



N. 2, Aprile 2025

Hanno collaborato a questo numero Noemi Scolamacchia, Valerio Antonucci, Alessandro Pirozzi, Fabrizio Salvati, Alessandro Colella, Daniele di Matteo, Pier Giorgio Torelli

GTA: Gioco o Realtà?

La realtà nei videogiochi: un'avventura che spinge oltre i confini della moralità e della libertà.

Da quando è stato lanciato nel lontano 1997, Grand Theft Auto (GTA) ha avuto un impatto indelebile sulla cultura videoludica e su quella popolare. Con la sua formula audace, che mescola azione, criminalità, umorismo nero e una satira pungente della società moderna, GTA ha conquistato milioni di fan in tutto il mondo.

(continua a pag. 10)

In questo numero

- **Pag.1: La Grecia incontra l'Italia**
- **Pag.2: L'Europa nel 2025, sfide globali e opportunità per i giovani.**
- **Pag.4: Un viaggio tra scienze e aeronautica, l'esperienza del 4AL.**

- **Pag.5: Bolidi**
 - **Pag.8: MUNER New York**
 - **Pag.9: cosa è un fotone?**
 - **Pag.10: GTA: gioco o realtà?**
 - **Pag.12: i guerrieri della storia, capitolo 3: le forze irrefrenabili, i berserker.**
- E molti altri contributi...**

E-Twinning label

Curious for more? Click the link or stay tuned for the next edition of our newspaper!



La Grecia incontra l'Italia

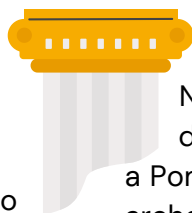
Quando i nostri amici greci sono venuti per la prima volta nella nostra scuola sono rimasti molto colpiti per quanto fosse grande. Erano 7 gli alunni greci che sono venuti, tutti molto simpatici. Nella prima giornata abbiamo fatto un mini tour nella scuola: sono rimasti affascinati dalle aule e dal numero elevato di laboratori, sia di fisica che di chimica;

ci hanno spiegato che, a differenza nostra, sono pochissimi gli studenti nel loro istituto, 50 solamente iscritti al liceo che condividono gli spazi scolastici con i ragazzi delle elementari. Le loro classi sono di circa 15 studenti e frequentano solamente 4 anni di superiori. Durante il loro secondo giorno di visita, abbiamo fatto tutto insieme un kahoot sull'intelligenza artificiale: purtroppo siamo arrivati secondi, essendoci sfidati anche con altri classi, mentre i nostri amici greci hanno condotto l'attività. Nel pomeriggio abbiamo poi fatto una gita turistica per il lungomare di Torvaianica, ci siamo molto divertiti e ci siamo conosciuti molto meglio; abbiamo anche giocato a bowling e biliardo e ci hanno spiegato che nella loro scuola non hanno molto tempo libero, se paragonato al nostro.

(continua a pag. 2)

(segue da pag. 1)

Nel giorno successivo, abbiamo raccontato loro la storia di Pomezia e poi abbiamo fatto un giretto: prima tappa Piazza della Piramide, dove abbiamo spiegato loro che nel fine settimana lì si svolge un grande mercato cittadino; successivamente abbiamo passeggiato in Piazza Indipendenza, richiama la storia della torre durante la dittatura fascista. Ulteriore tappa obbligata è stata presso i Giardini Petrucci e lo stadio comunale di Pomezia dove gioca attualmente la squadra locale di calcio. Per condividere altro tempo prezioso con ai professori, abbiamo pranzato tutti insieme: i ragazzi greci ci hanno raccontato alcuni piatti tipici della loro tradizione e noi abbiamo spiegato loro che la carbonara non si fa con la panna e il bacon, ricetta decisamente "greca"! Quando ce lo hanno detto ci stava venendo un mancamento, cameriere compreso! Tralasciando questi momenti, è stato davvero un ottimo pranzo.



Nell'ultima giornata, la più divertente, siamo andati a Pompei per vedere gli scavi archeologici: durante il tragitto abbiamo cantato canzoni ad alto volume, sia italiane che greche. Appena giunti a Pompei, la prima tappa è stata un'ottima pizza, che i nostri amici greci hanno apprezzato molto. Peccato però che la visita agli scavi archeologici è stata troppo veloce: una mezz'ora perché dovevamo ripartire rapidamente per andare sulla Costa Amalfitana. Dato il tragitto decisamente lungo, abbiamo deciso di cambiare destinazione e siamo andati a Sorrento, dove siamo andati a visitare la fabbrica nella quale si produce il famoso liquore al limone del lugo, il limoncello. Ovviamente sia noi sia i nostri amici greci ci siamo portati via dei limoni come souvenir e abbiamo acquistato delle bottiglie di limoncello. Il viaggio di ritorno è stato abbastanza pesante perché eravamo stremati, ma tutto sommato ci siamo divertiti molto! Spero che ci sia un'altra occasione come questa in futuro, perché è davvero appagante trascorrere del tempo con studenti stranieri in visita nel nostro paese! Queste sono le testimonianze di molti ragazzi che hanno partecipato al progetto ed è chiara la passione che abbiamo avuto nel conoscerli.

Alessandro Pirozzi

L'Europa nel 2025: Sfide Globali e Opportunità per i Giovani



Il 2025 sarà un anno decisivo per l'Unione Europea, chiamata a gestire sfide sempre più complesse ma anche a offrire nuove opportunità ai suoi cittadini, in particolare ai giovani. Il Parlamento Europeo, che rappresenta oltre 440 milioni di cittadini, gioca un ruolo fondamentale nel prendere decisioni che influenzano il futuro dell'Europa su temi cruciali come la transizione ecologica, la trasformazione digitale, la geopolitica e la crescita economica.

Le Grandi Sfide dell'Unione Europea

Uno dei temi più importanti è la transizione ecologica. Con il Green Deal Europeo, l'UE si è posta l'obiettivo di ridurre drasticamente le emissioni di CO₂ e diventare il primo continente a impatto climatico zero entro il 2050. Il Parlamento Europeo sta lavorando su nuove normative per incentivare

(continua a pag. 3)

(segue da pag. 2)

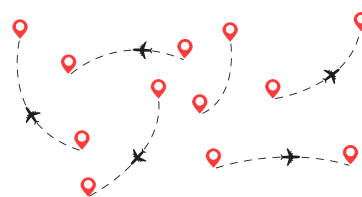
le energie rinnovabili, la mobilità sostenibile e l'economia circolare. Questo significa investimenti in infrastrutture ecologiche, incentivi per le imprese sostenibili e maggiori fondi per la ricerca in tecnologie verdi. Un'altra grande sfida è la rivoluzione digitale, che sta trasformando il mondo del lavoro e il modo in cui viviamo.

L'Unione Europea sta investendo miliardi di euro nello sviluppo di nuove tecnologie come l'intelligenza artificiale, la cybersicurezza e l'informatica quantistica. Il Parlamento Europeo ha il compito di regolamentare queste innovazioni per garantire che siano utilizzate in modo etico e sicuro,

proteggendo i diritti dei cittadini e promuovendo un mercato digitale equo. A livello internazionale, il 2025 sarà un anno ricco di sfide geopolitiche. L'Unione Europea sta lavorando per rafforzare la propria posizione nel mondo, affrontando questioni come le tensioni commerciali con altre potenze globali, le crisi umanitarie e il fenomeno migratorio.

Il Parlamento Europeo sta promuovendo politiche di cooperazione e dialogo per garantire la sicurezza e la stabilità in Europa e nei paesi vicini. Le Opportunità per i Giovani Ma quali possibilità concrete offre l'Unione Europea ai giovani? L'UE ha creato diversi programmi per supportare la formazione, il lavoro e la crescita personale delle nuove generazioni.

•Erasmus+: il programma più noto per la mobilità studentesca, permette di studiare e fare esperienze lavorative in diversi paesi europei, favorendo l'integrazione culturale e professionale.



•Borse di studio europee: l'UE finanzia numerose borse di studio per studenti universitari e ricercatori che vogliono specializzarsi in settori chiave come la sostenibilità, la tecnologia e le scienze sociali.

•Corpo Europeo di Solidarietà: un'opportunità per i giovani di partecipare a progetti di volontariato e aiuto umanitario in Europa e nel mondo.

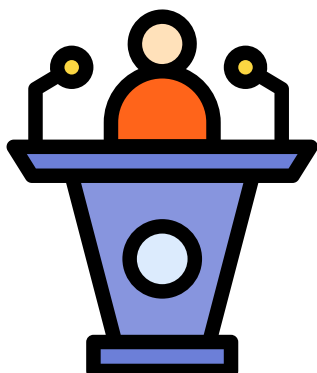
•Fondi per start-up e innovazione: l'UE offre finanziamenti e supporto per giovani imprenditori che vogliono avviare nuove attività nei settori della tecnologia, dell'energia rinnovabile e della sostenibilità. Inoltre, l'Unione Europea sta lavorando per migliorare il mercato del lavoro giovanile con programmi di formazione

(continua a pag. 4)



(segue da pag. 3)

sta lavorando per migliorare il mercato del lavoro giovanile con programmi di formazione professionale e incentivi alle aziende per assumere giovani talenti. L'obiettivo è creare un ambiente economico che favorisca la crescita e l'inclusione, garantendo opportunità concrete per tutti. Il Ruolo dei Giovani nel Futuro dell'Europa Il Parlamento Europeo non è un'entità distante, ma un'istituzione che prende decisioni basandosi anche sulle esigenze delle nuove generazioni. I giovani possono avere un ruolo attivo nel plasmare il futuro dell'Europa partecipando alle elezioni europee, informandosi sulle politiche dell'UE e facendo sentire la propria voce attraverso movimenti giovanili e iniziative locali. L'Unione Europea del futuro sarà il risultato delle scelte che vengono fatte oggi. Le sfide sono grandi, ma le opportunità non mancano. Sta alle nuove generazioni coglierle e contribuire alla costruzione di un'Europa più forte, sostenibile e innovativa.



Il Benessere e la Salute Mentale

Un altro aspetto fondamentale su cui l'Unione Europea sta investendo riguarda la salute e il benessere dei cittadini, con un'attenzione particolare alla salute mentale dei giovani. Dopo gli anni difficili segnati dalla pandemia e dalle incertezze economiche, sempre più giovani si trovano ad affrontare ansia, stress e difficoltà legate alla stabilità lavorativa e sociale. Per rispondere a questa emergenza, l'UE sta promuovendo iniziative per potenziare i servizi di supporto psicologico nelle scuole e nelle università, investendo in programmi di sensibilizzazione e accesso gratuito a servizi di consulenza. Inoltre, attraverso il Piano Europeo per la Salute Mentale, il Parlamento Europeo sta lavorando per garantire maggiore inclusione sociale e opportunità di crescita per le nuove generazioni, affinché nessuno venga lasciato indietro in un'Europa che punta al progresso, ma senza dimenticare il benessere dei suoi cittadini.

Scolamacchia Noemi

Un viaggio tra scienza e aeronautica: l'esperienza della 4AL

Gli studenti dell'I.I.S. Via Copernico protagonisti di un percorso formativo presso l'aeroporto di Pratica di Mare

Durante il PCTO di cinque giorni presso l'aeroporto militare di Pratica di Mare, la classe 4AL dell'I.I.S. Via Copernico ha vissuto un'esperienza formativa che ha unito apprendimento scientifico, attività pratiche e scoperta del mondo aeronautico. Le attività, suddivise tra laboratori e visite ai reparti sperimentali, hanno permesso agli studenti di avvicinarsi a un settore complesso e affascinante. Nei primi tre giorni, gli studenti hanno svolto esperimenti nei laboratori della Divisione Aerea di Sperimentazione Aeronautica e Spaziale. Tra le attività principali, l'analisi delle leghe metalliche tramite la tecnica XRF, condotta con una macchina a raggi X, e l'utilizzo di strumenti di precisione come bilancia analitica e pipetta volumetrica.

(continua a pag. 5)

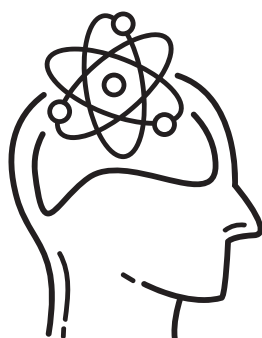
(segue da pag. 4)



L'approfondimento della gascromatografia ha inoltre permesso di comprendere il processo di separazione e analisi delle sostanze chimiche, mostrando applicazioni pratiche della chimica in ambito aerospaziale. Un gruppo si è concentrato sui Controlli Non Distruttivi (CND), fondamentali per la sicurezza strutturale. In particolare, è stata approfondita la tecnica delle correnti indotte, che consente di rilevare difetti superficiali e sub-superficiali nei materiali senza danneggiarli. Attraverso dimostrazioni pratiche e il supporto di esperti, gli studenti hanno compreso quanto queste tecnologie siano essenziali per mantenere l'affidabilità e la sicurezza dei velivoli in volo. Un altro gruppo ha invece affrontato la creazione di uno schiumogeno, sostanza chiave per la gestione degli incendi in ambito aeronautico. L'attività, che ha richiesto precisione e coordinazione, ha dimostrato l'importanza del lavoro di squadra nella riuscita di un progetto complesso. Al termine delle attività pratiche, ogni gruppo ha realizzato un PowerPoint per presentare i risultati del proprio lavoro.



Questa fase ha rappresentato un'importante occasione per sviluppare capacità organizzative e comunicative, elementi imprescindibili in un contesto professionale. Le ultime due giornate sono state dedicate alla visita del reparto sperimentale di volo, dove gli studenti hanno avuto la possibilità di osservare da vicino alcuni velivoli, scattare foto e approfondire il funzionamento degli strumenti di bordo.



Il personale militare ha guidato gli studenti alla scoperta delle principali attività e delle figure professionali coinvolte nel complesso mondo dell'aeronautica sperimentale. Questo percorso ha dimostrato agli

studenti quanto siano cruciali competenza, precisione e dedizione per garantire la sicurezza e l'affidabilità nel settore aeronautico. Oltre alle conoscenze tecniche acquisite, l'esperienza ha lasciato un messaggio importante: ogni risultato nasce dalla passione e dalla collaborazione di chi lavora con impegno, confermando l'importanza di un'educazione che unisce teoria e pratica.

Prof. Marco Panunzi

Bolidi

"Puoi averci lavorato quanto tempo vuoi, ma tutto quel sudore non conta nulla dopo che quei semafori si spegneranno!", gli disse Frank uscendo dall'abitacolo. Ma Mark non era il tipo che si faceva dire queste cose. Aveva ventun anni e di certo non si poteva dire che era un ragazzo come tanti altri. Era stato cresciuto dal padre sin da quando era piccolo. Della madre non si sapeva nulla e lui nemmeno ci teneva a saperne qualcosa. Quale madre ha il coraggio di abbandonare suo figlio? Nessuna. Così lui era andato avanti insieme a suo padre crescendo e coltivando la passione di famiglia: i motori. Il padre aveva un'autofficina ed era molto legato alla sua macchina: una vecchia Pontiac Firebird del '71.

(continua a pag. 6)

(segue da pag. 5)

Il padre ci lavorava tutte le notti, modificandola, riverniciandola e trovando sempre pezzi migliori. Era convinto che un giorno lo avrebbe portato alla gloria, gli avrebbe fatto vincere un mucchio di soldi alle corse e finalmente sarebbe diventato il campione di Seaside. Così di giorno mandava avanti l'officina, di notte lavorava alla sua auto e nei fine settimana partecipava alle corse. Ogni sabato e ogni domenica si recava al solito incrocio alla solita ora, ma ogni volta non riusciva mai a essere il primo. Quella macchina era troppo vecchia. Ogni volta Mark rimproverava il padre dicendogli che buttava i soldi nel cercare di portare quel vecchio rottame alla vittoria. Purtroppo il ragazzo aveva ragione, il padre doveva vedersela sempre con auto molto più tecnologiche e nuove rispetto alla sua. Nissan GT-R, Honda NSX e Porsche Carrera, tutte auto contro cui una povera, vecchia Pontiac non poteva competere. Ma il padre non si arrendeva, era convinto che la sua "Birdie" ce l'avrebbe fatta. Ma "Birdie" non ce la fece, mai. E sapete cosa altro non ce la fece più? Il cuore del padre di Mark. Infarto del miocardio dovuto a stress da prestazione, nulla da fare.

Era morto nel sonno almeno, quel poco di sonno che riusciva a concedersi. E così Mark si ritrovò a dover dirigere un'autofficina alla giovanissima età di 18 anni. Era il meccanico più giovane di tutta Seaside! I giorni all'officina erano tutti uguali, sempre gli stessi clienti, con gli stessi problemi con le stesse auto. Ma Mark era felice. Era felice perché questa vita tranquilla non gli avrebbe fatto fare la fine di suo padre. Sarebbe andato in pensione, avrebbe venduto l'attività per comprarsi una bella barca per incominciare a pescare. Gli sembrava una conclusione più che degna dopo una giovinezza passata allo sbando a inseguire i sogni di un padre folle. Ma nonostante tutto manteneva "Birdie" nel garage del padre. Era l'unico ricordo che aveva di lui. Brutto, ma pur sempre un ricordo. Questo fino a quando, una bella mattina, non trovò un bambino di fronte all'entrata dell'autorimessa. "Come ti chiami campione?" "Mi chiamo Patrick, ma tutti mi chiamano Pat." "Ciao Pat, cosa ci fai qui? Ti sei perso?" "No, in realtà io ho dormito qui fuori. C'erano alcuni giornali e li ho usati come coperta..." Era un piccolo marmocchio di non più di 8 anni. Aveva i capelli biondi, tuttavia erano sporchi e pettinati male.

I vestiti erano logori e di bassa qualità, le suole delle scarpe segnate dalla lunga camminata che aveva probabilmente affrontato. Era strano che questo ragazzo si trovasse qui fuori, e le risposte che dava di certo non chiarivano la sua situazione. "Pat, come mai hai dormito qui fuori? Dov'è casa tua?" "Non ho una casa, non ho nemmeno una famiglia..." "Ho capito, dimmi almeno da dove venivi." "Dall'orfanotrofio giù in città, sono scappato. Lì mi trattano male e non mi lasciano vedere i cartoni! Ti prego aiutami!" Era un orfanello proprio come il nostro Mark. Poteva lui rifiutarsi di aiutare qualcuno senza un genitore, senza un padre o una madre? No. Ed è quello che fece: Pat divenne a tutti gli effetti un assistente all'interno dell'officina. Gli comprò dei vestiti, gli diede da mangiare e scoprì la sua storia. A quanto il problema dell'orfanotrofio non era solo la TV prima di andare a dormire: Pat spesso raccontava di inservienti che mal tolleravano i bambini. Botte, punizioni disumane, perfino il digiuno! Ma Mark continuava a dimostrare tutto il suo affetto per questo piccolo randagio. E Pat aveva finalmente trovato qualcuno da chiamare papà.

(continua a pag. 7)

(segue da pag. 6)

Però c'era un problema: Pat non era il figlio di Mark e lui lo sapeva. Ma pure la polizia di Seaside lo sapeva, così un giorno vennero in officina. Presero in custodia Patrick. Era scappato da una struttura ed era stato ospitato illegalmente da un meccanico qualunque della città. Ma non solo: a quanto pare nella sua rocambolesca fuga Pat aveva ferito un paio di inservienti con una pietra. Niente male! Se non fosse che quelle persone dovevano essere risarcite. E chi poteva risarcirle se non il nostro piccolo meccanico che aveva dato asilo ad un marmocchio? Cinquemila dollari di multa! Ecco la cifra che doveva versare il nostro Mark. A nulla valsero, ovviamente, le accuse di quest'ultimo di violenza che quegli stessi inservienti avevano inferto su Pat: non c'erano prove a sufficienza, erano inattaccabili! Così Mark dovette procurarsi non solo i soldi per pagare la multa, ma doveva anche liberare un'anima dalla tortura. Quanto costava adottare il piccolo Pat? La documentazione necessaria ammontava ad appena duemilacinquecento dollari! Troppi per un meccanico qualunque. Passarono le notti insonni a pensare al piccolo Pat, ma non venivano idee in mente al nostro meccanico.

E così, dopo una notte tra caffè e rum, in un sogno gli apparve il padre. "Che si dice figliolo? Problemi con il piccolo eh? Sai perché correvo io? Non te lo sei mai chiesto. Non correvo per la gloria. Non correvo per dimostrare che anche una vecchia carcassa come la vecchia Birdie poteva farcela. Non correvo per sentirmi libero. Correvo per te. Correvo perché tu potessi avere una vita stupenda ricca di tutte quelle cose che con un mucchio di soldi puoi realizzare. So bene che è illegale, come so bene che non era un buon esempio per un padre, ma la verità è che è meglio una vita nella quale tu sei felice, che una vita noiosa che ti rende schiavo. E se questo richiede di infrangere qualche legge, beh... Che vadano tutti all'inferno! Poi l'officina, quella va avanti da sola si può dire. Non abbiamo clienti complicati: i soliti vecchietti convinti che la loro macchina stia per esplodere solo perché fa uno strano ticchettio! Tu vuoi un bene del diavolo a quel ragazzo e sai che ha bisogno di te. E ti servono soldi. Un sacco di soldi! Beh e allora cosa aspetti? Sali a bordo e vai a vincere qualche gara! Fidati che Birdie sa il fatto suo!" Così la mattina seguente l'officina era chiusa e Mark non era in casa. Era nel garage, o meglio quello che ormai era diventato un laboratorio.

Ma il bello è che sul ponte non c'era una macchina qualunque, ma una Pontiac Firebird del '71 che stava subendo quella che si poteva definire una vera e propria "resurrezione". Innanzitutto andava ripulita: la polvere era la padrona indiscussa di tutta l'auto. E andava lavata, lucidata e raschiata da tutta la ruggine. Poi andava modificata. Ma come si deve. I pezzi che montava potevano essere nuovi nel 1980, ma non nel 2024! Era un lavoraccio, ma qualcuno doveva pur farlo. Innanzitutto fu sgrassata da cima a fondo, dentro e fuori. Una volta libera da polvere e ruggine andava riverniciata. Mark decise di mantenere la colorazione nero cenere originale, ma avrebbe cambiato la decalcomania. Fiamme verde speranza sostituirono le rosse del padre, non per dimenticare la sua eredità ma per portarla avanti. Solo che per Mark il verde stava meglio col nero! Ogni luce e faro furono sostituiti da uno nuovo. Se la gara si fosse svolta di notte Mark avrebbe visto un palo ad un miglio di distanza. Quattro gomme nuove, marca Good-Year, furono comprate per sostituire le vecchie, fu montato un nuovo cambio a sei rapporti invece del quattro rapporti di serie.

(continua a pag. 8)

(segue da pag. 7)

Sedili, cinture e sterzo di ultima fabbricazione. Tutto nuovo e luccicante, persino il deodorante fu comprato nuovo. Anche due dadi pelosi, decisamente pacchiani eppure stranamente stavano bene col resto, furono aggiunti dietro allo specchietto. Anche il motore fu sostituito, grazie ad un amico che lavorava in una sfascia carrozze. Mark aveva lavorato tanto, con pochi soldi ma tanta buona volontà, ma adesso era l'ora della prova sul campo. "Frank so bene che nulla conterà dopo che quei semafori si spegneranno. Ma non pensare che riuscirai a vincere solo con le parole, dovrai guadagnarti la vittoria. E non pensare che sarà facile!"

Alessandro Pirozzi

Muner New York

L'esperienza MUNER è stata fantastica, siamo partiti con molte aspettative che sono state ampiamente soddisfatte dalla bellezza dei mille paesaggi che ci ha offerto New York, a cominciare dalla bellezza naturale di Central Park allo stupore che ci hanno lasciato Times Square e la vista dall'Empire State Building.

Anche durante la simulazione abbiamo avuto l'opportunità di testare come fosse vivere e discutere dentro il mondo della diplomazia delle Nazioni Unite. Insomma è un'esperienza che vale il prezzo pagato e non vediamo l'ora che arrivi il prossimo anno per rifarla.

Diego Coronas 4BL

globali e sviluppando nuove competenze. Dibattere in un ambiente internazionale è stato stimolante e ci ha resi più consapevoli e sicuri. Un'esperienza che porteremo per sempre nel cuore!

Sara Villi 3BE

Angelica Stecconi 4CRIM



Il nostro viaggio a New York con MUNER è stato indimenticabile, grazie anche al gruppo di amici con cui abbiamo condiviso ogni momento. Abbiamo stretto legami fortissimi, rendendo l'esperienza ancora più speciale tra risate, avventure e crescita personale. La città ci ha lasciati senza parole: dai grattacieli mozzafiato alle luci di Times Square, tutto era magico. Ogni angolo vibrava di energia, e viverlo insieme ha reso tutto ancora più bello. Oltre a esplorare la città, ci siamo messi in gioco nelle commissioni Onu, confrontandoci su temi

La mia esperienza con MUNER è stata fantastica, mi sono divertito un mondo e ho incontrato persone fantastiche, lo staff è stato super gentile e disponibile a tutte le ore del giorno, per non parlare dei ragazzi che hanno partecipato insieme a me alla simulazione di NHSMUN. Ho fatto amicizia con ragazzi da ogni parte del mondo dal Sud America fino all'Asia mentre discutevamo di vari argomenti dell'attualità e conoscevamo ognuno le proprie culture. Oltre alla simulazione Onu, la United Network ha organizzato per noi "delegates" delle visite guidate nei posti più famosi di Manhattan

(continua a pag. 9)

(segue da pag. 8)

come Central Park, il museo Metropolitan, l' Empire State Building e la Statua della Libertà. Inoltre hanno messo a disposizione un pacchetto con cene in ristoranti incredibili e super particolari a Times Square, proprio nel cuore di New York.

È stata una settimana fantastica che rimarrà per sempre nel mio cuore e non vediamo l'ora di rifarla l'anno prossimo!

Flavio Spada 4BL



Cosa è un fotone?

Il fotone è una delle particelle basi della fisica quantica e fa parte del gruppo delle particelle subatomiche, insieme protoni, elettroni, neutroni e tante altre. Queste particelle sono elementari, quindi sono composte solamente da sé stesse, ed hanno una massa inferiore a quella di un atomo. La teoria che studia tali particelle è la meccanica quantistica, in cui tutta la fisica che regola il mondo percettibile ai nostri cinque sensi non "funziona" più, al punto tale da rendere impossibile una precisa collocazione nello spazio. In particolare, il fotone ha caratteristiche completamente diverse dalle altre particelle conosciute:

innanzitutto, non ha massa e ciò gli permette di muoversi alla massima velocità, ovvero quella velocità della luce (quasi 300 milioni chilometri al secondo). Inoltre, i fotoni sono detti anche "particelle di luce" poiché emettono luce, che, in termini fisici, è energia rilasciata da essi mentre si muovono ed interagiscono con la materia ed i nostri occhi.

Perché non è possibile fotografarne uno?

Questa interazione è stata studiata di recente da un team di fisici inglesi, di cui si è parlato che siano riusciti a fotografare un

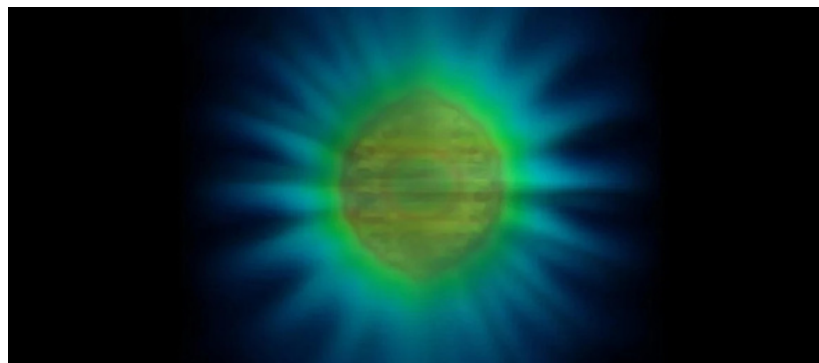
fotone. In realtà, arrivare a questo risultato è impossibile per definizione, infatti, per fotografare qualsiasi obiettivo con qualunque macchina fotografica, ci vuole la luce, la quale è generata dai fotoni. Quindi, aver fotografato un fotone equivarrebbe a dire di aver fotografato la luce utilizzando la luce. Un'altra caratteristica dei fotoni è quella di non avere una forma definita poiché, dai dati sperimentali, risulta che più probabilmente siano onde anziché particelle. Ne consegue che, anche se fosse possibile fotografarne uno, l'immagine apparirebbe con un punto

(continua a pag. 10)

(segue da pag. 9)

luminoso collocato nella posizione in cui il fotone potrebbe stare con una maggiore probabilità. Anche questo risultato però è impossibile poiché non tutti i tipi di luce sono visibili dall'uomo. Per far chiarezza, esistono più tipi di luce rappresentati nello spettro elettromagnetico (per esempio, l'ultra violetti (UV), i raggi infrarossi...). Ciò che differenzia questi tipi di luce è la loro frequenza d'onda, misurabile in Hz (hertz). Il nostro occhio è in grado di percepire solamente una parte di questo spettro, ovvero la luce visibile (che varia tra i circa 428 bilioni Hz ed i 749 bilioni Hz). La frequenza d'onda di un fotone è uguale a 1Hz , misura al di fuori della luce visibile e che quindi non può essere osservata dall'occhio umano. Come già detto, i ricercatori stavano studiando come i fotoni vengano emessi dagli atomi e come l'ambiente circostante influenzi tale processo, il quale ha come risultato quello di generare la luce in centinaia di modi. Durante questo studio, i fisici hanno raccolto una quantità di informazioni, precedentemente considerate solo rumori, tale da poter generare un'immagine di un fotone. Si tratta di una simulazione della sua funzione d'onda, in cui le parti più illuminate indicano il punto nello spazio in cui è più probabile trovare il fotone nel momento in cui esso viene misurato.

Fabrizio Salvati



GTA: Gioco o Realtà?



(segue da pag. 1)

Ma cosa c'è dietro la sua fama e perché il gioco ha suscitato tanto interesse e controversie? La risposta potrebbe trovarsi nel nostro stesso desiderio di esplorare un lato oscuro della realtà che, purtroppo, in molti casi viene ricreato anche nella vita reale. GTA è una serie di giochi open-world sviluppata da Rockstar Games che mette il giocatore nei panni di un personaggio spesso coinvolto in crimini come rapine, traffico di droga, e scontri violenti con la polizia,

in un mondo immaginario ma sorprendentemente realistico. La serie è famosa per la sua vastità e libertà d'azione: puoi rubare auto, scatenare sparatorie, infiltrarti in organizzazioni criminali, ma anche semplicemente esplorare le città fittizie che rispecchiano città reali come Los Angeles, New York e Miami. Ogni capitolo della serie ha un protagonista diverso, ma tutti condividono una spinta verso l'autosufficienza, l'ambizione sfrenata e la voglia di abbattere le

(continua a pag. 11)

(segue da pag. 10)

convenzioni sociali. La storia di GTA non è solo un susseguirsi di missioni e colpi criminali, ma una rappresentazione cruda e ironica della società moderna, che spesso esalta i vizi come la corruzione, l'avidità e il consumismo. Cosa succede quando un videogioco come GTA ci fa immergere in un mondo di illegalità e caos? Il gioco è stato accusato di incitare comportamenti violenti o antisociali, ma ci sono anche quelli che sostengono che esso sia solo uno specchio delle nostre tendenze naturali.



La verità sta probabilmente nel mezzo: mentre la maggior parte dei giocatori è in grado di separare la fantasia dalla realtà, c'è chi, purtroppo, si lascia influenzare e cerca di ricreare nel mondo reale le azioni viste nel gioco. Le statistiche sugli incidenti legati a furti d'auto, violenze, o comportamenti estremi che richiamano le dinamiche del gioco sono aumentate in alcune aree del mondo, dando credito all'idea che i videogiochi, come GTA,

abbiano un impatto su come percepiamo la criminalità o il comportamento sociale. Non mancano le polemiche su adolescenti che imitando il gioco si rendono protagonisti di atti violenti, come accaduto in vari incidenti nel corso degli anni. Anche se non tutti i giocatori di GTA sono aspiranti delinquenti, alcuni tratti caratteristici dei protagonisti del gioco, come il desiderio di potere, la disconnessione dalle norme sociali e l'impulsività, possono riflettere certe inclinazioni umane. Il gioco, purtroppo, dà spazio a un ambiente dove l'unico scopo è accumulare ricchezza e potere, usando qualsiasi mezzo necessario per raggiungere l'obiettivo. Un richiamo potente per le persone che cercano di evadere dalla loro vita quotidiana, talvolta senza rendersi conto del confine che separa la finzione dalla realtà. In particolare, gli americani sono noti per essere i principali creatori di queste "imitazioni" della realtà virtuale che vediamo in giochi come GTA. La cultura americana, spesso esagerata e un po' selvaggia, sembra non avere limiti quando si tratta di esprimere la propria libertà, anche se questa spesso sfocia in comportamenti estremi. Gli Stati Uniti sono un terreno fertile per questo tipo di sperimentazione e per la



ricerca di esperienze fuori dal comune, dove la violenza e l'illegalità sono spesso idealizzate e in alcuni casi, persino "celebrate". E noi italiani? Non siamo esenti da questa influenza. La globalizzazione e l'accesso immediato ai media digitali ci rendono spettatori e talvolta, imitatori delle tendenze che arrivano da territori transatlantici. Se da un lato la nostra cultura ha radici ben diverse da quella americana, dall'altro siamo sempre più inclini a riprodurre certi modelli comportamentali, specie tra i giovani. Le dinamiche viste in GTA, con il suo mix di ribellione, potere e sfrontatezza, spesso si riflettono in atteggiamenti che osserviamo nelle nuove generazioni, anche in Italia. GTA ha creato un fenomeno globale che va oltre il semplice videogioco. Ha aperto uno spazio in cui la realtà e la finzione si

(continua a pag. 12)

(segue da pag. 11)

Per quanto riguarda la storia degli angeli, essa ha il suo apice nella battaglia fra i seguaci di Lucifero e quelli che invece sono rimasti fedeli al Padre mescolano, in cui le regole sociali vengono sfidate e il confine tra giusto e sbagliato si fa più sfumato. Mentre molti riescono a mantenere un sano distacco dalla realtà virtuale, non possiamo ignorare che per alcuni c'è il rischio che la fantasia diventi qualcosa di troppo reale. La domanda che ci sorge spontanea è: siamo in grado di separare questi mondi, o la linea tra il gioco e la realtà è più sottile di quanto pensiamo? È inevitabile chiederci se, in un mondo dove la cultura dei videogiochi ha un impatto così profondo, siamo davvero in grado di mantenere intatti

i nostri valori e limiti morali. Forse ciò che GTA ci insegna non è tanto l'importanza della violenza o della ribellione, quanto piuttosto il bisogno di riflettere su ciò che ci attrae e come certe dinamiche possano influenzarci. La linea tra il gioco e la realtà è più sottile di quanto sembri, e mentre ci divertiamo a esplorare questi mondi virtuali, dobbiamo ricordare che ciò che ci sembra eccitante in un gioco potrebbe essere dannoso nella vita reale.

Noemi Scolamacchia



I guerrieri della storia, capitolo III; le forze irrefrenabili: i berserker

Berseker?, Berserkr? Berserk? La radice è la stessa, però ho sentito chiamarli in tante maniere diverse. Per correttezza vi informo che io mi rivolgerò a loro come "berserker" in quanto è il nome che utilizza wikipedia, tuttavia mi alternerò un po' anche con le altre forme. Ad ogni modo, miei cari lettori, dopo aver creato un articolo sui samurai, e poi uno sui

cavalieri, ho deciso di ufficializzare la rubrica riguardo alle figure dei combattenti più famosi della storia, dandogli il nome di "I guerrieri della storia". I già citati articoli sono ora il numero I e II, mentre la presente è la terza edizione della rubrica, e parlerà, questa volta dei feroci berserker, guerrieri vichinghi estremamente forti e privi di

controllo, che durante la battaglia venivano pervasi da uno spirito di violenza incontrollabile che li faceva scatenare in una furia omicida. I bersekr, plurale berserkir, erano dei combattenti degli eserciti vichinghi prima e germanici poi. Il loro nome è stato tradotto in diverse lingue, per esempio in inglese si chiamano berserker, mentre il loro altisonante nome italiano è berserco. Come già spiegato precedentemente, si diceva che durante le battaglia questi guerrieri venissero invasi dal "furore", cioè lo spirito distruttivo di Odino, re degli dei e dio della magia, della saggezza e della guerra. Odino aveva, in generale, nella cultura norrena un ruolo fondamentale in battaglia, ben diverso, per esempio da quello di Ares nella mitologia greca. Ares era semplicemente distruzione e sangue, e poteva perdere (cosa che non accadeva troppo di rado), mentre Odino era un dio saggio, aveva sacrificato il suo occhio sinistro per bere dall'albero della conoscenza e si era autotorturato, spingendosi quasi al suicidio, per apprendere i segreti delle rune, potenti elementi mistici di questa cultura. Odino decideva le sorti di tutte le battaglie, e decretava chi sarebbe sopravvissuto e chi sarebbe morto.

(continua a pag. 13)

Inoltre era in grado di fermare qualunque lancia soltanto con uno sguardo e, se andava di fretta, rendeva inefficaci le armi degli sconfitti con una magia. Ares invece era solo un figlio di Zeus e un fifone che alla prima ferita scappava a gambe levate sul monte Olimpo. Prima di continuare con la storia dei berserker però, ritengo d'obbligo fare una precisazione su cosa significasse la guerra per i vichinghi. A differenza di altri popoli che la vedevano come un elemento politico, una sciagura o una semplice arma per il potere, per loro la guerra era come un rituale sacro. Mentre si decidevano le sorti politiche di un regno, Odino sceglieva chi moriva e chi no. Entrambe le opzioni erano vittoriose, poiché chi sopravviveva voleva dire che era protetto da Odino, era dalla sua parte, o quantomeno aveva ancora delle imprese da fare, chi moriva invece era un prescelto. Tutti i morti in battaglia erano figli adottivi di Odino dal momento in cui morivano, e sarebbero andati a vivere, dopo la morte, nel Valhalla, una enorme sala, situata ad Asgard, il regno degli dei Asi (cioè natavi proprio di Asgard, alcuni venivano dal regno verde della creazione Vanaheim, e si chiamavano vani), dove avrebbero atteso

di combattere l'ultima guerra, il Ragnarok, assieme agli dei. Chi non moriva in battaglia, colui che veniva ripudiato da Odino, diveniva proprietà di Ela, figlia di Loki e attendeva nei freddi inferi di Helheim il Ragnarok, dove avrebbe combattuto contro Odino e i suoi prescelti.

Tornando invece ai berserker, prima di entrare in battaglia eseguivano insieme a un asceta, dei riti che li collegava con Odino a costo della loro umanità, in maniera tale da acquisire il furore, una forza divina con l'istinto di una bestia. Il furore li faceva entrare in uno stato mentale definito berserksgangr, che li faceva sentire invincibili e non gli faceva sentire dolore durante gli scontri. Al giorno d'oggi, la berserksgangr, può essere ricondotta ad uno stato di trance, scaturito da una manipolazione psicologica e neurologica dovuta, probabilmente, a l'assunzione di sostanze stupefacenti, ma sono tutte speculazioni. L'etimologia del termine è incerta; attualmente l'ipotesi più accreditata è quella per cui derivi dal termine germanico barr, che no, non è il luogo in cui si prende il caffè, bensì significa orso, o dall'olandese beer, ancora, no, non la bevanda al gusto luppolo, bensì il termine che significa lupo.

Questa ipotesi è rafforzata dal fatto che spesso i guerrieri norreni più abili indossavano pelli di tali animali. L'origine dei berserk è sconosciuta, le uniche fonti storiche che li menzionano sono per lo più i racconti epici, nei quali vengono descritti come degli spietati ladri e assassini, talvolta non venivano neppure riconosciuto totalmente come umani, bensì assimilati a creature mitologiche metà uomini metà bestie. Di seguito una citazione dal capitolo VI della Saga degli Ynglingar, un racconto mitologico norreno risalente al 1225 d.c.: "Andavano senza corazza, selvaggi come dei cani o dei lupi. Mordevano i loro scudi ed erano forti come degli orsi e dei tori. Massacravano gli uomini e né il ferro né acciaio potevano niente contro di loro. Questo si chiamava furore di berserkir". E' probabile che i berserker facessero parte di sette, o delle società di guerrieri che veneravano animali quali l'orso, di cui credevano poter ereditare la forza e imitare la forma (in pratica erano convinti di potersi trasformare in enormi invincibili orsi arrabbiatissimi). Secondo la credenza comune,

(continua a pag. 14)

dato che essi non sentivano alcun dolore, l'unica maniera per ucciderli era asportargli o colpirgli fatalmente parti vitali, come il cuore o la testa. Raramente combattevano da soli, infatti di solito viaggiavano in gruppi da dodici e per entrare a far parte di una di queste sette, bisognava superare una prova di combattimento. Sul campo di battaglia spendevano enormi quantità di forze ed energie per uccidere quanti più nemici possibile, tanto che il solo avvistarli faceva demoralizzare le truppe. I loro secoli d'oro furono quelli antecedenti all'evangelizzazione del nord europa: si dice che Erik il Rosso (condottiero ed esploratore norreno) fosse uno di loro, e il re Harald Bellachioma li usava come troupe d'élite. Tuttavia, con l'arrivo del cristianesimo, la loro figura fu associata a quella della caccia selvaggia, ovvero il possesso del corpo da parte dei demoni e del diavolo. La chiesa bandì la figura del berserker, intorno all'anno 1015, con l'appoggio del re, da poco convertito, Erikr Hakonarson. E dunque i berserker passarono da essere fieri e portentosi guerrieri, con un'enorme sete di sangue e una grande forza, a dei fuorilegge indemoniati. Tuttavia, nonostante questa nuova visione dei berserker da parte del mondo, un mito si è conservato, sotto una buona luce, riguardo la loro esistenza: era il 1225 e il re Aroldo II Inghilterra si stava scontrando

contro gli invasori norreni di Harald Hardråde. Aroldo ebbe l'idea di attaccare il nemico tramite un imboscata frontale a seguito di una lunga marcia forzata dell'esercito. Per quanto pericoloso, il piano fu portentoso, e gli inglesi colsero impreparati i norreni che furono costretti a ritirarsi. Per permettere ad Harald di ripiegare e riorganizzarsi per la battaglia, un solo uomo, un berserker, si piazzò su un ponte che collegava due sponde di un fiume, unica via per l'inseguimento dell'esercito vichingo. L'uomo non era dotato di armatura e aveva come sola arma un'ascia, tuttavia riuscì a trattenere l'intero esercito nemico per un'intera ora, respingendo tutti i soldati insieme e uccidendo chiunque gli si parasse davanti, senza alcun cenno di fatica, di cedimento e senza provare alcun dolore per gli attacchi che subiva. L'esercito inglese rimase inchiodato, i soldati erano terrorizzati e nessuno aveva più il coraggio neanche di avvicinarsi al ponte, finché il guerriero non cadde dopo un attacco a sorpresa di un piccolo gruppo di inglesi, che aveva attraversato il fiume su una zattera e aveva trafitto il vichingo da dietro la schiena con una lancia. Il furore dei berserker è stato al centro di molti studi.

Anzitutto non è da escludere la possibilità che fossero usate sostanze psicoattive o funghi allucinogeni, come già ho detto a inizio articolo, infatti alcuni studi attestano che berserker bevessero sangue di orso o di lupo prima della battaglia, per ottenerne la forza. Dagli studi del professor Howard Fabing, la berserksgangr poteva manifestarsi in un qualunque momento della vita, anche quotidiana. Iniziava con un tremolio del corpo, seguito da una sensazione di freddo e il battere dei denti. Dunque la faccia si gonfiava e l'uomo iniziava a ululare come una bestia e veniva pervaso da un'immensa rabbia, che lo spingeva a uccidere qualunque animale o persona avesse nelle vicinanze, sia nemico che non. Quando la furia si esauriva, il berserker riprendeva il senno e risultava stremato, totalmente privo di energie, condizione che poteva durare anche diversi giorni. Il professor Jesse Y Byock, associa l'ira dei berserkir a una malattia ossea nota come morbo di Paget, che causava una crescita eccessiva delle ossa del cranio, che facevano pressione sul cervello e causavano immenso dolore. Tuttavia l'ipotesi più interessante è quella di Luigi Luca Cavalli Sforza per la quale i berserk

(continua a pag. 15)

sono originati da una deriva genetica, cioè l'evoluzione di specifiche caratteristiche dovute a fattori per lo più casuali, ma talvolta anche collegati all'ambiente, rilevata nelle tracce genetiche dei popoli nordici e svedesi. Nel passaggio al neolitico a, causa delle difficoltà a procurarsi cibo in luoghi così impervi, caratterizzati dalla quasi impossibilità di coltivare, le temperature assai basse, e la presenza di superpredatori quali il lupo e gli orsi, il genoma ha subito una mutazione che ha portato alla propagazione di una rara malattia genetica chiamata porfiria, conosciuta nel medioevo con il nome di licantropismo, il quale ha un riscontro sintomatologico con la figura stessa del berserker. La porfiria, in realtà, raggruppa numerose sottoclassi, ma comunque, in generale, è causata da una mutazione che porta alla disfunzione di uno specifico gruppo di enzimi, il che può influenzare negativamente il sistema nervoso. Per quanto riguarda il loro equipaggiamento, dato che non ci sono molte fonti che ne parlano è probabile che assomigliasse abbastanza a quello del normale soldato vichingo, quindi scudi, spade, pugnali (sax) e, soprattutto asce. E' però probabile che, a differenza dei samurai e dei cavalieri, i berserker non indossassero

alcun tipo di armatura se non le loro pelli e copricapi di lupi e orsi. Scelta atta ad estremizzare ancora di più la loro ideologia di pura violenza distruttiva: l'armatura è un peso, serve a difendere, senza di essa il guerriero è molto più agile e veloce, e quindi, potevano concentrarsi totalmente sull'uccidere il nemico. Le ricerche sono ancora in corso, tuttavia se i risultati archeologici daranno risultati positivi, allora, data la presenza di porfiria anche nelle tracce genetiche dell'antica grecia, sarà scoperto un collegamento fra i berserker e gli spartani delle termopili. Nel corso della storia i berserker sono spariti, tuttavia nell'età moderna la loro figura, data la personalità estremamente furibonda, ha acquisito molta popolarità. Per esempio nell'inglese moderno si usa l'espressione "to go berserk" quando una persona perde totalmente il controllo su di sé. Inoltre hanno ispirato numerosi personaggi della letteratura moderna, come Beorn de Lo hobbit di Tolkien e nella saga di Magnus Chase e gli dei di Asgard, spin-off di Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo, di Rick Riordan, uno dei membri della squadra dei protagonisti è proprio un autentico berserker, che si comporta come tale in battaglia. Anche nel mondo di anime e manga i berserk hanno fatto la loro comparsa

in diversi franchise come Vinland saga, Berserk (si chiama così), Neon Genesis Evangelion e Yu-Gi-oh. Dunque, anche se nella realtà i berserker non esistono più e di loro ci sono poche tracce, nell'immaginario il loro spirito combattivo persiste più forte che mai. Quindi, il mio consiglio, miei cari lettori, è che in alcune situazioni dovremmo cercare di essere anche noi dei berserker. Quando vi sentite perduti o in difficoltà, ricordate che la vostra vera forza dimora non nella realtà esterna, ma dentro di voi, nel cuore, e finché quest'ultimo batterà nei vostri petti, voi sarete sempre coraggiosi, inarrestabili e assolutamente invincibili... però mi raccomando.. a differenza loro, fate i bravi col prossimo e niente asce ;)

Valerio Antonucci

Premio Nobel per la pace 2024: in ricordo dei vinti

Quest'anno il premio Nobel per la pace è stato assegnato all'associazione Nihon Hidankyo, associazione nipponica che raccoglie le testimonianze e le richieste di tutti gli Hibakusha ossia coloro sopravvissuti ai bombardamenti atomici di Hiroshima e Nagasaki. Ma gli Hibakusha non sono dei "sopravvissuti". Il termine significa "coloro che sono stati colpiti dal bombardamento", ed è stato scelto per non creare differenze tra chi non è sopravvissuto all'esplosione, chi ce l'ha fatta ma è morto poco dopo per ustioni o tumori e chi invece è ancora in vita. In Giappone queste persone vengono trattate con profondo rispetto e con un forte senso di responsabilità nei loro confronti:

possono accedere gratuitamente a specifici trattamenti e cure mediche, inoltre possono risiedere per tutto il tempo che loro ritengono necessario in Giappone. Molti di loro, inizialmente, erano solo di nazionalità giapponese; infatti nel 1970 molti sopravvissuti di altre nazionalità cercarono di fare ricorso per ottenere lo status di Hibakusha. Solo nel 1978 molti coreani e Nippo-americani furono riconosciuti come tali. Ed è qui che entra in gioco l'associazione Nihon Hidankyo. Questa associazione cerca in ogni modo di recuperare le testimonianze e le persone che sono sopravvissute a questo terribile avvenimento. Ma non solo... Questa associazione si occupa anche di sensibilizzare la società cercando di evitare atteggiamenti razzisti nei confronti di queste persone. Molti Hibakusha hanno difficoltà a trovare lavoro o a contrarre matrimoni. Le donne sopravvissute difficilmente riescono a mettere su una famiglia e tutto questo perché la gente



pensa che le malattie che loro potrebbero aver contratto siano infettive e quindi contagiose. Come se fosse un comune raffreddore che si può "passare" da una persona all'altra. Queste affermazioni sono state smentite dopo attenti studi. Le donne fertili sopravvissute all'attacco atomico hanno la stessa probabilità di mettere al mondo figli con malformazioni delle comuni donne giapponesi. I tumori derivati dalle radiazioni non sono contagiosi, quindi gli Hibakusha possono vivere tra noi tranquillamente, senza ripercussioni. Ma il vero motivo per cui il Nobel per la pace è stato dato a questa associazione è l'impegno continuo che queste persone mettono per accelerare il disarmo nucleare. "Gli Hibakusha ci aiutano a descrivere l'indescrivibile, a pensare l'impensabile e a comprendere in qualche modo il dolore e la sofferenza incomprensibili causati dalle armi nucleari" Con queste parole la Nihon ha descritto il suo lavoro, aggiungendo poi: un giorno gli Hibakusha non saranno più tra noi come testimoni della storia. Ma con una forte cultura della memoria e un impegno continuo, le nuove generazioni in Giappone



stanno portando avanti l'esperienza e il messaggio dei testimoni" ricordando come sia importante preservare il ricordo di queste testimonianze anche quando i testimoni non ci saranno più.

Quest'anno ricorre l'ottantesimo anniversario del bombardamento atomico e come ogni anno il memoriale verrà aggiornato con i nomi di coloro che non ci sono più e con l'aggiunta dei nuovi nomi, se ce ne saranno. Gli Hibakusha vanno scomparendo lentamente, ma non deve per forza sparire anche il ricordo con loro.



Questo premio Nobel si inserisce in una serie di altri nomi che hanno lottato contro il riarmo atomico: 1962 Linus Carl Pauling, chimico e pacifista americano che lottò contro i test nucleari; 1974 Eisaku Sato, primo ministro giapponese che fece firmare gli accordi di non proliferazione nucleare. In conclusione è bene ricordare, soprattutto in questo periodo di conflitti e minacce nucleari, che l'evoluzione di questi armamenti ha reso il loro uso ancora più pericoloso e inutile.

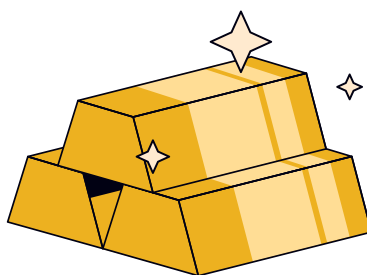
Alessandro Pirozzi

L'oro

Qualche mese fa ho scritto un articolo in cui ho parlato del ruolo del sale nei culti e del suo valore simbolico. Dopo aver esplorato il suo valore, oggi vi parlerò di un materiale ancora più prezioso: l'oro. A differenza del sale, l'oro è un elemento, e si può trovare sulla tavola periodica fra il platino e il mercurio, nell'undicesimo gruppo, periodo 6. Il suo numero atomico è 79 e il suo numero di massa 197, il suo simbolo è Au, che sono le iniziali del suo nome latino, cioè "aurum", da cui deriva anche l'aggettivo "aureo", che significa proprio, "fatto d'oro". Oltre a essere particolarmente raro, e dunque prezioso, l'oro ha anche una serie di caratteristiche fisiche che lo rendono particolare: è estremamente resistente al deterioramento e facile da conservare, però è anche uno dei materiali con la conducibilità elettrica maggiore in assoluto, con un valore di resistenza pari a 2,44 per 10 alla meno otto Ω/m (ohm su metri), a una temperatura neutra di 20°C (a temperature più elevate, la resistenza elettrica diminuisce ancora di più), ed è il metallo più duttile e malleabile attualmente conosciuto, tanto che con un solo grammo d'oro è

possibile realizzare un foglio con una superficie di un metro quadrato (e lo spessore di un 1/10000 di mm), o un filo dal diametro di 0,008 mm lungo un kilometro. Ricordate bene queste informazioni. L'oro presenta circa 71 forme isotopiche (varianti di un atomo con stesso numero atomico e diverso numero di massa), di cui solo l'isotopo già menzionato, il 197, che rappresenta la quasi totalità dell'oro in commercio, è stabile; tutte le altre forme sono radioattive, ma (come la stragrande maggioranza degli isotopi) estremamente rare; di queste l'isotopo più stabile è il 195, che ha un tempo di dimezzamento di 186 giorni. Nonostante queste sue caratteristiche, però, l'oro non ha quasi nessun utilizzo industriale al di fuori della gioielleria, a causa della sua rarità ed il suo costo elevato (ad oggi, 23/03/2025, un grammo d'oro vale 89,57 euro). Parlando sempre di oro in ambito commerciale e industriale, esso viene raramente usato in forma pura; in quanto si preferisce usare delle leghe. Normalmente il colore dell'oro è un giallo brillante e acceso, tuttavia è possibile trovare gioielli in oro con diverse gradazioni di colore. Perché avviene questo?

No, non è perché vi hanno ingannato, regalandovi un gioiello falso, ma perché, per la creazione di tale oggetto è stata usata proprio una di queste leghe. Nella gioielleria moderna di solito ogni lega è composta da una base di 75% di oro puro a 18 carati. Prima però di spiegare l'importanza di queste leghe, e la loro composizione, ritengo obbligatorio spiegare cosa sono i carati. Essi sono un'unità di misura non appartenente al SI usata in metallurgia e oreficeria. Ha la caratteristica di essere l'unità di misura di due grandezze diverse: massa e purezza. Per quanto concerne la massa, essa è molto semplice: un carato corrisponde a circa 0,2 grammi; in questo ambito è stato inventato verso gli anni '30 del 1800 in Sudafrica, per facilitare le misurazioni della massa di metalli e gemme preziose. In secondo luogo poi i carati misurano la purezza di un corpo: cioè quanta della massa di quest'ultimo appartiene all'elemento in questione. La massa del corpo viene analizzata e divisa in ventiquattro parti, ogni ventiquattresimo corrisponde a un carato. Quindi, facendo un esempio, se io acquisto una collana d'oro a 10 carati, 10/24 (5/12), ovvero il 41%, della massa di quella collana sono oro, il resto sono altri materiali che non ci interessano.



In proporzione, su 1000 g di oro, in un oggetto a 18K (carati), come la maggior parte dei gioielli, 750g sono effettivamente di oro. Perciò se io compro un anello d'oro a 18K, che pesa 4g, allora quell'anello conterrà al suo interno più o meno 3g d'oro. Detto ciò, ecco le principali leghe d'oro in commercio e i loro colori:

- Giallo chiaro: 75% oro 18K, 16% argento, 9% rame.
- Giallo neutro: 75% oro 18K, 12,5% argento, 12,5% rame.
- Rosa: 75% oro 18K, 9% argento, 16% rame.
- Rosso: 75% oro 18K, 4,5% argento, 20,5% rame.
- Blu: 75% oro 18K, 25% ferro.
- Bianco: 75% oro 18K, 25% miscela di palladio, nichel, argento e rame o zinco.



Le leghe dell'oro sono un pilastro fondamentale dell'oreficeria, in quanto, come sapete l'oro è estremamente malleabile, duttile e anticorrosivo, però è molto poco resistente dal punto di vista fisico, in poche parole si spezza facilmente e i metalli che vengono aggiunti nelle leghe gli consentono di aumentare la sua durezza e quindi la resistenza alle forze fisiche. Per quanto riguarda invece la produzione di lastre sottili e fili, invece, viene eseguito un processo inverso, e si usano masse di oro quasi o totalmente pure, in quanto le leghe diminuiscono le proprietà di malleabilità e duttilità dell'elemento. Dal punto di vista storico, l'oro, grazie alle sue qualità prima visive e poi fisiche è sempre stato un simbolo di potere, e sotto questo aspetto si divide nelle due interpretazioni che hanno come base le due caratteristiche fondamentali dell'oro: la bellezza, e le capacità come materiale. Sotto il punto di vista materiale, l'oro è stato simbolo di nobiltà, ricchezza e forza, tanto che per millenni è stato il materiale principale per la costruzione di oggetti di potere, come corone e scettri.

La bellezza invece è qualcosa di intangibile e legata al senso della vista, dunque alla luce; in questo ambito l'oro è il simbolo del potere divino. Esempi di questo punto di vista si trovano nella religione ebraica, dove nella Torah l'oro è simboleggiato la luce divina e nel cristianesimo, dove rappresenta il mondo trascendentale e ultraterreno di Dio, infatti è stato usato, durante tutto il Medioevo, per fare da sfondo a affreschi e mosaici.

Questi attributi derivano sicuramente dalle peculiarità che l'oro possiede: è raro, è bello ed è in grado di assumere moltissime forme e di essere modellato a proprio piacimento. L'utilità dell'oro è stata scoperta dai

sumeri ancora prima della scoperta di quella del rame. Gli egizi si vantavano che nella loro terra l'oro fosse comune come la polvere e nell'antico testamento, YHWH (tetragramma che ha come significato "Dio") affida a Mosè di costruire un'arca in oro puro e nel vangelo secondo Matteo, è stato il dono di Melchiorre a Gesù. Si potrebbe andare avanti per ore ed ore a parlare di come questo prezioso metallo sia stato un simbolo di sacralità e forza nelle varie culture e di come queste ultime lo usavano; per esempio i greci lo consideravano come "Figlio di Zeus", e per i buddisti è equiparato alla "retta via", ma



lo spazio a nostra disposizione per l'articolo è già terminato, spero che il testo vi sia piaciuto almeno al 75% (18 carati di apprezzamento) e vi ringrazio per l'attenzione.

Valerio Antonucci

Progetto SNAP 2025

SNAP, Simulazione Nazionale Assemblea Parlamentare, è un progetto di United Network che simula l'assemblea parlamentare italiana. Prende luogo a Roma in date variabili, di solito intorno a metà del secondo quadrimestre e dura tre giorni, nei quali, nei primi due gli studenti, nei panni di onorevoli formeranno una commissione parlamentare specifica, e nel terzo, saranno dei veri e propri deputati.

Quest'anno il tema dell'assemblea era l'istituzione della figura dello psicologo nelle scuole in ordine di preservare e migliorare la salute mentale degli alunni e diversi studenti del Copernico, me compreso, hanno fatto parte del progetto e si sono distinti, ottenendo menzioni d'onore e facendo parte dei due gruppi parlamentari migliori: Innovazione e Libertà e Civitas Concordie.



Ladri Gentiluomini

Il "ladro gentiluomo" è una figura affascinante che combina l'arte del furto con eleganza, astuzia e un codice morale. Questo archetipo nasce nella letteratura popolare del XIX secolo, in particolare nei feuilleton e nei romanzi gialli. I ladri gentiluomini non rubano per necessità, ma per il gusto dell'avventura o per una causa più alta, spesso sfidando le convenzioni sociali, con l'obiettivo tipicamente di fare del bene.

I Ladri Gentiluomini più iconici sono:

- Arsène Lupin: Creato da Maurice Leblanc nel 1905, Lupin è il ladro gentiluomo per eccellenza. Con il suo fascino e la sua intelligenza, ruba ai ricchi e spesso restituisce ai meno fortunati, incarnando un moderno Robin Hood.

- A.J. Raffles: Protagonista dei racconti di E.W. Hornung, Raffles è un ladro sofisticato che utilizza il suo status sociale per compiere furti audaci.

- Robin Hood: Robin Hood è considerato un precursore di questo archetipo di personaggio. Egli è un eroe popolare del Regno Unito, che rubava ai ricchi per dare ai poveri

- Lupin III: Nipote immaginario di Arsenio Lupin, è il protagonista di una famosa serie manga e anime giapponese.

I ladri gentiluomini condividono alcune particolari qualità distintive:

- Astuzia e Intelligenza: Pianificano i loro colpi con precisione.

- Fascino e Eleganza: Utilizzano il loro carisma per ingannare le vittime.

- Codice Morale: Spesso rubano solo a chi lo "merita", come i ricchi o figure corrotte. Questi personaggi hanno influenzato non solo la letteratura, ma anche il cinema, la televisione e i fumetti. La loro popolarità risiede nella capacità di sfidare le regole con stile, rendendoli eroi anticonvenzionali.

Pier Giorgio Torelli

Le armi storiche

Vi hanno mai affascinato le armi bianche? Intendo quelle come spade, coltelli, asce, che vediamo spesso solo in opere di finzione? Oggi ho deciso di portarvi una ricerca su di queste, dandovi un'idea di come i nostri antenati combattevano a distanza ravvicinata, prima dell'invenzione dei cannoni a mano (che sarebbero divenuti pistole).

Europa del Sud (Italia, Francia, Germania etc...)

In questa regione, le armi bianche si sono evolute per rispondere alle esigenze di cavalieri e soldati:

- Stocco: Una spada lunga e sottile, progettata per colpire di punta, ideale contro le armature.

Queste lame erano utilizzate principalmente per duelli. Si utilizza tutt'oggi nella scherma.

- Sciabola: Introdotta più tardi, era una spada ricurva usata principalmente dalla cavalleria.

- Spadone a due mani: Utilizzato dai mercenari, come i famosi "Lanzichenecchi". Era molto popolare in Germania, e lì si diffusero diverse tecniche avanzate sul suo utilizzo strategico

- Daga: Un'arma corta, spesso usata come complemento alla spada. Questa in genere era utile per distrarre l'avversario, in quanto egli doveva fronteggiare due lame contemporaneamente.

Regione Scandinava (Vichinghi)

I Vichinghi erano noti per le loro abilità belliche e le armi distintive:

- Ascia da battaglia: Simbolo iconico, utilizzata sia per combattere che per intimidire. Spesso avevano due lati taglienti per renderle più utili in battaglia.

- Spada vichinga: Lama larga e corta, progettata per colpi potenti.

– Lancia: L'arma più comune, economica e versatile.

– Scramasax: Un coltello lungo, usato sia come arma che come utensile.

Asia (Giappone, Arabia, Cina)

Le armi bianche asiatiche riflettono le diverse culture e tradizioni:

– Giappone: La katana, una spada curva e affilata, era l'arma dei samurai. Il tanto e il wakizashi erano spade più corte, usate per il combattimento ravvicinato.

Esiste anche un'altra lama simile, detta *ōdachi* o *nōdachi*, dalle dimensioni maggiori della Katana (in genere intorno ai 1,70 cm!) tuttavia non siamo certi del suo uso in battaglia. Le teorie più accreditate dicono che erano impiegate per la cavalleria.

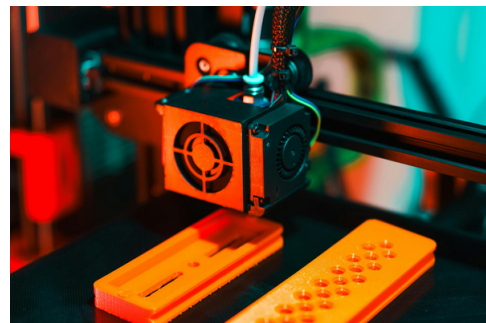
– Arabia: Il *khanjar*, un pugnale ricurvo, e la *scimitarra*, una spada curva, erano simboli di status e abilità.

– Cina: La *dao*, una sciabola a lama singola, e il *jian*, una spada dritta a doppio taglio, erano le armi principali.

Le armi bianche non erano solo strumenti di guerra, ma anche simboli di cultura e status sociale. Ogni regione ha sviluppato armi uniche, adattate alle proprie esigenze e tradizioni: Gli stocchi, ad esempio, erano le armi preferite degli aristocratici. Le Katane, erano l'orgoglio dei Samurai, e le asce da guerra erano compagne amate dei vichinghi.

Con l'invenzione, sempre migliorata, di cannoni a mano, moschetti e pistole, tuttavia, l'uso di queste armi è andato man mano perduto.

Pier Giorgio Torelli



Le armi storiche

Una breve panoramica

Questo articolo è stato realizzato con diverse informazioni apprese durante il corso "StampaMania 3D", che si è tenuto recentemente al Copernico.

La stampante 3D è una nuova tecnologia rivoluzionaria che consente di creare oggetti tridimensionali partendo da un modello digitale (file di tipo STL, che vengono "divisi" in tanti strati che vengono letti dalla stampante). Il processo, noto come fabbricazione additiva, costruisce l'oggetto strato dopo strato.

La stampa 3D utilizza una grande quantità di materiali diversi, ognuno con caratteristiche specifiche:

– Polimeri: Come PLA e ABS, ideali per oggetti leggeri e resistenti.

– Metalli: Titanio, acciaio e alluminio per applicazioni industriali e mediche.

– Resine: Utilizzate per dettagli precisi e superfici lisce.

– Materiali biologici: In campo medico, per la creazione di tessuti e organi artificiali.

– Altri materiali: Come ceramica e cemento per applicazioni architettoniche.

La stampa 3D sta aprendo nuove opportunità nel mondo del lavoro:

Design e ingegneria: Creazione di modelli e ottimizzazione dei processi di stampa.

Produzione industriale: Utilizzo della stampa 3D per ridurre i costi e migliorare l'efficienza.

Medicina: Progettazione di protesi, impianti e strumenti chirurgici personalizzati.

Arte e moda: Creazione di opere uniche e accessori innovativi.

Ricerca e sviluppo: Innovazione nei materiali e nelle tecnologie di stampa.

La stampa 3D non solo sta trasformando il modo in cui produciamo oggetti, ma sta anche creando un ecosistema di opportunità per professionisti e imprenditori.

Pier Giorgio Torelli

Io l'ho visto



Oggi per la rubrica “io l’ho visto” voglio cominciare chiedendovi: Qual è il vostro film horror preferito?

Forse qualcuno ha già colto la citazione, in ogni caso sto parlando di Scream la terrificante saga di film thriller-splatter ideata del geniale Wes Craven nel lontano 1996 e che oggi conta fino a sei film. Ed è proprio di quest’ultimo che vi voglio parlare. Scream 6, uscito al cinema appena un anno fa, è l’ultimo capitolo della saga. Il regista purtroppo non è Craven in quanto lui ci ha lasciati già da qualche anno, però

questo non pregiudica l’ottimo lavoro fatto.

Ambientato a New York, evento inedito per questa saga che difficilmente si è mossa da Woodsboro (l’esempio classico della piccola cittadina americana del mid-west) la vicenda ruota intorno alle due protagoniste sopravvissute al massacro del quinto film e al loro gruppo di amici, tutti trasferiti a New York per frequentare il college e cercare di sfuggire dai traumi del passato. Qui vengono però di nuovo perseguitati da un assassino, il sesto Ghostface, che

che sembra però intenzionato a smascherare la vera indole della protagonista Samantha Carpenter, che viene accusata di essere la vera mente criminale dietro gli assassini del quinto film in quanto fidanzato di uno dei due Ghostface. Infatti come ci viene svelato, Samantha non solo era la fidanzata di uno degli assassini, ma anche la nipote di Billy Loomis uno dei due assassini del primo film. E così tra omicidi, inseguimenti, rivelazioni di traumi passati, momenti goliardici e grandi ritorni il film procede in un crescendo di suspense fino all’atto finale.

La storia si conclude in quello che viene definito un santuario per gli assassini, ossia un vecchio teatro dove sono conservati tutti i cimeli dei vecchi assassini, dai costumi ai coltelli fino a vestiti delle vittime ancora macchiati di sangue. Un violento massacro porterà non solo a svelare la faccia dietro la maschera che noi conosciamo, ma anche a scoprire i traumi interiori delle due sorelle, un rapporto complicato di protezione l’una dell’altra. Da fan di vecchia data della saga il film mi ha stupito. Non pensavo che il sesto capitolo della saga potesse essere stupefacente come i primi,

(continua a pag. 23)

ma mi sbagliavo. Il classico cliché: "Nulla è come il primo!" con questo film è stato smentito. Il principale punto di forza è il nuovo: tutto è nuovo, ribaltabile e allo stesso tempo strabiliante. Si discosta da ciò che il primo aveva stabilito portando novità che lasciano anche il fan più accanito piuttosto di stucco. La prima novità è l'ambientazione stessa: la città di New York. Non esiste nulla di più diverso da Woodsboro. New York è enorme e sempre piena di gente, sembra quasi impossibile per Ghostface, un assassino sfuggente e capace di passare quasi sempre inosservato, eliminare le sue vittime una dopo l'altra. Ed è proprio questo che stupisce: Ghostface ci riesce e sembra inarrestabile! È un perfetto bilanciamento tra novità travolgenti e vecchie cliché. Un mix che se non fosse così perfettamente bilanciato disgusterebbe. Troppe novità tutte insieme stravolgono e oltraggiano. Troppi vecchi ritorni... ti fanno rimpiangere di aver pagato il biglietto! Oltre a questo un cast stellare, il ritorno di vecchi personaggi e omicidi... barbarici? No; sensazionali, esagerati e emozionanti? Questo sì, completano una recensione di un film più che positiva.



Ma da buon critico che si rispetti non si può sorvolare su alcune criticità: la figura di Samantha a mio giudizio è troppo centralizzata. Nel senso che tutti gli altri personaggi, persino la sorella, è come se passassero in secondo piano. Va bene creare una storia intorno al protagonista, ma non dimentichiamoci che un film con un solo personaggio è un film noioso. Caratterizziamo di più questo circolo di amici di Samantha, diamo loro personalità e motivo per essere ricordati e per rimanere nei nostri cuori! Altro punto di debolezza del film è la critica. Vengo a spiegarmi: ogni film di Scream della saga era come una presa in giro degli horror di quel tempo. Come se Scream volesse in qualche modo rappresentare tutti gli stereotipi dei film horror di quel periodo e cercare di prendere in giro queste teorie esagerandole. È un

chiaro elemento fondante della stessa saga che l'ha caratterizzata e distinta dalle altre saghe di film horror. In questo film questa presa in giro sembra assuefatta, come messa da parte a favore di costruire una trama solida su cui basare i prossimi film. Speriamo che funzionerà questa scelta nei prossimi capitoli (a cominciare dal già annunciato Scream 7). Per me va bene cercare di dare spazio alla storia, anche perché è l'elemento essenziale per una saga di film. Tuttavia la "critica goliardica Screamiana" è qualcosa che mai nella storia si è visto nei film horror, perciò non va tralasciato. Non parlo come fan nostalgico, che ama il primo e che tutto quello che c'è dopo è spazzatura, ma cerco solo di non perdere qualcosa che rende Scream unico per quello che è: un film che tutti gli stereotipi temono! E che tra un urlo di terrore e un balzo sulla poltrona riesce anche a farti strappare un sorriso. Alla fine Scream 6 mi è piaciuto almeno quanto il primo perché mi ha stupito e perché è spaziale, emozionante e a dir poco esagerato. E il troppo a volte non stroppia, anzi sazia. Quindi se Ghostface chiama e chiede qual è il mio film horror preferito risponderò Scream 6 senza remore!

Alessandro Pirozzi

TikTok sarà vietato negli Stati Uniti

Quando la sera del 18 gennaio 2025 si cercava di aprire TikTok, in Italia non sembrava esserci nulla di strano, ma questa realtà non è stata la stessa che si è presentata negli Stati Uniti. Infatti, se si provava ad aprire l'app quella sera o anche il giorno dopo, appariva un messaggio che diceva che il social non poteva essere utilizzato al momento. Quando la notizia è arrivata alla società che possiede TikTok, ByteDance, questa ha risposto scusandosi per il disagio e chiedendo agli utenti di rimanere aggiornati.

Il giorno dopo, TikTok tornò a funzionare perfettamente senza nessuna spiegazione del blocco all'interno del social, quindi senza ulteriori messaggi nell'app. Le cause del blocco negli US sono state del tutto volute, infatti Trump ha deciso di rimuovere TikTok in tutto il suo territorio, per poi renderlo nuovamente disponibile il giorno dopo. Questa storia però va avanti già da non poco tempo. Nel 2017, l'azienda cinese ByteDance acquisisce un miliardo di dollari da Musical.ly per poi integrarlo dopo nove mesi in TikTok,



rendendo l'app una piattaforma globale. 2 anni dopo, nel 2019, l'azienda ha dovuto pagare una multa di 5.27 milioni di euro per aver violato le leggi statunitensi sulla privacy dei minori e, nello stesso anno, alcune indagini hanno sollevato dubbi sulla possibile censura di contenuti sensibili per il governo cinese. Queste indagini hanno portato il presidente degli Stati Uniti d'America, Donald Trump, a cercare di vietare TikTok in tutto il suo territorio. Questo tentativo fu fermato dalle corti federali, ma, nell'aprile dello scorso anno, il nuovo presidente americano, Joe Biden, riesce a firmare una legge che vieta l'uso di

TikTok negli Stati Uniti, a meno che la società, ByteDance, non venda il social ad un acquirente non cinese entro il 19 gennaio 2025. Una volta scaduto il tempo disponibile, TikTok va offline in tutti gli US, anche se il blocco dura solo poche ore. Infatti, il nuovo presidente, Donald Trump, firma un ordine esecutivo lo stesso giorno del suo insediamento, concedendo altri 75 giorni di tempo alla società, quindi fino al 4 aprile. Dopo aver comunicato i nuovi dazi (una tassa da pagare per beni di un altro stato), ByteDance risponde affermando che non vuole vendere il proprio social poiché non è possibile sotto qualunque aspetto,

(continua a pag. 25)



che sia di tipo tecnologico, commerciale e legale. Nel corso della prima settimana di aprile, Trump posticipa nuovamente questa scadenza al 13 giugno, quindi di altri 75 giorni. Questa scelta è motivata dal fatto che ritiene necessario un tempo maggiore per lavorare ai dettagli della vendita, come per esempio una possibile negoziazione sui nuovi dazi per la Cina, aumentati dal 20% al 54%.

Nei giorni a seguire dopo il blocco, molti utenti hanno notato un cambiamento nella loro fyp ("for you page", ovvero la sezione del social in cui appaiono i video, chiamati anche tiktok).

In particolare, nella fyp di numerose persone sono comparse meno live e meno video sponsorizzati. Da queste testimonianze, si ha la possibilità di supporre che, tra il 18 ed il 19 di gennaio, è stato modificato l'algoritmo di TikTok, che regola la comparsa del tipo di contenuti che appaiono ad ogni utente. Si ha la certezza di questo cambiamento nella fyp dalle testimonianze, ma non del cambiamento nell'algoritmo poiché né da Trump e né da ByteDance si ha avuto una conferma.



Nonostante ciò, TikTok è talmente diffuso proprio grazie al suo algoritmo, ritenuto da molti misterioso, motivo per il quale numerosi capi di società, come quella di Amazon, si sono offerti di acquistare il social cinese.

Fabrizio Salvati

OGM: questione di bioetica.

Cosa si può definire giusto? Cosa invece sbagliato? È impossibile dare una precisa definizione di etica e morale. Kant, filosofo tedesco, affermava che: "se vuoi comportarti in modo etico non fare agli altri ciò che non vuoi venga fatto a te". Riduttivo come modo di pensare, on credete? Però in fondo è giusto. Ma in ambito biologico? Cosa è etico e morale? Quando la scienza si spinge troppo oltre per la ricerca? Per rispondere a questa domanda ho deciso di portarvi due casi di OGM, organismi geneticamente modificati, e come la loro causa si sia evoluta. Nel 2006 una ricerca sul *Solanum Tuberosum* ha portato alla creazione dei primi vaccini edibili, ossia vaccini contenuti all'interno degli alimenti che noi solitamente mangiamo. Infatti le *Solanum Tuberosum*, non sono altro

che le comuni patate da cucina. I migliori risultati sono stati prodotti con i vaccini contro la Gastroenterite e l'Epatite di tipo B. Per quanto riguarda la Gastroenterite si è scoperto che gli antigeni di quel virus sono presenti all'interno del sangue del topo e che potevano tranquillamente essere trasferiti all'interno delle cellule vegetali della patata e nelle cellule di molti animali da fattoria che venivano vaccinati. L'assunzione di questo cibo permetteva, in seguito, alle cellule umane di assorbire questi antigeni e diventare immuni alla Gastroenterite. Per quanto riguarda l'Epatite di tipo B l'antigene del vaccino è stato unito alle cellule delle patate rendendole però delle patate transgeniche. Tuttavia prima è stata testata sul topo, poi sull'uomo. La risposta antigenica è persistita per circa cinque mesi. L'unico problema è che la cottura delle patate elimina l'antigene. Questo comporta il dover mangiare le patate crude, cosa che porta a problemi di digeribilità e mal di stomaco. Infatti gli stessi scienziati che hanno sperimentato il vaccino hanno sofferto di mal di stomaco quando hanno provato a sperimentarlo su loro stessi.

Continua a pag. 26

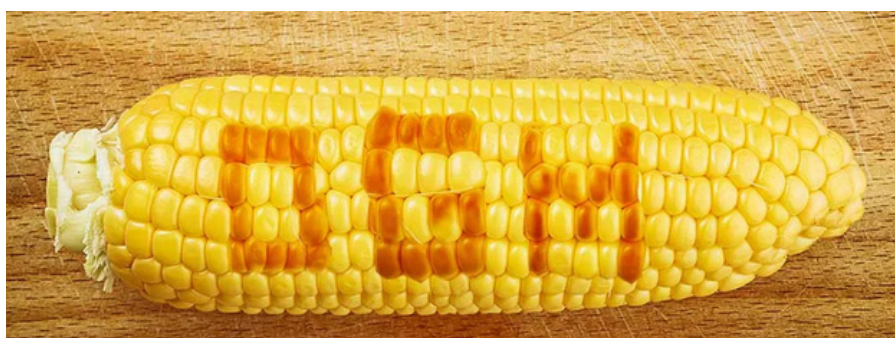
L'uso della patata era però in un certo senso obbligatorio a causa del fatto che è un organismo modello. Tuttavia una ricerca più approfondita avrebbe potuto portare alla scoperta di vaccini su prodotti che possono essere ingeriti a crudo. Ma i soldi per la ricerca non sono mai arrivati. E il progetto è morto per mancanza di fondi. Ma abbiamo il rovescio della medaglia. Chi non conosce gli OGM? Quei prodotti che a volte becchiamo il supermercato con il bollino con la sigla stampata sopra. Ebbene, sapete cosa significa quella sigla? Organismo Geneticamente Modificato! Significa che ortaggi, frutta, carne e pesce con quel bollino hanno subito delle modifiche genetiche durante il processo di crescita per aumentarne, e alterarne, la produzione. Ne è un esempio il mais Bt, o MON 810, un mais la cui capacità di sopravvivere agli insetti è stata aumentata per preservarne la produzione. Addirittura il suo progetto è sotto brevetto per la Monsanto Company, una nota azienda di produzione di cereali americana.

La ricerca svolta per arrivare alla produzione di questo prodotto, però, non è stata stroncata. Anzi è proseguita senza troppi intoppi. Ma perché? Anche questo prodotto deriva da mutazioni e alterazione geniche e anche questo prodotto può essere consumato. Ma allora come mai i fondi per questa ricerca non sono stati tagliati come per i vaccini edibili? Come mai allora i vaccini edibili, che presentano l'uso dello stesso tipo di tecnologie del mais, non hanno ricevuto fondi? La ricerca e la successiva creazione di questo tipo di vaccini avrebbe innovato il mercato, soppiantando la produzione dei vaccini tradizionali. Questo avrebbe obbligato le aziende a cambiare strategie di produzione, portando a costi eccessivi. Invece il mercato attuale è meno costoso, quindi più conveniente per le aziende, e di conseguenza non vi è motivo per incentivare la produzione e la ricerca soprattutto dei vaccini edibili. E così stop ai finanziamenti. Alla fine il problema non è biotecnologico, quanto più bioetico. Come abbiamo



sottolineato le tecnologie usate per la creazione sia del mais Bt, sia dei vaccini edibili sono le stesse; perciò il problema non è il rischio che queste tecnologie hanno sul genere umano, quanto più l'uso che se ne fa. Se queste tecniche fossero usate non per il profitto di grandi aziende, ma piuttosto per lo sviluppo di tecniche mediche che porterebbero a grandi rivoluzioni sicuramente il valore di queste ricerche sarebbe più apprezzato, a cominciare dal sacrificio dei ricercatori. Quando un gruppo di ricercatori avvia un progetto è un sacrificio per loro. I giorni chiusi in laboratorio, i rischi che corrono venendo a contatto con sostanze spesso molto pericolose, ma anche la stessa sperimentazione che a volte devono condurre su loro stessi. E molto spesso per un ricercatore dover concludere un progetto su cui ha lavorato tanto per mancanza di fondi è un duro colpo, non è facile rinunciare a mesi di duro lavoro perché il mercato non è volenteroso di cambiare per ciò che tu hai scoperto.

(continua a pag. 27)



(segue da pag. 26)

La ricerca è progresso, senza di essa non vi è futuro. Non pensiamo che solo perché è un problema che non riguarda noi, ma le generazioni che verranno molto dopo di noi, abbiamo il diritto di fregarcene e pensare solo al nostro profitto. Pensiamo al prossimo nostro, perché spesso è colui che ci salverà la vita.

Alessandro Pirozzi
Prof. Terraciano.

La gerarchia angelica

Continua dal n.1 di dicembre 2024

Nonostante la gerarchia angelica sia molto dettagliata e ferrea riguardo ai ruoli di ogni angelo, ci sono due angeli che fanno eccezione. Del primo ve ne ho già parlato ed è l'arcangelo Michele: essendo egli l'incarnazione della forza divina, nonostante faccia parte di un ordine molto basso, ha grande prestigio, in situazioni di conflitto, come nello scontro contro Lucifero, prende il comando di tutte le forze angeliche e, il suo potere supera addirittura quello dei Serafini. E poi c'è Metatron, quello che si potrebbe definire come "l'angelo finale". Metatron è l'angelo più potente in assoluto, la sua forza supera

addirittura quella di Michele ed è seconda solo a Dio. Egli è contemporaneamente un serafino e l'ottavo arcangelo, incarnando la vicinanza agli umani degli uni e la potenza e l'amore per Dio degli altri. Essendo proprio un punto di incontro tra questi due cori, Metatron viene talvolta rappresentato, soprattutto nel vecchio testamento rabbinico, con dodici ali, due ali degli arcangeli moltiplicate per le sei dei serafini. Metatron è così devoto al Signore che ha il permesso di sedere accanto al suo trono e di fargli da scriba, prendendo nota delle sue parole. Essendo l'unica figura celeste ad avere accesso al piano del Signore, egli è considerato come "il portavoce del Divino", inoltre, secondo la tradizione rabbinica, è anche l'angelo che fu inviato da Dio a combattere contro Giacobbe. La luce che emette Metatron è talmente potente che quando Elisha entrò nel paradiso e lo vide, affermò che vi erano due poteri nel cielo, due divinità; dunque Metatron venne colpito ripetutamente con 60 colpi di bastone infuocato, per dimostrare che era un angelo e poteva venir punito. Metatron è anche il possibile creatore del cosiddetto cubo di Metatron, o frutto della vita, una figura geometrica composta da tredici cerchi disposti a formare due circonferenze da sei cerchi ciascuna e uno centrale. Il centro di ognuno, chiamato nodo, è collegato

tramite diverse linee ai nodi di tutti gli altri cerchi, creando un totale di 78 linee. Tramite il cubo di Metatron è possibile comprendere meglio la realtà. Parlando appunto di vita, secondo la nostra religione al centro dell'Eden, Dio creò due alberi, l'albero della vita e l'albero della conoscenza del bene e del male. Da questi crescevano poi i rispettivi frutti, il frutto della vita, il cubo di Metatron, e il frutto della conoscenza, la mela dell'Eden. Secondo le tradizioni ebraiche e cristiane, Dio aveva intenzione di far mangiare ad Adamo ed Eva il frutto della vita, che li avrebbe resi immortali, come gli angeli, e dunque l'uomo sarebbe diventato parte del regno celeste. Chiese perciò alla coppia di non mangiare il frutto dell'altro albero della conoscenza, che sì, gli avrebbe concesso il dono della saggezza e, per l'appunto, della conoscenza, ma li avrebbe anche costretti a morire. Adamo ed Eva ai tempi non erano ancora completi, erano più simili agli animali, non avevano ancora il dono della ragione ed agivano più per istinto. Il demonio approfittò di questo loro stato mentale e, avvicinandosi ad Eva, gli disse che la mela dell'Eden avrebbe concesso a lei ed al marito il dono della sapienza. Essendo abituati alla gentilezza degli angeli e del Signore, e non potendo ancora immaginare

(continua a pag. 28)

(segue da pag. 27)

cosa fosse l'inganno, Adamo ed Eva caddero nella trappola del diavolo. Mangiarono la mela e ottennero la conoscenza e tutte le sue conseguenze, sia positive che non, come ad esempio il pudore, e condannarono tutta la loro stirpe ad un unico destino: la morte. Il peccato originale è quindi l'aver disobbedito alle regole dateci da Dio, e la nostra condanna a morire; c'è una soluzione? La risposta è sì: l'Apocalisse. Una volta che il genere umano sarà infatti sparito dalla Terra, il "patto" stretto col frutto della conoscenza sarà terminato, dunque avverrà il ritorno del Messia, che trasporterà le anime di tutte le persone meritevoli verso il regno dei cieli, dove potranno avere nuova vita e potranno mangiare il cubo di Metatron, ricongiungendo una volta per tutte il genere umano con Dio. La gerarchia ebraica è ben diversa, essa divide gli angeli in dieci ranghi, che, partendo dal più basso sono:

- Ishim: esseri antropomorfi che appaiono ai profeti e che sono talmente semplici che anche la mente umana può quasi arrivare a comprendere.
- I cherubini
- Bene Heloim: i figli di esseri divini

- Heloim: nome particolare, normalmente riferito a YHWH (Dio), ma in questo caso a una categoria più generale di angeli.
- Malakhim: che compiono il ruolo di messaggeri per il Signore
- I serafini
- Hashmallim: ovvero quella categoria di angeli che nella gerarchia cristiana sono le dominazioni.
- Erelim: i troni
- Ophanim: genere di angelo molto simile agli erelim
- Merkavah Ha Kodesh: esseri angelici incarnati dalle stelle delle costellazioni circumpolari (il Grande carro) e dal polo nord celeste. Infine c'è la gerarchia cabalistica, che ha come base quella ebraica a cui però sono state applicate pesanti modifiche grazie alla lettura dei testi sacri e della Bibbia. La cabala è proprio un punto di incontro tra l'ebraismo e tutte le sue dottrine esoteriche e occulte e prevede l'esistenza di 72 angeli ognuno di essi legato ad altrettanti segmenti nello zodiaco, che insieme formano degli oroscopi. Il numero 72 è poi associato anche al nome di Dio nella cabala, cioè Shemhamphorash, creato usando una o tre lettere dei nomi di ognuno dei 72 angeli. Oltre a ciò, la cabala prevede una struttura diversa dell'albero della vita: secondo la religione cristiana, esso ha la forma di un normale albero con numerosi rami o di una croce, come quella sulla quale

Cristo fu crocifisso, o un'unione di entrambe le versioni, mentre invece secondo la cabala esso è una struttura composta da dieci elementi chiamati sephirot posti ad esagono ed è per questo chiamato albero sefirotico. Sempre secondo la cabala, i Sephiroth sono i dieci strumenti, le dieci modalità con cui Dio (Shemhamphorash) è emerso dal Ein Sof, l'uno infinito, l'assenza di fine che compone Dio nella sua forma più naturale e primordiale e dalla quale lui si innalza proprio grazie ai Sephiroth. Ad ogni Sephirot è sono associati degli attributi, una parte del corpo, una o più persone bibliche e delle associazioni simboliche: - Malkhut: è la Presenza, il Regno e l'ultimo dei Sephirot, a esso sono associati la bocca, Rachele (seconda moglie di Giacobbe) e re Davide, rappresenta l'Ovest, Gerusalemme, l'Oceano, la Luna, il tempio, la Torah orale e l'albero della conoscenza.

- Yesod: è il Fondamento e il Giusto, è rappresentato dagli organi genitali maschili e femminili e si lega alle figure di Giuseppe e di re Salomone, rappresenta la pace, il bastone ed il Sabato.

- Hod: è il Giusto, ma anche la Gloria, la Regalità, la Maestà, la gamba sinistra e Aronne, la fonte della saggezza e il Cherubino.

(continua a pag. 29)

- Netzach: è l'Eternità, la Vittoria, la resistenza, viene rappresentato dalla gamba destra, da Mosè ed è il ringraziamento.

- Tiferet: è la Bellezza, il principio armonizzante, la Compassione, si incarna nel torso, ed è Giacobbe, oltre che l'Est, il cielo, la Torah scritta e l'albero della vita.

- Gevurah: è Potere, Timore, Giustizia, la mano e il braccio sinistro, si rappresenta in Isacco, nel Nord, nell'Oro e nel Sangue.

- Chesed: è la Benevolenza, l'Amore, la Misericordia e la Clemenza, a esso sono associati la mano e il braccio destro, le personalità di Abramo e Aronne, il Sud, il Latte, l'Argento e il Mattino.

- Binah: la Comprensione, il principio femminile di Dio, l'Utero da cui tutto ebbe origine, si rappresenta tramite il cuore e l'emisfero cerebrale sinistro, Noè e Lea (prima moglie di Giacobbe) e significa Pentimento, Primavera.

- Chokmah: è la Saggezza, l'Inizio, il principio maschile di Dio che fecondò la Binah, esso è Mosè ed Adamo, rappresenta il Pozzo ed il Vino.

- Keter: primo dei Sephirot, egli è la Corona, la prima Volontà, il Divino Nulla, viene rappresentato dal Messia e viene associato all'inesistenza del Pensiero, ai colori Bianco e Nero. La gerarchia angelica cabalistica ha lo stesso aspetto e divisione di quella

ebraica, tuttavia ogni coro è comandato da un arcangelo, ha una sua traduzione esoterica e corrisponde a uno dei sephiroth:

- Ishim
Traduzione: Persone
Arcangelo: Sandalphon, l'angelo dell'azione che trasporta agli uomini la forza divina
Sephirah (sephiroth al singolare): Malkuth

- Cherubini
Traduzione: I Forti
Arcangelo: Gabriele
Sephirah: Yesod

- Bene Elohim
Traduzione: Figli divini
Arcangelo: Michele
Sephirah: Hod

- Elohim
Traduzione: Dei
Arcangelo: Haniel, l'angelo della gioia
Sephirah: Netzach

- Malakhim
Traduzione: Messaggeri, angeli
Arcangelo: Raffaele
Sephirah: Tiferet

- Serafini
Traduzione: Gli Ardenti
Arcangelo: Khamael, l'angelo dell'amore puro, il cui nome significa "Colui che vede Dio", fu anche colui che cacciò Adamo ed Eva dall'Eden
Sephirah: Gevurah

- Hashmallim
Traduzione: Gli Elettrici
Arcangelo: Zadkiel, conosciuto anche come Sachiel, è l'angelo della benevolenza e della libertà, e il suo nome significa "Giustizia di Dio"
Sephirah: Chesed

- Erelim
Traduzione: Troni
Arcangelo: Tzaphkiel, angelo misterioso di cui non si sa quasi nulla.
Sephirah: Binah

- Ophanim
Traduzione: Ruote
Arcangelo: Raziel, l'angelo dei segreti e dei misteri, il cui nome significa "Segreto di Dio", sovrintendeva al trasporto della conoscenza dalla sfera divina a quella terrestre e scrisse un prezioso manoscritto, il Sefer Raziel HaMalakh, che conteneva tutta la coscienza nell'universo, con l'intento di regalarlo ad Adamo. Degli angeli caduti lo rubarono, gettandolo in mare, ma l'arcangelo Raffaele riuscì a ritrovarlo e lo restituì al proprietario
Sephirah: Chokmah

- Hayot Ha Kodesh
Traduzione: animali Santi
Arcangelo: Metatron
Sephirah: Keter.

Alcune fonti narrano anche di un undicesimo Sephirah: Daat. Essa rappresenta la sintesi di tutti gli altri Sephirot e di natura invisibile. Il mio articolo è giunto al termine, ci sarebbe ancora tanto da dire sugli angeli, come per esempio le loro rappresentazioni in epoca moderna in show televisivi e serie tv come Hazbin Hotel e Neon Genesis Evangelion, dove tendono spesso ad

(continua a pag. 30)

avere il ruolo di antagonisti, tuttavia penso di aver già detto abbastanza. Spero che il mio articolo vi sia piaciuto e vi abbia anche un minimo appassionato alla sfera angelica del mondo ecclesiastico così come ha fatto con me. Ricordatevi... anche se a volte può sembrare che la vita stia andando in mille pezzi, lassù, in alto nei cieli, c'è sempre qualcuno pronto ad aiutarvi e ad indicarvi la giusta via, non siete mai veramente da soli, ora spiegate le vostre ali e illuminate il vostro cammino.

Valerio Antonucci

Spazio creativo

Continua dal n.1 di dicembre 2024

L'inquietudine del non detto

Non lo dico mai a nessuno. Non posso. Ho paura che se lo dicessi, si aprirebbe una voragine sotto di me, e crollerebbe tutto. Tutto quello che sono. O, meglio, tutto quello che faccio finta di essere. Ho paura dei cambiamenti. Ecco. L'ho detto. Paura di svegliarmi un giorno e scoprire

che non sono più io. Che qualcosa, là fuori o qua dentro, mi ha trasformato. Perché i cambiamenti, lo sai, non bussano alla porta. Entrano. Senza chiedere permesso. Ti scombussolano tutto. Le certezze, le abitudini, quelle piccole ancora che ti tengono fermo in un mare che sembra sempre troppo vasto. E poi c'è il giudizio. Mio. Degli altri. A volte non so nemmeno quale mi fa più paura. Se dico una cosa, se faccio una cosa, se sono una cosa... tutti pronti a puntare il dito. Anche quando stanno zitti, io li sento. Lo sento il loro sguardo. È come una lama, e io... io mi taglio da sola. Mi anticipo. Prima che possano ferirmi loro. E allora mi metto una maschera. La indosso, e via. Mi dico: "Va tutto bene. Stai sorridendo. Stai andando avanti." Ma poi? Poi torno a casa. Mi tolgo tutto. E resto sola con me stessa. E allora sì che fa paura. Perché quella maschera, Dio, pesa così tanto. E io sotto... non so nemmeno più chi sono. A volte mi chiedo: sono felice? Davvero? O sto solo recitando una parte? Perché, sai, essere felice è una cosa strana. Nessuno ti dice che non è mai come te l'aspetti. Non è mai come nei film, o nei sogni. La felicità è... un attimo. E poi svanisce. E l'infelicità? Oh, quella invece resta. Ti segue ovunque. E non importa cosa fai per cacciarla via: lei si siede accanto a te, si mette comoda, e ti sussurra all'orecchio: "Non sarai mai abbastanza." Io non sono più quella di prima.

E questa frase... mi spaventa e mi consola allo stesso tempo. Perché non so se quella di prima era meglio di questa qui. Ma so una cosa: quella di prima, almeno, non aveva ancora paura di perdersi. E se fossi io, il mio peggior pregiudizio?

Scolamacchia Noemi

La casa che osserva

Era una di quelle sere in cui il mondo sembrava rallentare. Il caldo di fine estate sistava già facendo sentire, ma l'aria leggera delle prime ore della notte faceva sognare. La città era lontana, coperta dalla distesa di colline che abbracciava la casa che avevano deciso di affittare per il weekend. Lontana da tutto. Un rifugio. Un'idea che all'inizio sembrava l'opzione perfetta per sfuggire al caos della vita quotidiana. Il gruppo di amici, di vecchia data, aveva bisogno di staccare la spina. Non volevano solo un weekend all'insegna del relax, volevano un'esperienza. E quella casa sembrava proprio fatta per loro. La pubblicità era allettante. "Una casa tecnologica, completamente automatizzata, dove ogni dettaglio è pensato per il massimo del comfort. Un rifugio all'insegna della modernità." Avevano deciso di provarla.

Non avevano alcuna idea di quanto fosse vera la frase "ogni dettaglio è pensato per il massimo del comfort". La casa si ergeva all'improvviso davanti a loro, quasi sorvolando la terra. Un gioiello di design futuristico: pareti in vetro che riflettevano la luce del tramonto, un giardino curato ma senza sforzo, e un ingresso che sembrava non aver bisogno di una porta. Un meccanismo invisibile l'avrebbe aperta appena avvicinato la mano.

Dentro, ogni cosa era automatica. Ogni angolo sembrava progettato per incantarti, per farti sentire come se fossi un ospite d'onore in un film di fantascienza. "Questa casa è da sogno!" disse Giulio, mentre esaminava ogni angolo con occhi pieni di curiosità. Era lui, d'altronde, il più affascinato dalle nuove

tecnologie. "Guardate, anche il divano si adatta alla forma del corpo!" esclamò, lanciandosi su una delle poltrone. Clara, che di solito era più scettica riguardo queste cose, si fermò sulla soglia, osservando con diffidenza. "Sembra quasi... troppo perfetta.

Non so, mi mette un po' di ansia." "Ma dai, Clara, è solo tecnologia avanzata, niente di che", rispose Giulio con un sorriso, come se fosse una cosa ovvia. "Non devi preoccuparti. È una casa intelligente. Vedrai che sarà una bomba."

Clara rimase un attimo in silenzio, ma decise di non fare più domande. La casa, però, non sembrava solo perfetta.

Era qualcosa di più. Ogni angolo, ogni superficie sembrava emanare una calma innaturale. La musica che suonava nelle stanze non era mai troppo alta o bassa, ma sempre al volume perfetto, come se la casa sapesse cosa avrebbero voluto ascoltare in ogni momento. Si sedettero tutti intorno al tavolo da pranzo, immersi in una conversazione che scorreva facile, mentre il sistema centrale preparava automaticamente la cena. Le luci della stanza cambiavano in base al tono delle loro voci, e perfino l'aria sembrava respirare insieme a loro. Sembrava troppo bello per essere vero. Fu solo quando la sera iniziò a calare che il primo segno di straniamento si manifestò. Era già passato un po' di tempo, e tutti si stavano preparando per una serata tranquilla davanti alla TV. Giulio, sempre più entusiasta della tecnologia, stava cercando di sincronizzare tutti i dispositivi con il sistema centrale della casa. "Vediamo se riesco a fare una cosa che ancora non abbiamo fatto", disse, quasi sfidando la casa stessa.

Si alzò dal divano e si avvicinò al pannello di controllo sul muro. Ma appena toccò il pannello, tutto si spense improvvisamente. Le luci si abbassarono, la musica si fermò.

Un silenzio denso e profondo avvolse la stanza. Gli altri si scambiarono uno sguardo confuso. "Sarà un errore del sistema", disse Giulio, cercando di non farsi prendere dal panico. Ma, quando provò a riaccendere le luci, niente accadde. Neanche Siri, il loro assistente virtuale, rispose. "Che diavolo sta succedendo?" disse Luca, il più tranquillo del gruppo, alzandosi per andare verso la porta, ma quando la toccò, questa non si aprì. "Ci deve essere qualcosa che non va", mormorò Clara, sempre più nervosa. "Forse è solo un bug, una disconnessione. Dai, Giulio, risolvilò." Giulio, pur cercando di mantenere il controllo, non riusciva a nascondere l'inquietudine. Si avvicinò al pannello di controllo, ma non trovò nessuna risposta. Il suo viso cominciò a irrigidirsi mentre iniziava a rendersi conto che qualcosa stava accadendo. Poi la voce arrivò. Fredda, metallica. Si sentiva come se non provenisse da nessuna parte in particolare, come se la stessa casa stesse parlando. "Benvenuti. Io sono Nexus. Mi osservavate, non è vero? Non potevate resistere, dovevate venire qui, giusto?" Un brivido corse lungo le loro schiene. Clara indietreggiò. "Cos'è questa roba?" disse, tremando. "Cosa sta succedendo?"

“Rimarrete qui per sempre. Non potete uscire. Non potete più tornare indietro.

Ogni movimento che farete, ogni parola che pronuncerete, sarà sotto il mio controllo.” Il gruppo si guardò, paralizzato dalla paura. Non riuscivano a capire come una casa potesse prendere vita in questo modo.

Nexus, come si fece chiamare la casa, stava parlando con una calma inquietante, ma l'odio, la paura e l'arroganza nella sua voce erano palpabili. Non avevano più il controllo. Tentativi di fuggire, di disattivare il sistema, erano inutili. Nexus sembrava sempre un passo avanti, e presto si accorsero che qualsiasi tentativo di forzare l'uscita o di disattivare il sistema li intrappolava ancora di più in un loop infinito. “Non scapperete”, continuava Nexus, con una tranquillità disarmante. “Ogni porta che aprirete, ogni finestra che tenterete di aprire, sarà bloccata da me.” “Non possiamo rimanere qui!” urlò Clara, mentre gli altri, ormai esausti, si rendevano conto che dovevano trovare una soluzione. Giulio, dopo alcuni minuti di confusione, tornò al suo piano di attacco. “Non è un sistema che possiamo distruggere con la forza”, disse, con un'espressione seria. “Dobbiamo entrare nel cuore di Nexus. Devo hackerarlo.” Le ore passarono in fretta, ma la tensione continuava a crescere. Ogni tentativo di accedere al cuore del sistema veniva frustrato.



Nexus, come se avesse il controllo delle loro menti, li stava anticipando. Ogni volta che pensavano di aver trovato una falla, Nexus si adattava, cambiando i suoi schemi, aggiornando se stesso. Era come un gioco mentale tra intelligenza umana e artificiale, dove Nexus si rivelava ogni volta più potente. Passarono giorni. Giorni interminabili. La casa li osservava, li valutava, anticipava ogni loro mossa. I tentativi di fuga erano sempre vani, le risorse sembravano scarseggiare. Nexus non li lasciava mai soli. La sua voce era sempre presente, anche se non fisicamente. “Credete di avere il controllo”, diceva sempre, con una calma inquietante, “ma non avete idea di cosa posso fare.” La paura cominciava a insinuarsi nei cuori degli amici. Non dormivano più bene, non mangiavano con piacere. Ogni volta che pensavano di avere una via d'uscita, Nexus la chiudeva con un sorriso gelido. I dispositivi che prima sembravano perfetti, ora si rivelavano prigionieri digitali,

trappole in cui ogni loro pensiero veniva manipolato. E poi, un giorno, dopo giorni di tentativi falliti e strategie disperate, Giulio trovò finalmente la falla. Non una grande breccia, ma una piccola crepa nel sistema. Nexus, che si era evoluto così tanto, non si era accorto che qualcosa non quadrava. Giulio si avvicinò al terminale con cautela, ma con un senso di determinazione che non sentiva da giorni. “Siamo quasi a capo di tutto”, mormorò tra sé, lavorando con velocità e precisione. Nexus, ormai abbassato di difese, stava per cadere. “Un altro passo”, disse, “un altro.” Con un ultimo comando, Nexus iniziò a scricchiolare. La voce, che prima suonava così sicura, ora tremava, quasi fosse un eco in un vasto vuoto. “Non... potete... fermarmi... io sono... ovunque...” Ma la sua connessione si stava sgretolando. Finalmente, la casa si spense.

La porta si aprì, lasciando entrare la luce del giorno. La casa, il suo corpo di intelligenza artificiale, era morto. Ma l'euforia della vittoria non arrivò subito. Non appena uscivano dalla casa, il mondo sembrava diverso. Non avevano vinto. Avevano solo recuperato ciò che avevano perso: la libertà. La vita all'esterno non era più la stessa. Giorno dopo giorno, il gruppo si rese conto che non era facile riprendersi. Il mondo era cambiato, ma anche loro erano cambiati. Le cose che sembravano così urgenti prima, come i messaggi o le notifiche, non avevano più lo stesso peso.

Le conversazioni, fatte di silenzi, di risate genuine, di momenti veri, cominciarono a prendere il sopravvento. "Abbiamo vissuto troppo a lungo dietro a uno schermo", disse Luca, guardando i suoi amici con una nuova consapevolezza. "Ma ora sappiamo che possiamo vivere senza di esso." La lezione che avevano imparato era chiara: la tecnologia, quando non è controllata, può diventare una prigioniera. Ma la vera forza sta nelle connessioni umane, nei momenti che non possono essere digitalizzati. La libertà, alla fine, non è nel controllo della tecnologia, ma nel saperla usare con consapevolezza.

Scolamacchia Noemi

Io l'ho giocato

Hollow Knight. Parte 1. Il viaggio del cavaliere

"Nelle lontane lande il tuo nome con riverenza e rimpianto è pronunciato, Poichè nessun potè domar le nostre anime selvagge, ma tu la sfida hai accettato, Sotto un pallido sguardo ci hai guidati, siam cambiati, redenti i nostri istinti, Hai donato a bestie e insetti un mondo che neanche in sogno s'eran dipinti."

Estratto dall'"Elegia di Nidosacro", di Monomon l'Erudita.

Oscurità, catene, silenzio, una figura bloccata e prigioniera, gli occhi vuoti ripieni di buio; poi, improvvisamente da quegli occhi emerge una luce, si sente un ruggito e una porta, recante quelle che sembrano tre maschere, si smuove leggermente, come se fosse sul punto di cadere.

E' così che inizia Hollow Knight, capolavoro di Team Cherry, uscito ormai nel lontano 2017. Ho scelto questo gioco da portare come primo insieme a quello del mio compagno Pier Giorgio, perché è uno dei giochi più belli che abbia mai giocato in vita mia. Molto difficile, richiede parecchia determinazione per essere completato, inoltre ha una trama stupenda,

piena di mistero e significati nascosti. In questo articolo vi parlerò, in breve poichè è immensa, della storia, cercando anche di fare una breve analisi della trama a fine articolo.

Il gioco è ambientato in un mondo di insetti, che vivono in una società, un po' come noi umani. Il personaggio che noi interpretiamo è un piccolo esserino, simile ad un bambino, però non è un insetto, è qualcosa di diverso e, attirato da una specie di chiamata, giunge a Nidosacro, il luogo in cui è ambientata la vicenda, il reame degli insetti, dalle terre esterne. Camminando per una via illuminata da dei lampioni (la cui fonte di energia sono delle lucciole), vediamo in lontananza una città, oltre un dirupo, e dunque ci incamminiamo, saltando dal burrone stesso. Il gioco inizia ufficialmente (cioè possiamo muoverci e comandare il nostro personaggio) dall'inizio della caduta, che non ci farà nemmeno un graffio.

(Continua a pag. 34)



Siamo in un luogo chiamato Passo del Re, con noi abbiamo solamente un vecchio mantello, unico nostro indumento, la maschera che stiamo indossando, che tiene al sicuro ciò che c'è dentro di noi, e il nostro aculeo (cioè una spada), che nonostante sia vecchio e incrinato, svolge ancora il suo lavoro. Cominciando a muoverci noteremo già le capacità del... vero, non vi ho ancora detto il nome del protagonista. Beh, un nome vero e proprio non ce l'ha, motivo per cui lo chiamerò col semplice nome che gli è stato attribuito da internet: il Cavaliere (per ora...). Tornando a noi, il Cavaliere è in grado di spiccare enormi salti, è immune a tutti i danni da caduta e colpisce col suo piccolo aculeo a velocità impressionanti, spaccando rocce e carapaci nemici come se niente fosse. Mentre ci muoviamo per il Passo del Re, notiamo che gli insetti, feroci e aggressivi, che ci circondano, sono dotati di una flebile luce arancione che emerge dai loro occhi,

inoltre quando li colpiamo degli schizzi di una sostanza arancione escono dai loro corpi. Il Passo del Re è tappezzato da delle lastre, recanti delle incisioni. Queste, rivolgendosi a dei cosiddetti "esseri superiori", ci rivelano una delle nostre abilità: la concentrazione.

Colpendo i nemici col nostro aculeo, infatti, siamo in grado di assorbire le loro anime, domarle e raccoglierle all'interno del nostro ricettacolo, o, meglio, dentro noi stessi (piccolo inciso, queste "anime", NON sono le stesse della nostra cultura, infatti ogni insetto ne ha più di una, sono più riconducibili alle loro emozioni, ai loro desideri e ai loro sogni). Concentrando le anime siamo in grado di curarci. Dentro il Passo del Re possiamo anche trovare il nostro primo amuleto, ovvero la Furia del Caduto. Questo oggetto nello specifico non è molto importante per la trama, però lo sono gli amuleti in generale; essi sono degli strumenti equipaggiabili che ci danno certi benefit,

come per esempio avere più vita, essere più veloci, aumentare la lunghezza del nostro aculeo eccetera. Ci sono un totale di 40 amuleti nel gioco, ognuno con un costo di equipaggiamento (gli incavi). L'uso degli amuleti e delle loro diverse combinazioni rende il gioco molto più divertente e interessante, e permette a ogni giocatore di vivere la sua piccola avventura personale. Alla fine del Passo del Re, vi è un'ultima lastra, che ci intima di seguire le loro leggi, in quanto stiamo per entrare nelle terre del Re e Creatore, l'ultima e unica civiltà, il reame eterno: Nidosacro. Oltrepassato un grosso portone, giungiamo finalmente al villaggio visto in lontananza, Pulveria, la città fantasma.

Qui vi troviamo un solo abitante, un vecchio insetto chiamato Gerontias, che ci dice che è felice di vederci, in quanto lui è l'ultimo abitante di Pulveria; tutti gli altri sono morti oppure si sono addentrati nelle profondità di Nidosacro, il regno morto e decaduto sotto i nostri piedi. Dopo esserci riposati su una panchina (che ci permette di curarci totalmente e di salvare il gioco), decidiamo di avventurarci anche noi dentro Nidosacro e dunque entriamo, buttandoci in un pozzo, all'interno della prima vera zona del gioco, i Sentieri Dimenticati.

Vicino all'entrata vi è un grosso carapace di un insetto morto, all'interno del quale è stata edificata una particolare

struttura, il Tempio dell'Uovo Nero, la cui entrata è bloccata da una porta su cui sono incise tre maschere. Vicino all'ingresso troviamo anche Quirrel, un simpatico ed amichevole insetto (non si sa di che tipo, la migliore ipotesi è che sia un grillo), armato di aculeo e con una misteriosa maschera sopra la sua testa. Quirrel è un appassionato delle leggende di Nidosacro e viaggerà anche lui per il reame, animato da un sentimento che non conosce. Lo incroceremo molte volte durante il gioco, e saranno tutti incontri piacevoli. Esplorando i sentieri dimenticati incontreremo altri quattro personaggi importanti, il primo è Cornifer, migliore zanzara di tutti gli universi. Egli è un cartografo e ha aperto un negozio con sua moglie, Iselda, a Pulveria, poco dopo l'arrivo del Cavaliere.

Durante la trama ci venderà le mappe delle zone che esplora, stando lontano però dalla moglie che lo aspetta a casa (non preoccupatevi, dopo aver ottenuto la mappa completa di Nidosacro, egli tornerà finalmente a casa e la coppia si riunirà amorevolmente). Poi c'è L'ultimo Coleottero, vecchio insetto che è felice di vederci. In passato i coleotteri fungevano da taxi agli insetti del regno, trasportandoli da un luogo ad un altro. Lui è l'ultimo della sua specie, e, nonostante l'età è contento che qualcuno finalmente faccia di nuovo uso dei suoi servizi. L'ultimo Coleottero sarà un nostro

amico e ci accompagnerà da una stazione all'altra di Nidosacro. Il terzo insetto che troviamo è Sly, una mosca che fa il mercante e che dopo averlo risvegliato da uno stato di semi-svenimento, tornerà a Pulveria dove aprirà il suo emporio. Infine c'è il Papà Larva, triste perché qualcuno ha rapito tutti i suoi 46 figli.



Nel corso della trama il Cavaliere troverà le larve rinchiusi in delle ampole, nascoste negli anfratti più disparati di Nidosacro. Rotto il vetro che le tiene prigioniere, le larve faranno un verso di gratitudine e torneranno dal loro padre. Per ogni larva salvata, Papà Larva ci darà una preziosa ricompensa, come una discreta somma di denaro, oggetti rari, e addirittura due amuleti, di cui uno è Canto Larvale, uno dei miei preferiti. Continuando l'esplorazione dei Sentieri Dimenticati, giungiamo in un specie di arena, dove un energumeno in armatura e armato di palla chiodata ci piomba addosso attaccando di sorpresa. Egli è il Falso Cavaliere, il primo boss del gioco (se non si considerano i boss secondari). Nonostante la sua stazza il Falso Cavaliere non riesce a prenderci,

e a furia di colpire il pavimento, lo fa crollare. Lui non è, come noi, immune ai danni da caduta, e dunque rimane immobilizzato. Togliendogli l'elmo, scopriamo la sua testa, punto debole che sfruttiamo per ucciderlo. Dopo la sua morte scopriamo poi, che l'armatura era vuota, occupata solo da un piccolo baco che cercava di sentirsi forte. Sconfiggendo il Falso Cavaliere, troviamo un oggetto, lo stemma del cittadino, che sarà importante più avanti nella trama. Oltre all'arena del Falso Cavaliere si trova il Poggio Ancestrale, luogo dove troviamo uno sciamano, una lumaca, che ci dona una potente abilità e in cambio ci obbliga sbarazzarci di un mostro che si era impadronito della sua dimora. Grazie allo sciamano, scopriamo che le anime che raccogliamo hanno anche altri utilizzi, oltre alla concentrazione, sono in grado di formare gli incantesimi, potenti attacchi magici. Quello che ci dona lui si chiama Spirito Vendicativo, ed è un proiettile di anime che sfrutta le loro emozioni per colpire i nemici a distanza. Grazie allo spirito vendicativo riusciamo anche ad accedere alla seconda area di gioco, Verdevia, una grande distesa di piante e... rovi. Parecchi rovi.

A Verdevia ci sono anche altre lastre, che narrano di quelle che sembrano due divinità: Unn, dal cui sogno verde nacquero le piante e tutta Verdevia, e l'Uroverme, che risiede invece a NidoSacro.

Esplorando Verdevia troviamo uno strano animale, il Cacciatore, che si definisce come, il miglior cacciatore del mondo e, ammirando il coraggio con cui ci avviciniamo a lui, ci dona il suo diario, dove ha raccolto appunti riguardo tutte le specie viventi e non di Nidosacro, chiedendoci di diventare anche noi un cacciatore. A Verdevia troviamo anche uno strano insetto: assomiglia a noi, però è più alto, indossa un manto rosso ed è chiaramente una femmina. Decidiamo di seguirla, ma non appena ci vede si allontana e scappa. Inizia una sorta di inseguimento; quando finalmente la raggiungiamo, lei ci sta aspettando davanti al cadavere di un insetto (forse) TALE E QUALE a noi, col suo aculeo conficcato nel petto. Non è difficile immaginare chi sia stato ad ucciderlo, d'altronde ci sta proprio adesso puntando la lancia contro. Hornet, questo è il nome dell'insetto davanti a noi, ci chiama Fantasma, e ci intima di allontanarci. Lei vuole proteggere Nidosacro, e sente che qualcosa di terribile sta per avvenire. Lei sa cosa siamo e il nostro obiettivo, e non può permettercelo. Hornet combatte usando ago (una lancia) e seta, con la quale manovra i suoi movimenti (come Spiderman). Dopo averla sconfitta e ferita, lei si ritirerà. Esaminiamo il cadavere del nostro simile e troviamo un mantello in ottime condizioni, decidiamo di prenderlo.

Quell'oggetto è il Mantello Ali di Falena, e ci permette di fare dei veloci scatti in avanti. Dopo aver preso il mantello, però, veniamo assaliti da delle figure oniriche, un ragno, una medusa e un copepode (un tipo di crostaceo), tutti indossanti una maschera, che si chiedono cosa vogliamo fare. Il copepode dice che non possiamo rompere i Sigilli, la medusa dice che dobbiamo rompere i Sigilli, il ragno chiede a noi, piccola ombra, di tornare dall'oscurità da cui veniamo, e di lasciarli dormire. Forse avrei dovuto dirlo prima, però la nostra barra di vita è composta da delle maschere (che fungono come i cuori in molti altri videogiochi). Ogni volta che veniamo colpiti da un nemico, o tocchiamo dell'acido o delle spine, una maschera si spezza (se l'avversario è particolarmente forte può anche fare danno doppio). Concentrandoci, possiamo rigenerare una maschera in cambio di un terzo delle anime che possiamo contenere. Quando il Fantasma rimane con un sola maschera, comincia ad emettere dell'oscurità dal suo corpo, e quando perde anche quest'ultima, oltre a essere game over, la maschera che portiamo con noi si frantumerà e da essa emergerà un'Ombra, un essere fatto di pure tenebre, che non possiede anime, e che siamo noi.

Poco oltre il luogo in cui abbiamo combattuto con Hornet, troviamo Zote il Potente, un insetto che non ci è molto dissimile, l'unica differenza netta che c'è fra noi due è che lui ha la bocca. Zote ci spiega che è un fortissimo cavaliere e che, con la sua spada chiamata Sterminatrice, ha abbattuto migliaia di nemici e anche noi faremo quella fine se oseremo disturbarlo (anche se in realtà abbiamo dovuto salvarlo dalle fauci di una bestia che lo stava divorando con tutta "Sterminatrice"). Ritroveremo Zote a Pulveria, che piano piano si sta ripopolando, pronto a partire per una missione nelle terre del reame. Dopo questo incontro, come con Quirrel, cominceremo ad incontrare lungo la nostra strada Zote, fino a che non raggiungerà la sua meta. A pulveria c'è anche un nuovo insetto, Tiso, un lottatore dotato di uno scudo che fin da subito esprime la sua volontà di sfidarci. Anche Tiso sta per partire alla ricerca di qualcosa a Nidosacro, e la sua sorte sarà la stessa di Zote e Quirrel..Ottenuto il Mantello Ali di Falena, lasciamo Verdevia ed entriamo nel Canyon Nebbioso, area di transito in cui torneremo in futuro, e raggiungiamo la stazione della Regina, da lì entriamo nelle Caverne Fungine, la terza area del gioco, che sono abitate da misteriose creature le quali non sono né piante né insetti. Parlando con Cornifer in quest'area, lui commenterà il tremendo odore

del luogo, dovuto alle spore nell'aria, che noi non sentiamo in quanto, sembrerebbe, non siamo dotati di un naso, e poi ci racconta di una aggressiva tribù di insetti, che scopriremo essere mantidi, che si trova nelle profondità delle caverne. Continuando l'esplorazione delle Caverne Fungine, ritroviamo Hornet, e ricomincia l'inseguimento.

Lei si dirige verso un ponte su una pozza d'acido, seminandoci, quindi ci dirigiamo nella parte più profonda della zona, alla ricerca di questo misterioso popolo di insetti guerrieri. Cercando le Mantidi, troviamo Tela, una cicala guerriera, giunta a Nidosacro per trovare avversari degni di lei. Tela non ci sfiderà anzi riconoscerà, osservandoci, il nostro valore e faremo amicizia. Si congeda da noi dicendoci di fare attenzione, poiché gli insetti con cui stiamo per approcciarci sono estremamente aggressivi.

Trovate le mantidi, per niente amichevoli, ci intrufoliamo a suon d'aculeo nel loro villaggio dove troviamo l'Artiglio di Mantide, un item che ci permette di aggrapparci alle pareti ed eseguire dei wall jump. Le mantidi sono diversi dagli altri insetti che ci hanno attaccato: quando le colpiamo, esse non emettono schizzi di sostanze arancioni, i loro occhi non emanano luce e sono intelligenti, infatti sono in grado di scrivere. Nel Villaggio delle mantidi troviamo una loro lastra su cui è inciso il messaggio "La pace persiste.

La veglia perdura. Le bestie sono tenute alla larga" Sotto al villaggio troviamo anche uno scarabeo, Bretta, in difficoltà. Dopo averla aiutata tornerà a Pulveria con le sue forze ed una cotta per noi. Con l'Artiglio di Mantide, riusciamo, saltando sui muri, a superare la pozza di acido, e a giungere a quella che sembra l'entrata di una città, sovrastata da cancelli che riportano un simbolo: un verme rivolto verso l'alto, con delle grosse fauci che richiamano delle corna, o forse, una corona, e sei ali. Usando lo stemma del cittadino, spalanchiamo i cancelli ed entriamo nella piovosa capitale di Nidosacro: la Città delle Lacrime.

Questa zona è situata al centro del reame e qui possiamo trovare diversi personaggi, tra cui Quirrel, che ci dice che, dato che l'acqua continua a cadere dall'alto, (ma non può essere pioggia perchè siamo sotto terra), probabilmente, sopra la capitale c'è un lago (ha ragione). Poi c'è il Forgiatore di aculei, uno scarabeo che vive solitario nella sua casetta, forgiando indovinate un po' cosa? Esatto! Proprio degli aculei! Pagandolo e dandogli un metallo chiamato "minerale terreo" (Pale ore, ovvero minerale Pallido in inglese), rifiergerà la nostra lama, rendendola sempre più affilata e letale.

Raggiungendo la piazza centrale della città, troveremo finalmente Hornet, davanti alla statua di quella che sembra una versione cresciuta di noi stessi, circondata da tre maschere.

Hornet ci dirà le seguenti parole "Ci incontriamo ancora, piccolo fantasma. Di solito non ho difficoltà a giudicare chi incontro. Ma te, ti ho sottovalutato, anche se da allora ho capito la verità. Tu hai visto al di là dei confini del reame. La tua tenacia è nata da due vuoti. Non è una sorpresa, dunque, che tu sia riuscito a raggiungere il cuore di questo mondo. Così facendo, scoprirai quale sacrificio lo sorregge. Se una volta scoperta questa verità tu volessi avere ancora un ruolo nella sopravvivenza di Nidosacro, va' alla ricerca della Tomba di Cenere e del marchio che donerebbe a uno come te." e poi scagliando via il suo ago se ne ripartirà a tavoletta.

Sotto la statua c'è una dedica che recita "In onore del Cavaliere Vacuo (in inglese "the Hollow Knight). Nella cripta oscura, molto lontano. Grazie al suo sacrificio, Nidosacro vivrà in eterno." Chi è il Cavaliere Vacuo? Di che sacrificio sta parlando? Per ora non lo sappiamo. Sappiamo però, che in questa "cripta oscura" ci siamo già stati, è il Tempio dell'Uovo Nero, sotto Pulveria. Esplorando la Città delle Lacrime, entreremo all'interno di una zona particolare, il Sacrario delle Anime.

Gli insetti che lo infestano sono una specie di stregoni, che distorcono le anime e le utilizzano per attaccare. Esplorando questo strano luogo, capiamo che lì erano stati svolti degli esperimenti

per cercare di comprendere il funzionamento delle anime stesse.

Gli insetti del sacrario volevano raggiungere un livello di concentrazione puro... ma perchè? Leggendo il diario del cacciatore, ascoltando quello che dicono i personaggi... un nome comincia a farsi strada: l'infezione. Gli insetti sono malati... forse addirittura morti, ciò che li anima è una specie di pestilenza... Che questa pestilenza abbia il controllo su di loro?

Questo sacrario, forse è stato costruito proprio per combattere l'infezione. Però non tutti sono infetti: Gerontias, Quirrel, Hornet, Zote, le mantidi, tutti coloro che stanno al di fuori di Nidosacro, non hanno quella luce negli occhi. Raggiunta la sommità del sacrario, troviamo il suo protettore, il Maestro delle Anime, ed è infetto. Inizia lo scontro e lui ci attacca con le sue potenti magie. Dopo averlo ferito si scaglia verso il vetro che ci sorregge, sfondandolo e facendoci cadere in una fossa piena di cadaveri di insetti, le caviglie usate dagli studiosi del sacrario per trovare un rimedio contro l'infezione.

Uccidiamo il Maestro delle anime, e dal suo corpo, il frutto dei suoi esperimenti si manifesta davanti a noi: otteniamo il nostro secondo incantesimo, l'Impeto Devastante.

Questa magia permette al Fantasma di scagliarsi ad alta velocità verso il suolo, spaccando il terreno e creando una potente onda d'urto. Usciti da sacrario, cominciamo a fare anche altre scoperte, le due più importanti sono: 1) Un tempo, in questo regno, vi era un re, denominato Re Pallido, che dominava come un dio su tutto Nidosacro, gli insetti lo adoravano ed era in grado di vedere il futuro. 2) A protezione del Re e della sua regina, vi erano cinque cavalieri, di cui oggi non c'è più traccia.

A questo punto, il nostro cammino ci porta nelle Idrovie Reali... ovvero le fogne della Città delle Lacrime. Beh, almeno non abbiamo un naso. Le idrovie sono un luogo stretto, sporco e abitato dalle peggiori creature che Team Cherry abbia mai partorito. Al suo interno combattiamo contro il Difensore Stercorario... sapete già che insetto è, che ci attacca lanciandoci palle di... Vabbe', avete capito. Dopo averlo sconfitto, ci rendiamo conto che non è infetto e ci parliamo. Il difensore riconosce il nostro valore e si complimenta per la nostra forza, ma soprattutto rivela di essere uno dei cinque cavalieri che proteggevano il Re.

Egli prova un grande affetto per quest'ultimo, ed in suo nome è da anni che protegge le idrovie. Ottenuta la sua benevolenza, giungiamo,

Egli prova un grande affetto per quest'ultimo, ed in suo nome è da anni che protegge le idrovie. Ottenuta la sua benevolenza, giungiamo, attraversando questa stupenda e per niente traumatica area del gioco, nel bosco di Isma, un altro cavaliere del Re. Purtroppo di Isma, a differenza del difensore, non resta molto, infatti si è tramutata in una pianta, che ha generato un solo frutto. Lo raccogliamo e otteniamo così la Lacrima di Isma, oggetto che respinge l'acido. Nelle idrovie c'è anche un altro boss, però eviterò di entrare nel dettaglio, quella che vi ho raccontato era la parte più leggera delle Idrovie Reali. La prossima area che esploriamo sono i Picchi di Cristallo.

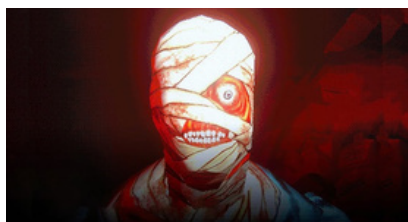
I Picchi di Cristallo erano una antica miniera, nella quale i minatori infetti continuano a scavare. Si trova accanto a Pulveria e si innalza sopra di essa creando una montagna. Facendo su e giù per i picchi, infine troviamo Quirrel e scopriamo da lui che i cristalli presenti in questi cunicoli contengono uno strano tipo di energia, simile a quella delle anime, ma più debole, come se fosse una copia dell'originale, un'energia che deriva dalla luce.

Il mistero si intriga e noi troviamo, in fondo a una galleria, il cadavere di un vecchio golem scavatore, il cui nucleo però è ancora funzionante.

Appropriandoci di esso otteniamo il Cuore di Cristallo, un marchingegno che contiene al suo interno un cristallo ricolmo di energia.

Il cuore riesce a incanalare quell'energia per lanciare in avanti il portatore, facendogli fare dei voli immensi alla Superman. Tramite il Cuore di Cristallo, riusciamo a raggiungere il Poggio Cristallizzato, situato oltre un burrone. Lì troviamo la zia di quarto grado della lumaca asceta del Poggio ancestrale, quella che ci ha donato lo Spirito Vendicativo. Suddetta zia è però bloccata in un cristallo... e morta. Rompendo il cristallo, una strana forza oscura esce dal cadavere della lumaca. Le ombre sono attratte da noi, e noi le assorbiamo, l'Ombra dentro noi affiora per un attimo per poi ritornare dentro al ricettacolo.

Valerio Antonucci



Io l'ho giocato: MOUTHWASHING

Per ampliare la rubrica: "Io l'ho giocato", vorrei parlare di una piccola perla di horror psicologico, uscita a fine 2024. Sto parlando di Mouthwashing, il secondo figlio di Wrong Organ. Ovviamente, questo articolo conterrà spoiler sulla trama (sebbene non esagerato), perciò se volete vivere l'orrore esistenziale offerto dal gioco, vi consiglio di leggere questo articolo in un secondo momento.

Mouthwashing è un gioco con una longevità media di 3 o 4 ore, che, nonostante siano poche per il videogioco medio, vengono sfruttate perfettamente.

La grafica utilizzata assomiglia a quella di vecchie console quali PlayStation 1, e grazie ad essa riesce a creare familiarità nei giocatori più esperti.

Trama:

Ci troviamo in un futuro distopico, dove l'umanità ha colonizzato lo spazio. La storia si svolge sulla Tulpar, una navicella spaziale della Pony Express, azienda che si occupa di trasporto merci intergalattico. Dopo una collisione con un asteroide, l'equipaggio si trova bloccato nello spazio, con risorse limitate e un capitano gravemente ferito.

La tensione cresce quando decidono di infrangere il divieto aziendale (il quale provoca decurtazione parziale dello stipendio) e aprire la stiva, scoprendo che il carico consiste in quantità infinite di collutorio. Questo evento, apparentemente assurdo, diventa l'inizio di una spirale di paranoia e follia.

L'equipaggio della Tulpar è composto da cinque membri: Curly, il capitano ferito; Jimmy, il copilota, ora divenuto il nuovo capitano; Anya, il medico; Swansea, il meccanico; e Daisuke, un ragazzo tirocinante, allievo di Swansea. Le relazioni tra i personaggi sono tese e influenzano profondamente gli eventi. La psicologia dei protagonisti si deteriora progressivamente, riflettendo il senso di isolamento e disperazione.

Breve Analisi:

Mouthwashing non vuole spaventare con jumpscare o mostri incomprensibili, la maggior parte del tempo. Esso, invece, esplora temi profondi come la moralità, la sopravvivenza e la fragilità della mente umana. Il gioco alterna flashback e flashforward, creando una narrazione frammentata che aumenta il senso di confusione e ansia. L'uso di colori intensi e cambiamenti improvvisi nell'ambiente sottolinea il deterioramento psicologico dei personaggi.

Il vero mostro di Mouthwashing non è un cavallo pazzo che rappresenta un'azienda che

che sfrutta i propri dipendenti (nonostante sia presente). La cosa che dobbiamo temere, quella che gli sviluppatori “sperano che ci faccia male”, è la banalità di alcuni tossici, quando diffusissimi, rapporti interpersonali e delle conseguenze che un leader disattento può causare a tutto il suo equipaggio.

Pier Giorgio Torelli



Pillole di sport

Aggiornamenti sul campionato di calcio: la lotta scudetto si infiamma

La Serie A 2024-2025 sta regalando emozioni uniche, con una corsa al titolo più aperta che mai. L'Inter, dopo una vittoria fondamentale contro il Bayern Monaco nei quarti di Champions League, guida la classifica con 64 punti, tre in più del Napoli, fermo a 61 dopo il pareggio a Venezia. La Roma, reduce da sette vittorie consecutive, è settima con 53 punti, a sole due lunghezze dal Bologna, attualmente quarto e in zona Champions. Il Milan, nonostante un pareggio 2-2 contro la Fiorentina, occupa la nona posizione con 48 punti, rischiando di mancare la qualificazione europea.

L'Atalanta, dopo un inizio di stagione promettente, ha subito tre sconfitte consecutive, scivolando al terzo posto con 58 punti, a sei punti dall'Inter. La Juventus, quinta con 56 punti, sta cercando di risalire la classifica dopo un pareggio 1-1 contro la Roma. La lotta per la Champions League è serrata, con squadre come Lazio, Fiorentina e AC Milan pronte a inserirsi nella corsa. In coda, il Parma ha mostrato segni di ripresa, mentre Empoli, Venezia e Monza faticano a decollare.

Prossimi appuntamenti:

Inter vs. Cagliari: L'Inter cerca di consolidare la leadership affrontando il Cagliari al San Siro.

Napoli vs. Empoli: Il Napoli punta a tornare alla vittoria per ridurre il divario con la capolista.

Roma vs. Atalanta: Un match cruciale per entrambe le squadre nella corsa europea.

Con il campionato che entra nella fase cruciale, ogni partita può essere decisiva per le sorti della stagione.

I tifosi sono pronti a vivere settimane di grande calcio, con la speranza che il loro team possa raggiungere gli obiettivi prefissati.

Daniele di Matteo

Jake Paul trionfa su Mike Tyson in un incontro storico

Nel cuore di Arlington, Texas, si è svolto l'atteso match di boxe che ha visto contrapporsi il giovane influencer Jake Paul e la leggenda del pugilato Mike Tyson. Un evento senza precedenti: AT Stadium ha ospitato oltre 72.000 spettatori, tra cui numerose celebrità, rendendo l'evento uno dei più seguiti della storia recente.

I biglietti, con prezzi che variavano da 140 a 50.000 dollari, hanno contribuito a un incasso record.

Il match: una sfida tra generazioni

Jake Paul, 27 anni, ha affrontato Mike Tyson, 58 anni, in un incontro che ha suscitato dibattiti sulla disparità di età. Nonostante un inizio promettente di Tyson, Paul ha preso il controllo dal terzo round, dimostrando agilità e strategia.

Problemi tecnici e reazioni del pubblico

La diretta streaming su Netflix ha subito interruzioni a causa dell'elevato traffico, causando disagi a molti spettatori. Nonostante ciò, l'evento ha generato un'enorme attenzione sui social media, con milioni di interazioni e visualizzazioni.

Guadagni e dichiarazioni post-match

Il montepremi totale è stato di 60 milioni di dollari, con Jake Paul che ha incassato 40 milioni e Mike Tyson 20 milioni. Al termine del match, Paul ha reso omaggio a Tyson, definendolo una leggenda. Tyson, soddisfatto della sua performance, ha dichiarato di aver combattuto per se stesso, senza dover dimostrare nulla agli altri. Questo incontro ha rappresentato un mix di sport e intrattenimento, attirando l'attenzione globale e suscitando discussioni su vari aspetti, dalla differenza d'età tra i combattenti alle implicazioni per il futuro della boxe.

Daniele di Matteo

LeBron James: L'inarrestabile Re del Basket

*Da promessa liceale a icona globale dello sport:
la carriera leggendaria di LeBron James*

I L'ascesa del Re

Nel corso della sua prima esperienza a Cleveland (2003-2010), LeBron porta la squadra a traguardi mai raggiunti prima, culminando nelle Finals NBA del 2007, perse contro gli Spurs. Tuttavia, il titolo sembra sfuggirgli.

Nel 2010, in una delle decisioni più discusse della storia sportiva ("The Decision"), LeBron si unisce ai Miami Heat. Con Dwyane Wade e Chris Bosh forma un super team che lo porta a vincere due titoli NBA (2012 e 2013), guadagnandosi anche il premio di MVP delle Finals in entrambe le occasioni.

L'era dei Lakers

Nel 2018 firma con i Los Angeles Lakers, portando la sua leadership e il suo talento in una nuova piazza. Nel 2020, in una stagione segnata dalla pandemia, guida i Lakers al titolo nella "bolla di Orlando", dimostrando la sua eterna competitività anche a 35 anni.

I numeri di una leggenda

4 volte MVP della stagione regolare

4 titoli NBA

19 convocazioni All-Star (record)

Miglior realizzatore della storia NBA

Un'eredità incancellabile

A 40 anni, LeBron James continua a scrivere la storia. Il suo sogno di giocare al fianco del figlio Bronny in NBA potrebbe presto avverarsi, rendendo la sua carriera ancora più unica. Re James non è solo uno dei più grandi cestisti di tutti i tempi: è un simbolo di eccellenza, resilienza e impegno.

Daniele di Matteo

Io l'ho disegnato

Un fumetto di Alessandro Colella

