



IL FATTO COTTINIANO

Anno 3 n° 2

ECCOCI QUI,

Per questo ultimo numero dell'anno, è il team di impaginazione ad introdurvi alla lettura.

Ci tenevamo a ringraziare voi lettori perché date un senso al nostro lavoro e tutta la redazione per la fiducia che ripone in noi in ogni numero e per permetterci di rendere questo giornalino il fantastico progetto che è.

Non mentiremo, impaginare tutti questi articoli è un lungo lavoro, ma il risultato finale ripaga sempre tutti gli sforzi!

Vi auguriamo di passare un Natale sereno e un felice anno nuovo, e magari, mentre addentate il panettone, ricordatevi di dare un'occhiata al giornalino!

Gli impa-lumpa
Asia, Beatrice, Daniela e Luca

INDICE:

p. 4-6
p. 7-8
p. 9-13

p. 14-15
p. 16-19

p. 20-21

p. 22-34
p. 35-37
p. 38-41

p. 42-74

p. 75-90

p. 91-94
p. 95-97
p. 98-105

ATTUALITÀ

-Novità del cottini
-Interviste
-Fatto Cognitivo

MUSICA

-Note di cronaca
-Radio Cottini

TRUE CRIME

-True Crime

CINEMA

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

VIDEOGIOCHI

-Recensioni videogiochi

FUMETTI

-Fumetti illustrati

ANGOLO LETTERARIO

-Angolo di lettura
-Poesie
-Racconti brevi

NOVITÀ DEL COTTINI

NOVEMBRE – DICEMBRE

Eccoci ritornati col numero di dicembre! Abbiamo tante notizie da condividere con voi, ma prima di cominciare ci teniamo ad augurare a tutti un buon Natale e buone feste.

E ora parliamo del momento in cui gli studenti del Cottini fanno valere i propri diritti. Nella giornata del 22 di novembre, molti degli allievi hanno manifestato il loro dissenso per il disinteresse mostrato verso le basse temperature, fuori norma, che si sono registrate al Cottini (si parla di 16° contro i 18° che dovrebbero esserci a norma in tutto l'edificio scolastico). Anche gli studenti della succursale hanno raggiunto gli studenti della sede per manifestare il proprio disappunto sul disfunzionamento dell'impianto di riscaldamento che ha avuto come conseguenza temperature troppo basse nelle aule per diversi giorni. Muniti di pennarelli, bombolette spray e teli abbiamo preparato alcune frasi sul tema riscaldamento da appendere all'esterno in modo che fossero visibili ai docenti e alla redazione.



Parlando d'altro, come ben saprete, nella settimana dal 12 al 19 novembre, qui a Torino si sono tenute le ATP finals, che hanno visto la partecipazione della nostra stella Jannik Sinner, talento precoce di nazionalità italiana che si è piazzato secondo. Ebbene, alcune classi sono riuscite ad andare a visitare i campi dove si sono tenute le ATP. Il 16 novembre dei gruppi si sono recati al Pala Alpitour per visitare il luogo e provare a giocare a tennis.

Sono inoltre state fatte le votazioni per la scelta del logo per il merch del cottini di quest'anno. Dopo un netto spareggio, ecco il logo vincitore che è stato maggiormente apprezzato dai cottiniani: Complimenti a Marta Arnoldo!



COTTINI

Passiamo ora agli eventi che hanno visto il Cottini protagonista grazie all'impegno di ragazzi di tutte le classi e di docenti che si sono impegnati perché certi progetti procedessero fino alla fine. Primo tra tutti, Ars Captiva, un progetto diretto dall'associazione CREO Ars Captiva che ogni anno bandisce un concorso a cui possono partecipare gli studenti delle scuole che fanno parte del progetto. Direttamente dal sito ufficiale di Ars Captiva: "L'obiettivo è la formazione degli studenti attraverso esperienze condotte all'esterno delle istituzioni scolastiche, finalizzate a sperimentare pratiche operative direttamente influenzate dai linguaggi dell'arte contemporanea, del design, dell'architettura e della grafica di comunicazione, in una prospettiva multidisciplinare".

Delle classi del nostro istituto, hanno partecipato alunni delle attuali 5B e 4N e altri delle quinte dello scorso anno. I docenti che si sono occupati di questo progetto



sono gli insegnanti di discipline plastiche Adriana Lucà e Walter Di Santo. Di discipline multimediali, invece, abbiamo il prof. Matteo Gatti.

Come ben sapete in questi giorni ci sono stati diversi incontri con i carabinieri. Alla classe 5N è stato chiesto di collaborare prima di tutto con la divisione in gruppo per realizzare un video sul tema della violenza sulle donne. Dei vari video sarebbe stato poi scelto il migliore, di cui trovate il link alla pagina Instagram dei Carabinieri **qui**.

Sempre organizzato dai docenti di indirizzo del nostro istituto si è aperto l'orientamento, che quest'anno purtroppo non ha compreso Assaggiarte per motivi organizzativi. L'orientamento si è tenuto nelle giornate del 22, 27 e 29 novembre, nelle ore pomeridiane, e chi ha partecipato ha condiviso con le famiglie interessate il prodotto degli anni spesi al Cottini con le opere dell'istituto, cosa che garantisce un credito a fine anno.

A proposito di crediti, ne approfittiamo per chiarire tutta la questione relativa al conteggio dei crediti ottenuti dalle attività e dai corsi proposti dalla scuola. Dovrete consegnare al vostro coordinatore o alla vostra coordinatrice di classe gli attestati che accertano la frequenza al corso all'attività. Nel caso non sia il coordinatore ad occuparsi del conteggio dei crediti, dovrete consegnare entro una data prestabilita, che solitamente coincide con gli ultimi giorni di maggio gli attestati tramite mail alla segreteria, allegando tutti gli attestati e mettendo in copia conoscenza il coordinatore e il consiglio di classe. Si ricorda che la questione del funzionamento dei crediti scolastici è molto complessa, e non di rado viene fraintesa. Per questo invitiamo tutti a consultare il nostro sito, in particolare qui:

<https://www.liceocottini.it/regolamenti-2/item/276-attribuzione-credito-scolastico.html>



Le persone dei diversi gruppi hanno affermato che i tempi di consegna erano parecchio brevi ed è stato un lavoro difficile, ma, parere personale, trovo che il risultato sia davvero ottimo.

I vincitori di questo progetto sono stati il gruppo di: Angela Da Silva, Irene Scarlata, Davide Lo Vecchio e Beatrice Berruto
Del quale qui trovate alcune foto dei backstage e dello storyboard, cioè di come hanno realizzato il video.

Abbiamo chiesto ai ragazzi del gruppo se fossero soddisfatti del risultato finale e se, potendo, cambierebbero qualcosa?"
Di seguito trovate le risposte:

“Quando abbiamo pensato alla storia e a come produrla, c'è subito saltato in mente di fare un corto molto impattante e diverso dal solito. Sicuramente, con le varie modifiche che abbiamo dovuto apportare durante la realizzazione, dato che il lavoro è stato seguito direttamente dai carabinieri, alcune chicche e idee personali le abbiamo dovute accantonare, ma al di là di questo siamo molto soddisfatti e contenti del risultato finale. È una vera e propria pubblicità che passa in televisione o sui social quindi no, non cambierei nulla perché il risultato finale è pazzesco e la cosa più importante è che il messaggio arrivi forte e chiaro.”



Per concludere, ecco la presentazione del progetto assegnato ad allievi di design, architettura e multimediale. Il Politecnico di Torino ogni anno propone al nostro liceo una collaborazione per il progetto Disegnare la città, in cui ai ragazzi degli indirizzi di design e architettura viene richiesto di realizzare schizzi, con un orientamento il meno realistico possibile, degli elementi caratteristici dei luoghi visitati nei giorni di esplorazione e ai ragazzi di multimediale di realizzare un cortometraggio che rappresenti l'essenza dei posti osservati secondo la personale visione degli alunni.

Noi vi ringraziamo per aver letto le novità del Cottini e ci rivediamo il prossimo anno.
Buone feste!

Articolo di: Daniela Cappello, Eleonora Brignone, Dorotea Allemandi, Miriam Basilicata, Emma Sansone
Impaginato da: Beatrice Berruto

Quella qui di fianco è la locandina dell'edizione 2022/23 del progetto. Il risultato del lavoro degli studenti sarà esposto ad una mostra itinerante nell'arco del 2024.



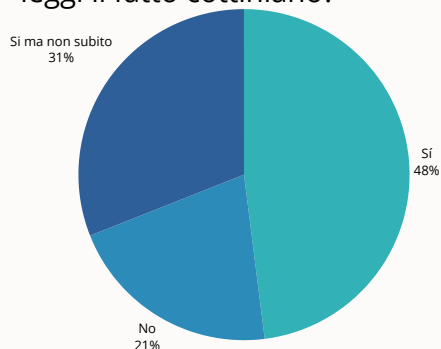
INTERVISTE POSSIBILI

FREQUENZA DI LETTURA

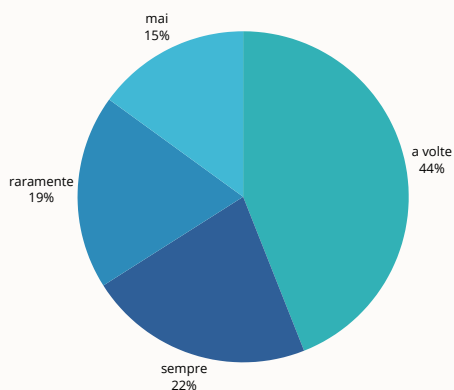
In redazione ci siamo chiesti: quante persone, effettivamente, leggono Il Fatto Cottiniano? Questo quesito stuzzicava da un po' di tempo la nostra attenzione, un po' per curiosità e un po' per timore. Abbiamo lanciato un sondaggio. È giunto il momento di darvi una risposta!

Abbiamo creato un sondaggio sulla nostra pagina Instagram @il.fatto.cottiniano dove abbiamo posto le seguenti domande riguardo la frequenza di lettura di questo lavoro; qui le riportiamo con i risultati:

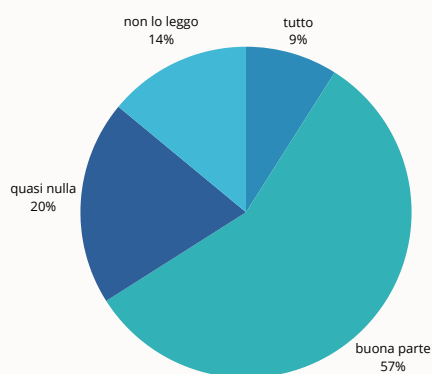
leggi il fatto cottiniano?



quanto leggi il fatto cottiniano?

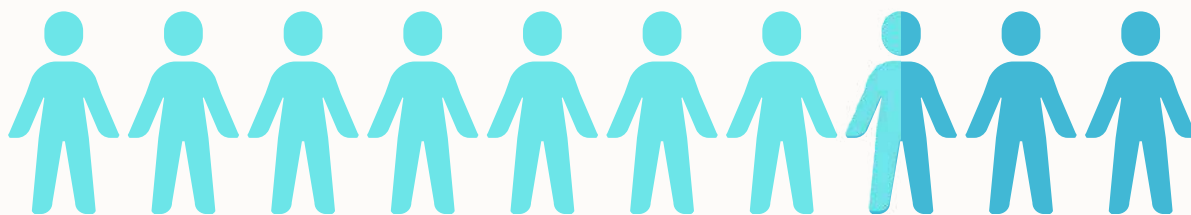


quanto leggi del fatto cottiniano?

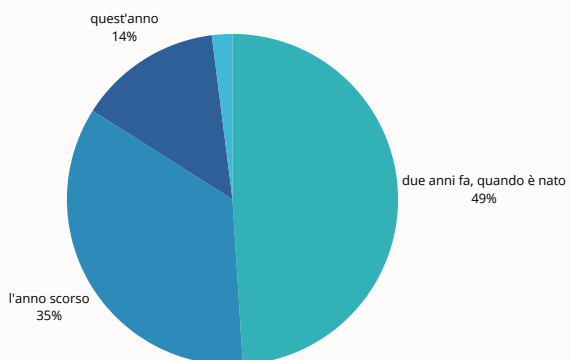


Quanto degli argomenti riportati ti interessano?

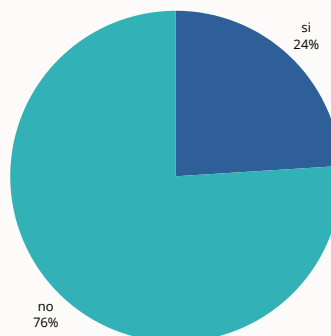
È emerso che generalmente ai lettori interessa il 70,5% degli argomenti trattati nella rivista.



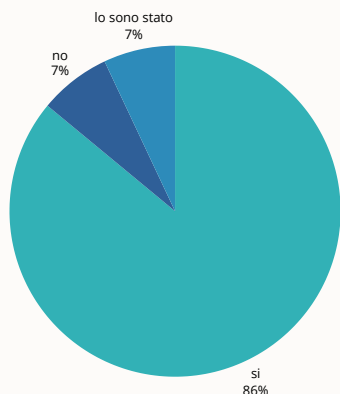
Quando hai scoperto dell'esistenza del Fatto Cottiniano?



fai parte della redazione?



sei del Cottini?



Riassumendo, è un enorme piacere scoprire che molti di voi leggono il giornalino e apprezzano la maggior parte di ciò che scriviamo ed è ancora più soddisfacente vedere che abbiamo raggiunto lettori anche al di fuori del Cottini, oltre al fatto che anche alcuni ex cottiniani sono rimasti affezionati a questa rivista. Fate girare ancora la voce, quindi, tra coloro che non sono abituati a leggerlo. Spiegategli cosa si perdono!

Ricordatevi di seguirci su Instagram per partecipare ad altri sondaggi e rimanere sempre al passo con le uscite!

Articolo di Valentina Natalini
Impaginato da Beatrice Berruto

IL FATTO COGNITIVO

BOYS WILL BE BOYS

Giulia non è più l'ultima. Sapevamo che sarebbe successo, sapevamo che nonostante tutte le discussioni intavolate in TV, sui social e a casa sarebbe successo di nuovo ma con un altro nome, un'altra donna uccisa. Eppure si continua con la stessa retorica, quella del non generalizzare per non offendere chi con questi casi di amore malato non c'entra niente. Siamo schiavi di un modo di pensare sempre così neutrale e cerchiobottista, a causa del quale proprio non ce la facciamo ad accettare che il vero problema non sta nel modo che abbiamo di contestare il sistema maschilista in cui viviamo.

Giulia è stata la centocinquesima vittima di femminicidio in Italia dall'inizio del 2023. Detto così, questo dato è già abbastanza allarmante, perché fa male pensare che quest'anno, 105 delle migliaia di donne che vivono relazioni violente con uomini, non ci sono più. Giulia è stata accoltellata, messa in un bagagliaio e il suo corpo è stato abbandonato nei pressi del Lago di Barcis. Ma questo è stato solo l'esito di una serie di violenze che si protraggono da molto prima, parliamo di violenze psicologiche per cui lei non era libera di vivere la sua relazione serenamente e con pari diritti del suo compagno, del suo assassino. Ne abbiamo parlato, abbiamo discusso e di nuovo abbiamo dovuto ribadire quanto il problema sia di tutti gli uomini, di quanto sia reale il bisogno che il genere maschile si prenda carico del suo ingiusto privilegio e ancora una volta abbiamo assistito alle due voci del coro predominanti: quella che urla per la vita delle donne e quella che le accusa dicendo che *"Anche le donne sono cattive"*, per citarne uno dei tanti.

Secondo queste idee prive di umanità, il fatto che le donne sono cattive spiegherebbe il motivo per il quale gli uomini sono portati a ucciderle. Se la smettessimo con questa retorica del vittimismo, se invece provassimo a dar voce alla categoria danneggiata da tutta la situazione e se quando ciò accade, invece di dar contro alla donna che riesce a prendere la parola aggrappandosi alle cose più insulse come la felpa che indossa ci si fermasse a pensare a cosa si potrebbe fare per contribuire a risolvere il problema, forse potremmo considerarci un paese in evoluzione. Per tutto questo non si può non giudicare come meraviglioso il debutto da regista di Paola Cortellesi, *C'è ancora domani*.





Quando Elena Cecchetti ha trovato il coraggio di parlare nonostante la tragedia che sta affrontando, le sono arrivate, insieme al supporto e all'approvazione di molti, anche tante critiche pesanti e insulti. Ma su questo non possiamo essere sorpresi, d'altronde siamo nella stessa società che uccide e discrimina le donne. Ciò di cui dobbiamo ritenerci altamente stupiti e inorriditi è la risposta di certi politici, che portano avanti la loro

ideologia violenta e sessista invece di riflettere. Vediamone alcuni. Quando Elena si è esposta, il 20 novembre davanti alla sua abitazione di Vigonovo, ha affermato che tutti gli uomini devono fare un mea culpa, che l'essere anche solo un po' ossessivi non è giustificabile e che lui, Filippo Turetta, si è preso il diritto di chiudere la vita di Giulia, diritto che in quanto uomo di questa società non aveva ma che ancora adesso, dopo tutte le parole spese e le lacrime versate, qualcuno giustifica. Dichiarazioni pesanti, che dovrebbero lasciare tutti in silenzio a pensare a che razza di mondo stiamo portando avanti. Eppure no, eppure qualcuno che ha dato aria alla bocca c'è stato. Per esempio Stefano Valdegamberi, consigliere regionale del Veneto, che ha rilasciato un post a dir poco agghiacciante sulla sua pagina Facebook. Il post è il seguente.



Stefano Valdegamberi

3 h · 🌐



Ho ascoltato a Dritto e Rovescio le dichiarazioni della sorella di Giulia. Posso dire che non solo non mi hanno convinto per la freddezza ed apaticità di fronte a una tragedia così grande ma mi hanno sollevato dubbi e sospetti che spero i Magistrati valutino attentamente. Non condivido affatto la dichiarazione che ha fatto. Mi sembra un messaggio ideologico, costruito ad hoc, pronto per la recita. E poi quella felpa con certi simboli satanici aiuta a capire molto...spero che le indagini facciano chiarezza. Società patriarcale?? Cultura dello stupro?? Qui c'è dell'altro. Fossi un Magistrato partirei da questa intervista la quale dice molto...e non aggiungo altro. Basta andare a vedere i suoi social e i dubbi diventano certezze. Il tentativo di quasi giustificare l'omicida dando la responsabilità alla "società patriarcale". Più che società patriarcale dovremmo parlare di società satanista, cara ragazza. Sembra una che recita una parte di un qualcosa predeterminato e precostituito. Forse mi sbaglio ed è solo la mia suggestione... (le foto che pubblico sono tratte dal profilo facebook della sorella intervistata e sono molto significative)

Nel post, successivamente eliminato dopo le grosse critiche ricevute, Valdegamberi affermava che le parole di Elena Cecchetti siano costruite ad hoc e che si dovrebbe partire proprio da qui con le indagini, come a voler insinuare una qualche colpevolezza da parte della famiglia della vittima. Quest'uomo sta cercando di puntare i riflettori dell'accusa sulla sorella di una vittima di femminicidio, su una donna che invece di zittirsi e piangere la sorella ha scelto con coraggio di chiedere le attenzioni dei media per ripetere con forza parole che erano già state dette alla nausea da movimenti femministi e da chiunque non accetti di giustificare l'assassino. Forza che nasce davanti

all'orrore, alla tragedia causata da un uomo violento, e in tutto questo un rappresentante del patriarcato cerca di accusarla e di zittirla con ragionamenti paradossali e falsi, come l'affermazione che Elena "quasi giustifica l'omicida dando la responsabilità alla 'società patriarcale'". Questa frase non ha alcun significato, perché la società patriarcale è l'omicida di Giulia Cecchetti.

Continuando sulla scia degli uomini che parlano di questioni femministe senza neanche avere in mente di cosa si stia parlando, troviamo qualcuno di ancora più influente di un consigliere regionale, come il Ministro dei trasporti e Vicepresidente del consiglio Matteo Salvini, che dice: “(di Turetta) Se colpevole, nessuno sconto di pena e carcere a vita”.

Elena Cecchetti risponde alle parole del ministro citando un post di Carlotta Vagnoli, in cui la scrittrice e attivista femminista condanna la scelta della Lega di opporsi alla ratificazione della convenzione di Istanbul. Questo trattato è un importante strumento da utilizzare per avanzare nella lotta contro la violenza di genere e nella creazione di una società più equa.



La convenzione di Istanbul ha come scopo principale quello di proteggere tutte le donne da violenze fisiche, psicologiche, sessuali ed economiche. Promuove l'educazione affettiva e sessuale nella speranza di educare le future generazioni ad una convivenza tra uomini e donne più serena per le vittime di questa situazione. L'accordo è nato dall'esigenza di garantire alle donne i loro diritti, tra cui quello di vivere in una società che le tuteli e che non le discrimini. Ebbene, partiti come la Lega e Fratelli d'Italia si sono astenuti dal votare a favore di adottare la Convenzione di Istanbul o addirittura vi si sono opposti. Ciò che più mi sento di criticare è il silenzio, in particolare il silenzio assordante della donna più influente d'Italia in questo momento: Giorgia Meloni. Se nemmeno una donna con una tale rilevanza non sente la necessità di utilizzare il suo privilegio per combattere le ingiustizie che colpiscono direttamente la sua categoria allora forse non è del tutto sbagliato parlare ancora oggi di patriarcato. Ma c'è qualcuno, qualche uomo, che non la pensa così.

“
Tutte le **DONNE**
hanno il diritto
di **VIVERE**
LIBERE dalla
VIOLENZA
”

È il caso di Marco Travaglio, giornalista e direttore del giornale Il Fatto Quotidiano, che si esprime con tutto il rispetto che si deve a una famiglia che ha perso una figlia e una sorella. Travaglio si esprime in vari programmi televisivi, tra cui Otto e mezzo, il programma di La7 diretto da Lilli Gruber, in cui Travaglio afferma:

“NON CREDO CHE SIA COLPA DEL GOVERNO SE CI SONO I FEMMINICIDI E I PARENTI DELLE VITTIME HANNO LA LIBERTÀ ASSOLUTA E IL DIRITTO ASSOLUTO DI DIRE TUTTO QUELLO CHE PENSANO” CONTINUA IL GIORNALISTA CON LA FRASE PIÙ INCISIVA DEL DISCORSO **“NON CREDO CHE QUESTO SIA UN DELITTO DI STATO, NON PENSO CHE SIA UNA QUESTIONE DI DESTRA O DI SINISTRA PERCHÉ I VALORI CHE SI SONO PERSI SONO IN PARTE DI DESTRA [...] E UN PO’ DI SINISTRA”**.

Travaglio ha seri dubbi che la soluzione al problema dei femminicidi sia l'adozione dell'educazione affettiva nelle scuole, perché i modelli tossici che vengono imposti ai ragazzi saranno sempre nettamente più forti dell'educazione impartita dalle scuole.

Mi viene naturale citare una strofa della canzone Gente tranquilla, dei Subsonica, che recita:

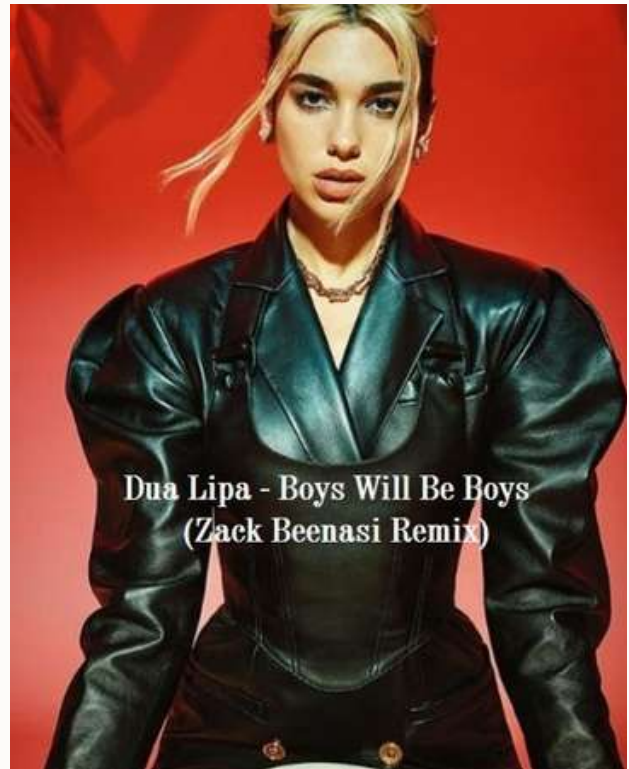
***Quanta obbedienza, quanta
osservanza,
L'educazione che si deve ottenere
Tra le pareti che ingoiano violenza
Così invisibile che non vuoi sapere.
L'intransigenza, l'intolleranza,
Servite a tavola son pugni sul cuore
Di chi ti ascolta e poi soffoca in
silenzio
Vite represses incorniciate d'onore.***



Mi piacerebbe concludere con una considerazione personale, anche questa non sarà priva di citazioni musicali, sarà che oggi sono in vena.

Viviamo in una società che da troppo tempo giustifica una mentalità retrograda e sessista, Mi trovo d'accordo, in parte, con l'intellettuale Galimberti, che su L'aria che tira, programma del canale La7, dichiara: "I maschi crescono nelle case all'interno di un amore incondizionato, che è l'amore dei genitori nei confronti dei figli. Quando si innamorano entrano in un amore condizionato dei reciproci vantaggi dei due innamorati." Non è un ragionamento errato se si pensa a come moltissimi uomini si comportano in ambiente domestico, dando per scontate delle carezze che a un certo punto diventano dei pugni nei confronti di donne che devono fare i conti con uomini male educati.

Bisogna smetterla con un atteggiamento troppo apprensivo verso i figli, ma soprattutto dobbiamo smettere di giustificare i comportamenti errati o discriminatori dei ragazzi. Come dice in un suo brano Dua Lipa, "*Boys will be boys, but girls will be women*".



Scritto e impaginato da Daniela Cappello

note di Cronaca

l'ultima canzone dei beatles

Siamo nel 1978, quando John Lennon nel suo appartamento di New York compone a voce e pianoforte il ritornello di una canzone che non verrà mai prodotta, "Now And Then".

Questa non è l'unica canzone incompiuta che scrive. Ma dopo il suo assassinio, avvenuto l'8 dicembre di due anni dopo, Yoko Ono, moglie di John, consegna agli altri Beatles una manciata di cassette contenenti le registrazioni di altri brani che, per mancanza di tempo, o forse perché non lo convincevano abbastanza, non erano mai stati registrati.

Tra questi brani erano presenti anche le demo di "Free As A Bird" e "Real Love", le due canzoni ultimate da Ringo, George e Paul tra il 1995 e il 1996, che vennero poi pubblicate come singoli, 25 anni dopo lo scioglimento.

L'intenzione di ultimare anche "Now And Then" c'era, ma il problema fu che il materiale contenuto dalla cassetta era troppo poco (praticamente solo un ritornello), e la qualità della registrazione troppo bassa, così decisero di lasciar perdere, almeno fino a oggi.

Il processo tecnologico compiuto in questi trent'anni è stato infatti fondamentale per riportare alla luce questa canzone, difatti è stata proprio la notissima intelligenza artificiale che ha permesso di separare la voce di John Lennon dal pianoforte e a rendere la traccia ottimale per essere completata.



Il processo tecnologico compiuto in questi trent'anni è stato infatti fondamentale per riportare alla luce questa canzone, difatti è stata proprio la notissima intelligenza artificiale che ha permesso di separare la voce di John Lennon dal pianoforte e a rendere la traccia ottimale per essere completata.

L'ultimo singolo dei Beatles è uscito insieme allo storico singolo di debutto "Love Me Do" del 1962, in formato stereo e Dolby Atmos, e sarà aggiunta alle storiche raccolte "rosse e blu" che sono state arricchite di 21 canzoni remixate per l'occasione.

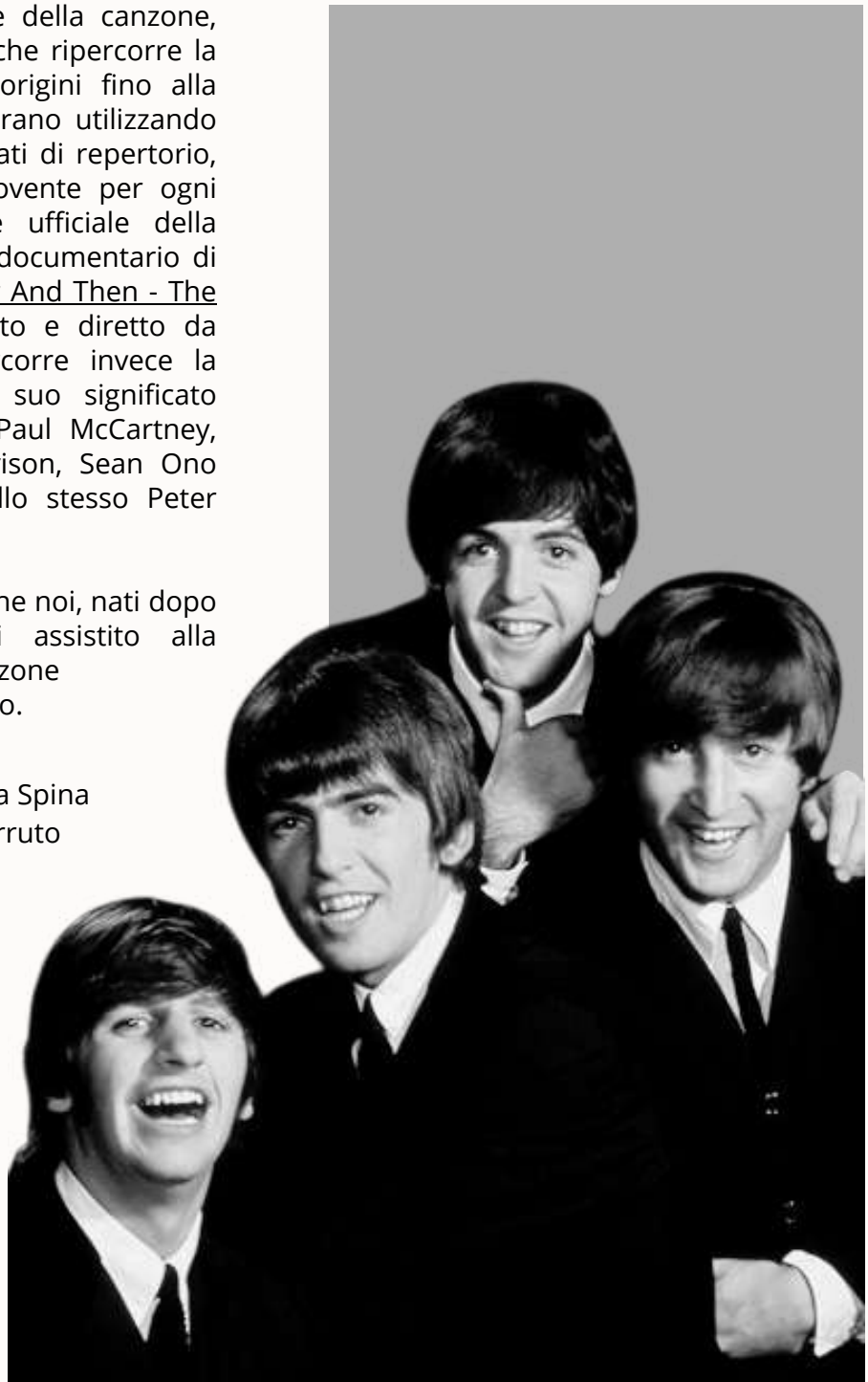


**“now and then
I miss you
oh, now and then
I want you to return
to me”**

Oltre al videoclip ufficiale della canzone, diretto da Peter Jackson, che ripercorre la storia dei Beatles dalle origini fino alla registrazione dell'ultimo brano utilizzando quasi esclusivamente filmati di repertorio, cosa decisamente commovente per ogni appassionato, sul canale ufficiale della band compare anche un documentario di 12 minuti chiamato "Now And Then - The last Beatles song", scritto e diretto da Oliver Murray, che ripercorre invece la storia del brano e del suo significato utilizzando e le voci di Paul McCartney, Ringo Starr, George Harrison, Sean Ono Lennon, Yoko Ono e dello stesso Peter Jackson.

E chi l'avrebbe mai detto che noi, nati dopo il 2000, avremmo mai assistito alla produzione dell'ultima canzone dei "Fab four"? Buon ascolto.

di Beatrice Berruto e Emma Spina
Impaginato da Beatrice Berruto



RADIO COTTINI

MUSICA



Brano: My body is a cage
Album: Scratch My Back
Autore: Peter Gabriel
Anno: 2007

-Mi fa sentire come se fossi in un libro fantasy



Brano: The ballad of Lucy Gray Baird
Album: The Ballad of Songbirds & Snakes
Autrice: Rachel Zegler
Anno: 2023

-Meglio ancora se si è visto il prequel di Hunger Games, stupenda



Brano: Sonate violoncello
Album: Concerti Grossi
Autori: Alessandro Scarlatti, Mauro Valli, Accademia Bizantina, Ottavio Dantone
Anno: 2023



Brano: A bocca chiusa
Singolo
Autore: Daniele Silvestri
Anno: 2013

-Per me ha un significato di emancipazione



Band:
-Metallica
-Ac Dc
-Beatles
-Queen

-Io consiglio a tutti di dare almeno una possibilità a Metallica, ACDC, Beatles, Queen



Brano: Cracker Island
Album: Cracker Island
Band: Gorillaz
Anno: 2023

-In generale apprezzo le loro sonorità, particolari e uniche. E in questa canzone le sento tutte, mi fa sentire rilassata quasi come se fossi sotto effetto di droghe, come se fossi in un'altra dimensione.



Brano: Amati sempre
Album: Colpa delle favole
Autore: Ultimo
Anno: 2019

-Ha tanti significati, mi dà la forza di alzarmi la mattina e di sentirmi bene con me stessa



Brano: Ferrari
Autore: James Hype, Miggy della rosa e Lazza
Anno: 2022



Brano: Bigger than me
Album: Faith in the Future
Autore: Louis Tomlinson
Anno: 2022

-Perché ti da proprio la spensieratezza del pensare che noi siamo così piccoli e ciò che facciamo non avrà mai un impatto così grande nel mondo



Brano: La donna cannone
Album: De Gregori
Autore: Francesco De Gregori
Anno: 1978

-Ho iniziato ad ascoltarla la mattina. Mi sa di leggerezza e tanta dolcezza :)



Album: Relax
Autore: Calcutta
Anno: 2023

-Nel cuore ❤️



Brano: 5th Season (SSFWL)
Album: The Fifth Season
Autrici: Oh my girl
Anno: 2019

-È una canzone elegante, mi riempie di gioia ogni volta che la ascolto.



Brano: La Rossa Palestina
Singolo
Autore: Umberto Fiori
Anno: 1973

-A causa dei recentissimi avvenimenti, noi di Note di Cronaca volevamo consigliare l'ascolto della canzone La Rossa Palestina, uscita nel 1973 scritta e cantata da Umberto Fiori, per ricordare che non è iniziato tutto l'8 di ottobre di quest'anno, ma ben prima, e che dobbiamo essere consapevoli da che parte della storia vogliamo stare.



Brano: The little drummer boy— Peace on Earth
Singolo
Cantata da : David Bowie e Bing Crosby
Anno: 1977

- Il direttore del giornalino consiglia l'ascolto di The little drummer boy – Peace on Earth cantata da David Bowie e Bing Crosby :-)

SPOTIFY WRAPPED



Artisti top

- 1 kets4eki
- 2 Odetari
- 3 Melanie Marti...
- 4 KISS
- 5 Garelyhuman


Brani preferiti

- 1 Hands up!
- 2 Crazy Girls
- 3 masquerade
- 4 Go (Xtaylorlive 2)
- 5 NARCISSISTI...

Minuti ascoltati
36.825

Genere preferito
Ad alta velocità

 [SPOTIFY.COM/WRAPPED](https://www.spotify.com/wrapped)



Artisti top


- 1 tripleS
- 2 XG
- 3 Billie
- 4 STAYC
- 5 Red Velvet


Brani preferiti

- 1 Cherry Talk
- 2 PANDORA
- 3 NEW DANCE
- 4 Bubble
- 5 Rising

Minuti ascoltati
18.029

Genere preferito
Girl band K-pop

 [SPOTIFY.COM/WRAPPED](https://www.spotify.com/wrapped)



Artisti top


- 1 The Neighbour...
- 2 Melanie Marti...
- 3 Billie Eilish
- 4 PSICOLOGI
- 5 Adele


Brani preferiti

- 1 Softcore
- 2 Daddy Issues
- 3 Afraid
- 4 Cake
- 5 Sweater Weat...

Minuti ascoltati
10.575

Genere preferito
Pop

 [SPOTIFY.COM/WRAPPED](https://www.spotify.com/wrapped)



Artisti top


- 1 Hugh Jackman
- 2 The Beatles
- 3 BoyWithUke
- 4 The Barden Bel...
- 5 The Bellas

Brani preferiti

- 1 The Other Side
- 2 From Now On
- 3 Come Alive
- 4 The Whole "Be...
- 5 The Greatest S...

Minuti ascoltati
10.356

Genere preferito
Brani cinematografici

 [SPOTIFY.COM/WRAPPED](https://www.spotify.com/wrapped)



Artisti top

- 1 Gazzelle
- 2 ARIETE
- 3 Calcutta
- 4 Frah Quintale
- 5 PSICOLOGI


Brani preferiti

- 1 Faccio un casino
- 2 Non sei tu
- 3 Come noi
- 4 Cosa mi manc...
- 5 Sorriso (Milan...

Minuti ascoltati
28.199

Genere preferito
Pop italiano

 [SPOTIFY.COM/WRAPPED](https://www.spotify.com/wrapped)



Top Artists


- 1 Stray Kids
- 2 TWICE
- 3 BTS
- 4 TOMORROW ...
- 5 NewJeans

Top Songs

- 1 DICE
- 2 Hype Boy
- 3 I CAN'T STOP ...
- 4 CASE 143
- 5 Love Talk - Eng...

Minutes Listened
40,691

Top Genre
K-Pop

 [SPOTIFY.COM/WRAPPED](https://www.spotify.com/wrapped)



Artisti top

- 1 The Beatles
- 2 Pinguini Tattici...
- 3 Tananai
- 4 Melanie Marti...
- 5 Queen

Brani preferiti

- 1 I Want To Hold...
- 2 Giovani Wann...
- 3 All My Loving ...
- 4 Zen
- 5 BABY GODDA...

Minuti ascoltati

3.879

Genere preferito

**Pop
italiano**



SPOTIFY.COM/WRAPPED



Top Artists

- 1 Sea Power
- 2 Toby Fox
- 3 Omori
- 4 Queen
- 5 Tobias Lilja

Top Songs

- 1 Red Rock Riviera
- 2 Want To Be Free
- 3 Fire Escape In ...
- 4 Burn, Baby, Burn
- 5 Ecstatic Vibrat...

Minutes Listened

10,813

Top Genre

**Indie Game
Soundtrack**



SPOTIFY.COM/WRAPPED



Artisti top

- 1 Billie Eilish
- 2 Mac DeMarco
- 3 TV Girl
- 4 Radiohead
- 5 Kanye West

Brani preferiti

- 1 hotline (edit)
- 2 Heart To Heart
- 3 No Surprises
- 4 Creep
- 5 Pluto Projector

Minuti ascoltati

45.439

Genere preferito

POV: indie



SPOTIFY.COM/WRAPPED



Rubrica di: Luca Gomiero
Impaginato da: Asia Palmisano



TRUE CRIME :

DELITTO A NOVI LIGURE

Il caso si svolge il 21 febbraio 2001 nella città di Novi Ligure, in provincia di Alessandria.

Erika De Nardo nacque il 1984 a Novi Ligure in una famiglia agiata di genitori cristiani che hanno un altro figlio, il fratellino Gianluca, di 11 anni.

La sera del 21 febbraio la famiglia si trovava a casa quando venne assalita da due rapinatori che aggredirono il fratello di Erika e sua madre, Susy, tentarono di aggredire anche Erika ma lei riuscì a scappare dalla porta di casa, e ricoperta di sangue iniziò ad urlare in strada in cerca di aiuto.

Una volta arrivata alla centrale di polizia gli investigatori le chiesero se riuscisse a ricostruire gli avvenimenti dei fatti della sera precedente, ed allora Erika cominciò a parlare.

Raccontò di aver visto due grandi uomini sfondare la porta di casa e fare irruzione per derubarli, che aggredirono sua madre e suo fratello accoltellandoli. Poi uno dei due grossi uomini tentò di attaccare anche Erika ma lei riuscì a divincolarsi tirandogli una bottiglia in faccia e fuggì.

Riuscì a fornire anche una vaga descrizione dei due uomini che avevano un accento albanese, che quindi furono, sul piano dei media, identificati e additati come una coppia di slavi criminali. Per questo motivo ebbero inizio molte manifestazioni contro l'immigrazione albanese in Italia che stava capitando in quegli anni.

Quando la polizia si recò sulla scena dei fatti si trovò davanti un orripilante scenario di sangue, tanto che il capo delle indagini, alla vista di quei corpi massacrati, ebbe un malore e dovette uscire dall'abitazione.



- [22 anni dopo il delitto di Novi Ligure, Omar Favaro torna sulle cronache.](#)



Si stabilì dal laboratorio che Gianluca fu ucciso con 57 coltellate e Susy con 40: un totale di 97 coltellate.

Gli investigatori però cominciarono a mettere in dubbio la storia della ragazza quando parlarono con i suoi vicini che affermarono che quella sera i due cani della famiglia De Nardo non avevano proprio abbaiato. I sospetti aumentarono quando venne notato che sulla porta di casa non erano presenti segni di scasso o forzatura e in casa non era stato rubato nulla. Inoltre la brutalità e la quantità di colpi inflitti era particolarmente strana visto che non c'erano segni di difesa e dalla casa non era stato preso niente.

Fu allora che cominciarono a cadere i sospetti su Erika, che a quanto pare non aveva un bel rapporto con la madre, che proteggeva sempre suo fratello minore, lo difendeva quando la sorella lo picchiava.

Inoltre le vietava di vedere il suo ragazzo, Omar perché considerava lui e i suoi amici delle persone tossiche per lei, e soprattutto era arrivata a sapere da altre donne del paesino che alcuni di loro facevano uso di sostanze, ed essendo sua madre una donna particolarmente cattolica, aveva paura che potesse caderci anche la figlia, nel circolo delle droghe.

Sui corpi durante l'autopsia fu trovato sia il dna della ragazza, sia quello di Omar, così i due, quando furono chiamati per essere interrogati, vennero prima lasciati in una stanza da soli con microfoni e telecamere accese e nascoste. I due erano all'oscuro di essere registrati, quindi cominciarono a parlare del delitto commesso e a scherzarci su, e fa riflettere la frase di Erika "Non ci scopriranno mai perché se il tuo dna si è mischiato con quello di mia madre si crea un altro dna", su quanto loro fossero piccoli.

Le indagini proseguirono interrogando i due separatamente. Erika e Omar, iniziarono a colpevolizzarsi a vicenda, quindi furono entrambi arrestati e condannati per l'omicidio di Susy e Gianluca.

Diana Macovei

- Delitto di Novi Ligure, il massacro di Erika e Omar: era il 21 febbraio 2001



RECENSIONI DI FILM NAPOLEON

Napoleon di Ridley Scott non è il Classico Biopic su un personaggio storicamente esistito, ma piuttosto un film che riadatta la storia del celebre imperatore di Francia secondo la chiave di lettura di Ridley Scott, il cui apprezzamento può dividere gli spettatori appassionati di cinema e storia.

Sicuramente non si sta parlando di un capolavoro della cinematografia ma comunque di un ottimo film soprattutto perché, come c'era da aspettarsi già dal trailer, si punta molto sulla spettacolarità visiva delle vicende militari. Esteticamente si parla di un film molto forte, si potrebbe dire ostentatorio, tra corpi dilaniati, sangue, cavalli imbizzarriti, dove assistiamo a momenti molto splatter, soprattutto quando ci si sofferma sulle battaglie. Infatti esse sono un po' il punto forte di una pellicola, al cui interno emergono benissimo due aspetti principali; da una parte abbiamo il caos totale ma dall'altra anche la precisione strategica, millimetrica, e come dirà Napoleone stesso nel film, geometrica delle imprese compiute da lui.

Le urla, il sudore, gli spari dei soldati contrapposti ai generali che pianificavano gli scontri dall'alto, al sicuro; è uno degli aspetti di maggiore entusiasmo, soprattutto in alcune sequenze come la battaglia di Austerlitz,

secondo noi la meglio gestita tra tutte le battaglie presenti nel film. Nonostante la bellezza cinematografica degli scontri, con delle particolarità soprattutto nella posizione della macchina da presa, nascosta, che ha



permesso di avere ripresi dei momenti che spesso non pensiamo possano accadere durante una battaglia. Non tutte le numerose imprese compiute da Napoleone, che hanno fatto la sua storia e che avrebbero meritato di essere viste, sono presenti, come per esempio la campagna in Egitto di cui abbiamo solo un piccolissimo assaggio.

Ma l'asse narrativo di questo film non è quello di esaltare la figura del grande condottiero quale è stato Napoleone Bonaparte, anzi c'è il tentativo di sfatare il mito dietro la figura di quest'uomo.



Infatti, se da una parte emerge la strategia totale dell'imperatore e il grande uomo che è stato militarmente, dall'altra Ridley Scott vuole mostrarci un Napoleone molto diverso da quello che siamo abituati a veder rappresentato. Abbiamo un ritratto umano di un Bonaparte goffo, bizzarro e spesso contraddittorio, quindi molto diverso da quello raccontato nei libri di storia. Come dichiarato dallo stesso regista:

<Sono sempre stato affascinato dalla complessa e contraddittoria personalità di un uomo che amava il potere, ma che sapeva anche come esso potesse distruggerlo o condurre chi lo perseguiva in un baratro. A mio parere, Napoleone era vittima e prigioniero di se stesso. Ho cercato l'essenza, le emozioni, le svolte umane e politiche di un individuo che credeva nella laicità dello Stato e nell'uguaglianza di tutti i cittadini, ed era anche un appassionato giurista che seppe porre le fondamenta del diritto civile. Nei miei lavori non mi limito alla cronologia dei fatti, vado alle radici dei rapporti personali dei personaggi>.

Dalle parole dichiarate da Ridley Scott possiamo dire che nel suo obiettivo il regista ci sia riuscito solo in parte; sicuramente dal suo Napoleone emerge un uomo che è ben consapevole della distruzione che il potere porta con sé, ma un uomo vittima di se stesso, di sua moglie Giuseppina, un uomo vittima della relazione malsana che ha con sua moglie, che al contempo è un'altra vittima di tutta questa storia.

Ciò che a nostro parere non è emerso in modo corretto è la volontà di Napoleone di trattare i suoi cittadini in maniera equa.

Questo si evince, sia da alcune scene del film in cui massacra il popolo con delle cannonate, ma anche dal mancato inserimento dei codici napoleonici, che, nella realtà storica, dimostrano proprio il contrario e sarebbero fondamentali per raccontare la sua storia.



Uno degli aspetti critici più evidenti di questo film è senz'altro il ritmo, completamente spezzato dalle scene introdotte da una data e da un luogo. Questa problematica sussiste durante tutta la pellicola, ma è molto più evidente nella prima parte, dove è molto difficile, a meno che non si conosca bene il personaggio, seguire con linearità tutti gli eventi che si susseguono. Ciò rende piuttosto pesante la visione del film, che diventa una specie di documentario spezzato in piccoli episodi che diventano quasi dei quadretti della vita di Napoleone. Questa situazione è stata la conseguenza di diversi tagli fatti al film che da 4 ore e 10 minuti è passato ad essere una pellicola di 2 ore e 38 minuti; una bella differenza.



La director's cut sarà disponibile su Apple TV+, forse da lì sarà più chiaro se la pellicola è effettivamente problematica da un punto di vista del ritmo del film. Peraltro, le stesse scritte che prima abbiamo criticato, sono l'unica cosa che permette di percepire il passare del tempo, e in un film che riassume in due ore trent'anni di vita di un uomo, lo scorrere del tempo non percepito è chiaramente un bel problema.

Durante le quasi 3 ore di film, inoltre, purtroppo si possono notare alcune inesattezze storiche, alcune di poco conto altre molto importanti. Un primo errore emerge subito, all'inizio del film, durante la decollazione di Maria Antonietta dove, oltre ad essere una scena molto cruda, è presente Napoleone stesso a osservarne la sua morte. Questo è storicamente sbagliato, perché in quel momento il generale si trovava a Tolone.

Inesatto anche l'abito indossato da Maria Antonietta e la sua acconciatura, un errore che si potrebbe lasciare alla licenza poetica, però la stessa cosa non vale per l'errore che si vede durante la breve scena della battaglia in Egitto, dove il generale Napoleone per porre fine allo scontro, spara contro le piramidi due palle di cannone provocando dei solchi, errore molto grave dal momento che tutto ciò non è mai accaduto.

Ce ne sarebbero molti da nominare, come il fatto che la madre non era realmente presente all'incoronazione del figlio, oppure la differenza di età tra Giuseppina e Napoleone, lui molto più giovane di lei, qualche errore di data, assenze di campagne importanti per la nascita di Napoleone stesso, come si diceva, oppure che quando Napoleone torna dall'Egitto non è per il tradimento della moglie come ci viene raccontato, ma per la situazione di instabilità politica che si era venuta a creare in Francia. Quando si va a vedere questo film si deve essere consapevoli che non si va a vedere un documentario, perché non è questo l'obiettivo del film, e nonostante i numerosi errori a livello storico il film ha molte scene che abbiamo apprezzato molto.



C'è chi giustifica Ridley Scott nel suo essersi preso la licenza poetica di raccontare fatti storici come più gli era congeniale per la riuscita del film. Se si vuole una versione realistica della storia di Napoleone Bonaparte, ci si guarda un documentario, ed è fatta. Forse però, almeno un tentativo di essere quantomeno fedeli alla storia per darne una propria visione personale, sarebbe stato necessario.

Un altro aspetto che ci ha altamente deluso è stato il fatto di aver limitato con una sceneggiatura molto macchinosa l'interpretazione dei due attori principali del film: Joaquin Phoenix e Vanessa Kirby. La sceneggiatura di David Scarpa è artificiosa e a tratti sopra le righe che rende le scene tra Napoleone e Giuseppina imbarazzanti ed esagerate. La volontà di rappresentare la contrapposizione tra il personaggio grandioso e il piccolo uomo che è stato Napoleone non giustifica la messa in scena così ridicola della relazione tra i coniugi Bonaparte.



Non è sbagliato il ragionamento di Victorlaszlo88, che critica duramente la scelta di utilizzare l'umorismo per rappresentare la routine della vita matrimoniale disastrosa di questi due personaggi.

Napoleon

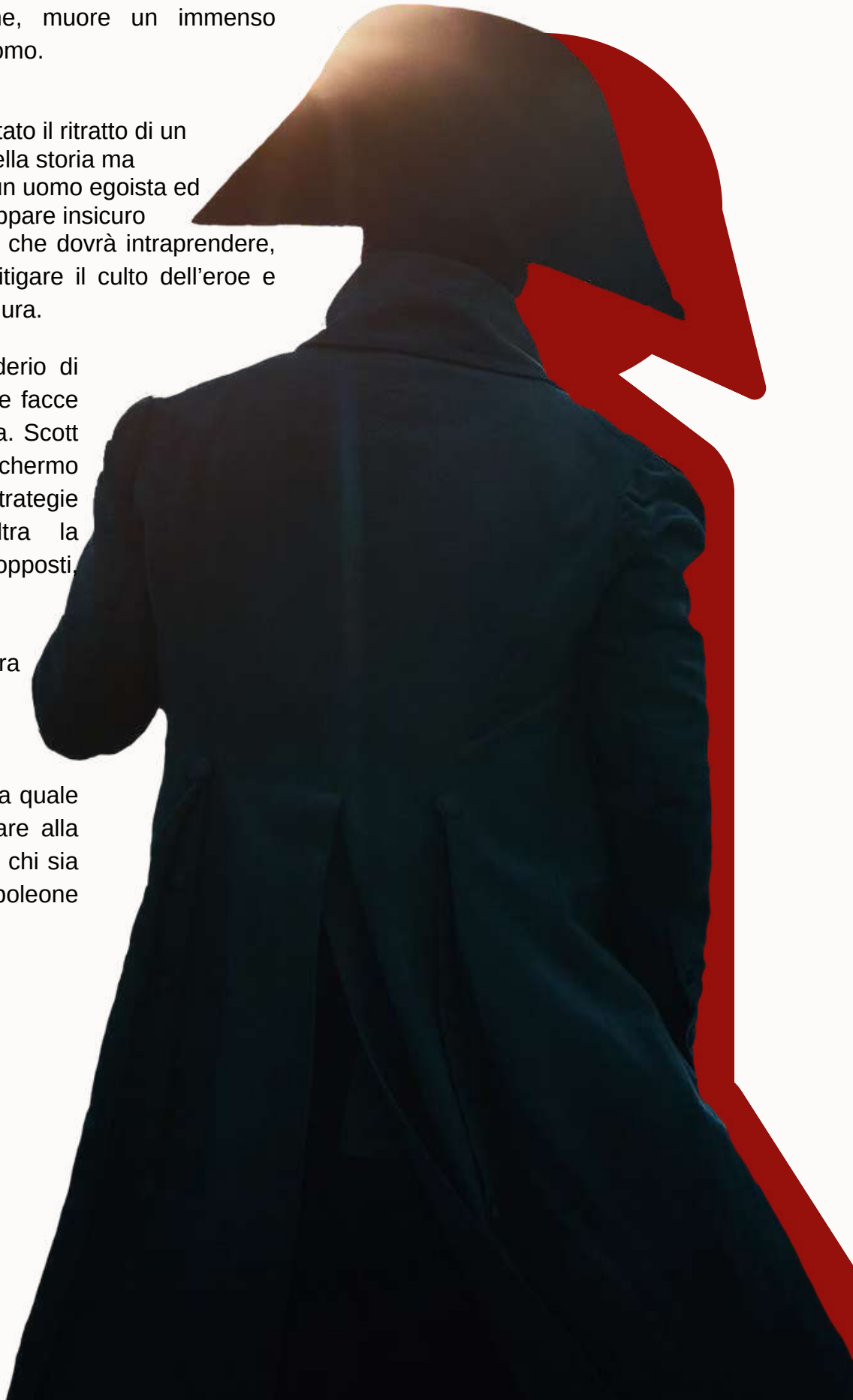
Parliamo ora di una delle scene che più abbiamo apprezzato, che è quella finale, in cui viene descritta la morte di Napoleone nel modo più teatrale ed elegante possibile, ed è una scelta che premiamo perché rispecchia appieno la personalità di Napoleone Bonaparte, ma ne evidenzia anche il lato umano. Il 5 maggio del 1821 muore Napoleone, muore un immenso condottiero, muore un uomo.

Nel film viene rappresentato il ritratto di un imperatore importante nella storia ma raffigurato anche come un uomo egoista ed eccentrico che spesso appare insicuro delle scelte intraprese o che dovrà intraprendere, forse nel tentativo di mitigare il culto dell'eroe e mettere a nudo la sua figura.

Tutto ciò porta al desiderio di voler vedere entrambe le facce e non una più di un'altra. Scott ha portato sul grande schermo il generale dalle strategie geometriche e dall'altra la persona che era, due opposti, che ci portano a chiederci effettivamente perché sia stato una figura così esaltata anche in tante forme artistiche, nonostante la persona contraddittoria quale sia stata. Fino ad arrivare alla fine del film chiedendosi chi sia stato effettivamente Napoleone Bonaparte.

Asia Palmisano
Daniela Cappello

Impaginato da: Asia
Palmisano



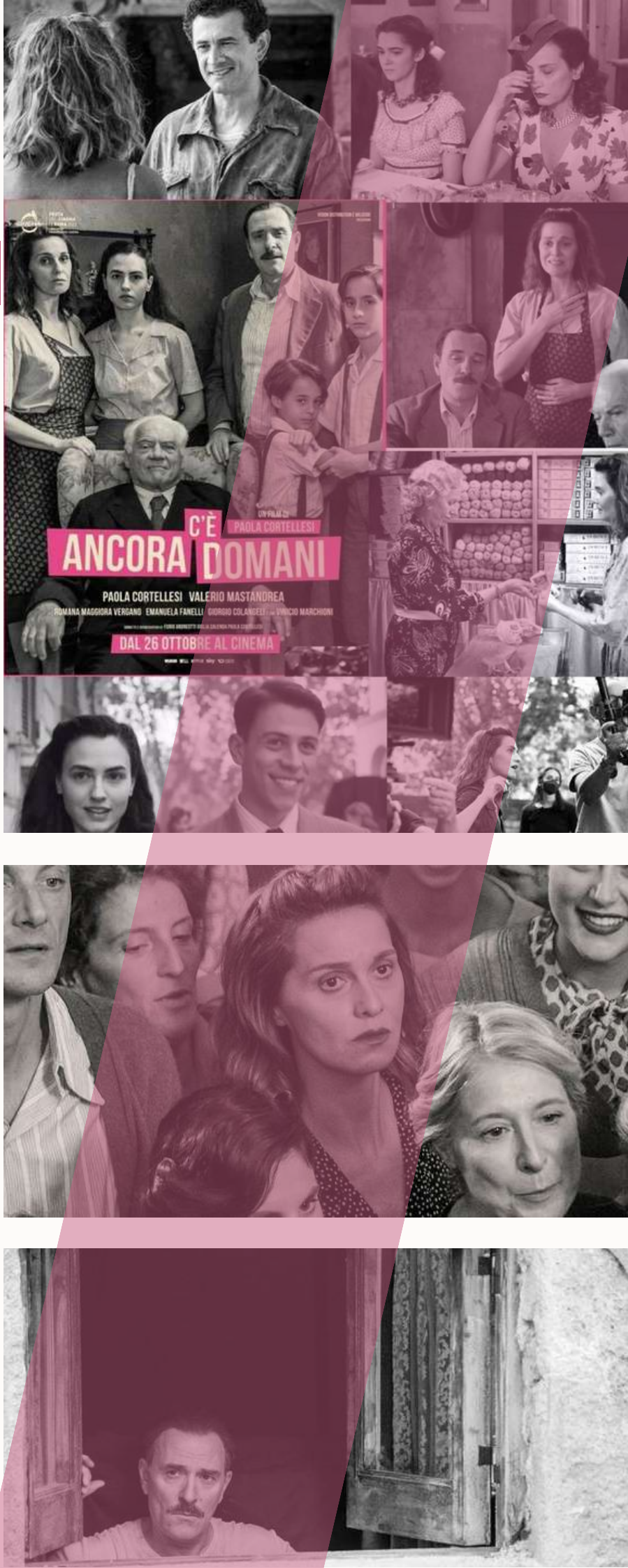
C'È

RECENSIONI

ANCORA DOMANI

È sempre molto facile raccontare la violenza con la violenza, è il modo più esplicito, ma se invece ci prendessimo per mano e ballassimo? Questo è ciò che avviene nel film uscito da poco al cinema dell'attrice Paola Cortellesi, in questo film anche regista e sceneggiatrice, "C'è ancora domani".

Il film racconta di Delia, moglie di Ivano e madre di 3 figli. Siamo a metà degli anni '40 nel primo dopoguerra, dove ancora si scende a patti con la povertà. La vita della nostra protagonista scorre con uno schema ben preciso; si alza, va a fare le punture, ricuce indumenti scuciti, gira al mercato per comprare cibo, ripara ombrelli e torna a casa, per poi fare quasi sempre qualcosa che per il marito Ivano sarà motivo di punizione fisica; ed è qui che prendono forma davanti ai nostri occhi i numerosi balli della protagonista durante il film. Paola Cortellesi sceglie di rappresentare la violenza fisica perpetrata dal marito attraverso delle coreografie. Una scelta unica, proprio perché in quella famiglia quella routine delle botte è esattamente come mettere su un disco. Ma di sistematico non c'è solo questo, c'è una gerarchia secondo cui l'uomo è sempre leader senza nessuna distinzione di classi sociali e di età.





La Cortellesi filma in bianco e nero giocando con i punti cardine del neorealismo, mischiando commedia e drammaticità, ma anche riferendosi al neorealismo rosa che appartiene allo stesso filone; l'utilizzo di personaggi realistici in un contesto romantico, anche se in questo film non c'è nulla di romantico, Paola Cortellesi racconta di una storia di violenza e non di amore, attraverso una selezione musicale che non si può non definire eccezionale anche per la sua qualità di alleggerire il peso delle scene. La musica del film ha infatti un ruolo fondamentale, accompagna le scene, ed è capace di descriverle.

Anche la regia è sbalorditiva perché riesce perfettamente a condurre lo svolgersi della narrazione e a catturare gli istanti di vita più significativi, anche dei personaggi secondari, delineandone una composizione profonda e a tratti intima.



Non si può non amare, allo stesso modo, l'interpretazione di tutti gli attori del cast, che danno quel tocco particolare al film. C'è ancora domani riesce a parlare a qualsiasi tipo di spettatore, di qualsiasi età, sesso e genere, con una maturità considerevole, tra sorrisi amari, risate spassionate e lacrime, ma ciò che sorprende di più sta nella sceneggiatura, mai banale, mai ridondante, ma soprattutto sempre pronta a emozionare e stupire lo spettatore soprattutto nella scena fondamentale dell'imbroglio.



Sì, perché nel film è presente una situazione che ci farà credere già a metà della pellicola l'intento della protagonista, cioè quello di cambiare vita e scappare con un altro uomo, l'uomo che lei ha sempre amato. Per tutto il film, esso ci convince della decisione di Delia e fino alla fine restiamo in sala con la paura che lei non riesca a scappare via, ma è proprio a quel punto che l'imbroglio si palesa, con una lettera, arrivata qualche giorno prima, che noi credevamo fosse, l'invito alla fuga, ma che è invece la scheda elettorale. Il 2 e 3 giugno 1946 è stata infatti la prima occasione in cui si è esercitato il suffragio universale in Italia, in cui anche le donne hanno potuto votare.



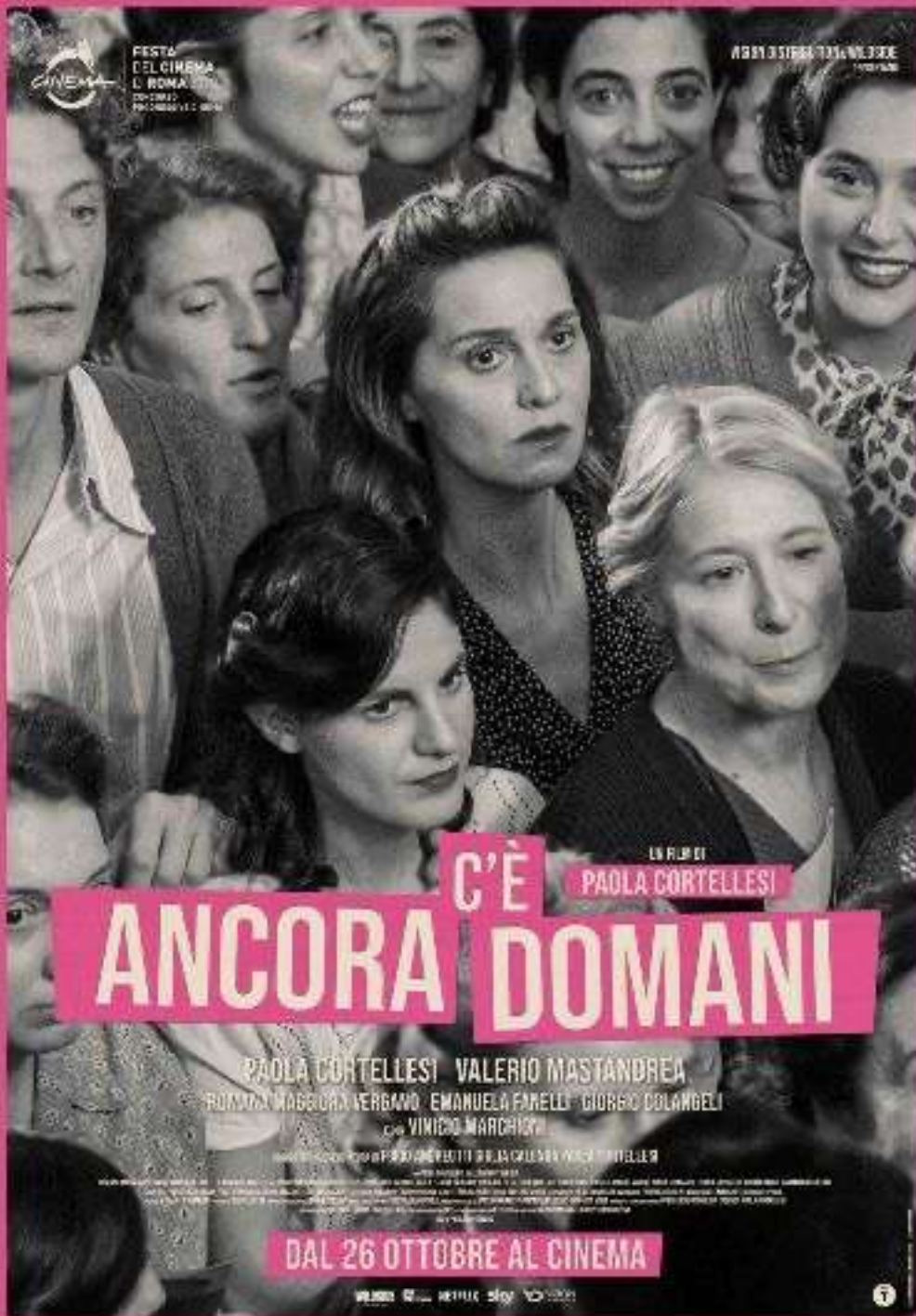
Attraverso dei piccoli indizi ci viene mostrato il vero intento della protagonista, ecco perché Delia dice che “c’è ancora domani”: perché le votazioni si sono infatti tenute il 2 e il 3 giugno, e lei ci può andare soltanto il secondo giorno.



Inoltre il film è costellato di altri indizi, come i continui rimandi al voto attraverso gli slogan sui manifesti appesi per la città, oppure attraverso i giornali e anche grazie a una scena molto bella, cioè quella del giorno prima, quando le donne si preparano tutte quante proprio per andare a votare per la prima volta. Quindi questa scelta di mostrare l'espressione del voto è un'affermazione del valore reale delle donne, e in questo caso di Delia, che è sempre stata abituata a non contare mai nulla, ma questa volta si dice che può invece cominciare a fare qualcosa, partendo proprio dal voto.

Uno dei punti fondamentali del film si presenta proprio attraverso questo tema che ieri come oggi resta di estrema attualità, ma la bravura della regista risiede nel farlo trasparire attraverso un simbolismo amaro da cui non si può rimanere indifferenti. Affrontiamo, proprio come se fossimo di famiglia, dinamiche complicate e pesanti presenti ancora oggi in molte famiglie, esattamente come 77 anni fa. Non c'è bisogno di parlarci in modo diretto, sono numerose le scene che non lo fanno, dove l'interpretazione personale delle azioni compiute dai personaggi è tutto, come il gesto di togliersi il rossetto prima di chiudere la busta, che per ogni persona in sala avrà avuto un significato differente, che può andare da una visione più critica come “abbiamo fatto un passo avanti, ma c'è ancora molta strada da fare”, oppure una visione più profonda, “mi sto liberando del mio ruolo solo estetico, perché io sono più di questo” e molto altro ancora. In modo indiretto, il film ci parla, con il suo finale che ci lascia intuire ciò che verrà dopo quel suo gesto, che comunque rimane un momento fondamentale della nostra storia.





Il messaggio finale ha la magia di cambiare proprio a seconda di chi sta guardando il film, si compone attraverso la nostra visione e la persona che siamo, regalandoci un'interpretazione nuova del modo di raccontare il difficile problema della violenza sulle donne, che non avevamo mai visto trattato in questo modo e che ci porteremo sicuramente dietro. Infatti non c'è mai pesantezza nelle varie sequenze, non c'è alcun intento moralistico, c'è solo la dolcezza di una donna oltre che di una mamma, che fa di tutto per rendere felice la propria figlia. Tutto ciò che infatti Delia sceglie e fa, lo fa per lei.

Il film è una storia che parla di donne per le donne, parla a tutte quelle donne che hanno costruito il nostro paese e neanche lo sanno, che hanno vissuto una vita straordinaria attraversando difficoltà che avrebbero distrutto molte persone, persone che hanno subito e si sono sempre sentite delle nullità. Invece loro erano incredibili. Questo film è un'ancora di salvezza in un mare di maschilismo, è un film schietto e mai banale. La Cortellesi ci regala un film maturo. C'è ancora domani è una presa di coscienza, un manifesto da tenere a mente per tutte le donne che possono ancora avere un domani.

Asia Palmisano

Impaginato da: Asia Palmisano



RECENSIONI

KILLER OF THE FLOWER MOON



-I fiori di Luna

Dal momento che la figura del regista non era più coinvolta negli scioperi dell'intero settore cinematografico, a occuparsi della promozione del film al pubblico è stato lo stesso Martin Scorsese, che si è lasciato intervistare da alcune importanti riviste per cinefili.

Per quest'anno siamo giunti all'ultima delle recensioni di film, prima delle vacanze di Natale. Abbiamo visto tante pellicole interessanti, ma alcune sono state più meritevoli di altre. È questo il caso di *Killers of the Flower Moon*, un biopic tratto dal libro *Gli assassini della terra rossa*, di David Grann.

Il film è stato prodotto da Apple TV+ e distribuito regolarmente al cinema. È un film che mi sento di paragonare a *Oppenheimer* per il modo critico con cui sia Scorsese sia Nolan hanno deciso di rappresentare la società americana di inizio secolo. Tutte le porcherie che si sono commesse in quegli anni non possono andare dimenticate, e due grandi registi quest'anno ce l'hanno ricordato con forza.

Il titolo fa riferimento ai fiori che crescevano in alcune zone dell'Oklahoma, che i nativi americani Osage chiamavano per l'appunto Fiori di luna.



D'altronde, Scorsese è sempre stato molto attento alla qualità nel cinema: non per niente abbiamo alcune sue dichiarazioni che mettono in un'ottima luce l'emergente regista svedese, il molto apprezzato Ari Aster, di cui abbiamo già parlato lo scorso anno con i titoli *Midsommar* e *Beau is afraid*.

Ma ritornando a *Killers of the Flower Moon*, si può dire che il film vuole parlare di uno sterminio sistematico, con un mandante e degli esecutori, come in un qualunque gangster movie.

Per esempio Gq è riuscita a riportare alcune scioccanti dichiarazioni di Scorsese, che probabilmente ha voluto cavalcare l'onda della teatralità per far parlare di sé e del suo film. L'intervistatore gli ha posto delle domande e Scorsese ha rilasciato delle dichiarazioni scottanti. L'intervistatore di Gq ha portato Scorsese a parlare dello stato del cinema attuale. Un po' come quando, in occasione dell'uscita di *The Irishman*, del 2018, aveva paragonato i cinecomics della Marvel Studios a dei parchi a tema.

Questa manovra di marketing, assecondata da Scorsese per cavalcare l'onda delle fast news per pubblicizzare il suo nuovo film, è stata particolarmente discussa dal momento che il regista si è scagliato duramente contro i cinecomics in Blockbuster. Scorsese lamenta il fatto che ormai si investa sul successo dei film in quanto blockbusters, e non sulla qualità dei film.

Questa differenza è fondamentale se si pensa che non necessariamente un film in cima alla lista del box office sia un film di qualità.

La violenza non si vede attraverso i massacri, ma attraverso gli effetti che le morti degli Osage provocano su chi rimane vivo. Si tratta di una violenza sentimentale, più che visiva. Il personaggio di Di Caprio è un personaggio che peggiora rovinosamente, segue la corrente ed è facilmente manipolabile.

Hale, invece, è un uomo tutto d'un pezzo, convinto di avere tutti in pugno e con un sorriso tanto rassicurante quanto falso sempre stampato in volto.

LILY GLADSTONE

Per questo è un uomo spregevole, il suo essere così sicuro di sé fa sì che egli incarni il perfetto esempio del malavitoso, dell'uomo d'onore che non si piega mai, che non ammette mai i propri orrori, del mafioso che tanto spesso il regista italo-americano ha raccontato.

Viene presentato sempre come uno zio amorevole, ma è un serpente a sonagli che attira la preda e la divora quando è caduta nella sua trappola. Burkhart, invece, è spregevole perché è frammentato: compie gesti terribili perché non è abbastanza intelligente da vederli per ciò che sono.

Molly, sua moglie, è al contrario una donna fortissima, che affronta dei dolori inimmaginabili, fisici e psichici, ma che non crolla mai.

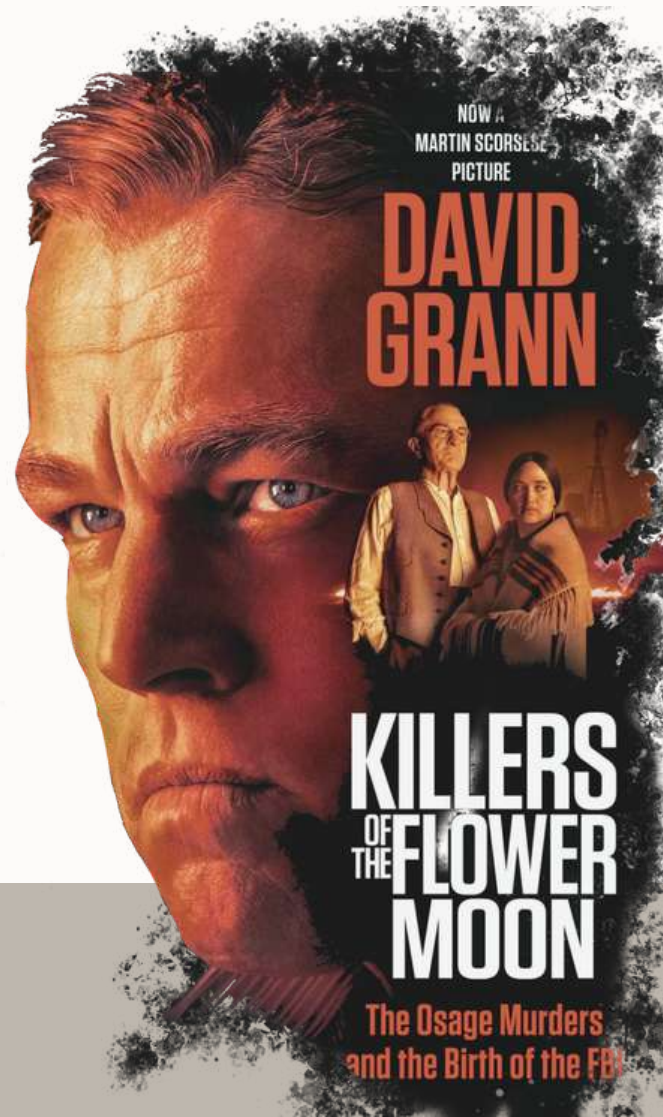


È così che i tre personaggi protagonisti di questa triste storia ci vengono mostrati, come tre estremi di una società malata, che non vuole vedere gli omicidi seriali degli Osage come una questione politica.

Molly deve affrontare non solo una comunità ipocrita e omertosa, ma anche un marito che la inganna e la manipola, che la avvelena con le sue bugie e non solo, e tutto soltanto perché egli non è in grado di sostenere il peso di essere un uomo bianco imparentato con altri uomini bianchi che hanno invaso e occupato una terra non loro.

Affrontiamo ora uno dei problemi che più hanno suscitato scalpore tra il pubblico: la durata del film. 3 ore e 30 minuti sono effettivamente un tempo molto esteso; per alcuni non sono state estenuanti, non più di quanto non lo siano state le ore di Oppenheimer, almeno.

I problemi, a parer mio, si ritrovano più che altro nella gestione del ritmo, che non rende troppo scorrevole la visione del film.



Ecco ora una piccola curiosità: la sceneggiatura del film è stata completamente riscritta perché, stando a Scorsese e Di Caprio, la versione inizialmente tratta dal libro "non arrivava al nocciolo della questione", riferendosi al fatto che si voleva dare più spazio a come gli americani trattarono gli Osage, veri protagonisti della vicenda.

Non credo che il film sarà apprezzato da molti proprio per la sua storia complessa e cruda. I dialoghi e la regia sono diretti però con molta sapienza, così da non permettere allo spettatore di giustificare, nemmeno per un secondo, le malefatte dell'uomo bianco nelle terre dei nativi americani. Scorsese non lascia vie di fuga, tutti i personaggi bianchi che abitano nei luoghi del film sono da condannare.



Veniamo ora alla conclusione del film, che a parer mio vede utilizzata una trovata geniale da parte del regista. La decisione di far concludere la vicenda con la messa in scena di un programma radiofonico in cui gli attori raccontano la conclusione delle vite di tutti i personaggi rilevanti della storia. Hale e Burkhart vengono incarcerati e poi rilasciati.

I due vogliono tornare nelle terre Osage, e tra un effetto sonoro diegetico e una battuta, concludono le loro vite in miseria. Ma il punto più alto del film arriva ora, con Martin Scorsese in persona che entra in scena e racconta la fine della storia di Molly, che vive il destino di qualunque donna Osage, come predice Hale all'inizio del film. Non arriva oltre i cinquant'anni, deve affrontare le conseguenze dell'ennesimo uomo bianco che tenta di rubarle i soldi e perde tutti i suoi affetti. Ma vive l'orgoglio delle donne Osage, e non si abbassa mai al livello dei suoi carnefici.

Ecco dunque, riassunta in breve, la grandezza di Killers of the Flower Moon, pellicola che va vista almeno una volta per apprezzare ogni dettaglio scenico e registico del grandissimo Martin Scorsese.



FIL(M)OSOFIA

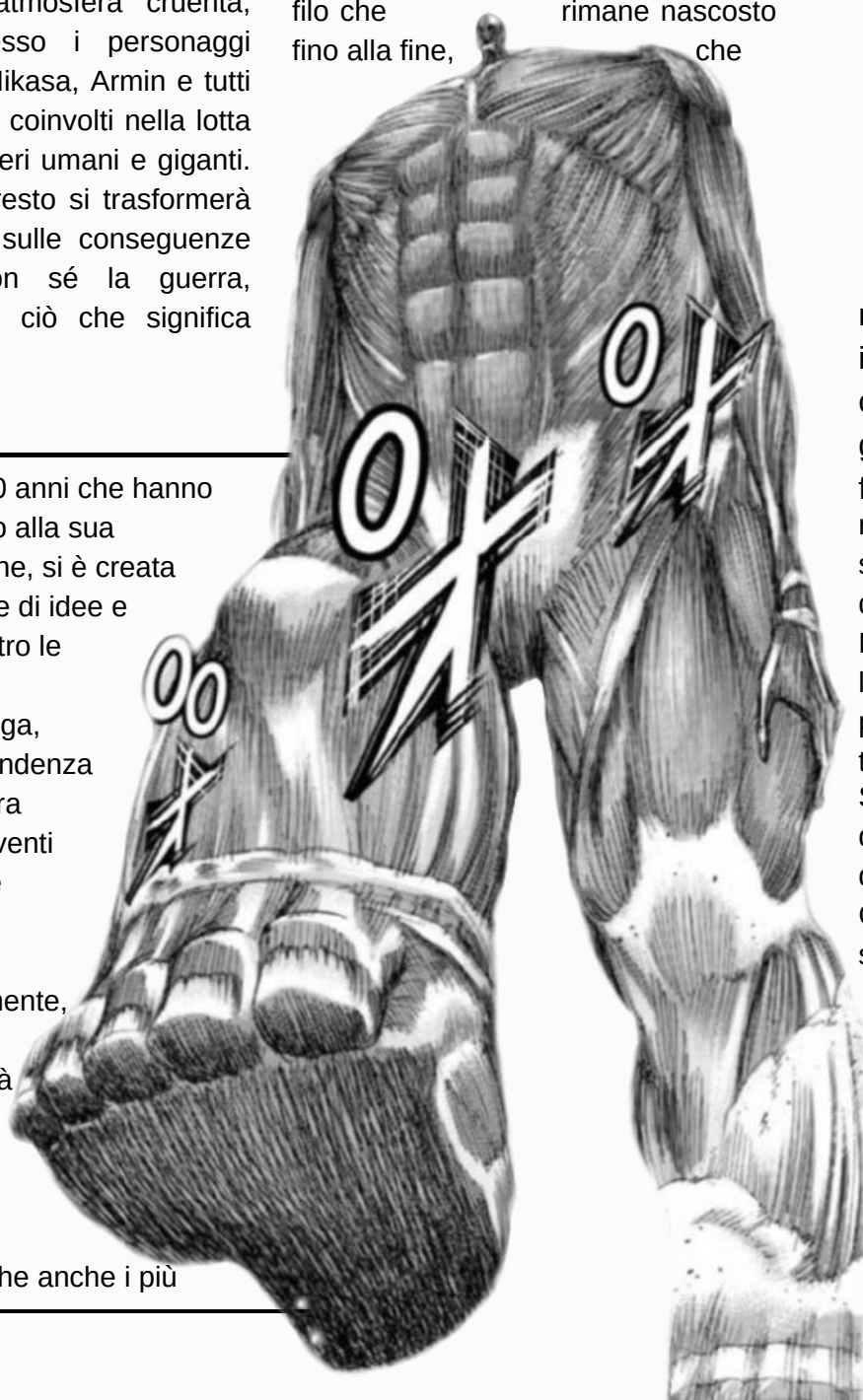
A VOI TRA DUEMILA ANNI

ATTENZIONE SPOILER

Le mura in cui si ritrovano costretti a vivere i protagonisti dell'opera "Attack on Titan" sono uno dei simboli più importanti della storia della cultura fumettistica e di animazione, non solo giapponese ma anche mondiale. Hajime Isayama si discosta subito dal canone del fumetto per ragazzi, dà spazio a temi complessi, come la libertà e il potere necessario per ottenerla, in un'atmosfera cruenta, dove molto spesso i personaggi principali, Eren, Mikasa, Armin e tutti gli altri, si trovano coinvolti nella lotta per la vita tra esseri umani e giganti. Una storia che presto si trasformerà in una metafora sulle conseguenze che trascina con sé la guerra, soffermandosi su ciò che significa libertà.

Durante i 10 anni che hanno fatto seguito alla sua pubblicazione, si è creata una fitta rete di idee e pensieri dietro le pagine di questo manga, un'interdipendenza sviluppata tra numerosi eventi sconnessi e distanti tra loro solo apparentemente, perché c'è un'organicità e una coesione dell'intera narrazione dell'opera che anche i più

attenti e maniacali perfezionisti rimarranno sbalorditi. Come già detto i temi trattati all'interno del manga sono innumerevoli e svariati, con l'obiettivo di mostrare la natura umana nella sua forma vera. Il tema che però fin dai primi capitoli emerge dagli eventi della storia, dai personaggi e che spesso viene nominato, è proprio quello della libertà e del libero arbitrio. I protagonisti dell'opera sono sempre stati affamati di libertà e questo fino alla fine dell'ultimo capitolo, un po' come un lunghissimo filo che rimane nascosto fino alla fine, che



ATTACK ON TITAN



mostra improvvisamente il collegamento fra tutti gli avvenimenti, una fitta rete di paradossi e di storie singole di ognuno dei personaggi. Ma Isayama, tramite il libero arbitrio dei suoi personaggi, ci tende un tranello. Se osserviamo il discorso pronunciato dal capitano Levi del Corpo di Ricerca: "Non stai sbagliando, perciò se vuoi fallo. La nostra differenza nel giudicare viene dall'esperienza. Non devi pensarci, scegli."



I personaggi della storia avevano sempre immaginato un tipo di libertà differente da quello che si aspettavano arrivasse, personaggi come Armin e per l'appunto lo stesso Eren, personaggio principale della storia, colui che più di altri ha avuto un'evoluzione profonda delle sue convinzioni. Infatti entrambi si ritrovano a confrontarsi sulle decisioni intraprese da Eren.

I due amici parlano di tutto ciò mentre compiono un viaggio onirico, ammirando le meraviglie del mondo come il mare, l'aurora boreale, le colate di lava e tutto ciò di cui avevano fantasticato da bambini, diventare un mare di sangue e capelli; dove Eren rivela ancora una volta una parte di sé che non aveva mai mostrato prima, dove non appare più come un mostro, e veniamo a conoscenza delle motivazioni inerenti le scelte da lui compiute, che in alcuni casi appaiono ingiustificabili.

Eren grazie alle sue conoscenze temporali sapeva che un'effettiva scelta non c'è mai stata, la strada da poter percorrere era solo e soltanto una, un percorso già segnato dal passato, dal presente e dal futuro che sarebbe venuto. Così mostra ai suoi compagni la possibilità di poterlo fermare, nonostante lui sappia già che decisione prenderanno; in questo modo gioca sul messaggio di un possibile libero arbitrio. Ed è qui che viene da chiedersi; fino a che punto siamo liberi di scegliere, se è già stato segnato il nostro futuro?



Io non so a cosa credere, non l'ho mai saputo, nessuno può sapere il risultato delle nostre decisioni, perciò scegli qualcosa di cui non ti pentirai.", troviamo una posizione palese, ma che cambierà radicalmente quando ci verrà fatto presente che la libertà di scelta non sarà sempre scontata.

L'autore delinea uno scenario molto preciso, in cui vuole evidenziare come in ogni lotta, grande o piccola che sia, pur se frutto di una giusta causa, ci sia sempre un prezzo da pagare, come non ci sia mai una vittoria se non è stata accompagnata da sofferenza e perdita, due parole con cui ci troviamo a riflettere in continuazione: è il prezzo da dover pagare per ottenere la vittoria. Comprendiamo come le nostre scelte siano nostre e libere solo superficialmente, perché in verità sono determinate da fattori che a noi non è concesso vedere di primo acchito.



RUMBLING

EVEN DEATH JUST RUN



Le nostre scelte sono sempre dettate da quelle di altri, dal passato e a volte un'effettiva scelta non c'è, l'opera decide di giocare proprio con questa psicologia, un punto che è presente nella maggior parte dei personaggi, è ciò che si manifesta in ciascuno. Non ci sono scelte giuste o sbagliate, non tutto è bianco o nero, ci sono sempre una serie di vari grigi che compongono ciò che avverrà. Alla fine del discorso con Eren, Armin non riesce comunque a comprendere l'azione intrapresa dall'amico, che ha comportato la morte dell'80% della popolazione mondiale e quindi il dolore e la perdita di molti loro compagni.



Eren Yeager
エレン・イェーガー

If We Kill All Our Enemies... Over There... Will We Finally... Be Free?

Solo dopo si rende conto che in parte, la colpa è anche sua, sua nell'aver immaginato quella libertà tanto bella e giusta, ma che effettivamente non è mai stata davvero tale, e ora che ha deciso di unirsi a Eren in una vita dopo la morte all'inferno, vede la grande sofferenza contenuta nella sua coscienza.

Armin non giustifica in alcun modo i gesti di Eren, si riconosce semplicemente come anche lui un colpevole di quelle morti, e come dichiarato dallo stesso Isayama; "Armin non approvava le azioni di Eren, ma ha beneficiato del massacro indipendentemente dalle proprie intenzioni. E dal momento che Eren non avrebbe mai potuto essere compreso da nessuno, gli ha detto 'Grazie di essere diventato un assassino per la nostra salvezza' in modo da potergli essere il più vicino possibile".

L'autore inoltre intraprende anche un'altra scelta interessante, decide di fare numerosi collegamenti e riferimenti alla storia del XX secolo soprattutto, come mostrato nei titoli di coda, alle due guerre mondiali, che conferiscono all'opera un'atmosfera realistica alla vicenda. Ci viene mostrato un mondo di quiete dopo la scomparsa di Eren, perché Eren nonostante tutto, ha portato una pace lunga anni.

Nella storia ci sono diversi momenti che portano a riflettere sulla moralità di queste scelte. Uno dei momenti più interessanti è senz'altro quella scena in bianco e nero con il bambino colorato di rosso (un riferimento al film Schindler's list), che ci mostra le conseguenze della guerra. Isayama ci sta senz'altro dicendo che siamo una specie molto più complessa e profonda di quello che si potrebbe pensare: siamo una malattia, ripetiamo gli stessi errori e spesso pensiamo di muoverci solo tra due poli.

Ma Attack on Titan è un gomito di strade possibili, che si spezza se si raggiunge la libertà, quella vittoria che avrà sempre un retrogusto amaro che ci porterà a chiedere se ne sia valsa la pena.

Asia Palmisano

Impaginato da: Asia Palmisano

TITANIC

L'OMBRA DIETRO LE QUINTE

Di eventi importanti successi nella storia dell'uomo che hanno sconvolto il mondo ce ne sono senza dubbio numerosi, alcuni non vengono ricordati da molti, mentre altri rimangono impressi nelle generazioni, anche grazie ai film che li raccontano. Dopo questa introduzione potreste aver pensato a numerosi avvenimenti storici, ma nel numero di oggi parlerò di un film molto famoso, un film che racconta di una storia vera attraverso una storia d'amore romantica inventata che è rimasta impressa nella mente di ogni persona. Il film in questione è Titanic di James Cameron del 1997, con Kate Winslet e Leonardo DiCaprio come attori protagonisti.

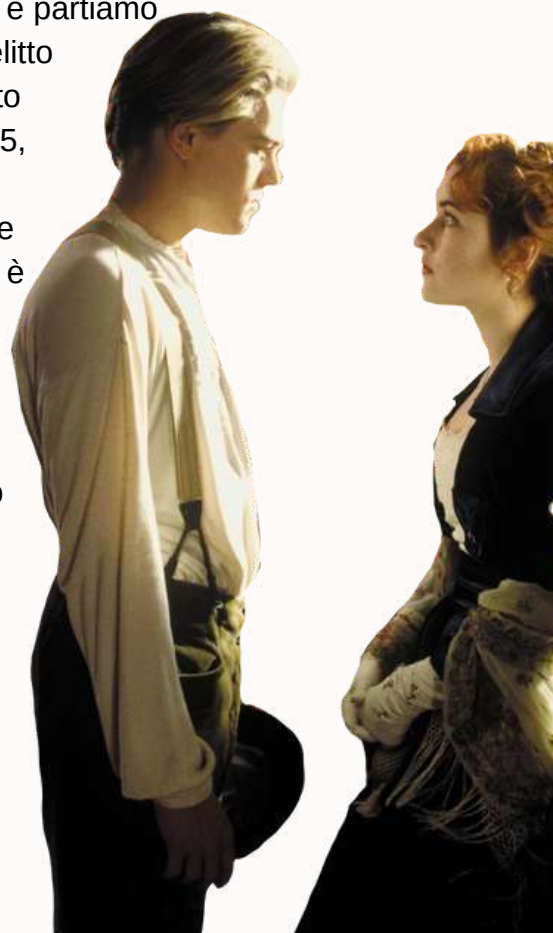
Non penso ci sia bisogno di raccontarne la trama, ma per chi non lo conoscesse, sappiate che si parla del gioiello tecnologico più lussuoso da realizzare fino ad allora, la crociera mai realizzata fino ad allora, il Titanic; il film racconta del suo viaggio, delle differenze tra classi sociali, di una storia



d'amore drammatica e di come la nave più famosa mai esistita nella storia sia affondata insieme a tutte le persone che trasportava con sé, sulla rotta per gli Stati Uniti d'America, nel 1912.

Per questo film ci sono una marea di cose di cui si potrebbe parlare, ma inizierei a soffermarmi su come hanno fatto le riprese nei momenti in cui, nel film, si vedono gli effettivi resti della crociera. È il vero relitto del Titanic?

La risposta è sì, e partiamo dicendo che il relitto del Titanic è stato ritrovato nel 1985, quindi il regista sapeva dov'era e inoltre Cameron è un grande appassionato di immersioni subacquee e quindi organizzò delle effettive spedizioni.





Infine un'altra parte del Titanic è stata ricostruita in una scala quasi di 1:1, cioè praticamente una dimensione quasi reale, e hanno ricostruito gli interni della nave in piscine riempite d'acqua. Ricordiamo che al tempo (1997) fare tutto il film in computer grafica era impossibile.

Di conseguenza una parte delle riprese dove viene mostrato il Titanic ormai affondato sono effettivamente vere, riprese fatte fisicamente andando 800 metri circa sott'acqua, mentre per altre inquadrature difficilmente registrabili per varie motivazioni, il relitto è stato riprodotto con una miniatura. In questo caso, per dare l'effetto di essere sott'acqua, hanno semplicemente riempito la stanza di fumo, perché così i fasci di luce delle macchine subacquee diventano materici, entrando a contatto con il fumo.

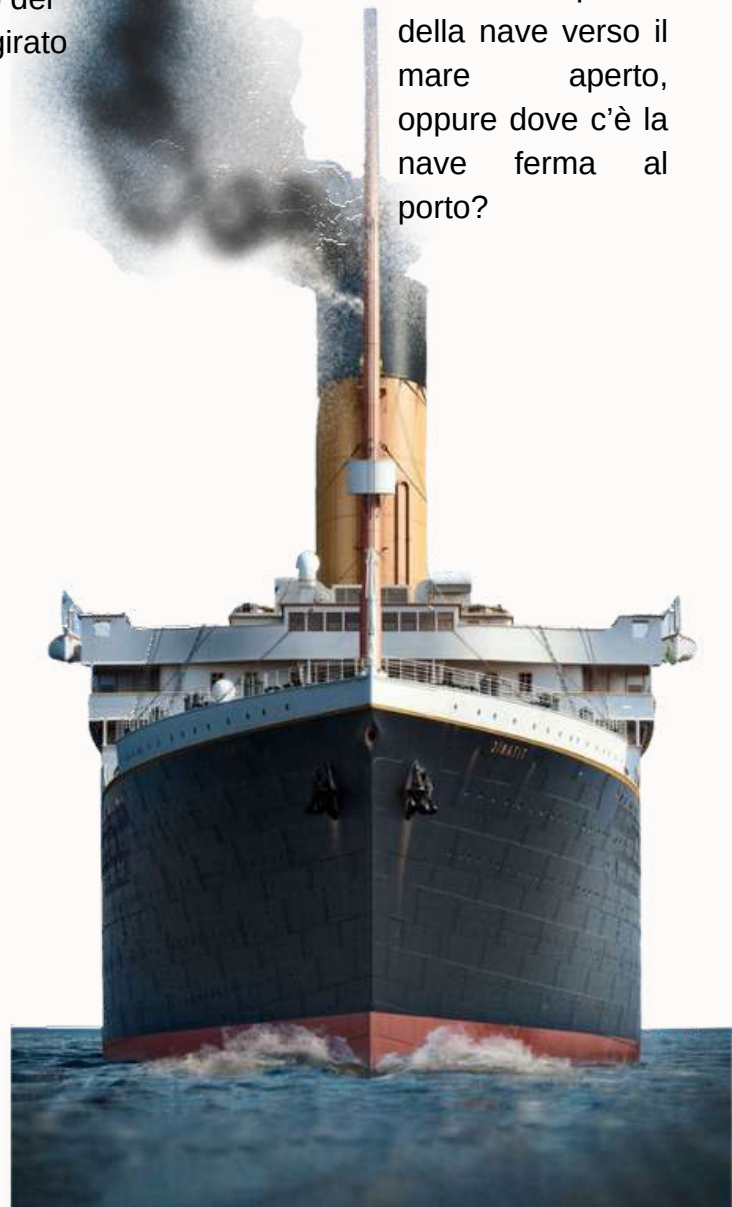
Ma la curiosità più interessante è che il modellino del Titanic era appeso a testa in giù, ovvero hanno girato tutto al rovescio (e non saranno le uniche riprese fatte al contrario).

Quindi hanno ribaltato la miniatura per mettere le luci in basso, per gestire meglio tutto ciò che era motion control (un sistema che permette di ripetere gli stessi movimenti infinite volte in maniera millimetrica), se no avrebbero dovuto fare in modo di sospendere in aria tutto il meccanismo che è pesante e funziona con i carrelli.

Quindi hanno ribaltato la miniatura per mettere le luci in basso, per gestire meglio tutto ciò che era motion control (un sistema che permette di ripetere gli stessi movimenti infinite volte in maniera millimetrica), se no avrebbero dovuto fare in modo di sospendere in aria tutto il meccanismo che è pesante e funziona con i carrelli.

Invece, vi siete mai chiesti come hanno fatto tutte le scene dove si vede effettivamente l'intera nave che galleggia sull'acqua, per esempio quella iniziale dove c'è il protagonista Jack che urla sulla punta

della nave verso il mare aperto, oppure dove c'è la nave ferma al porto?





In quest'ultima scena il Titanic è stato ricostruito in una scala sempre di 1:1, hanno trovato un posto abbastanza grande dove costruirci non solo la nave ma anche il porto stesso, un po' come per una città. Invece per la scena in cui la nave salpa, dove si muove, hanno usato un modellino, grande circa 12 metri e ripreso con la motion control. Per le persone che appaiono nelle riprese, una parte è stata ripresa in Green screen in modo che poi diventassero figure da mettere sul modellino, mentre nell'altro caso sono state riprese una serie di persone in un parcheggio che poi



sono state traslate sul porto. Per concludere, l'acqua è stata poi ricostruita digitalmente e il movimento della nave è stato possibile grazie alla motion control. Parlando dell'inquadratura con Di Caprio sulla punta della nave, essa viene chiamata "lo shot da un milione di dollari", non solo perché effettivamente è costata quella cifra, ma anche perché era l'inquadratura adatta per dire "ecco a voi il Titanic".

Per realizzarla sono stati registrati gli attori su una ricostruzione della punta in un Green screen che ruota, per poi muovere la cinepresa all'indietro. Quando questi apparivano molto piccoli diventavano digitalmente applicabili al modellino in motion control. Titanic infatti fu uno dei primi utilizzi del Motion Capture (processo con cui i movimenti fisici degli attori vengono acquisiti e quindi ricreati nei modelli digitali dei personaggi, come per esempio in Avatar).

Infine, giungiamo al momento in cui la nave colpisce l'iceberg, affonda e trascina con sé anche Jack. Per fare l'intera scena in questione, è venuto in soccorso il modello in scala 1:1, intorno a cui ci hanno costruito una piscina. Il modello aveva una piccola sezione da 50 metri che si poteva staccare; con una serie di pistoni si poteva calare dentro l'acqua per far finta che stesse affondando e in questo caso si è potuta rieseguire la scena più volte. Purtroppo il modello poteva inclinarsi soltanto di 6°, quindi andava bene solo per la fase iniziale. Come hanno rimediato al problema?

Semplicemente è bastato inclinare ulteriormente la macchina fotografica e ricostruire la linea dell'acqua, l'orizzonte, in digitale. Ma per le scene dove la gente scivola giù dalla nave?

In quel caso, vista la poca inclinazione della nave, sui giubbotti di salvataggio che venivano indossati per la scena, sono stati inseriti dei cuscinetti a sfera disposti secondo la posizione dello stunt, quindi sulla schiena o sulla pancia, facendoli scivolare di conseguenza sui pavimenti di legno molto velocemente.

Mentre per il ponte di poppa hanno costruito solo la piattaforma, che si inclinava fino a 90°. Sopra c'erano circa 90 stuntman e 150 comparse, ma per evitare situazioni pericolose, le comparse erano in zone "safe" mentre per gli stunt-man c'erano dei protocolli di sicurezza. La maggior parte delle cose costruite che sembravano dure agli occhi dello spettatore, in realtà erano di gommapiuma, inoltre c'erano dei punti precisi su cui cadere in modo da non farsi male, ma la cosa più bella di tutte è che hanno costruito dei finti cadaveri di gomma e gommapiuma da mettere in alcuni punti strategici.

Per le scene degli interni che vengono sommersi d'acqua, alcuni, come le scale, venivano banalmente riempiti d'acqua con enormi sistemi che rilasciavano migliaia di litri per volta. A questo punto sono passati ormai centoundici anni dall'affondamento del Titanic, e ciò che ne rimane di quel giorno lentamente sta scomparendo insieme al ricordo di tutte le vittime.

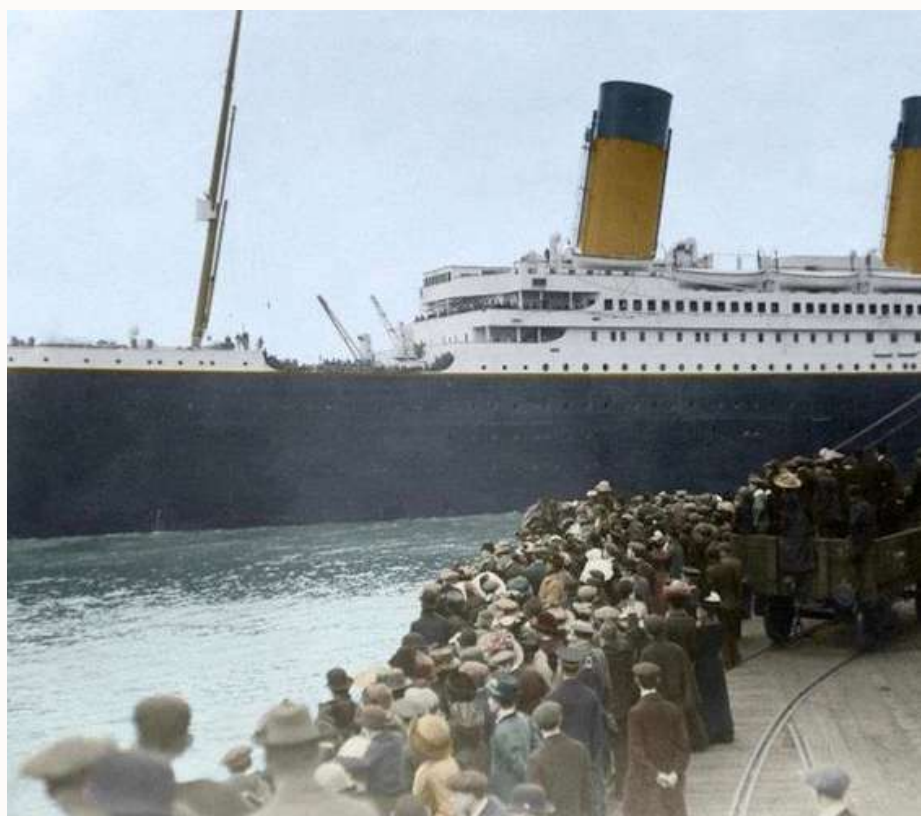


La memoria porta con sé i ricordi di coloro che ci sono saliti, che siano sopravvissuti o morti durante un viaggio la cui meta non verrà mai raggiunta.



Un evento storico che difficilmente sarà segnato ancora una volta dall'errore umano e dalla sua ambizione, ma per quanto la nave più importante della storia si sia ormai deteriorata completamente, lo stesso non succederà per la loro memoria, anche perché grazie a questo film tutti possiamo ricordare i passeggeri che quel giorno sono saliti sul Titanic entrando nella storia in quell'occasione.

Asia Palmisano



OMORI

Oggi, nella rubrica dei videogiochi, siamo ben contenti di parlarvi di uno dei giochi che più ci hanno colpito nell'ultimo periodo, ma prima di partire vi avvertiamo che nell'articolo incontrerete alcuni spoiler, per cui siete avvertiti! Nel 2014, su youtube, molti utenti fanatici dei jrpg vengono incuriositi dal trailer di un gioco in uscita. Il video, che prende il semplice nome di OMORI Trailer è ancora visualizzabile sull'account ufficiale di OMOCAT, la sviluppatrice di quello che sarà destinato a diventare uno dei giochi migliori del nuovo secolo.

Ma partiamo dal principio.

Nel 2012, viene pubblicato *Omori's story* insieme allo sketchbook di Omori, un webcomic in cui viene raccontata la storia di un ragazzo che vive in uno spazio bianco che pare infinito, dove passa il tempo navigando su internet, disegnando, parlando col suo gatto e rimuginando sulla vita.

**"IF I STAY HERE, I CAN BE
WHATEVER I WANT TO BE
IF I LEAVE THIS PLACE, I'LL HAVE
TO ACCEPT MY LIMITATIONS
AS A HUMAN
AND I JUST DON'T THINK I'M
READY TO DO THAT YET"**

**"SE RIMANGO QUI, POSSO
ESSERE TUTTO CIÒ CHE VOGLIO
SE LASCIO QUESTO POSTO,
DOVRÒ ACCETTARE I MIEI
LIMITI DI ESSERE UMANO
E SEMPLICEMENTE NON CREDO
DI ESSERE ANCORA PRONTO"**



Il personaggio che ci viene proposto è dunque quello di una specie di hikikomori in bianco e nero che non vuole affrontare la vita, e che preferisce di gran lunga passare le sue giornate con ciò che lo fa sentire al sicuro. Si tratta di un tema piuttosto attuale visti i tempi che viviamo, in cui le nuove generazioni fanno sempre più fatica a esporsi e a trovarsi un posto nel mondo.

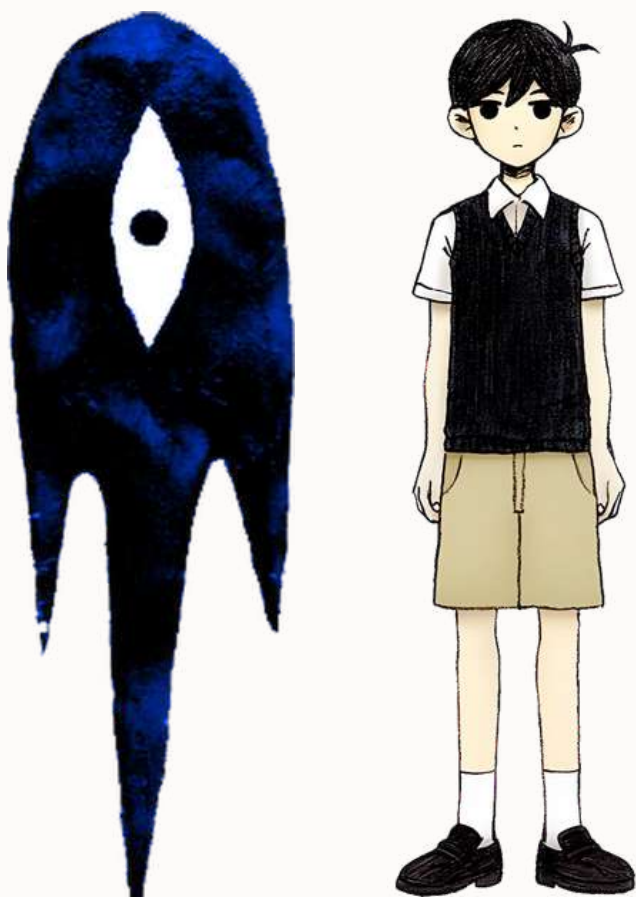
Così *Omoriboy* si guadagna una certa reputazione nel web, ma non raggiunge mai livelli di fama eccezionali. Non finché OMOCAT non decide di mettere su un team e di cominciare la realizzazione di un gioco che racconti la storia di questo personaggio. E arriviamo al giorno in cui viene lanciato il trailer del gioco, che viene accolto positivamente dal pubblico. Con l'uscita della demo, molti youtuber hanno cominciato a caricare sul web gameplay in cui testavano il gioco: il riscontro.

Omori, un ragazzo di 12 anni, si sveglia nel "White Space", una piccola stanza bianca in cui vive "da quando ha memoria". Dopo aver raccolto un coltello dal pavimento, apre una porta e arriva in una stanza colorata,

dove i suoi amici Aubrey, Kel ed Hero lo stanno aspettando. I quattro lasciano la stanza ed entrano nella "Vast Forest", un'immensa zona forestale caratterizzata da un parco giochi centrale dove molti personaggi bizzarri si recano per giocare. Qui i quattro amici incontrano Mari, sorella maggiore di Otori, e il loro amico Basil. Dopo aver sfogliato l'album fotografico di Basil, essi decidono di dirigersi verso casa sua. Giunti a destinazione, Kel e Aubrey litigano, facendo volare tutte le foto in aria, che però vengono sistemate senza difficoltà. Dopo aver visto una misteriosa foto caduta dall'album e che non riconosce, Basil si fa prendere dal panico e Otori viene improvvisamente teletrasportato nel White Space. Bloccato nella stanza per via dell'assenza della porta, il ragazzo si pugnala con il suo coltello.

Nel mondo reale, il vero nome di Otori è Sunny, un ragazzo di 16 anni che si risveglia nella sua stanza durante la notte. La casa in cui vive con la madre è per la maggior parte vuota, poiché lei e Sunny si trasferiranno entro tre giorni. Secondo un messaggio della segreteria telefonica, pare che Kel abbia più volte cercato di contattarlo da quando hanno messo in vendita la casa qualche mese prima. Sunny ha troppa fame per riuscire dormire e inizia a scendere le scale per mangiare del cibo che sua madre ha lasciato in cucina. Sulle scale di casa sua viene fermato da un essere tremendo, scoprendo che in realtà è una rappresentazione di un attacco di panico mostrante la sua fobia dell'altezza; Sunny lo affronta e, calmandosi, lo sconfigge. Giunto in cucina mangia una bistecca, che però lo fa sentir male e correre in bagno per vomitare.

Poco dopo il ragazzo sente qualcuno bussare alla porta. Sarebbe essere sua sorella, Mari, che chiede a Sunny di aprirle. Qui il gioco pone una scelta che non varierà la storia del gioco. Se si deciderà ad aprire la porta a Mari, essa si rivelerà un essere raccapricciante, frutto di un'allucinazione. Sunny, dopo questo terribile incontro, deciderà di tornare a dormire. Otori si risveglia di nuovo nel White Space. Quando entra nella camera con i suoi amici, essi si mostrano sollevati di vederlo sano e salvo, ignari di ciò che è successo. Il gruppo ritorna nel parco, dove trova tutti i personaggi tranne





Basil. La sua sparizione è collegata all'avvenimento tetro accaduto nel sogno precedente: il gruppo decide allora di mettersi alla ricerca dell'amico, esplorando il mondo dei sogni di Sunny, immaginario e, per certi versi, oscuro.

MECCANICHE DI GIOCO

Uno degli aspetti da tenere in considerazione è infatti quello della durata del gioco, che se completato al 100% nella sua RUN più lunga dura circa una sessantina di ore. Tutto tempo ben speso a esplorare il mondo dei sogni di Sunny, così colorato e ricco di avventure, toni opposti al mondo reale, dai colori ovviamente più spenti e con eventi più ordinari,

come lavoretti part time e delle task per conoscere i personaggi secondari di *Faraway Town*. È anche vero che la forza di *Omori* è proprio il fatto che si prende il suo tempo per affrontare tutte le peripezie a cui viene sottoposto il protagonista.

Omori presenta stilemi molto diffusi nel genere: il party è costituito da un massimo di 4 personaggi tutti con diverse differenze statistiche, le quali ne rispecchiano i caratteri. Ogni personaggio ha una serie di statistiche divise in:

HEART, ovvero gli HP del personaggio. Se, durante la battaglia, questi finiscono, allora il personaggio diverrà un TOAST e non sarà in grado di proseguire la battaglia;

JUICE, ovvero i punti MP (o magia) del personaggio. Essi servono per utilizzare particolari abilità/attacchi (SKILLS) speciali apprese dai vari personaggi nel corso della storia. Ai nemici non è necessario utilizzare il JUICE per utilizzare le loro SKILLS, ma quando glielo si sottrae è per lo status emotivo SAD;

ATTACK, ovvero i danni che un personaggio può infliggere ad un nemico. Più questa statistica è alta, più danni si infliggono;

DEFENSE, si tratta della riduzione dei danni subiti dai nemici. Più è alta questa statistica, meno danni si subiscono;

SPEED, è la statistica che stabilisce l'ordine dei turni durante una battaglia, questo sia tra i propri personaggi sia contro gli avversari. Più un personaggio ha questa statistica alta e meglio agirà all'interno della battaglia;

LUCK, è la statistica che aumenta la possibilità di fare un danno critico all'avversario. A ogni punto aggiunto aumenterà la possibilità di sferrare questo attacco devastante dell'1%, ma verrà aumentato solamente con EQUIP e altro, non dal LEVEL UP (vedi sotto).

HIT RATE, è la statistica che determina se un colpo va a segno o meno. Più è bassa, più la possibilità di colpire l'avversario è rara.

Per aumentare queste statistiche ci sono diversi modi, ma i principali rimangono due: il **LEVEL UP**, ovvero quando, sconfitti abbastanza avversari e ottenuti molti EXP (punti esperienza), il personaggio salirà di livello aumentando quasi tutte le statistiche. Il livello massimo che si può ottenere è il LV.50;

gli **ITEM**, ovvero oggetti equipaggiabili e interscambiabili tra i vari personaggi. Tendenzialmente aumentano una o due statistiche e hanno effetti differenti, ma se ne potrà equipaggiare solamente uno per protagonista;

le **WEAPONS**, ovvero armi che aumentano tendenzialmente la forza d'attacco, esse sono specifiche per i vari personaggi e non sono interscambiabili.

Ma ora parliamo del vero **SUCCO** del combattimento. Omocat ci presenta uno stile di combattimento estremamente peculiare, interamente basato sulle emozioni. Riprendendo lo schema, gentilmente offerto da Hero, è riassumibile in poche parole: esistono tre principali sentimenti (escludendo lo status di base NEUTRAL):

HAPPY;

ANGRY;

SAD;



Omocat, riprendendo l'iconico stile di gioco dei Pokémon, ci presenta uno schema di vantaggi/svantaggi in base all'emozione: HAPPY batte ANGRY, ANGRY batte SAD e SAD batte HAPPY. Ma non finisce qui, questo perché ogni emozione ha la sua peculiarità e uno svantaggio:

Con lo status HAPPY il giocatore avrà una maggiore possibilità di sferrare CRITICAL HIT e la sua SPEED aumenterà, ma il suo HIT RATE si abbassa notevolmente;

Con lo status ANGRY il giocatore potrà avere più ATTACK, ma la sua DEFENCE ne risentirà subendo più danni; Con lo status SAD il giocatore avrà più HP utilizzando anche parte del JUICE come essa, ma la sua SPEED ne risentirà, rendendoci molto più lenti.



Inoltre, se si farà pressione dando più volte questi status, ci saranno più livelli di intensità dell'emozione, che per OMORI arrivano fino a tre, mentre per gli altri personaggi fino a due, escludendo la loro emozione predominante. Le varie intensità sono:

HAPPY, ECSTATIC, MANIC;

ANGRY, ENRAGED, FURIOUS;

SAD, DEPRESSED, MISERABLE;

Più l'intensità è maggiore, più le caratteristiche prima descritte saranno potenti, sia nei bonus, che nei malus.

Ma come si può effettivamente "dare" un'emozione? A questo proposito ci verranno in aiuto alcune SKILLS dei vari personaggi, determinati FOLLOW-UP dei vari protagonisti, oppure una parte degli ITEM. Gli ITEM si dividono in due categorie:

SNACK, i quali tendenzialmente si occupano di ristorare gli HP e gli MP;

TOYS, i quali tendenzialmente possono dare emozioni sia ai personaggi che ai nemici.

Le emozioni saranno utilizzate anche dai nemici stessi, i quali potranno arrivare solamente al primo grado d'intensità. Solo i vari Boss costituiscono un'eccezione, arrivando fino al terzo stadio.

Un'emozione particolare, ottenibile solamente durante delle porzioni di storia ben precise, è la linea grigia che parte dal NEUTRAL:





NEUTRAL, AFRAID, STRESSED OUT.

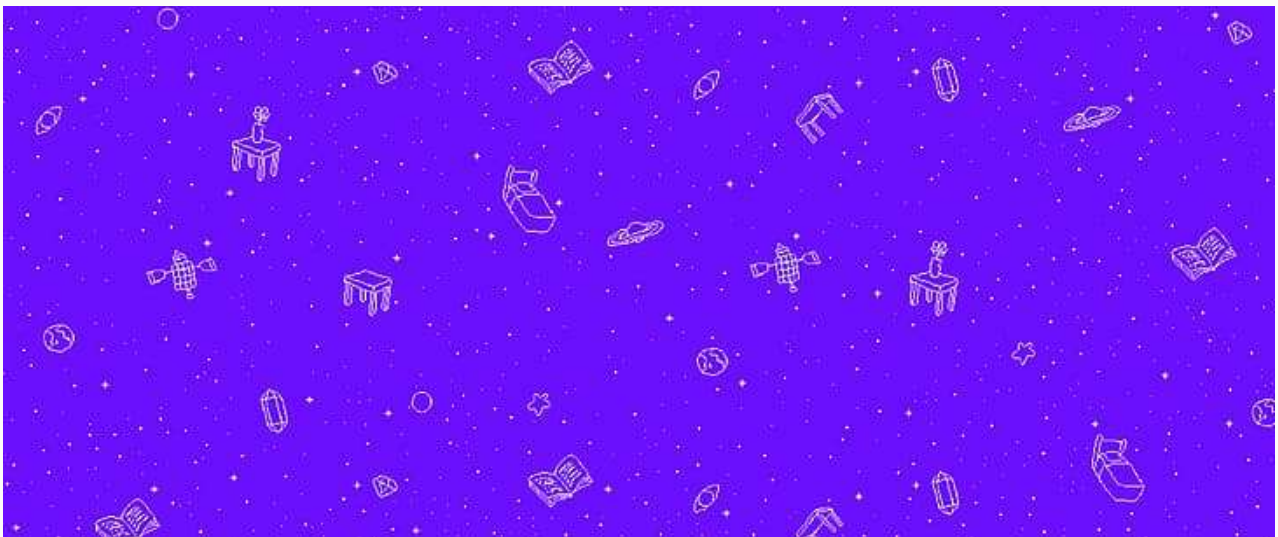
Queste, tranne la prima, costituiscono solamente un malus. I giocatori colpiti da questa emozione (non specificata nello schema dato a inizio gioco) non potranno attaccare o eseguire dei FOLLOW-UP durante la battaglia. Inoltre subiranno danno per 1,5 in più. Non è possibile infliggere normalmente questa emozione, e neanche i nemici normali possono infliggerli ai nostri protagonisti.

Nel REAL WORLD invece la storia cambia leggermente. Sebbene i nostri compagni abbiano lo stesso funzionamento come nel mondo dei sogni, SUNNY invece non può arrivare al primo stato delle varie Emozioni. Inoltre i personaggi avranno statistiche estremamente più basse e i vari oggetti saranno estremamente limitati e raramente utili realmente per le battaglie.

Ultima grossa innovazione nel gameplay è il già citato FOLLOW-UP. Durante la battaglia, se il giocatore utilizzerà l'azione d'attacco (qua l'elenco di tutte le azioni possibili in un turno: FIGHT, RUN, ATTACK, SKILL,

SNACK, TOY), sarà possibile realizzare un FOLLOW-UP, ovvero un turno aggiuntivo di attacco da un personaggio all'altro. Il FOLLOW-UP in base al momento della storia e alle varie combinazioni date dai personaggi, darà effetti differenti, come: dare delle emozioni, attaccare nuovamente o curare i nostri personaggi.

Il FOLLOW-UP si basa su dei punti chiamati ENERGY. Si possono accumulare fino a 10 punti ENERGY e rimane una barra condivisa da tutto il party. Per eseguire un FOLLOW-UP servono tre punti ENERGY. Questi punti vengono dati al giocatore ogni qualvolta uno dei vari personaggi venga colpito. A ogni attacco subito ci verrà dato un punto. Le battaglie iniziano già con tre punti ENERGY. Quando il giocatore ha dieci punti può effettuare un attacco speciale, il RELEASE- ENERGY dato come possibilità di FOLLOW-UP a Omori. Questo sarà un attacco molto potente, soprattutto nelle prime fasi di gioco, che coinvolgerà tutto il party. Tutto ciò viene mostrato tramite una delle più belle animazioni del gioco, in cui tutti i protagonisti si uniscono per effettuare questo devastante attacco.





Il gameplay, oltre a sviluppare combattimenti a turni, sviluppa anche sessioni rompicapo. Durante l'esplorazione dell'Otherworld, i vari personaggi potranno intercambiarsi per utilizzare determinate abilità utili per proseguire nel loro cammino. Questi cambi vengono chiamati TAG o TAGGING e sono segnalati tramite una foto scattata da una Polaroid (proprio come quella di Basil). I vari personaggi hanno i seguenti poteri:

OMORI, con il suo coltello (nel mondo dei sogni) può tagliare ostacoli e liberare la via per la continuazione della storia;

AUBREY, con la sua mazza può distruggere ostacoli pesanti e muri distruttibili;

KEL, può salire su delle alture e lanciare delle palle (da baseball, presumibilmente) che possono andare in tre direzioni, utili per aprire passaggi tramite leve o pannelli bersagliabili;

HERO, può usare il suo CHARME per convincere i vari personaggi secondari per aiutare a dare una mano e sbloccare determinati passaggi.

Nel mondo reale è presente solamente una sola parte dedicata al TAGGING presente nella base dei RECLUTYST, affrontabile durante l'ultimo giorno.

È bello vedere come il combat system non sia per nulla disconnesso dalla trama dal momento che essendo in funzione delle emozioni provate dai personaggi e dal loro legame si riesce ad entrare molto più in sintonia con il gruppo di amici e a capirne le dinamiche.

Ed ora ve li presentiamo.



Il protagonista di questa storia è Sunny, un ragazzino con evidenti problemi sociali che vive come un vero e proprio hikikomori. È interessante osservare come non sia necessariamente il classico personaggio depresso, pessimista e cupo. Si tratta di una persona potenzialmente reale che ha subito un trauma molto grave e che lo spinge a comportarsi in modo incoerente, dapprima cercando l'amore dei suoi amici che nei suoi sogni non sono mai cambiati, poi ignorandoli quando questi, nella realtà, lo cercano.

Sunny ha un passato oscuro, che lo perseguita e che lui cerca di dimenticare per non dover affrontare ancora una volta ciò che più lo perseguita, la morte della sua amata sorella Mari.



Mari è un personaggio poco attivo dal punto di vista degli eventi temporali del gioco, ma è fondamentale ai fini della trama e per capire appieno la mentalità e le azioni di Sunny e dei suoi amici. Ci viene descritta come una sorella amorevole ed un'amica gentile e disponibile. Amava suonare il piano, che le occupava gran parte delle giornate e che era ciò che la portava via dal suo fratellino. Sunny, infatti, comincia a prendere lezioni di violino per poter suonare con sua sorella e vederla più spesso. Vedremo, durante la storia, come questo sia stato uno dei motivi principali dell'evento catastrofico che cambierà drasticamente la vita di Sunny e degli altri.

A Mari e Sunny si avvicinano due dei personaggi di questo gioco: Hero e Kel. Si tratta di due fratelli uniti da un rapporto indissolubile. Hero, il maggiore, è un ragazzo mite e gentile, dal sorriso smagliante e dai modi dolci. Con la sua personalità e il suo carattere riesce ad entrare nel mondo di Mari, ed è noto a tutti che tra i due ci sia del tenero. E poi c'è Kel, un tornado pieno di vitalità e di voglia di vivere. A volte può sembrare fastidiosa la sua energia, ma vuole un gran bene al gruppo, e i suoi amici ne vogliono tanto a lui. Di questi due personaggi percepiamo le difficoltà nel relazionarsi col mondo nonostante il loro carattere così diverso e particolare. Kel, talvolta, viene dato per scontato, cosa che lo fa soffrire nei momenti di difficoltà della sua vita e che lo fa apparire, agli occhi degli altri, superficiale. Hero, invece, è molto sensibile: l'improvvisa morte di Mari lo sconvolge a tal punto da renderlo inerme, non si alza dal letto, la sua vita si blocca in un momento di dolore immenso.





Veniamo ora a Aburey, uno dei personaggi più misteriosi del gruppo. Da bambina è estremamente socievole, a volte un po' capricciosa. Il suo rapporto con tutti è armonioso, ma non quello con Kel. I due si fanno continuamente dispetti, litigano e bisticciano. Hero tenta di mettere un freno alle loro liti, ma senza successo. In fondo sono dei bambini, un giorno smetteranno.

Ma Aubrey, dopo la morte di Mari, si sente sola. Ognuno deve provare ad affrontare il dolore a suo modo, e lei, che già aveva avuto problemi con l'abbandono, se la prende, al punto da non considerare più i suoi vecchi amici e a farsene di nuovi. Assume atteggiamenti da bulla insieme al suo nuovo gruppetto, tanto che causerà diversi problemi durante gli eventi di gioco. Anche se il suo comportamento può apparire incomprensibile e ci farà arrabbiare, col passare del tempo i suoi amici tornano a capirla e ad apprezzarla, e così fa il giocatore, che viene portato a provare crescente empatia per lei.

Veniamo ora all'ultimo componente di questo magico gruppo: Basil. Si tratta di uno dei personaggi più importanti della storia e la sua analisi potrebbe richiedere ore intere. Basil viene introdotto al gruppo da Aubrey, e presto diventerà l'amico più caro a Sunny. I due, sebbene diversi, sono in sintonia e diventano complici l'uno dell'altro. Anche in una delle situazioni peggiori in cui due persone potrebbero ritrovarsi. La loro complicità diventa motivo di odio tra i due, tanto che arriveranno ad avere scontri piuttosto violenti. Se i due riusciranno a riappacificarsi o la loro relazione finirà in tragedia, dipende dalle scelte del giocatore: certo è che per scelte prese quando erano troppo piccoli per affrontare certe situazioni, i due dovranno affrontare i loro demoni, ed uscirne tutti interi si rivelerà piuttosto ostico. Ci teniamo a precisare che le foto con cui vi presentiamo questi personaggi sono state scattate proprio da Basil, con la sua macchina istantanea.



Affrontare il viaggio insieme a Sunny è una delle esperienze più struggenti che un videogioatore possa sperimentare. Gli amici del protagonista in qualche modo diventano anche amici del giocatore, che sarà costretto ad affrontare le situazioni proposte dal gioco come se le vivesse in prima persona, patendo le pene di Sunny e dei suoi amici. L'aspetto horror di questo gioco ci ricorda sempre che la finzione non può continuare a sostituire la realtà, non per sempre. Le considerazioni che nascono dall'esperienza videoludica di Omori sono estremamente interessanti, si parla di solitudine, accettazione e perdono, anche dove perdonare pare impossibile. Il tema dell'amicizia è sempre presente in varie versioni e con varie facce, e ci ricorda che nonostante Sunny si porti dentro un peso non indifferente potrà sempre

contare sui suoi amici. Il viaggio si conclude nella speranza che Sunny trovi la liberazione dal fardello e riesca ad accettarsi, nonostante tutto. E quando, finalmente, il suo viaggio si conclude, capirà se il percorso che ha seguito lo avrà portato a essere una persona migliore, o se dovrà continuare a portarsi dietro il senso di colpa, il peso della morte della sorella e la non accettazione del passato. Concludiamo consigliandovi il giochino carinissimo presente sul sito ufficiale di Omori, in cui è presente anche lo shop del gioco. Vi basterà portare il cursore sulla porta bianca in basso a destra ed il gioco è fatto, potrete giocare ad una breve esperienza "omorica" per avere un assaggio degli ambienti del gioco. Buon divertimento!

METROIDVANIA



Siamo nel 1986: il programmatore e genio, Gunpei Yokoi ha un'idea ben precisa in testa.

I suoi successi nella compagnia gli garantiscono, da parte del presidente di Nintendo Hiroshi Yamauchi, una divisione di ricerca e sviluppo interna a Nintendo: Nintendo Research & Development 1 (o R&D1). Fu proprio da questa divisione aziendale che la grande N iniziò a sviluppare giochi elettronici. Difatti, tutto ciò nasce grazie ai successi di Yokoi, con cui la Nintendo ha avviato la ricerca nel settore ludico per bambini, azione che ha preso forma proprio in Giappone.

Prima di continuare però è doveroso raccontare una biografia parziale del genio che reinventò Nintendo per ben due volte.

Gunpei Yokoi nasce a Kyoto nel 1941 e, dopo gli studi sull'ingegneria elettronica condotti all'Università Dōshisha, viene assunto da Nintendo nel 1965.

All'epoca la casa di Kyoto produceva esclusivamente carte da gioco Hanafuda (lett. mazzo dei fiori) e di Mah Jong, uno dei giochi di società più diffusi in Oriente. Inizialmente Yokoi era il supervisore della catena di montaggio legata alla produzione delle carte. Un giorno però, quando Hiroshi Yamauchi (terzo presidente della Nintendo attivo dal 1949 al 2002) fa visita alla fabbrica dove lavorava Yokoi, nota che quest'ultimo aveva ideato e fabbricato un giocattolo per passare il tempo libero. L'occhio da imprenditore di Yamauchi non si fa scappare una simile occasione e inizia a far produrre, come giocattolo sul mercato, quella stessa invenzione.

Nel 1966 viene messa in produzione l'"ultra hand", ovvero un braccio estraibile in grado di afferrare oggetti distanti. È un successo incredibile. Da questo momento a Yokoi viene affidato il R&D1 e la Nintendo diventa produttrice di giocattoli.

Col tempo ci furono moltissime altre opere di Yokoi, ma verso la fine degli anni 70' arriva una nuova svolta. Yamauchi aveva ben presente che il futuro del settore ludico per bambini sarebbe stato orientato sull'elettronica. Difatti fece produrre il "Color TV game" nel 1977, ovvero una serie di "console" casalinghe con un massimo di 5 giochi estremamente rudimentali. La serie consta ben 5 modelli, di cui uno sviluppato dal giovane Shigeru Miyamoto e l'ultimo sviluppato dallo stesso Gunpei Yokoi.



Ma la vera innovazione sarebbe arrivata solo qualche anno più tardi.

Secondo varie voci, alla fine degli anni '70 Gunpei Yokoi ebbe l'idea dei Game & Watch tornando a casa in treno e vedendo un altro passeggero che giocava distrattamente con la calcolatrice per passare il tempo.

Ufficialmente i Game & Watch furono distribuiti tra il 1980 e il 1991 e l'innovazione del mondo dei videogiochi arrivò precisamente nel 1982, grazie alla conversione di Donkey Kong sotto forma di gioco LCD in un modello particolare che presentava un doppio schermo (o multi screen, antenato del Nintendo DS) e soprattutto, per la prima volta nella storia dei videogiochi, con la famosissima croce direzionale per giocare.

Da questo momento in poi ci furono grandi opere prodotte da Gunpei Yokoi come il Game Boy (1989, la console portatile per eccellenza, con un sistema di cartucce intercambiabili e un supporto di software ottimo), la produzione dell'hardware R.O.B. (Robotic Operating Buddy, 1985, era un supporto al NES in cui veniva implementato un "secondo giocatore artificiale"), vari giochi come Metroid, Kid Icarus e la serie Mario Land. Il primo insuccesso di Yokoi arrivò però presto, nel 1995, tramite l'uscita del Virtual Boy: una console

"portatile" a realtà virtuale, la quale rimane il più grande fallimento da parte di Nintendo. Questo fu dovuto anche a delle "falle" presenti nella console, la quale risultava estremamente fragile e mal funzionante.



L'ultimo lavoro di Gunpei Yokoi per la Nintendo fu una riedizione del Game boy: il Game boy Pocket del 1996.

Nello stesso anno, a seguito del fallimento del Virtual boy, Yokoi lasciò la grande N.

Lo sviluppatore però decise di mettersi in proprio e, sempre nel 1996, fondò la sua azienda: la "Koto Laboratory" (KOTO Co. Ltd.) e strinse una collaborazione con la Bandai per la creazione di una console portatile che rivaleggiava contro il Game boy. Fu ironia della sorte che ad occuparsi di questa "battaglia" fu Yokoi stesso, con la creazione del "Bandai Wonderswan". Gunpei lavorò al Wonderswan dal 1996 al 1997. Purtroppo però, proprio in quell'anno, lo sviluppatore morì tragicamente in un incidente d'auto.

Gunpei Yokoi ci lasciò nel 4 Ottobre del 1997 all'età di 56 anni, senza riuscire a vedere la sua opera, che venne commercializzata solamente nel 1999.

Questo fu uno dei lutti più grandi della storia videoludica: un genio, un programmatore, una persona che sognava grazie alle proprie creazioni, a cui furono riconosciuti vari premi postumi a ricordare la sua importanza per il settore.



Game Boy inventor killed in car crash

Gunpei Yokoi, the inventor of the Game & Watch, the Game Boy and the Virtual Boy, has been killed in a car crash. Yokoi left Nintendo after the failure of the Virtual Boy, set up his own company, and was producing a pocket LCD 'snake' game.

Yokoi's death followed a minor accident in which he collided with the car in front. While inspecting the damage beside the road he was hit by a passing car, and died in hospital a couple of hours later.

While Yokoi left Nintendo under something of a cloud last year, it's his greatest invention, the Game Boy, that is currently keeping Nintendo in profit in Japan. And even the Virtual Boy was technically excellent, as Wil, one of its biggest fans, will confirm.



The Legend of

ZELDA

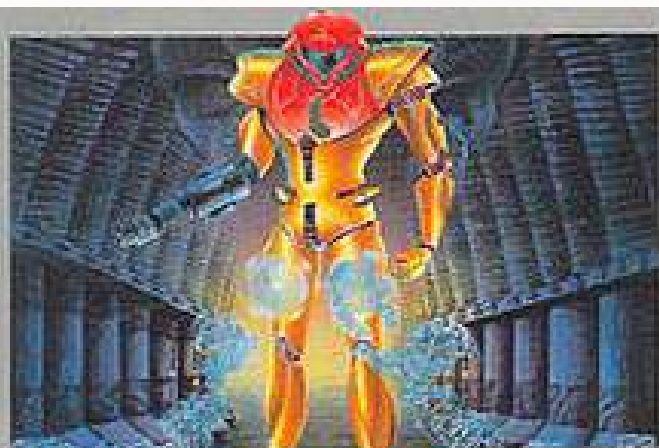
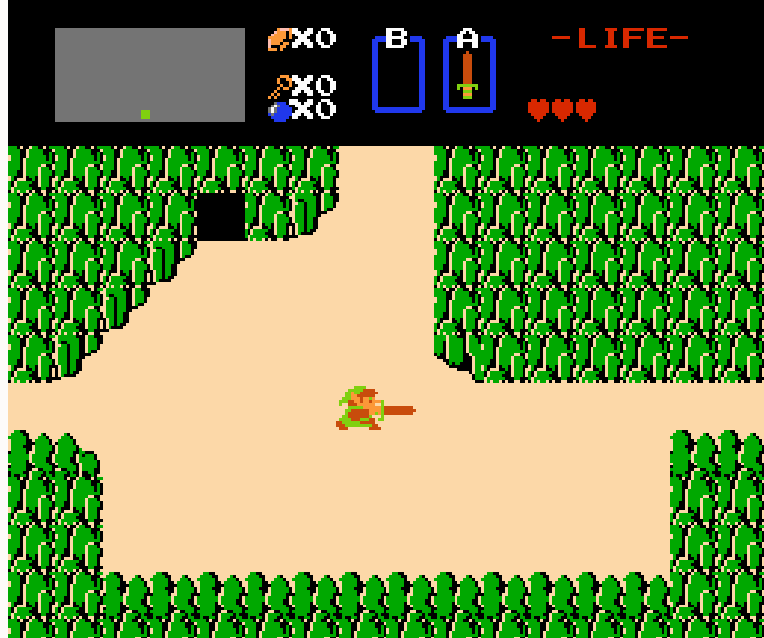
Tornando al nostro discorso, siamo nel 1986 e Yokoi ha un'idea. Vuole un gioco d'avventura, un gioco d'esplorazione, un gioco che batta a tutti gli effetti il recente "The Legend of Zelda" che fu un gran successo per FAMILCOM Disc System.

Infatti Zelda fu un capostipite del genere d'avventura, non solo perché si mostrava come un gioco all'avanguardia, innovativo grazie alle meccaniche di esplorazione, ma perché presentava un senso di avventura e scoperta mai visto prima. Avventurarsi in un mondo fantasy medievaleggiante, in cui il senso di scoperta è al primo posto, armati di mappa con cui il giocatore avrebbe scoperto terre brulicanti di mostri e segreti. Miyamoto affermò a più riprese che il suo intento principale era quello di trasporre su videogiochi le sensazioni di quando, da piccolo, andava alla scoperta di zone boschive e piccole caverne in campagna.

L'idea di Yokoi, invece, si rifaceva ad un Adventure a visuale 2D, che presentava il senso di smarrimento senza mappa o altro tipo di aiuto, dove si doveva esplorare un pianeta legato all'universo fantascientifico, con nemici, personaggi e armi provenienti da quei mondi lontanissimi. Infatti Zelda fu un capostipite del genere d'avventura, non solo perché si mostrava come un gioco all'avanguardia, innovativo grazie alle meccaniche di esplorazione,

ma perché presentava un senso di avventura e scoperta mai visto prima. Avventurarsi in un mondo fantasy medievaleggiante, in cui il senso di scoperta è al primo posto, armati di mappa con cui il giocatore avrebbe scoperto terre brulicanti di mostri e segreti. Miyamoto affermò a più riprese che il suo intento principale era quello di trasporre su videogiochi le sensazioni di quando, da piccolo, andava alla scoperta di zone boschive e piccole caverne in campagna.

L'idea di Yokoi, invece, si rifaceva ad un Adventure a visuale 2D, che presentava il senso di smarrimento senza mappa o altro tipo di aiuto, dove si doveva esplorare un pianeta legato all'universo fantascientifico, con nemici, personaggi e armi provenienti da quei mondi lontanissimi.



METROID™

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

METROID



METROID

Esce così, nel 1986 in Giappone per FAMILCOM Disk System e nel 1988 in America per NES, Metroid, e fu un effettivo successo.

La trama del gioco per l'epoca era anche avveniristica perché conteneva le prime tracce di ciò che noi chiamiamo "Lore", ovvero un insieme di fatti narrativi che raccontano di quel mondo particolare. Siamo nell'anno cosmico 2000, viene fondata la Federazione Galattica, un organo politico e militare che coinvolge numerose razze provenienti da diversi pianeti. Tra i compiti della polizia federale vi è quello di fermare le azioni criminose dei Pirati Spaziali, grazie all'aiuto di numerosi cacciatori di taglie.

Nel 20X5 viene scoperta una nuova specie sul pianeta SR-388: i Metroid, creature simili a meduse col potere di risucchiare l'energia vitale dalla preda. Queste creature, create dagli ormai estinti Chozo, diventano l'obiettivo dei Pirati Spaziali, i quali - intenzionati ad usarli come bioarmi - ne portano alcuni esemplari sul pianeta dei Chozo, Zebes.

La Federazione, dopo alcuni tentativi falliti di fermare i Pirati, manda la grande cacciatrice di taglie Samus Aran: questa, dopo aver perso in tenera età i genitori per mano dei Pirati Spaziali, era stata allevata proprio dai Chozo, che l'addestrarono e le donarono la potente armatura che indossa.

A capeggiare i Pirati, come scoprirà Samus, è l'Intelligenza Artificiale creata dai Chozo per monitorare il pianeta, Cervello Madre, il cui centro di controllo è protetto da un fossato che può essere superato solo con la sconfitta dei generali dei Pirati, Kraid e Ridley.

Buona parte di queste informazioni ci venivano raccontate attraverso il manuale d'istruzioni del gioco e non dal gioco stesso, questo per la capacità limitata di capienza di un gioco FAMILCOM.

Metroid, seppur non il primo del genere, è considerato il più importante “antenato” del genere Metroidvania. Questo per tutti gli elementi proposti nel gameplay divenuti in seguito dei paletti ben saldi del genere.

Il giocatore controlla Samus Aran e, senza una mappa, dovrà esplorare il pianeta Zebes in cerca di potenziamenti che, durante il corso del gioco, cambieranno radicalmente l'approccio al gameplay. Questo fu uno dei primi giochi a presentare uno schema di esplorazione parzialmente libero (sicuramente molto di più rispetto al primo Zelda), in cui l'esplorazione non è specificatamente costretta da un punto A che porta a un punto B. Infatti ci sarà concesso di affrontare l'avventura come meglio vogliamo, senza essere obbligati a raccogliere tutti i power-up sparsi per la mappa. Il gioco ci dà molte possibilità per arrivare al punto B e solo il giocatore può decidere come fare.

Inoltre, altro elemento divenuto sacro all'interno dei Metroidvania, ci troviamo a decifrare i segreti all'interno di queste labirintiche mappe. Trovare un segreto premierà sempre il giocatore, agevolando il suo gameplay e rendendolo leggermente più potente, che sia per un aumento di HP o che sia per un aumento della capienza dei missili.

L'ambientazione del gioco, invece, regala una sensazione di smarrimento e desolazione che ci fa comprendere a pieno il senso di pericolo dietro a ogni sezione. La mappa è costituita da zone più o meno aperte ed è intervallata da corridoi sviluppati sia in orizzontale che in verticale. Da qui nasce appunto la natura labirintica del genere.

Fu peraltro realizzato un remake del gioco nel 2004 per Nintendo Game Boy Advance, in cui la trama veniva approfondita e le meccaniche svecchiate, il tutto con uno stile manga molto curato.



Dopo il primo capitolo di Metroid, Yokoi, avvertendo un certo pericolo dalla posizione di rilievo che stava acquisendo il giovane Miyamoto, decise di batterlo sul fronte del gaming portatile. Chi poteva progettare un gioco per Game boy se non il suo stesso creatore?

È così che, nel 1991 in America e nel 1992 in Giappone, uscì Metroid 2 “Return of Samus”. Questo era a tutti gli effetti un Sequel. Non solo perché effettivamente riprendeva la formula del primo gioco estendendola, ma perché la storia continuava a tutti gli effetti: sono passati diversi anni da quando la cacciatrice di taglie Samus Aran ha messo fine all'incubo degli esperimenti dei Pirati Spaziali sui Metroid nel pianeta Zebes. Per fare in modo che un simile evento non potesse mai più ripetersi, la Federazione Galattica ha mandato una squadra sul pianeta SR-388 per estirpare definitivamente la razza dei Metroid. Dopo qualche tempo la squadra non aveva fatto ritorno e non si avevano più notizie su di .





SUPER MARIO WORLD



essa. Allora la Federazione è costretta a mandare una pattuglia di soccorso sul pianeta, ma non rimase nessun superstite. Fu allora che la Federazione Galattica capì che l'unica persona in grado di distruggere i Metroid era Samus Aran, colei che aveva precedentemente avuto a che fare con loro. Perciò le viene promessa una sostanziosa somma in denaro. Samus accetta l'incarico e parte per il pianeta SR-388. Questo gioco, seppur estremamente limitato dalle capacità tecniche del Game boy, introduce aspetti incredibilmente interessanti all'interno della serie. Samus Returns è un capitolo "perno" della serie, grazie al quale si riescono a sviluppare al meglio le vicende del sequel. Inoltre con l'introduzione, data l'assenza di colori nel Game Boy, dell'iconica Varia Suit di Samus. Se prima il cambio di tuta era dato da colori differenti, qui viene modificato direttamente lo sprite stesso del personaggio.

La meccanica più importante introdotta dal gioco fu un sistema di salvataggi grazie alle batterie al litio delle cartucce Game boy. Nel primo capitolo i dati venivano salvati ancora con l'arcaico sistema delle password, in cui il gioco, al momento del salvataggio, dava al giocatore un codice da poi dover inserire per iniziare da dove si aveva interrotto.

Con tutta probabilità questo secondo capitolo è il gioco invecchiato peggio all'interno della serie, forse per il comparto audio estremamente limitato, un'eccessiva ripetitività all'interno dell'esplorazione e un certo limite dei power-up presenti.

Purtroppo, per quanto rimanga interessante la meccanica dell'eliminazione dei vari Metroid presenti sul pianeta e per quanto interessante sia vedere i vari stadi evolutivi della specie, rimane molto ridondante anche quest'aspetto legato alla pura azione.

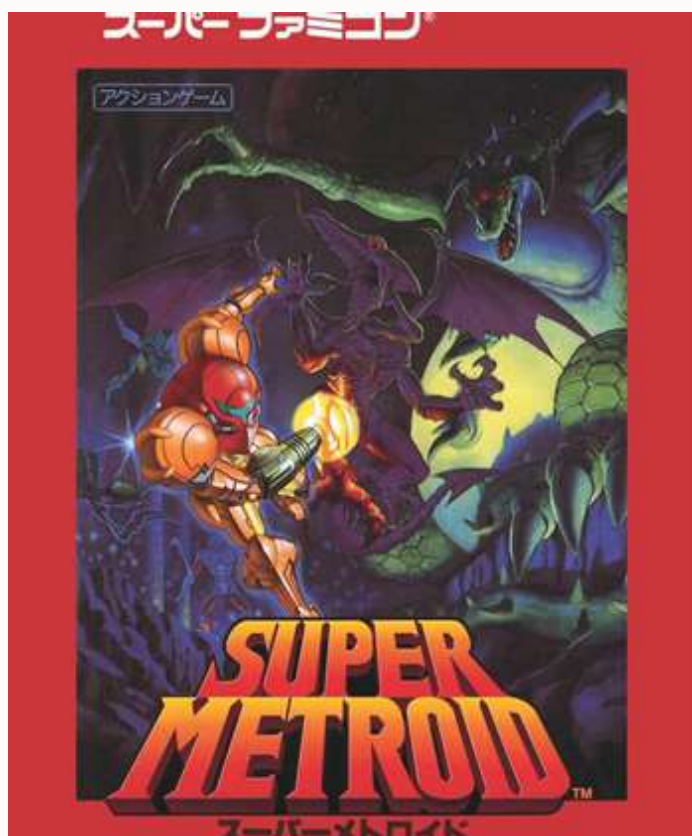
Però rimane uno dei più grandi Adventure prodotti per Game Boy, molto complesso per una console in cui era davvero difficile riuscire a spiccare. Fortunatamente, nel 2017 è uscito un remake del gioco per Nintendo 3DS, che ha potuto così incontrare i gusti del pubblico odierno e riprendere la storia di questo capitolo, fino ad allora troppo dimenticato. Metroid, fino a questo punto, ebbe una certa popolarità tra le IP Nintendo.

Con l'arrivo del Super Famicom, la grande N era passata ormai alla quarta generazione di console e, con essa, anche i giochi iniziarono ad arrivare. Una Killer application dello SNES fu il sempreverde "Super Mario World", canto del cigno del genere platform 2D e, con tutta probabilità, il più grande capolavoro 2D di Shigeru Miyamoto. Facendo una piccola parentesi su un altro team di Nintendo, si dovrebbe almeno accennare al R&D4, di cui Miyamoto faceva parte e che fu il team che realizzò i più successi all'interno della casa di Kyoto. Il team venne anche chiamato EAD (Entertainment Analysis & Development). In questo periodo il R&D1 di Nintendo, capeggiato da Yokoi, si stava concentrando sul Game boy, perse alcuni

dipendenti che decisero di formare un gruppo solo parzialmente affiliato a R&D1: "Intelligent Systems". Parte di questi sviluppatori, in maniera del tutto informale, decise di formare un Team ancora più ristretto: il "team Shikamaru"; e furono proprio loro a creare uno dei giochi più importanti di questa storia: "Super Metroid".

Super Metroid è a tutti gli effetti il Metroidvania per eccellenza. Si potrebbe quasi parlare di un "Pre-Super Metroid" e di un "Post-Super Metroid" tanta è la sua importanza.

Questo non solo perché presenta meccaniche tutt'oggi frequentemente utilizzate, ma perché si presenta come il primo Metroidvania veramente moderno. È così importante che un esempio possibile per farne capire la grandissima portata che ha avuto è il fatto di essere uno per primi giochi contesi dagli Speedrunner, i quali, da decenni, si contendono il record migliore di risoluzione definitiva del gioco.



La storia, riprendendo la narrazione del secondo capitolo, ci racconta che dopo aver fermato il piano di Cervello Madre di usare i pericolosi Metroid come bioarma su Zebes, la cacciatrice di taglie Samus Aran fu incaricata di dirigersi sul pianeta SR-388, il pianeta natale dei Metroid, per sterminarli. Tuttavia, l'ultima larva Metroid rimasta, che per imprinting considerò Samus come madre, fu risparmiata da Samus, che l'adottò. Quindi, la consegnò ad alcuni scienziati del laboratorio spaziale Ceres, in modo che la potessero esaminare e studiare per il bene della galassia. Tuttavia, poco dopo aver lasciato Ceres, Samus riceve dal laboratorio un SOS. Tornata sul luogo, trova l'intero laboratorio distrutto e i membri della troupe addetta alla ricerca dei morti; investigando s'imbatte nel suo vecchio nemico Ridley, ma non riesce a impedire che scappi portando con sé la capsula con dentro il piccolo Metroid. La colonia spaziale entra in modalità "autodistruzione" e la cacciatrice è costretta a fuggire. Ridley porta il Metroid sul pianeta Zebes, ultima sede rimasta di Pirati Spaziali che, dopo gli eventi della Missione Zero, era stata riparata e con essa anche i generali Kraid e il leader Cervello Madre, la quale ha

riproposto di tornare al loro piano originale di clonare l'ultimo Metroid. Da qui in poi Samus verrà esplorata come personaggio e gli sviluppatori baseranno su di lei anche altri giochi sugli avvenimenti di questo terzo capitolo.

Parlando invece dal lato videoludico ci vengono presentate una sfilza di novità che lascerebbero a bocca aperta anche un giocatore moderno. Prima di ogni altra cosa è doveroso segnalare la presenza di una mappa, meccanica fortunatamente (e finalmente!) introdotta in questo terzo gioco. Vengono introdotti anche numerosi Power-up tra cui diverse tipologie di armi, il rampino e uno scanner per trovare muri finti e segreti, vari tipi di missili e di



salti. Questo gioco ha introdotto una meccanica estremamente interessante ricordata tutt'oggi come il "Backtracking" in cui il giocatore, dopo aver acquisito uno specifico Power-up, sia per andare avanti, che per trovare i segreti disseminati nel gioco, può tornare in zone già parzialmente visitate per continuare a scoprire la mappa. Il sistema di spargimento dei Power-up all'interno della mappa risulta estremamente moderno, utile per gestire la grandissima quantità di segreti ben nascosti.

L'esplorazione risulta molto più libera e dà modo al giocatore di creare delle Run del gioco "personalizzate". Il mondo di gioco, sebbene fosse parzialmente (in piccolissima parte) lo stesso del primo gioco, ora rivisitato, ci mostra ambientazioni estremamente suggestive, spaziando tra radure, grotte e zone semi vulcaniche, fino ad approdare su un vascello semi-affondato.

Il gioco presenta una narrazione del tipo "Show don't tell". Difatti mostra tutti elementi narrativi presenti nel mondo di gioco circostante. È molto raro cioè che vengano presentati elementi narrativi tramite delle specie di cutscenes e i dialoghi risultano quasi del tutto inesistenti. Però l'efficacia di ciò che si va a scoprire solamente giocando è sorprendente. La bellezza dei luoghi proposti non ha bisogno di descrizioni o altro, la musica e gli ambienti raccontano già abbastanza.



La serie di Metroid continua nel tempo, e qui riassumerò abbastanza brevemente i successivi episodi:

Metroid Fusion, per Nintendo Game Boy Advance, uscito nel 2002, è un sequel diretto di Super Metroid. Ne riprende le meccaniche ma cambia direttamente l'asset di gioco per adattarlo a un'esperienza portatile. Le ambientazioni rimandano più ad un genere sci-fi horror in cui, il nuovo pericolo (i parassiti X), danno un nuovo contesto per una lotta avulsa parzialmente dal tema Metroid. La bellezza di questo gioco risiede nella componente narrativa, piena di dialoghi in cui la nostra cacciatrice di taglie viene finalmente approfondita maggiormente come personaggio;

Metroid Other M, per Nintendo Wii, uscito nel 2010, fu un gioco poco apprezzato dai fan della serie. Presenta un gameplay fin troppo action e frenetico, tralasciando i veri fondamenti della serie. Il gioco serve come ponte narrativo tra Super Metroid e Metroid Fusion. È considerato un capitolo a parte e non facente parte della numerazione ufficiale;

Metroid Dread, per Nintendo Switch, uscito nel 2021, è l'ultimo gioco (per ora) uscito. È un diretto sequel di Metroid Fusion. Inizialmente doveva essere pubblicato per Nintendo DS, ma il progetto fu abbandonato per mancanza di fondi e di interesse verso la serie in quel

periodo. Ho escluso da questa disamina la serie di Metroid Prime per il fatto che non sono del tutto Metroidvania, ma è comunque doveroso specificare che esistono tre capitoli numerati più uno speciale. È una serie in cui si impersona Samus Aran in prima persona. Inoltre la serie Metroid contiene moltissime analogie con i titoli di Alien, tanto che molti sviluppatori hanno affermato che i vari capitoli della serie cinematografica furono effettivamente di grande ispirazione per questa serie.

Ma il termine Metroidvania non è costituito solamente da Metroid. Infatti è presente anche la serie della Konami Castlevania.

Castlevania

Castlevania nasce come videogioco action a piattaforme uscito nel 1986 per FAMILCOM Disc System. In questo primo capitolo si controlla Simon Belmont, un discendente del clan di cacciatori di vampiri dei Belmont. Armato della sua frusta, si deve avventurare nel castello del Conte Dracula per trovarlo e ucciderlo. La trama riprende parzialmente l'immaginario creato da Bram Stoker.

Ma perché parlare del genere Metroidvania, se Castlevania è un action-platform? La risposta è presto detta: dopo i primi quattro capitoli numerati (Simon's Quest del 1987 per FAMILCOM/NES, Dracula's Curse del 1989 per FAMILCOM/NES e super Castlevania VI del 1991 per SNES), altri due capitoli per Nintendo 64 e vari spin-off per Game Boy, FAMILCOM/NES e SNES, finalmente nel 1997 esce per PS1 "Castlevania Symphony of the Night".

La storia è ambientata nel 1797, cinque anni dopo gli eventi di Chi no Rondo (prequel uscito nel 1993 per PC Engine): nel prologo si rivive il finale di quest'ultimo, vestendo i panni di Richter Belmont durante la battaglia finale con Dracula: il conte questa volta parrebbe sconfitto definitivamente, e il castello distrutto. Ma passano quattro anni e Richter sembra misteriosamente scomparso nel nulla, salvo poi riapparire improvvisamente insieme al castello, dichiarando di esserne il nuovo padrone.

Intanto Alucard, figlio di Dracula ma dalla parte dell'umanità, viene svegliato dal suo sonno auto-indotto a causa dell'enorme potere malvagio irradiato dal castello: ignaro del corso degli eventi, decide di indagare su questa nuova minaccia. Ma non è l'unico: nei suoi passi incontrerà anche Maria Renard, sorella di Annette (la donna amata da Richter), che vuole scoprire che cosa è successo al cacciatore di vampiri. Il gioco è il primo della serie a presentare elementi ripresi da Metroid. L'esplorazione libera, la scoperta di vari segreti



e Power-up che scandiscono il ritmo del gioco e l'approccio sempre unico. Ciò che invece è introdotto come elemento specifico che dà il nome al termine Metroidvania, sono tutti gli elementi RPG del gameplay. Infatti è presente un sistema di Level up basato sull'esperienza ottenibile dalla sconfitta di nemici. Esiste un sistema di statistiche e di gestione dell'inventario. Dopo l'abbattimento dei boss Alucard si otterranno delle "relic", ovvero abilità utili nell'avanzamento del gioco.

Proprio da questo gioco venne coniato il termine Metroidvania, questo perché le testate giornalistiche specializzate, come sorta di paragone alla serie Metroid, iniziarono a chiamare scherzosamente il capitolo "Castletroid" o "Metroidvania".

Su questa linea vennero poi prodotti svariati giochi, più o meno riusciti, che rispecchiano tutto ciò che era stato gettato come base (soprattutto su DS). Nei vari sequel lo stile diverrà leggermente meno horror, in favore di uno stile più "Manga".

Per concludere questo articolo inerente al genere, è estremamente consigliata l'esperienza di almeno uno di questi giochi che lo hanno formato. Personalmente consiglio Super Metroid, nel quale il giocatore può esplorare un mondo legato all'ideologia dello sci-fi puro, rimanendo stupito dalle sue modernità. Inoltre, come concetto valido per tutte le esperienze "Metroidvanesche", consiglio di vivere un'avventura calandosi totalmente in un mondo tutto da esplorare, da scoprire, da apprezzare. La bellezza rimane lì, nello scoprire cosa si cela dietro un cunicolo, o magari nel trovare un segreto dietro un muro finto. In ogni caso sentirete l'avventura sulla vostra pelle. Per chiunque cerchi un'esperienza in cui provare emozioni nella scoperta e nell'avventura, allora questo è il genere giusto.

Stefano Terenzi

Impaginato da Daniela Cappello

HOLLOW KNIGHT

Hollow Knight - indie soulslike Metroidvania (Action-adventure side scroller platformer)
pubblicato a febbraio del 2017

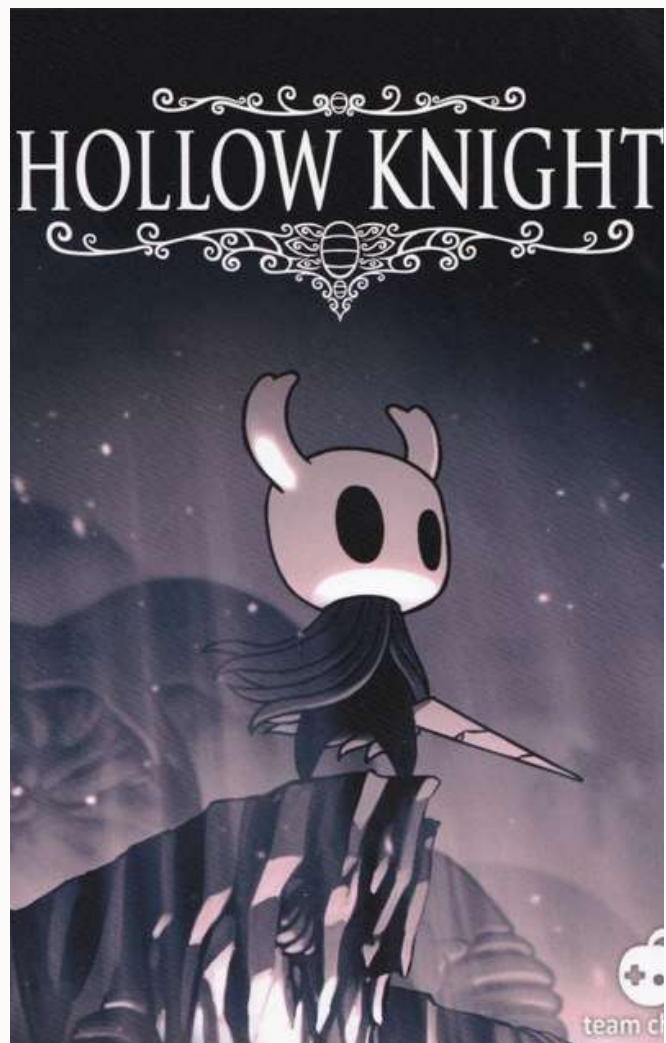


“Esseri Superiori, queste parole sono per voi soltanto. Oltre a questo limite fate ingresso nelle terre di Re e Creatore. Attraversate questa soglia e obbedite alle nostre leggi. Siate testimoni dell'ultima e unica civiltà, il Regno Eterno. Hallownest.”

1. Team Cherry & Hungry Knight

Nonostante la sua diffusa fama, Hollow Knight non è un gioco tripla A (classificazione usata per giochi ad alto budget), e non nasce da una grande compagnia come Sony o Nintendo. Questo ambizioso progetto ha origini piuttosto umili: due amici, uniti dalla passione per Zelda II, amavano partecipare a sfide di sviluppo di videogiochi. Durante il game-jam Ludum Dare 29, però, scoprirono che l'idea che avevano concettualizzato aveva molto più potenziale di quanto avrebbero mai immaginato.

William Pellen, programmatore per passione, e Ari Gibson, talentuoso artista che da tempo lavorava nello studio di animazione Mechanical Apple sono il cuore di Team Cherry, il piccolissimo gruppo indipendente australiano (il cui nome ricorda ancora il primo gioco che crearono insieme), dietro Hollow Knight.





Aprirono una campagna su Kickstarter nel 2014 per il finanziamento del loro progetto e, appena raggiunti i loro obiettivi, si misero subito al lavoro (finalmente a tempo pieno) su un mondo che nella loro mente continuava a espandersi. I nuovi fondi consentirono a Team Cherry di stabilirsi in un piccolo studio ad Adelaide e di assumere un nuovo sviluppatore, il direttore tecnico David Kazi, nonché il compositore Christopher Larkin per il soundtrack e sound design.

Hollow Knight è stato rilasciato ufficialmente il 24 febbraio 2017, seguito nello stesso anno da ben due DLC (contenuti aggiuntivi) completamente gratuiti: Hidden Dreams e The Grimm Troupe, entrambi dotati di nuovi boss, missioni e soundtrack inediti. Il 2018 sarà di nuovo un anno fortunato per Hollow Knight che riceverà ulteriori DLC, Lifeblood e il più notevole Godmaster che incorporerà al gioco una boss rush (combattimenti finali) a regola d'arte e ben due nuovi finali mozzafiato. Il gioco ha vinto un premio come "Best Platformer" ai 2017 Game of the Year Awards di PC Gamer.

Sappiamo che entro il febbraio del 2019, Hollow Knight aveva venduto oltre 2.800.000 copie e che un sequel intitolato Hollow Knight: Silksong è tuttora in fase di sviluppo.

2. La storia - Hallownest's heart, magnificent even in mourning.

Il giocatore casuale potrebbe non comprenderlo, ma la storia che Hollow Knight ci racconta è radicata nelle sue profondità e filtra attraverso il silenzio di Hallownest in una melodia che è difficile ignorare. Seguendo i versi di una delicata poesia diegetica: L'Elogio a Hallownest di Monomon the Teacher, ne analizzeremo la storia.



*In wilds beyond they speak your name
with reverence and regret,
For none could tame our savage souls
yet you the challenge met,
Under palest watch, you taught, we
changed, base instincts were redeemed,
A world you gave to bug and beast as
they had never dreamed.*

~

Con riverenza e rimorso, nelle infinite terre selvagge, sussurrano il tuo nome. Nessun di domar le nostre primordiali anime mai tentò, eppur tu riuscisti! Sotto il più pallido sguardo, insegnasti e cambiammo, vili istinti perdonati, Un mondo donato a insetto e bestia, come loro mai sognarono.

Le caverne di Hallownest, nascoste dal sole e riparate dalle eterne tempeste del mondo esterno, si estendono nelle profondità della terra, sotto laghi naturali e oasi verdeggianti.

Millenni prima degli eventi che racconteremo, una civiltà comparve in questi territori, attratta da una forza soprannaturale nascosta da chilometri di roccia. Il Vuoto, una non-sostanza capace di trascinare il mondo nell'oblio, se lasciata incontrollata, era vista come una divinità e venerata come tale. Questa antica civiltà aveva in qualche modo constatato una presenza senziente, al di sotto dei neri e agitati laghi di Vuoto. Riuscirono a imparare come manipolarla, traendone incantesimi, arcani e facendone un potente alleato. Così come era giunta ad Hallownest, questa antica popolazione scomparve e con essa il sapere che aveva accumulato.

Con la potenza del Vuoto affievolita, nuove divinità ed Esseri Superiori iniziarono a risiedere su questi terreni consacrati: Unn, la grande mente, dea che sognò di foglie e felci e di una nuova popolazione che la venerasse; e l'Assoluta Radiance, essere primordiale, antica nemica del Vuoto, dea dell'Essenza così come dei sogni e della luce. Dal suo splendore si originò la devotissima Tribù delle Falene.

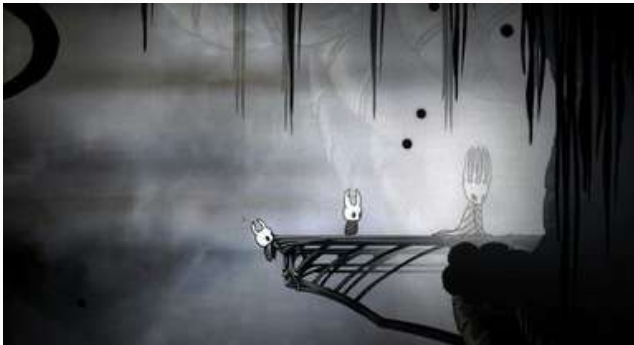


Nacque l'alveare della regina Vespa e, all'estremità opposta delle caverne, Deepnest, un arcaico regno dei ragni Weavers, provenienti da terre lontanissime. L'umidità di alcune caverne al di sotto dei laghi di acido, habitat di Unn, fu infine perfetta per lo sviluppo di una tribù di Funghi, connessi da una solida unica mente. Condividevano lo stesso ambiente la fiera stirpe delle Mantidi, governate da una tetrarchia il cui più importante valore era la prodezza nel combattimento.

Un giorno, però, una nuova luce debuttò ad Hallownest, quando l'ultimo degli eterni Wyrms vi giunse per morire. Giganteschi Esseri Superiori coronati da affilate mandibole bianche, il cui istinto primordiale era di imporre la loro influenza su un mondo.



Un giorno, però, una nuova luce debuttò ad Hallownest, quando l'ultimo degli eterni Wyrms vi giunse per morire. Giganteschi Esseri Superiori coronati da affilate mandibole bianche, il cui istinto primordiale era di imporre la loro influenza su un mondo.



Egli portava con sé nuove energie: una terribile consapevolezza del futuro e l'espansione delle menti degli abitanti di Hallownest, permettendo a ognuno di loro di sviluppare una propria individualità, separandoli dalle menti alveari che molti definivano. Portatore di voce e mente, in cambio chiedeva la loro totale fedeltà. Molti, come le Falene, lo accolsero a braccia aperte, dimenticando la loro antica generatrice. Altri giunsero a diversi accordi con il nuovo re, per mantenere la loro indipendenza.

Sotto il governo del Re Pallido e della sua regina, la Dama Bianca, Hallownest fiorì e la sua splendida capitale divenne meta di pellegrinaggi. Cinque valorosi cavalieri proteggevano il regno: il possente Hegemol, la feroce Dryya, la gentile Isma, il coraggioso Ogrim e la misteriosa Ze'mer.



Il re congiunse territori estesissimi tramite un elaborato sistema di trasporto di persone e merci sulle schiene degli Stag Beetles e con tramvie, pur non potendo raggiungere Deepnest, a causa di una rivolta dei suoi abitanti che attaccarono e sterminarono i lavoratori impegnati al progetto. Arti e architettura si svilupparono grandemente e la capitale si innalzò in svettanti torri vetrate, guglie raffinate rivolte verso l'alto.

*Our cherished dreams you granted and delivered more,
But in dismay you found too late our desires had no end,
What cost to tame our savagery?
You gave your all and then gave more,
Yet desires still lay unquenched, more dreams remained, your energy.
Amongst it spread a dreadful scourge,
That forced return our aggressive urge,
And turned us back to beasts or husks,
Our souls consumed to the light above.*

~
I nostri preziosi sogni esaudisti e donasti ancor più,
E troppo tardi incredulo scopristi che essi erano senza fine.

Quale prezzo per domare la nostra ferocia?

Desti tutto e desti ancor più,
Eppur desideri stagnavano insaziati, sogni persistevano

E un terribile flagello tra essi si diffuse,
Forzando dei nostri feroci istinti il ritorno,
di nuovo vuoti corpi, bestie,
anime consumate dalla luce lassù.



Il ricordo di un'Antica Luce, però, iniziò a ricomparire nei sogni degli abitanti del regno. Sull'orlo dell'oblio, l'Assoluta Radiance rifiutò questo destino irreversibile: quando una divinità smette di essere venerata, essa è costretta a scomparire. Non lei, però. L'Antica Luce, che non aveva mai smesso di vegliare dall'alto il suo mondo, che aveva dovuto essere testimone dell'abbandono delle sue stesse creazioni, senza poter reagire. In un ultimo tentativo di farsi ricordare, ella iniziò ad apparire loro in sogno.



Le sue prime vittime, nonostante questo, rifiutarono la sua luce, rimanendo fedeli al Pallido Wyrn. La disperazione della Radiance si fece prepotenza e la sua imposizione sulle loro menti divenne prima malattia e poi follia: un'infezione ne corrompeva il corpo, manifestandosi in orrende cisti arancioni, mentre la mente veniva ricondotta al suo violento stato primordiale. Chi ne veniva afflitto non rimaneva che un burattino che la Radiance poteva controllare a piacimento.

Presto gli effetti di questa peste divennero evidenti e la corte reale, terrorizzata, dovette avvisare della tragedia il re, ritiratosi nel suo splendido bianco palazzo sotto la capitale.

Egli iniziò allora a cercare una qualsiasi soluzione: riconobbe che non si trattava di una semplice malattia, ma che proveniva da qualcosa di divino e che era proprio l'Antica Luce a parlare attraverso le sue vittime. Da sempre affascinato dal potere del Vuoto, comprese che solo un nemico potente come quello avrebbe potuto contrastare tale luce. Se per corrompere un essere vivente la Radiance doveva avvinghiarsi alla sua mente e spezzarla, il Re giunse all'ideazione di un essere perfettamente Vuoto, un semplice Guscio privo di voce e di volere: un Vessel in cui intrappolarla senza via di uscita. Con grande rammarico, giunse a un'ardua decisione, in accordo con la Dama Bianca.



Se avessero lasciato la loro prole agli abissi di Vuoto nelle profondità di Hallownest, le uova di origine divina si sarebbero legate alla sostanza, creando individui che pur essendo dotati di un guscio sacro come quello dei loro genitori, non sarebbero stati davvero... vivi. A causa delle tristi circostanze della loro nascita, i piccoli Vessel erano privi di una voce, ma solo di grandi occhi neri, vorticosi pozzi verso la loro vera natura.

Nella corte di Hallownest, Il Vessel cresceva in una forma degna di un principe, allenato nel combattimento dai cinque Grandi Cavalieri, e manteneva la sua immagine solenne e inespressiva, coperta da bianchi mantelli e armature, come il padre voleva per lui.

Nel frattempo il re organizzava il futuro del suo Vessel, avviando diplomazie con alcune delle più importanti figure del regno per trovare un modo di rendere la sua mente inespugnabile non solo dalla Luce intrappolata al suo interno, ma anche da chiunque tentasse di fargli del male dall'esterno.

Costruì un tempio nelle caverne vicine alla superficie, l'uovo nero al suo interno pronto a essere chiuso da sigilli.

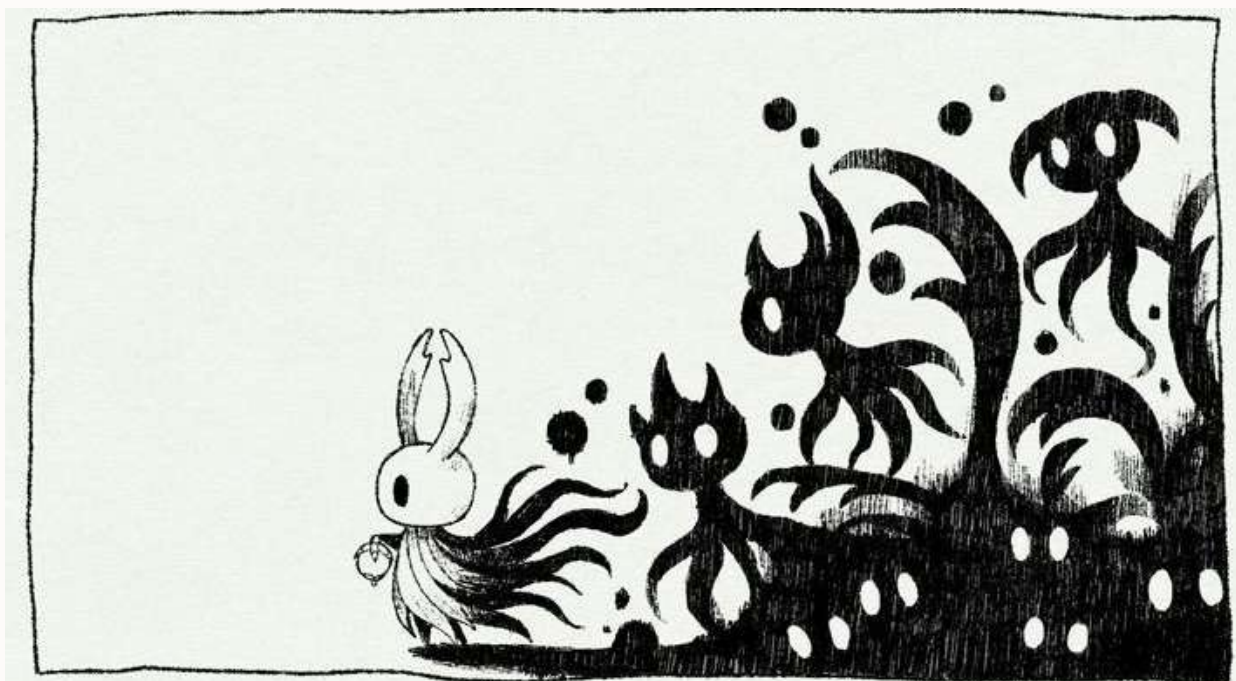


Al re non bastavano catene o le intricate e resistentissime trame di seta tessute dagli Weaver per essere certo della protezione del Vessel.

Si rivolse a Monomon the Teacher, intellettuale custode degli archivi di Hallownest, circondati dalla nebbia di Fog Canyon; cercò aiuto da Lurien the Watcher, esponente dell'alta società della Capitale, pittore nella sua torre reclusa; pregò per l'aiuto di Herrah the Beast, regina dei ragni, nell'oscurità di Deepnest. Ciò che chiese a ognuno di loro fu di divenire i Sigilli per il contenimento della Radiance, usando il loro potere per intrappolarla nel tempio da lui costruito. Loro avrebbero però dovuto abbandonare la loro vita per un sogno eterno, divenendo veri e propri *Dreamers* e le loro caratterizzanti maschere il simbolo del loro sacrificio.

Lurien, devotissimo al re, accettò immediatamente. Monomon, più preoccupata della stasi in cui il regno sarebbe inevitabilmente caduto, affidò la forma fisica della sua maschera al suo più fidato studente, Quirrell, che presto avrebbe lasciato Hallownest per sfuggire all'infezione.





Herrah, invece, avrebbe accettato solo scendendo a patti: chiese al re di darle una figlia di origine divina, in modo che al suo abbandono del mondo, lei avrebbe potuto regnare su Hallownest ed esserne l'erede. Con riluttanza, il re è costretto ad accettare: nascerà Hornet, unica legittima principessa del regno. Hornet potè però passare pochissimo tempo con l'amata madre, perché presto il Puro Vessel sarebbe stato pronto per contenere nel suo speranzoso cuore di Vuoto l'Essenza dell'Infezione, sigillato nel tempio dell'Uovo Nero.

*Within your corpse can still be heard the
plaintiff cries of one,*

*Who took our pain, and loss, and
dreams inside itself to...*

*Through it's pain we found a truth that
must now be confessed,*

*For nothing can contain such things but
perfect emptiness.*

~

Nel tuo cadavere ancora si può udire di
Esso il fioco grido,

che in sé portò il nostro dolore, i nostri
sogni, la nostra perdita.

Una verità trovammo nella Sua
sofferenza, che deve essere confessata,
nulla al mondo può contenere tali cose
se non il perfetto Vuoto.

Una nuova calma si diffuse nel regno. Il
piano del re aveva funzionato e dal tempio
emanava una tranquillità quasi
sovranaturale, tanto che gli abitanti si
recavano talvolta lì per pregare.

Si ebbe finalmente tempo di curare i feriti e
seppellire i cadaveri che erano stati
dissacrati dalla malattia.

Il sollievo, purtroppo, durerà per breve
tempo, perché il fondamentale errore della
convinzione che un essere perfettamente
vuoto sarebbe mai potuto esistere si rivelerà
presto duramente errata. L'Antica Luce fu in
grado di esercitare la sua influenza sulla
mente del Vessel, per sempre cambiata dal
legame formato con il padre e dalla
speranza nel successo del suo scopo,
bagliore di identità che da sempre portava
nel cuore.



L'Infezione ridiscese su Hallownest e il panico si diffuse: la salvezza era stata un'illusione, i cadaveri si rianimavano nelle loro tombe. Il re, nella vergogna e per sfuggire al suo fallimento, nascose il suo bianco palazzo in un sogno e con esso la sua corte, convinto che in questo modo la Radiance non avrebbe mai potuto raggiungerlo. E per lungo tempo fu protetto da lei, ma non da una forza che non poteva prevedere: quel Vuoto, che aveva consumato la sua vita a studiare, ora giaceva più senziante che mai, unito alle Ombre della sua prole abbandonata, nelle profondità di Hallownest. Il Vuoto riuscì a filtrare attraverso i confini del bianco palazzo e a permearne gli ambienti, come una velenosa aria di morte, che un giorno avrebbe portato alla caduta del Re Pallido.

Nel frattempo, un altro Vessel che da tempo immemore aveva scelto di abbandonare Hallownest per le sterminate terre selvagge al di fuori del regno, sentirà il bisogno di farvi ritorno. Ancora non sa però che su di sé grava il destino di quelle terre consacrate e di quello che rimane della sua famiglia.



3. "To think, such a small creature would bear this kingdom's fate."

Nel silenzio delle caverne di pietra di Hallownest, i piccoli passi di un viaggiatore si distinguono per un istante dagli armonici eco e dal riverberante gocciolio delle stalattiti. Arrivata all'improvviso, l'Ombra cerca un passato dimenticato, che aveva lasciato alle spalle da tempo.

Un terribile e familiare grido di dolore, lo stesso che apre Hollow Knight, lo aveva richiamato verso casa. Un regno in stasi, popolato da fantasmi ed esploratori, non più vivo, ma infestato, è ciò che resta di Hallownest, con la sua brillante capitale sorta su centinaia di piccoli scheletri nascosti dalla memoria del mondo. L'ultima ed eterna civiltà della storia: ciò era il suo pretesto, il suo augurio, avveratosi nel modo sbagliato. Una paralisi che solo tu potrai decidere se prolungare o mettervi fine, una volta per tutte, con il Vuoto dalla tua parte.

Fantasma di Hallownest, figlio di divinità e Vuoto, possiedi la forza per mettere in atto una fine di tua scelta. Soppianterai il fratello dallo sventurato destino o lo trascenderai? Nel tentare l'impresa, dimostri il tuo immenso coraggio. Possa la tua Ombra trovare finalmente riposo.



4. Il Gameplay di William Pellen - movimenti calcolati e dinamici

Nei suoi viaggi, il Cavaliere attraverserà un mondo vastissimo e di ardua esplorazione. Il pretesto alla base di ogni Metroidvania è quello di simulare l'immersione in un mondo che si sviluppi realisticamente intorno al giocatore che deve potersi smarrire e poi ritrovare la propria strada in modo organico, attraverso mappe e punti di riferimento. Le dimensioni del piccolo Cavaliere gli regalano una visione del mondo unica, ogni anfratto è forse un indizio di un sentiero segreto, ogni angolo è degno di visita. Siamo incentivati a esplorare senza paura, scegliendo la nostra strada e il nostro metodo preferito di gioco, perdendoci nella storia che il mondo stesso ci racconta silenziosamente.

Non essendo però essa l'elemento guida al progredire del gioco, è stato necessario rendere l'azione e il combattimento più fluidi e accattivanti possibile. La spada, o nail, che il Cavaliere porta con sé è perfetta per il combattimento ravvicinato, ma anche per dargli lo slancio per superare ostacoli come spine o aguzzi cristalli, rendendola un'arma letale in ogni ambito. A mano a mano che il Cavaliere proseguirà nel suo viaggio, potrà compilare in momenti di tregua la propria mappa, integrando il suo senso dell'orientamento con qualcosa di più facile da navigare visivamente. Ogni parte dell'equipaggiamento del protagonista può essere migliorata a mano a mano che il gameplay progredisce; ad esempio, una volta raggiunta la capitale, il Cavaliere troverà l'ultimo fabbro di Hallownest, che migliorerà la sua nail fino alla perfezione. Il Cavaliere potrà imparare potenti incantesimi, arrivando alla piena padronanza del Vuoto dentro di sé.



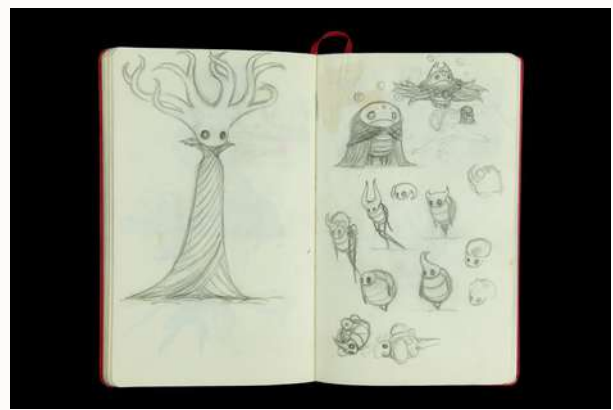
Scoprirà il potere dei Sogni, accedendo sia alle menti dei suoi compagni sia a quelle dei nemici ed entrando in contatto con i fantasmi del passato di Hallownest. Potrà forgiare il suo playstyle prediletto, raccogliendo speciali charms durante la sua esplorazione e decidendo se potenziare una o l'altra abilità. Ognuno racconta una storia e porta abilità molto diverse con sé: da Wayward Compass, una semplice bussola che sussurra la posizione del Cavaliere sulla mappa, al rarissimo Kingsoul, simbolo dell'unione tra due Esseri Superiori, capace di curare lentamente il Cavaliere senza bisogno che esso lo faccia manualmente. Il potenziale di rigiocabilità è infinito, ma la prima esperienza è per tutti quella più catartica, proprio perché appena ci si sente pronti a tenere il mondo di Hollow Knight tra le proprie mani, esso continua a dimostrarsi in grado di sorprenderci, vasto e reale come appare.

5. I disegni di Ari Gibson - tangibili strati archeologici

Parlare di Hollow Knight è impossibile senza menzionare la sua incredibile direzione artistica: esso è interamente disegnato frame by frame in 2D, e poi assemblato sull'engine Unity (supporto per il funzionamento su diverse piattaforme).

La mano di Ari Gibson è meravigliosamente precisa nei tratti e nei forti contrasti, i colori capaci di distinguere nettamente un'ambientazione dall'altra nella mente del giocatore.

L'ispirazione al corto giapponese Angel's Egg è evidente: i blu e i luminosissimi bianchi, gli scheletri di enormi esseri integrati nelle pareti di roccia e l'atmosfera silenziosa e contemplativa in cui tutto è immerso riverberano nel mondo di Hallownest.



Ogni decorazione è intricata e piena di dettagli: sono evidenti la cura e la passione con cui ogni luogo e ogni personaggio sono stati creati e resi vivi. Persino i menù e i complessi inventari, dotati di tutti gli oggetti e preziosi charm che il Cavaliere raccoglie nei suoi viaggi, sono costruiti in uno stile perfettamente coerente al loro contesto.

Ari Gibson ha raccontato in diverse interviste del modo in cui i suoi design hanno preso vita: il suo processo creativo si svolgeva interamente su numerosi album da disegno, su cui abbozzava idee durante serate passate al bar, luoghi d'incontro per artisti locali.

È incredibile pensare che un mondo così vasto sia nato con carta e penna, in un modo semplice e accessibile a tutti. La creatività di Ari è meravigliosa, ma non inaccessibile.

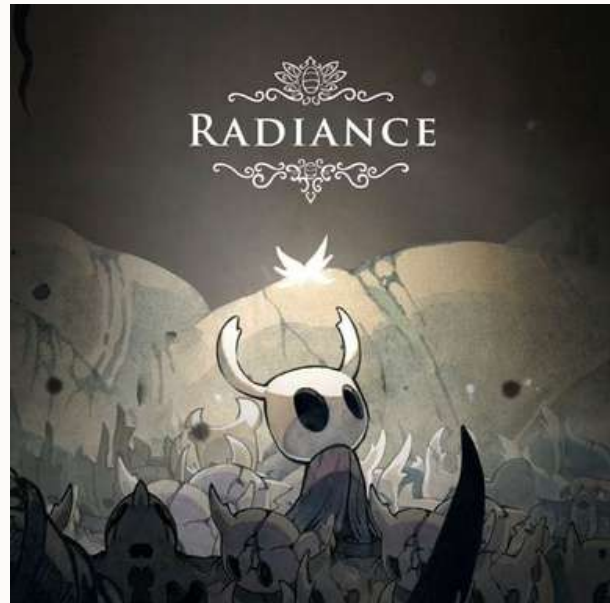
Alcuni degli sketchbook più preziosi di Ari saranno esposti fino al febbraio del 2024 all'ACMI (Australian Centre for the Moving Image) di Melbourne, museo che celebra la meraviglia e il potere della forma d'arte più democratica del mondo. Possiamo quindi considerare Hollow Knight ufficialmente un'opera d'arte?

6. Il Soundtrack di Christopher Larkin - *"Is it that, just faintly, you can still hear the echo of the bells?"*

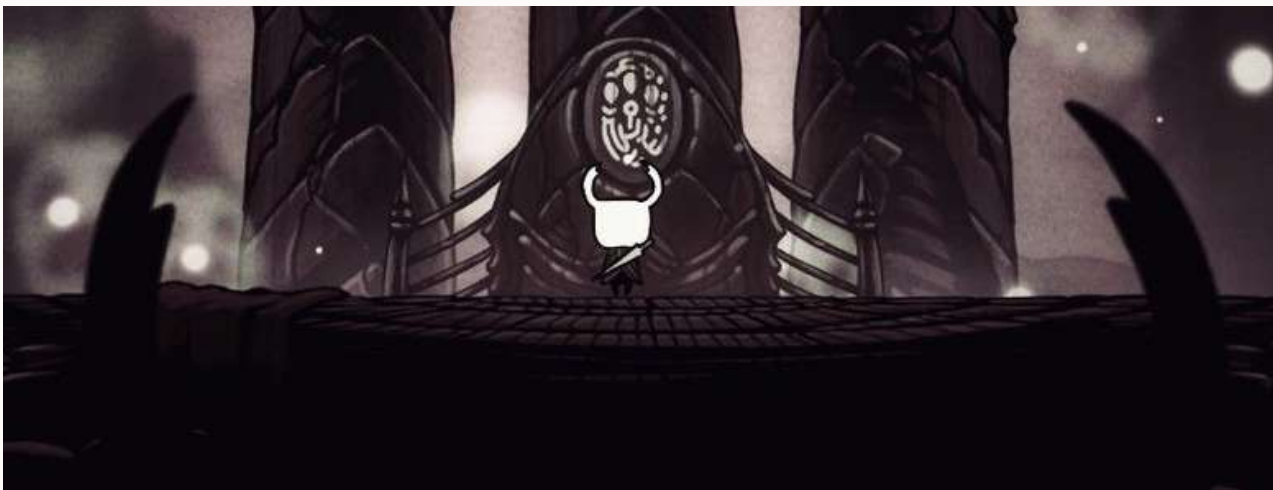
Quando penso al soundtrack di Hollow Knight, mi ritorna sempre in mente una citazione da uno dei personaggi più amati che si possono incontrare durante le esplorazioni del Cavaliere: Quirrell.

Anche lui, dopo aver vissuto a lungo la sua vita ad Hallownest, l'aveva lasciata dopo il ritorno dell'infezione per le terre selvagge circostanti.

Vagandovi, però, aveva perso la sua memoria insieme alla mente che il potere del Re Pallido gli aveva donato.



Solo facendovi ritorno, ricongiungerà se stesso al suo passato. Nel frattempo, abbiamo l'occasione di imbatterci frequentemente in lui durante i nostri viaggi, smarrito nella contemplazione delle meravigliose viste di Hallownest. Seduto in un momento di riposo nella Stazione della Regina, dice al Cavaliere: *"Riesci a immaginare questo posto ai suoi tempi? Orde di insetti che viaggiavano per il Regno; campanelli delle tramvie che risuonavano; la stazione piena di movimento e di vita. Ora, solo insetti come noi ricordano la sua esistenza.*





Pur essendo figlio di un direttore d'orchestra classico, è evidente il forte legame di Larkin con la musica elettronica e il rock progressivo. Insieme a Team Cherry, Larkin è riuscito a sviluppare un paesaggio sonoro profondamente memorabile: la Stazione della Regina, ad esempio, area silenziosa e contemplativa, non richiede nemmeno l'utilizzo di vera e propria musica per farci percepire la sua anima. Sporadicamente, se ci soffermiamo per un attimo ad ascoltare, emerge dal sussurrare del vento un lontanissimo chiacchiericcio indaffarato, il passare di un tram, la persistente campanella che ne segnalava l'arrivo. Quirrell ha ragione, qui il fantasma del passato persiste vicinissimo a noi: una memoria che continua a riecheggiare nel presente.



Il culmine del legame tra mondo e colonna sonora, però, credo si raggiunga con "City of Tears", il tema per la stupenda Capitale di Hallownest. Farvi ingresso è un momento di grande tensione e curiosità, perché significa passare da caverne verdeggianti e corridoi di pietra a regali palazzi, non più naturali, ma costruiti da una potente civiltà. Accompagnata dal dolce e perenne picchiettare della pioggia sulle vetrate delle torri, una melodia di arpa e pianoforte inizia a ripetersi, replicando e amplificandone l'effetto. Subito dopo, sentiamo il sovrapporsi di una purissima voce accompagnata presto dal più basso crescendo di un coro. Quietamente scandiscono la base, seguiti da diversi nuovi strumenti: dai fiati alle percussioni. L'effetto è malinconico e ci fa percepire una profonda nostalgia per un mondo a cui non siamo mai appartenuti e che eppure ci affascina.



7. "Pale Wyrn...What good to foresee a demise unavoidable?"

Ciò che ho sempre amato di questa piccola perla indie è quanto credibile sia il mondo che Team Cherry è riuscito a creare. Quando penso ad Hollownest, per un momento sento di averla davvero visitata, di essere stata testimone delle meraviglie di questo regno perduto, così ricco di sofisticati dettagli. Pur trattandosi di un videogioco che ha insetti come protagonisti, lo stile che li descrive ne nobilita i ruoli e vi infonde un profondo carattere tragico.

"Seppellisci il cavaliere con la spada spezzata, seppellisci la dama, pallida e raffinata; Seppellisci il prete con la sua veste strappata, seppellisci il mendicante dalla corona argentata!"



Hollow Knight non cerca mai di mettersi in mostra, preferendo mantenere una narrazione umile che non intralci mai l'azione avvincente e dinamica, eppure è impossibile che la sua atmosfera misteriosa, oscura e deprimente, ma piena di speranza e maestosità, non catturi l'attenzione anche del giocatore più distratto. Quando la visitiamo, è naturale che Hollownest ci affascini: è un mondo che sanguina e non ha paura di mostrarci le sue ferite. È un mondo che ci ringrazia di farne parte e che ci rimprovera per ogni decisione sbagliata che compiamo.



Si racconta che viaggiando per le sue caverne, se si ha fortuna, si possano ancora incontrare antiche divinità e re del passato, guerrieri in cerca di avventura e persino l'origine di un'antica maledizione. Dietro ogni angolo si nascondono nemici temibili o compagni di cammino: ma finché abbiamo una nail al nostro fianco, non dobbiamo temere ciò che non conosciamo e possiamo continuare il nostro viaggio.

Consiglio vivamente Hollow Knight a tutti coloro che amano l'adrenalina dell'esplorazione e combattimento, ma che sanno anche soffermarsi per un momento a osservare, a contemplare il mondo in cui si trovano e ad ascoltarne la storia.

— CULT OF THE LAMB —



Vi siete mai ritrovati a chiedervi cosa accadrebbe se il noto “agnello da sacrificare” riuscisse a sfuggire dal ruolo di vittima, diventando il carnefice pronto a sacrificare chiunque si ponga sulla sua strada pur di diventare sempre più potente? Questo è ciò che ci anticipa la trama del videogioco “Cult of the Lamb” uscito nell’agosto del 2022 prodotto dalla Massive. Si tratta di un Roguelike gestionale, equilibrato e mai noioso, con un’azione contenuta che gira intorno a una trama basata su un culto da far prosperare.

Cult of the Lamb inizia con un sacrificio: il nostro. Al risveglio ci troviamo in una sorta di spazio parallelo, nel quale ci viene richiesto di sconfiggere delle divinità per conto di un altro Dio, nel gioco chiamato “Colui che aspetta”. Quindi il nostro obiettivo non sarà solo quello di combattere una moltitudine di nemici avventurandoci in 5 dungeon, ma al contempo bisognerà costruire un nuovo culto nel nome del Dio che ci ha salvati.





Questa avventura ha affascinato da subito molti giocatori anche proprio per la direzione artistica, colorata e caricaturale, che per certi versi crea un ottimo ossimoro con la violenza di fondo. Non mancano inoltre gli ironici riferimenti a rituali oscuri, che si unificano molto bene con la cornice del gioco. I boss che precedono gli Arcivescovi non sono troppo variegati e a volte il combattimento è molto semplice, e potrà rivelarsi di difficile gestione per i movimenti dell'angelo, che devono essere molto precisi e veloci per avere la meglio negli scontri. I raid nei boschi alla ricerca di mostri da battere e fedeli da convertire, costituiscono senza dubbio l'animazione centrale di Cult of the lamb.



All'interno del villaggio non solo ci occuperemo della sua costruzione graduale, ma anche del prenderci cura di ogni necessità per i discepoli che decideranno di unirsi a noi: assistenza sanitaria, pulizia del tempio e cibo per tutti. La fede è la risorsa più grande di Cult of the lamb, non soltanto perché ci permetterà di guadagnare il rispetto di "Colui che aspetta", ma anche perché è la pietra miliare del villaggio del culto, la base da cui partire per costruire un ambiente vivibile e ospitale. Ogni fedele ha inoltre delle specifiche caratteristiche (spesso descritte con parole dispregiative), dei bonus e dei malus che incidono sulla capacità di tenere alto l'umore del gruppo e di creare devozione, la materia prima per sbloccare i nuovi edifici e molto altro ancora.





Nel loop di gioco tutto scorre molto piacevolmente, non ci sono sbavature, anche se si registra la presenza di alcuni bug che a volte interrompono l'andamento della partita. Nonostante ciò, pur non essendo il tipo di gioco che garantisce un caleidoscopio di possibilità, l'azione può comunque essere molto apprezzata perché veloce e molto divertente.

Come ogni Roguelike che si rispetti, i dungeon sono ogni volta affiancati da stanze differenti, alcune piene di nemici, altre invece contengono ricompense o miglioramenti per il nostro equipaggiamento, costituito fondamentalmente da un'arma corpo a corpo (pugnali, spade, martelli, asce...) e una maledizione; si parla di una magia oscura che potremmo lanciare con entusiasmo e fervore. Sono inoltre presenti delle carte, i tarocchi, che ricordano molto quelli del gioco di The Binding of Isaac, che garantiscono dei bonus aggiuntivi alla singola run che stiamo affrontando. Come già anticipato, il combat system è abbastanza immediato, si tratta di attaccare e schivare. Importante anche sapere che non è presente il danno da contatto con gli avversari, ma solo quando essi vi attaccheranno. Inoltre sono presenti una buona varietà di nemici, da maghi a guerrieri di culto a mostriciattoli di molti tipi.

Soprattutto per chi ama i giochi action, qui siamo davanti a una piccola perla.



Cult of the Lamb getta uno sguardo sardonico sul potere e sulla religione, portandoci ad utilizzare i nostri discepoli come mezzi e strumenti per raggiungere degli obiettivi e ci mette davanti a una situazione complessa stagliata su uno sfondo dove il senso di colpa per ciò che stiamo compiendo si mitiga per la grafica che contraddistingue il gioco.

Perciò sarà molto divertente combattere gli infedeli e costruire le fondamenta della setta nelle circa 20 di ore di gioco necessarie a finirlo. Tuffarsi nelle profondità della foresta ci farà quindi imbattere nella morte, mentre la volontà di dare vita alla nostra devota comunità satanica procede per il nostro divertimento

Purgatorio canto VI e VII 6°-7°



COME LIBERO FUI DA TUTTE QUANTE QUELLI OMBRE CHE CHE PREGAR PUR CHI ALTRI PREGHI... MA VEDI LA' UN ANIMA CHE POSTA SOLA SOLETTA INVERSO NOI RIGUARDA



COLA N'ANDREMO DOVE LA COSTA FACE DI SE' GRENBO E LA' IL NOVO GIORNO ATTENDEREMO... DA L'ERBA E DA LI FIOR, DENTRA' QUEL SENO POSTI CIASCUN SARIA DA COLOR VINTO

purgatorio tanto VIII



ELLA GIUNSE E LEVO' AMBO LE PALME, FICCANDOLI OCCHI VERSO L'ORIENTE



E VIDI USCIR DE L'ALTO E SCENDER GIUE DUB ANGELI COM DUE SPA DE AFFOCATE ... VERDI COME FOGLIETTE PUR MO NATE BRAN IN VESTE ... BEN DISCERNEA IN LOR LA TESTA BIONDA

purgatorio canto IX



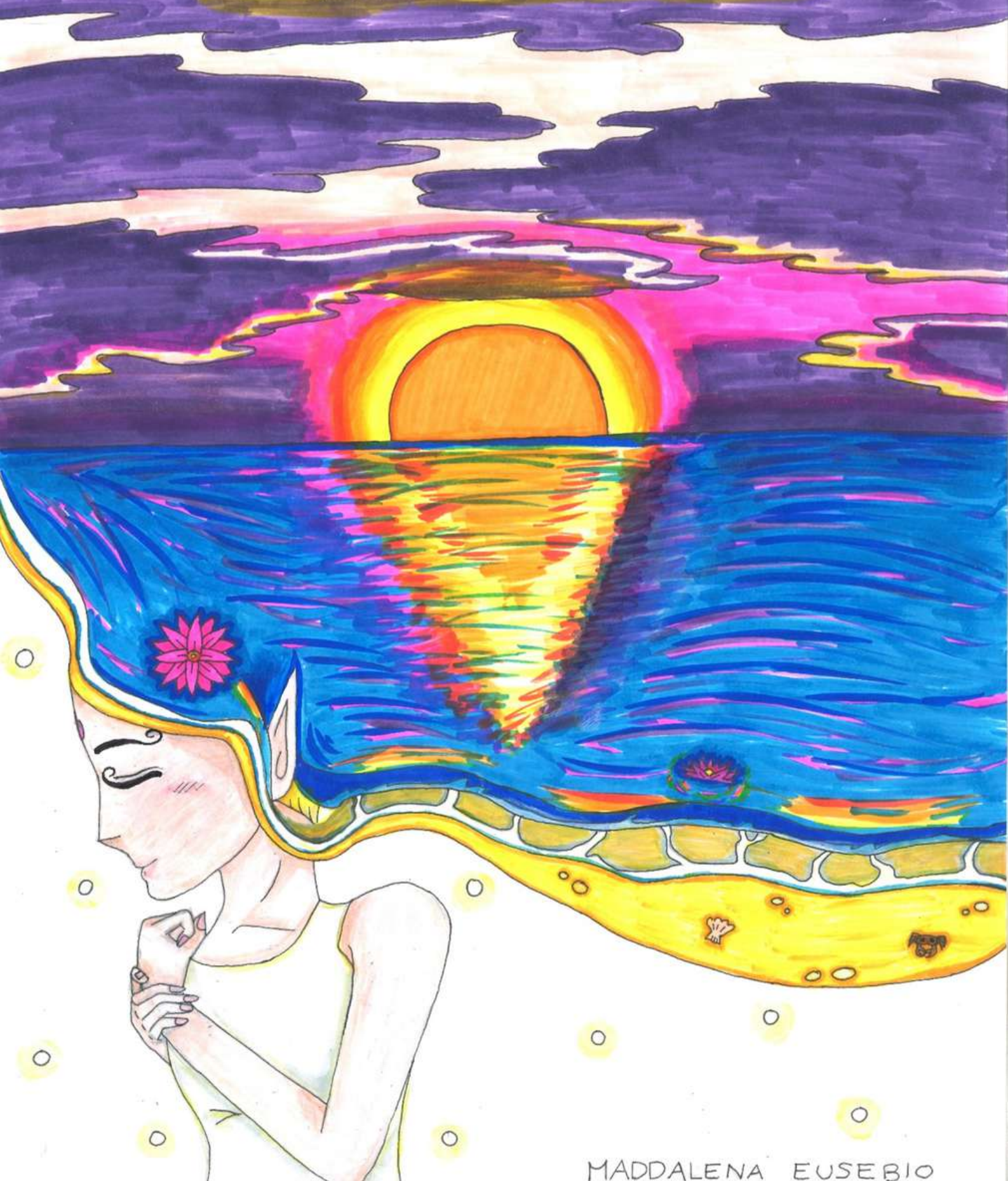
VINTO DAL SONNO, IN SU L'ERBA INCHINAI... IN
SONNO MI PAREVA VEDER SOSPESA UN' AGUGLIA NEL
CIEL CON PENNE D'ORO, CON L'ACI APERTE



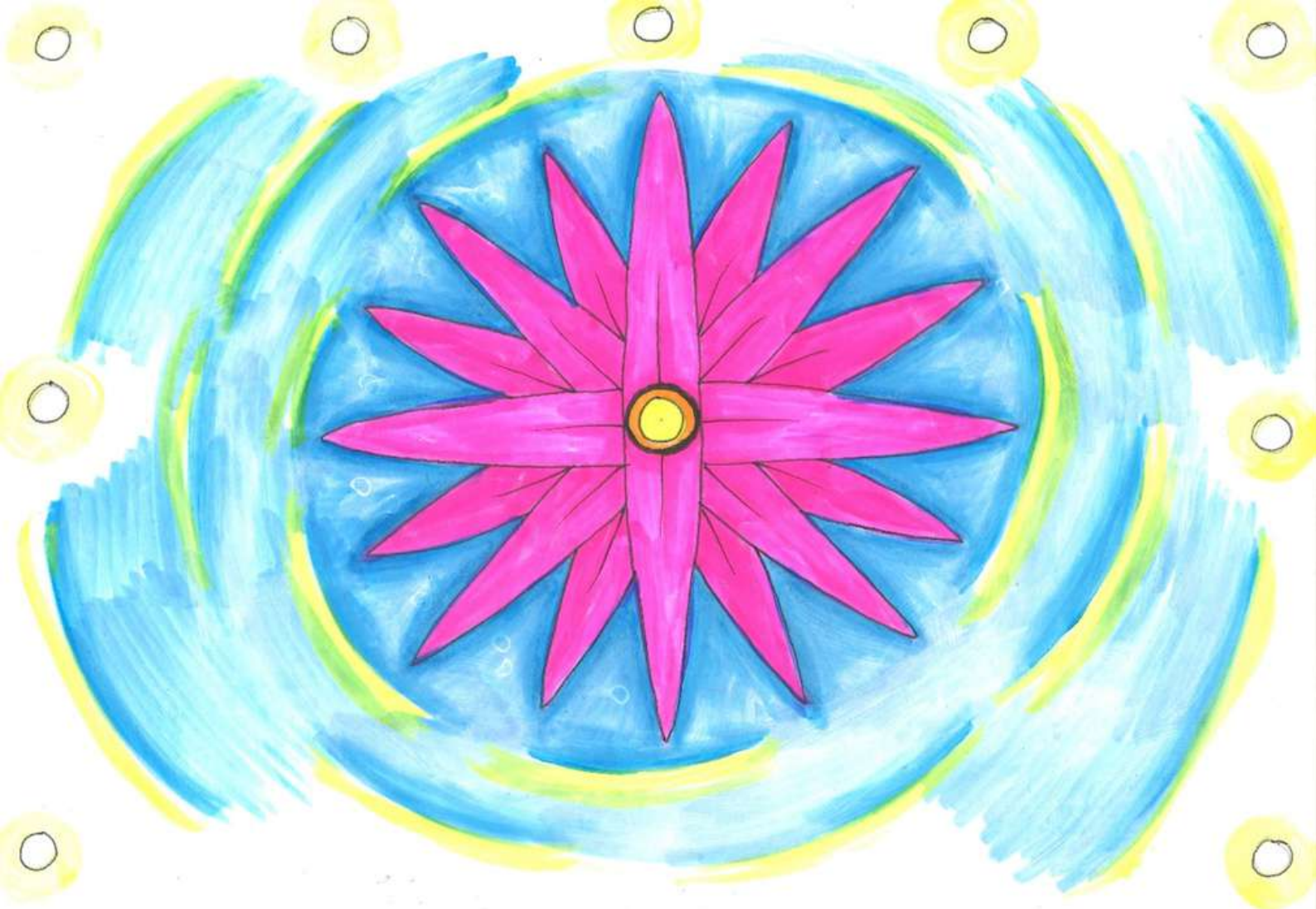
VIDI UNA PORTA E TRE GRANDI DI SOTTO PER
GIRE AD ESSA NON FACEA COLORI DIVERSI E UN PORTIER
C'H' ANCOR NON FACEA MOTTO... E UNA SPADA AVRA IN
MANO

光のキス

~ BACIO DI LUCE ~



MADDALENA EUSEBIO



**“In ogni caso ti rinfrescherò la
memoria...”**

I genitori di Sakura sono i proprietari di un tempio shintoista in un paesino vicino al mare del Sud Giappone e le fanno pressione affinché trovi marito per ereditare la loro proprietà. Un giorno, cercando nella spiaggia una fuga da quelle richieste opprimenti, incontra una misteriosa ragazza. La sua vita cambierà da quell'incontro.

SPECIAL THANKS:

Antonella Eusebio
Victoria Pitassi

Ryoko Yamagishi
All of you ♡



Ti
ricordi
di
me?

È da tanti
anni che
non
vengo
qua...

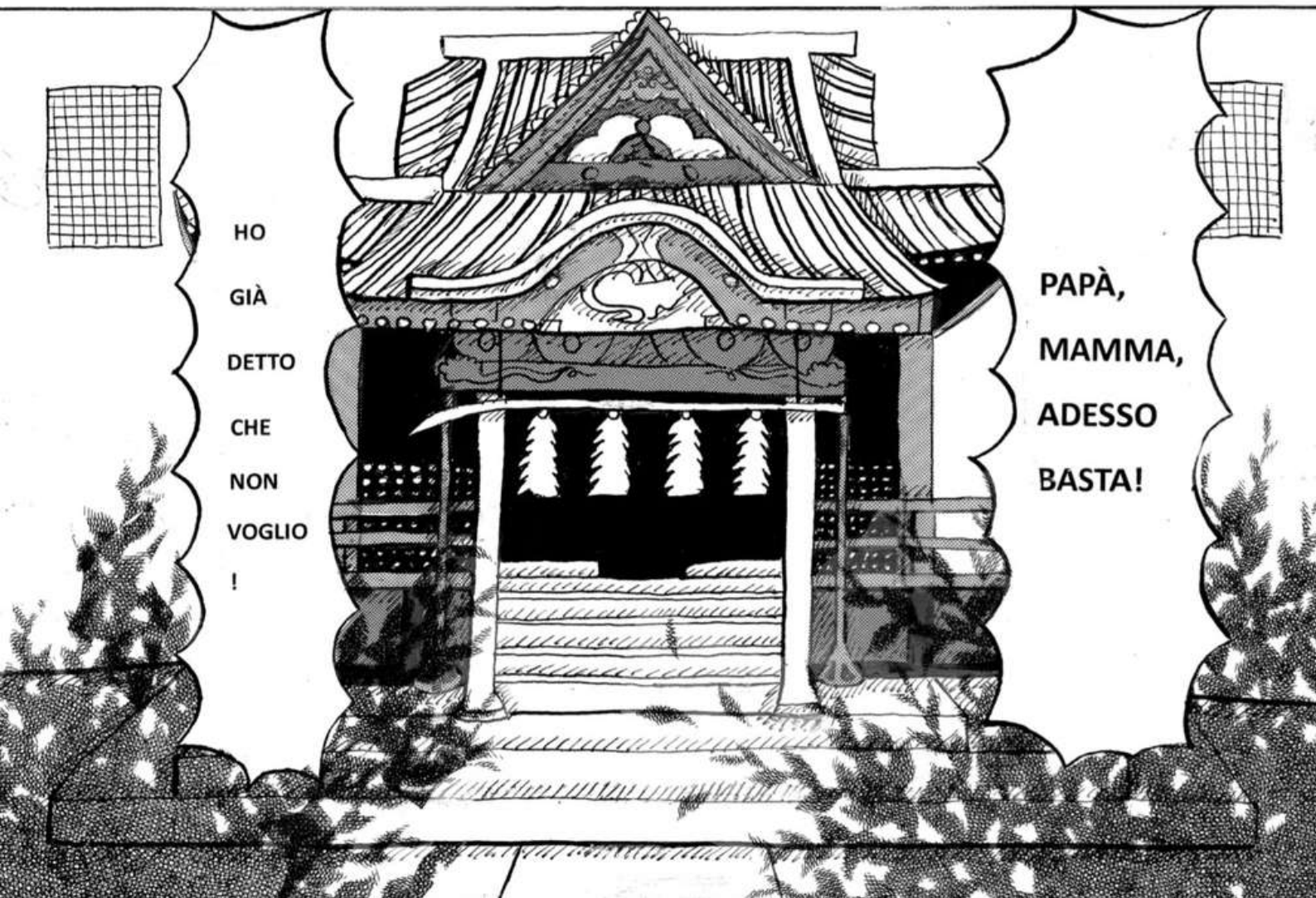
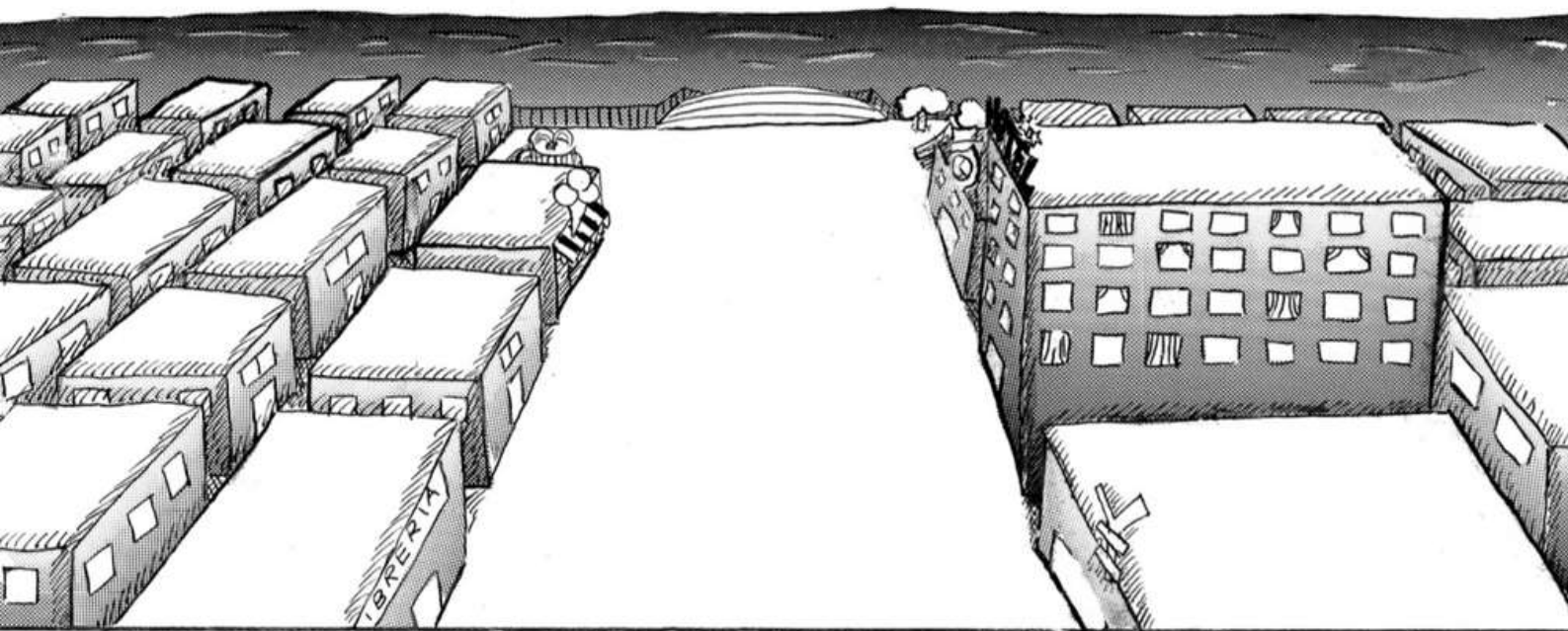
Non
so se
anche
tu hai
nostalgia..
O se
t'importa
di
ricordare...

Sai...
Ripenso
tutti
i
giorni
a
quel
periodo

Ti
rinfrescherò
la
memoria...

In
ogni
caso,

IN UN PICCOLO PAESINO SUL MARE A SUD DEL GIAPPONE



HO
GIÀ
DETTO
CHE
NON
VOGLIO
!

PAPÀ,
MAMMA,
ADESSO
BASTA!

Non è che
non teniamo
conto dei tuoi
sentimenti...



Sakura,
ti
prego:
ascolta!

...e ti
stiamo
solo
chiedendo
di restituirci
un piccolo
sacrificio...



Ma
abbiamo
fatto
così
tanto
per
crescerti...

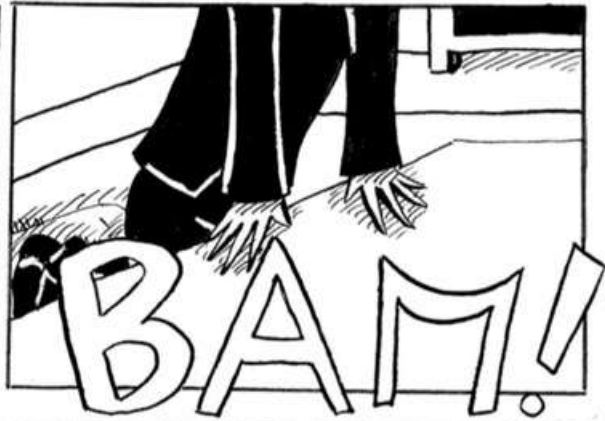
A
ME
NON
PIACCIONO
I
RAGAZZI
!

NO
!
Ve
l'ho
già
ridetto
più
volte
!





BASTA
CON
QUESTE
SCEMENZE
!



...e manca poco
a quando
diventerai
maggiorne e
dovrai prenderne
possesto...



Te lo dirò ancora
una volta: questo
tempio appartiene
alla nostra famiglia
da generazioni...

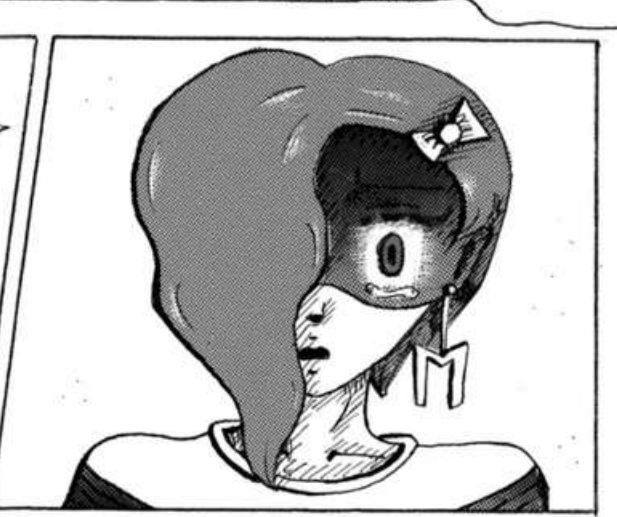
...e se non vuoi
sceglierti un
compagno
toccherà a noi
trovartene uno
hai capito
signorina?!

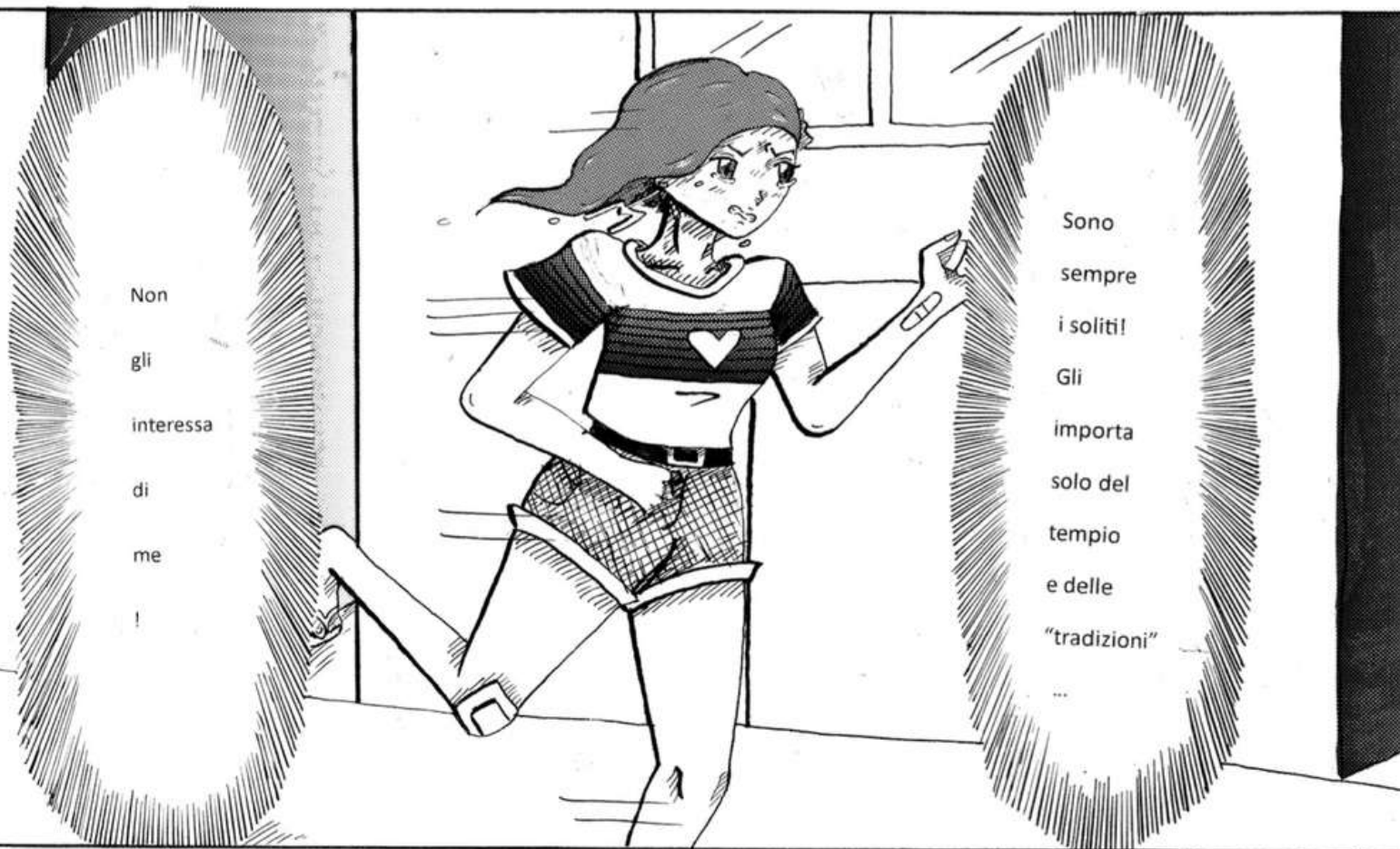
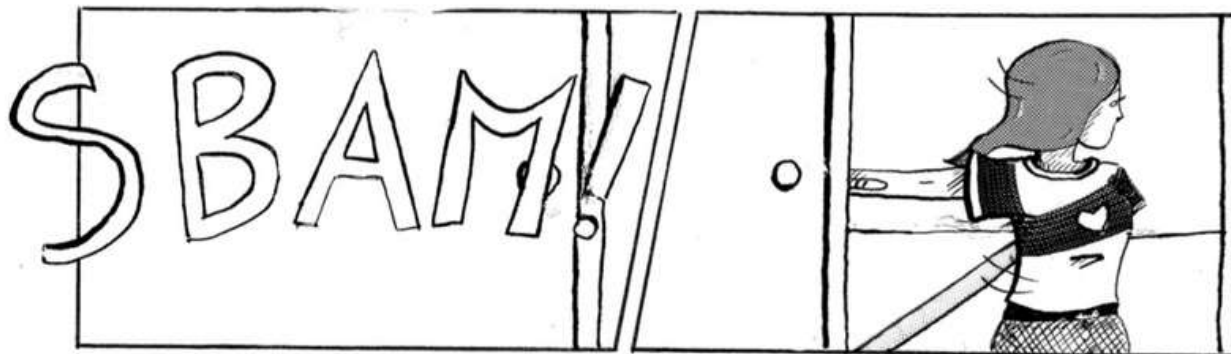


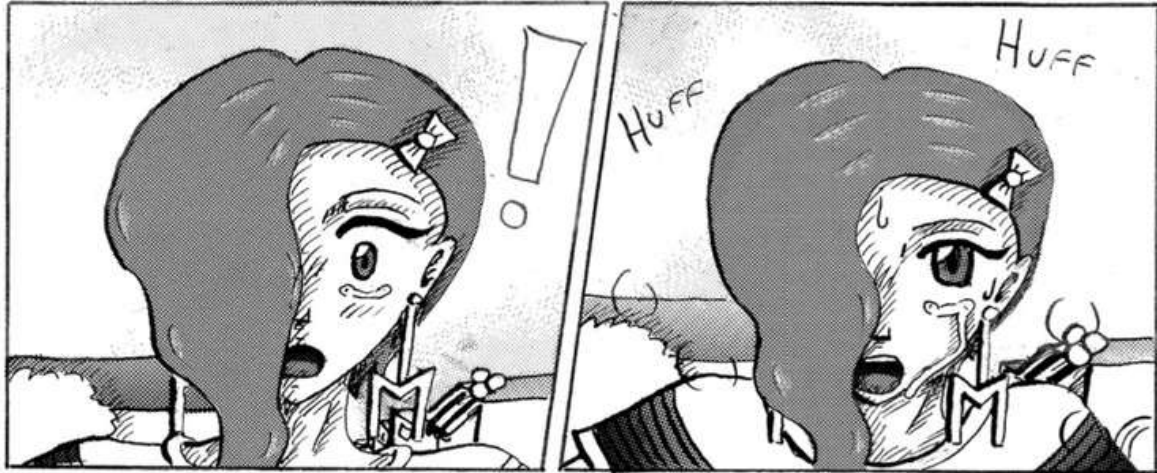
...perciò
toccherà a te
garantire un
futuro al tempio
trovandoti un
marito e dandoci
degli eredi...



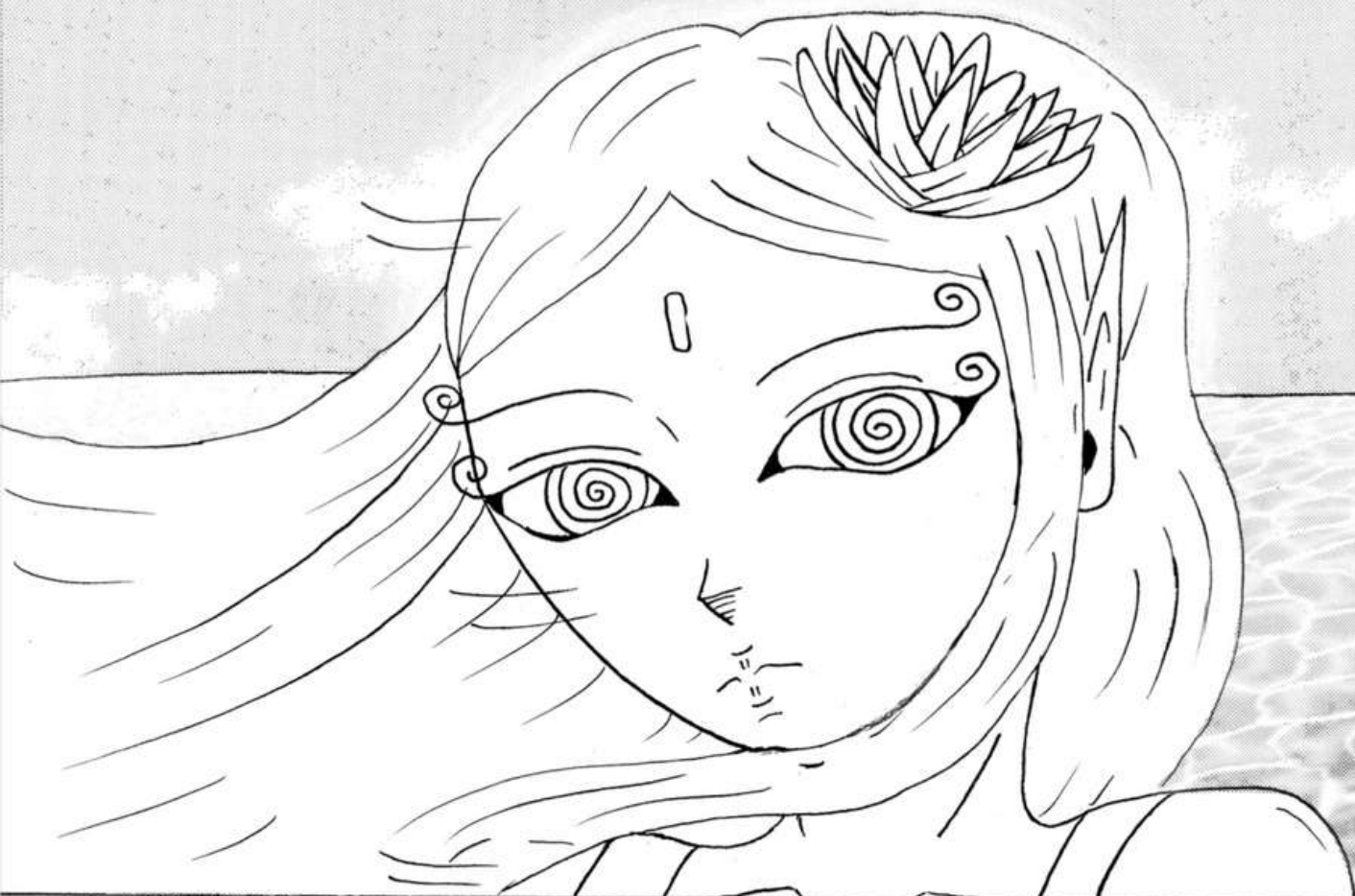
VI
ODIO
!







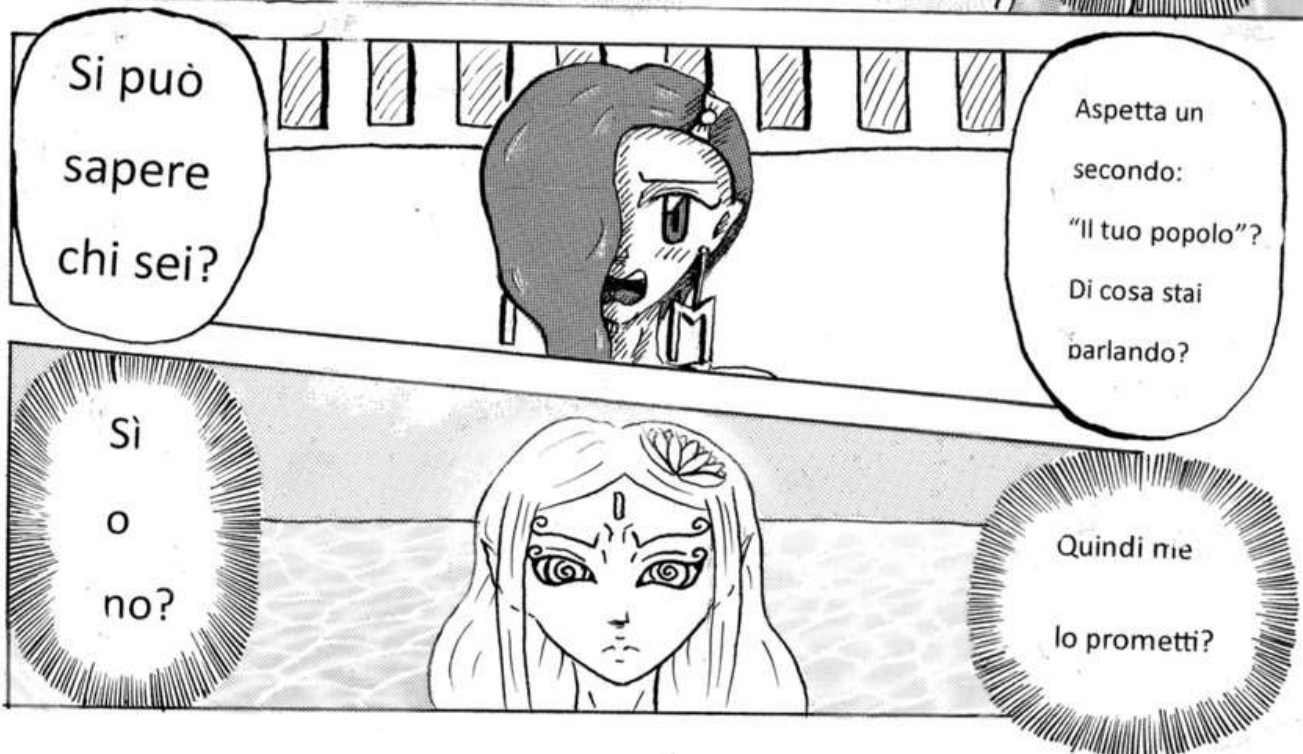
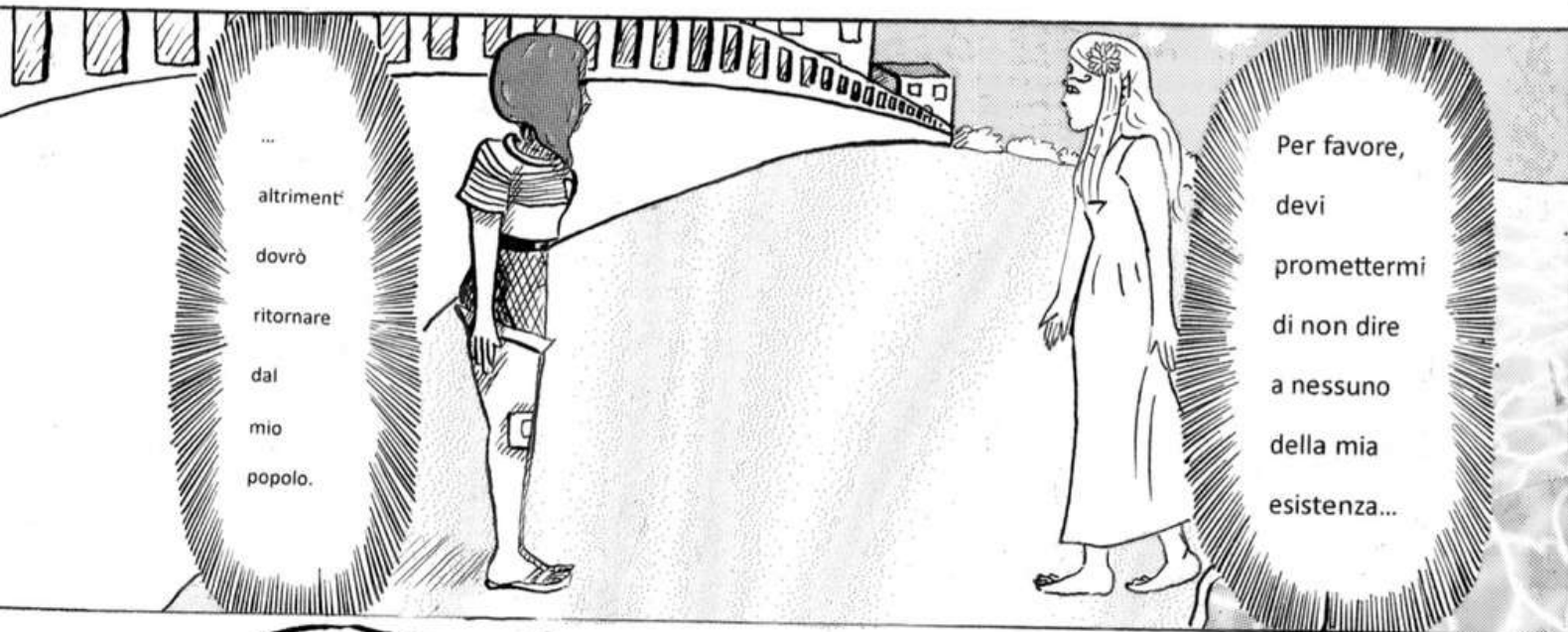
Ehi,
chi
sei
tu?



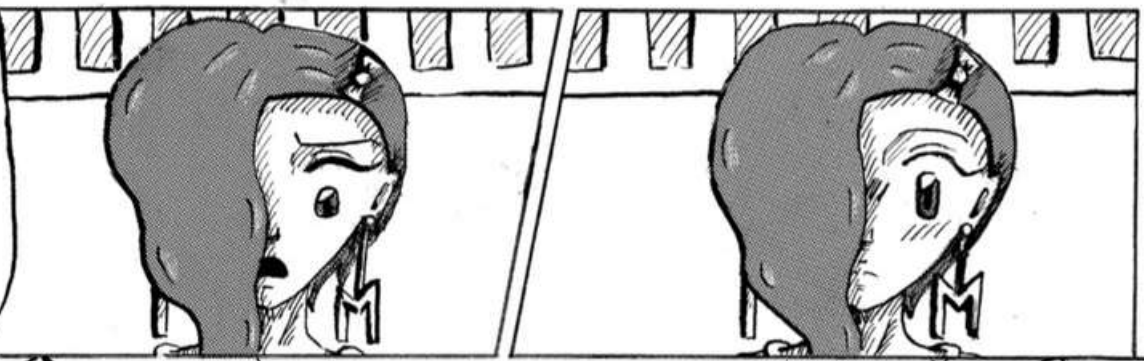
Mi
hai
visto!



Ah
!



Non ci
ho capito
niente
però...

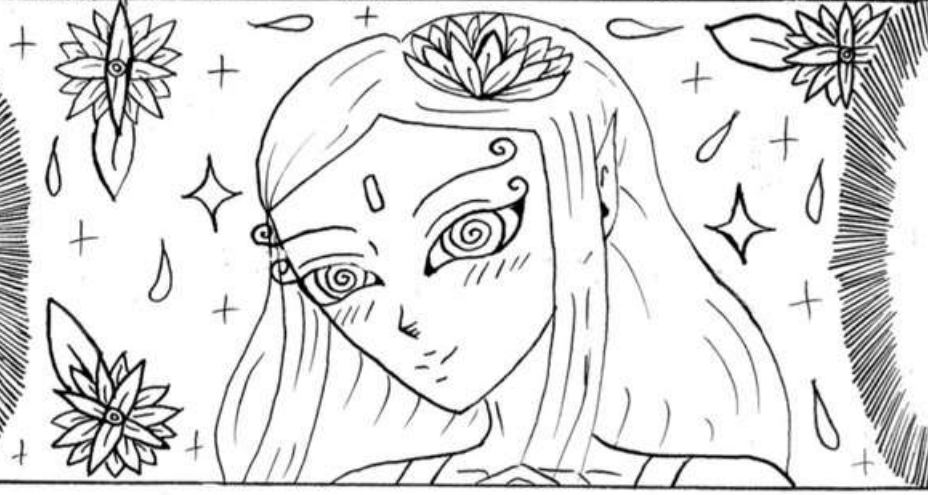


Capisco
che
per
te
è
importante,
quindi
te
lo
prometto!




...
non
voglio
che
tu
sia
arrabbiata
con
me!

...
una
brav
persona
...

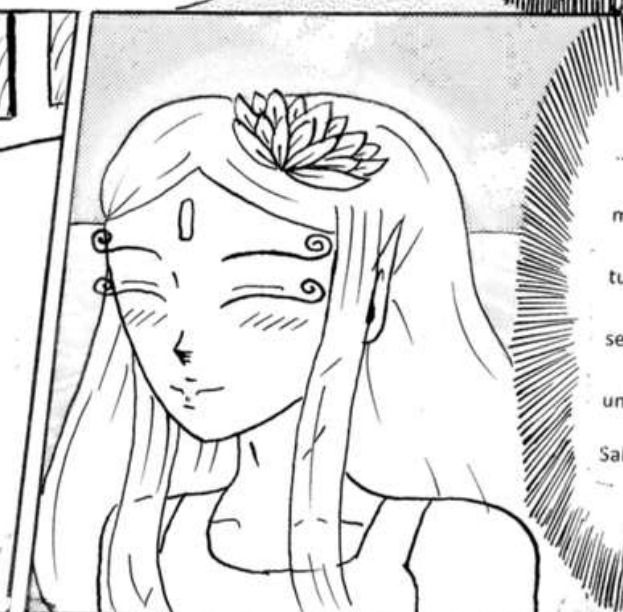


Sei
proprio
...

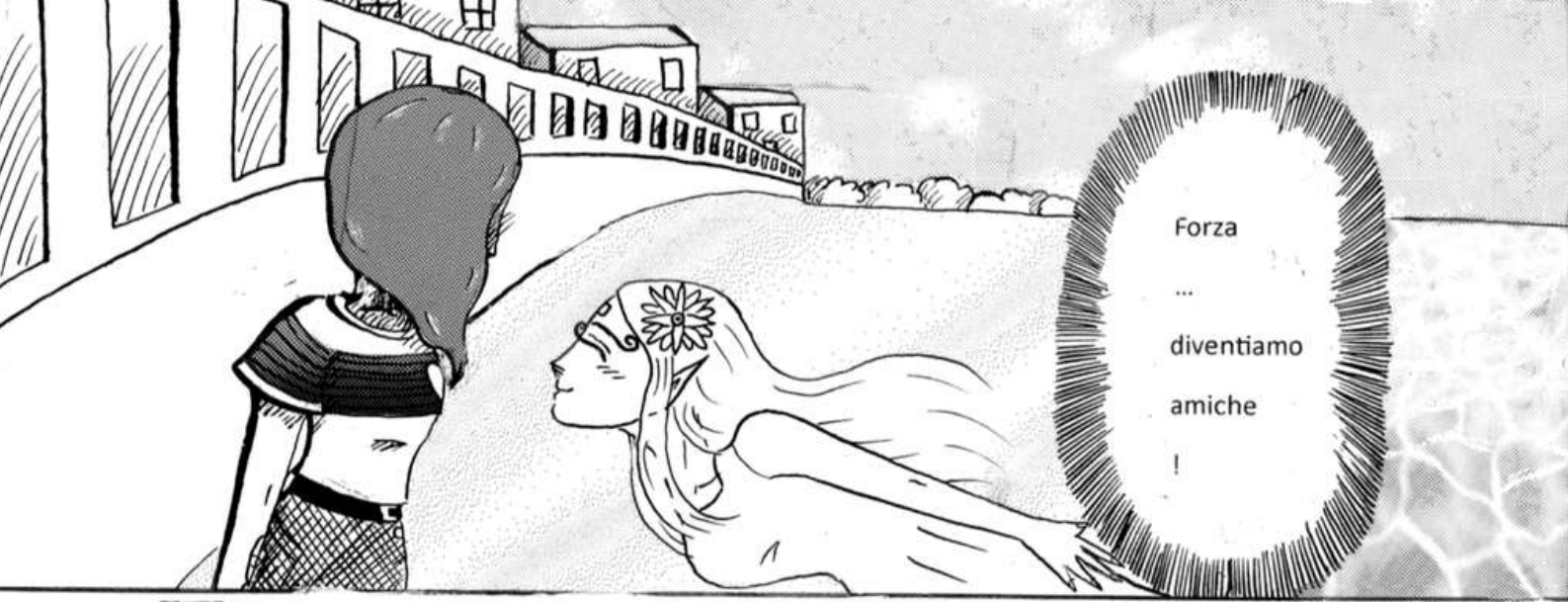


...ma la
maggior parte
degli esseri
umani non
sono pronti
a sapere
della nostra
esistenza perché
si credono
al centro
dell'universo, perciò
preferirei che
nessuno mi
vedesse...

Mi chiamo
Tramonto
Di Mare
e qualche
tempo fa
mi è
giunto il
messaggio
che
avessi
qualcosa di
importante
da fare
qui...



...
ma
tu
sei
un'eccezione,
Sakura.



Forza
...
diventiamo
amiche
!

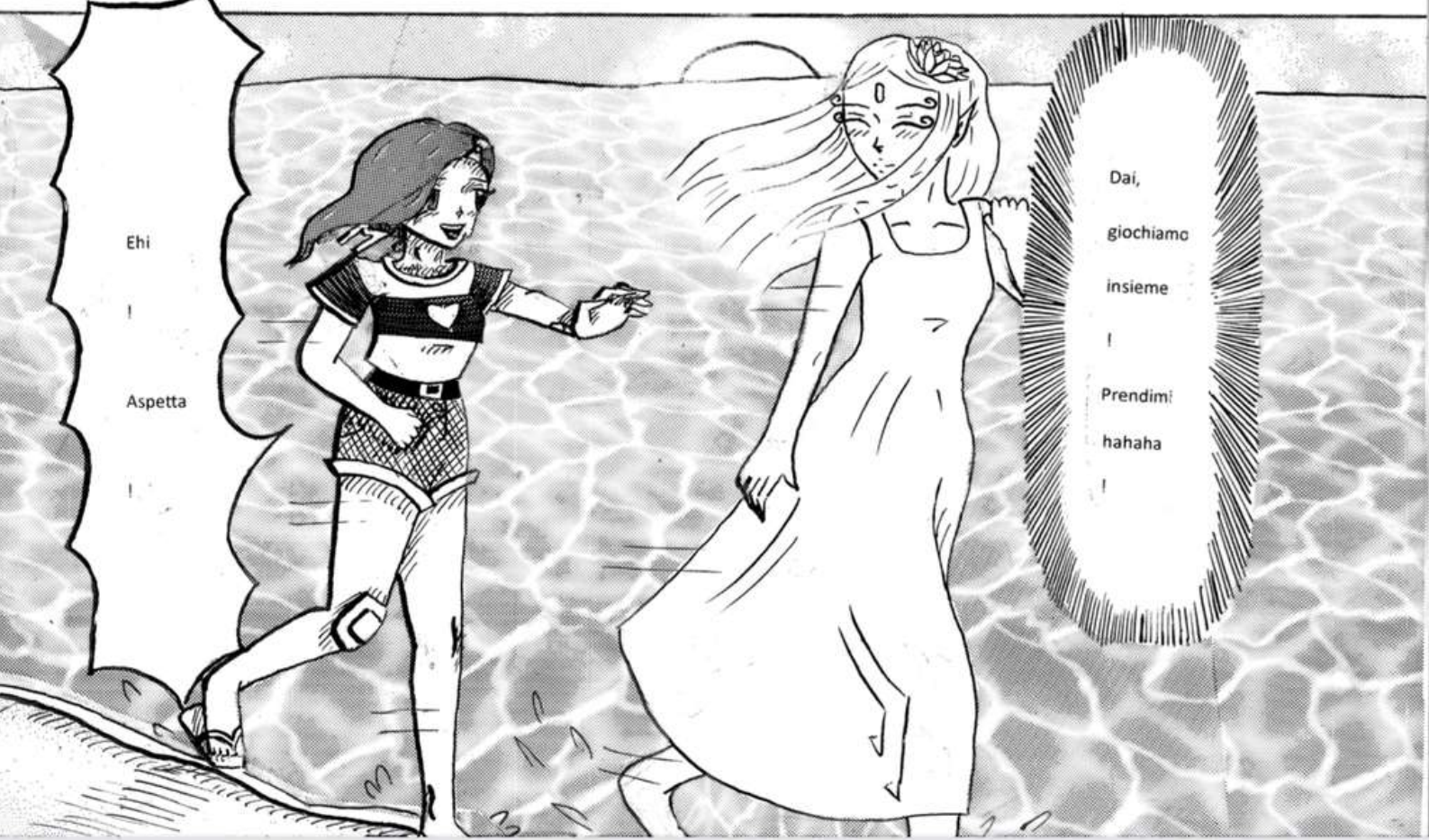
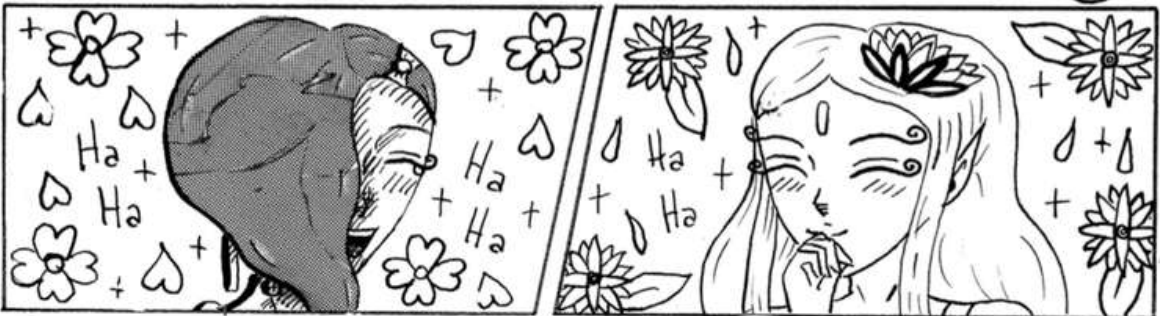
...sarebbe
un vero
onore
diventare
tua amica...



...perciò
probabilmente
sono
solo
impazzita
ma...



È
troppo
bello
per
essere
vero...

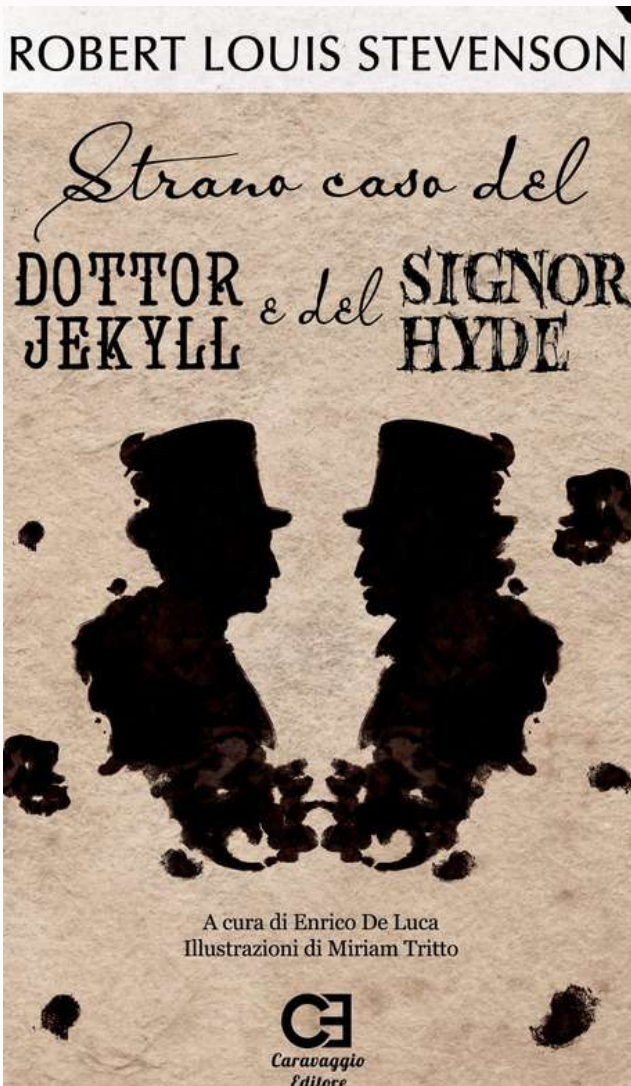


Ehi
!
Aspetta
!

Dai,
giochiamo
insieme
!
Prendimi!
hahaha
!

ANGOLO DI LETTURA

Lo strano caso del dottor Jekyll e del Signor Hyde



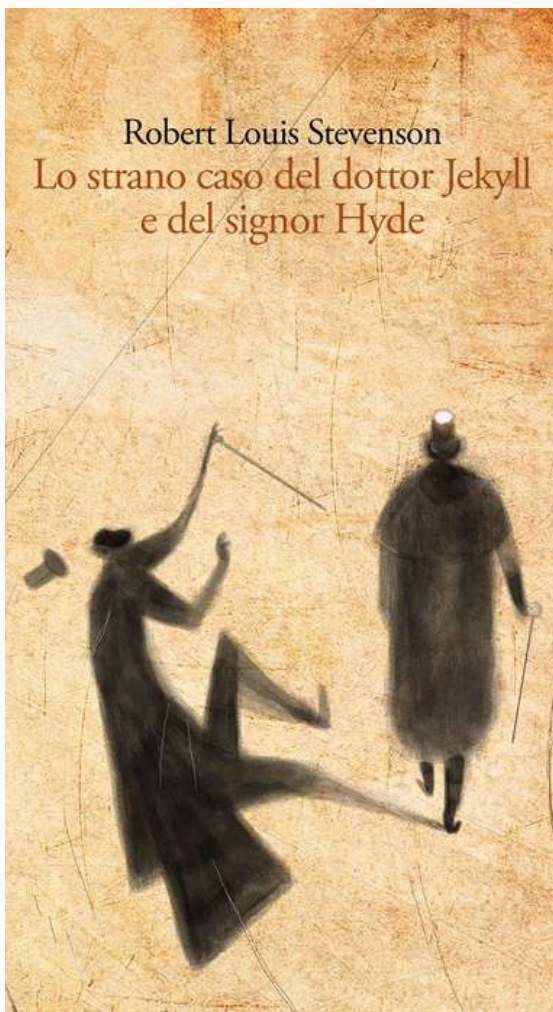
Attraverso uno stile semplice l'autore è stato in grado di creare suspense, mostrando tutti gli avvenimenti attraverso gli occhi dei testimoni, ricomponendo passo dopo passo un ritratto sempre più riconoscibile nell'uomo malefico che è Mr. Hyde, immergendosi nella natura umana fino ad arrivare alla più intima essenza di Jekyll, l'uomo in cui sussistono bene e male, come due entità inscindibili.

Lo strano caso del Dottor Jekyll e del signor Hyde è ambientato in una Londra del 1800 turbata dalla presenza di un individuo dall'aspetto molto particolare e grottesco, un uomo misterioso che compie atti atroci sotto la protezione del Dottor Henry Jekyll. L'opera è una trappola per lettori, in grado di incatenarti a sé fino alla fine, ed è riuscita a passare per molte epoche e generazioni mantenendo sempre lo stesso fascino nonostante ormai tutti sappiano quale sia la sorpresa finale. Nel testo Stevenson decide di non soffermarsi solo nel racconto degli eventi che accadono, ma fa molto di più, con poche parole, di uso inconsueto, analizzando gli aspetti fisici, psichici e le abitudini dei suoi personaggi con leggerezza, senza però cadere nell'errore della frivolezza, perché il suo lavoro ha un senso ben definito.



Il romanzo porta agli occhi del lettore la duplicità della natura umana, condizione comune a tutti, che spesso si cerca di nascondere.

Esattamente come Jekyll infatti, tutti abbiamo una parte oscura che ci segue e ci sta sempre accanto, un'ombra che spesso non vediamo proprio quando siamo alla luce del sole, perché noi siamo abituati a quella maschera che indossiamo e che nasconde la persona che non vogliamo che gli altri vedano, dove si nascondono le fragilità, l'immaturità, la mancanza di nobiltà o la semplice rabbia. Il punto dell'opera sta proprio nell'esplicitare che ignorare la nostra parte d'ombra può portarci a non riuscire poi a controllarla, esattamente come accade a Jekyll, dato che Hyde diventerà incontrollabile per il dottore, fino al punto di non riuscire neanche più a decidere per la sopravvivenza di se stesso.



Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde è sicuramente tra le mie opere preferite, si parla di un libro di a malapena 100 pagine, che però non ha bisogno di molto di più per raccontare la disperazione dello sfortunato dottore e le sue vane illusioni. L'opera porta con sé l'obiettivo di insegnarci ad essere in grado di leggere oltre ciò che è scritto e comprendere effettivamente ciò che ci è stato lasciato tra le mani, perché esattamente come accade con il messaggio del libro, bisogna sapersi guardare allo specchio, perché grazie a esso possiamo tanto riconoscerci quanto ingannarci.

Asia Palmisano

Cento sonetti d'amore

Avete mai voluto imparare a capire, gestire, scorgere o parlare di un'emozione umana con una tale padronanza da far invidia a chiunque? Sicuramente per riuscire a esprimere e veicolare quanto sopra elencato si dovrebbe iniziare un viaggio, un viaggio impegnativo, e io, per pura curiosità, ho deciso di prendermi la briga di iniziare questo percorso alla scoperta dell'amore (lo so, un cliché, ma non del tutto) attraverso uno dei più rinomati poeti del ventesimo secolo: Pablo Neruda, in particolar modo con il suo libro "Cento sonetti d'amore". Dovrei occupare almeno 5 pagine per analizzare tutte le poesie che mi hanno colpita maggiormente di questa raccolta, ma mi limiterò a parlare di come Neruda attraverso metafore e similitudini riesca a catapultarci in un ambiente quasi paradisiaco, dandoci addirittura



l'impressione tangibile di poter usare i nostri 5 sensi per riuscire a percepire ogni cosa che ci descrive, dalle onde del mare, al suo profumo, dal colore dei capelli della sua amata che tanto adorava, fino a descrivere l'essenza stessa della passione.

Il libro è diviso in quattro parti: 'Mattino', 'Mezzogiorno', 'Sera' e 'Notte', come se volesse dare all'amore un'ambientazione, come se volesse esplorare le sue intensità, o come se volesse farci vedere i momenti esatti e le sensazioni che provava quando scrisse questi sonetti, chiedendo pietà per i suoi sentimenti, chiedendo la nostra comprensione nei suoi confronti e nei confronti dell'amore stesso.

Infatti alcune volte, a fine sonetto, possiamo percepire quasi una nota di malinconia, come dire...un retrogusto dell'amore, per esempio in versi come "T'amai senza che io lo sapessi, e cercai la tua memoria. Nelle case vuote entrai con lanterna a rubare il tuo ritratto. Ma io sapevo già com'eri".

Pablo Neruda attraverso questi sonetti però non si sofferma su un'idea precisa dell'amore, ma parla del desiderio in tutte le forme, che sia il desiderio di avere di nuovo la nostra amata con noi, o che sia il desiderio di poterla baciare, di poter accarezzare i suoi morbidi capelli, sia che si tratti di un desiderio idealizzato, sia di un desiderio carnale, ma sempre trattandolo con molta cura, come se fosse un desiderio che arriva gradualmente, dal fondo, un desiderio che Neruda interpreta per poter apprezzare ancor di più la sua musa ispiratrice, l'amata Matilde Urrutia.

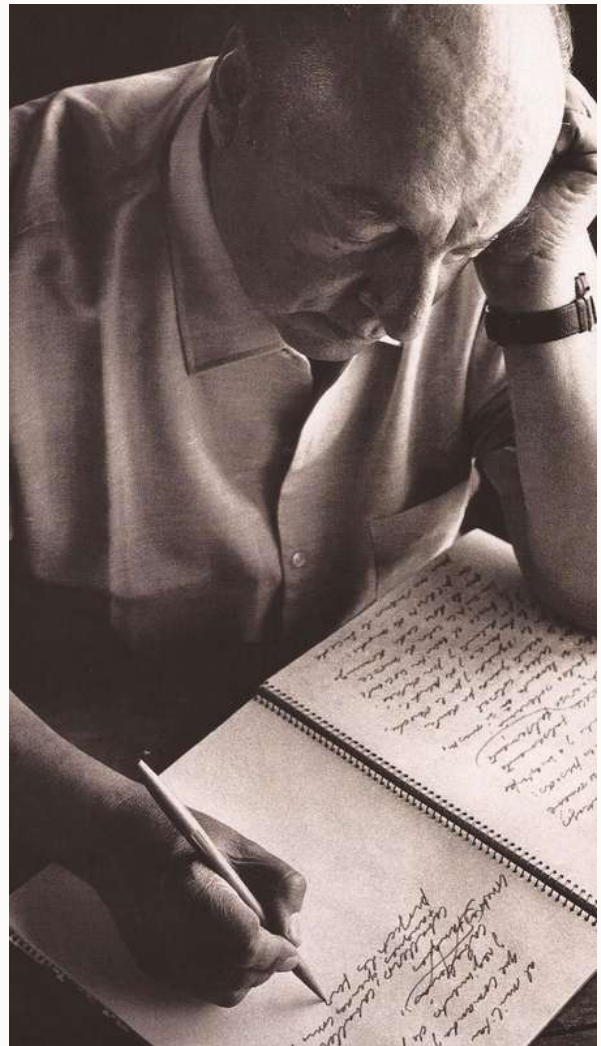
Ammetto che per finire questa raccolta ci ho messo un po' di tempo, forse per il fatto che sono una lettrice lenta o forse perché volevo analizzare per bene le parole scritte da Neruda, ma grazie a questo libro mi è quasi sembrato di essere coinvolta nella fortuna che provano soltanto le persone innamorate, le persone che vedono il bello persino nella parte più buia di un essere umano, mi è quasi sembrato di esser diventata io stessa Pablo Neruda e di star scrivendo alla mia amata.

E per concludere, come nello scorso numero di questa rubrica, ecco una delle tante citazioni che ho amato di più:

"Voglio che ciò che amo continui a esser vivo,

e te amai e cantai sopra tutte le cose,
per questo continua a fiorire, fiorita, (...)"

Medeea Braileanu



Sindrome dell'impostore

Mai è abbastanza,
Mai sono abbastanza,
Mai faccio abbastanza.
Che strazio.
Qualcuno che fa meno di me
Ottiene ciò che ottengo io.
Qualcuno che fa meno di me
Ottiene il minimo per andare avanti.
Qualcuno che fa meno di me
Può comunque superarmi.
Che fastidio.
Spesso penso di essere debole.
Spesso penso che ciò che faccio non vale niente.
Spesso penso che il piccolo riconoscimento che mi viene dato,
lo non mi merito.
E forse non me lo merito davvero.
Che stanchezza.
-L.L.N.

Worshipping

I worship you.
Like a believer worships a deity.
From afar,
On their knees,
Begging and pleading for you.
But a difference remains,
One day I'll be able to get to you
Touch your skin
Smell your scent
And feel your breath mixed with mine.
A believer will always be stuck away from what they worship.
But one day, I'll be a deity with you.
Even then, when I become high and mighty like you,
I'll still worship you, my dear.
-L.L.N.

Introflessioni

Luce astratta
Luce buia
Fai che nella notte non abbia paura
Che il rimando di un cor nel cielo
Mi faccia svegliare di botto sereno
-S.C.

Un momento costante

Nulla di nuovo,
Le sensazioni più calde
Trasmutano le espressioni
E riaccendono la voglia di raccontare
-S.C.

Illusione

Non sono mai stata quella desiderata.
Non per davvero.
Non per sempre.
Facevano promesse vane.
Una parte di me sapeva che erano vuote.
Ma mi illudevo.
Mi lasciavo credere qualcuno mi volesse.
Ma per la prima volta da quando sono nata,
Finalmente,
Vedo qualcuno che mi potrebbe guardare con gli stessi occhi con cui io lo guardo.
Qualcuno disposto a farlo per sempre.
Spero che questa volta, io non mi stia illudendo.
Ma se lo stessi facendo, lasciate che mi illuda per ancora un po'.
Sto bene così.
-L.L.N.

E, lei?

Fu, lei, l'artefice di ogni sua ardente nostalgia?
colei che ora ascolta ricordi, rimugina sui contorni di scorsi anni dall'aspetto di
Natura.
Fu, lei, ardente fuoco ormai spento con forza? O era Forza proprio colei che si
riconosce?
Fu chi, dunque, colei che arde spenta da sé?
Ammira bellezze impure
richiamando il Candido
ricadendo però sul Vago.
Fu, lei, fiamma che ammazza dall'interno?
Armoniosa pace dietro la luce, silenzioso buio che scurisce la legna in un bosco.
Fu giusta, la domanda finora posta? O era Presente ciò che devo osservare?
Chi è, lei, che toglie e aggiunge frasche al mio
Vago pensier?
-Aisha Sy

Ricordo d'inverno

Sogna, osa, senza riserve, vivendo con passione, cuore ardente.
Audace, essendo te stessa, tua è la vita, un'opera immensa, tracci il segno, sulla
tela del tempo improntando nei cuori un ricordo eterno.
-A.G.

trasparente

Spesso non mi si percepisce.

I miei contorni si sfumano con la mia aura ed in pochi, solo i più attenti e colti, sanno vederne il colore o sentirne la presenza.

Coloro che sono osservatori attenti si focalizzano sullo studio non solo del soggetto

ma anche di ciò che emana e la sensazione che in loro provoca.

Chi non è un eterno spettatore della luce è in grado di vedere soltanto l'ombra provocata da essa.

Il suo sguardo assoluto si confonde con i bordi sfumati, non definiti, del bagliore da lei creato.

Colei che è scrittrice attenta dei raggi, emana lo stesso luccichio sovrastante alle parole.

Illumina ciò che ha davanti a sé sentendosi lei stessa l'oscura nube che la circonda.

Percependosi trasparente, sentendola indistinguibile.

-Aisha Sy

Nel risveglio della pelle

Un'immersione fatta d'Avorio

Tra le acque più gelide e le botti di ferro

Sorrindo dolcemente al mio amato

Sempre più bello ogni volta che lo osservo

Con gli occhi di una dodicenne

Le pupille perse nell'infinito

La pelle rabbrivida dal freddo

I capelli bagnati dal fiume,

Congelate il momento

Ma non il mio cuore

Perché se smettesse di battere

Sarei finita

-S.C.

12 settembre

Anche il fiore più bello,

il tuo preferito,

il più importante,

diventa solo un misero filo d'erba

non appena ne trovi uno che non era il tuo.

Ma quel fiore

ora è solo una parte di un prato

e rimarrà tale,

sognando per sempre di ritornare il tuo.

-M.

30 Novembre

Mi piace credere alle stelle.

Non come a giganteschi corpi celesti che ardono costantemente di luce.

Ma come una scusa

per poter vedere te

fra di esse.

a Neko,

-M.

RACCONTI BREVI

Rose bianche - capitolo 2

La contessa era rimasta davvero incantata da quella figura, lo era talmente tanto che, porgendo le sue scuse alla duchessa, decise di interrompere la loro conversazione e pian piano, si avvicinò a quella ragazza dall'aria così curiosa che, nel frattempo, si era accomodata su una sofficiissima poltrona rossa di velluto.

La novizia fanciulla sembrava non essersi nemmeno accorta della donna che le si stava avvicinando con fare cauto: continuava a guardare le nobili danze nel salone e stava lì, seduta, con fare leggiadro, tranquillo e davvero delicato.

La De Luyexë attirò l'attenzione di quella dama con voce sicura ed interessata:

“Mi scusi gentil signorina, posso accomodarmi al suo fianco?”

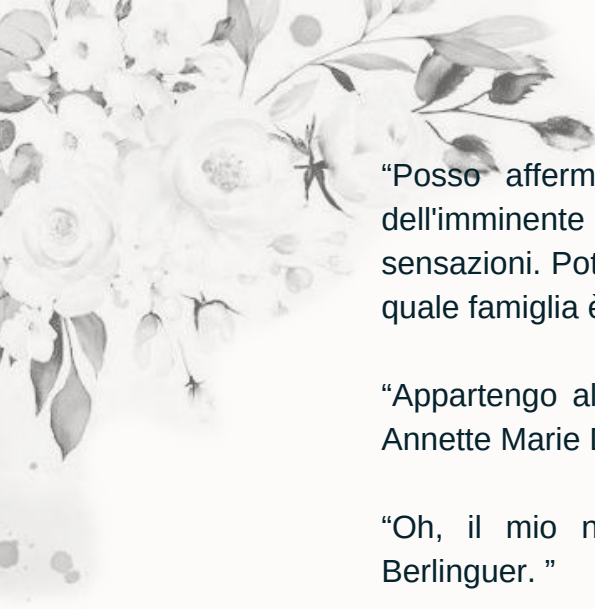
La sua nuova interlocutrice si voltò guardandola negli occhi: sembrava star ascoltando le parole della contessa in maniera un po' stranita, ma rispose con una voce delicata quanto la sua figura.

“Oh beh, certamente.”

“Sa, i miei occhi non avevano mai avuto il piacere di vederla prima d'ora, viene da lontano?”

“La ringrazio delle sue lusinghe, ma sa, non vengo da poi così lontano... per metà la mia terra è l'Ungheria, dove dimoro per la maggior parte dell'anno. Immagino, quindi, che lei sia un volto conosciuto qui a corte.”

“Esattamente, io e mio marito veniamo qui molto spesso per incontrare il sovrano, anche se sono sola al momento perché il mio sposo sta trattando con un marchese in Prussia; mi stupisca, lei ha qualche preciso motivo per cui essere qui?”



“Posso affermare che è stato il cuore a portarmici: sapendo poi dell'imminente incoronazione, ho deciso di assecondare le mie sensazioni. Potrei, d'altro canto, chiedere ad una così elegante signora di quale famiglia è membro?”

“Appartengo alla famiglia De Luyexè ed esattamente sono la contessa Annette Marie De Luyexè e mi dica, qual è il suo bel nome?”

“Oh, il mio nome è Viktoria Nadine Erzsébet Marie Isabella Ann Berlinguer. ”

“Oh, ma lei ha un così particolar nome!”

“Ne sono consapevole, ma è così proprio per le mie origini, per questo mi chiami pure con l'appellativo che più le piace.”

“Va bene, da oggi la chiamerò con il nome della sua famiglia se non le dispiace. Oh, ma non le ho ancora chiesto: che titolo possiede lei?”

“Cara dama, sono una duchessa.”

La contessa, avendo preso nota che il suo titolo fosse inferiore, fece un cenno di inchino prendendo parte della sua voluminosa gonna e così, dalla bella fanciulla, si sentì una leggera risata. Successivamente le due parlarono per un tempo che pareva incommensurabile: sembrava che stessero divertendosi molto e oltretutto, pian piano le formalità erano diminuite...sembravano quasi delle amiche di vecchia data eppure si erano conosciute semplicemente un'ora e mezza prima.

Il sovrano era giunto nella sala da diverso tempo oramai: aveva un'aria un po' severa e allo stesso tempo si lasciava scappare molta fierezza e felicità: erano i suoi occhi a tradirlo.

La serata giunse al termine dopo il ballo del sovrano e della sua consorte, entrambi sembravano essere davvero gioiosi e innamorati allo stesso tempo e per di più ballavano così bene che tutti, anche le due donne che parlavano, si fermarono per poterli ammirare.

Dopo di che, alcuni nobili si ritirarono nelle proprie stanze mentre altri decisero di rimanere nel grande cortile che era illuminato dalla minima luce lattiginosa della Luna. Le due signore si diressero nelle loro camere dopo essersi cordialmente salutate, ma entrambe non sapevano che uno scandaloso e impronunciabile segreto le avrebbe presto unite.

La contessa, una volta arrivata nella sua locazione, chiuse a chiave la gigantesca porta e andò a sedersi su di una piccola seggiola posta davanti a una specchiera.

Si tolse delicatamente i pendenti di cristallo, poi passò alla collana di perle e diamanti luccicanti, fu poi il turno della tiara, degli anelli e per ultimo toccò ai bracciali che le adornavano i polsi.

I suoi capelli erano biondo sabbia, il viso a forma di cuore con occhi grigiastro-azzurro, il suo nasino era all'insù e le dava un tocco molto carino, le labbra erano un poco sottili, le guance paffutelle e, per l'età che aveva, era davvero bella, probabilmente anche più di una plumeria che in un giorno d'estate viene mossa dalla brezza.

Dopodiché si alzò e avvicinandosi al letto si tolse il suo pomposo vestito rosso con grandi bande dello stesso colore della crema e varie perle decorative sparse un po' ovunque, per poi mettersi un semplice abito da notte che non era altro che una lunga vestaglia bianca con un fiocco giallo chiaro sul colletto.

Era così stanca che si spostò su di una poltrona e si lasciò scappare un piccolo sbadiglio per poi iniziare a disfarsi quella sua grande e voluminosa acconciatura, anche se nel frattempo, i suoi occhi guardavano ogni parte di quella camera: le porte erano grandi e ornate di oro come quasi qualsiasi cosa lì dentro, le pareti erano bianche ed era presente qualche quadro, dal soffitto pendeva un modesto lampadario, c'erano poi la specchiera e la seggiola posti vicino a un caminetto di marmo candido. Davanti ad esso, erano poi visibili un tavolino ed una poltroncina, più in là c'era poi un soffice talamo a baldacchino con coperte di velluto abbinata alle tende e oltre persino un balconcino, chiuso per evitare che il freddo entrasse.

Non essendoci suo marito, si lanciò all'indietro su quell'enorme letto che, per almeno quella notte, sarebbe stato tutto suo. Rimase in quella posizione per poco dato che si alzò e spense le luci per poi infilarsi sotto le calde coperte e addormentarsi: rimase nel suo sonno profondo per una parte della notte.

A suo dispiacere, infatti, il suo dolce riposo era stato interrotto all'improvviso, senza un motivo preciso, lei si tirò su con la schiena per poi strofinarsi leggermente gli occhi e sbatterli per abituarsi al buio della camera che in realtà veniva interrotto da una leggera e fioca luce che entrava dalla porta finestra del balconcino.



Decise di sedersi sul lato destro del letto con le gambe penzolanti e i piedi che quasi toccavano il pavimento e accese le candele che si trovavano su di un doppiere.

Una volta eseguita questa manovra, nella camera iniziò a farsi da parte il buio, anche se le fiammelle non riuscivano ad illuminare interamente l'enorme camera.

Intanto, nel cortile

L'aria fresca arrivava sul mio volto e i miei capelli venivano mossi, era tutto così piacevole, anche se sentivo dei passi oramai vicini a me, vicinissimi, e si fermarono all'improvviso, così aprendo gli occhi dissi a quella figura, che era uscita dalla penombra mostrando il suo volto.

"Finalmente sei arrivato Arke, sai, era da tanto tempo che non ti vedevo... non ti hanno mai detto di non far attendere una donna?"

"Tanto tempo? A me è sembrato infinito anche se sono solo cinque anni e mi spiace se mi sono fatto attendere."

"Ah, dovrai farti perdonare per l'attesa, ma intanto, perché non ti siedi?"

"Mi vuoi ancora più vicino a te? Va bene allora, ti accontento."

"Come se non ti piacesse."

Si sedette vicino a me mettendomi un braccio attorno ai fianchi e io, di tutta risposta, appoggiai il capo sulla sua spalla. Era da tanto che non accadeva.

Una figura davvero semplice, non era cambiato di una virgola, i capelli erano ancora poco più mossi dei miei, ma il colore era pressoché identico, d'un castano scuro, gli occhi erano grandi e color nocciola, aveva poi un naso greco, le labbra erano rosee e di media grandezza, il viso era tondo e la sua pelle era leggermente abbronzata, ma di poco, eppure era davvero morbida al tatto.

Indossava la divisa della guardia reale che era composta da pantalone, giacca e camicia bianche. Sulla giacca c'era però una fascia rossa e delle aiguillette, le spalline che ricordavano un trifoglio e i bottoni dorati, mentre i pantaloni avevano delle righe rosse e gli stivali erano neri, molto basilari. Aveva appoggiato il fucile alla panchetta.

Paradossalmente, mi piaceva tutto ciò, insomma, la luna era così bella come tante altre volte prima, specialmente con lui al mio fianco, e il vento fresco era come una carezza; mi spiace abbiano visto tanto rosso.

Mentre eravamo lì si sentiva il fruscio del vento e le chiome degli alberi sembravano prendere il volo per vagare fino a un punto magico, meraviglioso, sconosciuto.

D'un tratto notai dei cespugli di rose che da una pallida luce stavano venendo illuminati e sembravano essere di varie tipologie viste le loro ombre, così mi tolsi dal tenero abbraccio di Arke e mi avvicinai a quei maestosi fiori cogliendone uno bianco. Lo feci girare leggermente tenendolo dallo stelo, dalle sue spine... forse è proprio una delle parti che più mi piace...

Continua...



La Luce e il Vicolo -parte seconda



La notte avvolgeva la cittadina come un freddo abbraccio, un venticello frizzante spazzava le foglie colorate dalle strade di pietra gelida, le stesse su cui rintoccava il suono del tacco della giovinetta, un passo sicuro ma veloce.

Gli abitanti riposavano nell'oblio dei sogni, ignari di tutto e, forse, era meglio così. Perché mai una simile fanciulla dovrebbe trasferirsi in un posto tanto sperduto? C'è sempre un oscuro segreto nei posti più remoti, come potrebbero, altrimenti, continuare a campare con tanta serenità? Chi si lacera nei problemi minori non ha visto di peggio, chi sembra fin troppo tranquillo ha qualcosa da nascondere. Sono semplicemente troppo distanti dagli altri centri abitati, hanno i loro metodi per risolvere qualunque problema si ponga e, nel giro di poche settimane, tutti avranno già scordato tutto, perché è così che finisce sempre. All'uomo interessa la novità, si dimentica dei vecchi sporchi affari.

La camminata della splendente giovane volgeva verso il suo opposto: il buio, l'ignoto. Cosa si celava tra quelle pareti scure? Man mano che si addentrava la sua luce cominciò a farsi più sottile fino a quasi scomparire. Attraversò quello spazio angusto; ogni ragnatela, topo o granello di polvere poteva testimoniare la sua presenza.

Ella, all'oscuro di ciò che stava accadendo alle sue spalle, continuò per la sua strada, mentre un giovane bimbo, dell'età tra i 6 e i 7 anni, si era ritrovato sonnambulo nei paraggi e aveva cominciato a seguire qualunque suono giungesse alle sue orecchie addormentate, compresa la camminata della Luce. Il piccolo, silenzioso e cauto, non per sua scelta, si addentrò a sua volta nel tenebroso vicolo, guidato da quel suono periodico.

Il volto della ragazza, scoperto dal cappello di paglia, puntava dritto davanti a sé, le mani lungo i fianchi, senza timore. Non si voltò, per fortuna o per mala sorte, nemmeno una volta. Camminò per una decina di minuti senza mai sostare per alcun motivo, finché non giunse all'altra estremità del vicolo.



Il Pasticciere Ciro



Il pasticcere più famoso dell'ultimo secolo, vincitore di innumerevoli premi e riconoscimenti è sparito nel nulla. Ciro era il miglior pasticcere in circolazione, venivano persone delle Americhe, dalle Coree solo per potersi vantare di aver visto un suo dolce anche solo da lontano.

Ciro apriva ogni giorno la sua pasticceria [tranne il giovedì] alle 6 e chiudeva verso mezzanotte. Un giorno mentre tornava a casa, ricevette degli strani messaggi, anonimi, e, anche se sorpreso, decise di non preoccuparsene più del dovuto.

D'altronde per lui è sempre stata consuetudine ricevere vari messaggi da agenzie o altri suoi colleghi.

Ma quella volta era diverso, ma Ciro se ne sarebbe reso conto solo una volta arrivato a casa. Lui abitava in una bell'appartamento; non era né troppo grande né troppo piccolo. Viveva da solo, insieme al suo panda rosso.

Una volta arrivato, si tolse le scarpe e mise le sue due belle ciabatte a forma di dinosauro; dopo aver dato uno sguardo ad alcune sue ricette e averle messe, con cura, nel loro nascondiglio, si mise a sedere sul divano. Una volta seduto diede uno sguardo ai messaggi ricevuti e capì che c'era qualcosa di strano.

I messaggi che aveva ricevuto erano delle minacce. Non che questa fosse una grande novità, però questa volta c'erano in allegato foto di lui e del suo adorabile panda rosso.

-Non ti hanno mai detto che chi sa troppo, forse dovrebbe avere paura?

-Pensa, osserva, fai ciò che vuoi finché potrai, tu e quel tuo panda, ma non essere sicuro

Perché non lo sarai da nessuna parte...nemmeno a casa tua!

Ebbe a malapena il tempo di leggere l'ultimo messaggio che degli uomini invasero la casa e lo rapirono. Il pasticcere un po' stordito si svegliò in una fabbrica abbandonata. Si guardò attorno e vide delle losche figure a lui note, ma decise, comunque di rimanere in silenzio. Il primo uomo parlò dicendogli che se non avesse risposto a tutte le loro domande lo avrebbero ucciso. Il secondo, invece, gli disse che se non fosse stato onesto nel rispondere alle domande gli avrebbero tagliato la mano e infine il terzo si limitò a indicare il panda.

A quel punto Ciro parlò e fece un'unica richiesta, quella di parlare solo con uno di loro alla volta.

I rapitori accettarono. Lui chiese di partire dal terzo, era il più mingherlino. Loro acconsentirono. Quando i primi due uscirono dalla fabbrica Ciro si sporse in avanti e diede una testata al malvivente abbastanza forte da stordirlo. Nel frattempo panda fu in grado di reperire un cocciò di vetro che passò al suo padrone, con il quale riuscì a liberarsi.

Con uno scatto fulmineo prese il primo tubo sotto mano e lo diede in testa all'uomo, che svenne.

Una volta messo a K.O. il rapitore, Ciro e il Panda scapparono rubando la macchina dei loro stessi ricattatori.

Riuscirono a tornare a casa, nel loro garage e furono in grado di salire sulla loro moto, con cui andarono dritti al porto.

Da qui in poi di Ciro si sono perse le tracce. Nessuno sa bene dove si trovi. La polizia ha anche rilasciato degli identikit di Ciro e del suo panda rosso in caso qualcuno dovesse trovarli.

Beatrice Procacci