



BENVENUTI
SU

NUOVA EDIZIONE

ALCATRAZ

IL GIORNALINO DEGLI STUDENTI

ISTITUTO
I.T.T GIORDANI

FEBBRAIO 2023

A V O I L E T T O R I

*Cari lettori di Alcatraz,
è con grande piacere che vi presentiamo la nuova
prima uscita di quest'anno e con essa la ripresa
delle attività. Quest'anno l'apertura della redazione
è stata particolarmente difficile, ma grazie
all'impegno e alla passione dei nostri redattori,
siamo riusciti a farla funzionare.*

*Siamo felici di presentarvi il nostro giornalino,
frutto del nostro lavoro e dedizione e speriamo che
possa offrirvi un'esperienza di lettura coinvolgente e
interessante.*

*Vi ringraziamo per aver scelto di leggere Alcatraz e
vi auguriamo una buona lettura, nella speranza di
poter continuare a contarvi tra i nostri lettori anche
in futuro.*

Un caro saluto,

Redazione Alcatraz

Benvenuti nel mondo di Alcatraz, il giornalino scolastico che vuole "farvi evadere"! Da dove nasce questo nome? Il nome Alcatraz è stato scelto dai primi redattori del Giordani, a causa dei numerosi cancelli che venivano montati in vari luoghi dell'Istituto. I cancelli, infatti, ricordavano quelli delle prigioni e così è nato il nome Alcatraz, che però non sta a indicare una prigione, ma, al contrario, un luogo dove la libertà del pensiero è al centro perchè dalle prigioni mentali si deve evadere, come indica il nostro logo.

Il giornale scolastico ha lo scopo di stimolare culturalmente gli studenti e di farli evadere mentalmente dalle routine quotidiane, ma soprattutto di liberare le menti dai lacci e sviluppare un pensiero autonomo e critico: perciò il nostro logo è un cervello che fugge da una gabbia. Vogliamo offrire contenuti interessanti, che aiutino gli studenti ad ampliare le loro conoscenze e a scoprire nuovi interessi.

Alcatraz è un progetto storico dell'Istituto, che nel 2019 ha vinto il premio "Campania Terra Felix" per il miglior giornalino della Regione, nel 2021 il premio "PenneSconosciute". Questi premi ci danno la conferma che stiamo facendo un buon lavoro e la spinta a continuare su questa strada.

Nelle nostre edizioni troverete notizie scolastiche, articoli di opinione, recensioni di libri e film, eventi scolastici e molto altro. Quindi, se volete rimanere aggiornati su tutto ciò che sta accadendo nella scuola e nel mondo, Alcatraz è il posto giusto per voi!



REDAZIONE

2023

GIORNALISTI

1. **Alessandro Artistico 1 C**
2. **Vadym Antonyuk 5 A I**
3. **Francesco Cammarota 4 A I**
4. **Alessandro Capuano 4 A I**
5. **Antonio Cioce 3 E**
6. **Guido Giuseppe De Leo 1 B**
7. **Luigi Di Napoli 2 F**
8. **Raffaele Errico 3 E**
9. **Diego Falconieri 4 A I**
10. **Francesco Ferrandino 3 E**
11. **Emanuel Fusco 2 G**
12. **Syria Giordano 2 F**
13. **Myriam Ionta 2 F**
14. **Raffaele Lombardo 4 E**
15. **Leonardo Mascolo 4 E**
16. **Eduardo Mirino 3 A E**
17. **Giuliana Monti 2 G**
18. **Rosa Mormone 1 A**
19. **Ferdinando Pacileo 5 A I**
20. **Giuseppe Paesano 4 A I**
21. **Andrea Palma 5 A E**
22. **Ernesto Passante 3 A E**
23. **Manuele Russo 3 E**
24. **Ismaele Sgariglia 4B I**
25. **Renato Volpicelli 4 B I**



CONTATTI



@alcatrazredazione



alcatraz@ittgiordanistrianonapoli.edu.it

IMPAGINAZIONE E GRAFICA

Vadym Antonyuk

COORDINAMENTO

Prof. Maria Antonietta La Torre

TUTOR

Prof. Roberto Schiano

SCUOLA

Open Day	07
Interviste	08-09
Il pistino	10
Una settimana in un mondo parallelo	11
Come possiamo ridurre la nostra impronta di carbonio?	12
Una settimana in un mondo parallelo (english)	13
Come possiamo ridurre la nostra impronta di carbonio? (english)	14



SCIENZA E TECNOLOGIA

Il mistero dell'universo: dove stiamo andando?	15
Il fenomeno Chat GPT	16-17
Ecologia e ambiente	18-19



CULTURA

Amare senza soffrire: in margine a un libro di Paulo Coelho	20
Viaggio nella paura primordiale: l'eredità di H.P. Lovecraft	21-23
Fabbricante di lacrime	24-25
Recensione "Un giorno questo ti sarà utile"	26



CINEMA E SERIE

The Truman Show	27-28
Come diventare grandi nonostante i genitori	29
Recensione "Vampire Diaries"	30-31
Black Mirror, un futuro non troppo astratto...	32-33



VIDEOGIOCHI

The Last of Us	34-37
Il vasto mondo di Harry Potter	38-39

MOTO E MOTORI

Novità promettenti per la nuova
vettura della Ferrari in vista del
prossimo mondiale di Formula 1 40



SAN VALENTINO 2023

Le miglior valentine di
quest'anno 44

RUBRICHE

Pillole di D&D 41-42



FUMETTI, INDOVINELLI, STORIE
E AFORISMI

FAKE NEWS

Rissa ad Alcatraz e Aforismi 43

Vignetta e indovinelli 45



OPEN DAY

Quest'anno, a differenza dell'anno scorso, siamo riusciti a realizzare tre giornate di "open day": il Covid non ci ha fermati, nessuno ci può fermare.

Sono stati predisposti dei percorsi guidati da noi studenti per permettere alle famiglie e agli studenti in visita di avere una visione completa della scuola. Ogni laboratorio è stato organizzato per dare dimostrazione alle famiglie delle attività che si svolgono in questa scuola.

Ho intervistato gli studenti interessati ad una possibile iscrizione in questa scuola e, fortunatamente, nessuno ne ha parlato male, e ho verificato che la maggior parte degli studenti era interessata all'indirizzo informatico, in seconda posizione a quello Chimico (Biotecnologie e chimica dei materiali) e infine gli altri indirizzi erano preferiti a pari merito. Il 60% dei ragazzi aveva già scelto questa scuola, mentre il restante stava ancora valutando diversi istituti. Tuttavia non ho dialogato solo con gli studenti che potrebbero iscriversi al Giordani: le interviste sono state varie, ad esempio, Ludovica, la nostra barista, mi ha raccontato della sua fantasmagorica storia d'amore, mentre degli accompagnatori (Bruno Sarnacchiaro e Eleonora Parrella) mi hanno chiesto di intervistarli e mi hanno raccontato della loro grande e molto molto tortuosa esperienza al Giordani, scuola che però non si sono mai pentiti di aver scelto. Ad ogni modo, i nostri laboratori offrivano tante possibilità, ad esempio il laboratorio di elettrotecnica offriva dei portachiavi in tema Giordani: stupendi! Spoiler: non sono terminati e alla fine dell'ultimo open day gli alunni se ne sono presi almeno 10 a testa. In aula Nitti di distribuivano i segnalibri personalizzati "Giordani striano" dei quali, come per i portachiavi, sono rimasti tantissimi (secondo me non li offrivamo abbastanza).



Nel frattempo (vedi box con le interviste) abbiamo verificato che la gigantografia del prof. Zampella realizzata da Leonardo Mascolo, a sua insaputa ovviamente, si svegliava prima di Alessandro, si muoveva di più di lui e durante l'open day ha fatto più movimenti lei che tutto l'istituto: prima se la prendeva uno, poi un altro, per portarla in giro: è stata per un po' con i ragazzi della redazione e infine sul monopattino realizzato dagli studenti di elettrotecnica. Queste informazioni sono frutto della mia esperienza in qualità di reporter dell'open day, e come ogni buon reporter mi sono documentato dalla fonte più affidabile, che in questo caso è proprio il creatore della gigantografia. (vai all'intervista)

Ferdinando Pacileo

INTERVISTE: LEONARDO MASCOLO

INTERVISTE: PROF. ALESSANDRO ZAMPELLA

D - Come mai la scelta di creare una gigantografia e perché proprio del prof Zampella?

R - L'idea mi venne casualmente quando un giorno, facendo compere da Leroy Merlin, vidi dei pannelli di polistirolo espanso. Non so perché, ma il mio pensiero ricadde subito sul creare una gigantografia del mio professore di italiano. Potremmo chiamarla intuizione, genio, pazzia... In ogni caso, mi misi subito all'opera: andai a cercare tutti i materiali necessari per l'esecuzione del mio progetto. comprai collante, polistirolo, assi di legno...

Poi venne la parte digitale, dovetti trovare una foto del prof adatta, ritagliarla ed impostarla su svariati fogli A4 poi da stampare.

Passarono svariati giorni e iniziai a prendere le misure e a pensare come fissare i vari pezzi in modo efficiente.

La mia idea era di averlo pronto per il giorno dell'open day, tuttavia arrivò la sera del giorno precedente all'open day ed era ancora tutto in fase di progettazione.

Non mi lasciai demoralizzare, mi rimboccai le maniche e mi misi al lavoro.

Dopo svariate ore finalmente finii la creazione del cartonato.

Tuttavia, rimaneva un problema: il trasporto.

Fortunatamente, un mio amico, al corrente del mio progetto, si offrì di darmi un passaggio, così ci incontrammo e dopo svariate prove per fare entrare il cartonato dentro la sua piccola citroen, riuscimmo a partire e raggiungere la scuola con il cartonato "quasi" integro.

D - Com'è stato accogliere tutte le famiglie?

R - E' stato molto soddisfacente e divertente, mi piace relazionarmi con le famiglie, soprattutto se sono interessate a questa scuola.

E' stato sicuramente anche faticoso, però faticoso in maniera positiva, un divertimento stressante, lo definirei così.

D - Com'è stato il lavoro di noi studenti?

R - La parte migliore di questi open day è stata proprio la vostra partecipazione, perché da un lato avete mostrato un grande attaccamento, dall'altra avete fatto un ottimo lavoro e siete riusciti a dare una buona impressione di quello che si fa a scuola. In tutti i laboratori, in tutti gli spazi, ecc...

D - La Gigantografia?

R - E' in un luogo segreto del quale io non conosco l'ubicazione, ma finalmente ho scoperto almeno che esiste ancora, non è stata buttata; è stata una lieta sorpresa fatta dal Mascolo, che mi ha fatto tanto ridere, però mi ha fatto anche piacere, perché l'abbiamo usata per scopo di ulteriore intrattenimento.

D - E infine è stato tutto ottimo?

R - Ottimo è l'aggettivo che avrei usato anche io: sì, sono stati tre open day ottimi.

INTERVISTE: LEONARDO MASCOLO

D - Qual è stata la prima reazione del prof?

R- Mentre io ed il mio compagno di classe ci avviammo per le rampe del nostro istituto con in braccio il profess... il cartonato del professore, lo vedemmo in distanza parlare con dei suoi colleghi. Lui ci notò e rimase incuriosito dall'oggetto che avevamo portato, che era a lui nascosto poiché girato "di schiena".

A quel punto io ed il mio amico rivelammo la sagoma al prof., che, sgomento per ciò che stava vedendo, fu ben felice di farsi un paio di foto vicino al suo clone. Il cartonato rimane tutt'oggi un'importante mascotte per noi studenti e per il prof stesso.

D - Dov'è adesso?

R- Purtroppo, la sua dislocazione è ignota. In seguito ad un incidente in cui un nostro compagno lo gambizzò, il cartonato fu tolto dalla circolazione da un collaboratore scolastico, e non sappiamo che fine abbia fatto.

Ciononostante, continua ad occupare un posto importante nel cuore di Noi Giordanini e la speranza di ritrovarlo e di poter di nuovo passare felici lezioni in sua compagnia non si affievolisce.



*Interviste a cura di Ferdinando Pacileo
con l'aiuto di Andrea Palma*



IL PISTINO

DI
EDUARDO MIRINO
MANUELE RUSSO

Non tutti sanno cos'è, ma è un elemento fondamentale per i ragazzi che vengono al Giordani a scuola.

Il pistino è un vecchio campetto di atletica, che la preside ha reso disponibile per noi studenti per parcheggiare i nostri veicoli a due ruote. Naturalmente bisogna seguire delle piccole e semplici regole: non bisogna fare tanto rumore, appena si parcheggia bisogna entrare a scuola, per accedere al pistino non bisogna uscire dalla palestra, ma dall'entrata principale della scuola.

Molto utile per noi e la sicurezza dei nostri motorini è il fatto che il pistino è un luogo sorvegliato da telecamere e quotidianamente dalla custode della scuola.



UNA SETTIMANA IN UN MONDO PARALLELO

ERASMUS + IN TURCHIA



Napoli 30/01/2023: si parte per andare in un altro mondo, un mondo verso cui abbiamo tanti pregiudizi, un mondo di paura e di terrore. Dopo un viaggio di più di 12 ore, sono arrivato in una casa come tante in cui sono stato ospitato da una famiglia che in 30 minuti è diventata anche la mia. Già dal primo momento ho messo da parte la stanchezza e mi sono avvicinato ad una mentalità diversa e a persone diverse. Una famiglia composta da 3 figlie (Sla, Gizem e Gülşah) una madre e un padre (che non ho conosciuto molto). La famiglia Tosun dal primo momento è stata disposta a darmi il cuore senza aver pregiudizi su chi potessi essere o quali fossero le mie idee. In questo viaggio ho potuto conoscere e vedere i paesaggi mozzafiato di Bursa, o il lungomare di Istanbul.

Questa esperienza mi ha aperto gli orizzonti: vivere delle cose simili ci permette di capire che molto spesso ci si fa delle idee sbagliate su di esse, circa posti e persone.

La Turchia è un paese dalla storia e dalla posizione geografica fondamentale per la creazione delle società moderne, crocevia di popoli e idee che sono alla base non solo del pensiero europeo-occidentale, ma anche dei paesi asiatici, quindi secondo me tutti i pregiudizi che abbiamo noi italiani verso questo paese sono nulli. Infine voglio concludere con un aforisma di Primo Levi che dice: Sradicare un pregiudizio è doloroso come estrarre un nervo.

COME POSSIAMO RIDURRE LA NOSTRA IMPRONTA DI CARBONIO?



Il tema principale di questo progetto Erasmus+ riguarda la sostenibilità ambientale. Sappiamo che l'impronta di carbonio ha causato un'enorme crisi climatica e che dobbiamo cambiare qualcosa prima che sia troppo tardi per la nostra generazione e per quella successiva. Le scuole coinvolte nel progetto (provenienti da Spagna, Italia, Germania, Portogallo e Turchia) sono consapevoli della crisi che stiamo affrontando e vogliono svolgere il proprio ruolo per sensibilizzare NOI, i loro studenti, alle sfide ambientali. Le varie attività pianificate dal team turco durante la nostra mobilità ci hanno dato una conoscenza più approfondita delle questioni ambientali e mi sento molto più motivato a cambiare il mio stile di vita per iniziare a far parte della 'soluzione'. Per me è stato come aprire una finestra sul mondo dell'ecologia. Abbiamo visitato una discarica il che ci ha dato un'idea dell'intero ciclo di smaltimento dei rifiuti, imparando quali sono le modalità corrette per svolgerlo. Inoltre, durante i cinque giorni della nostra permanenza a Istanbul, abbiamo visitato alcuni dipartimenti dell'Università di Aydin dove mi sono reso conto che la sostenibilità ambientale dipende dal contributo continuo (direi quotidiano) di molte discipline scientifiche.

Da non sottovalutare l'impatto che tale progetto ha avuto sulla mia motivazione verso l'apprendimento delle lingue e l'importanza dell'acquisizione della consapevolezza che "insieme possiamo cambiare le cose". Infine, il lavoro collaborativo non solo tra gli studenti della mia scuola ma anche con gli altri di paesi diversi mi ha fatto sentire un forte senso di appartenenza alla comunità europea



Guido Giuseppe de LEO

UNA SETTIMANA IN UN MONDO PARALLELO

ERASMUS + IN TURCHIA

**ENGLISH
TRANSLATION**



Naples 01/30/2023, 5,45 Am: setting off to another world, a world towards which sometimes people have so many prejudices as it can be a world of fear and terror. After a journey of more than 12 hours, I arrived at a house like many others where I was hosted by a family that became mine in just 30 minutes. From the very first moment I put my tiredness aside to approach a different mentality and different people. A family made up of 3 daughters (Sla, Gizem and Gülşah) a mother and a father (that I didn't know much). From the beginning the Tosun family showed to be willing to give me their heart without any prejudices ... no worries about who I could be or what my ideas were!!! Within this mobility I had the opportunity to see the breathtaking landscapes of Bursa as well as the marvellous waterfront of Istanbul. This experience has opened my horizons: experiencing similar things makes you understand that we often get wrong ideas about places and people. Turkey is a country with history and a fundamental geographical position for the creation of modern societies, crossroads of peoples and ideas that are at the basis not only of the Western Europe thought, but also of Asian countries', so in my opinion all the prejudices we Italians have towards this country are null and void. Finally I want to conclude with an aphorism by an Italian author, Primo Levi, saying: Uprooting a prejudice is as painful as pulling out a nerve.

HOW CAN WE REDUCE. OUR CARBON FOOTPRINT?



The main theme of this Erasmus+ project is about environmental sustainability. We know that carbon footprint has caused an enormous climate crisis and we need to change something before it is too late for our generation and the next. The schools involved in the project (from Spain, Italy, Germany, Portugal and Turkey) are aware of the crisis we are facing and want to play their roles to make US, their students, aware of environmental challenges. The various activities planned by the Turkish team during our mobility have given us an insight into environmental matters and I feel much more motivated to change my lifestyle in order to be a part of the 'solution'. For me it was like opening a window to the world of ecology. We visited a landfill to get an idea of the entire waste disposal cycle, getting to know which are the correct ways to carry it out. Furthermore, during the five days of our stay in Istanbul, we visited some departments of the University of Aydin where I realized that the environmental sustainability is depending on the continue (I would say daily) contribution of many scientific disciplines. Not to forget the impact that such a project has had on my motivation towards language learning and the realization that "together, we can change things". Moreover, collaborative work not only among the other students from my school but also among the others from different countries has made me feel a strong sense of belonging to the European community.



Traduzione a cura di Guido Giuseppe de LEO e Professoressa Patrizia Cardone

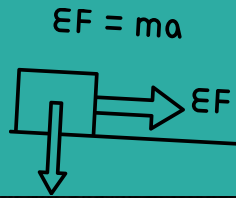
$$W = F \times S$$

$$\Sigma F = M \cdot a$$

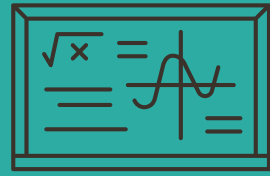
$$E = m \cdot c^2$$

IL MISTERO DELL'UNIVERSO: DOVE STIAMO ANDANDO?

$$E_k = \frac{1}{2} m v^2$$



$$f = \frac{n}{t}$$



Immaginate di essere in grado di osservare una particella subatomica da vicino, ma non essere in grado di sapere esattamente dove si trova e a che velocità si muove. Questa è la realtà descritta dal principio di indeterminazione di Heisenberg, uno dei principi fondamentali della meccanica quantistica.

Ma cosa accade quando si estende questo principio al cosmo intero? La cosmologia quantistica ci offre una possibile risposta: l'universo potrebbe seguire un ciclo di vita in cui si espande, si contrae e poi si espande nuovamente.

La teoria del ciclo di vita dell'universo suggerisce che tutto ha inizio con una singolarità, un punto di densità infinita in cui la materia e l'energia dell'universo sono altamente concentrate. Da questa singolarità, l'universo inizia a espandersi in un evento conosciuto come Big Bang, permettendo alla materia di formare galassie, stelle e pianeti.

Ma l'espansione non dura per sempre. A un certo punto, l'energia oscura inizia a dominare e rallenta l'espansione fino a quando l'universo non inizia a contrarsi in un evento chiamato Big Crunch. In questa fase, le galassie si avvicinano sempre di più l'una all'altra, fino a quando tutta la materia e l'energia dell'universo si concentrano nuovamente in una singolarità.

E poi, come per magia, si inizia una nuova espansione e un nuovo ciclo di vita dell'universo.

Questa teoria è supportata da alcune osservazioni scientifiche, ma non è ancora completamente confermata. Ci sono anche altre teorie, come quella dell'espansione dell'universo in modo esponenziale, senza fine, che descrivono un futuro diverso per l'universo.

Ma cosa significa tutto questo per noi? Significa che siamo solo un piccolo frammento di un universo in continua evoluzione e che ci sono ancora molti misteri da scoprire. E non c'è niente di più affascinante di questo.

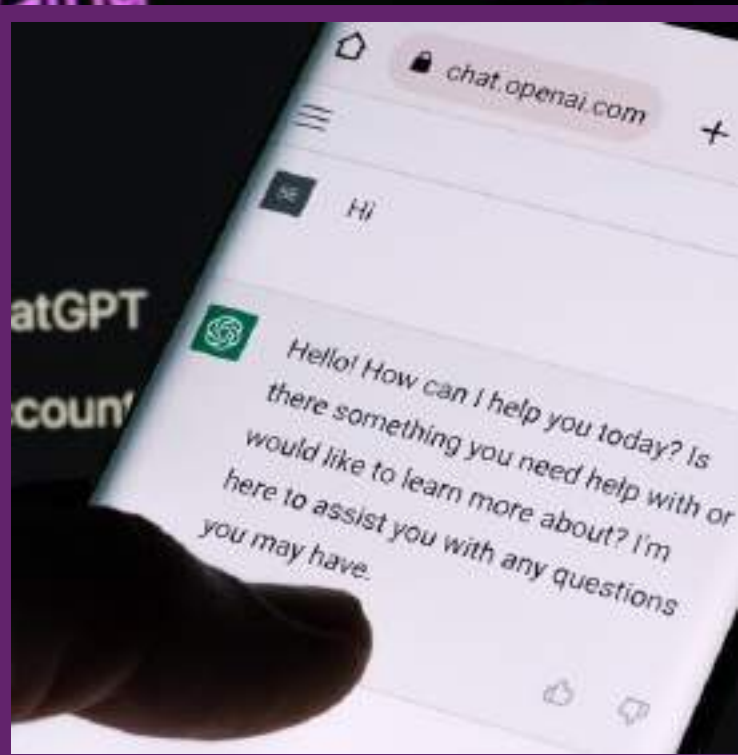
Questa è la realtà descritta dalla cosmologia quantistica, una possibile risposta al ciclo di vita dell'universo, un mistero affascinante che ci porta a continuare a cercare e scoprire sempre di più. In sostanza, la cosmologia quantistica ci offre una finestra sull'incomprensibile, unendo la meccanica quantistica con la cosmologia per cercare di capire l'origine e l'evoluzione dell'universo e la possibilità di una sua rinascita.

In conclusione, il principio di indeterminazione di Heisenberg ci offre una prospettiva unica sulla natura dell'universo e ci ricorda che ancora ci sono molte cose da scoprire. La cosmologia quantistica ci offre una possibile spiegazione del ciclo di vita dell'universo e la singolarità ci offre una descrizione plausibile dell'origine dell'universo. Continuiamo a guardare in alto e a cercare di capire l'universo, perché non c'è niente di più affascinante di questo.

Vadym Antonyuk



ChatGPT: Optimizing
Language Models
for Dialogue



IL FENOMENO CHATGPT

Giuseppe Paesano

Come stiamo vedendo in questi giorni, si sta diffondendo sempre più un fenomeno, o, per meglio dire, una IA (Intelligenza Artificiale) che sta rivoluzionando il mondo informatico: Chat GPT; sicuramente ne avrete sentito parlare e sicuramente qualcuno lo avrà anche utilizzato, ma vi siete chiesti come funziona Chat GPT?

Iniziamo subito dicendo che Chat GPT è una Intelligenza Artificiale Conversazionale che, tramite uno strumento di elaborazione del linguaggio naturale, interpreta ciò che un utente scrive, per preparare una risposta adeguata ed utile ad accontentare la richiesta dell'utente; la cosa più curiosa e per certi versi "disturbante" è che questa IA ha la capacità di imparare:

impara parole nuove, espressioni, simboli e tutto il resto, permettendo quindi di elaborare risposte nuove ed innovative. Infatti, Chat GPT utilizza il modello GPT-3 (3° modello di Generative Pre-Training), che è un modello di linguaggio basato principalmente sul Deep Learning, per creare dei testi il più simili possibile a quelli umani e per dare una risposta più "vicina" sul piano comunicativo all'interlocutore, andando quindi a svilupparsi nella branca dell'intelligenza artificiale nota anche come Natural Language Processing o anche NLP, che utilizza vari algoritmi di Machine Learning per "addestrarsi" su grandissime quantità di dati di testo e poi sviluppare informazioni nuove.



La Mancanza Di Creatività di Chat GPT

Questa capacità ha creato anche dei “problemi” dal punto di vista scolastico, poiché alcuni studenti e studentesse hanno utilizzato la IA per risposte a test ed esami (anche e soprattutto universitari), andando quindi ad “annullare” la capacità di apprendimento per ridurla ad un semplice utilizzo del bot per dare delle risposte pertinenti all’argomento. Oltre all’ambiente scolastico, Chat GPT ha generato molta discussione anche nell’ambito della programmazione informatica, poiché la IA è capace di creare codici di programmazione, ad esempio codici Java, C++ o addirittura pagine web con HTML, andando anche ad annullare il lavoro umano nella programmazione: questo è probabilmente il punto più critico per quanto riguarda la discussione sulla IA, poiché questa sua capacità, unita alla sua capacità di apprendimento, ha fatto pensare a molte persone che le IA avrebbero presto il posto dei programmatori, sostituendoli completamente nel loro lavoro.

Riflessione Sulla Questione Delle IA

Insomma, la capacità di apprendimento di questa IA ha fatto “correre ai ripari” alcuni studiosi, che pensavano che questo fosse il primo passo delle IA verso il controllo del mondo e la sottomissione dell’uomo ad esse. Ovviamente queste cose non accadranno mai, (o almeno, in un futuro lontanissimo) anche perché la nostra IA è una di quelle che viene definita “IA debole”, che per definizione è una IA sottoposta all’uomo, e che soprattutto esegue ordini che l’uomo le dà, a differenza della “IA forte”, che è quella a cui viene affidato il compito di svolgere qualsivoglia operazione la sua “mente” riesca ad immaginare ed elaborare; questo tipo di IA però non esiste ancora, e probabilmente non esisterà mai, poiché è estremamente complicato creare una IA che sia fornita di pensiero critico e pensiero “comune”.

Ecologia e ambiente



La possibilità di crescere economicamente salvaguardando le risorse è un tema che riguarda tutte le persone che sono consapevoli dei rischi che la Terra e gli abitanti stanno correndo tra inquinamento e cambiamenti climatici. In questo caso è opportuno citare la "sostenibilità".

MA COSA SIGNIFICA SOSTENIBILITÀ?

La sostenibilità è la condizione di uno sviluppo in grado di "assicurare il soddisfacimento dei bisogni della generazione presente senza compromettere la possibilità delle generazioni future di realizzare i propri".

Se parliamo di sviluppo sostenibile, è importante fare una distinzione tra economia lineare e circolare:
economia lineare: quella più distruttiva per l'ambiente e per gli esseri umani;
economia circolare: è una "legge" (decreto Ronchi) emanata dallo Stato italiano che regola la gestione dei rifiuti basandosi sul principio delle "4r" ossia :

Riduzione

Riutilizzo

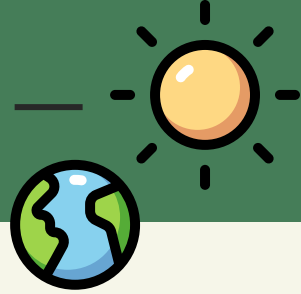
Riciclaggio

Recupero

Viviamo in una società influenzata dai mass media, dove l'apparire è più importante dell'essere: ciò ci porta a volere sempre di più. Il consumo di massa è molto radicato nelle società moderne, in cui da una parte ci sono i paesi ricchi che acquistano a prezzi bassi prodotti, beni e servizi che spesso arrivano da paesi poveri, i quali a loro volta, dall'altra parte, incrementano lo sfruttamento da parte delle grandi aziende dei lavoratori, spesso bambini.



Ecologia e ambiente



In questi ultimi tempi si sta sempre più spesso parlando del fenomeno del clima impazzito che è un problema enorme anche dal punto di vista economico. Incendi, tifoni e alluvioni, uragani e catastrofi naturali di vario genere flagellano il mondo provocando danni incalcolabili

Come esempio degli ultimi giorni abbiamo la catastrofe di terremoti in Turchia e in Siria con oltre 39 mila morti e varie persone ancora disperse sotto le macerie; il cambiamento climatico, infatti, è un fenomeno che sta sconvolgendo le dinamiche sociali del pianeta.

A ciò è collegato un altro pericolo ambientale: i rifiuti sono materiali di scarto delle lavorazioni e dei beni di consumo. Il loro smaltimento costituisce un grave problema nelle attuali società industrializzate e consumistiche, che influenzano l'ambiente e conseguentemente l'uomo e la sua salute. I rifiuti, se correttamente riciclati e trattati, possono essere una risorsa, sia perchè non vanno ad impattare sull'ambiente, sia per un vantaggio economico, in quanto dalla loro trasformazione è possibile ricavare nuovi oggetti che possono essere venduti. Un esempio è la trasformazione delle materie plastiche in indumenti.

L'Unione Europea ha condannato l'Italia a multe salate per la cattiva gestione dei rifiuti e delle sue discariche, in quanto le stesse non risultano rispettare le norme delle direttive europee e sono considerate abusive. Per oltre 30 anni c'è stato un commercio illegale di rifiuti pericolosi, che hanno alimentato le organizzazioni criminali quali: Camorra, Mafia, Sacra Corona Unita, che hanno fatto dei rifiuti e del loro smaltimento illegale un grande business.



Syria Giordano
Miriam Ionta

AMARE SENZA SOFFRIRE: IN MARGINE A UN LIBRO DI PAULO COELHO



Tutti vogliamo dare amore e riceverlo, ma perché continuiamo a farlo in modo sbagliato? Nessuno vuole soffrire, eppure tutti sono alla ricerca della sofferenza per dare amore. È un paradosso, ciononostante è così che va la società: figli che sacrificano i propri sogni per accontentare i genitori, genitori che lavorano e si sacrificano per tutta la vita per accontentare i figli. Un uomo va al lavoro per la realizzazione personale? No... lo fa per la famiglia. Tutti noi soffriamo per dare amore, sebbene sia strano a dirsi, ma è così. Siamo così solamente perché la società ci ha abituati in questo modo? È solo una nostra convinzione mentale, che ci è stata indotta dagli altri sin da bambini. Abbiamo sempre visto gli altri soffrire per qualcuno o soffrire per noi, quindi adesso per noi l'unico modo per dare amore è soffrire. Si può dare amore senza soffrire, ma dobbiamo cambiare la nostra prospettiva mentale, dal soffrire per amare, in amare senza soffrire. Ho voluto esprimermi su questo tema perché, grazie a un libro che ho letto, "Undici minuti" di Paulo Coelho, ho notato proprio che tutti noi soffriamo per qualcosa che invece dovrebbe essere il contrario di soffrire: amare.

VIAGGIO NELLA PAURA PRIMORDIALE: L'EREDITÀ DI H.P. LOVECRAFT

H.P. Lovecraft è stato uno scrittore e poeta statunitense vissuto tra fine '800 e inizio '900, famoso per le sue opere di letteratura horror e fantascienza e considerato il precursore angloamericano di queste. Le sue opere sono state descritte come "un inclassificabile amalgama di fantasy e fantascienza" dal maggiore studioso lovecraftiano, S. T. Joshi, e da Lovecraft stesso come "weird fiction" (dove weird sta per "strano"). Nonostante ciò, le sue opere hanno influenzato in maniera considerevole lo sviluppo successivo di entrambi i generi e molti scrittori che si sono ispirati ad esso. Lovecraft è un innovatore nel campo del pensiero e anche della psicologia, da un certo punto di vista; ha coniato la filosofia del cosmicismo, o meglio del pessimismo cosmico che è ben diverso da quello di Leopardi.

H. P.

LOVECRAFT



Secondo Lovecraft il mondo è privo di significato e ci sono molti segnali di ostilità a noi ignoti che non possiamo fronteggiare nemmeno coalizzandoci. Il tutto a causa del suo ateismo, che in realtà è misoteismo, infatti risponde a Nietzsche dicendo "che" Dio è morto o se esiste è cattivo". Le creature da lui ideate sono talmente potenti che sono paragonate ad antichi Dei. Un esempio di queste "forze cosmiche" è Azathoth, una divinità descritta da Lovecraft come "il padre del caos e il caos stesso". Azathoth rappresenta l'inconscio universale e la follia primordiale, l'esistenza è un suo sogno: se si dovesse svegliare noi cesseremmo di esistere. Lovecraft descrive Azathoth come un essere cosmico senza forma e senza mente, che governa l'universo attraverso la sua pura follia. Questa divinità rappresenta l'idea di Lovecraft che l'uomo è insignificante di fronte alle forze cosmiche e che la verità sull'universo è troppo sconvolgente per essere compresa.

Principalmente Lovecraft sviluppa queste idee influenzato dal periodo in cui vive, cioè nel trionfo del modernismo, quando le nuove scoperte scientifiche dell'800-'900 sono mostrate come relative, dove l'assenza di canoni e fondamenti dà le prime basi alla fisica quantistica dicendo che l'uomo non può conoscere o capire a pieno la realtà e non esiste un ordine per tutto, bensì un Caos.

Quindi l'uomo non può conoscere il mondo, che diventa "l'ignoto". Questa è un'altra delle idee di Lovecraft che si può notare nelle sue opere. Lovecraft sostiene che l'uomo non può comprendere l'ignoto, poiché esso è troppo grande e incomprensibile per la mente umana e soltanto provare ad avvicinarsi a comprendere questi antichi segreti porterebbe lo sfortunato a perdere la sua sanità mentale. Nella filosofia di Lovecraft, la controversia tra l'ignoranza e la conoscenza proibita è un tema centrale presente nella maggior parte delle sue opere. L'uomo è attratto da questa, ma è impotente e insignificante di fronte alle forze cosmiche che governano l'universo. Secondo Lovecraft, l'unico modo per sopravvivere è attraverso la "beata" ignoranza, ovvero evitando di scoprire la verità.

Questa idea è esemplificata nella sua storia "The Call of Cthulhu" (1926), in cui i personaggi scoprono l'esistenza di una antica divinità malvagia e devono lottare per mantenere la loro sanità mentale. Alcuni critici sostengono che questo tema sia una conseguenza del disprezzo che Lovecraft prova nei confronti del mondo che lo circonda, costringendolo a cercare dentro di sé conoscenza e ispirazione. Sempre in "The Call of Cthulhu", Lovecraft scrive: "Penso che la cosa più misericordiosa al mondo sia l'incapacità della mente umana di mettere in relazione i suoi molti contenuti. Viviamo su una placida isola d'ignoranza in mezzo a neri mari d'infinito e non era previsto che ce ne spingessimo troppo lontano". Opposto all'ignoto, c'è il "non visto", ovvero ciò che è nascosto o celato alla vista umana, ma che "potrebbe" essere scoperto e compreso. L'uomo è chiuso in una caverna come quella di Platone e se provasse ad uscire troverebbe soltanto paura. Quindi all'uomo non resta che guardare l'abisso che lo separa da questa oscura verità, ma se guardi l'abisso anch'esso guarderà te. Lovecraft alla fine mostra che il vero mostro e il male che è sempre stato dentro di noi. Noi stessi siamo sempre stati il nostro ultimo orrore. Il genio di Lovecraft è stato proprio in questo: saper trovare l'esoterismo e il mistero ovunque guardassimo.

AZATHOTH





Infine, non si può non menzionare il tema del razzismo, che ha attraversato molte delle sue opere, causando critiche da parte di molti lettori e studiosi. Come molti scrittori della sua epoca, Lovecraft ha iniziato a scrivere quando l'ideologia razzista era ancora ampiamente accettata e diffusa nella società. Tuttavia, man mano che la sua carriera progrediva, Lovecraft ha iniziato a criticare il razzismo anti-scientifico e il classismo del suo tempo. Inoltre, come molti intellettuali degli anni '30 e '40, Lovecraft è stato profondamente influenzato dalle atrocità commesse dai nazisti e dalle loro politiche razziste e ha espresso le sue critiche a Hitler e al nazismo.

Inoltre, Lovecraft ha ammesso una volta nelle sue lettere: "non è passato molto, prima che mi rendessi conto di essere stato un imbecille". Ciò dimostra che Lovecraft era una persona umile e aperta mentalmente e che era disposto ad evolversi e ad ammettere i suoi errori, arrivando a sviluppare un pensiero progressista rispetto alla sua epoca.

In definitiva, è importante considerare il contesto storico in cui sono state espresse le opinioni di Lovecraft e non giudicare l'autore o la sua opera attraverso gli standard morali e sociali odierni.

Vadym Antonyuk

Ci sono cose che vale la pena proteggere.
A volte da se stessi.

ROMANZO

FABBRICANTE DI LACRIME

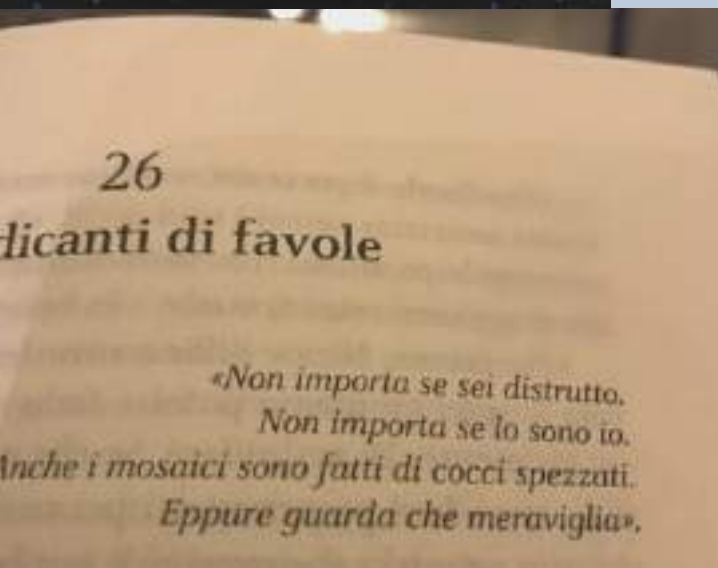
Tra i romanzi di maggior successo di questo periodo, che ha appassionato lettori e lettrici in tutta Italia, c'è senza dubbio *Il fabbricante di lacrime* di Erin Doom. La scrittrice italiana è conosciuta come Erin Doom, ma di lei si sa solo che ha meno di 30 anni e vive in Emilia Romagna, ha studiato giurisprudenza e ha sempre avuto una passione per le storie e la scrittura. Notato da Magazzini Salari su Wattpad, *Fabbricante di lacrime* è il libro più venduto in Italia del 2022, con 450mila copie. L'autrice scrive da sempre sotto pseudonimo e ha deciso di continuare a firmarsi come Erin Doom.

Il romanzo si svolge in una cittadina statunitense del Minnesota e segue le vicende di Nica, una ragazzina dagli occhi celesti, la carnagione chiara e un viso pieno di lentiggini. Nica è cresciuta al Grave, un orfanotrofio cupo e freddo. Cresciuta insieme a storie e leggende altrettanto cupe, qui si raccontano solo storie spaventose come quella del **Fabbricante di lacrime**.

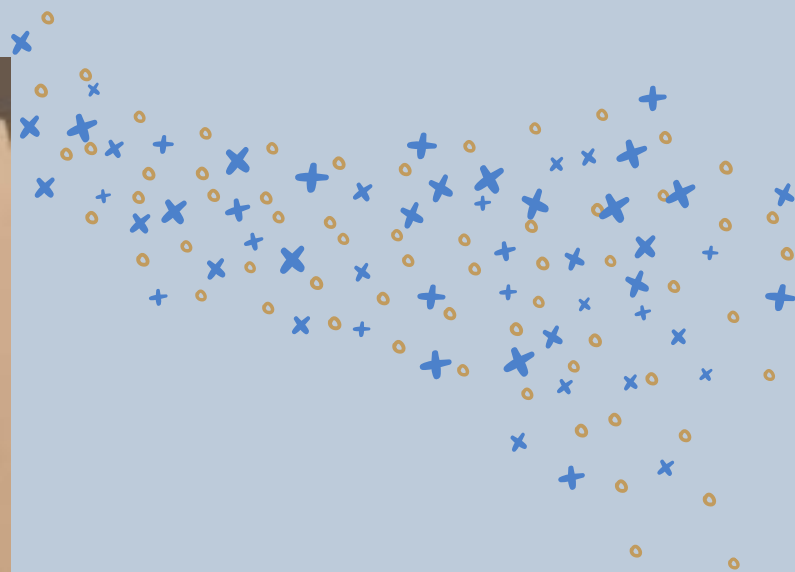
“Si narra che quest'uomo, solitario, pallido e vestito di nero, visse in un mondo dove nessuno aveva più la capacità di piangere, perché ormai tutti privi di sentimenti e di emozioni. L'uomo, con i suoi occhi chiari, aveva il potere di realizzare lacrime e immetterle negli occhi di chi chiedeva il suo aiuto: erano però lacrime di tristezza, paura, angoscia e dolore, perché il fabbricante non faceva altro che sporcare il mondo intero con sentimenti estremamente logoranti e tristi.”

Nica ormai a diciassette anni viene adottata dalla famiglia Milligan, realizzando così il suo desiderio di avere una famiglia. Nella sua nuova casa, però, troverà un'altra persona, Rigel, un ragazzo furbo e intelligente, cresciuto anche lui nel medesimo orfanotrofio.

(ALLERTA SPOILER)



Rigel, per motivi oscuri, ha sempre trattato Nica, da cui era anche attratto per via delle sue maniere gentili e per la bellezza dei suoi occhi, in modo brusco e severo (“Mi mordeva con le parole. Lo faceva sempre. Mi sfiorava con le sue provocazioni e poi mi stritolava con un sorriso, facendomi dubitare fino a non rendermi più sicura di niente”). La convivenza dei due ragazzi è inizialmente molto difficile, ma tra i due c'è una forza attrattiva fortissima, che li porterà pian piano ad aprirsi. Nica riuscirà a coltivare nuove amicizie, trovando Miki e Billie. Rigel, invece, riuscirà ad aprirsi con Nica (“Prima avevi paura di me - sussurrò amaro - una volta... non avevo ancora imparato a guardarti”). Rigel soffre della sindrome dell'abbandono. Il fabbricante di lacrime ci insegna che piangere significa sentire e che non c'è nulla di male nel crollare e nello sfogarsi.



Giuliana Monti

RECENSIONE “UN GIORNO QUESTO DOLORE TI SARÀ UTILE”

DI
FRANCESCO CAMMAROTA
ALESSANDRO CAPUANO

Peter Cameron
Un giorno questo dolore
ti sarà utile



“Un giorno questo dolore ti sarà utile” è un romanzo di Peter Cameron pubblicato nel 2007. Racconta la storia di un adolescente di 18 anni di nome James Sveck che intraprende un viaggio insidioso per raggiungere la felicità nella sua vita. James è un ragazzo con gusti “particolari”, diversi da quelli dei ragazzi della sua età e per questo viene preso in giro e non riesce a trovare qualcuno con cui relazionarsi. I suoi genitori sono separati e si accordano per far effettuare delle visite da uno psicologo al giovane. Lui però la prende sul personale pensando di essere considerato una persona stupida, infatti l’unica persona con cui riesce a parlare è sua nonna Nanette, che gli dà utili consigli per farlo perseverare e non farlo abbattere. James poi affronta il problema riguardo la sua sessualità, che, insieme ai suoi continui pensieri sull’essere diverso, lo porta ad andare lontano da tutti, affrontando nuove problematiche e situazioni spiacevoli che però lui riesce a superare. Vengono trattate varie tematiche dell’adolescenza come la diversità, il provare sentimenti o interesse per cose o persone con la paura di essere giudicati ed etichettati come diversi dalla società o, come accade nel libro, di essere definiti come malati per il semplice fatto di avere interessi non comuni nella vita. Vorrei invitarvi a leggere il libro proprio perché tratta di argomenti attuali e di forte impatto nella società, ma soprattutto perché è molto interessante la crescita del personaggio, insieme alla riflessione su come si possano risolvere dei problemi simili.



**Voto
9/10**

The Truman Show

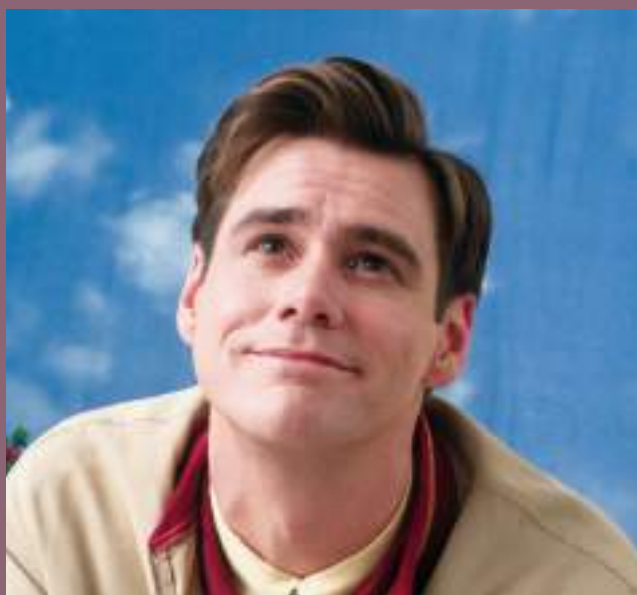
Giuseppe Paesano

The Truman Show è un film del 1998 del regista Peter Weir, che vede il grande Jim Carrey nei panni di Truman Burbank; è una satira-fantascientifica.

Il film racconta la storia di Truman Burbank, nato da una gravidanza indesiderata e successivamente “venduto” ad una grossa emittente televisiva che lo utilizzerà come protagonista del più grande reality show mai realizzato. Questo reality durerà per 30 anni circa e riprenderà Truman in ogni momento della sua vita mandandolo in mondovisione, facendo diventare la sua vita letteralmente la serie più seguita al mondo. Al compimento dei suoi 30 anni, dentro Truman inizia a manifestarsi un forte senso di estraniamento ed egli inizia ad avere dei dubbi sulla sua vita, dubbi che si accentuano ancor di più quando, mentre guida per andare a lavoro, alla radio, invece della trasmissione radiofonica cittadina, inizia a sentire una trasmissione interna dell'emittente televisiva che descrive passo per passo i suoi movimenti e che dà ai passanti delle istruzioni da seguire. A quel punto cercherà conforto presso i “suoi cari”: la mamma, la moglie e il migliore amico, ma anche loro non riusciranno a chiarire i dubbi di Truman, anzi, li aumenteranno, e quindi la voglia di evadere da questa finta realtà aumenta sempre più. Allora, spinto dai dubbi, deciderà di provare a fuggire da Seahaven; inizialmente riesce anche a fuggire, ma i produttori del reality riusciranno a riportare Truman in città. Tuttavia, dopo il suo ritorno in città, e dopo essersi apparentemente calmato, Truman incontrerà una comparsa, immediatamente portata via dalla “Polizia” della cittadina. Questo è un incontro abbastanza disturbante per il nostro protagonista: Truman riconosce il viso di quella persona, ma non gli è ancora chiara l'identità, così inizia a cercare tra le foto della sua infanzia, nel seminterrato di casa sua e, tra le foto, ne trova una che lo raffigura con suo padre (ovviamente sempre finto, era solo un attore) morto annegato:

a quel punto collega le cose, e capisce che la comparsa da lui incontrata era proprio suo padre. Allora, dopo questa rivelazione, Truman elabora un piano di fuga; inizia facendo credere ai produttori che non voleva più scappare, mostra di essere tranquillo e di essere tornato alla vita di tutti i giorni, ed a quel punto, dopo aver convinto i produttori di essere tornato “normale”, decide di andare a “riposare” nel seminterrato; però, i produttori, grazie alle telecamere vedranno che Truman non si muoveva da tempo, manderanno il migliore amico a dargli una controllata e scopriranno che Truman aveva scavato una fossa nel seminterrato riuscendo a scappare. Nella scena successiva vediamo Truman a bordo di una barca, che si sta allontanando sempre di più dal set, riuscendo ad arrivare fino al “confine”. A quel punto, il regista Christof deciderà di parlare direttamente con Truman, dandogli 2 opzioni, o scappa da Seahaven e dovrà affrontare la vera realtà, non una che era stata costruita apposta per lui, o torna alla sua vita dove sarà “felice”. Truman, ovviamente, sceglie di scappare da questo finto mondo, per affrontare la vita reale ed essere finalmente padrone della sua vita.

Il film scorre molto velocemente, ogni elemento è collegato al far scoprire a Truman la verità, compresi i dialoghi che nelle loro comuni stranezze riuscivano ad instillare il dubbio in Truman per portarlo poi alla realizzazione finale; per quanto riguarda invece i costumi del film, hanno optato per degli abiti semplici e alla moda per quegli anni; per la scenografia invece hanno scelto di girare il film in set dentro al film, per far capire la grandezza del reality; anche la musica era perfetta per l'ambientazione del film: la solita musicchetta di commedia dei reality show anni '90, con tutti gli effetti sonori appositi e soprattutto precisa nelle varie scene, “una musicchetta” in scene di routine e musica da suspense in scene che lo richiedevano. Infine, il film è ottimo, scorre veramente bene, gli attori, particolarmente Jim Carrey, sono stati fantastici e soprattutto si riesce anche a cogliere il messaggio del film, che dice di provare ad uscire dalla propria “Comfort Zone” ed esplorare il mondo esterno per scoprirne pregi e difetti.



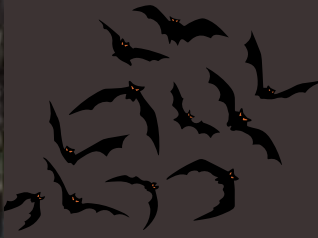
“Casomai non vi rivedessi buon pomeriggio buona sera e buona notte.”

COME DIVENTARE GRANDI NONOSTANTE I GENITORI

“Come diventare grandi nonostante i genitori” è un film del 2016 con la regia di Luca Lucini, che vede come protagonista un liceale di nome Alex (Leonardo Cecchi). È un film di genere commedia ambientato in una scuola superiore. Il protagonista, insieme al suo gruppo di aspiranti musicisti, vuole realizzare il suo sogno insieme al suo gruppo e alla sua scuola, anche se la sua preside metterà i bastoni tra le ruote a lui e il suo gruppo. Nel finale si scoprirà che la preside aveva un ruolo molto importante per l'evoluzione del gruppo. Gli attori sono abbastanza bravi, la trama è originale, anche se in alcune scene un po' prevedibile. Le scene sono molto scorrevoli e la colonna sonora molto appropriata, dato che si serve di canzoni vere, tratte dalla serie di Alex & Co. Il film, infatti, proviene da una serie dal titolo “Alex & Co.”, realizzata nel 2015 su tema musicale, che racconta l'origine del gruppo: come si è creato, come si sono incontrati e come riusciranno a far valere il loro gruppo musicale, serie che vede come protagonista sempre Alex con i suoi compagni. Le puntate sono molte e ognuna diversa dall'altra. Le stagioni sono 3, molto belle, dato che in ogni serie c'è un tema diverso; ad esempio, nella prima si vedono l'incontro dei membri del gruppo e la narrazione della vita di Alex, nella seconda c'è la creazione del gruppo, mentre nella terza c'è il raggiungimento del traguardo, ma non la fine del gruppo, dato che il prosieguo della serie è il per l'appunto il film. La serie è molto affascinante e intrigante; l'aspetto più bello secondo me è che alla fine della serie non vi è realmente la fine, ma essa continua nel film.



"VAMPIRE'S DIARIES"

di
Alessandro Capuano

La nostra storia inizia con una giovane adolescente di nome Elena Gilbert che da poco ha perso i genitori in uno strano incidente, al quale lei è l'unica sopravvissuta; vive insieme a sua zia Jenna e al fratello minore Jeremy, il quale affronta il lutto a modo suo, ovvero facendo uso di stupefacenti. Erano passati ormai tre anni dall'incidente e stava per iniziare il primo anno di liceo per Elena, insieme alle sue migliori amiche, Caroline Forbes e Bonnie Bennett, che la sostengono dal tragico incidente, quando si scontra con un ragazzo nel corridoio, ma non nel migliore dei modi: appena uscita dal bagno. Si conosceranno meglio alla lezione di storia, dove questo ragazzo, di nome Stefan Salvatore, batterà il professore in una gara di date degli eventi storici, facendosi acclamare dall'intera classe. Uscita da scuola, Elena si mette a scrivere sul suo diario riguardo alla giornata, come fa sempre, ma il luogo in cui lo fa è un pò macabro, ossia il cimitero e il caso vuole che incontri Stefan;

lei si taglia con una pagina del diario, facendo scattare una reazione molto strana da parte di Stefan, che per giustificarsi dice di avere una brutta percezione alla vista del sangue, scappando nell'esatto momento in cui Elena si gira e la lascia di stucco con la sua scomparsa. Il tempo passa e la relazione tra Elena e Stefan sembra farsi più intensa e nel frattempo il fratello maggiore di Stefan, Damon, si fa vivo minacciando Stefan e lo zio/pronipote Zack che ospita Stefan per fargli ri-cominciare la sua vita nel mondo umano, poiché entrambi i fratelli Salvatore sono Vampiri, trasformati nel lontano 1944 dalla vampira che li fece innamorare entrambi di lei di nome Katherine Pierce, vampira di oltre 500 anni; la trasformazione si innescò nell'esatto momento in cui Stefan e Damon furono sparati per salvarla dalle grinfie del popolo; l'attuale scopo di Damon è quello di salvarla dalla cripta nel quale è stata intrappolata. Ciò mette a rischio la vita di Elena e della sua amica Bonnie, che si verrà a scoprire essere una strega molto potente ed incapace, convinta che i racconti della nonna fossero solamente dei racconti per prenderla in giro; Damon viene a scoprire ciò e convince Bonnie e la Nonna, minacciando di ucciderle, a rompere il sigillo nella cripta che tiene rinchiusi molti vampiri;



durante il processo di rimozione dell'incantesimo Damon entra, ma non trova Katherine e torna a casa furioso, mentre la nonna di Bonnie muore per l'eccessivo sforzo lasciando Bonnie in lacrime dinanzi alla scoperta del suo cadavere. Nel mentre Jeremy si fida con Vicki, sorella di Matt, la quale verrà trasformata in vampiro per gioco da Damon e successivamente uccisa perché troppo pericolosa; per non far soffrire il fratello, Elena decide di farlo soggiogare da Damon; incontra poi Anna che la colpisce subito per la sua gentilezza e bellezza, ma lui ancora non sa il suo piccolo segreto. Jenna incontra Alaric Saltzman, il nuovo professore di storia che è in cerca della moglie scomparsa, reputata morta, convinto che i suoi studi su Mystic Falls l'avessero portata ad andarsene per la curiosità; si scopre poi che i vampiri intrappolati nella cripta sono scappati e che progettano un assalto alla città per riprendersela; nello stesso momento ritornano John, lo zio di Elena, e Isobel, la defunta moglie di Alaric, non sanno il reale motivo per il quale siano tornati ma grazie ad alcune ricerche scoprono che John vuole far finire il giorno della Fondazione tra il caos, cercando di uccidere tutti i vampiri con un marchingegno creato dall'antenato di Elena grazie ad una strega.

Consiglio questa serie per chi è appassionato di fantasy e di storie d'amore, poiché al suo interno ci sono molti colpi di scena, riguardanti nuovi amori, tradimenti e tragedie, quindi va bene anche per chi è appassionato di serie sanguinose: di certo in un fantasy con dei vampiri non possono mancare scene sanguinolente.



BLACK MIRROR, UN FUTURO NON TROPPO ASTRATTO...



“ Una serie TV di fantascienza pubblicata nel 2011 (ancora in produzione) nel Regno Unito (UK) la quale tratta argomenti molto vicini alla realtà globale che stiamo vivendo nell'ambito dello sviluppo tecnologico.

La serie presenta una narrazione strettamente limitata all'episodio scelto, ma nel complesso dimostra una regolare evoluzione degli scenari e delle tematiche trattate, mostrando spesso in modo crudo e diretto lo stato d'animo dei personaggi e gli effetti collaterali che la tecnologia avanzata ha sulla loro persona. Una serie che viene arricchita con argomenti, oltre alla psicologia, di discussione mondiale come:

IDEATA E PRODOTTA DALLO SCENEGGIATORE CHARLTON BROOKER È COMPOSTA PER ORA DA 5 STAGIONI, DIVISE IN 22 EPISODI, CON UNA DURATA CHE OSCILLA TRA I 45 MINUTI E L'ORA E MEZZA.

Il concetto di Metaverso, potenziamento delle capacità umane con protesi e/o chip innestati artificialmente e via discorrendo...



RIFLESSIONE PERSONALE:



Tutto quello che viene mostrato nella narrazione è perfettamente plausibile con un futuro prossimo e, stando a ciò che dicono i media, ci rimarremo bloccati per sempre. L'impotenza ha sempre spaventato l'uomo e tramite la tecnologia stiamo creando un potere in grado di mettere in ginocchio le menti più brillanti, "bypassando" anni di esperienza e sacrifici. Basta pensare a come è facile sostituire la scuola con Internet grazie a tutorial su qualunque argomento e con informazioni globali per lo studio delle solite materie scolastiche. E' diventato facile crearsi un lavoro anche senza certificazioni particolari tramite corsi online e collaborazioni. Molti cercano di smentire tutte queste affermazioni, ma basta capire quanto sia facile oggi rubare l'identità di una persona qualunque, conti bancari, dati sensibili in generale, tramite la rete globale; in [BLACK MIRROR](#) si può vedere facilmente come tutto ciò sia possibile per qualcuno che possiede conoscenze in quest'ambito. Passando alla scenografia, stiamo parlando di luoghi che vanno dal paese di periferia tranquillo dove chi possiede tecnologie avanzate viene invidiato e individuato come ricco, al quartiere di città dove chi non possiede le medesime viene deriso e umiliato. Ambienti variegati e non sempre con riferimenti reali, accompagnati da effetti di luce molto affascinanti e particolari, stile **CyberPunk**, e stessa cosa si può dire delle colonne sonore, uniche e coinvolgenti, che ti aiutano nell'immersione nel Suo universo distopico. E' facile distinguere le tipologie di persone mostrate grazie alle dettagliate caratteristiche che tuttavia bisogna riconoscere già dal primo avvistamento, così da rendere il tutto più profondo e coinvolgente.

Consigliato per tutte quelle persone che vogliono iniziare una serie Netflix basata su un futuro fantascientifico/drammatico.

Ismaele Sgariglia



THE LAST OF US

di

Diego Falconieri

The Last Of Us, per comodità definito tloU, è un franchise della casa produttrice statunitense Naughty Dog, un videogioco di avventura immersivo, nel quale, tramite i due principali personaggi giocabili (Joel ed Ellie), ci viene narrata la vita dei superstiti ad una pandemia mondiale dovuta ad un essere fungino denominato Cordyceps; quest' ultimo esiste realmente, ma, per nostra fortuna, attacca solo insetti.

Ho scelto questo gioco perchè ha un'ambientazione realistica, in una situazione post apocalittica molto vicina a quella che è la realtà, purtroppo una dimensione fortemente vicina alla realizzazione; l'ho scelto anche per il legame forte che ho stretto personalmente con i due protagonisti, l'immedesimazione che ho provato e il modo in cui il gioco è riuscito a farmi apprezzare anche gli antagonisti della storia, caratterizzandoli e rendendoli vivi con una backstory realistica tanto quanto quella dei protagonisti e gli aiutanti..La storia inizia con uno dei due protagonisti, Joel, che dopo una giornata di lavoro si ritira a casa e trova sua figlia Sara sul divano con la tv accesa. Lui la sveglia e Sara gli ricorda che erano ancora le 23:50 e che quindi era ancora il compleanno di Joel, e gli regala un orologio; alla domanda di Joel su come lo avesse comprato, Sara risponde scherzosamente dicendo che l'aveva comprato con i soldi della droga che vendeva a scuola. Joel ride e manda sua figlia a letto. Nel cuore della notte Sara si sveglia perché aveva lasciato la tv in camera sua accesa e dopo poco, al telegiornale, mostrano le immagini del parlamento che esplose; Sara si precipita giù dalle scale per cercare suo padre ma non lo trova, finchè arrivando in salotto Joel rompe una finestra perché inseguito dal suo vicino che però non era più umano. In seguito sopraggiunge Tommy, il fratello di Joel, che accorre per aiutare suo fratello e sua nipote con il suo pick-up. Purtroppo però non



erano gli unici a scappare in auto e trovano un ingorgo stradale; Tommy quindi decide di allontanarsi dalla zona ma finisce per commettere un sinistro con un autista che era stato infettato dal Cordyceps; Sara sviene insieme a suo padre e quando si riprende cerca di svegliarlo, ci riesce, ma in seguito si rende conto di avere una contusione alla caviglia e di non riuscire a camminare da sola; Joel la prende in braccio e comincia una fuga dagli infetti che tentavano di aggredirli; per poter salvare suo fratello e sua nipote, Tommy dice a Joel di proseguire da sola e di non pensare a lui, che se la sarebbe cavata; Joel prosegue con sua figlia tra le braccia, arriva ad un ponte, dove, quando stava per essere attaccato da degli infetti, un bagliore lo acceca e lo salva uccidendo gli infetti: è un soldato; quando quest' ultimo avvisa il suo superiore della presenza di Joel e Sara, gli viene ordinato di fare fuoco; esegue gli ordini, ferisce entrambi e, quando sta per finire il lavoro, sopraggiunge Tommy che con un colpo di revolver gli fa un bel buco nella tempia, ma purtroppo Sara era ferita gravemente e muore tra le braccia di suo Padre sotto gli occhi di suo zio.

La storia si sposta 20 anni dopo in estate: si trovano in un campo sopravvissuti gestito dalla FEDRA, un reparto militare speciale. Joel si sveglia da un incubo e facciamo la conoscenza di Tess, una donna che lavora con Joel in un giro di traffico di armi e razioni di cibo. Tess era appena tornata da una consegna alla quale avrebbe dovuto partecipare anche Joel ma stava dormendo e quindi ha preferito non svegliarlo; Tess parla di un certo Robert, che a quanto pare voleva fare il doppio gioco con loro, ma Tess dice che conosce il posto in cui si nasconde. Escono di casa e si dirigono verso il gate di ingresso; all' interno del campo, si vedono atrocità su innocenti, arresti, ecc.. quando raggiungono il gate e sono sul punto di uscire, un veicolo militare esplose proprio davanti al gate e i soldati rispediscono dentro Joel e Tess che iniziano a correre via perché inizia uno scontro a fuoco, raggiungendo una casa sicura, che è munita di un passaggio segreto verso l'esterno. Inizia quindi il "viaggio" per trovare Robert e passano anche per zone con "spore" (luoghi chiusi, come case o

edifici, dove ci sono infetti morti e il cordyceps si espande usando le spore, essendo un fungo, ma non ha effetti acceleranti su i soggetti già infetti), dove trovano un superstite dato per disperso schiacciato da un cumulo di macerie, ancora in vita, che implora Joel di porre fine alle sue sofferenze; Joel accontenta il suo triste desiderio e continua per la sua strada. Spostandosi in un'altra zona, Joel e Tess incontrano dei nuovi tipi di infetti (i primi sono chiamati runner, sono infetti da massimo 1 settimana e 6 giorni, hanno forza, velocità e udito superiori a quelli umani), ovvero dei clicker (infetti al secondo stadio, che sono infetti da più di un anno, sono sprovvisti di occhi, condizione dovuta al loro stadio di infezione e hanno un udito superiore agli umani). Una volta superata questa zona, raggiungono un altro campo superstiti, non della FEDRA, dove incontrano gli uomini di Robert, ovviamente non contento di vederli e quindi inizierà uno scontro a fuoco dove prevarranno Tess e Joel. In seguito, trovano Robert e Tess inizia a torturarlo per sapere chi avesse le loro armi.

A questo punto si fa la conoscenza di un nuovo personaggio, Marlene. Lei è una membra delle Luci (organizzazione militare gestita da civili ed ex militari) e si viene a scoprire che le armi le aveva acquistate lei, quindi Tess le dice che le rivoleva, ma Marlene risponde che ha pagato per quelle armi e se le vuole deve guadagnarsele. Chiede a Joel e Tess di seguirla e che avrebbe dato loro le loro armi se avessero consegnato un pacco per lei. Una volta arrivati al posto indicato da Marlene si viene a scoprire che il pacco da consegnare è una ragazzina di 14 anni, la protagonista, Ellie. Ellie è una ragazzina che è nata a Boston in un campo sopravvissuti (è stata morsa da degli infetti di stadio 3 a Boston con la sua migliore amica e l'ha vista trasformarsi, e quando pensava di stare per trasformarsi anche lei risultò immune, dovette quindi uccidere la sua migliore amica per poi poter scappare). Marlene, chiede a Joel e Tess se potessero portare Ellie nel punto in cui avrebbe dovuto portarla lei, che a causa di una grave ferita al fianco non era in grado di farlo; per convincerli promette di restituire le loro armi. Dunque Joel e Tess accettano, si recano in un rifugio



per aspettare la notte, in modo da poter passare inosservati. Una volta usciti dal rifugio si dirigono al punto d'incontro designato da Marlene, ma vengono fermati da una pattuglia, li "catturano" e verificano tramite un dispositivo apposito se siano infetti o meno; Ellie risulta positiva quindi i soldati cercano di ucciderla, ma vengono fermati da Joel e Tess. Questi vengono a sapere che Ellie è infetta, questa mostra il morso che ha sull'avambraccio e spiega che è molto vecchio e che lei è immune; le credono e inizia così una fuga da tutte le pattuglie. Riescono a fuggire senza incorrere in scontri diretti tramite i vecchi sistemi di fognature della città che non erano andate distrutte. Continuano il viaggio attraversando un edificio pieno di infetti di 2° e 3° livello. Vengono però separati dalla caduta di macerie all'interno del palazzo ma si riuniscono giusto in tempo per salvarsi la vita a vicenda da alcuni degli infetti; una volta usciti dall'edificio salgono sul tetto e intravedono la loro meta, il palazzo del governo. Riescono a raggiungere la posizione, ma gli uomini di Marlene giacevano a terra in una pozza di sangue; i tre, confusi, non sapevano che fare, quando li raggiunge una pattuglia di soldati; Tess confessa a Joel di essere stata morsa e che quindi sia lui che Ellie avrebbero dovuto continuare da soli e che lei li avrebbe intrattenuti mentre loro sarebbero scappati. Joel ed Ellie fuggono tramite un ingresso sotterraneo per la metro posto di fronte al palazzo, ovviamente il luogo era pieno di spore, Joel provvisto di maschera la indossa subito, Ellie ne era sprovvista, ma essendo immune non avevano effetto su di lei, Joel in quel momento capisce che non mentiva quando diceva di essere immune. In seguito alla loro fuga, raggiungono una città fantasma abitata solo da infetti e da un vecchio amico di Joel, Bill.

FINE PRIMA PARTE (continua nel prossimo numero)

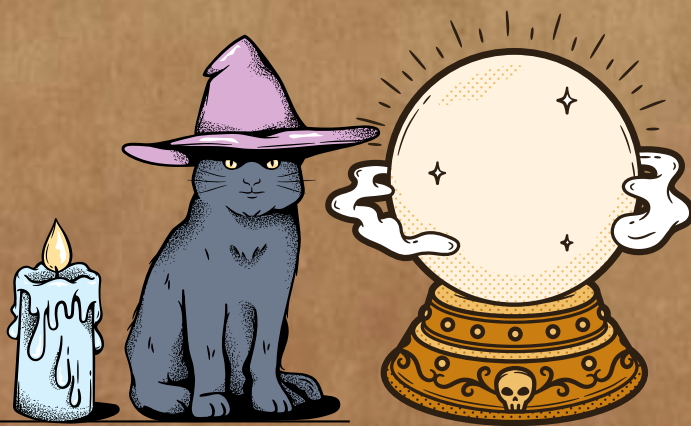
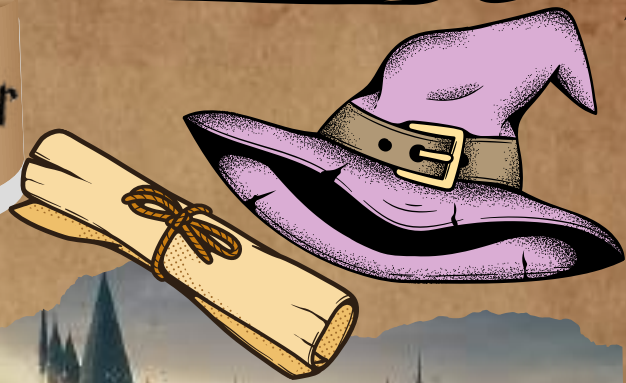


Il vasto mondo di Harry Potter

Chi non conosce Harry Potter, ragazzo mago, orfano, studente in una scuola di maghi?

Harry Potter ha un vasto mondo tra film, parchi, videogiochi e Lego, come, ad esempio, il nuovo videogioco Hogwarts Legacy. Nel videogioco sarai uno studente della scuola di magia e stregoneria di Hogwarts, però non incontrerai i tre personaggi principali, ovvero Harry Potter, Hermione Granger e Ron Weasley, dato che il videogioco è ambientato nel 1800, circa un secolo prima della creazione dei libri e dei film di Harry Potter. Hogwarts Legacy è uscito in Italia il 10/01/2023. Farai tutto il percorso scolastico della scuola di Hogwarts, dove incontrerai vari personaggi stravaganti e di ogni genere, da umani a creature mitologiche.

Ma non esiste solo Hogwarts Legacy come videogioco, esiste anche Lego Harry Potter Collection del 2010, dove farai parte di un gioco di Harry Potter in collaborazione con Lego. Qui prenderai parte ai vari film e storie di Harry Potter, nei quali userai tutti i personaggi e arriverai fino alla battaglia finale con Voldemort.



Oltre ai videogiochi ci sono anche i Lego Piccoli, Medi ed Enormi. Il castello di Hogwarts con 6020 mattoncini è il Lego più grande della serie di Harry Potter.

Però una cosa bella di Harry Potter sono i parchi a tema come Harry Potter A Forbidden Forest Experience. Ci sono 4 parchi al mondo: 2 negli Stati Uniti, 1 in Belgio e 1 nel Regno Unito. Un'esperienza incredibile e divertente sia in famiglia sia con amici, molto interattiva e con cibi, bevande, accessori e oggetti tutti a tema Harry Potter. Un'esperienza incredibile per i più grandi fan di Harry Potter, dato che andrai incontro ad un gruppo di ragni che si caleranno sopra di te, oppure farai un combattimento con le bacchette. L'attenzione e l'organizzazione che hanno è incredibile, infatti se tu sei aracnofobico, non farai la strada normale ma farai un tratto differente per non incontrare i ragni. Il mondo di Harry Potter è molto vasto, non credo che si fermerà mai, dato che ha tante cose fantascientifiche che si potrebbero utilizzare per fare migliaia di cose.



NOVITÀ PROMETTENTI PER LA NUOVA VETTURA DELLA FERRARI IN VISTA DEL PROSSIMO MONDIALE DI FORMULA 1

Come segnalato da Giuliano Duchessa, importante giornalista nel mondo della F1, la Ferrari che competerà per il Mondiale sarà una vettura profondamente migliorata, non solo grazie alle migliorie volte ad una maggiore affidabilità del motore (che hanno conseguentemente permesso agli ingegneri di aumentare i cavalli disponibili), ma anche grazie ad un importante sviluppo aerodinamico, che dovrebbe tuttavia mantenere ancora la filosofia progettuale dell'anno scorso.

Le cifre riscontrate al simulatore sono estremamente positive, infatti, sembrerebbe esserci un miglioramento sul giro secco di ben 1 secondo, valore che potrebbe porre la Ferrari di nuovo in lotta per i 2 mondiali, soprattutto considerando lo svantaggio a cui è sottoposta la vettura di Milton Keynes in seguito alle sanzioni in galleria del vento per lo sfioramento del budget cap.

Ricordiamo ai lettori che la Ferrari presenterà ufficialmente la nuova vettura il 14 febbraio 2023, giusto in tempo per innamorarsene.

Lo sviluppo della nuova vettura Ferrari promette bene, ma si riusciranno a mantenere gli stessi standard durante tutto l'anno?



PILLOLE DI D&D

PARTE 1

- CONSIGLI E TRUCCHI PER IL TUO VIAGGIO NEL MONDO DEL DUNGEON & DRAGONS

Dungeon & Dragons (D&D) è un gioco di ruolo immersivo che ti permette di diventare il protagonista di un'avventura epica in un mondo fantastico ideato da un DM (Dungeon Master) che potresti essere tu! Se sei appassionato di questo gioco o ne hai sentito parlare e quindi stai pensando di provarlo, questa rubrica è per te.



Mappe e mondo: crea una mappa del mondo di gioco e decidi le sue caratteristiche. Puoi creare un tuo mondo, oppure andare a riprendere quelli ufficiali già esistenti. Questo ti aiuterà a tenere traccia delle tue avventure e a mantenere l'immersione nel gioco. Pianifica le avventure: Crea una serie di avventure che possano essere affrontate dai personaggi in base al loro livello di esperienza.

Mantieni la flessibilità: non essere troppo rigido nella tua pianificazione. Lasciati la possibilità di cambiare le cose in base all'evolversi della campagna. Spesso i DM, poiché interpretano e gestiscono tutte le meccaniche del mondo, tendono a giocare contro i giocatori, un errore che va evitato. Sii flessibile, fai in modo che siano i giocatori a creare le loro difficoltà, tu dovrai soltanto gestirle. Seguendo questi semplici consigli, potrai creare una campagna di D&D che sia divertente e avvincente per te e i tuoi compagni di avventura.

Continua a seguirci per altre pillole con consigli e trucchi. Inizia subito il tuo viaggio nel fantastico mondo del dungeon & dragons!

In questa prima pillola, ti presenteremo i consigli per scrivere e organizzare la tua campagna di D&D. Questi sono i fondamenti per creare un'esperienza di gioco unica e memorabile per te e i tuoi compagni di avventura. Innanzitutto scegli un tema e una trama: determina il tipo di avventura che vuoi creare; potresti ambientare la tua avventura in un modo fantasy, oppure in mondo dark-fantasy/cyberpunk o altro ancora. Crea l'ambientazione, crea il tema e sviluppa una trama interessante, che tenga impegnati i giocatori; cerca di coinvolgere i tuoi giocatori e di farli interagire con il tuo mondo; tieni a mente che il compito di un DM è quello di interpretare tutto quello che circonda i giocatori. Fai creare i personaggi ai tuoi giocatori e crea degli NPC (Personaggi non giocatori): i personaggi sono la base del gioco, fai scegliere con cura le caratteristiche e le abilità per ognuno di loro. Stai attento durante questa fase, spiega bene ai giocatori l'ambientazione in cui dovranno giocare per evitare che creino personaggi troppo surreali; lo stesso vale per gli NPC che andrai a creare.

Vadym Antonyuk

***Non sono io**



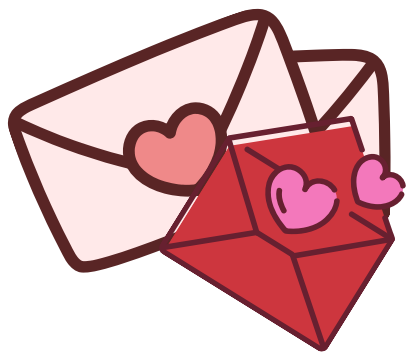


Aforismi



- *Se qualcuno dovesse chiedermi, come filosofa, che cosa si dovrebbe imparare nella scuola superiore, risponderei: "prima di tutto, solo cose "inutili", greco antico, latino, matematica pura e filosofia. Tutto quello che è inutile nella vita". Il bello è che così, all'età di 18 anni, si ha un bagaglio di sapere inutile con cui si può fare tutto. Mentre col sapere utile si possono fare solo piccole cose.*

~Agnes Heller



LA NOSTRA SELEZIONE DELLE VOSTRE VALENTINE



Ciao. Inizio col dirti quanto sei bello. Ti vedo da 5 anni tutti i giorni e non ho mai avuto il coraggio di fermarti o avvicinarmi a te. Spero che mi penserai di più, anche se so che sei fidanzato, io ci provo lo stesso con te.

Ho solo una cosa da dirti: se tutto questo finisse, come farei senza di te, senza il tuo sorriso, senza la felicità che mi trasmetti? MI hai reso un ragazzo felice, grazie a te che giorno per giorno mi aiuti a superare le difficoltà. Ora che cosa ne sarà di noi due?

I tuoi occhi sono fari abbaglianti e io ci sono davanti, ti voglio bene e ti mando un bacino, ma quando urli è pericoloso starti vicino. Detto questo, spero che il mio messaggio tu non abbia frainteso e che il tuo orgoglio sia rimasto illeso. Un saluto a te e al tuo ciuffo gigante, raro e prezioso come un diamante.

Volevo ringraziarti per tutto quello che fai per me e per le emozioni che mi fai sentire ogni giorno. Mi sento l'uomo più fortunato del mondo ad averti e non potrò mai ringraziarti abbastanza per questo. Scusa per le poche parole: volevo solo augurarti buon san Valentino

Sei per me una cioccolatina. Sei dolce come una barretta della Milka

Mi dispiace di non poter passare la giornata del 14 con te perchè non posso venire, altrimenti avrei fatto di tutto anche solo per stare con te 5 minuti, ma ho il corso di recupero e esco da scuola alle 17.30 e quindi non riesco. Non so scrivere le lettere perchè preferisco parlare, però lo faccio lo stesso. Nonostante tutto quello che è successo e siamo consapevoli entrambi di quello che abbiamo passato insieme, i miei sentimenti non sono mai diminuiti e nessuna persona mi ha mai fatto sentire in questo modo: io so no innamorato perso di te, sei il mio ossigeno, non riesco a stare senza di te, ho fatto e continuerò a fare di tutto per te, anche se a volte sembra stia andando tutto a rotoli, non riusciremo mai a staccarci.



FUMETTI E INDOVINELLI



1) Lo pianti ma non cresce mai. Cos'è?

2) Si tuffa spesso ma non si bagna mai. Chi è?

3) Quando è fresco è caldo. Cos'è?

4) Qual è quella cosa che se pur è tua, viene usata più dagli altri?

5) Cos'è quella cosa che sa tutto ma non può parlare e ha tante orecchie ma non può sentire?

* Risposte nei prossimi numeri

