DI POTERCI FARE MOLTO ...

«FORTUNATAMENTE NERA»

«Mi vergognavo per il colore della mia pelle, ma ora mi sento "fortunatamente nera"»

Nogaye Ndiaye

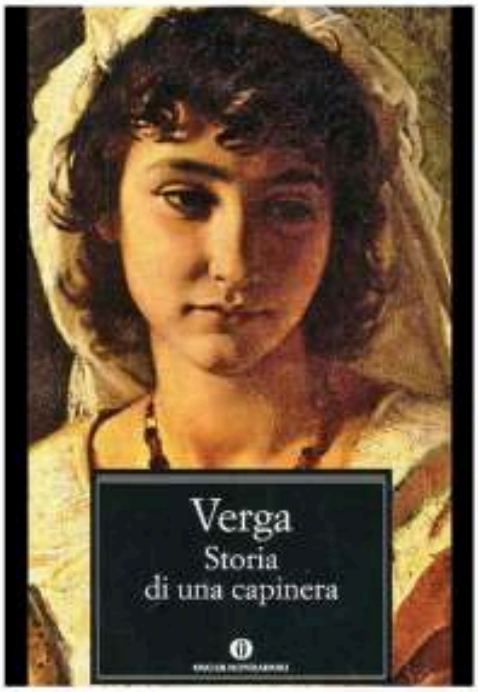
Ha 26 anni, è nata da genitori senegalesi in Italia e si è laureata in Giurisprudenza
Ha affrontato molteplici discriminazioni legate al colore della pelle, percependola come un difetto.
Dal 2020 gestisce la pagina Instagram @leregoledeldirittoperfetto, con oltre 60 mila follower, dedicata all'attivismo e alla divulgazione.
Nel 2020, dopo molte riflessioni, pubblica Fortunatamente Nera, il suo primo libro, che affronta temi importanti come l'identità, la cultura e le esperienze di vita delle giovani donne di origine africana.

Ndiaye racconta cosa significa essere un'afrodiscendente nel XXI secolo, attraverso uno sguardo personale, che allo stesso tempo in realtà è un racconto di vita e di esperienze di comunità, di generazioni, di molte diaspore.
L'autrice del libro racconta il suo risveglio, il suo viaggio non semplice alla riscoperta della propria identità, perché solo le nostre complessità possono mostrarci la nostra totalità.

Warning: *per leggere questo libro bisogna avere una mente aperta, e buon risveglio a tutt**

RECENSIONE LIBRI

STORIA DI UNA CAPINERA



Cari lettori, dopo svariati mesi di assenza sono tornata per parlarvi di un libro a cui inaspettatamente mi sono affezionata in davvero poco tempo, ossia, Storia di una capinera di Giovanni Verga.

Perché sto iniziando questa recensione parlandovi di questa piacevole sorpresa?
Incomincio col dire che questo libro ha una breve storia dietro; esso è stato infatti preso dalla sottoscritta in una piccola bancarella vicino a Porta Nuova, una bancarella in cui non vi aspettereste mai di trovare qualcosa di interessante a causa del basso prezzo. Questo, però, non fu il caso: con soli 2 euro riuscii a portarmi a casa "Storia di una capinera" ed "Il piacere" di D'Annunzio. Curiosa, iniziai a leggerlo e posso affermare che non mi lascerò mai più sfuggire nessuna bancarella e, a mio parere, non dovreste evitarle nemmeno voi!

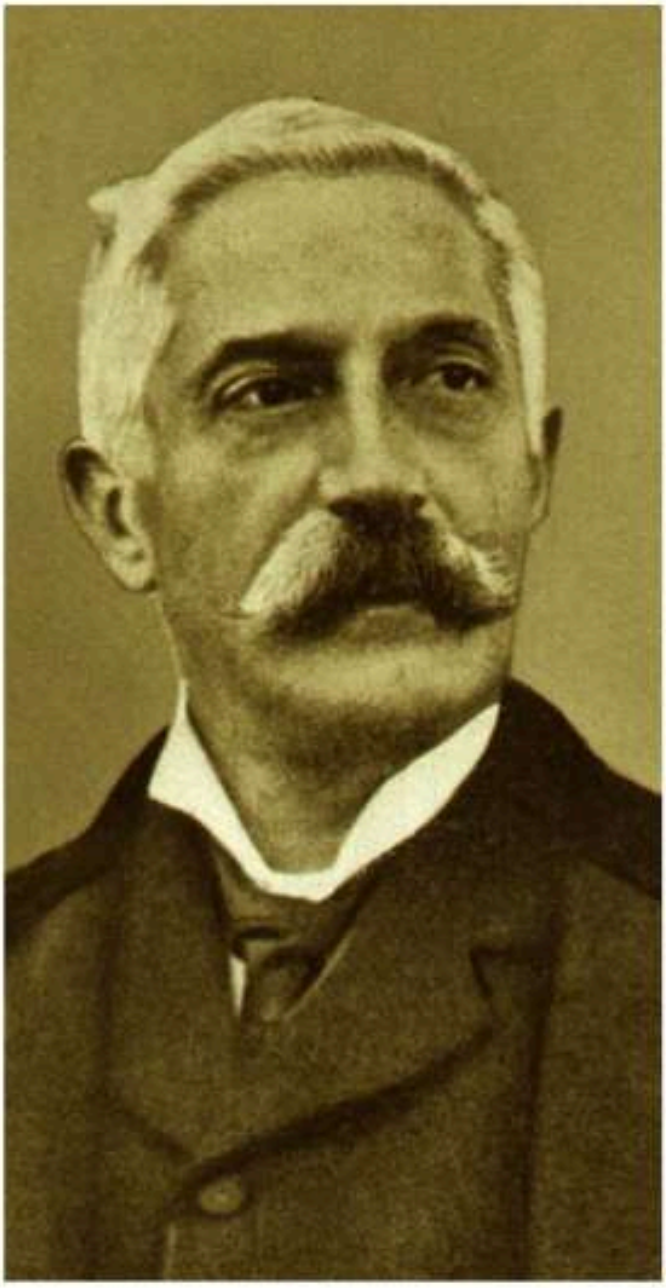
cast out of Heave
worship Adam. [
ebonite (eb'un-īt), *n*
riety of vulcanite.
ebonize (eb'un-īz),
by staining like e
ebony (eb'un-i), *n.* a
able black-colored
(eb'un-iz)], negroes;
like, ebony.
eboulement (ā-bōōl
crumbling of a wall
a landslip; avalanch
ebullition (eb-ū-lish'u
of boiling; effervesc
outburst of feeling.
eburine (eb'ū-rin), *n.*
ivory.
carté (ā-kär-tā'), *n.* a g
played by two persons wi
cards, from which thos
to six have been cast ou
kaw'dāt), *adj*
k), *adj.* d
nd e

Tornando di nuovo a noi però, come prima cosa, vorrei specificare la corrente letteraria di quest'opera, ossia, Verismo, ma con una nota di Tardo-Romanticismo.

Verga infatti è il padre di questa poetica, e lo si può notare anche da queste piccole operette, che forse non tutti hanno ben presente, a causa della loro scarsa divulgazione, seppur essendo proprio "Storia di una capinera" il testo che l'ha portato alla fama. Pensandoci su, effettivamente, prima di marzo sentii parlare solo dei Malavoglia, e a mio parere è davvero un peccato, perché nonostante si parli dell'influenza letteraria di questo autore, non abbiamo effettivamente molti altri esempi o altri modi di confrontarci con i suoi variegati scritti. Nonostante ciò, il Verga in questo libro riesce a descriverci più punti di vista in più luoghi d'ambientazione, mantenendo però una realtà popolare grazie ai luoghi degli avvenimenti.

Ci troviamo infatti nel mezzo delle campagne siciliane e Maria, una suora uscita dal convento per un lasso di tempo limitato, ci racconta le sue vicende di vita quotidiana attraverso le lettere che sta mandando alla sua amica Marianna. Attraverso questo personaggio, noi lettori abbiamo l'impressione di essere noi stessi conoscenti di Maria, e di star ascoltando un'amica che piano piano affronterà sempre più sfide "adolescenziali".

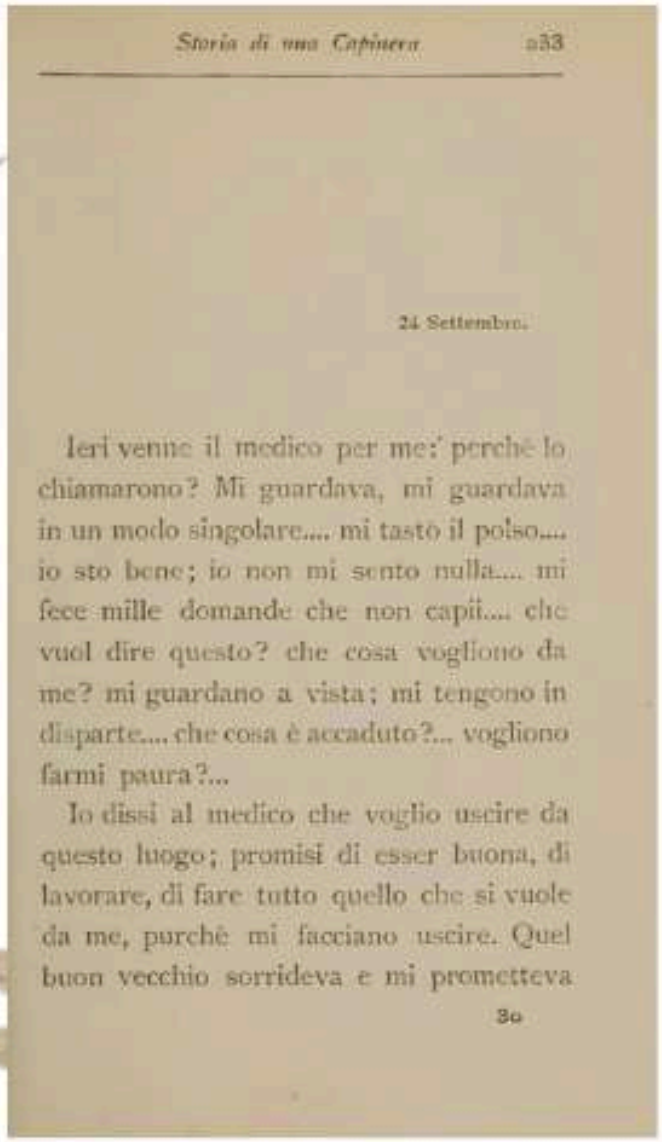
Proveremo infatti, da un certo punto di vista, tutte le emozioni della protagonista perché Verga, abilissimo poeta, riuscirà a creare un forte legame emotivo tra il lettore ed il personaggio principale, parlando di tutti i sentimenti e le confusioni che dovrà proprio affrontare. La fanciulla infatti non andrà incontro solo alle situazioni positive della giovinezza, al bell'ambiente che può vivere in mezzo alla campagna e al calore familiare che può provare ora fuori dal convento. Dovrà far fronte alla difficoltà di un amore che se pur inizialmente corrisposto sarà destinato a morire a causa del futuro predestinato della ragazza. Vedremo infatti la nascita di una disregolazione emotiva nella protagonista, a causa di un'esclusione dalla società proprio dopo che i genitori vennero a sapere dei sentimenti che la giovane provava per il ragazzo della porta affianco, che la porterà ad una dissociazione finale in convento, dopo la rasatura completa dei suoi capelli.



Le lettere quindi si faranno sempre più cupe e sempre più angoscianti, a tal punto da far quasi provare al lettore le stesse emozioni di Maria. Noi, il pubblico, fino alla fine spereremo nella rinascita della protagonista, di un momento di salvezza, che però non arriverà mai. Il libro quindi finirà con il cosiddetto "vuoto allo stomaco" e con un momento di incredulità, in cui speriamo di aver letto male.

Nonostante ciò io sono convinta che da un certo punto di vista è stata anche questa parte
del libro a farmelo trovare più interessante e più affine ai miei gusti: le varie difficoltà che si
possono affrontare in queste situazioni descritte nella maniera di Verga mi hanno aiutata ad
andare avanti dopo la lettura di "Lettere a Milena" dalla quale non avrei mai pensato di
progredire.
Concludo dicendo che sebbene sia un libro piccolo (circa 140 pagine) non fatevi ingannare
da questo fattore, perché anche se facilmente scorrevole, la digeribilità di esso non è semplice. Ci ho messo un po' di tempo per assimilarlo e ciò implica varie ricerche e lavori
collegato ad esso.
Infine, come sempre, vi lascio una delle citazioni che più mi hanno colpita:
"Tutti mi abbandonavano...anche mio padre...Gli spettri mi abbracciavano, mi baciavano,
avevano le labbra fredde e sorridevano senza far rumore.
Tutto ciò significava che io morivo! E com'è bastato questo solo ad addormentare tutti gli
affetti che mi bollivano in seno? a soffocarli?(...)"

Medeea Braileanu



Storia di una Capinera 233

24 Settembre.

Ieri venne il medico per me: perchè lo chiamarono? Mi guardava, mi guardava in un modo singolare.... mi tastò il polso.... io sto bene; io non mi sento nulla.... mi fece mille domande che non capii.... che vuol dire questo? che cosa vogliono da me? mi guardano a vista; mi tengono in disparte.... che cosa è accaduto?... vogliono farmi paura?...

Io dissi al medico che voglio uscire da questo luogo; promisi di esser buona, di lavorare, di fare tutto quello che si vuole da me, purchè mi facciano uscire. Quel buon vecchio sorrideva e mi prometteva

30

-impaginato da Martina Gavosto

POESIE

Burattinaio senza fili

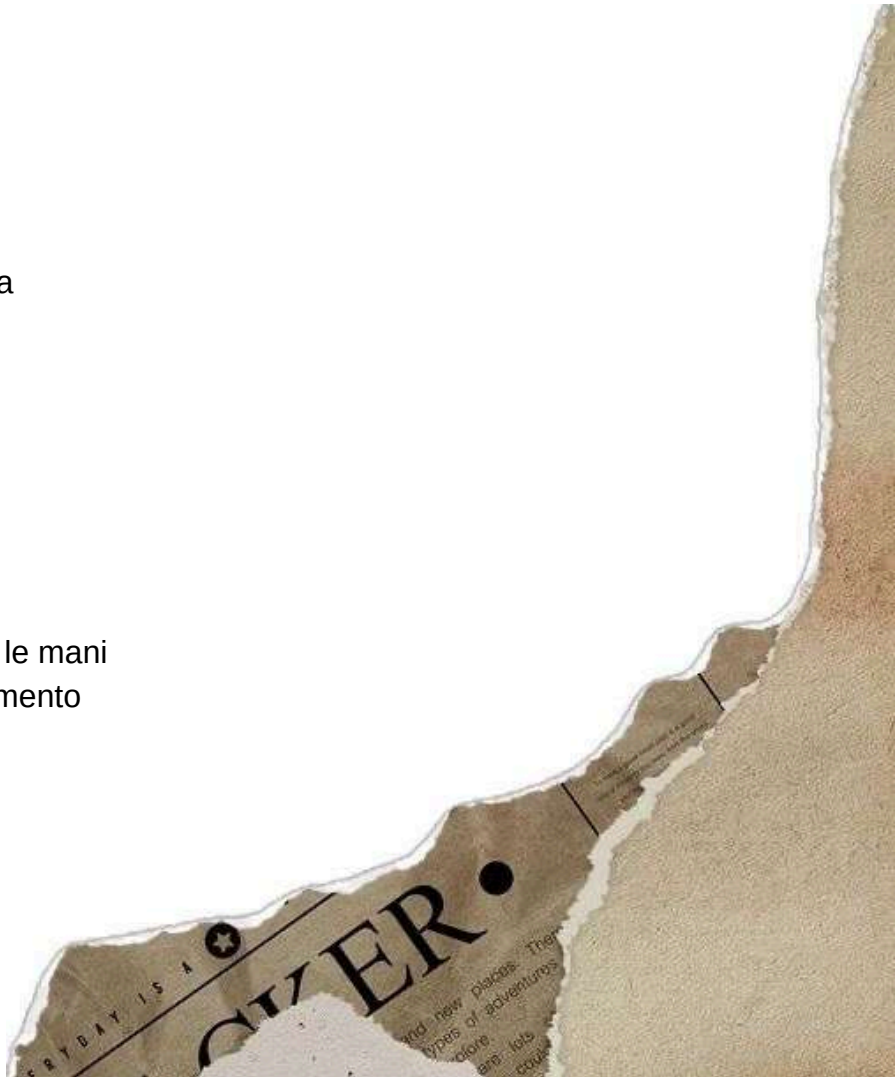
Conto i numeri che servono per trovare il
significato
alla parola.
Illustre,
ampliamento di una già estesa congiunzione,
rinomato e abitudinario sarà il corpo celeste
che dá la base al dizionario del mondo.
Se tutto si fonda davvero su ciò,
la vita,
implacabile e onnivora,
dinamicamente si getterà cieca nell'assenza di
volontà. Indistintamente anche noi, trascinati dalla
stessa inconscia forza,
cavalcheremo la via dell'inettitudine,
rimproverandoci solo
per non fare lo sforzo di guardare indietro

Roulette

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

Il tuo veleno

Una serpe tentatrice,
sento i tuoi occhi richiamare il mio nome, le mani
che aiutano la coesione della pelle, il momento
vola nello spazio,
il tempo tende al limite minimo,
con la porta che si chiude
vado a dormire più serena



Impaginato da: Asia Palmisano

RACCONTI BREVI

Buio

Non ne so il motivo, ma tutto è semplicemente oscuro. Lo è sempre stato, almeno, per quel che ne so: tutto è così da quando sono al mondo.

Non ho idea di come fosse prima, se tutto è sempre stato così, se prima c'era altro, sono domande importanti, ma non sono solo io a non avere una risposta.

Ogni notte c'è qualcosa là fuori, non saprei come definirlo, ma è più di una semplice e banale sensazione: è come se qualcosa si trovasse lì, ma di cosa si tratti, non ne ho idea.

Chi esce di casa a quest'ora e riesce a tornare, può ritenersi fortunato: molti spariscono e dove finiscano non lo si sa.

Nel guardare fuori, c'è qualcosa nel cuore che ti travolge: un senso di curiosità, una voglia di correre lì fuori, ma l'angoscia, la sopraffazione sono vivide allo stesso tempo e la prudenza impedisce di dar sfogo a questa voglia, alla voglia di uscire: vince sempre la paura, il panico.

Panico e preoccupazione possono bloccarti o farti andare avanti, dipende dalla situazione in cui ci si trova, dal tipo di persona ed io, che non so come reagirei a questo, spero che se ce ne fosse la necessità, mi facessero correre.

Ogni giorno passa nella stessa maniera. Non c'è molto qui.

Gli abitanti della mia città sono tranquilli, ma li vedo piuttosto cambiati negli ultimi tempi: vedo anziani, adulti, i miei coetanei che iniziano ad essere più imprudenti, scellerati, spregevoli, superficiali ed ignobili, ma le motivazioni non riesco a comprenderle.

Una sera, avevo un forte desiderio di evadere dalla mia casa, di uscire senza preoccuparmi di nulla. Provavo un grande conflitto interiore perché sapevo che era una cosa sbagliata, lo sapevo, ma allo stesso tempo non mi interessava: ero piuttosto impaurito e provavo moltissima ansia all'idea di non farcela, ma quella sensazione, quel desiderio cresceva e cresceva, pian piano si fece così forte in me che mi alzai dalla sedia su cui ero seduto, mi cambiai in fretta indossando i primi vestiti che trovai. Mi misi una giacca, presi qualche soldo, le chiavi ed uscii chiudendo la porta dietro di me.

Percorsi le scale del mio palazzo, per scendere, ed arrivai davanti al portone. Esitai ancora per un istante, ma poi mi convinsi definitivamente ed aprii la porta. Guardai dritto davanti a me, sentii il portone chiudersi, sbattendo, alle mie spalle, e così mi voltai, per poi tornare a guardare tutta la città.

Essere all'esterno a quell'ora era una meraviglia. Non c'era nessuno per strada, molto prevedibile: eravamo solo io ed un dolce venticello fresco che mi accarezzava il volto, i capelli e la schiena. Provavo un piacere ed una serenità mai provata prima di allora e mi sembrava di poter volare, sì, volare lì sopra tra le nuvole, libero come un uccello. Facendo un bel respiro profondo, iniziai a camminare guardandomi intorno per godermi la magnificenza dell'ambiente circostante.

Vedere tutte quelle colline, quelle casette illuminate, gli alberi dei parchi, la semplice strada ed ogni singolo altro elemento, era totalmente diverso dal vederlo da una finestra, tant'è che sentivo una sorta di liberazione interiore, una freschezza.

Camminai estasiato per quelle strade deserte senza pensare a nulla, ma lasciandomi completamente trasportare dalla magnificenza del momento.

Giravo il volto ovunque. Di notte, la città era veramente un'altra cosa, lontanissima dal giorno in cui appare monotona e grigia.

La mia nottata proseguì in questa maniera e nulla più.

Ogni tanto, incrociavo lo sguardo di qualche persona che da dietro le finestre mi guardava: sguardi di preoccupazione o di disprezzo, ma non me ne importava, non ci pensavo.

Arrivai ai margini della mia città dove ormai era rimasto solo qualche cupo rudere abbandonato, poche luci soffuse e in generale, sembrava un angolo dimenticato da Dio. Era totalmente differente dalla restante parte appena esplorata.

La mia sensazione di serenità, iniziò a sparire poco a poco ed un'altra, di panico ed ansia, prese il suo posto.

Camminai lentamente, cercando di non fare rumore con i miei passi: non ne so il motivo, ma sentivo di non dover fare nemmeno un minimo rumore. Avevo angoscia, paranoia, mi sentivo costantemente osservato e così, mi girai. Non so cosa vidi dietro, ma era semplicemente inquietante e d'istinto iniziai a correre, a correre sempre più velocemente per tornare a casa.

Corsi, corsi e corsi per allontanarmi il più possibile da quel qualcosa che sembrava starmi alle calcagna.

Le mie gambe erano stremate, respiravo faticosamente, ma presto, iniziai a vedere tante luci e la speranza di tornare in tempo verso la mia abitazione, era veramente tanta.
Sentii raggiungermi da dietro: stava per prendermi. Feci un ultimo scatto in avanti e senza fermarmi, vidi il mio palazzo, corsi ancora di più con le ultime forze che avevo.
Ero stremato, le gambe per poco non cedevano, ma presi dalla tasca le mie chiavi, arrivai davanti al portone e cercai di prendere la chiave giusta, ma ci misi un po': le mani tremavano.
Quell'essere, che sembrava semplicemente un inquietante sagoma nera, si stava avvicinando però. Il mio cuore stava per scoppiare, finché non trovai la chiave, la infilai nella serratura, aprii il portone, mi ci fiondai dentro e richiusi di getto il portone dietro di me. Appena in tempo.
Non, mi girai nemmeno, salii di corsa le scale e rientrai nel mio appartamento ancora terrorizzato.
Era tutto sbagliato, tutto terrificante. Una sensazione così forte non penso di averla mai provata prima d'ora e quanto sono fortunato: se mi avesse preso, non so dove sarei ora.
Hanno ragione, di notte, non si esce.

Victoria Pitassi

L'acqua suonava come musica nella suadente canzone composta dal continuo intrecciarsi fra la terra e il mare.
Leggere foglie si posavano sull'oceano dolcemente e, mentre venivano trascinate avanti e indietro dalle calme onde sulla secca estiva, i rami verdeggianti si muovevano al vento illuminati dal riflesso del sole.

Una bambina correva sulla battigia inseguendo dei pellicani che volavano nel cielo; la sua risata era lieve e convogliava insieme ai versi degli uccelli e allo stormire delle foglie nelle note della melodia a filo col mare.

Il sole si abbassava silenzioso mentre le ombre dei due innamorati si allungavano sulla tiepida sabbia, le loro voci e le loro chiacchiere formate dall'intrecciarsi di mille ricordi e dei sogni futuri si disperdevano come una veloce rapsodia nell'oceano splendente di mille tonalità.

Quasi stanco l'oceano pareva trascinare a sè i ricordi mentre alcuni bambini danzavano una ballata con la spuma delle onde.

Mille sussurri si scusavano con il tempo, intonando ora un canto d'addio che accompagnava le sue ceneri al mare.

-Martina Gavosto
Impaginato da: Asia Palmisano

VIDEOGIOCHI

DRAGON BALL BUDOKAI: QUANDO LA NOSTALGIA TORNA PROROMPENTE

In questo periodo, vista l'uscita del già popolare "*Dragon ball Z: sparking zero"*, mi sono tornati in mente la moltitudine di giochi tematici dell'opera di Toriyama da me giocati in giovanissima età. Da questo spunto, probabilmente dipendente del tutto dal mio periodo di contemplazione annuale dell'avventura di Goku e compagni, parte questa piccola disamina sul primo gioco del filone *Budokai*, cioè di prima ancora della linea *Budokai tenkaichi* dal quale *Sparking zero* si pone come sequel diretto.

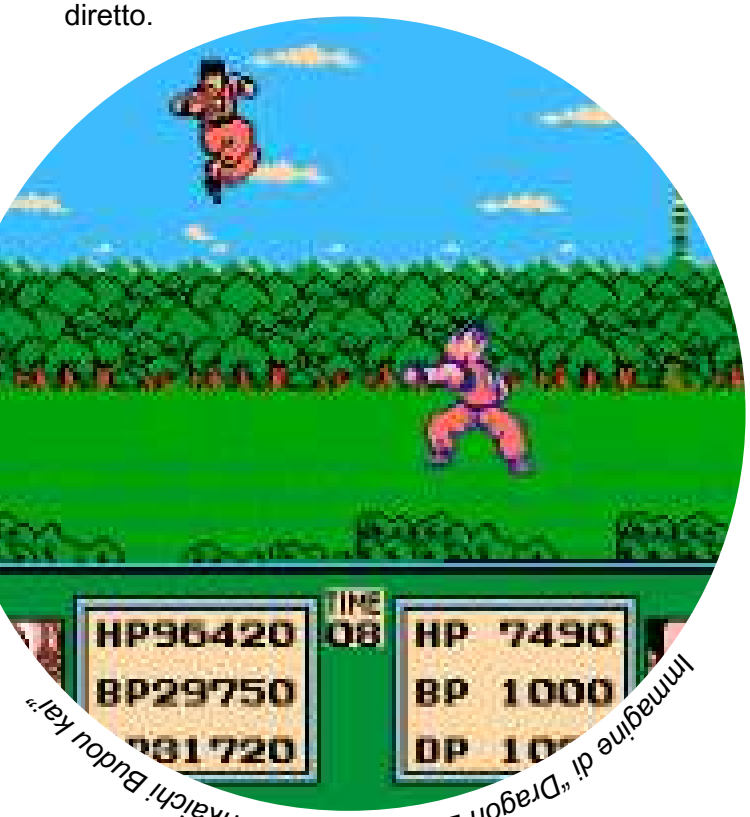


Immagine di "Dragon Ball Z Gekitou Tenkaichi Budou kai"

La storia dei giochi legati al brand qua citato è, sino al momento di pubblicazione del primo *Budokai,* qualitativamente altalenante e prevalentemente esclusiva della terra nipponica. Bisogna tenere a mente che, nonostante la riconosciuta popolarità di *Dragon Ball,* l'opera sbarcò il lunario fuori dal Giappone molto dopo la sua uscita originaria (basti pensare alla prima edizione giapponese, datata 20 novembre 1984, rispetto alla prima edizione italiana: 3 aprile 1995).

Furono pubblicati videogiochi RPG a carte, picchiaduro, adventure e, addirittura, un bullet hell. Ma, parlando esclusivamente dei picchiaduro, uscirono quasi solo titoli mediocri e dimenticabili, i quali copiavano prepotentemente le meccaniche già ampiamente introdotte nei giochi dell'epoca, senza introdurre grosse novità.

Tutto ciò fino al 29 novembre 2002, data di uscita europea di *Dragon ball: Budokai*.
Fu un gioco che, dopo tanti anni e tanti tentativi, riuscì ad incarnare lo spirito dell'opera originale, potendo vantare uno stile grafico molto curato, meccaniche di gioco del tutto in tema al brand, ma al contempo inusitate e ben bilanciate ed un roster di personaggi molto ampio. Anche se il titolo copriva solamente le saghe di Dragon Ball Z fino a Cell, il gioco si mostrava abbastanza longevo soprattutto grazie ai *what if:* episodi non canonici e originali, i quali ne aumentavano la lunghezza complessiva.

Immagine tratta da "Dragon ball Budokai"

Da citare sono anche le svariate modalità opzionabili, come il torneo, la battaglia 1 vs 1, la storia e *la leggenda di Mr. Satan*, quest'ultima una modalità "arcade" contro vari personaggi del gioco in cui impersoneremo Mr. Satan, ovvero il sedicente essere più forte del mondo.

Il gioco mostrava uno stile grafico del tutto atipico, simile ad una computer grafica lavorata molto simile ad un effetto simile ad un materiale plastico plasmabile, come il pongo, per fare un esempio. Ma ciò riusciva a conferire un effetto ricercato ed estremamente espressivo, purtroppo mai più riproposto.

Uscito per Ps2 e GameCube, fece buone vendite, gettando così le basi per una serie pluridecennale. Difatti dopo il capostipite possiamo contare i due diretti sequel ed una riedizione del terzo titolo denominato *Dragon ball infinite world.* Subito dopo la prima quadrilogia di giochi arriva, con un nesso nominale del tutto americano/europeo la trilogia di *Dragon ball: Budokai Tenkaichi.*

Personalmente sono molto rammaricato della scarsa diffusione di questo gioco. La serie nel complesso è molto popolare, ma il grande pubblico si limita a ricordare solamente il terzo titolo della serie *Budokai Tenkaichi*.
Penso che questo titolo, sebbene sia inferiore a livello di gameplay e nei contenuti, non vada dimenticato e sottovalutato come, purtroppo, già sta accadendo.
Quindi vi consiglio di recuperarlo, o almeno, di vederne il particolarissimo stile grafico!
A presto!

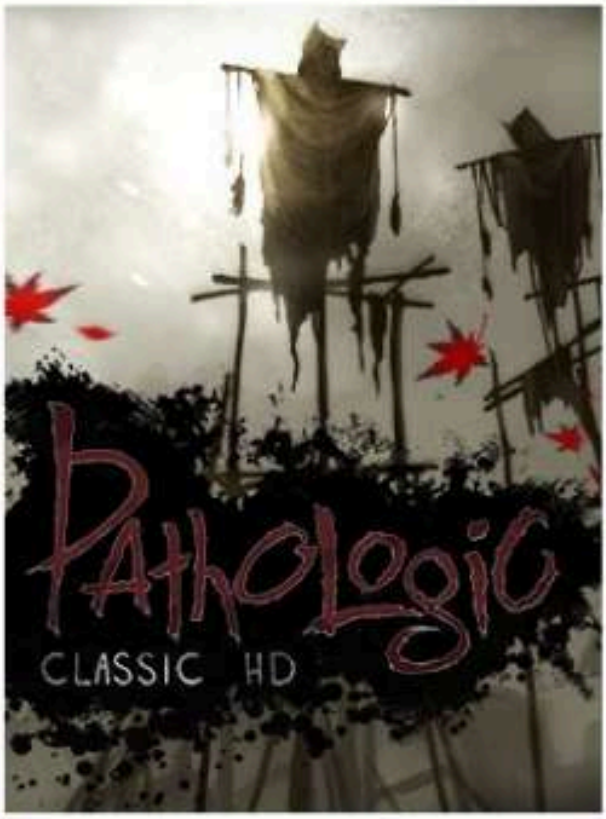
Scritto da: Stefano Terenzi

Immagine tratta da "Dragon ball Budokai Tenkaichi 3"

Impaginato da: Asia Palmisano

RECENSIONE VIDEOGIOCHI

PATHOLOGIC CLASSIC HD E PATHOLOGIC 2
- FIRST PERSON IMMERSIVE SIM, PSYCHOLOGICAL HORROR, ROLEPLAYING



"Tracce del soprannaturale si rivelano all'uomo più spesso di quanto persone razionali e intelligenti preferirebbero. Chimere venerate dai nostri antenati centinaia di anni fa si trascinano alla luce dai tempi antichi. I registi del nostro destino fanno piovere cenere su di noi giù da grigi paradisi.
Si nascondono al di sotto, al di sopra, in mezzo a noi, rimanendo inosservati fino a che noi non raccogliamo la determinazione di incontrare i loro sguardi malevoli. Venendo scoperti, ci appaiono in carne ed ossa per un solo momento - per poi perire orribilmente, scatenando il caos su un mondo che loro considerano, giustamente, proprio giocattolo."

1. Ice-Pick Lodge

Pathologic, o Мор Утопия (Mor. Utopiya), è stato il primo progetto realizzato dal piccolo studio di sviluppatori Ice-Pick Lodge, nato a Mosca nel 2002. Estremamente ambizioso, la storia della sua creazione non è molto conosciuta, persa in blog post su forum russi ormai diventati cimiteri. Sappiamo che una delle prime iterazioni di Pathologic (resa disponibile solo nel 2022 tramite leaking) risalga addirittura al 2002, con il semplice nome di "Technical Demo", un prototipo piuttosto rudimentale sia nelle grafiche che nella manovra dei comandi. Il pretesto dell'opera iniziava a delinearsi: una città dai mille intrighi e mille volti all'interno della quale, inaspettatamente, avrebbe avuto inizio un'epidemia di portata epocale. Sarà solo nel 2005 che la prima versione di Pathologic venne pubblicata, esclusivamente in Russia, seguita nel 2006 da una traduzione in inglese, tedesco e ceco per la distribuzione in Europa. Si trattava di una strana esperienza, fuori dal comune e di interpretazione complessa. Chi ha provato a introdursi al mondo di Pathologic attraverso questa iterazione non è stato risparmiato da una traduzione dal russo decisamente letterale, piena di abbellimenti che purtroppo rendevano il linguaggio usato dai personaggi ancora più immerso in uno stato di sogno, di poesia incomprensibile.

Eppure fu proprio per questo motivo che, soprattutto in Europa orientale, una audience iniziò a raccogliersi intorno a questo gioco, così ricco di temi ingannevoli e misteriosi. Nel 2015 fu finalmente rilasciato Pathologic Classic HD, una versione rimasterizzata e aggiornata dell'opera che non solo rendeva disponibile un'esperienza di gioco molto più fluida e texture grafiche a maggiore risoluzione, ma anche una traduzione in inglese del testo originale russo completamente nuova, questa volta molto più accessibile, e nuove voice lines per i personaggi. Classic HD include addirittura una traduzione in italiano (Mi ha sorpreso molto! Ma ancor più come la traduzione italiana sia una ritraduzione del testo incomprensibile della versione del 2005 e non della versione aggiornata. Ulteriori misteri). In Pathologic Classic HD, la storia è ambientata in un periodo storico non chiaro ed è raccontata attraverso gli occhi di tre personaggi profondamente diversi noti attraverso i loro titoli: Bachelor, Haruspex e Changeling.

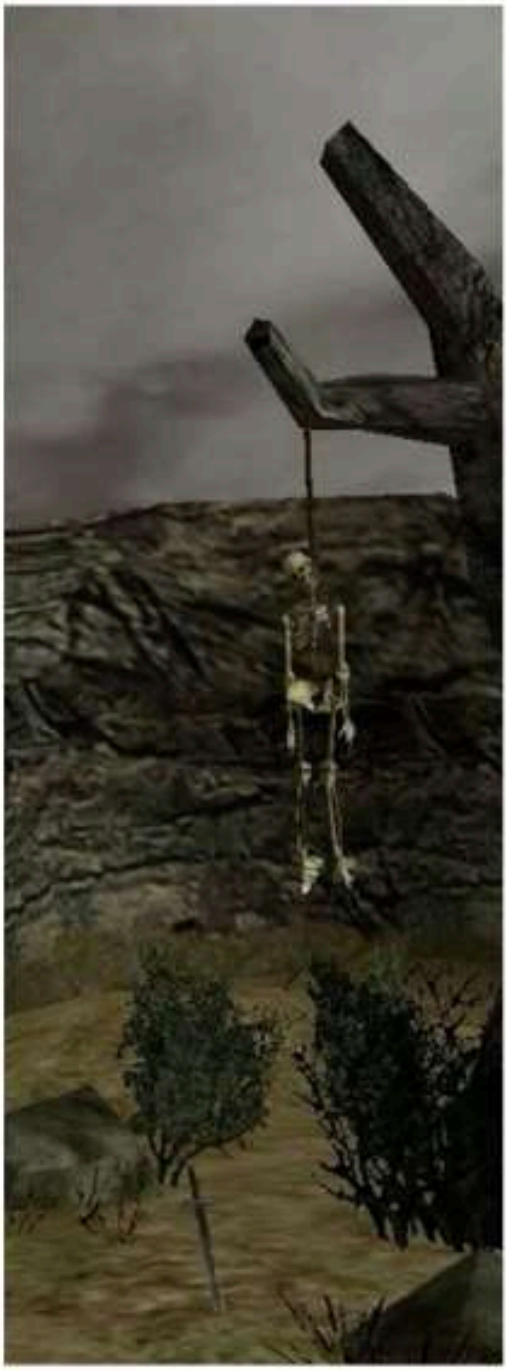
L'obiettivo di ognuno di loro sarà scoprire la fonte di una piaga letale nota come "Sand Pest" prima che devasti una piccola città. Sebbene ci sia una sola trama, ogni personaggio possiede un punto di vista talmente vario e diverso che può fornire al giocatore informazioni e intuizioni che altrimenti non avrebbe potuto avere. Dalla sua uscita il gioco è divenuto un cult classic, tanto da essere definito nel 2008 da Rock, Paper, Shotgun come "il gioco migliore e più importante a cui non hai mai giocato".

Grazie al supporto dei fan, nel 2019 fu possibile per Ice-Pick lodge rilasciare una reimmaginazione del loro progetto con il nome di Pathologic 2, un remaster completo e totale, che prendeva in considerazione solamente uno dei tre protagonisti tra le cui storie e prospettive era possibile scegliere in Pathologic, in questo caso l'Haruspex. Presentando miglioramenti in ogni ambito, è importante però ricordare Pathologic 2 come una semplice iterazione della storia della Città sul Gorkhon, e non come la versione definitiva di essa. Infatti, come annunciato tanto recentemente quanto il 7 ottobre di quest'anno, nel 2025 potremo osservare una attesissima nuova reimmaginazione di Pathologic, questa volta dal punto di vista del protagonista Bachelor.

2. La Città sul Gorkhon

Giunge l'autunno, e con esso un vento carico del profumo di *twyre* appena sbocciata irrita gli occhi degli abitanti della Città sull'estuario del Gorkhon. Il fiume, placido e avvelenato dagli scarti del Mattatoio neolitico ad est della Città, la abbraccia e, con i suoi affluenti, la seziona nettamente: Il Cortile di Pietra, i Nodi, la Terra.

Oltre alle basse case, chine sulle arterie della Città, vi è solo la fredda Steppa, che si espande interminabile in tutte le direzioni e rende questa minuta Utopia accessibile solo grazie a rari treni da est. Le regole sono sempre le stesse: ogni oggetto appuntito è taboo, gli aghi come i grimaldelli; il terreno non sarà scalfito, non da pozzi, né da tombe profonde; il corpo non sarà scalfito, non da coltelli, non da bisturi. L'acqua del Gorkhon non si può ingerire. Il vento è carico di un sussurro sottile, una minaccia che sta per scatenarsi, e le vecchie regole somigliano sempre più a sciocche superstizioni.



Ad est, adagiato contro una sponda del Gorkhon, emerge dalla terra l'Abattoir, un diverso tipo di impossibilità, storica, un organo antico e pietrificato dal tempo, attraverso il quale la terra respira. Vive in esso uno spirito dalle molte voci unito da una sola memoria, storia e famiglia: la popolazione del Kin vi abita da molto tempo prima che chiunque altro si insediasse nella Città. Secondo il principio dell'equo scambio, con i suoi riti il Kin offre sangue alla propria terra, madre Boddho, e riceve in cambio twyre, oxitocia tvirinum, erbe per i più svariati usi. La danza rituale solletica la terra con la sua intensità e permette ad essa di dare frutto. Boddho, progenitrice di tutto ciò che vive, il grande corpo del mondo, fu creata da Bos Turokh, immensa divinità-toro. Secondo I Baur Meges, Bos Turokh l'intagliatore di Linee diede forma all'Universo e al Tempo dopo aver divorato Suok, il male e il cielo.

Per il Kin tutto ciò che accade a questo essere-mondo, i suoi processi vitali, le sue forme sono simboli e sembianze che riflettono tutto ciò che è, è stato o sarà in questo mondo. Abbandonato il concetto di individuo, il Kin respira con lo stesso fiato della terra.

Proprio come una persona, questa Città è un processo, un movimento. Nel caso di luoghi diversi da questo, esso è spesso lento e sfocato, senza una meta precisa, città che si estendono strisciando a carponi sul terreno come una macchia d'olio. Ma non la Città. Essa, dai tempi antichi, impressi nell'Abattoir neolitico, è cresciuta, dall'antica steppa verso l'alto, verso il Gorkhon. Ora schiacciata contro questo confine, si trova di fronte al suo limite, incapace di andare avanti, a meno che non si renda possibile l'impossibile: il Polyhedron. Se vi sono capaci, in questa Città le persone possono toccare questo impossibile, crearlo, poiché è una macchina, una macchina abbatti-frontiere.

Arroccato su uno sperone di roccia che verso ovest si erge delicatamente sulle case dei Nodi, il Cortile di Pietra è il terzo più silenzioso della città, sede delle tombe delle Dame dei sogni e del Crucible, il tripartito palazzo della famiglia Kain. I Kain sono legislatori, visionari, sono vetro, fumo e specchi, i nervi della Città, interessati a indirizzare il suo sviluppo verso un futuro utopico. Un tempo guidati dalla furia della brillante e feroce dama scarlatta Nina Kaina, ella riposa non distante dal Crucible, e il suo regno del terrore è passato nelle mani dell'anziano Simon Kain, un uomo la cui estrema longevità è famosa persino nella distante Capitale. Il Polyhedron fu costruito per volontà dei Kain, così come la Cattedrale, strumento dello scandirsi del tempo in quanto tale, e lo Stillwater, osservatorio

astronomico sospeso su uno specchio d'acqua e avviluppato su se stesso come una spirale, casa della sfuggente e dorata Eva Yan. Parafrasando le parole di Georgiy Kain ho descritto la Città nel paragrafo precedente: è evidente il modo cinico in cui questa famiglia considera il sangue vivo che anima una città, gli uomini comuni distanti dal loro esoterismo: un tramite verso un futuro più brillante, un sacrificio necessario per il trionfo della loro preziosa Utopia, simboleggiata dal brillante Polyhedron. Ai Kain e alla loro ideologia, orgogliosamente sostenuta dalla figlia ed erede della dama scarlatta Maria Kaina, si associa un'importante fazione del cast di Pathologic: gli Utopians, allineati con il protagonista Bachelor.

Uniti dalla loro posizione lungo l'orlo della propria umanità, hanno la capacità di scrutare verso mondi diversi dal proprio, in cui potrebbero realizzare il proprio potenziale. Vivono destinati a compiere questo salto, in un modo o nell'altro.

Il cuore abitativo della città sul Gorkhon risiede nei Nodi, quartiere incastonato tra due emissari del fiume, il Gullet (*Trangugiare*) e il Guzzle (*Ingozzare*). Vi risiedono giustizia e crimine quasi come vicini di casa: Il Municipio scruta da lontano i magazzini delle merci della stazione, covo della criminalità organizzata della Città così come degli intraprendenti gruppi di orfani dediti a rubare e scambiarsi e proiettili e medicine di contrabbando. Chine sul fiume, invece, la Shelter, casa della famiglia del generale Ravel, ridotta a un membro soltanto, e il Trammel, biblioteca e residenza della signora Lyuricheva, brillante e solitaria matematica della Capitale.

Tra le case, il misterioso Teatro, noto per le sue profetiche rappresentazioni notturne opera di maschere bianche, e il Lump, residenza della seconda famiglia più influente della Città. Gli Olgimsky, governatori di soldi e uomini, calore e forza vitale, danno da mangiare all'affamata Città. Sotto la guida di Big Vlad Olgimsky il vecchio, la famiglia ha fondato il Bull Enterprise, il cuore dell'industria cittadina, responsabile della maggior parte del denaro e delle forniture che alimentano la Città. Ricavando carne e pelli dai tori della Steppa, è colpa del Bull Enterprise se l'acqua del Gorkhon è

velenosa, le interiora e il sangue di scarto semplicemente riversati nel fiume. Nelle fabbriche Olgimsky lavora un terzo della città, e la maggior parte della forza lavoro è composta da membri del Kin, costretti a vivere rinchiusi nel Termitary, enorme mattatoio. Le terre e il sacro Abattoir del Kin sono stati snaturati dall'industria. Vlad Olgimsky non è interessato a nulla se non al profitto, e dopo la morte di sua moglie, Victoria Olgimskaya, bianca dama dei sogni la cui benevolenza bilanciava il fuoco della dama scarlatta dei Kain, sembra essersi cementata una profonda distanza tra lui e i suoi figli (che portano il peso dei nomi di entrambi i genitori). Mentre il figlio maggiore, Vlad il giovane, si è allontanato dalla casa del padre tanto da allinearsi con gli Utopian, la piccola dama Victoria Olgimskaya, soprannominata Capella, ha ereditato la chiaroveggenza della madre, ed è divenuta il bastione di una nuova fazione, i Termites. Ideologia allineata con la preservazione della Città, della sua terra e del suo futuro, è piuttosto peculiare, poiché vi aderiscono inconsapevolmente i bambini che erediteranno la Città in futuro. Molti bambini costituiscono personaggi fondamentali in Pathologic, hanno forti personalità e detengono già un certo potere all'interno delle loro piccole comunità. Ai Termites si allinea il protagonista Haruspex, in quanto favorito da Capella per portare a compimento la sua visione per la Città, così come nel caso degli Utopian, il protagonista Bachelor e Maria Kaina. Infine, acciambellata contro il Gullet, la Terra è il distretto della Città proiettato verso la Steppa, le sue case più umili piano piano diradandosi nella sua distesa dorata.

In lontananza, in controluce al sole del tramonto, antichi luoghi rituali e altari sacrificali sussurrano ancora a chi vi si avvicina. Le campanelle del cimitero accolgono chi visita, ricordando le offerte da offrire ai deceduti. Così come il Cortile di Pietra può vantarsi del Polyhedron al suo culmine, dalla Terra emerge l'Abattoir, e con esso l'industria del Termitary e del Bull Enterprise. Una funivia usata per la macerazione e trasporto della carne dalla stazione all'Abattoir forma il limite della Città, oltrepassando l'acquitrino del Gorkhon. Quando cinque anni fa una malattia misteriosa era già esalata dalla Steppa e aveva bruciato e infestato il quartiere della Terra più povero, esso era stato sigillato, una stretta tomba per tutti quelli al suo interno, malati e non ancora. Distretto grezzo, vi abitano diverse figure enigmatiche, strabordanti di segreti, come I proprietari del bar *Il Cuore Spezzato*, geniali architetti gemelli dediti allo sbronzarsi con speciali intrugli ricavati dalle erbe della Steppa, o la strega dalle gambe d'osso che ha trovato residenza nel quartiere un tempo devastato dalla malattia. Oppure l'ex acrobata circense dall'aspetto angelico nascosta nei Willows, scura casa un tempo appartenuta a una donna dal destino tragico, legato al suo.

O ancora il celebre e unico dottore della città, vedovo mai risposato, e il suo giovane apprendista, aspirante erede del dottore in assenza del suo figlio legittimo, di ritorno da studi e guerra.

Arroccati nel loro Rod, minacciosa residenza munita di torre, i Saburov scrutano il loro terzo di Città. Coppia senza figli, Alexander e Katerina sono uniti da incrollabile devozione. Sede del potere esecutivo, i Saburov sono le ossa della Città, l'ultima potente famiglia a insediarvisi. Ma come chiunque nella Terra, anche loro portano un grande peso con sé. Fu difficile per Katerina affermarsi come dama della Terra, trovatasi tra l'incudine della dama scarlatta Kain e il martello della dama bianca Olgimsky. Ora, dopo la loro morte, si sente costretta a rimpiazzare la forza di entrambe, invano. La chiaroveggenza, le visioni, i sogni ebbero da sempre un immenso peso sulla sua mente: fu semplice allungare una mano in cerca di sollievo e trovarvi la morfina. Coi pensieri offuscati, Katerina persiste nella sua convinzione di ricevere le sue profezie direttamente dalla Terra, senza accorgersi del maligno e illegittimo tramite che da sempre gliele ha sussurrate. In cerca di un erede, i Saburov offriranno una casa alla giovanissima protagonista Changeling, unita a Katerina dalle stesse superstizioni e accuse. La ragazzina, destinata al ruolo di Dama che la madre adottiva non è mai stata capace di realizzare appieno, diverrà la protettrice degli aderenti alla fazione degli Humbles: anime nere come la fuliggine, ognuno di loro nasconde un segreto sinistro, bugiardi, ladri, traditori, accolti sotto l'ala di un'aspirante santa.

Artemy Burakh, the Haruspex - L'aruspice (sente) (ritmi), il Sacrificio, le radici, la famiglia, la Volontà, la violenza, il cuore, la terra, sangue e organi. - *A choice is right as long as it's willed.*

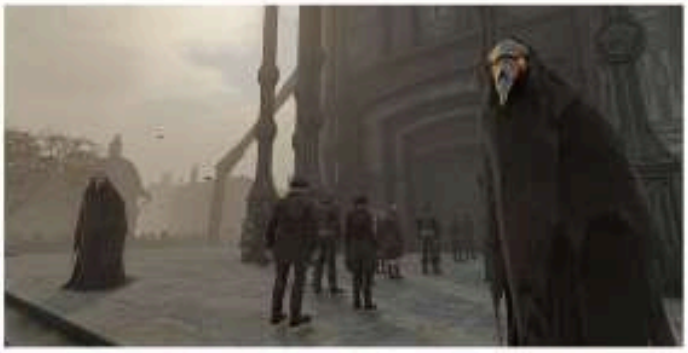
Pathologic 2 è la storia di Artemy Burakh, e si apre *in Medias Res*, al termine dello spettacolo. Il sipario si apre sulle rovine del palcoscenico, su una Città distrutta dalla malattia.

Un avvertimento di ciò che sarà, una visione di un futuro maledetto dalle scelte di un attore precedente. La Peste spessa nell'aria pesante, Artemy ha fallito, ogni alleato perduto. Artemy Burakh ha vissuto nella Capitale da quando aveva sedici anni per studiare chirurgia, vera medicina, incoraggiato dall'amato padre a superare le credenze folcloristiche radicate nella storia della sua famiglia. Suo padre Isidor Burakh era un menkhu, un conoscitore di Linee e leader spirituale dell'intero Kin, qualcuno capace di spezzare un osso ancora e ancora affinché esso prendesse la forma necessaria. Capace di occuparsi del Kin così come dei bisogni della Città e delle fantasie delle sue Famiglie, egli rappresentava una vera forza unificatrice tra le mille ideologie locali. Un giorno d'autunno, Isidor Burakh invia una richiesta di aiuto a suo figlio, una lettera che tradisce una preoccupazione insolita per una persona dal carattere di Isidor. Il Figlio non è capace nemmeno di aspettare che il treno arrivi in stazione: scelta la sua Linea, inizia a camminare indietro verso la direzione della sua Città, allontanandosi nella steppa e sperando di imbattersi in un treno lungo la strada. Sullo stesso treno cargo su cui Artemy riesce ad arrampicarsi, un disgraziato dai capelli rossi e dal viso segnato si risveglia all'interno di una bara. Gli offre di giocare a dadi e sembra preoccupato di dare una buona impressione di sé quando anche lui raggiungerà la Città. Artemy è solo su quel treno, e con lui si introduce la Morte. La Città natale di Artemy lo accoglie a coltelli sfoderati: tre uomini lo assalgono appena il giovane mette piede in stazione, e con un ghigno tanto minaccioso quanto insensato, trovano la loro fine sotto i suoi pugni disperati.

Cercavano l'assassino di due delle più importanti figure politiche della Città, scomparse quella stessa notte. Egli avrebbe dovuto però *fuggire* su di un treno, non scendervi, e la violenza alimentata dalla paura è capace di essere tanto ingenua quanto letale.
Artemy, esausto, affamato e ora sanguinante, scoprirà di essere stato accusato della morte di suo padre, avvenuta poche ore prima che egli arrivasse in città, e ora si trova davvero colpevole di ben tre omicidi. Dovrà cercare aiuto presso le amicizie che aveva condiviso da bambino durante la sua infanzia passata nella Città, e le troverà cambiate profondamente, segnate dalla solitudine e dalla crescita. Cinque anni prima, l'epidemia aveva già mostrato il suo volto orribile alla città, e Isidor Burakh l'aveva soffocata senza scrupoli. Rientrando in contatto con le tradizioni che suo padre rappresentava e impugnando gli strumenti che egli gli aveva lasciato in eredità, Artemy dovrà provare alla Città di essere davvero ancora figlio di Isidor, un aruspice, un menkhu, responsabile dell'armonia con il Kin.

Ogni protagonista di Pathologic è destinato a compiere grandi sacrifici per portare a termine i propri obiettivi, e mentre Artemy sarà capace di ricucire una Città fratturata e di trovare una vera e propria cura per la Sand Pest, sarà costretto a sacrificarne la magia, e il mistero. Artemy potrà essere un dottore quanto un macellaio, e le sue mani sporche di viscere, incrostate di sangue, arriveranno a compiere tanta violenza quanto aiuto. Passo dopo passo l'aruspice si incammina nelle budella della Città e la ritrascina verso il passato fino a ricordarle le sue origini.

La Città è tua, Burakh. Possa tu scoprire presto quanto in profondità, quanto lontano le sue radici percorrono la tua spina dorsale. Possa tu abitarla; affondare attraverso i suoi pori. Conosci vena e arteria, nervi e cellule del sangue. Non hai bisogno di casa oltre la Città stessa.



Il Teatro in Pathologic 2 -

Pathologic 2 si giova di un inquadramento narrativo piuttosto particolare, un richiamo ai temi di futilità e falsità già toccati in Classic HD: ogni evento, ogni personaggio, ogni pedina si rivelava prima l'opera di due bambini divini intenti a giocare con le bambole nel loro castello di sabbia, i *Powers that Be*, e poi

dei The Ones Who Orchestrated the Whole Thing, metafora per gli sviluppatori stessi dietro alle maschere di Executor e Tragedian. Diversamente, in Pathologic 2 il medium è il teatro. Svelati i primi strati di metanarrativa, Artemy Burakh non è nemmeno un personaggio reale, ma prima un attore assunto da un grottesco teatro in modo da vivere attraverso la sua storia, sostituito in ogni istanza di morte, e poi il giocatore stesso, in diretta interlocuzione con il gioco e superiore ai suoi trucchi. Possiamo estrapolare dai trailer per Pathologic 3 (l'ipotetica storia del Bachelor) che il suo medium sia il cinema, meno interpretativo del teatro, una bobina che si può riavvolgere e lasciare andare a piacimento, perfetto parallelo per i suoi temi di conflitto e corsa contro il tempo.

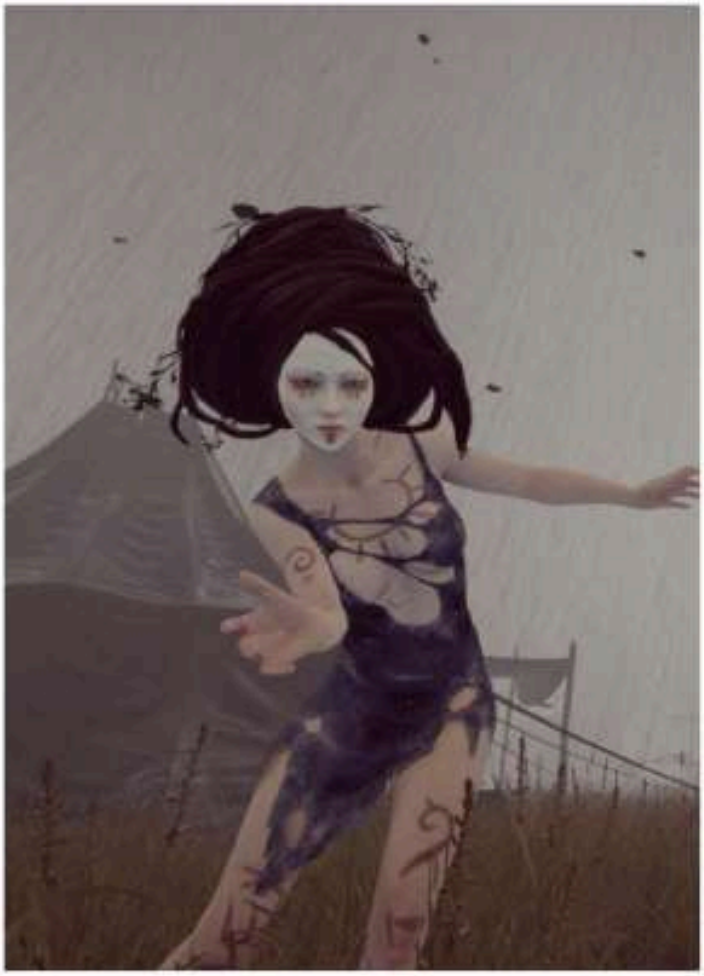
Daniil Dankovsky, the Bachelor - Il laureato (vede), Il Nemico Invisibile, l'utopia, la Verità, la passività, la mente, la scoperta, Thanatica, visione e cervello. - *There is only one truth.*

Disponibile esclusivamente in Pathologic Classic HD, la storia del Bachelor non è di un trionfo, o di una crescita personale. Direttamente dalla turbolenta e brillante Capitale, Daniil Dankovsky era un illustre Thanatologist, acclamato quanto odiato dalla comunità scientifica per i suoi esperimenti sfacciatamente vittoriosi contro la morte. Non davvero un dottore, ma un uomo di medicina ciò nonostante, e un dandy indubbiamente, aveva fondato la splendida Thanatica, centro di studi volto alla ricerca della morte come fenomeno obsoleto e fondamentalmente superabile, un ostacolo alla vita eterna che l'uomo, per Daniil, sarebbe stato capace di ottenere. Fiero dei suoi successi, dopo una lunga corrispondenza con dottor Isidor Burakh di Città sul Gorkhon, Daniil decide di fare visita alla sperduta Città, rinunciando alle comodità e al lustro della sua Capitale, in modo da incontrare Simon Kain, noto per la sua straordinaria longevità. Daniil spera così di svelare finalmente i segreti dei Kain e del loro misterioso Polyhedron, miracolo dell'architettura, di dissipare i sospetti e le accuse che condannavano alla distruzione la sua Thanatica e di trovare una definitiva soluzione all'inevitabilità della morte.

Accolto nell'avvolgente Stillwater, la mattina del giorno del suo colloquio viene però a conoscenza della morte del suo sfuggente interlocutore, "drago immortale" antico quasi quanto la città stessa.

Da quel momento, senza più un obiettivo e rinchiuso nella Città per opera delle sue stesse precauzioni contro l'epidemia che senza preavviso inizia a devastare distretto dopo distretto, Daniil è usato dalle Famiglie più influenti della Città, spinto in posizioni di responsabilità critica nella gestione dell'epidemia senza preparazione o collaborazione. Il peso della vita di ogni cittadino grava su di lui. Gli esseri umani sono imprevedibili, e per quanto Daniil sia un diplomatico nato, non è abituato a lavorare se non con la carne fredda della morte.

Nel caso di un'epidemia, prima l'incredulità e poi il terrore sono i nemici dell'uomo, e Daniil dovrà fare i conti con entrambi. Ogni coprifuoco imposto nel tentativo di salvare gli abitanti della Città lo porterà a essere ancor più odiato, e la rete di intrighi e misteri renderà ogni passo ancora più arduo, stringendosi intorno a lui.



La storia di Daniil non è di vittoria, la città è stata perduta nel momento in cui la prima ondata di Sand Pest non è stata soffocata, e il suo approccio nella ricerca di un vaccino per salvare i superstiti piuttosto che una cura per chi sarebbe stato inevitabilmente contagiato è testamento dell'approccio disperatamente sbagliato di Daniil. Il Bachelor non deve affermarsi nel suo ruolo come l'Haruspex. Questa avventura non è un compimento della sua storia, ma la sua rovina. La città è perduta, e per lui non resta che guardare al Polyhedron, ultimo brillante bastione del senso e della ragione che Daniil portava con sé nel momento in cui era arrivato per la prima volta nella Città. Salvare il Polyhedron significa salvare tutto ciò che resta del suo lavoro e della sua identità, la prova della realtà del sogno della famiglia Kain.

Il nido di marmo della Morte.

Birdies, birdies, gather ye here, around the Marble Nest - La Bachelor route per Pathologic 2 non esiste ancora, ma è attraverso i suoi occhi che i fan che attendevano la pubblicazione del primo remastering di Pathologic hanno potuto assaggiarne una demo per la prima volta nel 2016. Pathologic: The Marble Nest non nasce come un'anteprima della Haruspex route, ma piuttosto come un esperimento di presentazione delle nuove meccaniche introdotte dal remastering e come un'introduzione ai temi e al tono del progetto finale.

The Marble Nest è semplicemente straordinario: è strutturato nell'ambito di un singolo giorno, l'ultimo per la città prima della fine di tutto, e vede Daniil intrappolato in un incubo di sua costruzione. Daniil ha già vissuto questo giorno da lungo tempo, e si trova già in preda alle febbri e deliri della Sand Pest. Rifiutando di morire, ha ostinatamente scacciato la Morte stessa in modo da ritentare e rivivere quell'ultimo giorno fino ad aver riconosciuto i suoi errori ed aver trovato quale avrebbe potuto essere un singolo esito vittorioso per il suo destino. Assistendo alla sua stessa processione funebre, corre contro il tempo cercando di proteggere dalla possibilità di nuovi portatori di peste l'ultimo bastione di superstiti arroccati nel perimetro del Cortile di Pietra. Il resto della città è bruciato, l'Haruspex è morto subito dopo aver prodotto la sua Panacea. Non resta che riuscire ad accettare la propria dipartita, nel modo giusto. La caratterizzazione di Daniil in The Marble Nest è spettacolare nel suo dialogo diretto con il suo nemico giurato, la Morte, che insiste nello schernirlo e umiliarlo. Lo consiglio vivamente come primo approccio a Pathologic per chiunque fosse interessato.

E perché, perché sei venuto in città nello stesso momento [della peste]? Sei senza dubbio un eroe. Quasi un creatore di miracoli... [...] vuoi davvero tornare a essere uno schiavo? I Powers that Be ti stanno piegando alla sottomissione secondo il loro stesso disegno!

Clara Saburova, the Changeling - La devota (parla), la magia, la Menzogna, le mani, la fiducia (e la mancanza di essa), la Peste, contatto e pelle. - *Only the heart will show you the right choice!*

Ultima protagonista, la cui storia diviene disponibile solamente dopo aver completato le vicende di Bachelor o Haruspex, Clara è un personaggio molto complesso e difficile da interpretare, proprio a causa di quanto lei sia legata alla Città più di ogni altro protagonista.

Clara è introdotta alla Città emergendo dalla fredda terra del Cimitero, svegliandosi in una tomba poco profonda a forma e immagine del suo corpo.

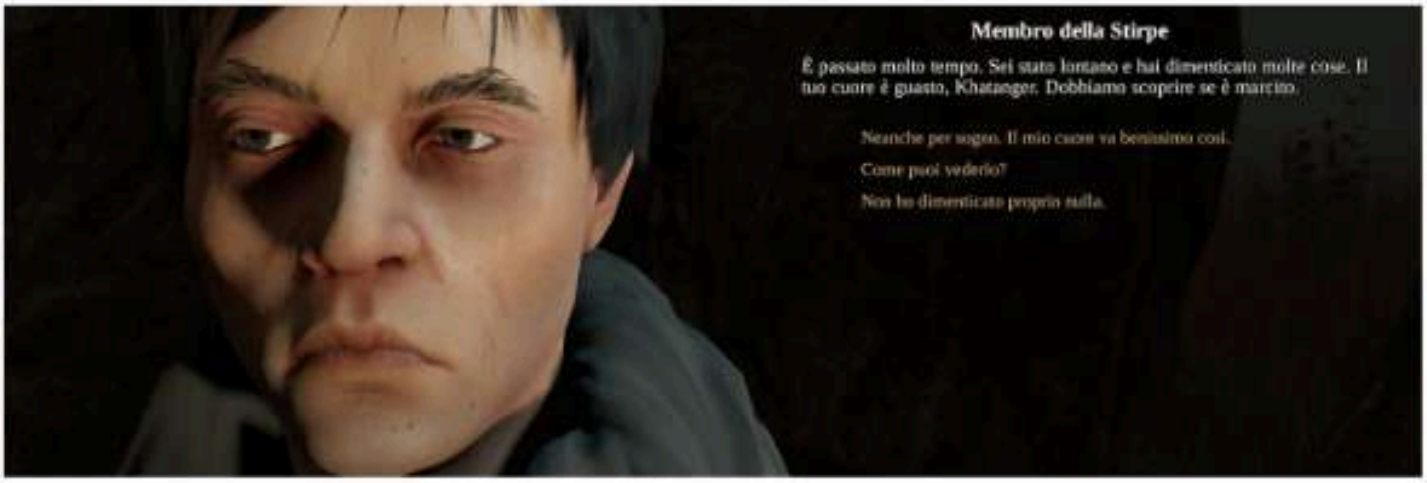
La nebbia china sul terreno le solletica il viso, e una ragazzina dai grandi occhi grigi prende conoscenza, consapevole del suo nome ma non del suo destino. Il sonno non le ha portato conforto, solo sogni profetici che le suggeriscono come le sue mani siano capaci di un miracoloso tocco curativo. La schiena e le gambe le fanno male come se avesse camminato per molti chilometri. Le sue unghie sono incrostate di fango, ci sono tracce di sangue secco sulle sue ginocchia. Mancano poche ore all'alba.

Una presenza, un sussurro snervante la introduce e, studiando gli occhi spaventati della giovane custode del cimitero Grace, Clara comprende come la bimba avesse già incontrato un viso simile al suo. La sua esistenza è un'offesa inspiegabile alla razionalità del mondo.

Nonostante ciò Clara è accolta nella casa dei Saburov, amata da Katerina, che vede in lei e nella sua dualità un grande potenziale, e cautamente osservata da Alexander, che stenta a fidarsi di una presenza simile, ma che è disposto a tollerare per il bene di sua moglie. Una voce gira in città, su di una donna di argilla dalle gambe di osso, una strega portatrice di caos, Shabnak-adyr, assassina di Isidor Burakh e Simon Kaine e, quando la Sand Pest inizia a diffondersi, anche portatrice della piaga. Molte dita puntano su Clara, costretta a difendersi con il potere che risiede nelle sue mani, tanto curativo quanto distruttivo. Cercando di dissipare i sospetti di Saburov, Clara racconta di una sorella gemella dal volere malevolo, e con ogni sua parola ella diviene più reale. Due ragazzine ora sostengono di chiamarsi Clara e, per quanto si cerchi di comprenderle, è impossibile determinare le loro intenzioni. Non esiste una Clara buona e una cattiva, esiste solo una santa dalle tasche piene di grimaldelli.

Eppure, Clara sa che per salvare la Città e tenere al sicuro le persone legate a lei, ogni giorno dovrà scivolare attraverso l'aria pesante di peste e tanfo di morte nei distretti devastati e affrontare sua sorella che la attende puntuale nel cuore dell'infezione, nella ferita purulenta. Con parole dolci, Clara dovrà convincere se stessa ad abbandonare la ferita, tornare a casa da sua madre. Nessuno sa se in qualche modo la peste risieda davvero in lei, nemmeno lei stessa.

La storia di Clara è quella di una ragazza ladra che ha riscritto il suo passato, ha smesso di essere un cieco strumento del destino e si è trasformata in una libera operatrice di miracoli. Clara crede con convinzione che le persone possano davvero cambiare il mondo pentendosi dei propri peccati e facendo ammenda. Clara crede davvero di essere capace di salvare entrambi i miracoli della Città sul Gorkhon, che la definiscono e da cui non possono essere separati, e che questo sia possibile operando un ulteriore, massimo miracolo.



Clara ha fatto un sogno. Una mattina nebbiosa, dopo aver oltrepassato un cancello, passeggiava assorta, mucchi di foglie secche fruscianti al suo passaggio. Una voce familiare la chiamava. Sollevando gli occhi, vide sua sorella gemella che indicava un vecchio che si contorceva e piangeva per un'insopportabile agonia. Clara si lanciava verso l'uomo per salvarlo con il suo tocco miracoloso, ma lo stesso faceva anche sua sorella! Le ragazze non potevano che scambiarsi occhiate confuse.

3. The day is over. Your timely efforts allowed your supporters to remain unharmed. A new mime performance is being rehearsed at the Theater. - *Discussione sul Gameplay*

Per quanto sia consueto che un artista ami i fruitori della propria opera, talvolta egli può tentare di stabilire con loro un rapporto più viscerale, che non sottintenda la loro approvazione. Sin dalla sua ideazione, Pathologic è stato pensato come un'esperienza sorprendentemente punitiva e realistica, senza allegorie per la sofferenza che la simulazione doveva rappresentare. Un gameplay poco intuitivo e lento, un racconto comprensibile solo in seguito a un'attenta analisi, l'insolenza nella presentazione di una storia in diretta comunicazione con il giocatore, pronta a schernirlo per la sua incompetenza o ingenuità. L'esperienza varia profondamente da Classic HD a Pathologic 2, ma molte delle meccaniche di gioco persistono.

Tutti gli eventi che traspaiono nella Città sul Gorkhon si dovranno realizzare nell'arco temporale di 12 giorni, lungo la durata dei quali il protagonista riceverà lettere e incarichi dalle più svariate figure e per i più diversi scopi. Le vite dei personaggi sono costantemente minacciate dalla peste o dalla loro stessa imprudenza, e la loro sopravvivenza è determinata dalle missioni che il protagonista deve affrontare ogni giorno. Fallire nel giungere al loro compimento prima che la situazione diventi critica determina la perdita di un alleato, o il suo contagio, spesso sinonimi. Per raggiungere la fine del gioco e poter discutere del fato della Città con l'Inquisitrice e il Comandante militare giunti nella Città al fine di *risolverla*, il protagonista dovrà essere riuscito a proteggere almeno le persone allineate alla propria ideologia e svelare i segreti della Città permessi al loro limitato punto di vista. Altrimenti, il suo potere di scelta gli è semplicemente strappato via, ogni cosa perduta.

Riuscire a compiere il ruolo di protagonista presuppone però… essere vivi.

Tutti gli eventi che traspaiono nella Città sul Gorkhon si dovranno realizzare nell'arco temporale di 12 giorni, lungo la durata dei quali il protagonista riceverà lettere e incarichi dalle più svariate figure e per i più diversi scopi. Le vite dei personaggi sono costantemente minacciate dalla peste o dalla loro stessa imprudenza, e la loro sopravvivenza è determinata dalle missioni che il protagonista deve affrontare ogni giorno. Fallire nel giungere al loro compimento prima che la situazione diventi critica determina la perdita di un alleato, o il suo contagio, spesso sinonimi. Per raggiungere la fine del gioco e poter discutere del fato della Città con l'Inquisitrice e il Comandante militare giunti nella Città al fine di *risolverla*, il protagonista dovrà essere riuscito a proteggere almeno le persone allineate alla propria ideologia e svelare i segreti della Città permessi al loro limitato punto di vista. Altrimenti, il suo potere di scelta gli è semplicemente strappato via, ogni cosa perduta.
Riuscire a compiere il ruolo di protagonista presuppone però… essere vivi.

Oltre che alla propria Salute, indicatore influenzato da ogni altro, il protagonista dovrà prestare attenzione alla propria Fame e Sete, Stanchezza e Immunità all'epidemia. Sarà quindi necessario mangiare e bere, il che risulterà sempre più arduo a causa dei prezzi gonfiati dalla richiesta epidemica di una Città i cui unici mezzi di sussistenza, i treni, non possono più arrivare; dormire, e decidere di impiegare preziosissimo tempo che potrebbe essere utilizzato per risolvere la sofferenza della Città; trattare la propria malattia, da cui quasi sicuramente si verrà contagiati, con la medicina, rara e di contrabbando.

Infine, ultimo indicatore cruciale è la Reputazione, il rispetto che la gente mostra verso il protagonista, conseguenza delle sue azioni. Una Reputazione bassa è una condanna all'esclusione dai servizi come negozi e farmacie e all'essere attaccati per strada da cittadini vendicativi. Nella disperazione dell'epidemia, la giustizia è arbitraria.
L'epidemia si svolge in tempo reale, influenzando sia le meccaniche di gioco che la trama. Ogni ora la peste miete più vite e la conservazione della propria mente e corpo non è scontata.
Esiste un sistema di combattimento, per quanto rudimentale, in entrambe le iterazioni di Pathologic, ma è importante ricordare come i protagonisti non siano infallibili macchine da guerra, ma due dottori inesperti e una ragazzina dalle mani troppo piccole per afferrare un fucile. In Pathologic, non servono molti proiettili per uccidere o essere uccisi. La vita ha un valore immenso.

4. Conclusione - Cos'è un'Utopia?

Le utopie sono solitamente costruite per incarnare la giustizia perfetta, la libertà o la parsimonia economica. Questa, tuttavia, è diversa. Questa Città non è un "luogo che non esiste"; è un "luogo che non può esistere". Non deve esistere. È un fenomeno al di là della realtà abituale, che contraddice le leggi del buon senso e incarna ciò che non deve essere conosciuto, sentito e visto dagli uomini. E tuttavia è stato creato e materializzato a discrezione umana. [...] Una Città meravigliosa sta improvvisamente iniziando a morire. Nessuno sa perché. Perché proprio questa, colei che è riuscita a produrre una meraviglia? [...] Il Miracolo che è stato accidentalmente incarnato nel Polyhedron è costretto a rimanere lì, catturato dalla carne della città che lo ha nutrito con le sue risorse, persone e caldo sangue. Questa carne è diventata il suo grembo e la sua prigione. I miracoli schiavizzati non muoiono per la cattiveria di nessuno: è solo la loro natura. Non puoi tenere un miracolo tra le mani, puoi solo tenerne il cadavere.

È difficile esprimere quanto sia importante per me Pathologic, una storia capace di portare il peso di una caratterizzazione estremamente umana dei suoi personaggi e in cui arduo individuare in qualcuno di loro una persona positiva. Così, nessun essere umano presenta una sola faccia, o intenzioni dai fini solamente buoni o solamente malevoli: il mondo di Pathologic non si aspetta di guardare verso nessuno con favore: la sofferenza delle circostanze è destinata ad abbattersi senza discriminazione sui corpi e le menti di ognuno. Il giocatore, se disposto a condividere la fatica e il dolore del protagonista di sua scelta, avrà l'opportunità di essere partecipe di un mondo davvero straordinario e di compiere scelte fondamentali per il suo futuro.

Consiglio vivamente Pathologic 2 e la sua demo The Marble Nest a chi intendesse interessarsi a Pathologic per la prima volta, la loro narrazione più intuitiva e d'effetto per un fruitore moderno rispetto a Classic HD. La prima versione di Pathologic è però l'unica a poter offrire un quadro completo delle esperienze dei tre protagonisti, e possiede uno charme e una profondità molto particolare che si è leggermente dissipata attraverso la lente della prospettiva esclusivamente Burakh di Pathologic 2. La Città delle Città, dietro al velo della sua Utopia, aspetta di essere risolta, fauce aperta pronta a inghiottire chi vi si imbatta. Auguro buona fortuna a chiunque tenti l'impresa!

Di Lara Goano

Impaginato da: Martina Gavosto