

VITTART

n° 01/2026

PERIODICO DEL
LICEO "A. VITTORIA"
*Dove ogni
pensiero lascia
un segno.*

IL TEMA pag 02
EVENTI pag 02
ARTE pag 03
RECENSIONI pag 06
ESPRESSIONI pag 07
APPROF. pag 09
SPAZIO LIBERO pag 11



LA TRADIZIONE: ciò che ci ha accompagnato e ci accompagnerà per sempre

di SAMANTA MUSA e MATTIA COMAI

Cos'è la tradizione?

Fin dai primordi, i primi esseri umani crearono e condivisero oggetti ed esperienze, diedero origine a una forma di trasmissione radicata ormai in tutte le culture che si alimentò secolo dopo secolo creando quella che oggi noi tutti chiamiamo tradizione.

Essi, a loro volta, continuarono a trasmetterla ai nipoti e alle generazioni successive, fino ai discendenti più moderni, che ancora oggi la diffondono ai propri successori.

Questa trasmissione può avvenire attraverso racconti storici, miti, poesie e testi sacri; nel tempo, nuove idee vengono aggiunte e nuove convinzioni possono unirsi a quelle esistenti, a partire anche da noi stessi.

Le tradizioni sono raccolte di ideali e conoscenze che si intrecciano con le religioni e le culture, con la pittura e la

musica.

La tradizione non è una cosa vecchia da tenere chiusa in un cassetto, è viva, si muove, cambia insieme a noi.

La tradizione non è qualcosa di statico o di remoto, cristallizzato nel passato, ma è qualcosa di vitale che cambia costantemente nel tempo e che trasmigra da una persona all'altra.

Ogni volta che viene raccontata o visuta, prende una forma nuova, perché ognuno la personalizza e ci mette un pezzo di sé. Ne sono esempi l'Arlecchino di Joan Mirò, un personaggio di antiche origini popolari, raffigurato come una figura demoniaca medievale, che viene stravolto da Mirò in chiave surrealista, o anche le figure mitologiche antiche come Loki della mitologia norrena, descritto come un Dio misterioso, ma pieno di stravaganza, sottolineata da tratti ironici e satirici anche per le sue colpe, che ora nei film della Marvel viene narrato con caratteri più moderni.

In un mondo che corre veloce e guarda sempre avanti, la tradizione ci aiuta a non perderci, ci ricorda da dove veniamo, chi siamo e cosa vogliamo diventare.

E non è solo un modo per capire chi siamo oggi, ma anche per costruire il

domani. Per esempio il capolavoro cinematografico di Wim Wenders: "Perfect days" dove il personaggio Hirayama, tramite le sue tradizioni e routine e il suo rapporto con la quotidianità e ripetitività dei gesti, riesce ad ottenere serenità d'animo.

Anche noi facciamo parte di questo passaggio: quando scriviamo, disegniamo o creiamo, stiamo rinnovando ciò che esiste già da tanto tempo.

Prendiamo idee, storie e simboli e li trasformiamo in un nostro modo di esprimerci senza limitarci a ripetere solo quello che c'era già: aggiungiamo una nuova voce, la nostra voce.

Nel nostro reiterare azioni del passato non stiamo solo continuando qualcosa iniziato prima, ma arricchendo e accrescendo una nuova tradizione (come una tradizione familiare, una tradizione nazionale o anche solo una tradizione personale, un qualcosa nel quale possiamo metterci la nostra creatività e originalità).

È un pezzo della vita umana che ci seguirà sempre sia nel mondo fisico che nei nostri ricordi, portando con sé un frammento di storia.



RESTITUZIONI Il mosaico come atto di rinascita

di LIVIO DUCATI

Venerdì 30 gennaio, negli spazi di Torre Mirana a Trento, si inaugura **Restituzioni**, la mostra di mosaici di **Alberto Larcher**, artista di Sarnonico e figura fondamentale per generazioni di studenti dell'Istituto d'Arte "Alessandro Vittoria".

Come suggerisce il titolo, *Restituzioni* nasce dall'idea di ridare valore a ciò che è stato scartato. Larcher lavora con **materiali di recupero**: cocci di ceramica, stoviglie rotte, piastrelle, metalli, vetri, bottoni, perle, biglie, scarti di giocattoli e perfino tasti di computer. Oggetti destinati alla discarica che, attraverso il **mosaico**, trovano una nuova forma e un nuovo significato. Il suo laboratorio in Val di Non diventa così una sorta di "stazione di riciclo spirituale" (F. Degasperis), dove lo scarto viene purificato e trasformato.

A questi **frammenti carichi di memoria**, Larcher accosta le tradizionali tessere in pasta vitrea e oro, dando vita a **composizioni complesse e suggestive**, in cui l'occhio dello spettatore vaga senza una meta precisa. È in questa ricerca continua che si realizza il senso ultimo dell'opera: la **perdita di valore** e il va-

lore ritrovato. Ogni elemento sembra suggerire da sé la propria collocazione, come se fosse guidato da una storia precedente che spetta a noi osservatori ricostruire.

Particolarmente suggestivi sono i lavori realizzati con i **tasti di computer** (A, Invio, Spazio, Fine): privati della loro funzione meccanica, diventano "**geroglifici digitali**", simboli totemici di un tempo ormai passato.

La mostra presenta opere appartenenti a diversi cicli, tra cui **Sempre amore**, una serie dedicata ai poeti e ai musicisti più cari all'artista. L'allestimento è curato dagli architetti **Luca Beltrami** e **Claudio Dalri**, con fotografie di **Emma Ragozzino** e **Paolo Crocetta** e poesie di **Massimo Parolini**.

In chiusura, *Restituzioni* è un invito a guardare il mondo con un'attenzione diversa: riconoscere il valore delle cose dimenticate anche nelle loro crepe, perché è proprio da lì che si può ripartire. Ma soprattutto, *Restituzioni* è l'appello di un artista, **Alberto Larcher**, a non lasciare che un'arte antica e preziosa come il mosaico venga lentamente dimenticata.



IL CARNEVALE DI ARLECCHINO DI JOAN MIRO'

di NOEMI GAROFALO

Il carnevale di Arlecchino di Joan Miró è un'opera realizzata tra il 1924 e il 1925, attualmente conservata a Buffalo, negli Albright-Knox Art Gallery.

Il dipinto raffigura alcune figure ibride e antropomorfe, intente a danzare a ritmo di musica intorno a un Arlecchino della commedia dell'arte italiana surrealista. La figura in questione indossa una maschera colorata per metà di rosso e per metà di blu ed è rappresentato con un foro nel ventre, a simboleggiare la sensazione di fame provata dall'artista.

Le figure ibride al suo intorno sono accompagnate da oggetti che a loro volta possiedono tratti inusuali, in quanto dotati di parti anatomiche umane.

La scelta di raffigurare questo personaggio deriva anche dalla vicinanza che provano gli artisti nei suoi confronti: in lui rivedono le proprie sfortune. Miró decide inoltre di dipingerlo in modo diverso, lontano da quello tradizionale, per via del suo interesse nei confronti dello stile surrealista che di anno in anno diventa sempre più marcato. L'artista sceglie infatti di mostrare la realtà del suo inconscio, sottolineata anche dalla presenza della scala: una rampa di lancio dalla realtà alla fantasia.

Il design che rompe le tradizioni: quando l'ironia diventa progetto

di ALEXIA BOLOHAN

Per decenni, il design ha operato entro un insieme di regole: "la forma segue funzione", "less is more", ecc. Questi principi hanno definito un modello di "buon design". Tuttavia, a partire dagli anni Sessanta, un gruppo di designer, ispirandosi al mondo dell'arte, in primis alla Pop art e al surrealismo, ha iniziato a mettere in discussione tale ortodossia. In questo contesto nasce il design ironico: un approccio in cui l'ironia si traduce in un linguaggio consapevole che utilizza umorismo, paradosso e provocazione con il fine di mettere in discussione le convenzioni, criticare il consumismo e l'ossessione per il "nuovo", creare una relazione emotiva con l'utente, rendere visibile ciò che il design moderno tendeva a nascondere.

L'ironia permette al designer, con la forza sottile e pervasiva dell'immagine, di dire cose scomode senza usare la retorica del manifesto.

Ecco alcuni esempi di design ironico:

Gaetano Pesce - Up 5 (1969) - prodotta da B&B Italia

Una poltrona morbida, accogliente... ..legata a una palla. Pesce usa il linguaggio del comfort per parlare di prigionia e condizione femminile. L'oggetto ti invita a sederti ma ti mette a disagio concettualmente in quanto sembra un oggetto giocoso ma comunica un messaggio politico durissimo. Usa la forma come metafora, non come decorazione.

Achille e Pier Giacomo Castiglioni - Sella (1957) - prodotta da Zanotta

Nato come "sgabello per telefono", Sella ha la seduta costituita da un sellino da bicicletta, che riflette il comportamento dell'utente: invita a appoggiarsi, non a sedersi, evidenziando la frenesia della vita moderna.

Giorgio Ceretti, Pietro Derossi, Riccardo Rosso - Pratone (1971) - prodotto da Gufram

Un prato gigante in poliuretano su cui ci si può sedere, sdraiare, anche sparire. Una seduta surreale che prende in giro l'idea di arredo "composto", non suggerisce come ci si deve sedere, trasforma il corpo in protagonista, dandogli la massima libertà.

Alessandro Mendini - Poltrona di Proust (1978) - prodotta da Cappellini

Una poltrona barocca ridipinta a puntini, a mano. Mendini prende un oggetto "in stile Settecento" e lo "rovina" intenzionalmente, mettendo in crisi il concetto di falso storico. Una specie di rivoluzione impressionista e divisionista, contro la cosiddetta (e finta) "eleganza". E' un design che si autocommen-

ta.

Ingo Maurer - Lucellino (1992) - prodotta da Ingo Maurer

Lampadine con ali d'angelo, fili a vista, materiali poveri: e allora pensiamo alla luce come qualcosa di spirituale. Ma Lucellino rende anche la luce umana, fragile, quasi ridicola, rompendo la "sacralità" del design high-tech. Marijn van der Poll - Do Hit Chair (2000) - prodotta da Droog

E' una seduta composta da un cubo d'acciaio e un martello. L'utente deve distruggere il cubo per creare la sedia. In questo caso l'ironia sta nel fatto che il designer rinuncia al controllo, che viene ceduto all'acquirente della poltrona: uno sfogo... democratico?

Ettore Sottsass - Le strutture tremano (1979) - prodotto da Studio Alchymia

Un tavolo che sembra sul punto di crollare, ma che non lo fa. È un modo per rendere visibile l'instabilità del mondo e sconvolgere le convenzioni.

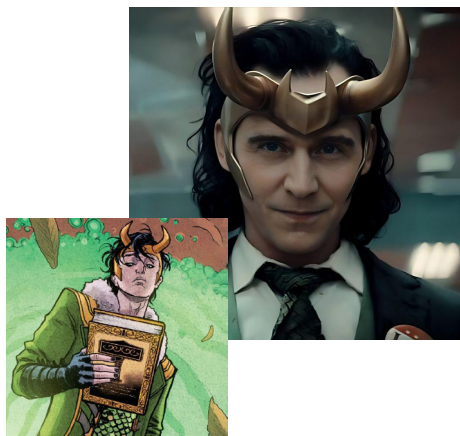
Jasper Morrison e Naoto Fukasawa - Manifesto Super Normal (2006)

Secondo loro il buon design non deve essere ironico nel senso comico, ma per sottrazione. Oggetti "normali" diventano famosi proprio perché rifiutano la celebrità. È una presa in giro del design "superstar" ed anche un inno al design anonimo.

Nendo - Drop (2011) - Cappellini

La libreria Drop di Nendo per Cappellini è un esempio di ironia contemporanea, minima e silenziosa. Un oggetto solido che si comporta come un liquido e fa quello che una libreria non dovrebbe mai fare, ossia ribaltarsi!





Loki: dalla mitologia norrena all'arte pop della Marvel

di THITIWAT ZAMBALDI

Quando si parla di tradizione si pensa spesso a qualcosa di antico e immutabile, ma molti miti continuano a vivere anche oggi in forme moderne. Loki ne è un esempio perfetto: nato nella mitologia norrena, arriva fino all'universo Marvel diventando un' icona della cultura pop, dimostrando che i miti possono essere reinventati senza perdere il loro significato.

Nelle leggende nordiche Loki è una figura ambigua, dio dell'inganno e del caos, né eroe né vero villain. Proprio questa complessità lo rende attuale e facilmente adattabile. La Marvel lo riprende mantenendone l'essenza anche in contesti moderni, come nel videogioco *Marvel Rivals*, dove il suo stile di gioco si basa su imprevedibilità e inganno. Nei film e nella serie *Loki*, il personaggio viene approfondito dal punto di vista psicologico: non è solo l'antagonista di Thor, ma un individuo segnato da insicurezze e da un forte bisogno di riconoscimento.

Nella serie, il confronto con diverse versioni di sé lo porta a riflettere su identità e destino. Accanto a lui troviamo Hela, dea della morte, che rappresenta un lato più oscuro e distruttivo della mitologia norrena.

Un processo simile di reinterpretazione si ritrova anche in personaggi come Moon Knight e il dio egizio Khonshu, dove il mito antico diventa uno strumento per esplorare conflitti interiori e identità frammentate.

Attraverso Loki, il mito si trasforma per parlare al presente: dall'antichità al cinema, fino ai videogiochi, il tema dell'identità dimostra che i miti non appartengono solo al passato, ma continuano a evolversi insieme a noi.

ARTE E TRADIZIONI

di MELISSA SPAGNOLO

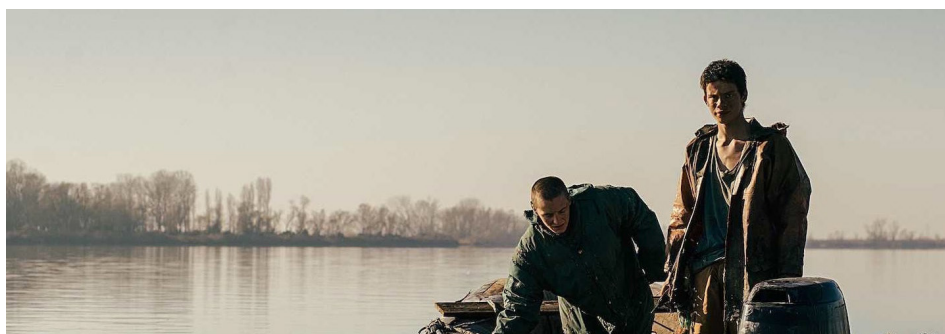
Le scuole d'arte svolgono un ruolo fondamentale nel tramandare le **tradizioni artistiche**. Le **Accademie di Belle Arti** e i corsi specialistici sono cresciuti notevolmente negli ultimi anni, passando da circa 71.500 a oltre **83.600 istituzioni**. L'arte si evolve continuamente sotto i nostri occhi con **nuove tecniche e innovazioni** che dialogano con il passato, come la **pittura ad olio**.

L'arte accompagna l'umanità sin dalla **preistoria**, infatti, senza di essa gran parte della nostra conoscenza storica ci sarebbe ignota: basti pensare alle **pitture rupestri** delle grotte, alle prime raffigurazioni di mani e scene di

caccia, fino ai dipinti e alle sculture successive che ci permettono di comprendere usi, costumi e credenze.

Oltre a **tramandare la storia**, l'arte conserva le tradizioni attraverso tecniche antiche ancora oggi insegnate nelle scuole e in molte istituzioni prestigiose: **olio su tela, affresco, tempera e acquerello**; lavorazione di marmo, bronzo o legno; incisione e stampa calcografica.

L'arte non è soltanto **memoria**, ma anche un **ponte tra epoche diverse**: ogni opera racconta una storia, per comprendere il presente e progettare il futuro. Le scuole d'arte non sono solo **luoghi di apprendimento**, ma anche guide che portano la creatività umana verso **nuovi orizzonti**, senza dimenticare le radici da cui tutto ha avuto origine.



La terra dei figli

di LIVIO DUCATI

«Sulle cause e i motivi che portarono alla fine

si sarebbero potuti scrivere interi capitoli

nei libri di storia. Ma dopo la fine nessun libro venne più scritto»

Questa la frase d'apertura della graphic novel *La terra dei figli* di Gipi, pubblicata nel 2016 da Coconino Press.

Come vuole far intendere la citazione, la storia è ambientata in un futuro remoto dove ogni infrastruttura sociale è ormai decaduta, e con loro anche le maschere imposte dalla società. È in questo clima di inquietante tranquillità che conosciamo i protagonisti della nostra storia: due fratelli nati e cresciuti dopo l'apocalisse, che vivono col padre in una capanna sul lago.

Le condizioni in cui versano questi personaggi sono pietose: l'aria che respirano è spesso densa di mosche, l'acqua su cui poggiano le fondamenta del loro rifugio è inquinata e maleodorante, le provviste sono poche e consistono

il più delle volte in carcasse di animali spiaggiate. La minaccia più grande è comunque rappresentata dall'uomo: gli incontri sono sporadici, ma capitano, e incappare in qualche volto sconosciuto può voler dire morte certa.

Per questo racconto Gipi abbandona gli abituali colori ad acquerello e si affida interamente al bianco e nero, perfetto per rendere l'idea di un mondo allo sfacelo. I dialoghi sono brevi, essenziali, specie quelli tra i due fratelli, privi di una qualsivoglia educazione ma forse i più puri d'animo di tutta la storia, e questo si farà notare.

E se il racconto non va avanti a parole, sono proprio i non detti e i silenzi a fagocitare la narrazione: il diario che il padre scrive ogni notte e che i figli non possono leggere è forse il simbolo più potente di questa conoscenza andata a perdersi che si tramuta in condanna, e del legame spezzato tra due generazioni.

Tenerissimo il momento in cui uno dei due ragazzi, volendo dargli una lettera, indossa gli occhiali del padre nella speranza che questi gli permettano di com-

prenderne la scrittura. Risultato: non sapendo né leggere né scrivere, la cosa non cambia. E in più si becca un paio di legnate per aver disobbedito alle regole. Cuore dell'opera sono proprio i personaggi, che non potremo non compatire: l'educazione alla sopravvivenza impartita dal padre è sì feroce, ma mai priva di umanità, e attraversa temi universali come la perdita, la memoria e la speranza.

Ed è più in là nel tempo che gli insegnamenti del padre torneranno finalmente utili ai nostri due fratelli. La speranza è infatti ciò che li terrà uniti, e ciò a cui tende lo stesso finale de *La terra dei figli*. E se per noi spettatori questo climax coincide con la fine della lettura, per Lino e suo fratello il viaggio è appena cominciato.

La terra dei figli, Gipi

Voto: 8,75/10



Fire Punch: recensione

di AMELIA PEREZ

Fire Punch, la prima opera del genio della narrazione Tatsuki Fujimoto, conosciuto per il manga *Chainsaw Man*, viene realizzata nel 2016 in Giappone e serializzata in Italia tra il 2017 e il 2019. Questo manga ha luogo in una terra completamente ricoperta di ghiaccio a causa di una misteriosa strega. Il nostro protagonista, Agni, vive in un povero villaggio insieme a sua sorella Luna.

In questo mondo risiedono persone dotate di abilità speciali chiamate i "benedetti". Agni e Luna sono due di loro, che possiedono in particolare il potere della rigenerazione. Dato che il cibo nel loro villaggio scarseggia, Agni (più che Luna, meno dotata) offre agli abitanti la propria carne.

Un giorno arrivano inaspettatamente dei soldati con a capo un benedetto di nome Doma, che accusa i cittadini di cannibalismo definendoli "non umani" e attacca il villaggio con delle fiamme inestinguibili, uccidendo tutti gli abitanti.

L'unico che riuscirà a sopravvivere è proprio Agni, che una volta rimesso in sesto va alla ricerca di Doma per vendicarsi della morte della sorella.

Questa è una storia che inizialmente si basa sulla vendetta ma che più va avanti e più distrugge la realtà del lettore-spettatore, lasciando imprevedibile la successione degli eventi.

Con queste informazioni Fire Punch può sembrare una storia cliché e banale. Scontato dire che non è affatto così. In quest'opera la natura umana viene completamente messa a nudo e tutto è descritto e illustrato in modo crudo e brutale.

La storia di Tatsuki Fujimoto evidenzia temi come la concezione della religione e dell'importanza che essa ha per l'uomo durante situazioni di pura disperazione.

Tatsuki Fujimoto ha un modo incredibile di illustrare e rappresentare le espressioni e gli stati d'animo dei personaggi, coinvolgendo e sorprendendo ogni volta il lettore.

La particolarità di questo autore è quella di unire lo stile manga a quello del cinema portando le scene ad essere paragonate a quelle di un effettivo film.

Alter ego di Fujimoto e rappresentazione del cinema che si fa fumetto è Togata, aspirante regista che rimane impressionato dalla tragedia di Agni tanto da volerne fare un film, con lui come protagonista.

Fujimoto dirige l'azione proprio come se fosse su un vero set. Anche il taglio di alcune sequenze è ampiamente cinematografico. A tratti, durante la lettura, sembra di star sfogliando uno storyboard.

Questa tecnica non la troviamo soltanto in Fire Punch ma in tutte le sue opere, come ad esempio *Goodbye Eri* e *Look Back*. Quest'ultimo ha ricevuto un adattamento anime nel giugno 2024.

Fire Punch non è un manga per tutti. Ma se mai vi capiterà di dargli un'occhiata, potrebbe tranquillamente cambiarvi la vita.

Perfect Days by Wim Wenders - Review

di DANA SOMERS

What may initially strike the filmgoer as a monotone portrayal of the modest middle-aged Tokyoite's everyday life, proves to be a door into something extremely profound that reveals the key to

a truly fulfilled way of living.

The film starts off with the repetition of a sequence of ritualistic actions that the protagonist reverts to from the moment he rises from his bed in the wee hours of the morning to when he returns to his humble apartment after a long day of work.

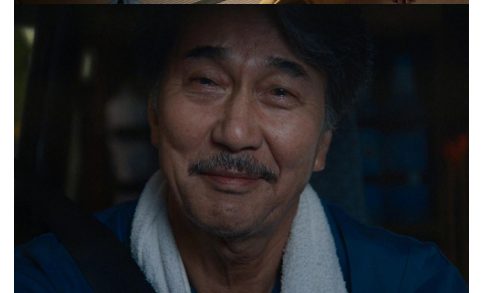
Hirayama, interpreted by Kōji Yakusho, is a taciturn man and a very diligent worker, who has been hired as a public toilet cleaner in Tokyo.

The gentle pace at which the story unfolds combined with the theme of habitual daily routine, push the audience to linger on the "surface" of the depiction. Conversely, Wenders is aiming to unveil the beauty of simplicity and the significance of a rich inner being.

The fact that Hirayama is passionately tied to his own traditions and activity patterns indicates that he has reached a state of equanimity and spiritual peace. The meagre dialogue also suggests a stylistic choice undertaken by the director in order to foreground the meditative character of the protagonist.

Besides being a disciplined and polite person, the Japanese cleaner is shown to empathise with much of what is around him, especially nature to which he is strongly connected. With his point-and-shoot photo camera he cherishes capturing particular instants in the course of nature. As the original title *Komorebi* indicates, the moment at which sunlight leaks through the gaps between the leaves of the trees is one of the things that Hirayama likes to immortalise in his pictures.

Once again, the viewer's task is to see beyond the observable, and seek the meaning behind things, even those that might, at first glance, seem merely com-



mon. The light filtered by the foliage is a beautiful ephemeral but frequent phenomenon that Hirayama manages to treasure to the fullest. He sees with his heart.

The film's title is based on *Perfect Day*, the 1972 song by the American musician Lou Reed which is part of the character's 60s-70s American / British rock music collection and tastes.

Watching this film is undoubtedly a rewarding experience that enriches our souls. It's an opportunity to define our perspective on life and clear our minds from the oppressive demands of society. The approach we have to the world determines the quality of our existence. People often strive too much: they race to obtain a medal without realising that what surrounds them is the real prize.



Geese - 3D Country

di PIETRO ANDREOTTI

Se sei un appassionato di musica, nell'ultimo periodo hai sicuramente sentito venir nominato i Geese. Con l'uscita a fine settembre 2025 di "Getting Killed", il loro terzo album, il gruppo ha finalmente ricevuto il riconoscimento necessario per esplodere nel mainstream. In poco più di 3 mesi sono passati dall'essere un semplice gruppo rock occultato nell'immensa scena di Brooklyn a venire considerati "la prima grande band della Generazione Z".

Ma prima del successo di "Getting Killed", chi sono stati i Geese e cosa hanno fatto?

I Geese sono un gruppo art rock post-ironico di Brooklyn, nato nel 2016 mentre i membri frequentavano ancora il

liceo. La band è formata da Cameron Winter (chitarra e voce), Emily Green (chitarra), Dominic DiGesù (basso) e Max Bassin (batteria).

Nel 2021, dopo svariati anni di sperimentazione, è uscito il loro album di debutto "Projector", progetto dal timbro post-punk in cui si possono sentire svariate influenze. Esso, purtroppo, è passato inosservato dalla critica, probabilmente per via del suo sound acerbo e poco rappresentativo.

Due anni dopo "Projector", il gruppo ha rilasciato il progetto che li ha permesso di distinguersi nel vasto panorama dei nuovi artisti contemporanei: "3D country".

"3D country" narra la storia di un cowboy, che dopo aver assunto degli allucinogeni, vaga in delle lande desolate preso da uno stato di delirio mentre si immagina la fine del mondo.

Il brano d'apertura "2122" ci catapultava subito nel folle trip vissuto dal cowboy. Essa presenta un revivalismo delle tradizioni hard rock e blues passate, con l'aggiunta di caotici segmenti noise rock sperimentali. L'imprevedibile struttura, piena di sezioni strumentali e cambi di genere, è un palese tributo a "Black Dog" dei Led Zeppelin. Tramite l'uso di svariate figure ed eventi mitologici, la canzone ci descrive l'imminente apocalisse che concepisce il nostro protagonista, per la quale prova un senso di apatia. Questo è sottolineato dal verso: «Meteor of peace, I'm trying to find the downside». La fine dell'umanità comporta anche alla fine dei problemi umani, dunque cosa c'è di male?

Con lo scorrere dell'album, le canzoni diventano sempre meno energiche e confusionarie, diventando delle lente jam blues con richiami all'indie rock, questo a simboleggiare l'affievolirsi degli effetti dello psichedelico e il ritorno alla realtà del cowboy.

Nell'ultima canzone "St. Elmo", il cowboy riceve una rivelazione: la sua amante Omala (la personificazione di madre natura) gli ha continuamente mentito. Quindi per lasciarsi tutto alle spalle decide di abbandonare la terra per trovare rifugio da un'altra parte.



ADVENTURE TIME: la storia Simon Petrikov

di ALICE ZOBELE e SARA LORENZONI

Il genere del cartone animato fa parte della quotidianità di quasi ogni individuo a partire dalla sua infanzia. Da generazioni è diventato uno strumento di educazione e intrattenimento, trasformandosi in un fenomeno considerevole a tutti gli effetti una "tradizione". Nel corso degli anni si è evoluto ed è diventato una vera e propria forma d'arte, capace di unire persone di differente estrazione sociale e provenienza. I cartoni, inoltre, rispecchiano direttamente la società in cui nascono, mostrando diversi punti di vista, con il tempo sempre più vicini alle diverse tipologie di spettatore.

A questo proposito, Adventure Time è un ottimo esempio di cartone animato che dal 2010 ad oggi continua ad intrattenere bambini ed adulti. La serie racconta le avventure di Finn l'umano e il fratello adottivo Jack il cane nella post-apocalittica e magica terra di Ooo. Mentre trascorrono momenti unici con i loro amici, i due fratelli dimostrano di avere un forte spirito di giustizia, aiutando chi ne ha bisogno e conoscendo così nuovi personaggi. Anche se all'apparenza Adventure Time può sembrare un banale cartone, rivela molti lati profondi e originali. Il lavoro dei creatori risulta essere interessante perché riescono a sviluppare la narrazione in modo chiaro aggiungendo ad ogni stagione elementi più complicati, permettendo così di ampliare l'età del pubblico dall'infanzia all'adolescenza. Per esempio, il personaggio di Re Ghiaccio all'apparenza si mostra come un pazzo mago buffone che rapisce le principesse e ha poteri glaciali: la sua storia è però molto più complicata.

Re Ghiaccio è in realtà un normale umano, Simon Petrikov, un antiquario che colleziona oggetti strani e magici e che un giorno comprò una strana corona da un marinaio della Scandinavia: ogni volta che la indossa la sua mente

cambia svelandogli i segreti del ghiaccio e della neve. Poco dopo, scoppia la Guerra dei Funghi: una guerra nucleare che coinvolge tutto il mondo. In quel periodo, Simon incontra Marceline: figlia del re dei vampiri e di un'umana, era da sola e spaventata. In varie occasioni, per proteggerla e salvarla, Simon inizia ad utilizzare sempre più spesso i poteri della corona.

Con il passare del tempo, l'uso della corona inizia però a portarlo alla follia e comincia a lasciare dei fogli scritti per spiegare a Marceline la situazione. Uno di questi fogli riporta la frase divenuta ormai un cult tra i giovani: "Marceline, Is it just you and me in the wreckage of the world? That must be so confusing for a little girl, and I know you're going to need me here with you, but I'm losing myself and I'm afraid you're gonna lose me too". In seguito, Simon finisce per impazzire totalmente, perdendo tutti i ricordi della sua vita da umano, diventando definitivamente Re Ghiaccio.

Un altro elemento che ritengo fondamentale per la storia di Simon, è il suo rapporto con Betty, un amore con uno sviluppo tragico, impossibile da spiegare senza spoiler, che viene approfondito nella prima stagione di Fionna & Cake. In conclusione, possiamo dire che il personaggio di Simon, come molti altri characters della serie, dimostra la possibilità di trattare temi che riguardano la complessità e profondità delle dinamiche umane, attraverso l'utilizzo del cartone animato. Adventure Time è ormai diventato un classico - una sorta di tradizione - tra le ultime generazioni.



The Legend of Zelda: Breath of the Wild

di ALESSANDRO MASCARELLA

Il diciottesimo capitolo della saga di The Legend of Zelda, originariamente

pianificato per Wii U, uscì il 17 marzo del 2017 per Wii U e Nintendo Switch (ora anche su Switch 2 con la versione migliorata, insieme a Tears of the Kingdom!).

Breath of the Wild fu rinfrescante per la serie e rivoluzionario per il genere open world, un grande impatto per l'industria dei videogiochi... ma perché?

Con l'uscita di Skyward Sword, gli sviluppatori di Nintendo realizzarono che la formula lineare che Ocarina of Time aveva inventato, era diventata ormai obsoleta, o meglio dire che aveva stancato.

Nel 2017, Nintendo sorprese tutti con l'uscita di Breath of the Wild e la sua innovativa formula di gioco.

Il titolo inizia con Link che si sveglia dopo 100 anni in un sacrario, senza memoria ma con una tavoletta Sheikah, un dispositivo antico che funziona come un tablet e che ricorda molto la Switch. Uscendo dal sacrario, le varie torri e sacrari Sheikah vengono ripristinati e incontra un vecchio che gli chiede di completare i 4 sacrari dell'altopiano, poco dopo il vecchio rivela di essere lo spirito di Rhoam, re di Hyrule e gli chiede di salvare la principessa Zelda dalla guerra e l'occupazione di Ganon che sta ormai andando avanti da un secolo.

Il completamento dei 4 sacrari permette di sbloccare le 4 abilità della tavoletta: "Kalamitron" permette di sollevare e spostare gli oggetti in metallo; "Stasi" permette di bloccare nel tempo gli oggetti; "Glacyor" permette di generare pilastri di ghiaccio sull'acqua e per ultime ci sono le bombe radiocomandate.

Le abilità della tavoletta sono sicuramente molto convenienti ma quello che rende il titolo radicale è il fatto che il giocatore è libero di fare qualsiasi cosa e non si è obbligati a svolgere missioni. Un giocatore potrebbe persino iniziare una nuova partita e andare subito a sconfiggere Ganon, anche se è una sfida particolarmente tosta senza il giusto equipaggiamento.

Oltre all'esplorazione libera e senza l'obbligo di svolgere missioni principali, puoi arrampicarti su quasi tutte le superfici e il motore fisico di Hyrule permette nuove formule di gioco e modi creativi per risolvere enigmi e le prove dei sacrari. Un'altra "innovazione", anche se un po' discutibile è la durabilità sulle armi da combattimento che spinge il giocatore a trovare ed utilizzare diverse armi, anche quelle dei nemici!

Nel mondo puoi trovare alcuni boss come i golem di roccia e gli Hinox ma

i principali per la storia sono i 4 "Colossi Sacri", che permettono di sbloccare 4 abilità ulteriori inoltrate dagli spiriti che controllavano le macchine durante la guerra contro Ganon.

Tears of the Kingdom, il seguito, è ancora più ricco di contenuti e meccaniche ma meriterebbe un articolo a parte...

Moda: punk vs gyaru

di GIULIA PAISSAN

Illustrazione di AMELIA PEREZ



Come si fa a mantenere viva la fiamma quando la moda si sta diluendo e diventando superficiale? In questo numero sull'identità e la tradizione, volevo riflettere su quanto siano ancora attuali il punk e il gyaru, su come ci possano servire da esempio nel clima odierno per sfidare la monotonia.

Molto vicino a noi è il punk, una subcultura non solo di moda ma soprattutto incentrata sulla politica e sui valori fondamentali dell'individuo. Nato negli anni '70 in Gran Bretagna, cresce in un ambiente dove c'è un forte scontento da parte della classe operaia. In risposta alla monarchia inglese, all'autoritarismo e ai problemi all'interno della società, i punk sorsero con idee e pratiche anti-capitaliste, anarchiche e di azione diretta, sempre in comunità.

Il look è abbastanza iconico, anche se non è sempre quello: principalmente contro la conformità, i colori sono contrastanti e i vestiti sono di seconda mano, modificati e in alcuni casi fatti a mano secondo l'etica del DIY. Capelli rasati o la iconica mohawk. Famosi sono gli anфи e le battle-jackets, giacche con pezzi di tessuto con bands, slogan politici, ecc. Bisogna tenere in conto che il

nocciolo fondamentale è l'anticonsumismo: una persona può essere punk anche in modi meno ovvi. Il filo comune è la giustizia sociale per ogni minoranza e gusti musicali che si diramano da ogni genere (iconico è il punk rock, le band del '77, come i Sex Pistols).

Ma il punk non è stato l'unico esempio di rottura dei canoni della moda, infatti in oriente abbiamo le gyaru. Avete presente nei film quando le ragazze meschine sono rappresentate tanto abbronzate e truccatissime?

In Giappone c'è uno stile primariamente adottato dalle adolescenti proprio così. Negli anni '70, col termine gyaru (da "gal", in inglese) ci si riferiva a ragazze giovani e piene di energia. Fu uno stile di prevalenza femminile, che poi fu adattato anche dai ragazzi (gyaru-o). Il vero inizio, però, è stato negli anni '90 con una radicalizzazione dello stile precedente: le studentesse, originariamente provenienti da scuole private, cominciarono ad avvinghiarsi con trucco pesante, capelli decolorati o con tinte sgargianti e le loro divise modificate in minigonne, scaldamuscoli e accessori. Le micro categorie sono tante (come hime, agejo, kogal, kogyaru, ganguro), ma il valore comune, come per i punk, è unico: sfidare le convenzioni sociali e di bellezza, oltre che essere sé stessi. In una società dove lo standard era avere la pelle chiara, i capelli scuri e l'essere sottomesse, le gyaru si mostravano proprio l'opposto. Rumorose, abbronzate, con vestiti e make up stravaganti e drammatici. Ma questo è stato (ed è ancora oggi, in misura minore) il loro modo di celebrare la frivolezza della gioventù.

Sia il punk che il gyaru hanno le loro caratteristiche e controversie: una comunità stretta, con addirittura dei balli caratteristici come il moshing e il para-para. Purtroppo in entrambi ci furono esempi di razzismo (nazi-punks e le ganguro / yamanba per le loro blackface) ma sono dei casi isolati e poi respinti dalle subculture stesse.

In conclusione, punk e gyaru sono dei veri e propri stili di vita, non solo un'altra tendenza da seguire, nonostante per la maggior parte di noi risultano lontani dai canoni socialmente accettati. Siamo così ossessionati dalla tradizione e dall'opinione di massa che spesso rinunciando ai nostri valori e alla possibilità di esprimerli in libertà, cosa che invece il punk e il gyaru avevano tentato di insegnarci.



El día de los muertos, tra storia e tradizioni

di NOEMI GAROFALO

Una delle feste più rappresentative del Messico è El día de los muertos, una festività dedicata al ricordo dei familiari e degli animali defunti: si crede che durante la notte del 2 novembre, i propri cari tornino nel mondo dei vivi per ricongiungersi temporaneamente con le persone amate.

La sua storia ha origine dalle credenze delle antiche civiltà indigene precolombiane, più nello specifico Aztechi, Maya e Purepecha: la morte rappresentava il passaggio ad un'altra dimensione, ossia quella degli spiriti. La vita religiosa indigena gravitava intorno alla celebrazione dei defunti, tanto che nel calendario Mexica, composto da 18 mesi, erano state inserite sei feste, dedicate a questi ultimi, che con l'arrivo dei conquistadores si fusero con la tradizione cattolica, cioè con la Festa di Ognissanti e con la commemorazione dei defunti, dando vita al Día de los muertos come lo conosciamo oggi.

In occasione di questa festività vengono allestiti altari con ofrendas e decorati con fotografie, candele, fiori, teschi di zucchero e altri oggetti amati dai defunti: simboleggiano un portale tra la vita e la morte il cui punto d'incontro tra i due mondi è rappresentato dalle offerte che vengono poste sopra l'altare, le quali, il più delle volte, sono papel picado, ossia decorazioni di carta intagliata che incarnano appieno la fragilità della vita. Ci si prepara cucinando il pan de muerto, un pane dolce dal sapore agrumato, e si indossano abiti dai toni scuri e corone di fiori per le donne. Tradizionale è anche la maschera La Catrina, ossia il disegno di un teschio che simboleggia la morte, incarnata dal sorriso di tutte le

donne che scelgono di indossarla. El día de los muertos è stato inoltre riconosciuto a livello mondiale nel 2008, diventando ufficialmente Patrimonio culturale immateriale dell'umanità. Attualmente apprezzato e festeggiato in diverse parti del mondo oltre al Messico, è stato reso sempre più conosciuto anche dal famoso film Disney Coco, che incarna perfettamente l'anima della celebrazione: finché un'anima viene ricordata, non scompare mai veramente.

Tradizioni bizzarre

di ALEXIA BOLOHAN

Dal lancio dei neonati in India ai 13 Babbi Natale in Islanda: ecco una lista di tradizioni bizzarre dal mondo

Il mondo è pieno di tradizioni bizzarre e affascinanti che, viste da fuori, possono sembrare assurde o incomprensibili. Queste tradizioni sono un mosaico di riti e simboli che nascondono secoli di storia e cultura. Sono un modo per affrontare la paura, la speranza, l'amore e il cambiamento.

Romania – Il Ballo degli orsi. Durante il Capodanno, uomini, donne e bambini, vestiti con vere pelli d'orso, danzano per le strade per scacciare gli spiriti maligni e garantire prosperità per l'anno nuovo.

India – Lanciare neonati. In alcune regioni, i neonati vengono fatti cadere da un'altezza di diversi metri e presi al volo con un telo. Il rito è visto come una benedizione per salute e fortuna, anche se oggi è molto regolamentato.

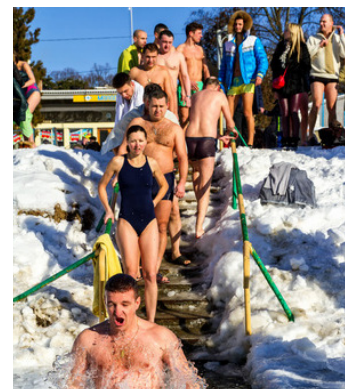
Thailandia – Il Festival delle scimmie. A Lopburi si organizza un enorme banchetto per migliaia di scimmie. La festa serve a portare fortuna alla città.

Danimarca – Cannella ai single. Se al venticinquesimo compleanno sei ancora single, i tuoi amici possono ricoprirti di cannella. A 30 anni si passa al pepe.

Inghilterra – Cheese Rolling. Si corre giù da una collina ripidissima inseguendo una forma di formaggio. Vince chi arriva primo... se arriva intero.

Spagna – El Salto del Colacho. Un uomo vestito da diavolo salta sopra i neonati per purificarli dal male e proteggerli dagli spiriti maligni.

Corea del Sud – Balbaekchigi. Dopo il matrimonio, gli amici legano i piedi dello sposo e gli schiaffeggiano le piante con un pesce essiccato. Il rito è una prova di resistenza e umiliazione scherzosa, accompagnata da domande imbarazzanti sulla fedeltà e



sulla vita coniugale.

Cina – Piangere prima del matrimonio. In alcune regioni la sposa deve piangere ogni giorno per un mese prima delle nozze. Il pianto è simbolo di gratitudine e buon auspicio.

Germania – Polterabend. Prima del matrimonio, amici e parenti rompono piatti davanti alla casa degli sposi, che devono pulire insieme: una lezione pratica di collaborazione.

Indonesia – Vietato usare il bagno in luna di miele. Tra i Tidong, gli sposi non possono andare in bagno per tre giorni dopo il matrimonio, per garantire fedeltà e fortuna.

Sudafrica – Mobili dalla finestra. A Capodanno, in alcune città, si lanciano fuori dalle finestre vecchi mobili e oggetti ingombranti per “liberarsi” del passato e fare spazio al nuovo. Un modo di buttare via, in maniera simbolica, l’anno vecchio per accogliere quello nuovo.

Norvegia – Nascondere le scope. A Natale si nascondono le scope per impedire a streghe e spiriti maligni di usarle per volare.

Scozia – Blackening the Bride. Gli sposi vengono ricoperti di fango, cibo e sostanze disgustose. Se resistono a questo, risisteranno al matrimonio.

Islanda – I 13 Babbi Natale. Qui Babbo Natale è uno solo? No, sono 13, si chiamano Jólásveinar e sono troll dalle sembianze umane e dalla natura dispettosa. Nonostante questo,

sono loro a portare i regali di Natale ai bambini, uno per notte, a partire dal 12 dicembre fino al 24 dicembre.

Russia – Il desiderio nel bicchiere. Si scrive un desiderio, lo si brucia, si versa la cenere nello champagne e si beve prima di mezzanotte.

Moldavia e Ucraina – Il pranzo con i morti. Durante alcune festività si mangia al cimitero, condividendo il pasto con i defunti come segno di continuità familiare.

Ucraina – Il bagno ghiacciato e la croce di ghiaccio. Il 19 gennaio, per l’Epifania ortodossa, viene intagliata una croce nel ghiaccio di fiumi e laghi. Dopo la benedizione dell’acqua i fedeli si immergono tre volte nell’acqua gelida per purificarsi dai peccati e rinnovare lo spirito. Una prova di fede e resistenza fisica.

Giappone – Il festival dell’uomo nudo. Durante l’Hadaka Matsuri, migliaia di uomini quasi nudi competono per afferrare oggetti sacri portafortuna.

Italia – Festa dei Serpari. È una tradizione antica che si celebra ogni anno a Cocullo, un piccolo paese dell’Aquila, in Abruzzo. La festa si tiene il primo giovedì di maggio ed è dedicata a San Domenico, il patrono del paese. Durante la festa gli “incantatori di serpenti” o “serpari” sfilano in processione per le strade del paese, portando serpenti vivi in mano e sulla testa.



IL PRINCIPE DEL CARNEVALE

di NOEMI GAROFALO

Nei Paesi Bassi, i preparativi per il carnevale hanno già inizio l'11 novembre: il Vastenavend è una tradizione cattolica molto sentita nella zona del Brabante settentrionale e nel Limburgo.

Maastricht è il cuore della tradizione: ogni anno, l'undicesimo giorno dell'undicesimo mese, un consiglio di 11 uomini si riunisce per eleggere il Principe del Carnevale. Le celebrazioni hanno poi inizio il sabato grasso, giorno in cui il sindaco consegna le chiavi della città al principe e agli uomini del consiglio e hanno inizio così i tre giorni del Vastenavend.

Il Principe viene accolto in città sulle note di una parata inaugurale e prosegue la sua marcia verso la piazza dove l'evento viene ufficializzato attraverso il suono di 11 spari. Procede la cerimonia con un'allegria sfilata per il centro, accompagnata da musica e dalla presenza del Principe che porge inoltre il proprio saluto ai bambini nelle scuole.

Durante i tre giorni di festa, è tradizione per alcune città cambiare il proprio nome con uno più simpatico ed ironico, ad esempio Breda diventa Kielgart. A mezzanotte del martedì grasso tutti si riuniscono per dare il via alla cerimonia di addio al Principe del Carnevale e del suo regno di matti, concludendo i tre giorni di celebrazione bruciando, sotterrando e annegando simboli e mascotte del carnevale.



“Qualcuno volò sul nido del cuculo”: la ribellione necessaria

di MATTIA COMAI

C'è un modo per definire l'importanza del film “Qualcuno volò sul nido del cuculo”: non solo evidenziando che è una critica sociale che descrive come venivano trattati i pazienti negli ospedali psichiatrici fino a fine anni 60', ricoverati anche per una lieve condizione, etichettandoli automaticamente come pazzi, utilizzando spesso pratiche disumane come l'elettroshock o la lobotomia, ma anche mettendo in luce che il protagonista è un uomo che cerca di rompere gli schemi, che non lotta tanto contro le sbarre, ma sfida un sistema sbagliato. La storia nasce da un equivoco: Randle McMurphy è un detenuto che finge di essere pazzo per evitare il lavoro forzato in carcere. Viene trasferito in un ospedale psichiatrico dell'Oregon, convinto che lì la sua pena sarà più facile da scontare.

Ma quello che scopre lì dentro lo sconvolge, ovvero che molti dei pazienti sono ricoverati volontariamente e nessuno se ne va. Il reparto è governato dall'infermiera Ratched, una donna calma e gentile, in apparenza, sempre con un tono di voce controllato ma che in realtà decide tutto e tiene i pazienti sotto un controllo totale. McMurphy porta energia, desiderio di vivere, voglia di ridere in un luogo dove tutto sembrava spento, ma ciò gli costerà davvero caro. In inglese “cuckoo's nest” (Il titolo originale del film infatti è “One flew over the cuckoo's nest”) è un modo ironico per descrivere il manicomio.

Il cuculo è un uccello che non costruisce il proprio nido, ma depone le proprie uova in quello degli altri. Nel film, il nido è l'ospedale psichiatrico, le uova

sono i pazienti che la società ha “depositato” lì per lavarsi le mani, e quel “qualcuno” che vola sopra quel nido è McMurphy, interpretato da un giovane Jack Nicholson carismatico e ribelle. Il film mostra una forma di violenza psicologica nei confronti dei pazienti in maniera molto sottile: durante le riunioni di gruppo, l'infermiera Ratched li lascia parlare, ma solo per estrapolare informazioni da usare contro di loro. I pazienti parlano, ma in realtà non vengono mai davvero ascoltati, le loro parole diventano solo etichette, diagnosi, strumenti di controllo e manipolazione. McMurphy prova a rompere questo meccanismo: un suo gesto semplice, come chiedere di votare per guardare una partita in TV, diventa un atto rivoluzionario, facendo riconoscere ai pazienti il diritto di scegliere. La scoperta più inquietante arriva quando McMurphy capisce che molti di loro potrebbero andarsene ma rimangono lì volontariamente perché hanno paura di non riavere la propria umanità, sentendosi incapaci di vivere fuori: restano perché hanno dimenticato di poter essere altro. McMurphy cerca di spezzare questo incantesimo: in una scena celebre, ruba uno scuolabus e porta i pazienti su una barca al mare per pescare, lontani dall'ospedale. Quegli uomini sembrano rinascere, ridendo, muovendosi, ma soprattutto vivendo: la follia svanisce perché forse non era dentro di loro, ma nel luogo che li definiva come tali. Ma quando il potere viene davvero messo in discussione, reagisce con durezza, in modo brutale, in un finale che ritengo uno dei più emozionanti ma allo stesso tempo più indelebili che io abbia mai visto. Per chiunque sia appassionato di cinema e magari incuriosito dopo questa recensione, consiglio vivamente di andare a recuperarlo, e vi assicuro che non ve ne pentirete.

Il disagio psichico nella società contemporanea: riconoscerlo, comprenderlo, accoglierlo

da CLASSE IV E

Le tradizioni sono sempre state una parte importante di noi umani. Grazie a esse abbiamo avuto la possibilità di costruire una società strutturata, in cui le persone potessero ritrovarsi e riconoscersi; tuttavia, connaturate ad essa vi sono anche delle costrizioni e dei pregiudizi.

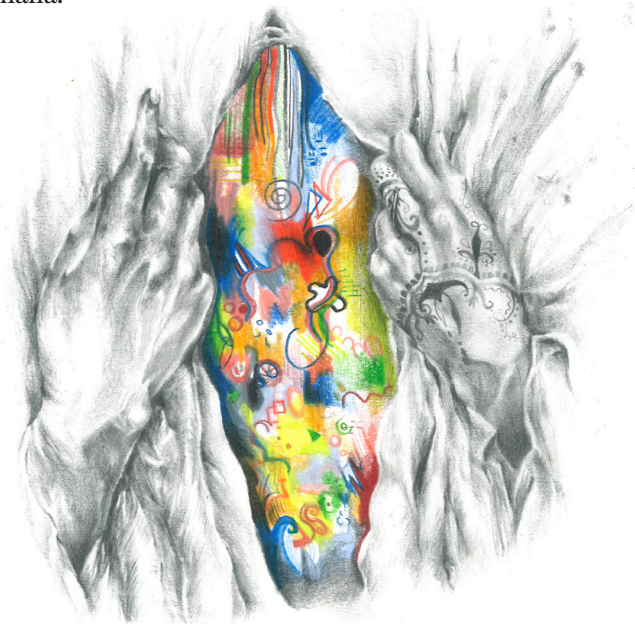
La progressiva disgregazione di queste consuetudini, causata dalla volontà di rottura e cambiamento rispetto a norme e comportamenti ritenuti ormai datati, nonostante in molti casi una sensazione di disagio, ha portato in superficie la sofferenza psicologica che prima era un tabù, gestito spesso con modalità autoritarie. Attualmente, il riconoscimento delle varie forme di disagio presenti nella società contemporanea è un buon punto di partenza per provare a elaborarle e superarle.

A tutti è capitato almeno una volta di provare disagio, una sensazione spiacevole che ci fa percepire come qualcosa dentro di noi non funzioni, sfugga al nostro controllo e inghiotta pensieri e certezze. È un groppo in gola o allo stomaco, un fastidio che non scompare, un insieme di sguardi e sussurri interiori che ci fanno sentire osservati e inadeguati. Il disagio può colpire chiunque, in qualsiasi momento, e spesso emerge nei periodi di crisi, quando il caos nella mente e nel cuore fa sembrare che il proprio mondo si stia frantumando. In queste situazioni l'ansia può prendere il sopravvento: gambe che tremano, mani sudate, respiro che si blocca, minuti interminabili in cui ci si sente come in un videogioco impossibile da superare. Nei casi più gravi, questo stato può trasformarsi in un peso insostenibile, che soffoca e isola, fino a far pensare che non esista via d'uscita.

Il disagio psichico è sempre esistito e comprende condizioni come ansia, depressione, stress, attacchi di panico, disturbi alimentari e, nei casi più seri, disturbi psicotici. Negli ultimi anni, però, è aumentato in modo significativo, soprattutto tra gli adolescenti, a causa di un contesto storico segnato da crisi economiche, conflitti, isolamento sociale e da un progresso tecnologico che accelera più velocemente della nostra capacità di adattamento. Le generazioni più anziane spesso attribuiscono ai giovani la responsabilità del proprio malessere, sostenendo che non abbiano voglia di impegnarsi o che cerchino attenzione. In realtà, molti ragazzi hanno paura di aprirsi per timore di essere giudicati o sminuiti, e per questo si chiudono in se stessi. La vita contemporanea, frenetica e scandita da scadenze, contribuisce ad alimentare questo disagio: sembra di vivere su un nastro trasportatore che accelera continuamente, costringendo a correre per non essere esclusi. Anche la scuola, che dovrebbe essere un luogo di crescita, può diventare un ambiente di stress e isolamento. Pur trascorrendo molte ore con i compagni, alcuni studenti si sentono emotivamente distanti, come se la classe fosse un luogo in cui si è presenti solo fisicamente. Questo influisce sul rendimento e sul benessere generale, mentre gli adulti tendono a minimizzare, sostenendo che a scuola si vada per studiare e non per socializzare, senza considerare l'impatto psicologico di un ambiente percepito come ostile. Il periodo di lockdown dovuto alla pandemia di COVID-19, la malattia infettiva causata da un coronavirus, ha aggravato ulteriormente la situazione: lunghi gior-

ni chiusi in casa, lutti, paura e incertezza hanno spinto molti giovani a rifugiarsi nel digitale, talvolta creando versioni idealizzate di sé per sfuggire al giudizio altrui. Anche la letteratura ha rappresentato con lucidità il tema del disagio psichico. In *Uno, nessuno e centomila*, Pirandello mostra come la frattura tra l'immagine di sé e quella che gli altri hanno di noi possa generare un profondo smarrimento identitario: Vitangelo Moscarda scopre di essere "centomila" agli occhi degli altri e, proprio per questo, "nessuno". Una riflessione simile emerge nella *Metamorfosi* di Kafka, dove Gregor Samsa, trasformato in un insetto, incarna l'alienazione e la perdita di valore personale che molti sperimentano quando non si sentono riconosciuti. Anche *Lo squallido* di Osamu Dazai racconta con crudezza la depressione, offrendo a molti lettori un riconoscimento delle proprie fragilità.

A complicare ulteriormente il quadro interviene il ruolo dei media: Internet espone bambini e adolescenti a modelli di perfezione irraggiungibili, che generano insicurezza e portano a disturbi alimentari. La costante esposizione a corpi e vite "perfette" porta molti giovani a nascondere le proprie differenze per paura dell'esclusione, alimentando un dolore silenzioso. Per proteggere i più giovani sarebbe necessario introdurre limiti di età sulle piattaforme più utilizzate e diffondere consapevolezza sulla natura artificiale di molti contenuti. Nonostante ciò, negli ultimi anni si è assistito a una maggiore apertura verso il disagio mentale: andare dallo psicologo non è più considerato strano e sono nate iniziative dedicate alla sua sensibilizzazione. È un cambiamento importante, soprattutto se si pensa che in passato i disturbi psichici venivano trattati con pratiche oggi inaccettabili, come la lobotomia o l'internamento nei manicomi. Tuttavia, non basta intervenire quando la sofferenza diventa insostenibile: è necessario promuovere una cultura dell'ascolto e della prevenzione, educare alla gestione delle emozioni, al rispetto di sé e degli altri, e costruire una comunità capace di accogliere la fragilità senza giudicarla. Come scrive Shakespeare nel *Macbeth*, "il dolore che non parla sussurra al cuore e gli ordina di spezzarsi": il silenzio e la vergogna sono i principali nemici del benessere mentale. Per questo è fondamentale creare spazi in cui le persone possano sentirsi ascoltate e sostenute. Il disagio psichico non deve essere motivo di vergogna, ma occasione di comprensione e rinascita. Solo attraverso un cambiamento culturale condiviso sarà possibile costruire una società più consapevole, solidale e umana.



STAI NEL "CHILL": SLANG GIOVANILE. GUIDA PRATICA ALL'USO

di MATTIA COMAI

Ci sono vari slang usati dai giovani tra i quali...

Scrollare -> guardare video verticali

Slimeare -> ridurre in poltiglia

Aura -> carisma, charme

Gaslightare -> prendere in giro, aggirare

Guida chad ->



Flexare -> vantarsi, mettersi in esposizione

Cringe -> imbarazzante, che mette a disagio

Mood -> vibe, atmosfera

Cap -> bugia (*no cap* può essere

Slay -> stiloso

E ora qualche parola "obsoleta"...

Olezzo -> puzza, odore sgradevole

Bagatella -> cosa di poco conto

Granciporro -> errore madornale

(grosso granchio marino)

Menagramo -> persona che porta sfortuna

Piantagrane -> persona che crea problemi

Fare ammenda -> chiedere perdono

Per Diana -> esclamazione eufemistica

Ghiribizzo -> idea bizzarra

o capriccio improvviso

Nequizia -> azione malvagia

Stoltoquio -> discorso sciocco

Millennial e Alpha

Un intermezzo tra le varie generazioni: abbiamo i Millennial (1981-1996) e la Generazione Alpha (2010-2025).

Messe a confronto, hanno terminologie e usi diversi, ma alcuni termini sono ancora utilizzati (anche se più raramente) ai giorni d'oggi.

Millennial: shalla, termine molto usato che significa "stare tranquilli".

Alpha: abbiamo il "6-7".

Deriva inizialmente dalla canzone Doot

Doot di Skrilla, poi associata all'altezza di un giocatore dell'NBA, grazie a un bambino che, durante una partita di basket, ha fatto l'iconica mossa del "six-seven".

Restituzioni

di Alberto Larcher

Versi in dialogo di

MASSIMO PAROLINI

Fra queste tracce, ci fermiamo,
per leggere assieme
dal libro della vita
per prendere parte
ai doni dell'intero,
dove la voce delle cose
ci attende a sostare,
al loro fianco, in silenzio,
per averne il sapore
di una cieca ansietà,
per mutare, noi scribi,
quest'ansia in parole,
da rileggere, poi,
lungo il corso dell'anima, che
anima
,in noi,
sacre labbra del richiamo_____

GLI ULTIMI

La cosa rifiutata
-intatta o spezzata-
rientra in un cerchio
[o quadrato] di vita
ritorna forma
tra le forme
si rifa
-nel suo docile darsi-
tessera di unità

INFINE

In
fine: nell'orma del destino
? non è eterno anche il gesto di essere
,qui, breve forma ?

CIO' CHE RESTA

Pavimento non spazzato
ricco di scarti []
resti
di un ricco banchetto...
oramai mutato:
non più
sfoggio di ricconi
ma resti comuni di un nuovo pasto
figlio di un'era vacua e consu-
mista_____

AD OCCHI CHIUSI

ad occhi chiusi
percorro strade
direi mai viste []
tessere rare
di un universo
nei suoi colori
che forse esiste
| se accolto e incluso |
io lo attr[averso

vittART

vittart@liceodellearti.tn.it

Albiona Nuredini 5C
Alessandro Mascarella 3C
Alexia Bolohan 5E
Aleksandra Dulher 4G
Alice Zobele 3F
Amelia Perez 3D
Dana Somers 4A
Giulia Paissan 3A
Julia Anna Majcher 5C
Livio Ducati 4H
Mattia Comai 5E

Melissa Spagnolo 4C
Natalia Cobzaru 5A
Noemi Garofalo 4A
Pietro Andreotti 4F
Samanta Musa 4A
Sara Celaj 4A
Sara Lorenzoni 3E
Simone Rubini 4H
Thitiwat Zambaldi 3D

Leggilo online,
scannerizza il
QRcode



vittart@liceodellearti.tn.it

vittart.lab

LICEO
DELLE ARTI
VITTORIA
TRENTO