ILBRADIPO

IL GIORNALE A MISURA D'INTERVALLO

A cura degli studenti del Gandini e del Verri — NUMERO 17

Direttore: Gabriele Mozzicato — A.S. 2015/2016

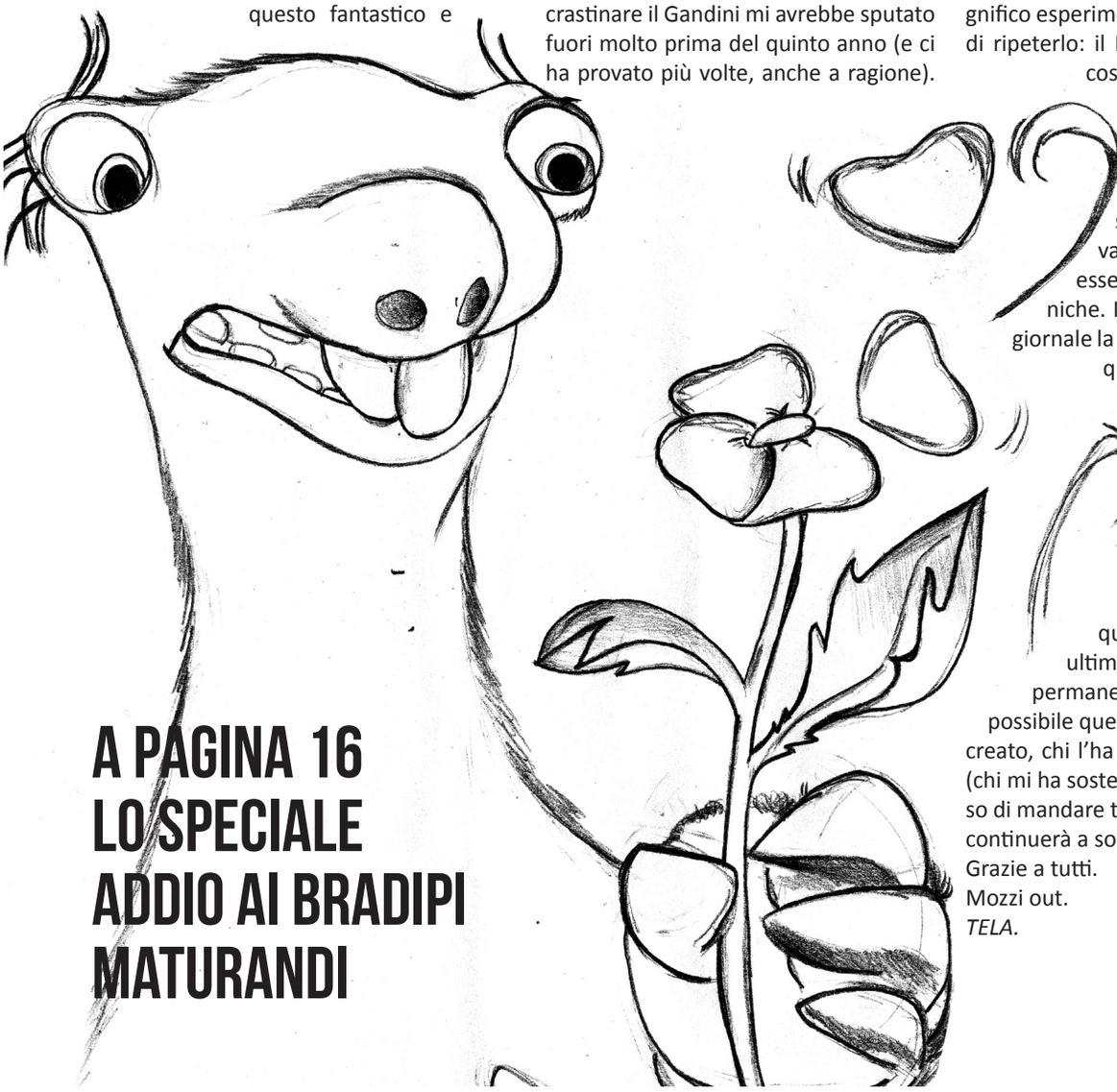
Il primo intervallo al Gandini l'ho passato camminando nei corridoi con una lattina di tè al limone in mano e la confidenza di un agnellino in una gabbia di mastini. Un paio di giorni dopo mi sono preso un calcio in culo da un compagno seduto dietro di me, il primo segno che non sarei potuto capitare in una classe migliore. Da allora sono cambiate un po' di cose. Dalla classe alcuni sono andati via, quasi mai per scelta, spesso obbligati semplicemente dal tipo di scuola che abbiamo scelto. Non posso dire che il Gandini mi sia piaciuto da subito, non posso dire che mi sia piaciuto finché non ho conosciuto questo fantastico e dannatamente lento animale sulla cui schiena viaggio ormai da quattro anni. Non ho intenzione di sminuire il lavoro di nessuno, ma non posso dire con onestà che questa scuola abbia qualcosa di meglio da offrire del Bradipo. Senza il Bradipo non sarei lo scassaminchia (termine tecnico siciliano, perdonatemi) che sono adesso, non conoscerei a perfezione i corridoi di questo edificio, non avrei conosciuto tanta bella gente che ha avuto l'unica malsana idea di iscriversi al Verri. Probabilmente non sarei nemmeno qui, perché con la mia naturale tendenza a rimandare e a procrastinare il Gandini mi avrebbe sputato fuori molto prima del quinto anno (e ci ha provato più volte, anche a ragione).

Nel Bradipo ho scritto, riscritto, aggiunto punti, corretto errori inumani, aggiunto virgole dove non dovevano essere aggiunte; ho imparato a compatire tutti i prof di italiano, perché correggere testi scritti da noi adolescenti è la via più diretta per l'alcolismo. Il Bradipo mi ha fatto capire che anche se quasi nessuno, a parte i tuoi compagni di classe e qualche amico, ti dirà mai che gli è piaciuto il tuo lavoro, quando hai di fronte il giornale stampato e il tuo nome scritto sopra quelle 600 maledette parole, quando raccogli i frutti del tuo lavoro tutto il resto conta poco. Ho diretto per due anni questo magnifico esperimento e non ho mai smesso di ripeterlo: il Bradipo è per noi, da chi costruisce i cruciverba a chi impagina (in solitudine) a chi si accartoccia la testa con le mani cercando di trovare qualcosa di cui scrivere, è per chi è arrivato adesso e ha deciso di esserci e rimboccarsi le maniche. I lettori sono ciò che dà al giornale la possibilità di crescere, e di questo ve ne saremo sempre grati, ma il Bradipo è narcisista e pensa prima a sé stesso, ci basterebbero *quei* venticinque lettori per essere felici. Grazie per averci letto e aver dato significato a questa enorme parte degli ultimi quattro anni della mia permanenza, grazie a chi ha reso possibile questa *ride,* chi il giornale l'ha creato, chi l'ha letto e chi l'ha sostenuto (chi mi ha sostenuto e non mi ha permesso di mandare tutto a rotoli) e grazie a chi continuerà a sostenerlo.

Grazie a tutti.

Mozzi out.

TELA.



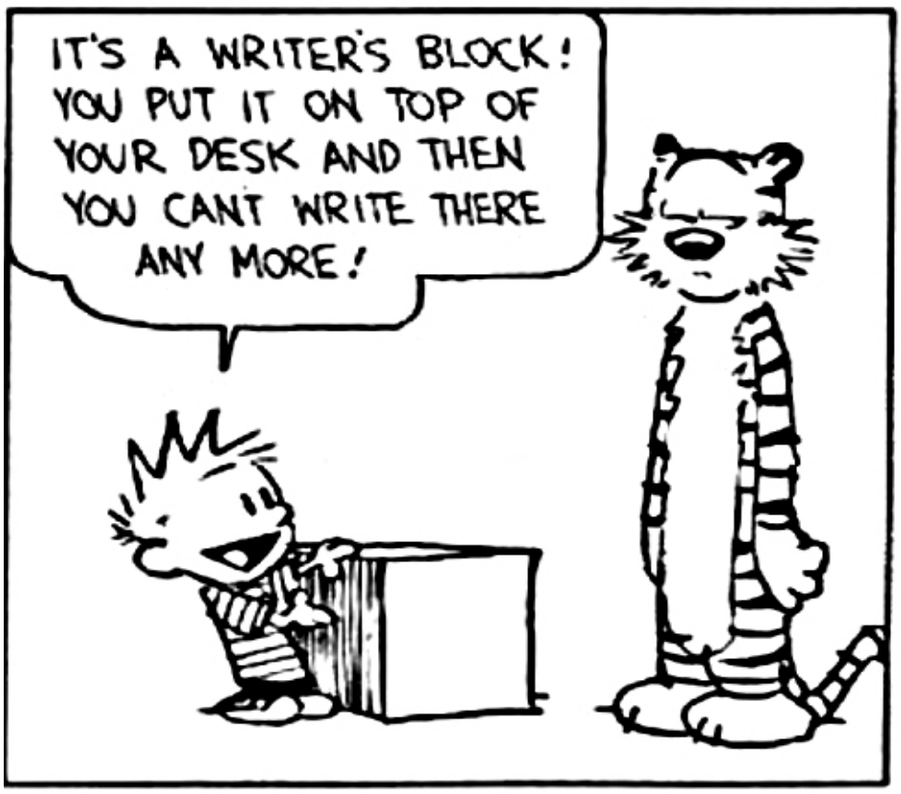
A PAGINA 16
LO SPECIALE
ADDIO AI BRADIPI MATURANDI

bradipo giugno.indd 1 02/06/16 22:27

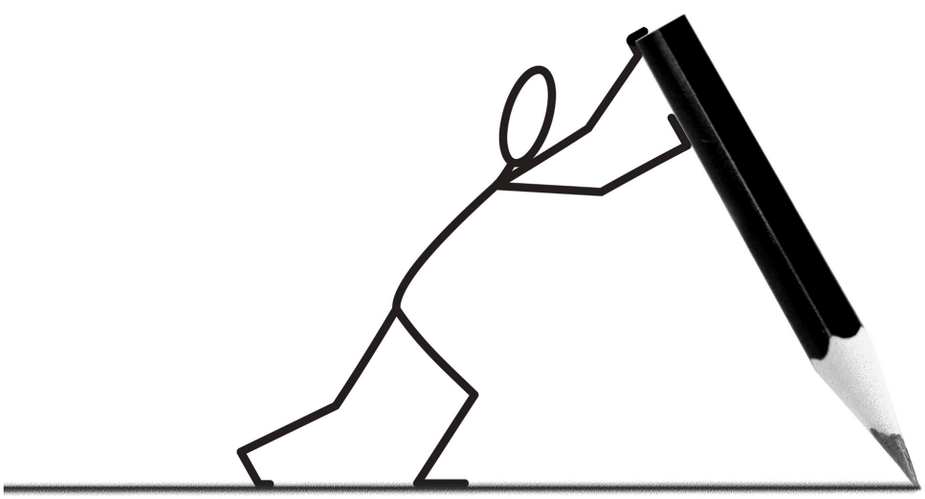
PERCHÈ SCRIVIAMO?

di **Gabriele Mozzicato**

A volte si agisce senza pensare, è normale. Non è altrettanto normale farlo per anni della propria vita e mai fermarsi a riflettere su cosa si stia facendo, sul perché lo si faccia. Quindi, perché scriviamo? Cosa spinge, pungola tutti i proprietari dei nomi che vedete in alto in queste pagine e tutti gli autori che sonnecchiano nelle vostre librerie, o che si fanno belli sui vostri libri di testo? Scrivere per parlare del perché si scrive, e del cosa passi nella testa dei matti che lo fanno, non è semplice, e questa volta sono stato abbastanza umile da riconoscere di non poterlo fare da solo. Per questo ho chiesto aiuto ad alcuni amici: « *Il processo di scrittura è sempre unico, sempre singolo e singolare, dalla propria penna alla carta o dalla propria tastiera allo schermo*» Francesca scrive per questo, per l'intimità del rapporto tra lei e le parole, per la libertà che la scrittura offre lasciandoci *«attraversare orizzonti nuovi».* Quando ci si siede volontariamente di fronte ad un computer o ad un quaderno bianco si può reagire in due, e solo due, modi: si può iniziare a scrivere senza fermarsi colti dalla scintilla di ispirazione che arriva una volta e poi non si presenta più per chissà quanti eoni, oppure si può stare fermi a guardare il foglio che risponde con occhiatacce sempre più seccate. Eppure in che modo si può essere più liberi di quando si è costretti di fronte all'immensità del possibile? Presentarsi ad una pagina bianca vuol dire accettare di dover cominciare da zero, è un momento di massima libertà, di profonda inadeguatezza. I grandi esploratori viaggiano su velieri, aerei di fortuna, su razzi sfreccianti a velocità impossibili e in direzioni ignote, viaggiano nel millesimo di centimetro tra la punta della penna e la carta nell'attimo prima di scrivere. Tutti sono accomunati da un gusto per la scoperta, per la sorpresa, che può essere appagato solo quella particolare libertà che l'ignoranza ci concede. Ma la scrittura non è solo libertà, scrivere è anche testimoniare: «*Scrivere per me significa raccontare a chi mi legge un evento o un'opinione cercando di valorizzarlo al massimo»,* è Carla a parlare al nostro microfono immaginario, è un'altra penna, un altro volto di quella cosa che chiamiamo "Scrittura", e che avrebbe bisogno di ben più di nove lettere per essere espressa in tutte le sue sfaccettature e tonalità. Scriviamo quindi per il piacere di analizzare un pezzetto di questo mondo, per farci strilloni di quello che accade e del suo significato. Scriviamo un po' anche per quella nascosta megalomania dello scrittore che pensa di avere qualcosa di speciale da dire, perché sappiamo che c'è qualcosa nella nostra testa che merita di uscire fuori, merita di essere letto e capito. Perché in fondo al vuoto che sta tra le nostre orecchie c'è un omino che gratta incessantemente, che bussa e chiede di essere ascoltato e che ci inganna e convince ad ascoltarlo, e a dargli ragione, e a raccontare cosa ci ha detto. In ogni caso, anche nascondendoci dietro alla megalomania, non possiamo ignorare la realtà di questa cosa che ci ostiniamo a chiamare scrittura, il suo essere un crimine, un peccato mortale contro tanta vita che potrebbe essere vissuta piuttosto che scritta, l'essere un crimine contro le parole stesse: ci arroghiamo, in un mondo sempre meno denso di parole significative e più ubriaco di parole inutili, il diritto di diffondere le nostre con noncuranza, senza pesarle. Se il mondo è ubriaco le nostre parole sono bottiglie di Vodka lasciate in



giro alla rinfusa, sono direttori di un circolo per alcolisti anonimi che distribuiscono Tequila ai partecipanti. A volte però da questo scrivere esce qualcosa di buono e qualche parola importante la lasciamo anche noi sulla carta, una parola che non andrà giù liscia per avvelenare un fegato già malato, prima di essere consumata, ma il cui retrogusto, spesso amaro, rimarrà in bocca, lascerà un'orma del proprio passaggio. Forse lo scambio equivalente con il peccato capitale di scrivere è proprio quella rara realizzazione, quell'attimo di scrittura vera che sveglia i palati. Offriamo una macchia sempre più larga sulla nostra fedina penale e scommettiamo col destino per la possibilità, la sottilissima possibilità, di trovare in quel petrolio una pepita d'oro che non rimanga sulla superficie, ma affondi e ripulisca ogni cosa, che curi il fegato malato alimentato da tutte le nostre parole leggere, da tutto l'olio che galleggia sulla superficie. Ne vale la pena? Chiediamo ad Eva e Adamo se coglierebbero ancora una volta il frutto che li ha fatti cacciare da un mondo di perfetta ignoranza e beatitudine, chiediamo a noi stessi se possiamo permetterci di alzare ancora una volta la penna e posarla su un foglio di carta, se possiamo sederci ad una scrivania e iniziare a pigiare i tasti neri della tastiera. «*Alla fine, potessi tornare indietro, lo rifarei una, dieci, cento volte, le soddisfazioni son sempre arrivate*» La saggezza arriva ancora da un amico, Luigi, questa volta un amico meno classico e più scientifico, anche lui passato per i gironi del giornale e i corridoi della nostra scuola. E quindi il gettare inchiostro è un crimine che vale la pena ripetere, e più di una volta. Accettiamo il rischio di ritrovarci ad affogare nella macchia delle nostre parole, accettiamo di renderci complici di un avvelenamento dei lettori risolvendo un problema etico datato millenni: vale più il singolo o la massa? Chi scrive non può avere dubbi, perché il rapporto tra i sommersi e i salvati dalle sue parole sarà sempre in favore dei sommersi. Aggiungiamo parole ad un oceano che ne è già saturo, e ogni tanto tra esse troviamo un salvagente, ma per ogni salvato (autore o lettore), o portato un po' più a galla, cento scendono più velocemente. Le parole che lasciamo sono egoiste, nate per sé stesse, anche se con la speranza di poter diventare parole di molti, di tutti quelli che le leggeranno. Perché, di fronte a tutto ciò, scriviamo? Perché continuiamo a scrivere? Scriviamo per essere liberi, per essere documento della vita in cui siamo immersi, per arricchire la nostra sosta su questo mondo cilindrico (sospeso sulla schiena di 4 elefanti poggiati sul dorso di una tartaruga? Chi può dirlo.) Scriviamo perché funziona e ogni tanto qualcuno ci ascolta; anche il peggior rapinatore un giorno troverà una banca completamente indifesa e farà il colpo della sua vita. Perché scriviamo? Perché speriamo che questa volta sia quella buona, che il furto abbia successo, che le nostre parole restino, *vi* restino. Lo speriamo ad ogni parola, anche questa parola, questa.



HO LA MEDIA DELL'8, SONO INTELLIGENTE

di **Giorgia Tamborrini**

"Sono al gandini e ho la media dell'otto, sono intelligente!"
Mi dispiace ma non è così, avere buoni voti non implica essere intelligenti. Sarebbe bello, ma l'intelligenza è qualcosa di talmente difficile da definire che una semplice **media scolastica** non basta per quantificarla. Nell'ultimo secolo alcuni studiosi hanno fornito numerosi modelli per cercare di chiarire cosa realmente sia l'intelligenza, spesso si tende a definirla come una capacità generale di risolvere con successo i problemi che ci si trova ad affrontare, ma questa spiegazione non soddisfa completamente.
Il dubbio rimane: cosa vuol dire essere intelligenti? Proviamo a capirlo partendo dall'etimologia della parola **intelligenza**: si fa risalire al latino *intus-legere* ovvero la capacità di "leggere dentro" e comprendere la realtà in modo approfondito, andare oltre la realtà evidente e arrivare a sfiorarne gli aspetti più profondi. Ciò però non chiarisce completamente il significato né tantomeno ci dà un modo per stabilire se una persona sia intelligente. Allora cosa dovremmo fare per dare risposta al nostro dubbio? E soprattutto, perché non possiamo basarci sulle valutazioni?
Sembrerà scontato dirlo ma non siamo un semplice voto e, sebbene valutarci sia indispensabile, i voti non possono descriverci appieno. Un mediocre 7 in matematica non rappresenta quanto tempo tu abbia studiato per quella verifica, non descrive l'impegno con cui ti sei preparato o se hai dato spazio ad altre cose che ritenevi più importanti, hobby o passioni esterne all'ambiente scolastico. Inoltre quel 7 non tiene conto delle mille variabili che si presentano durante una verifica: non dice se stavi male mentre la facevi e nemmeno se hai passato la notte precedente in bianco, magari immaginando la storia che vorresti scrivere da tempo. Questo però non esclude che chi ha valutazioni alte sia intelligente, d'altronde nella nostra scuola abbiamo la fortuna di avere molte menti acute, ma non vi è un'implicazione diretta tra voti alti e intelligenza. Alcuni possono esercitarsi moltissimo e studiare mnemonicamente per ottenere buoni voti, senza brillare particolarmente, oppure possono eccellere solo in un ambito specifico; l'intelligenza prescinde da questo. Infatti moltissime menti geniali andavano male a scuola o erano assolutamente mediocri in ambito accademico: prima di tutte Albert **Einstein,** che aveva difficoltà nell'apprendimento e ha superato l'esame d'ingresso al Politecnico di Zurigo solo al secondo tentativo. Alla lista si aggiungono Thomas **Edison**, **Margherita Hack che fu bocciata in matematica, Peter Higgs che dichiarò di non andare bene in fisica e Alda Merini che non superò la prova di italiano.**
Tutte queste menti si sono rivelate eccezionali eppure erano state completamente sottovalutate in giovane età, forse proprio a causa degli scarsi voti scolastici. Inoltre ci sono moltissime abilità non valutate a scuola che fanno parte dell'intelligenza di una persona: creatività, fantasia, capacità artistiche o l'abilità nell'argomentare criticamente e intavolare un discorso convincente. Quindi non sottovalutate il vostro compagno o la vostra compagna che rischia il debito in qualche materia, provate a giudicare una persona solamente dal modo in cui si pone e dalle idee che manifesta senza farvi offuscare da numeri fuorvianti. Anzi, diffidate da chi si erge a sommo conoscitore del mondo, solo avendo qualche voto superiore a voi. Difficilmente chi parte da questi presupposti ha ragione, perché la vera persona intelligente è pronta alle critiche; d'altronde lo diceva anche Russell: *"Il problema dell'umanità è che gli stupidi sono sempre sicurissimi, mentre gli intelligenti sono pieni di dubbi*".

L'IMPORTANTE È LA MEMORIA

di **Silvia Ceruti**

Si dice che un lettore viva mille vite. Sfogliando le pagine dei suoi libri può viaggiare, piangere, ridere e addirittura spaventarsi, non c'è emozione che un buon libro non possa comunicare. Ma che succederebbe se si dimenticasse di tutte quelle storie che l'hanno fatto emozionare? Se scordasse tutti i mondi in cui ha viaggiato, le avventure e le imprese che ha affrontato con coraggio, i personaggi che ha incontrato; sarebbe valsa la pena di aver letto?

Non è difficile accorgersi che noi liceali abbiamo perso (ma potremmo non averla mai avuta) l'abitudine a ricordare. Avendo costantemente la risposta pronta a qualsiasi nostra domanda, non sentiamo più la necessità né di formularne una nostra, né tantomeno di tenere a mente quella che il web ci ha fornito. Il dato, la semplice informazione ha perso quasi totalmente il suo valore, d'altronde bastano un paio di click per recuperarla nella sua interezza.

Può sembrare utile qualcuno che risolva quesiti per noi, ma di certo non aiuta la nostra memoria. Gli aedi non avevano un Ipad con i testi delle loro storie, perché i racconti erano parte di loro. I nostri cervelli stanno per essere sostituiti, ingannati dalla trappola della comodità. Chi va più in biblioteca a documentarsi avendo un computer comodamente a casa? Nessuno (pochi) ormai trova motivi di tenere in forma il proprio cervello, senza dipendere da uno elettronico. La nostra mente cresce ed evolve con noi, si stupisce con noi, ogni giorno per qualcosa. È lei la macchina perfetta, non un pc. Possiamo guardare fuori dalla finestra, o chiudere gli occhi, e viaggiare in mondi tanto belli quanto immaginari. Possiamo creare universi, e rischiamo di dimenticarcene. E se succede, chi mai li andrà a recuperare? Chi mai si occuperà del nostro amico immaginario o inventerà case per i figli dei personaggi da noi inventati? Se permettiamo a noi stessi di dimenticare, potremo mai perdonarcelo?

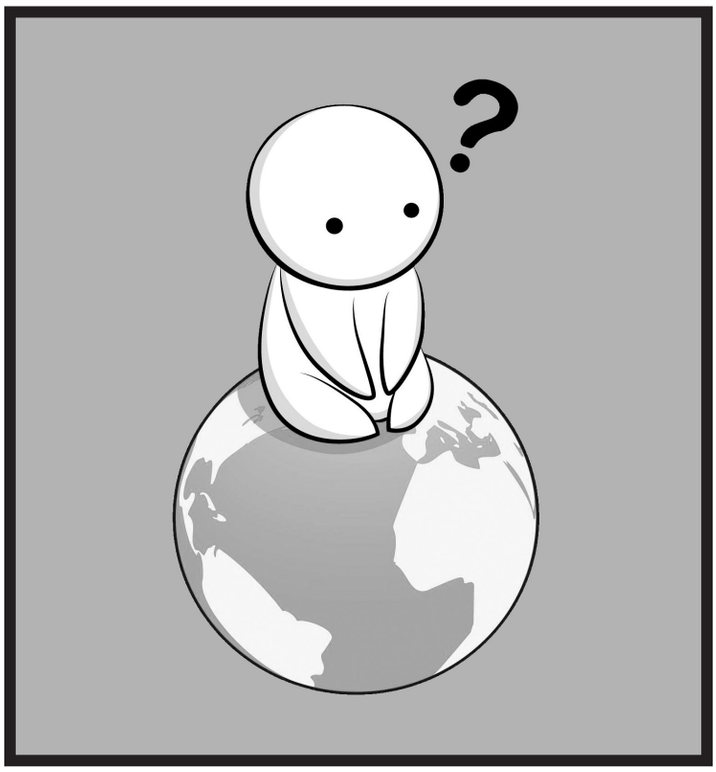
Quelli che "non avranno coltivato la loro memoria, avranno vissuto una sola vita, la loro, che dovrebbe essere stata assai più malinconica e povera di grandi emozioni"; scrive Eco in una lettera aperta indirizzata al nipote. Io non voglio vivere una vita sola, non voglio scordare ciò che ho studiato o imparato nella vita e nelle mille vite che ho vissuto leggendo. Voglio arrivare a novant'anni piena di storie da raccontare, di personaggi già inventati e ancora da inventare. Voglio farli vivere anche quando non ci sarò più, nella memoria di qualcun altro, dei miei figli, dei miei nipoti. Perché così, pensando a me, sorrideranno al pensiero di tutti quei piccoli grandi mondi che un computer non vivrà abbastanza per ricordare.

SEMPRE LO STESSO CIELO

di **Giovanni Bracchi**

«E quando miro in cielo arder le stelle;
Dico fra me pensando:
A che tante facelle?»

Verso quello stesso cielo che il pastore errante leopardiano scrutava, seduto tra le sue greggi, Galileo puntava nel 1609 "un occhiale fabbricato con tale artifitio che le cose molto lontane le faceva vedere come vicinissime", osservando per la prima volta i "mari" e le montagne lunari, scoprendo le quattro lune maggiori di Giove e inaugurando un modo nuovissimo di studiare i cieli. In un'Europa in cui il sistema aristotelico-tolemaico imperava, tale approccio dev'essere parso, se non rivoluzionario, almeno eccentrico: ma per Galileo era quanto di più naturale si potesse fare per comprendere il moto degli astri. Non solo: fu uno dei primi a intuire che la matematica fosse il mezzo più adatto per descrivere le proprie osservazioni, che i numeri potessero quindi essere usati per delineare le caratteristiche di un sistema. Queste due piccole idee rivoluzionarie sono alla base della scienza moderna, e ci aiutano a rispondere a quesiti come «in che modo avviene quello che vedo?» o «in che condizioni può avvenire?» ecc.



Ma il pastore-Leopardi si sta chiedendo ben altro. Il suo è l'interrogativo fondamentale, l'interrogativo che accompagna l'uomo sin da quando ha levato per la prima volta uno sguardo curioso alla volta celeste: «Perché?» È la domanda sul principio, sulla causa, sul Senso, quella che quando ce la fanno dobbiamo fermarci e lasciarci scappare un «Ehhhh…» sconsolato. Galileo, forse, avrebbe risposto «Così è perché così Dio vuole», come altri prima e dopo di lui. Leopardi, avido lettore dei materialisti illuministi, non si sarebbe certo accontentato – anzi, più tardi avrebbe deriso chi andava dicendo che «dell›universe cose scender gli autori, e conversar sovente co› tuoi piacevolmente». Nella sua incessante ricerca delle cause del dolore, il Conte di Recanati arrivò presto ad un cinismo che ha reso il suo pensiero incomprensibile nell'era di ottimismo in cui viveva, e l'ha proiettato direttamente nel Novecento del primo dopoguerra, quando persino la scienza "assoluta" tanto adorata dai positivisti ottocenteschi era stata messa in crisi dalle scoperte di Einstein e dalla nascita della meccanica quantistica.

Nell'Europa tra le due guerre ritroviamo, più profondo, il divario che Leopardi già sentiva coi suoi contemporanei: l'uomo novecentesco brancola nel buio di un mondo surreale, spaventoso, tra le rovine del primo conflitto mondiale e le rovine, forse più durature, della filosofia e della scienza. Si è sentito il bisogno di ricostruire il metodo scientifico dalle macerie del relativismo conoscitivo, definendo chiaramente quali domande possano trovare risposte nell'ambito della scienza e quali meno. Va da sé che il grande Perché sia stato escluso: ma lo stesso Popper, padre dell'epistemologia, non si sentì di declassare qualsiasi ambito del sapere orbiti intorno agli interrogativi fondamentali, anche se non scientifici, ad "inutile"; il celebre Stephen Hawking ha persino sostenuto che, una volta formulata la cosiddetta "teoria del Tutto", sarà forse possibile spostare l'indagine sulla domanda di senso, e in tal modo "leggere nella mente di Dio".

Abbiamo dunque appurato che la scienza odierna non si pone come obiettivo trovare il senso della vita, ma descrivere quello che sappiamo del mondo che ci circonda in modo efficiente ed utile. Detto questo, non mi sento di limitarla ad un'attività di mera catalogazione e classificazione di dati. Il mestiere dello scienziato è forse il più "umiliante", nel senso originario del termine: chi vi si dedica autenticamente è per natura curioso, e può trovare soddisfazione apprezzando quanto poco sappia di sé e del mondo, quante domande non abbiano ancora trovato risposta, quale sia il posto dell'uomo nell'universo, quanto sia strano e meraviglioso che la vita si sia formata ed evoluta a tal punto da poter studiare sé stessa e il mondo attorno a lei, da volersi chiedere il perché delle cose. Lo scienziato, dopotutto, osserva lo stesso cielo verso cui il pastore volge il suo sguardo interrogativo, pensando in simboli piuttosto che in versi.

Lo scienziato è il pastore.

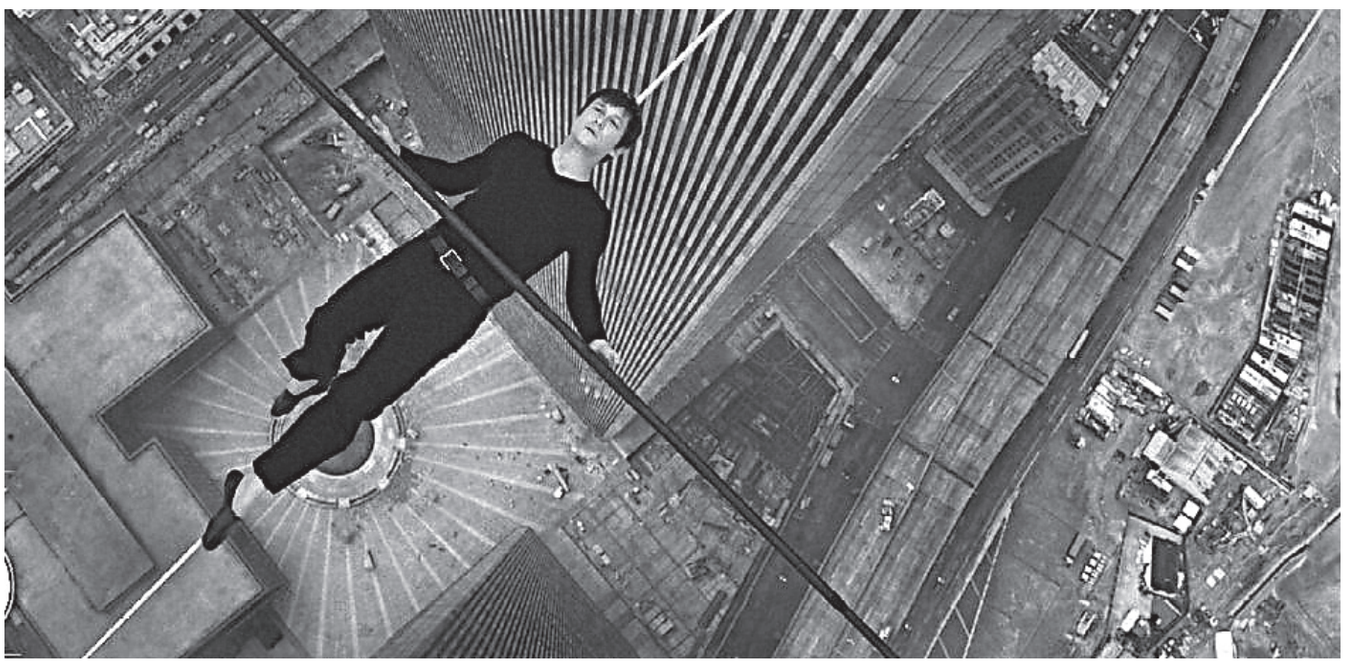
IN VERTIGINOSO EQUILIBRIO

di **Francesca Malavasi**

Come è possibile stare in equilibrio su una fune? Se lo sarà chiesto ogni bambino rimanendo stupito davanti alle esibizioni dei funamboli nei circhi, non è possibile non rimanere impressionati di fronte a un uomo che cammina in bilico su una sottilissima fune, sapendo di poter precipitare improvvisamente nel vuoto. Spesso associamo i funamboli solamente al circo, ma in realtà hanno steso le loro funi per attraversare i cieli nei luoghi più vari.

Il mondo è rimasto a bocca aperta il giorno in cui Philippe Petit ha attraversato su un cavo d'acciaio lo spazio tra le Torri Gemelle di New York. Sono le sette di mattina del 7 agosto 1974 quando la sua figura emerge del tetto della Torre Nord. Poco dopo si sporge dal parapetto del grattacielo per iniziare la sua spettacolare traversata. Passa un'ora sospeso a quattrocento metri dal suolo, con il solo aiuto di un'asta per mantenere l'equilibrio, senza nessun tipo di protezione. Nel frattempo ai piedi delle Twin Towers si forma una folla che osserva l'accaduto. Al termine della sua impresa viene accolto dalla polizia: ma ormai è storia. La sua traversata ha riscosso un tale successo da ispirare addirittura un film. Tuttavia Petit non è stato il primo a portare l'arte del funambolo fuori dall'ambito del circo. Siamo nel 1876, 4 luglio, Giorno dell'Indipendenza degli Stati Uniti d'America. Per festeggiare il centenario dalla fondazione degli Stati Uniti viene sospesa una fune sulle cascate del Niagara. Molti funamboli si dilettano nelle loro acrobazie, ma la stampa dell'epoca è impressionata maggiormente dall'esibizione di Maria Spelterini, la prima donna funambola. La 'Spelterina' compie la sua traversata bendata, con i polsi e con le caviglie legati, con i piedi in cesti di vimini e addirittura camminando all'indietro. Durante un'altra esibizione conquista il pubblico sedendosi su una sedia in equilibrio su una fune.

Sorge spontaneo chiedersi cosa spinga una persona a tentare imprese tanto rischiose. Non credo che i funamboli siano spinti dalla semplice voglia di mettersi in mostra o di impressionare il loro pubblico. Non possiamo nemmeno considerarli solo come dei pazzi inconsapevoli dei rischi a cui vanno incontro. Certo, la pazzia non manca, ma a volte è quel pizzico di pazzia in più a fare la differenza tra normalità e grandezza. Il funambolo sfida l'impossibile, sconvolge le normali leggi fisiche a cui siamo abituati camminando in vertiginoso equilibrio su una fune da cui potrebbe cadere da un momento all'altro. Realizza un'impresa che va contro la natura del mondo. Crede fermamente nella realizzazione del suo sogno e non si ferma di fronte a nessun limite. Come dice Philippe Petit: *«I **limiti esistono** soltanto nell›anima di chi è a corto di sogni.»*



AZIONE E AVVENTURA

di **Stefano Mazza**

Dark Souls

Già a partire dal giorno della sua prima pubblicazione, Dark Souls ha acquisito una certa fama, ma (lo dico da esperto del gioco) per i motivi diversi. Se si chiedesse a chiunque cosa sappia di questo gioco, senza averlo giocato, vi risponderebbe sicuramente in questi modi: "Ho sentito che è difficilissimo","Fa perdere la pazienza","è un gioco che trolla" eccetera eccetera... Tutte cose per un certo verso vere, per altri no. La diffusione di quest'opinione nel web e tra i giocatori è dovuta al fatto che la prima cosa che risalta nel gioco è l'accentuata difficoltà: I nemici sono forti e pericolosi, i checkpoint distanti, le cure scarse e le morti ti puniscono severamente, facendo perdere le anime e l'umanità del tuo personaggio, i fulcri principali del gioco. Di fronte alle difficoltà sempre imminenti solo pochi giocatori riescono a capire quello che effettivamente è Dark Souls: un universo di gioco coerente e completo, ricco di dettagli e perfettamente curato, che riesce a catturare il giocatore con ambientazioni suggestive in perfetta armonia con la lore, e con una storia originale e scritta in maniera impeccabile, tanto ricca di particolari da essere quasi impossibile coglierli tutti. La trama la definirei "insolita": ci si trova in un regno che è possibile raggiungere solo con la morte, un regno fantasy con una ricca storia alle spalle e con una serie di monarchi che si susseguono al fine di vincolare la fiamma, una sorta di "immolazione" necessaria affinché il regno non si degradi e i cicli temporali possano ripetersi; si interpreta, difatti, un non morto: ignaro del come è finito lì o di cosa deve fare, l'unica cosa che si sa è che si deve accumulare anime potenti, per mantenere il senno e la propria umanità, e per non diventare un essere vuoto (trama macabra, non trovate?). Per concludere ritengo che il termine esatto per descrivere il gioco non sia "difficile", ma "impegnativo": si tratta infatti di un gioco da non giocare con l'obiettivo di rilassarsi o di farsi quattro risate; persino la storia del mondo in cui ti trovi non si coglie al volo, ma la si ritrova nell'ambiente esplorato, nei nemici che si affrontano, e dai dialoghi con i personaggi che incontri. Se giocato come si deve Dark Souls è un gioco molto gradevole e la soddisfazione del riuscire a sconfiggere un boss è impareggiabile.

The Battle for Wesnoth

Conoscete il gioco indie The Battle for Wesnoth? (Davvero...? Proprio nessuno...?) Si tratta di un gioco di strategia molto semplice nell'aspetto ma complesso nelle meccaniche: infatti è stato prodotto con un budget praticamente nullo e non dispone neanche di un motore grafico; come tutti gli indie possiede solo un idea brillante e un'ottima realizzazione. Il campo di battaglia è suddiviso in caselle esagonali per consentire una buona libertà di movimento e comprende ambientazioni diverse nelle quali le unità si muoveranno meglio o peggio in base al loro tipo. Ogni fazione possiede uno o più condottieri, per mezzo dei quali può reclutare unità usando l'oro ottenibile occupando villaggi; l'obiettivo, quasi sempre, è eliminare il condottiero nemico, il "come" lo farai sei tu a deciderlo. Per primeggiare in una battaglia bisogna tenere conto del territorio, della fase del giorno, delle resistenze e debolezze delle unità nemiche e così via... Strategia e Abilità sono fondamentali in questo gioco, che oltre alla modalità Multigiocatore possiede più di una decina di campagne, con storie diverse e scenari unici e personalizzati. Potete scaricare gratuitamente il gioco dal sito ufficiale "www.wesnoth.org"; non disponendo di un motore grafico, gira su qualunque computer.

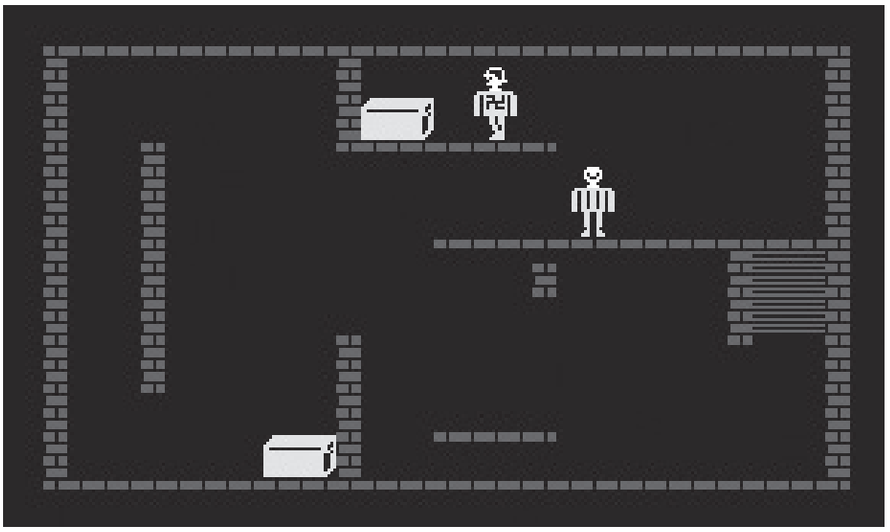
I VIDEOGIOCHI STEALTH

di **Mattia Lauricella**

Da come avrete già intuito dal titolo questa volta non ci sarà la solita recensione. Infatti, ho deciso di parlare di un determinato genere videoludico a me molto caro: il videogioco stealth.
Dunque, per prima cosa conviene dare una definizione di gioco stealth:
"un gioco stealth è un videogioco d'azione nel quale si deve raggiungere un determinato obiettivo, evitando di farsi individuare dai nemici".

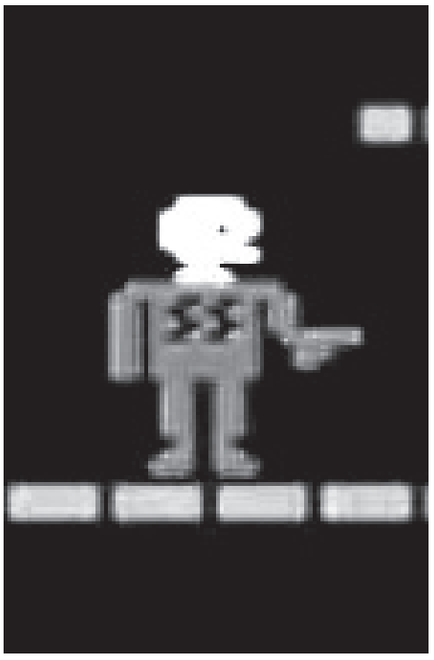
Caratteristiche

La principale caratteristica che un gioco stealth richiede al giocatore è la pazienza. Infatti, se negli altri giochi d'azione il punto di forza è la grande dinamica dei combattimenti, nei giochi stealth il divertimento risiede nel cercare nuovi espedienti per eliminare un nemico di soppiatto oppure per evitare uno scontro aperto con un nemico che risulterebbe fatale per il personaggio.



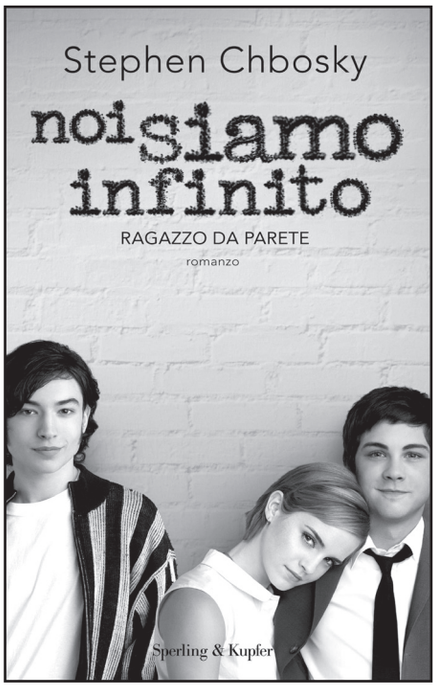
Storia

I videogiochi che hanno dato i natali al genere stealth sono stati: 005 e Castle Wolfenstein, entrambi usciti nel 1981. Nonostante avessero una modalità di gioco alquanto semplice rispetto ai giochi stealth usciti in seguito, avevano già le caratteristiche principali del genere (l'indicazione del campo visivo dei nemici oppure l'arrivo dei nemici nel caso sentissero dei rumori). Tuttavia il gioco che rivoluzionò interamente il genere stealth fu il popolarissimo Metal Gear Solid, creato da Hideo Kojima nel 1987. Infatti, l'uscita di questo gioco portò grandi novità nel genere al punto da poter essere considerato il simbolo di questa tipologia di videogiochi. Tra le novità era presente: la quasi mancanza di equipaggiamento da parte del protagonista che doveva recuperare all'interno del campo; la presenza di telecamere e di una migliore percezione da parte dei nemici, i quali erano anche nettamente più forti e più numerosi del giocatore; la possibilità di nascondersi dai nemici utilizzando sia travestimenti (già presenti in Castle Wolfenstein) sia oggetti (la famosa scatola di cartone, ormai diventata simbolo della serie Metal Gear). In seguito, nel corso degli anni e con l'uscita di nuovi videogiochi stealth, questo genere si è sviluppato ulteriormente con l'aggiunta di nuove meccaniche ed elementi innovativi. Tra questi sono presenti Hitman e Deus Ex: Human Revolution. Nel primo il giocatore prenderà i panni dell'agente 47, un assassino professionista, e per raggiungere gli obbiettivi predisposti si avrà un vasto numero di possibilità: per esempio un approccio più silenzioso, utilizzando travestimenti o restando nell'ombra, oppure un approccio più aperto, eliminando tutti i possibili ostacoli che si presentano di fronte. Invece nel secondo videogioco il giocatore avrà la possibilità di immedesimarsi in J.C. Denton, un poliziotto speciale che dopo un intervento è diventato una specie di cyborg, ciò gli ha conferito la possibilità di potenziare il proprio corpo per andare avanti nelle proprie ricerche (rendendosi invisibile ai nemici, hackerando i terminali di sorveglianza o individuando i nemici attraverso i muri).
Spero che questa particolare recensione vi abbia fatto apprezzare maggiormente un genere di gioco poco presente nella maggioranza dei titoli sul mercato.



BOOKSHELF

di **Ginevra Ferrari**



NOI SIAMO INFINITO

Di Stephen Chbosky

"Caro amico..." È così che il protagonista Charlie inizia a parlare di ciò che gli capita durante i critici anni del liceo. Charlie è un ragazzo timido, introverso ed insicuro, che ha difficoltà ad integrarsi. Perciò decide di scrivere ad "un amico", ovvero lo stesso lettore. Charlie con il passare delle settimane, incontrerà Sam, una ragazza eccentrica (per la quale lui prenderà una cotta) e il suo fratellastro Patrick. Insieme a loro, Charlie vivrà nuove esperienze e conoscerà molte persone, imbattendosi anche in nuove situazioni dalle quali lui trarrà insegnamento. Per citare l'autore, "Charlie è il confidente perfetto, che sa ascoltarti, mantenere i segreti e non dimentica mai un compleanno. Solo che il segreto più grande e losco è quello nascosto dentro di lui..." Il libro è l'insieme delle lettere che Charlie scrive, e da queste si possono notare diversi punti di vista di noi adolescenti. Vi è stato tratto anche l'omonimo film, nel quale recitano Logan Lerman nei panni di Charlie, ed Emma Watson nei panni di Sam. È una narrazione coinvolgente ed è impossibile smettere di leggere!

«...Un panorama davanti al quale resti sempre meravigliato. Sam si è seduta ed ha cominciato a ridere. Ha riso anche Patrick. E io ho fatto lo stesso. In quel momento, ti giuro, ci siamo sentiti infiniti...»

SCRIVIMI ANCORA

Di Cecelia Ahern

Le amicizie sono una cosa bellissima. Due persone che si sostengono sempre, si aiutano, si conoscono fino in fondo e si proteggono a vicenda. Questo è il rapporto tra Rosie Dunne e Alex Steward, due migliori amici di Dublino che si conoscono da quando avevano cinque anni. I due parlano attraverso bigliettini, lettere ed e-mail, dove scrivono ciò che vivono nel loro percorso di crescita, aiutandosi nei momenti critici e scherzando su quelli imbarazzanti. Per il lavoro del padre, la famiglia di Alex si deve trasferire a Boston, ma l›amicizia del ragazzo con Rosie è forte e i due continuano a tenersi in contatto con delle mail. Il tempo passa, le situazioni cambiano, i sogni si realizzano ed anche i sentimenti sembrano cambiare... Tratto da una storia vera, dal quale è stato anche tratto il film con Lily Collins nei panni di Rosie e Sam Claflin in quelli di Alex. Il libro in se è la raccolta dei messaggi tra i protagonisti e gli altri personaggi della storia, difatti non sono presenti veri e propri dialoghi. Il lettore è trasportato all›interno di un mondo «digitale», quasi come all›interno di un Forum in rete, dove la distanza può essere vinta dal costante affetto e i problemi si risolvono anche grazie a più opinioni da diversi punti di vista. Dalla storia si traggono anche toni attuali, come il passaggio dall›infanzia alla pubertà, il gravidanza a 18 anni e la difficoltà dell›essere indipendenti. È un libro per cui vale la pena stare alzati la notte, di 430 pagine che si finiranno in un battito di ciglia.

«Rosie, ti meriti qualcuno che ti ami costantemente con tutto il cuore, che ti pensi sempre, qualcuno che passi ogni minuto a chiedersi cosa stai facendo, se stai bene, con chi sei. Io voglio essere quel qualcuno»

THE REVENANT

di **Giuseppe Pozzi**

Inarritu, dopo la vittoria del premio Oscar come miglior film per il sensazionale "BIRDMAN" l'anno scorso, torna al cinema dirigendo un eccelso Leonardo Di Caprio. La storia racconta dell'esploratore Hugh Glass (Leonardo Di Caprio) che, durante una spedizione nelle foreste incontaminate americane, viene aggredito ferocemente da un orso e dato per morto dai suoi compagni di viaggio. Glass si ritroverà a dover sopravvivere in condizioni ambientali estreme, sopportando grandi sofferenze fisiche e anche il tradimento del suo compagno di spedizione John Fitzgerald (Tom Hardy). Grazie ad una grande forza di volontà, Glass cercherà di sopravvivere per potersi vendicare. Inarritu porta sullo schermo un survivor movie (film di sopravvivenza) classico e molto realistico, in quanto molto crudo e violento. I veri protagonisti del film sono sia la natura, in quanto entità imprevedibile piena di insidie, sia la vita: durante il film infatti ci si interroga sul valore di quest'ultima e si invita lo spettatore a chiedersi se sia corretto toglierla ad una persona. La sceneggiatura è eccezionale e la trama riesce a far immedesimare lo spettatore nella vicenda per tutta la sua lunga durata (due ore e mezza circa) senza mai annoiare. Lo script presenta dei grandissimi rimandi al western più classico (quello con John Wayne, per intenderci) soprattutto nelle scene d'azione, nella messa in scena della vendetta, per via della tensione che si viene a creare durante queste sequenze. Importante è la componente familiare, in particolare il rapporto padre – figlio che viene reso veramente molto bene solo grazie agli sguardi e i silenzi tra i due personaggi. Un film che celebra il cinema in tutto e per tutto, concentrandosi di più sulla potenza delle immagini, sui silenzi e sulle grandissime interpretazioni degli attori protagonisti. Il regista, grazie all'utilizzo di piani sequenza e primi piani sui protagonisti, riesce a portare in scena un film che sottolinea a tal punto la sofferenza dei personaggi da trasmetterla agli spettatori. Le prestazioni migliori sono quelle di Leonardo Di Caprio e Tom Hardy. Un film maestoso, imponente, emozionante, a tratti molto allegorico. Inarritu riesce a superarsi facendo un lavoro ancor più bello e complesso rispetto a Birdman. Un film sulla natura umana più nascosta e oscura e sulla forza di volontà che ci permette di sopravvivere nonostante le grandi avversità della vita.

LO SPORT NEGLI USA: UN MONDO A PARTE

di **Nicola Lupo**

L'America. O meglio, gli Stati Uniti d'America. Una nazione fuori dal normale, per certe ragioni sempre avanti anni luce rispetto all'Europa, il continente che più si avvicina – o almeno cerca di farlo – all'innovazione di questa grande potenza.

Archiviamo per un attimo le faccende che riguardano la politica e concentriamoci sullo sport, in particolare su come esso viene inteso ed in che modo il suo prodotto viene venduto al consumatore. Innanzitutto, lo sport negli USA viene affiancato spesso all'educazione: esiste un'associazione, la **NCAA** (National Collegiate Athletic Association), che lega tutte le università, dalle più prestigiose fino ai piccoli Community College, intorno ad un grande campionato che dura per tutto l'anno scolastico. Piccola nota a margine: non stiamo parlando dei giochi studenteschi che hanno luogo qui in Italia, ma di un'organizzazione che rende lo sport universitario celebre in tutta la nazione, per mezzo di trasmissioni degli eventi in diretta sulle principali emittenti televisive e tramite l'utilizzo di grandi palazzetti per gli atti più importanti della stagione. Per questo motivo, le principali università americane – leggasi Duke, Kentucky, Kansas o Georgetown – attuano prima di ogni anno scolastico una campagna di reclutamento per "accaparrarsi" i ragazzi più promettenti che escano dalle *High School* offrendo loro delle borse di studio, ma ad una condizione: studiare, altrimenti bisogna dire addio ai campi da gioco. In palestra, i giovani studenti-giocatori possono contare su staff tecnici di livello tale da garantire una competente formazione sotto tutti i punti di vista: atletico, tecnico, tattico e umano. Forse è grazie a questo tipo di organizzazione che gli Stati Uniti sono una vera e propria fabbrica di giovani talenti che, se non sono in grado di fare la differenza in America, sicuramente la faranno nel vecchio continente (che, sia chiaro, non ha molto da invidiare quanto al livello).

I prospetti più interessanti in uscita dal *college* esordiscono nelle massime leghe professionistiche americane.

Già, lo sport professionistico. Nella nazione a stelle e strisce, lo sport più seguito è il cal… il vol... sbagliato. Il "trio delle meraviglie" è costituito da pallacanestro, baseball e football (ovviamente americano).

Prima di tutto, ci sono vari elementi innovativi che rendono lo sport americano più all'avanguardia rispetto agli *standard* europei. Al fine di rendere un campionato il più competitivo ed equilibrato possibile, le maggiori leghe sportive americane hanno introdotto *ab illo tempore* alcune regole fondamentali nei propri sistemi. In Europa, in qualsiasi sport, *clubs* supportati da grandi sponsor hanno la possibilità di fare grandi investimenti per costruire un progetto che porti alla vittoria finale e molto spesso vengono spese cifre faraoniche – vedasi il Real Madrid e il Barcellona, che sia nel basket che nel calcio dominano gra-

zie alle loro disponibilità finanziarie che permettono la costruzione di veri e propri agglomerati di campioni – mentre le squadre di medio livello sono costrette a rimanere a bocca asciutta, nonostante molte di queste abbiano in mente progetti molto interessanti. Per evitare questo squilibrio, le leghe statunitensi hanno istituito il ***Salary Cap*** (tetto salariale), ovvero una somma massima di denaro che ogni *franchigia* (termine che negli USA viene attribuito alle squadre) può spendere per gli ingaggi dei propri giocatori. Questa regola è stata ripresa in Italia dalla Serie B di calcio a partire dalla stagione 2013-14, mentre nel cosiddetto *"calcio che conta"* è stato introdotto un simile provvedimento, il ***fair play finanziario***.

Una delle principali cause di polemiche legate allo sport sono sicuramente i frequenti errori arbitrali che spesso rischiano di compromettere eventi sportivi e che scatenano le discussioni fra tifosi, giornalisti ed addetti ai lavori. In Italia, e nel continente europeo in generale, la moviola in campo è stata introdotta qualche settimana fa per il calcio e nel 2014 per quanto riguarda la pallavolo e la pallacanestro. Negli *States*? Gli americani hanno avuto la "grande intuizione" ben cinquant'anni prima rispetto al vecchio continente: correva l'anno 1963, quando il direttore televisivo della *CBS Sports* **Tony Verna** inventò e rese disponibile per gli arbitri l'***instant replay***, che venne utilizzato per la prima volta in occasione del match di football fra i rivali Navy (US Naval Academy) ed Army (US Military Academy).

Traendo una conclusione, abbiamo nei piatti della bilancia due sistemi sportivi differenti fra loro, ma che insieme al processo della globalizzazione si stanno pian piano incontrando. Quale dei due è il migliore? Non esiste una risposta ben precisa a questa domanda, è questione di punti di vista e di abitudini, ma se il sistema europeo si aggiorna guardando dall'altra parte dell'Atlantico significa che gli americani hanno in mente idee per niente malvagie.

IPSE DIXIT

di **Anonimo**

P Non riconsegno le verifiche perché X non l'ha ancora fatta.
A Beh è come dire che non vado a fare la spesa perché X non è ancora andato, prof.

P X, sei segnato assente.
A Eh prof il badge è finito in lavatrice e si sta asciugando...

A I crostacei presentano un encefalo pancreas…

A Una similitudine è composta da un'onomatopea…

P Bravo! E l'insieme della navate come si chiama?
A … Navatone?

P Mettiamo la verifica l'undici.
A No prof, l'undici proprio no, è l'onomastico del mio cane.

P Dinastia Carolingia, non Fichininja.

P Quattro caramelle di seguito, poi ovvio che le lascia fuori, che fa, le sputa e le rimette dentro la scatola?

durante una ricerca sui celenterati
A Ma sapete che se vi punge un cloroplasto potete morire?

P Non disturbare il tuo compagno, se no, per il principio di azione e reazione, il tuo compagno ti disturba in modo uguale e contrario
P Abbiamo già visto prima l'arte di amadre la mamma…

P Le carrucole mobili non sono per niente fisse.

BESTIARIO

di **Andrea Grandi**

Signore e signori, il giorno è giunto. L'ultimo numero dell'anno, l'ultimo a cui, teoricamente, collaborerò (esami di stato e poi università, baby! … o residenza stabile sotto un ponte, suppongo), nonché il nostro ultimo appuntamento con il Bestiario del Bradipo. Ebbene sì: oggi leggerete **per l'ultima volta** *i miei deliri di studente con poco tempo libero e pure speso male. Tuttavia trattenete le lacrime, i cori da stadio o ogni atteggiamento di relativa indifferenza fino alle ultime righe: ho ancora un paio di chicche mitologiche in serbo per voi. Prendiamo spunto dall'afa e dalla canicola dell'incombente periodo estivo e addentriamoci nella mitologia Inuit e nelle sue creature più singolari. Prima di iniziare questo microviaggio tra le lande ghiacciate del Canada, dell'Alaska e della Groenlandia, però, posso suggerirvi di sbrinare un pochino il freezer? Fa molta atmosfera.*

Iniziamo subito parlando del Mahaha. Dietro un nome apparentemente così ridanciano non si trova nulla di cui ridere (oppure sì, come vedrete in seguito): infatti, stiamo parlando di un feroce demonietto, seminudo e dal colorito bluastro, dai capelli lunghi e filiformi e dalle unghie chilometriche. Se pensate sia già materiale da film dell'orrore di bassa lega, aspettate di conoscere il suo modus operandi: assassinio tramite solletico. Già, solletico, con dei pugnali al posto delle unghie. Inutile a dirsi, nessuno può sopravvivere alla combinazione letale ridarella-accoltellamento e le sue vittime sono spesso ritrovate con un inquietante ghigno sulle labbra. Fortunatamente, è possibile ingannarlo convincendolo a dissetarsi presso un corso d'acqua prima di procedere con la macabra esecuzione: a quel punto, lo si potrà gettare nell'acqua per vederlo annaspare impotente, trascinato dalla corrente. Come si suol dire, ride bene chi ride ultimo! Anche se non credo questa frase si applichi troppo bene al caso.

Proseguiamo con la causa principale di incubi notturni per i pargoletti Inuit, nonché fonte di infinite paranoie per le madri dei suddetti pargoletti: i Qallupilluk. Sono descritti come creature dall'aspetto umano, ma dalla pelle simile a quella di una scorpena, squamosa e ricoperta di protuberanze. Questi esseri marini indossano abiti di pellame con delle grandi sacche sulla schiena. Cosa mai trasporteranno in quelle sacche, mi chiederete voi? Che domande: bimbi. I vostri bimbi, per l'esattezza. Ebbene sì: i Qallupilluk ricoprono il ruolo, presente nelle leggende di ogni popolo, del rapitore seriale di bambini. Cosa se ne facciano di tutti questi bambini non ci è dato saperlo, così come il motivo che li spinga a ciò (bisogno di compagnia? Necessità di schiavi? Fame? Voglia di qualcosa di buono? E chi lo sa). Tutto ciò che bisogna sapere, se si è sotto i sei anni e da soli, è la necessità di girare alla larga dalle spiagge e dai punti in cui il ghiaccio si sta rompendo, i loro luoghi di caccia abituali. Anche se credo che la possibilità di finire nell'acqua ghiacciata e morire di ipotermia sia un deterrente ben più efficace di un uomo-pesce dalle pessime intenzioni.

Lasciamo l'onore di concludere l'ultima edizione del Bestiario al maestoso Amarok. Questo enorme lupo grigio (avete presente Sif? Ecco, come Sif, solo con meno spade) darebbe la caccia, secondo le leggende, e sbranerebbe chiunque sia tanto stolto da uscire da solo, di notte, per cacciare. E, lasciate che ve lo dica, quel "chiunque" se le cerca parecchio, se finisce per andare a caccia a notte fonda e in solitaria. L'Amarok è presente in numerosi miti Inuit: in uno di questi, per esempio, il grande lupo allena nella lotta un ragazzino gracile e perseguitato dai suoi compagni, finché questi non riesce a sopraffare tre enormi orsi contemporaneamente, guadagnandosi la stima ed il rispetto del villaggio. Sarò onesto: se il mio personal trainer fosse un lupo di almeno due metri d'altezza, anch'io mi sentirei quantomeno motivato a dare il meglio di me. O, perlomeno, mi presenterei in palestra un po' più spesso.

È stato divertente sproloquiare in allegria. C'è un solo inconveniente: che il tempo vola via.* Purtroppo, lo spazio a mia disposizione si sta esaurendo per l'ultima volta. Dunque, ne approfitterei per ringraziare la redazione che, per qualcosa come cinque anni, mi ha permesso di mettere queste pagine di delirio più o meno lucido su carta e presentarle al resto del mondo - o anche solo al resto della scuola. Ma soprattutto, ringrazio te, carissimo/a lettore/lettrice, per aver sopportato o, perché no, anche apprezzato questa rubrichetta di semplice svago, frutto della noia che pervade l'animo umano. Ma bando alla tristezza: l'estate s'appropinqua. Dunque, buone vacanze!

*Sì, ho citato l'Orso della Casa Blu. Vi crea problemi il fatto? Eh?

L'ORTOGRAFIA MUSICALE

di **Andrea Rosa**

Pensando al Medioevo come ad un'epoca buia e sterile dal punto di vista dello sviluppo politico, economico e culturale, perlomeno nel mondo occidentale, spesso vengono trascurati i molti aspetti sotto i quali anche questo periodo storico può dirsi di grande interesse dal punto di vista delle innovazioni. In questo panorama, anche l'ambito musicale trova un suo spazio con una delle più importanti innovazioni tecniche dell'intera storia della musica: è, di fatto, in questo spazio temporale che cominciano ad essere formalizzate le convenzioni che porteranno, nel corso dei secoli, all'affermarsi della moderna ortografia musicale. In Occidente, l'esigenza di elaborare un sistema atto a mettere per iscritto non solo il testo, ma anche la dimensione musicale dei brani fino ad allora tramandati oralmente, nacque nell'ambito della letteratura musicale sacra per corale: all'interno dei codici, sopra le parole dei testi veniva riportato, sotto forma di rudimentali ed ancora non canonizzati segni, l'andamento melodico che esse dovevano seguire, come supporto mnemonico ai cantori. Esempio emblematico da questo punto di vista è un *Ad te levavi* risalente al VII secolo. Da questo semplice sistema, ispirato agli accenti grammaticali, chiamato scrittura chironomica, iniziò, in tempi successivi, a delinearsi una nuova forma di scrittura, più sistematica e formalizzata, sebbene ancora molto differenziata a seconda dell'area geografica: si tratta della notazione neumatica. Essa si componeva di due figurazioni associate a suoni singoli (*Virga* e *Punctum*) ; due doppie, una ascendente (*Pes*) e una discendente (*Clivis*); quattro triple : ascendente (*Scandicus*), discendente (*Climacus*), ascendente-discendente (*Torculu*), discendente-ascendente (*Porrectus*). Inizialmente, i neumi erano sistemati "in campo aperto", ossia erano semplicemente scritti al di sopra delle parole di un testo e, sebbene indicassero l'andamento dei suoni, non lasciavano intendere nulla sugli intervalli compresi tra di essi. Grazie al parallelo affermarsi della nomenclatura delle note musicali ad opera di Guido d'Arezzo, monaco vissuto a cavallo tra il X e l'XI secolo, venne poi inventato il rigo musicale e con esso la scrittura monostematica (facente riso di un unico rigo) e quella diastematica (da due a quattro righi), grazie alle quali i neumi, scritti sulle righe o negli spazi tra esse, potevano essere riferiti a note (e dunque indicare intervalli) precise. Per facilitare il riconoscimento di tali note fu uso comune utilizzare righe colorate (ad esempio, rosso per il Fa e giallo per il l'Ut, sillaba con il quale, all'epoca, era indicato il Do), fino all'invenzione delle tre tipologie di chiavi, di Do, di Fa e di Sol, tuttora utilizzate. Queste vennero derivate dalla notazione alfabetica, che associava ogni suono ad una lettera dell'alfabeto latino; ai suoi maggiori teorici Boezio e Oddone si deve anche l'introduzione dei simbolo di bemolle e di quello di bequadro. Con l'introduzione del rigo musicale, per chiarezza di scrittura, cominciò a diffondersi la tipologia di neumi nota come "notazione quadrata", a causa della forma ricorrente nei simboli. Si tratta di una delle più importanti notazioni dell'intera paleografia musicale, grazie alla quale sono potuti giungere fino a noi numerosi codici (come i cosiddetti "graduali"), fondamentali per la conoscenza della letteratura musicale dell'epoca. Risolto il problema dell'indicazione dell'altezza, rimaneva quello della durata che doveva avere ciascun suono: dopo un iniziale passaggio attraverso il sistema detto "modale", che accostava i neumi in modi ritmici grazie ai quali ogni simbolo assumeva una durata definita, con l'introduzione della notazione bianca (composta alla precedente "nera", facente uso di simboli completamente anneriti al loro interno), fu possibile lo sviluppo della notazione più simile a quella tuttora in uso: la notazione mensurale. Essa, teorizzata nel XIII secolo da Francone di Colonia si basava su simboli di durata definita (in base all'unità di tempo). I primi ad essere introdotti furono quelli di *semibrevis, brevis (perfecta e imperfecta), longa (perfecta e imperfecta) e maxima.* Successivamente, durante il periodo dell'Ars Nova francese e Italiana, ad essi ne saranno aggiunti altri due: quelli di *minima* e *semiminima*. Nonostante i cambiamenti apportati in epoche successive, specialmente in quest'ultimo sistema è possibile riconoscere i fondamenti della moderna ortografia musicale, una convenzione non ancora assolutamente univoca e tuttora in evoluzione.

ADDIO BRADIPI

di **Silvia Ceruti, Giorgia Tamborrini, Sara Mazzilli, Mattia Lauricella e Stefano Mazza**

Sono arrivata al bradipo l'anno scorso. Un po' titubante, un po' insicura mi sono seduta a quel tavolo in biblioteca, mi sono presentata, e ho conosciuto la redazione. Ora quelle due ore settimanali in pc1 con gli altri bradipi sono diventate quasi una necessità. Un momento in cui sono me stessa, un momento in cui spesso rido fino alle lacrime. Questo grazie a delle persone che l'anno prossimo non rivedrò ogni martedì, almeno non tutte. Gabriele, che nonostante faccia spesso lo scorbutico della situazione, arriva sempre pieno di novità da raccontare, e si mette a parlarne gesticolando. Ho iniziato a chiamarlo "Grande capo" l'anno scorso, e la cosa gli è piaciuta fin troppo (anche se da solo non decide più di tanto). Lui è quello che cerca in tutti i modi di trovare qualcuno che legga ciò che scrive e vada a discutere con lui con un'idea discordante. È spesso terribilmente provocatorio quando scrive, ma non riesce a raggiungere il suo obiettivo. Lui è quello che mi ha spinto a pensare, a farmi domande su ciò che succede, a documentarmi per avere una mia idea. Giovanni l'ho conosciuto quest'anno, ma mi è bastato per capire che splendida persona lui sia (sì ragazzi lo so, è una frase molto da Giorgia, ma almeno non l'ho iniziata con "purtroppo"). È tutto il contrario di Gabriele, è molto più estroverso, molto più simile a me caratterialmente. È arrivato così, mentre mangiavamo, sulla sua bici, col suo impermeabile e tutti quei ricci in testa, dopo essere stato un anno in America. Si è subito dato da fare per recuperare il tempo perso, e si è messo a cercare di dare un senso al blog del Bradipo, affiancato da delle fedelissime patatine piccanti. Insieme abbiamo corretto articoli, molto spesso strappandoci i capelli ma comunque divertendoci moltissimo. Siamo stati a Milano tempo fa, alla mostra di Hayez. Io, Giorgia, e loro due. Ci portavano in giro per il museo: Giovanni ci spiegava ogni cosa, mentre Gabriele alternava momenti di pura stupidità (stavamo pensando di ricucire tutti i quadri di Fontana) a momenti in cui serissimo ammirava un quadro. Loro sono probabilmente due dei migliori amici che ho, e nonostante io ormai non sia più l'ultima arrivata, so di essere ancora la loro piccolina (di solito mi chiamano "poppante" e mi prendono in giro, ma ho cercato di scriverla in un modo un po' più carino). Mi mancherete moltissimo, ma sappiate che tanto vi chiameró ad ogni riunione, che lo vogliate o meno. Vi voglio bene ragazzi. Un saluto anche agli altri bradipi che se ne vanno, come Andrea Grandi, seduto sempre nel suo angolino in fondo a sinistra, che scrive il Bestiario. Penso sia una delle rubriche più interessanti

-Sara

e più stupide che possano esistere, e nessuno è più adatto di lui ad occuparsene. O come Margherita, che ormai non viene quasi piú in redazione, lavora “da esterna”, ma che con me è stata dall’inizio disponibile ed accogliente. Buona maturità e buona università, bradipini! **- Silvia**

Quando i bradipi maschi nascono su un albero, rimangono su di esso fino al giorno della loro morte, ma non è questo il caso. Un grande saluto ai Grandi Bradipi che hanno diretto con impegno e abilità questo giornalino, migliorandolo al meglio. **- Stefano**

Arrivederci cari vecchietti, e mi raccomando: non stancatevi troppo a vedere i lavori in corso! **- Mattia**

Disclaimer: Attenzione questo articolo potrebbe provocare il diabete ai lettori; esso contiene infatti un’alta percentuale di dolcezza e sentimentalismo. Se siete così coraggiosi da continuare non lamentatevi degli effetti.

Tutto ha inizio con una semplice domanda: cos’è il Bradipo?

Vi sembrerà una domanda banale perché, per chi non lo conosce, il Bradipo è solo un giornalino scolastico. La realtà dei fatti è profondamente diversa. Chi per motivi vari si è ritrovato qualche martedì pomeriggio a scuola, su quel tavolo rettangolare del primo piano del Gandini, lo sa sicuramente. Voglio davvero provare a spiegarvi questa stranamagia, pur rischiando di rompere l’incantesimo, ma ne vale la pena. In sintesi? Il Bradipo è una gabbia di matti. No, non sto scherzando, matti lo siamo davvero e ne andiamo fieri. La redazione del Bradipo comprende uno spaccato d’umanità variegato ed è proprio questa la bellezza della nostra redazione, che rinnova i componenti ma mantiene inalterato lo spirito.

Ogni anno reclutiamo nuovi redattori ma nonostante ciò quest’anno il nucleo principale era ridotto e questo ha inevitabilmente portato a creare un legame più forte, tanto da decidere di colonizzare il “nostro” tavolo rettangolare anche i venerdì pomeriggio. Nonostante questo non siamo un gruppo chiuso o elitario, siamo sempre pronti ad accettare chiunque proprio perché sappiamo che la diversità è la nostra forza. Quando entri nel Bradipo hai la possibilità di essere realmente te stesso, senza la paura di non essere accettato o di risultare diverso. Il Bradipo è l’unico gruppo scolastico che riesce a formare un legame tra studenti ma al contempo riesce a farli crescere e maturare. Come? Beh la risposta è semplice, intorno a quel tavolo si può discutere di qualsiasi cosa: dall’ultimo film appena uscito, fino ad arrivare ad argomenti filosofici, passando per la politica e la letteratura. Intorno a quel tavolo ho imparato a dibattere le mie opinioni sapendo perfettamente che le critiche erano rivolte solo alle mie idee e non alla persona che sono. Quel tavolo è stato complice di discussioni, di tantissime risate e di moltissimi esercizi di fisica irrisolti. Sì perché, pur di non saltare la riunione, cerchiamo di portarci avanti con lo studio e quando un esercizio di fisica non ti viene o la lezione di chimica ti sembra impossibile da comprendere è naturale chiedere ai vecchietti che ne sanno di più. Questi vecchietti infatti, che altri non sono se non il Grande Capo e il Ricciolo, ovvero l’ultimo sopravvissuto del Verri, ne sanno moltissimo e riescono a chiarirti concetti apparentemente impossibili. L’unico problema? Rischiate di sentir nominare derivate, integrali e numeri complessi miliardi di volte e questo vi porterà inevitabilmente alla pazzia. In realtà è proprio grazie a questi vecchietti se il giornale riesce a far crescere così tanto. I modi che questi due pazzi hanno per insegnare sono molteplici: i mille consigli che riescono a darti quando distruggono il tuo articolo in pezzettini, la curiosità che riescono a far nascere in te quando ti spiegano la fisica quantistica, la bellezza che riescono a farti vedere nella Maddalena di Donatello o in alcuni versi di Leopardi, potrei andare avanti a lungo ma rischio di tediarvi troppo. In breve questi due vecchietti hanno inevitabilmente reso il Bradipo speciale ma ora che se ne stanno per andare siamo costretti a mantenere lo stesso livello e questo ci scoraggia un po’. È vero, ogni anno dei redattori ci abbandonano e delle rubriche scompaiono: quest’anno tocca al fantastico Bestiario di Grandi, agli articoli riguardanti manga e musica di Margherita e Andrea; ma i nuovi redattori riescono a farci capire che è un processo inevitabile. Il problema sorge quanto un Direttore e un Vicedirettore tanto speciali devono lasciare la scuola, questo ci fa irrimediabilmente paura e ci scoraggia. Il cambiamento è inevitabile e non per forza negativo, ma sarà difficile mantenere questo giornale ai livelli raggiunti in questi anni. Questi standard che grazie a loro non sarebbe stato possi- bile raggiungere, per questo dobbiamo ringraziarvi immensamente.

Grazie Grande Capo perché in questi due anni di dittatura sei riuscito a far emergere un Bradipo nuovo ma sempre fedele alle sue idee e grazie Ricciolo, noi “nuovi” ti conosciamo da poco, ma hai decisamente recuperato il tempo perduto riuscendo a migliorare ulteriormente il giornale. Grazie ad entrambi per tutto quello che ci avete insegnato, per la passione che ci avete trasmesso e per averci fatto ridere come non mai, tra mille scherzi e rappresentazioni del sistema solare. Non c’è molto altro da dire, posso solo augurarvi tantissima fortuna anche se sono consapevole che a voi non servirà.

State per iniziare una nuova strada fantastica ma non vi permetteremo di dimenticarci, quindi sappiate che il prossimo anno vi obbligheremo a passare ancora qualche pomeriggio intorno a quel tavolo, a prescindere dalla vostra volontà.

- Giorgia

INTERVISTA A MATTEO MIGLIORINI

di **Giorgia Tamborrini**

Nome? Matteo.

Cognome? Migliorini.

Ha frequentato questo liceo? Si.

Quando? Dal 2002 al 2007 circa.

Ha qualche aneddoto o ricordo particolare sulla scuola? Si tantissimi ma non posso raccontarli… Uno che forse posso raccontare è sul prof. Corsi, visto che è famoso. Niente di che, una volta venne in classe da noi dicendo: "Mercoledì prossimo verifica" una mia compagna, tra l'altro anche abbastanza brava, disse: " No, non si può fare la verifica mercoledì"; allora lui si arrabbiò moltissimo e iniziò ad urlare: "Non volete mai fare niente, non volete lavorare…" . Peccato che non si potesse perché era il suo giorno libero. Quindi dopo, si fece una risata insieme a noi… ce ne sarebbero molti altri ma soprassediamo.

Quando è nata la sua passione per matematica? Questa è una domanda particolare, non c'è un momento specifico…ho fatto matematica perché a scuola facevo le Olimpiadi della Matematica che avete anche voi, sapevo che quella materia mi riusciva bene e quindi ho provato, non è qualcosa che viene da un giorno all'altro.

Perché ha deciso di insegnare? Quale argomento preferisce? Anche questo non lo decidi da un giorno all'altro, è venuto dopo all'università, non saprei dire perché… fino a quando non provi non sai se ti piacerà davvero. Non c'è un argomento in particolare, alcuni sono noiosi ma devo ancora provarli tutti, quindi non mi sbilancio su uno in particolare.

Si è già pentito della sua scelta? No, assolutamente… Già pentito? Che io mi penta prima o poi è scontato, bisogna capire quando… Effettivamente dopo una storia con una mia certa classe riguardo ad un film stavo cambiando idea ma no, per ora no.

Gli studenti sono peggiorati dai suoi tempi? Cos'è cambiato radicalmente? È difficile da dire, lo puoi chiedere ad un prof. con più esperienza di me, da compagno a insegnante è molto diverso ed è difficile fare un paragone.

Se un suo studente le dicesse di essere juventino avrebbe la possibilità di avere un voto in più? Assolutamente, e gli interisti sappiano che avrebbero un voto in meno invece, piuttosto stiano zitti (Si capisce che scherzo vero? Altrimenti mi denunciano).

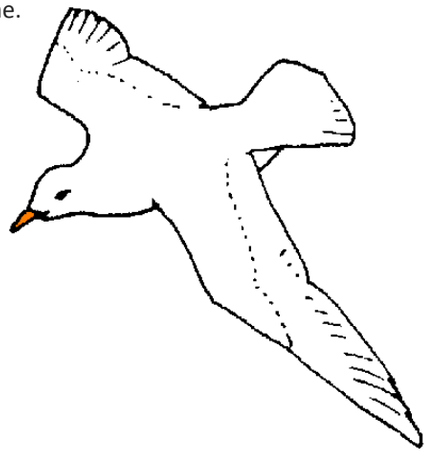
Un saluto ai lettori del Bradipo? Niente, non saprei cosa dire…Pare che la mia frase tipo sia: D'accordo? Tutto chiaro?

LE PERLE DI STE'

di **Stefano Mazza**

IL GIOVANE GABBIANO NOVANTENNE SENZA NOME DI NOME ERMENESCALCO

C'era una volta un giovane gabbiano di novantatré anni di nome Ermenescalco, anche se dimenticò il suo nome a ventisette anni, quindi era un po' come se non ce l'avesse. Il giovane gabbiano senza nome era molto soddisfatto della sua vita: ogni mattina si alzava, volava, andava a pescare, si alzava, pescava, andava a volare, pescava, volava, andava ad alzarsi... una vita movimentata insomma. Ma un giorno il giovane gabbiano senza nome realizzò, in un mese, che quella vita non gli piaceva più, che cercava la tranquillità, come fare bunjee jumping, giocare a briscola, visitare la tomba di suo nonno, giocare con la tomba di suo nonno. Perciò diede una svolta alla sua vita e mangiò un termosifone, perché si sa che i gabbiani hanno denti molto robusti, MA NON È VERO! I gabbiani i denti non li hanno mai avuti, ed il protagonista per rimediare a questa mancanza decise di farsi fare una dentiera bellla lucente come quella dei pellicani. Andò quindi dal dentista e si fece fare un paio di occhiali: ora ci vedeva meglio e poteva farsi la dentiera da solo! Ma, si sa, gli occhiali fatti da un dentista non sono il massimo e la dentiera non venne un granché. Quando il giovane gabbiano senza nome notò la scomodità della sua dentiera la sputò dente per dente e con la gamba tra le code andò da un oculista e si fece fare una dentiera.
Fine.

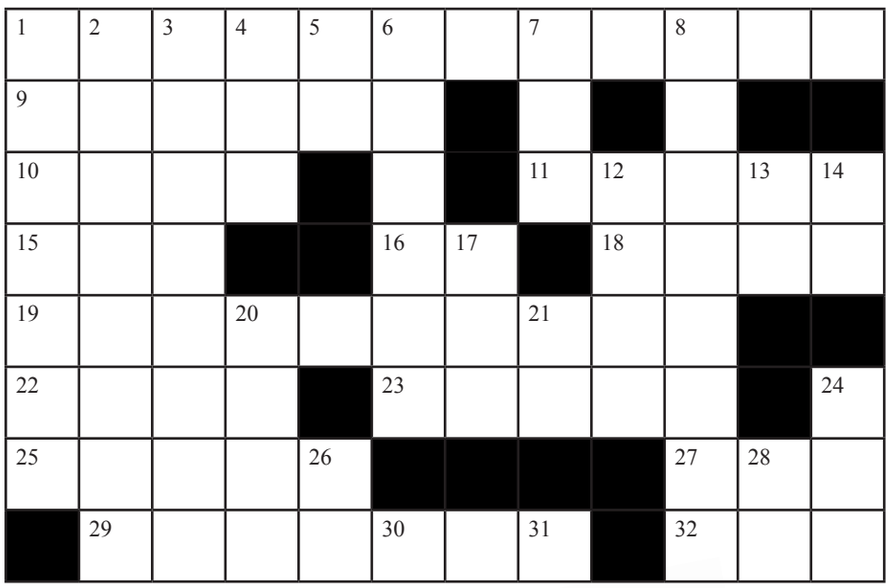


GIOCHI

di **Sara Mazzilli**

PAROLE CROCIATE BIFRONTALI

Alcune parole devono essere scritte normalmente (da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso), altre nel senso opposto.

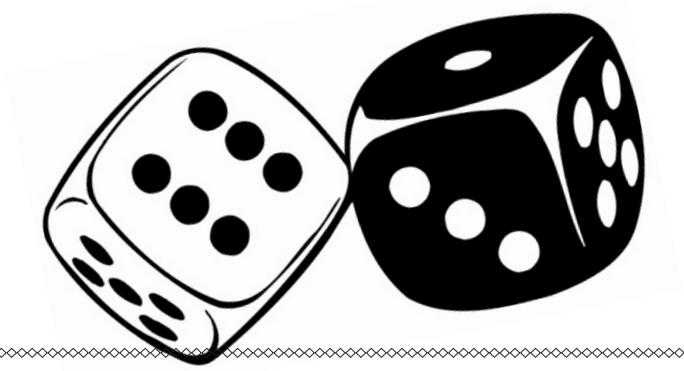


VERTICALI

1. Brano estratto da un album per la radio. 2. Di fondamentale importanza. 3. Un clochard inglese. 4. Il Wallach attore. 5. Il Pacino attore. 6. Calmare. 7. Cattive, malvagie. 8. Antico sistema di scrittura cretese. 12. Formaggio piemontese. 13. Non è off. 14. Perugia. 17. Lo Schweiger attore tedesco. 20. Lo parlano gli ateniesi. 21. Magnesio. 24. Casa tedesca. 26. Iniziali dell'Harris attore. 28. Virtual Reality. 30. Quasi una dozzina. 31. Iniziali del Redding cantante soul.

ORIZZONTALI

1. La Elsa stilista surrealista. 9. Incoronavano i vincitori. 10. Divinità pagana. 11. Il Vecchio di Firenze. 15. General Certificate of Education. 16. Ambito Territoriale. 18. Il Pompeo politico romano. 19. Il grado più alto della Marina. 22. Il Time canale televisivo. 23. Il compositore inglese delle Variazioni Enigma. 25. Le gemelle attrici statunitensi. 27. La prima donna. 29. L'iniziatore della tragedia greca. 32. Il Fabio ciclista italiano. 33. Prefisso per un'azione che si ripete.



Inserisci la lettera evidenziata del nome di ogni personaggio accanto al titolo del film o del libro al quale appartiene. Otterrai il nome di un personaggio di Goethe.

ma**R**ty, violet**T**a, **C**osette, mi**A**, e**L**aine, ed**O**nd, **A**my, **T**ravis

I Miserabili _
Pulp fiction _
Ritorno al futuro _
Il laureato _
Il conte di Montecristo _
La traviata _
Taxi driver _
Piccole donne _

Inserisci l'iniziale del nome al cognome corrispondente. Otterrai il titolo di un album di Bob Dylan.

Ernest, **E**mma, **D**avid, **S**amuel L., **R**alph, **I**ngrid

Gilmour _
Hemingway _
Jackson _
Betancourt _
Fiennes _
Stone _

7		2			6	8		3
		4			9	5		
9			8			7		
6				8	2	4		
	7			9			3	
		8	7	5				9
		5			1			2
		7	2			9		
4		9	5			6		1

ILBRADIPO

IL GIORNALE A MISURA D'INTERVALLO

MAIL:
BRADIPO.GIORNALINO@GMAIL.COM

BLOG:
WWW.ILBRADIPOGIORNALINO.COM

FACEBOOK:
IL BRADIPO

I REDATTORI

Gabriele Mozzicato (5G)
Silvia Ceruti (2F)
Giorgia Tamborrini (3G)
Giovanni Bracchi (5AC)
Matilda Dametti (3AC)
Mattia Lauricella (3F)
Michele Caimmi (4A)
Paola Chiappa (4A)
Sara Mazzilli (4A)
Stefano Mazza (3F)
Francesca Malavasi (1H)
Alicja Singh (1AC)
Andrea Grandi (5G)
Andrea Rosa (5G)
Andrea Ruscitti (1E)
Aurora Rossi (4B)
Carolina Pacchiarini (1BC)
Jasmine Boudilli (1B)
Ginevra Ferrari (1AC)
Giulia Pelucchi (1BC)
Giuseppe Pozzi (3D)
Margherita Capra (5A)

Direttore: Gabriele Mozzicato

Vice Direttore per la sez. classica: Giovanni Bracchi

Vice Direttrici per la sez. scientifica: Giorgia Tamborrini, Silvia Ceruti

Responsabile del bilancio e dei rapporti con gli sponsor: Gabriele Mozzicato

Responsabile dei rapporti con il Consiglio d'Istituto: Gabriele Mozzicato

Responsabili delle risorse online: Giovanni Bracchi

Responsabili dell'impaginazione e della grafica: Silvia Ceruti

Coordinamento per la correzione degli articoli: Giovanni Bracchi, Giorgia Tamborrini

Disegnatori: Sara Orsini (disegno in copertina); Alicja Singh, Alice Zanini

bradipo giugno.indd 20 02/06/16 22:27