

Celtor

19

La rivista degli studenti per gli studenti

Passionate Concerned
LOVE FOND JOYFULL Angry
TO REIJOICE
Fondness To Worry
Passion SAD Concern
Good ANGER! Hate
Vibes! Emotions! JOY To
SADNESS Love Miss
Sorry Feeling Happiness!
To Care Nostalgic FOND
Love



Dedichiamo questa pubblicazione alla Professoressa *Manuela Belardini*, insegnante amatissima venuta a mancare dopo lunga malattia. Fondatrice e direttrice del Celtor, a lei va la nostra più sentita gratitudine per averci regalato uno spazio creativo tutto per noi.

Luci, camera, azione! Finalmente ci siamo: la 19° edizione del Celtor è qui! Sedetevi comodi e preparatevi a stupirvi.

Cari lettori, ancora una volta, carichi di emozioni, idee e progetti, siamo pronti per raccontarvi l'intero anno scolastico, ormai arrivato ai suoi ultimi giorni.

Si dice che l'emozione non ha voce, ma noi abbiamo provato a cercarla, o meglio, a sentirla dentro ogni piccola parola. Per questo motivo, tra le nostre pagine colorate, abbiamo deciso di inserire una piccola parte di ognuno di noi. Infatti, in questo 19° numero troverete sentimenti che tutti i ragazzi, di qualsiasi indirizzo, provenienza e cultura provano indistintamente. I sentimenti guidano gli inchiostri colorati impressi sulla carta e manifestano tutta la nostra sensibilità, a ritmo di versi e rime; proprio per questo motivo abbiamo dato spazio al nostro lato poetico, dedicando una parte della rivista ad una breve raccolta di poesie.

Se le strofe sono la manifestazione dei sentimenti su carta, l'arte è emozione su tela. Ogni colore ha un perché, ogni sfumatura o tonalità vuole mostrarci qualcosa di più grande, ogni tratto vuole trascinarci all'interno dell'opera: il rosso accattivante di Anish Kapoor e la linearità distintiva del genio poliedrico Mucha ci catturano, inevitabilmente. Noi abbiamo provato a raccontare come.

I ricordi sono intrisi di emozioni e forse, proprio per questo motivo, restano vivi. I ricordi, quelli legati ai bellissimi viaggi d'istruzione di quest'anno, sono indelebili e rivivono ogni volta che guardiamo le cartoline create per raccontare quelle che non sono state delle semplici gite ma esperienze formative.

Un altro modo per raccontare l'esperienza del viaggio, lo abbiamo scoperto grazie alla visione di "Io capitano", un film sul cammino imprevedibile, devastante e tragico dei migranti. Così, ci siamo resi conto che se la musica è la lingua dell'emozione, il cinema è il suo occhio, sempre attento e curioso; uno specchio capace di far provare ogni tipo di sensazione, di farci piangere e alle volte ridere; di trasportare ognuno di noi in luoghi lontani, facendoci immedesimare nella vita di qualcun altro. Per questi motivi, lo trovate tra le nostre pagine con l'articolo "Breve viaggio nelle emozioni del cinema", un reportage sull'esperienza del Forum. Quest'ultimo, apprezzatissimo sia dai ragazzi che dagli insegnanti, ha riunito gli studenti in attività di ogni genere, dall'astronomia alla decorazione dei corridoi e aule della scuola, segnando positivamente quest'anno scolastico.

Celtor 19 racconta anche un'esperienza davvero molto toccante, quella del Viaggio della memoria, che ha dato la possibilità ad alcuni studenti di ritrovarsi faccia a faccia con la Storia.

Anche se il tempo passa, alcuni eventi sono indimenticabili. Le pagine che accolgono l'articolo "La rivista di moda", dallo stile retrò, ci riportano negli entusiasmanti anni '50, con gli iconici look delle grandi dive dell'epoca. Rita Hayworth e Audrey Hepburn, invece, sono le protagoniste delle pagine dedicate ai prossimi trend che ci terranno sicuramente tutti col fiato sospeso.

Eccoci all'ultimo atto! Mettiamoci in gioco, accendiamo la console e scopriamo il macchinoso mondo della robotica, prendiamoci un attimo di relax, matita alla mano e divertiamoci coi giochi proposti e poi non ci resta che affidarci alla sorte, o meglio, agli astri con "Le stelle dello zodiaco" 2024. Signori e signore vi ringraziamo dell'attenzione, lo spettacolo sta per iniziare, non perdiamo altro tempo. Buona visione!

Sara Chiti e Elena Carmela Pecchioli, 3M

REDAZIONE

STUDENTI

Emma Bassilichi (4E), Dontatella Bensi (4B), Helena Boukhabza (4E), Maria Bini (5M), Nicole Bringas (4E), Francesco Burberi (5E), Claudia Carboni (4TM), Tommaso Caselli (4E), Lorenzo Casini Morelli (5E), Sara Chiti (3M), Mattia Codecà (4E), Niccolò Cortini (3E), Margherita Di Corcia (4E), Fantozzi Martina (3E), Chiara Ghiandelli (4E), Jiprily Giustri (3TI), Manell Giustri (2E), Faith Guilliemo (3E), Deepanshi Kumar (5TM), Alesia Iulia Florea (5E), Jary Lazzzerini (3E), J.J. (2DT), Hasime Nazera (3E), Mohammed Nehal (4H), Flore Panichi (4E), Carmela Pecchioli (3M), Ilaria Pinto (3TI), Lorenzo Polletta (3E), Caterina Rosi Ragoobeer (3E), Giulia Rogai (3E), Niccolò Sambì (3TI), Jacopo Sanchez Arcos (3E), Annlis Syriac (2DT), Suart Shabani (3E), Benedetta Tommasone (3M), Yao Yuhua (5TM)

EDITOR

Alessandra Pelli
Alessandra Reccia
Laura Sciortino
Maria D'Uonno

GRAFICA

Majla De Marco

SPECIAL GUEST

Letizia Fuochi
Mamadou Kouassi Pli Adama
Alejandra Manchego
Katia Alopa Pinzauti

RINGRAZIAMENTI

DIRIGENTE SCOLASTICO

Gianni Camici

STUDENTI

Alice Adami (4M), Carolina Angioli (2DT), Nour Ismael Badr (3TM), Vanessa Bartos (2DT), Andrea Boncompagni (2DT), Edoardo Bova (4E), Camilla Buccianti (4N), Giacomo Cellerini Girgenti (5E), Gabriele Checcucci (4TE), Giulia Ciabini (2DT), Roman Cianci (4E), Chiara Cioffi (4N), Giulia Cioffi (4N), Johan Joel Cisneros (2E), Gaia Cocciardi (4M), Trisha Celi Cruz (3TI), Gabriele Cutillo (4TE), Francesco D'Andrea, Rebecca Deiana (4M), Lorenzo Domanico (4E), Viviana Fallani (4E), Aurora Formigli (4M), Eleonora Garcia (2DT), Giada Gragnoli (4E), Hedi Greta Griffi (1E), Rosmary Giachi (4E), Roberto Guidarelli (4E), Hader Ibrahim (4N), Duccio Innocenti (4E), Hanna Kurul (5TM), Linda Manetti (4N), Lorenzo Maiorano (4E), Giulia Mazzoli (5H), Fero Meminay (2DT), Angelica Mencattini (4M), Elisa Montecchi (3TM), Linn Nemi (2DT), Aurora Palatresi (4E), Maxwell Keith Passaro (5E), Sefora Pasquini (4M), Erica Peluso (4E), Giulio Pianiri (5E), Matteo Pianiri (5E), Maryory Quispe (2DT), Marco Pastanella (5TE), Niccolò Polverini (5H), Tommaso Romito (4TE), Matilde Ricceri (4N) Sara Ricceri (4N), Lapo Rinaldi (5H), Michele Samorè (4E), Neri Santini (2DT), Mame Mati Sarr (4N), Daniele Mori (5H), Sabina Tontoli (3TM), Giulio Tassi (5H), Daleska Taipe (5H), Alessandro Zini (2DT)

CLASSI

2DT, 2M, 3E, 4E, 5H

PROFF.

Maria Clelia Barone, Ilaria Cantini, Giovanni Castellini, Antonio Corrado, Silvia Così, Francesca Di Meglio, Mariapina Galoppo, Angela Mancuso, Sonia Mazzoni, Monica Meini, Angela Pestelli, Gabriele Rafanelli, Valeria Elvira Russo, Serena Sacchi, Lucilla Salerno, Daniela Sarocchi, Serena Tropeano, Ingrid Vadalà, Angelo Vocino

| | |
|----|---|
| 4 | A Manuela |
| 6 | Docu-Forum |
| 10 | Alphonse Mucha |
| 12 | Anish Kapoor |
| 14 | D.P. di M |
| 16 | Adidas ai piedi |
| 18 | Progetto Prize2 |
| 20 | La Rivista della Moda |
| 24 | Non solo viaggi |
| 26 | Poesia è follia? |
| 28 | Il Viaggio della Memoria |
| 29 | La locandiera |
| 30 | Breve viaggio nelle emozioni del cinema |
| 32 | Album Stravaganti |
| 34 | Videogames |
| 36 | Robotica: un corso pieno di ingegno e immaginazione |
| 37 | Effetto placebo |
| 39 | Sport locali, emozioni reali - La Viola |
| 40 | Eco-sostenibilità |
| 41 | Progetto Amir |
| 42 | Io Capitano |
| 44 | La storia siamo noi |
| 45 | "Aspettare 10 anni e 87 giorni" |
| 46 | I.M.I. Internati Militari |
| 47 | Testimonianze |
| 48 | Finzioni Reali |
| 50 | Premio Claudio Carabba 2023 |
| 52 | 100 years Walt Disney pictures |
| 53 | ...and Games... |
| 54 | Le stelle dello zodiaco |



Donatella Bensi, 4B



*Manuela carissima,
anima bella e splendente,
sei la nostra guida e maestra,
collega, amica, sorella.
Ti teniamo stretta nelle pagine
della tua Rivista, libera di creare,
suggerirci nuove idee,
donarci sempre energie ed emozioni.
Con affetto infinito!*

La Redazione

Manuela Belardini è stata una collega e molto più di una collega: è stata un'anima che ho sentito fin dall'inizio vicina e per quasi dieci anni. Era una collega curiosa, una donna coltissima e dolce, con cui si poteva parlare (e si parlava) di tutto. Amava moltissimo il suo lavoro, relazionarsi con gli studenti in modo da far fiorire al meglio i loro talenti. E, per noi docenti, è stata un punto di riferimento importantissimo. Manuela era generosa, amava condividere con i colleghi tutto ciò che le sembrava interessante e stimolante. Era una storica di valore e autrice di pubblicazioni (dopo la laurea aveva anche conseguito un dottorato in Storia delle religioni). Era anche una formidabile organizzatrice: è stato proprio grazie a lei che la nostra Scuola ha aderito a tante e importanti iniziative culturali e formative per le classi ("Progetti Educativi Unicoop") e già a partire dal 2017, a progetti di promozione

della lettura "Libernauta", e di approfondimento sulle tematiche di attualità tramite la lettura dei giornali ("Quotidiano in Classe"). Progetti per i quali è stata per anni la nostra referente, e che sono stati poi portati avanti con successo da altre validissime colleghe nel momento in cui Manuela ha avuto il distacco all'Istituto Storico della Resistenza di Lucca. Ma certamente l'impresa scolastica più temeraria di Manuela, per la quale la nostra scuola le è davvero gratissima, è stata la creazione di un qualcosa che al Cellini Tornabuoni, non c'era: un giornale scolastico, il "Celtor". Non era un'impresa scontata. Devo dire che io stessa, all'inizio (io, che pure con "Celtor" ho collaborato in varie occasioni) non pensavo che potesse essere un'esperienza destinata a durare e poi a crescere in modo così incredibile! Mi sembrava arduo che davvero fosse possibile catalizzare gli studenti a tal punto da creare una redazione in grado di sopportare (anche) il peso della periodicità. Fondare da zero un giornale scolastico di grande valore sia a livello di contenuti che a livello di originalità grafica. Mi sbagliavo. Manuela ha creduto fin dall'inizio e fortissimamente in "Celtor", in ciò che avrebbe potuto significare per la nostra scuola, nel valore culturale e formativo di questa iniziativa in cui gli studenti (ma anche i docenti) si mettevano in gioco, misurandosi con una scrittura giornalistica che fosse anche scrittura di sé, testimonianza dei propri interessi, gusti, convinzioni. Come ha ricordato la collega che dal 2022 è referente del progetto, Alessandra Pelli, con Alessandra

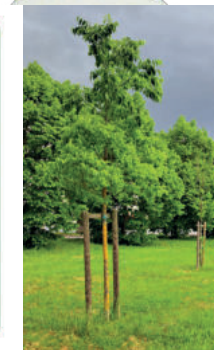
Reccia e Majla De Marco, Manuela fino a poche settimane prima della sua scomparsa ha continuato a collaborare con il nostro giornale d'Istituto. Io sbagliavo, Manuela aveva ragione. Come aveva ragione nel credere che valesse la pena, nella vita, spendersi per gli altri. Impegnarsi, anche fuori dalla scuola, per buone cause (nel suo caso, ricordo anche l'impegno, in prima persona, per iniziative della Caritas).

Grazie Manuela per la tua amicizia, per il tuo esempio.

Prof.ssa Valeria Elvira Russo

Articoli: Prof.ssa Valeria Elvira Russo, Prof.ssa Alessandra Pelli
Grafica: Redazione
Illustrazioni: Prof. Antonio Corrado, Alejandra Manchego

A Manuela



In memoria di Manuela, un giovane frassino è stato adottato dalla famiglia Belardini nel Giardino della Nave di Brozzi. In alto a sinistra, il testo che verrà riportato nella targa.



Riviste delle passate edizioni curate da Manuela Belardini.



Alejandra Manchego

BORSA DI STUDIO

In ricordo della Prof.ssa **Manuela Belardini**, l'Istituto Benvenuto Cellini Tornabuoni assegnerà una borsa di studio annualmente, mediante bando di concorso, alle studentesse e agli studenti frequentanti le classi seconda, terza e quarta dell'indirizzo professionale "Servizi Commerciali - Design della comunicazione visiva e pubblicitaria" o dell'indirizzo tecnico "Grafica e Comunicazione". La borsa di studio ha l'obiettivo di sostenere la formazione dei vincitori, per incentivarne la prosecuzione agli studi e in particolare per offrire loro un aiuto economico. A settembre, tutte le indicazioni per partecipare al bando.

UNA STANZA TUTTA PER SÉ

A Manuela sarà dedicata un'aula del nostro Istituto, una stanza che riempiamo di nuove idee e colori, un luogo vivace e accogliente per dare spazio alla creatività e liberare la mente.



Forum degli studenti dal 12 al 17 febbraio 2024

La settimana del Forum è stata una settimana particolare, ricca di emozioni e sentimenti.

L'organizzazione del Forum è stata difficile poiché c'erano molte cose a cui pensare e per noi rappresentanti era la prima volta. Abbiamo iniziato chiedendo a studenti e professori attività da proporci.

Successivamente si è formato un piccolo gruppo di studenti che ci ha aiutato nell'organizzazione e infine con l'aiuto della vicepresidenza abbiamo formulato l'orario con le aule per ogni attività.

Poi è arrivata la faticosa settimana!

Al "comitato organizzativo" si è aggiunta la sicurezza: studenti maggiorenni che ci aiutavano con la gestione. Quasi tutte le attività hanno avuto il massimo delle adesioni.

Purtroppo diversi studenti non sono riusciti a partecipare a tutti i laboratori a causa dei posti limitati nelle classi.

I ragazzi non si sono lamentati più di tanto e anche se con qualche disagio, la settimana si è conclusa senza grossi problemi.

Sicuramente per l'anno prossimo sarà da organizzare meglio per la succursale, il Cubo, e aumentare attività per poter includere più studenti possibili. Nonostante qualche disagio, noi siamo rimasti molto soddisfatti e contenti!

Per quanto sia stata faticosa la gestione e l'organizzazione, il Forum è stato luogo di risate e divertimento e pensiamo ne sia valsa la pena. Inoltre sono arrivati anche molti feedback positivi da parte degli alunni.

La conclusione positiva del forum non è stata solo merito nostro e del "comitato organizzativo", ma di tutte le studentesse e gli studenti che si sono impegnati a rispettare l'organizzazione e hanno partecipato volentieri, tollerando anche qualche imprevisto negativo.



DOCU-

Documentazione attraverso immagini e...



Origami
Prof. Corsiani



Progetto sfilata
Prof.ssa Salvini



Abbellimento Aula B14
Prof.ssa Pelli

ATTIVITÀ DEL FORUM

STAMPA 3D: Il prof. Stella ci ha insegnato il funzionamento degli strumenti che servono per la stampa 3D.

CORSO BASE SULLA SICUREZZA: Questo corso è stato curato dal prof. Zito, che ha spiegato le basi della sicurezza sui luoghi di lavoro e a scuola agli alunni che ne avevano bisogno.

ARGOMENTI LGBT+: L'attività è stata ideata e svolta dall'alunna Bensi. È stato un confronto libero fra studenti riguardo il tema.

SLANG INGLESE: A cura della prof.ssa Donvito, che ha mostrato agli alunni la versione più informale e colloquiale dell'inglese.

CORSO UNCINETTO: L'esperta Emma Donati ci ha insegnato le basi e le tecniche per lavorare all'uncinetto.

LEZIONE DI CHITARRA: Il prof. Soria ha tenuto un corso di chitarra per principianti.

GIOCHI DA TAVOLO: Grazie al prof. Grifogli gli alunni hanno giocato a tanti tipi di giochi da tavolo tutti insieme.

DISEGNO DAL VERO: Il prof. Sferrazza ha aiutato gli alunni interessati a creare un disegno dal vero.

AUTOMOTOCUBO STORICO ITALIANO: Una lezione sulla storia della motorizzazione italiana, con l'esposizione di alcuni modelli di veicoli a motore, a cura del prof. Sgheri

CINEFORUM: L'attività curata e svolta dall'alunno Lorenzo Polletta ha dato l'opportunità agli studenti di vedere alcuni tra i più importanti film della cinematografia mondiale.

ORIGNAMI: La lezione di origami è stata realizzata dal prof. Corsiani in aula C04. Il professore ha mostrato come realizzare un origami in poche semplici mosse.

PROGETTO SFILATA: Le alunne di Moda hanno lavorato per realizzare gli abiti per la sfilata di fine anno.

CORSO DI SALSA: Questa attività è stata condotta dalle alunne Bassi e Donati. Il corso è stato dedicato a tutte le persone che amano i ritmi Latino-americani, a cui piacerebbe imparare a ballare velocemente.

Lo scopo delle lezioni è infatti quello di imparare tutto ciò che serve per poter ballare in autonomia e allo stesso tempo divertirsi in gruppo.

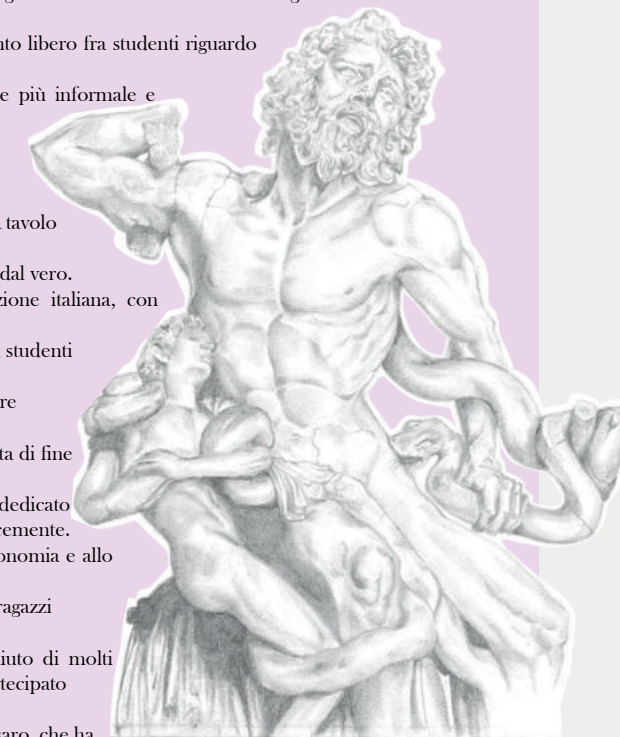
GRAFFITI NEL CORTILE: Marco Riglione, un ex alunno del corso di Grafica, ha guidato i ragazzi nella realizzazione di un graffito, che ora rende più allegro il nostro cortile.

PITTURA CORRIDOIO-AULA: Questa attività è stata svolta dalla prof.ssa Gigli con l'aiuto di molti studenti, che si sono avvicendati per rendere un luogo della nostra scuola più bello. Hanno partecipato al progetto anche i prof. Rufini, Savo, Dusini, Agrati.

LEZIONE DI MUSICA: La lezione di musica è stata svolta in Aula Pastore dallo studente Passaro, che ha insegnato le basi per suonare diversi strumenti musicali.

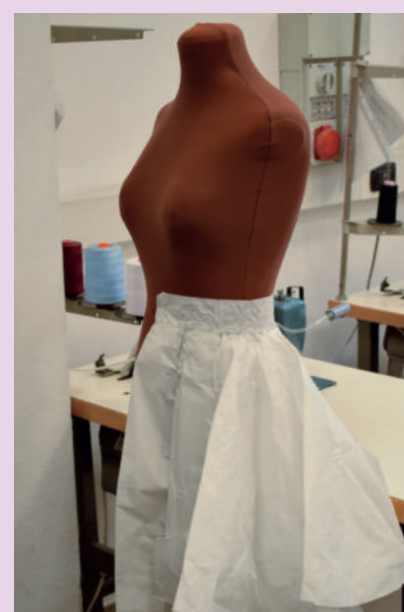
PILLOLE DI ASTRONOMIA: Questa attività è stata svolta dalla prof.ssa Sarocchi e dai prof. Di Marco e Ercoles, che hanno spiegato le origini e l'evoluzione, le proprietà fisiche, chimiche e temporali degli oggetti che formano l'universo e che possono essere osservati nella sfera celeste.

STORIA DEL VOTO DELLE DONNE: Lezione aperta della prof.ssa Serena Sacchi.



FORUM

testimonianze delle attività



Progetto Sfilata
Prof.ssa Musella



Graffiti in cortile
Writer "Il Riglio"



CineForum "locandina"
Lorenzo Polletta, 3E

Alphonse



IMPRESSIONI
J. J., 2 DT

La mostra al Museo degli Innocenti, dopo il successo della mostra di Escher (di cui abbiamo parlato nello scorso volume del Celtor), ci ha offerto una fantastica esperienza esponendo i lavori di Alphonse Mucha: un artista cecoslovacco (1860-1939) che con le sue litografie in pieno stile art nouveau dà il via ad un fenomeno che ormai ci accompagna nella vita di tutti i giorni, la pubblicità.

Al contrario del pensiero di molti intellettuali del tempo, per i quali l'arte doveva essere vista da chi poteva capirla, l'obiettivo dell'artista era farla arrivare a più persone possibile, portando la bellezza nelle case.

Ciò che ha dato la maggior spinta alla sua carriera e fama è stato il contratto di sei anni con l'attrice francese Sarah Bernhardt la quale, riconoscendo il suo potenziale, gli propose di creare per lei i manifesti delle opere teatrali in cui recitava come per esempio "Medee" (1898), "Gismonda" (1894) e "La

dame aux camélias" (1896); tutte litografie con formato verticale che raffigurano l'attrice in primo piano nei panni del personaggio.

Ma Mucha non si limitò solo ai manifesti, perchè proprio come Sarah gli aveva fatto raccogliere una certa fama, lui ha aiutato lei a progettare i suoi personaggi, customizzandole anche vestiti e gioielli: in seguito alla scadenza del loro contratto aiutò infatti a realizzare un'intera gioielleria, la Boutique Fouquet, per cui ideò sia i gioielli e gli interni che le litografie "Le Topaze" "Le Rubis" "L'Amethyste" "L'Émeraude" (1900).

Durante il corso della sua carriera ha collaborato con diverse aziende ideando le più svariate pubblicità: dai menù dei ristoranti ai calendari e, dato che i suoi soggetti erano praticamente solo donne, ha collaborato enormemente all'emancipazione femminile attraverso lavori come la pubblicità per le cartine di sigarette "JOB" (1896), che ritrae una donna in primo piano che fuma con aria soddisfatta.

Nei suoi lavori, che siano pubblicità o meno, Mucha mantiene sempre delle costanti, come se fossero la sua firma: il ricreare la cornice al disegno (che spesso era in mosaico), lo stile delle scritte e le donne, donne che disegnava meravigliose ed eleganti, spesso ben diverse dalle modelle da cui aveva preso ispirazione; proprio perché voleva trasmettere la sensualità e la bellezza femminile.

Alphonse Mucha è stato un grande riferimento dell'art nouveau, ispirando artisti di tutto il mondo e contribuendo a dare vita alla grafica pubblicitaria che conosciamo oggi.

La mostra mi ha colpito molto, prima non conoscevo lo stile liberty né l'esistenza di un artista come Mucha, ma le opere e le installazioni varie trascinano il visitatore in un connubio di bellezza e leggerezza, incantandolo; ed è stato affascinante ripercorrere le origini della grafica pubblicitaria e della comunicazione.



Mucha



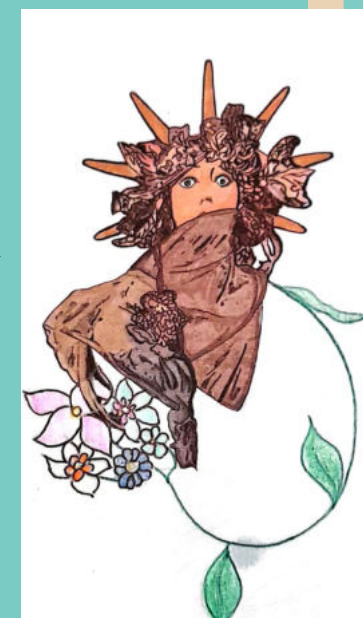
TECNOLOGIA & ILLUSIONE
Niccolò Sambì, 3TI

La mostra dedicata ad Alphonse Mucha, anche se non ricca di effetti speciali, mi ha sorpreso con piccoli accorgimenti tecnologici, come i vari mini film riprodotti alle pareti tramite l'utilizzo di proiettori, o la musica di sottofondo diffusa da speakers a creare un'atmosfera molto gradevole. Le opere dell'artista erano illuminate da luci in punti tattici, in modo da metterle in evidenza e catturare l'attenzione degli spettatori sui disegni e colori. Di sicuro la cosa più rilevante dell'allestimento dal punto di vista tecnico è stato il corridoio di specchi, posti paralleli uno all'altro sulle due pareti, creando un riflesso che si moltiplicava all'infinito. Questo effetto era poi completato grazie all'aiuto di una proiezione di una serie di pattern di fiori sulla stanza, isolata parzialmente del resto nel museo tramite l'utilizzo di due tendine all'entrata e all'uscita del corridoio, creando un senso immersivo di viaggio nella fantasia e nella bellezza. Wow!

IO SONO MUCHA
Annalis Syriac, 2DT

Tutto spigoloso
addirittura punge
no, cancello, lo rendo vorticoso,
ora quasi da cuscino mi funge,
morbide linee di tanti colori
con profumate foglie
e sgargianti fiori mi accarezzano.
La dolcezza di queste leggiadre donne
con gli occhi mi parla.
Cosa possono dire questa volta?

La bontà di una cioccolata
o la morbidezza di un profumo?
Magari la spettacolarità di lei, la Diva
che col suo sguardo immobilizza
qualsiasi anima viva.
Indovina chi sono?
Te lo svelo mio lettore,
Io sono il padre della grafica
e maestro della linea dinamica,
Io...sono...Mucha!



ANISH KAPOOR

“Untrue Unreal”
PALAZZO STROZZI, FIRENZE

KAPOOR

Firenze, 6 Dicembre 2023

Partenza sprint dalla succursale di via dei Brunni, ultimi giorni di un feudo lontano, direzione Palazzo Strozzi. Ore 11:00 arrivo a Strozzi dopo aver attraversato Scilla e Cariddi (per noi i lavori della tranvia in Piazza Libertà). Stanchi, ma eroici, saliamo le grandi scale di pietra serena di Strozzi pronti ad affrontare un altro schema difficile... l'arte contemporanea. Chi è il “drago” da sconfiggere questa volta? Si chiama Anish Kapoor, scultore, architetto, progettista, britannico di nazionalità ma cittadino del mondo. Kapoor ha lasciato un pezzo di sé in diverse metropoli, forme organiche e biomorfiche principalmente: a Chicago il Cloud gate, meglio conosciuto come “the bean”, enorme fagiolo che riflette e deforma la città, a Parigi il mastodontico Leviatano, a Napoli la nuova stazione della linea 7 (che sarà inaugurata nel 2024)... e alla Firenze del Rinascimento cosa porta? Una

mostra che si chiama “Untrue, unreal” (irreale, inverosimile) in cui indaga lo spazio e il tempo, il dentro e il fuori, invitando lo spettatore a riflettere sul concetto di artificio e natura, sulle barriere ma anche sulle opportunità di interazione con il mondo esterno. Le opere che vediamo sono enigmatiche, ambigue, quasi incomprensibili senza l'ausilio della guida, ma Kapoor ci ricorda questo: «non cerco di creare un significato ma di lasciare che il significato emerga. Siamo noi che riempiamo di significato un'opera». Ci lascia così liberi di trovare il nostro senso, di farci delle domande e, se necessario, anche di “disparire”, in un procedimento opposto a quello a cui siamo abituati, per permettere alle cose di riaffiorare più personali, più vere (de-schol myself). Che opere vediamo? Nella prima sala ci accoglie un monumentale blocco di cera rossa dal nome misterioso di Svayambu (2007) che lentamente, su un binario, attraversa le maestose stanze di Strozzi. A cosa fa pensare? Alla relativi-



tà del tempo. “Svayambu” procede piano, il movimento è quasi impercettibile, mentre fuori tutto scorre a ritmi vorticosi, noi scorriamo a ritmi vorticosi, forse per paura di soffermarci su ciò che ci spaventa. Il tempo a che serve, a chi serve, è finito, infinito? Ci serve per vivere, per dare ordine e confini alla realtà anche se possiamo sentirci infiniti come la colonna rossa della terza sala (“Endless Column” 1992) che sembra attraversare il pavimento e il soffitto, continuando per sempre, senza limiti. Nelle ultime sale Kapoor ci espone il concetto di leggero e pesante con “Angel” (1990) installazione che prevede lastre di ardesia ricoperte di pigmento blu, espediente con cui riesce a rendere pesante ciò che è leggero (pigmento) e leggero ciò che

è pesante (ardesia); infine gioca con noi attraverso “Vertigo”, “Newborn” e “Mirror” le sue celebri sculture specchianti, fornendoci differenti punti di vista, una verità distorta e la consapevolezza che la visione della realtà è molto più complessa rispetto a quello che appare. Ci rispecchiamo, ci deformiamo, ci scrutiamo in quei riflessi domandandoci infine chi sia più reale... noi o la nostra immagine? Chi lascerà le stanze di Strozzi per il mondo vero? 5H affronteremo l'esame di maturità o rimarremo per sempre imprigionati in quegli specchi? «La risposta è dentro di te, ma è quella sbagliata!».



Articolo: Prof.ssa Silvia Cosi
Grafica: Emma Bassilichi, Helena Boukhabza,
Chiara Ghiandelli, 4E, Redazione
Foto: 5H

adidas di piedi

Non serve scrivere saggi
per scrivere come Anna Piaggi,
scegliere le parole giuste da far calzare nel contesto
come scarpe, divertenti e comprensibili
ma con doppi sensi suggestivi e mirabili.

With a pair of Adidas
you can't do nothing but shine,
chose the right shoes
and leave nothing behind!



gazelle ?

sneakers for speakers,
per quelli che non hanno mai paura di parlare



spezial ?

sneakers for believers,
per quelli che sognano con amore



samba ?

sneakers for feelers,
per quelli che «Dance on the floor
with a pair of SAMBA indoor!»

PROGETTO PRIZE 2

Prevenzione dei rischi correlati al gioco d'azzardo negli adolescenti

Il 16 dicembre 2023 le classi 3M, 4M, 4N accompagnate dalla prof.ssa **Maria Clelia Barone** hanno partecipato nella sala del Fuligno a Firenze alla premiazione del concorso "Prize 2", che le ha viste coinvolte l'anno scorso nel progetto per la prevenzione dei rischi correlati al gioco d'azzardo negli adolescenti. Le ragazze hanno rappresentato attraverso gli outfit il tema "affascinante, incantevole, ingannevole".

BREAK WHAT YOU THINK CAN FIX YOU



1 PREMIO

"Break what you think can fix you"

Il gioco d'azzardo, ovvero la scommessa che ti fa giocare la vita, pur essendo apparentemente bello, cela insidie che costano la vita stessa. Il messaggio che vogliamo trasmettere è quello di dare uno stop, una fine e una rottura a ciò che ha manipolato la vita di molte persone [...]. Lo slogan che abbiamo scelto è "Break what you think can fix you" ossia rompere quella gabbia che ti tiene rinchiuso in una realtà utopica, come uno scudo che ti sei creato e destinato a frantumarsi.

3 PREMIO

"Gioco d'azzardo, gli effetti del Poker"

Abbiamo rappresentato una donna in piedi con un outfit raffinato e accanto una sua versione trasandata e malmessa dagli effetti del gioco. Quindi vogliamo sottolineare "il prima e il dopo". L'abito che abbiamo creato è indicato per un target di 25/30 anni, stagione primavera/estate. La parte superiore dell'abito è composta da un corpetto di cotone con all'interno una struttura di ferro che come caratteristica ha le coppe che ricordano le fishe bianche e rosse. Le maniche asimmetriche sono attaccate al décolleté e quella a sinistra ha uno spacco ampio. Per la parte inferiore abbiamo scelto una gonna di seta con due spacchi ampi. L'outfit è pensato per una serata importante ispirata al casinò. I colori sono in tono con l'ambiente, gli orecchini hanno la forma delle banconote, il cappello con la falda rossa, e la corolla richiamano le carte. Il colore predominante della tavola grafica è il rosso colore eccitante che suscita alla tentazione.



4 PREMIO

"Scommetti su di te, esci dal gioco d'azzardo"

Questo lavoro è ispirato al gioco d'azzardo: esso comprende tutti quei giochi nei quali si scommette per vincere denaro. Il risultato del gioco dipende, del tutto o in parte, dalla fortuna piuttosto che dall'abilità del giocatore. Un gran numero di persone, soprattutto negli ultimi anni, si avvicina a questo mostro con la speranza di un guadagno facile, di cambiare la propria vita, di avere un riscatto sociale, ma soprattutto per le forti emozioni che provoca, di piacere e stimolo verso un qualcosa che presumibilmente sembra migliore. I giochi d'azzardo. Sono tutti quei giochi che si basano sulla fortuna. Parliamo di scommesse, lotterie, roulette, slot machine, dadi, poker ecc... I maggiori colpiti sono gli adolescenti e studenti universitari, che comprendono il 3 - 8% della popolazione. È possibile guarire da questa "malattia" ossia dal gioco d'azzardo patologico. È un processo lungo e complesso, ma esistono strutture residenziali apposite, gruppi di auto aiuto e/o percorsi psichiatrici mirati per i casi più gravi. Perché la guarigione è una scommessa da vincere ad ogni costo. Il progetto che vi presentiamo oggi abbiamo deciso di intitolarlo "Scommetti su di te". Esci dal gioco d'azzardo" scritto sulla parete. Sulla destra troviamo una parete rossa, nella quale è posizionata anche la scritta, con quattro slot machine. 11 rosso è legato alla fortuna sul tavolo da gioco e nella vita di tutti i giorni. I giocatori che intendono vincere durante i giochi si preparano e indossano sempre un capo di colore rosso per aumentare possibilità di vincere. Sulla parete sinistra troviamo il mood. Include anche la realizzazione di due figurini frontali, uno maschile e l'altro femminile e un ulteriore figurino maschile posto di spalle.

4 PREMIO

"Affinché il gioco rimanga un gioco"

La mia tavola è ispirata al gioco d'azzardo. È stata progettata con tre tavole una sovrapposta all'altra. Come base ho utilizzato un cartoncino rosa, di dimensioni più piccole rispetto alla base ho sovrapposto una tavola riguardante solo il mood. Infine ho sovrapposto l'ultima tavola riguardante i miei figurini d'immagine. Il look che ho realizzato possiedono un messaggio ben preciso che voglio trasmettere a colui che legge l'opera. Ho realizzato tre figurini femminili di diverse dimensioni. Rappresentano la stessa persona nelle «tre fasi» della dipendenza. Sono disposti in ordine crescente. La prima figura nella ragazza senza interesse nei confronti del gioco d'azzardo. Il suo outfit è un abito semplice, nero ed elegante. È a maniche lunghe e presenta sulla schiena uno scollo ovale con un accessorio color oro.

La seconda ragazza rappresenta l'inconsapevolezza di star iniziando a dipendere del gioco d'azzardo: è vestita con un abito nero, lungo con lo spacco laterale, ma il fondo dell'abito è di color verde, come il tavolo da gioco. Questo simboleggia che pian piano il gioco prende il controllo su di essa. L'ultima ragazza è considerata la dipendenza in persona, possiede un abito ampio e principesco. È più corto davanti e lungo dietro. È di color verde, ha tutte le carte da gioco infilate nelle pieghe dell'abito e farfalle blu e rosa, le quali hanno raffigurato un teschio all'interno di esse. Le farfalle sono la rappresentazione dell'anima che muore, non possiede più il controllo sulla ragazza, ma il gioco d'azzardo ha il controllo su di lei e la controlla come un burattino. Ciò che voglio trasmettere con questi piccoli dettagli è che il gioco d'azzardo non è un gioco, non è qualcosa da sottovalutare, perché tutte le vittime del gioco hanno iniziato per gioco e sono finiti soli e senza soldi. Purtroppo qualcuno si è spinto anche fino alla morte. I colori utilizzati per la progettazione dei miei look sono il nero, verde, rosso, rosa, oro, blu e bianco. I tessuti utilizzati sono: per il primo look la crepe de chine, per il secondo look il raso di seta e per il terzo lo shantung di seta. Sono outfit progettati per una fascia d'età compresa fra i 20-25 anni. Lo stile è elegante e sono adatti per la stagione primavera-estate. Questa collezione è stata ideata da Cocciardi Gaia della classe 3M dell'istituto Cellini Tornabuoni.



"GREAT IDEAS
ARE WORTH
HOLDING ONTO"

SPECIAL EDITION:
A LIMITED PRINT
FOR CELEBRATING

VOLUME #1

XX MONTH 20XX

FREE

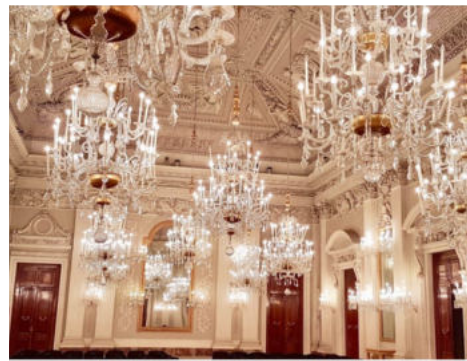
LA SFILATA CHE SEGNA LA STORIA



FIRENZE 12 FEBBRAIO 1951

Negli anni Cinquanta Giovanni Battista Giorgini, che aveva un ufficio di "Assistant and Buyer" per gli stranieri, riteneva che la moda italiana fosse matura per esporsi al giudizio del pubblico e della stampa, per cui invitò a Firenze, nella sua casa di via degli Serragli, dotata di grande sale, un numero selezionatissimo di disegnatori italiani tra cui: l'atelier Carosa, Alberto Fabiani, l'atelier Simonetta, Emilio Schuberth, le Sorelle Fontana, Jole Veneziani e Germana Marucelli, che presentarono le loro prime collezioni ad un pubblico strettissimo di amici.

Fu un evento eccezionale che conquistò l'attenzione dei buyers americani e della stampa internazionale, grazie alla qualità dei prodotti, la reputazione dei compratori e l'appoggio di giornalisti come Irene Brin, italian editor per Harper's Bazaar. Da quel momento si iniziò veramente a parlare di moda italiana e si segnò l'inizio ufficiale del Made in Italy. Fecero la loro entrata: Roberto Capucci, allora diciottenne e nel '56 Valentino.



La seconda sfilata si tenne nel luglio del 1951 nei saloni del "Grand Hotel" di Firenze. Dal 1952, per 5 giorni, nella Sala Bianca di Palazzo Pitti si organizzarono due stagioni di sfilate all'anno, una a gennaio e l'altra a luglio per anticipare le sfilate delle maisons francesi. A presentare i loro modelli c'erano: la Sartoria Antonelli, Roberto Capucci, Vincenzo Ferdinandi, l'atelier Carosa, Giovannelli-Sciarra, Polinober, Germana Marucello, la Sartoria Vanna, Jole Veneziani e Cesare Guidi. Ben 16 ditte presentarono sportswear e boutique. Nel 1954 nacque il Centro di Firenze per la moda italiana, che ebbe come suo primo direttore Mario Vannini Parenti. Tuttavia, nel 1957, Giorgini si stancò

della sua creazione, e abbracciò un nuovo progetto, legato all'interior design, che non ebbe altrettanto successo. Le sfilate di alta moda in quegli anni lasciarono Firenze per approdare prima a Roma (1957) e poi a Milano (1958). Negli anni '60, Giorgini riesci a conquistare il mercato giapponese, vendendo le creazioni italiane a "Isetan" uno dei più importanti grandi magazzini del Paese. Intuendo inoltre l'importanza del prêt-à-porter riesci a introdurlo nelle sfilate fiorentine, ma questo sarà causa di conflitto con le grandi case di moda romane che decideranno nel 1967 di creare delle sfilate d'Alta Moda direttamente a Roma.

L'UNICA '50



Gli anni Cinquanta per la Moda sono considerati spesso tra le epoche più glamour e influenti della storia. Era un periodo in cui le donne abbracciavano la loro femminilità e trasudavano eleganza in ogni aspetto della loro vita. Dalle iconiche silhouette a clessidra alla minuziosa attenzione per i dettagli, la moda di quel periodo continua a ispirare oggi designer e appassionati. **Come si è evoluta l'industria della moda negli anni Cinquanta?** Gli anni Cinquanta segnarono un cambiamento significativo nel settore della moda. Dopo l'austerità della Seconda Guerra Mondiale, le persone erano pronte ad abbracciare una nuova era di prosperità e lusso. Questo ritrovato ottimismo si rifletteva nelle scelte della moda dell'epoca. L'abbigliamento femminile divenne più strutturato e su misura, enfatizzando le curve e creando un senso di raffinatezza senza tempo.

Una delle caratteristiche più distintive della moda italiana degli anni Cinquanta è stata la celebrazione della femminilità attraverso silhouette eleganti e sofisticate. Le donne indossavano abiti che mettevano in risalto la vita stretta e le spalle definite, spesso accompagnati da gonne a ruota che enfatizzavano il movimento e la grazia. I tessuti pregiati come la seta, il raso e il taffetà venivano utilizzati per creare capi sartoriali di alta qualità, mentre le rifiniture e i dettagli artigianali conferivano un tocco di lusso e raffinatezza.

abbinata a un corpetto aderente, creando una silhouette lusinghiera e femminile. Un'altra tendenza popolare era la gonna a tubino, che accentuava le curve dei fianchi e creava un look elegante e sofisticato.

Icone di Stile e Influencer

Gli anni Cinquanta hanno visto l'emergere di iconici personaggi di stile che hanno contribuito a definire l'estetica dell'epoca. Attrici come Sophia Loren, Gina Lollobrigida e Audrey Hepburn hanno incantato il pubblico con il loro fascino e la loro eleganza senza tempo, diventando vere e proprie muse per designer e stilisti. Le loro apparizioni sul grande schermo e sui red carpet hanno influenzato le tendenze della moda e hanno contribuito a diffondere lo stile italiano in tutto il mondo.

Gli accessori.

Gli accessori hanno svolto un ruolo cruciale nel completare gli outfit della moda degli anni Cinquanta. Le donne si adornavano con guanti eleganti, cappelli di tendenza e gioielli glamour. Le borse diventarono più strutturate e raffinate, aggiungendo un tocco di raffinatezza a qualsiasi abbigliamento. La moda degli anni Cinquanta era incentrata sull'attenzione dei dettagli e gli accessori erano il modo perfetto per rendere unico un look.



L'eleganza senza tempo dei capispalla

Uno dei capisaldi della moda degli anni Cinquanta in Italia era il capospalla. Le donne indossavano soprabiti impeccabilmente tagliati, spesso aderenti in vita e ampi nella parte inferiore, che conferivano loro un'aria di grazia e femminilità. Il cappotto lungo e svasato, in particolare, era un must-have per ogni donna di classe. Realizzato in tessuti di alta qualità come la lana e adornato con bottoni decorativi o colletti di pelliccia, questo capo d'abbigliamento non solo proteggeva dal freddo, ma era anche un simbolo di status e raffinatezza.

Perché è ancora attuale?

La moda degli anni Cinquanta ci ricorda un'epoca passata di glamour e raffinatezza e continua ad affascinare e ispirare designer e appassionati di tutto il mondo per la sua eleganza senza tempo e la cura dei dettagli. Le silhouette a clessidra, i tessuti lussuosi e il senso generale di raffinatezza sono elementi che continuano a influenzare le passerelle e i guardaroba oggi.



Giovanni Battista Giorgini si occupò tutto l'anno di cercare case di moda disposte a seguirlo nella sua iniziativa e riuscì a trovarne dieci, e a ciascuna affidò la presentazione di 18 modelli. Volle anche che i cinque compratori americani venissero in Italia dopo aver visitato Parigi nella prima settimana di febbraio. La "First Italian Fashion Show" si tenne il 12 febbraio 1951. I primi compratori rimasero entusiasti, e quando Giorgini organizzò la seconda sfilata italiana ne giunsero trecento da tutte le parti del mondo. L'evento fu seguito dalla stampa internazionale. Per contenere il vasto pubblico Giorgini chiese la Sala Bianca di Palazzo Pitti che, dopo questo evento eccezionale, divenne il trampolino della moda italiana.



GIOVANNI BATTISTA GIORGINI

Giovanni Battista Giorgini, soprannominato Bista (Forte dei Marmi, 25 agosto 1898 - Firenze, 2 gennaio 1971), è stato un imprenditore italiano, esponente della famiglia lucchese dei Giorgini. Il suo bisnonno fu deputato del Regno d'Italia ed era cognato di Vittoria Manzoni, figlia di Alessandro Manzoni. Vide la potenzialità della moda italiana, allora sconosciuta nel mondo.



ARTICOLO & EDITOR
KUMAR DEEPANSHI
YAO YUHUA, 5TM

INFORMAZIONI
RICERCA WEB
E LIBRI

FOTO
RICERCA WEB
EDITOR

Istituto di Istruzione
Superiore
ISTITUTO TECNICO
Sistema Moda
Benvenuto Cellini

IL LOOK ANNI '50



Roger Vivienne, scarpe con tacco a virgola



Foto di Erwin Brumenfeld, 1950 della modella Jean Patchett che dimostra l'importanza attribuita al trucco negli anni Cinquanta



Gucci bamboo bag e Roberta di Camerino, borsa Bagonghi



Grace Kelly con la famosa borsa di Hermes in suo onere, Kelly bag



Ferragamo Dècolletè 1955



DOLCE VITA

La Dolce Vita, un'espressione italiana che significa "vita dolce" o "vita piacevole", è diventata sinonimo di un'epoca di glamour, eccitazione e, allo stesso tempo, di un certo decadimento morale. Questo periodo, che ha caratterizzato gli anni Cinquanta e Sessanta in Italia, è stato reso immortale dal leggendario regista Federico Fellini nel suo celebre film omonimo (1960). La Dolce Vita è emersa in un momento di significativi cambiamenti sociali e culturali in Italia. Dopo gli anni difficili del dopoguerra, il Paese stava vivendo un periodo di rinascita economica, noto come "il boom economico", che ha portato a una maggiore prosperità e libertà per molte persone. C'era una crescente voglia di divertimento, di esplorare nuovi stili di vita e di abbracciare il lusso e il piacere.



Il film "La Dolce Vita" di Federico Fellini ha catturato perfettamente lo spirito dell'epoca, con le sue immagini iconiche di feste sfrenate, lussuose ville, eleganti night club e lunghe serate sulla Via Veneto a Roma. La pellicola ha presentato una serie di personaggi affascinanti, inclusi giornalisti, artisti, celebrità e aristocratici, che incarnavano lo spirito frivolo e decadente dell'epoca. La Dolce Vita ha avuto un'enorme influenza sulla moda e lo stile dell'epoca. Le donne indossavano abiti da sera sfarzosi e sartoriali, gioielli scintillanti e accessori di lusso, mentre gli uomini optavano per eleganti smoking e completi su misura. Icone di stile come Marcello Mastroianni e Anita Ekberg hanno contribuito a definire l'estetica sofisticata e glamour della Dolce Vita.



STILISTI ITALIANI

All'inizio le grandi sartorie compravano i figurini a Parigi e vantavano una buona tradizione artigianale.

Con il tempo nascono nuove professioni: figurinista e del creatore di moda.

Germana Marucelli, Alberto Fabiani e Maria Antonelli si formano presso un sartoria tradizionale

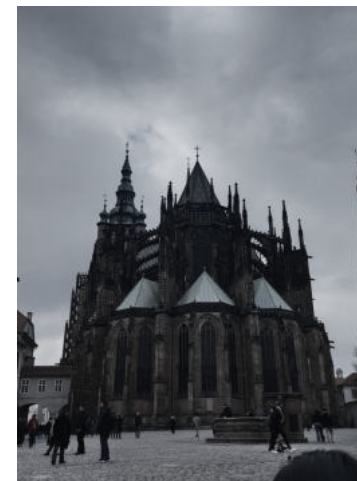
L'ascesa della moda italiana nel mondo è stata resa possibile grazie al contributo di numerose storie imprenditoriali di successo che, spesso, hanno avuto come protagoniste donne straordinarie.



COSA CONOSCONO GLI STRANIERI DELLA MODA ITALIANA?

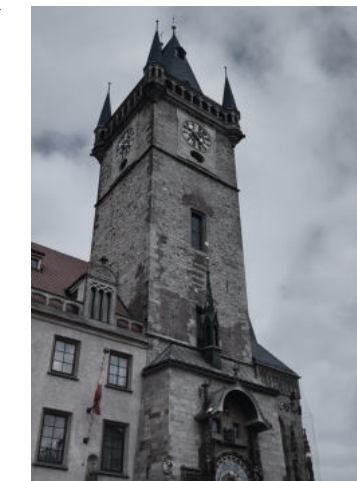
Intervista 1: turista inglese

- A)Excuse us, can we steal two minutes of your time? We are students from Florence and we have been assigned the task of asking questions about Italian fashion.
 B)Italian fashion?
 A)Yes. Do you know anything about it?
 B)Not that much. I've got a lovely pair of shoes from Italy that I bought on holiday. They're really beautiful and stylish.
 A)And do you know any Italian brands?
 B)Um, well I think I do: Gucci. I probably wouldn't put it on the spot, though. I don't buy many items from Italian brands because they're very expensive.
 A)Yeah, they're too expensive. And do you have a favorite Italian designer?
 B)I don't really follow designers, I'm a bit old for that now.
 A)And what colour would you associate with Italian fashion?
 B)I think, I don't know whether I'm right, but black and white, you know, sort of very chic. I think black and white.
 A)Yeah, Okay. Thank you very much.
 B)Thank you. I'm not the best person to ask, you need somebody younger. I don't know, but anyway, yeah.
 A)You look very stylish. That's why we stopped you.
 B)Well, thank you.
 A)So, where are you from?
 B)I'm from England. Oh, thank you. So, is yours a three-year degree?
 A)No, it's a five-year degree.
 B)Five years? My goodness!
 A)It's not a university. It's a high school in Florence.
 B)Oh, Florence style is lovely, isn't it? Oh, it's beautiful there. Florence is a beautiful city.
 A)Yeah.
 B)I love Florentine backpacks. And leather boots in Florence are beautiful, aren't they?
 That's why I bought my shoes in Italy, because they're just too different, ahahaha.
 A)Thank you so much
 B)Thank you, bye-bye.



Intervista 2: due ragazze cecoslovacche

- A)Excuse us, can we steal two minutes of your time? We are students from Florence and we have been assigned the task of asking questions about Italian fashion.
 B)About what?
 A)Italian fashion.
 B)Yeah, I think it's really nice, pretty and fashionable.
 C)I think that's really nice, but of course, maybe I'm older and older, but I think that some models aren't so sexy these days. But it depends. I think it's individual.
 A)Do you have a favourite brand, like Gucci, Prada or...?
 B)So, yeah, I like these brands, but I think that sometimes they're too expensive.
 C)No, I don't. For me, I'm sorry, I prefer, for example, to go to Asia or somewhere in a different country where lots of items cost less. Some people judge others only because of clothes, but I still prefer cheap things.
 A)Do you know when the first Italian fashion show was held and where?
 C)I think it was in Milan, maybe?
 A)No, in Florence.
 B)Oh, in Florence.
 A)And what colour would you associate with Italian fashion?
 B & C)Maybe green or red?
 A)Where are you from?
 B & C)From Prague.
 A)Local people. Thank you very much for you time.
 B & C)Thank you very much. Thank you. Welcome to Prague.



Intervista 3: turista tedesca

- A)Hi I'm a student from Florence and I would like to ask you some questions about Italian fashion.
 B)Okay.
 A)What do you think about Italian fashion?
 B)I think Italian fashion is really pretty and I like it.
 A)And do you have any favorite brands or favorite stylists?
 B)I don't know if it's Italian or not, but I really like Bottega Veneta. I think it is Italian.
 A)Ah, yes. Where are you from?
 B)Germany. Are you from Italy?
 A)Yes, from Florence.
 B)Oh, wow!
 A)Are there any favorite accessories that you like?
 B)I think I like earrings the most.
 A)What colour would you associate with Italy?
 B)Maybe blue.
 A)And do you like fashion shows?
 B)I like them, but I don't watch them.
 A)Thank you so much.
 B)Thank you.



Perché è ancora attuale?

La moda degli anni Cinquanta ci ricorda un'epoca passata di glamour e raffinatezza e continua ad affascinare e ispirare designer e appassionati di tutto il mondo per la sua eleganza senza tempo e la cura dei dettagli. Le silhouette a clessidra, i tessuti lussuosi e il senso generale di raffinatezza sono elementi che continuano a influenzare le passerelle e i guardaroba oggi.

Purtroppo, dalla nostra esperienza di ricerca sul concetto della moda italiana a Praga, siamo arrivate alla conclusione che la moda italiana non è conosciuta e apprezzata per l'originalità, la creatività e la grande tradizione che si porta dietro, ma solo al costo elevato dei capi e all'apparenza.

Trieste

IL SUSSURRATORE
 Tu se mai del mare...
 dove le onde...
 il mare...
 Francesco D'Andrea



Dove è azzurro del cielo si fonde
 con il blu del mare,
 la mira dell'anima si perde
 nell'infinito dondolo.
 Onde carezzevoli, sussurrano
 al vento,
 sotto lo sguardo della luna,
 il mare diventa un concerto.
 Giulia Ciabini



Le nuvole passano sui miei piedi,
 gli alberi svaniscono all'orizzonte,
 nell'aria e nella terra l'acqua sospira,
 le mie scarpe s'infangano ad ogni passo.

Lubiana

LUBIANA
 Sulle colline di rovine
 sorge una città d'antica bellezza
 dove il fiume si unisce con la luna
 e il cielo è lungo di tua ballata.



Indichiamo... vestiamo tutto è
 colorato. Piume e geometrie
 sono le cose e le persone da ogni
 lato. Colori e colori ovunque ci
 possiamo, anzi creiamo di
 fantasia... da disegni di
 lungo, così fino ad allora di
 biciclette. Scendendo per la
 valle di una montagna abbiamo
 trovato un grande castello. Sono
 contenta di questa uscita,
 non vedo l'ora della prossima
 uscita con te.



Trieste, città di mare,
 rovi spinosi di persone
 sbocciano al calore
 del raggianti sole.
 Bella e pulita, Trieste
 è la mia città preferita!

IL CASTELLO MIRAMARE
 IL CUI GIARDINO HO PROTEGGIATO
 DOVE AD UNO PIANTE E STATUE
 CHE INDICANO MI SONO LA SCENA
 SOPRA IL VERDE, A PIEDI DEL
 FIELO SI SPORGO IL CASTELLO
 E DI LUNGO SI A GUARDARE
 DALLA COSTA IL CIELO E IL MARE...

Trieste
 Ha un'atmosfera magica e
 stupendo. È così in questa città
 dal tramonto, così bello, mi sento
 in una tranquilla notte, mi sento
 che da Trieste, mi sento in un
 quando la notte scende.
 Il cielo si riempie di stelle lucenti,
 il mio cuore trascende,
 e i miei occhi si vedono splendenti.

Praga



Salisburgo/Innsbruck



Florentina penso,
 fiorentina mi sento,
 fiorentina parlo.
 All'estero, quando mi chiedono
 a quale paese appartengo,
 rispondo: Firenze, non: Italia.
 Che bella Firenze le sere d'estate,
 le luci del centro, le nostre risate.

Florentina penso, fiorentina
 sento fiorentina parlo
 All'estero quando mi
 chiedono a quale paese
 appartengo,
 rispondo: Firenze, non: Italia.
 Che bella Firenze le sere
 d'estate,
 le luci del centro, le nostre
 risate.



NON
 SOLO
 VIAGGI

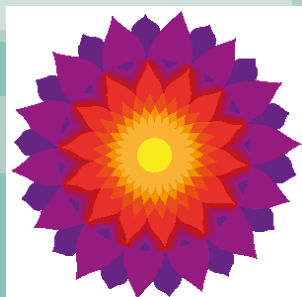
"impressioni poetiche
 e illustrazioni"

Firenze

Filologia

Noi per sempre,
questa è davvero una chimera
d'altronde da te altro non mi aspetto
tu fuoco ardente che mi attiri e mi fai morire,
tu che male mi fai al petto,
tu che mi ricordi quello che era,
io che cerco di ricostruirci.

Jiprily Giusti, 3TI



Ignoto agg. e s. f.

In un mare indistinto di volti
omogenei
esiste un'isola, una figura
evascente dai contorni
sfumati,
sguardi obliqui, sorrisi
enigmatici, sussurri ovattati,
un'ammirazione velata ai confini
dell'esplicito.

Eterea creatura, avvolta
in sogni diafani
sospesa tra realtà e chimera,
in un limbo di fragile incanto
è ancora acerba, ignara
delle asperità del mondo
cuore giovane, battito confuso.

Quella miniera di carbone,
in quella fragilità,
risiedono lucentezze
latenti e grezze
le cui idee un giorno potranno
risplendere.

Le parole sono diverse
e ancora lontane
forse è un'illusione,
un mirragio fantastico,
forse la passione è un riflesso
della mia stessa brama.

Donatella Bensi, 4B

Ogni pensiero conta?

Cos'è è quella voce che rimbomba?
La senti? Sì... è così irritante.
Invece di sentirla preferirei essere
nell'oltretomba.
C'è sempre, costantemente stancante.
PERCHÉ NON PUÒ TACERE?!
PERCHÉ NON PUÒ STARE ZITTA?!
Un pensiero che nonostante sappia
che sia inquietante continuo a vedere,
una confusione di pensieri così fitta.
Volevo solo un pò di pace,
ma purtroppo il pensiero mi tace.
Chiedo perdono, chiedo tregua, chiedo libertà
sperando che non mi perseguirà.

Annlis Syriac, 2DT

Solitudine

Sento un silenzio tombale.
Sento il frastuono del nulla,
mi parla come un amico abituale.
Come la voce di una madre che culla
ma che strano... Siamo sicuri che sia la mia?
Sembra un ricordo confortante
ma inesistente,
non riesco a fingerlo nenache in FANTASIA,
un lontano momento che eliminerò
immediatamente.
La solitudine mi accompagna da una vita
e la continuerò a sentire perchè è infinita.

Annlis Syriac, 2DT

Lin?

A tergo sorriso di miele
e parole amichevoli
si cela serpe di acredine
mortale
maschera affabile che ti rende
amabile
ma sotto mentite spoglie
sei bestia infernale.

Come lupetta in agguato
camuffata da agnello
pazienti il momento
per colpire a tradimento
con inganni subdoli
e spassi menzogneri
sfrutti la fiducia con finto
sentimento.

L'anima vostra marcia e arcaica
nasconde abissi
di malvagità e inganno.
I mostri che hai dentro
si risvegliano
con artigli affilati
spaziano urla di dolore.

Diffidate di chi finge di amarvi
perchè sotto l'edera
si nasconde l'ortica.
Solo il tempo vi svelerà
il loro vero volto
liberandovi dalla loro rete di falsità.

Donatella Bensi, 4B

Dopo giorni di pioggia
mi sveglio in un mattino
di sole, e i raggi luminosi e
caldi entravano nella stanza,
mi sento meglio e sento
che il periodo di libertà,
di spensieratezza, arriva.

Seduta su una panchina
Sono seduta su una panchina e sto piangendo,
ti sto aspettando ma tu non arrivi,
sono stanca di aspettarti qui da sola al buio,
sto tremando, sto piangendo,
sto fissando il vuoto.
S'è fatta sera e ancora non sei arrivato.
Sono ancora qui che ti aspetto inutilmente,
non arriverai più.

La nebbia si fa sentire
Sensazioni momentanee
poi finiscono per andarsene
non piove più
il sole si vede dopo la nebbia

Mi manca casa mia,
vorrei solo andare via
e non tornare più.

Mi sono rotta,
Il mio problema è
che riesco sempre a perdonare,
dare sempre una possibilità
anche quando so che non meritano.
Non sono io a ritornare, ma mi dispiace.

88
Quell'insidiosa melodia
percorre il mio corpo imperterrita
arriva velocemente alle braccia,
poi alle mani, alle dita.
Cerco di scacciarla ma niente può fermarla,
la mente si lascia tentare dai tasti
e il corpo vibra di gioia.

Apro gli occhi
Apro gli occhi dentro me.
Vedo nero, un deserto infinito e
una distesa di pezzi mancanti.

Ripenso a prima, rivedo lui
sorridermi e quei pezzi si richiusero
per un secondo, solo un secondo.
E quel secondo per me fu infinito.

Ma quando riaprii quegli occhi stanchi
i buchi c'erano ancora; buchi profondi
sul mio corpo.
Lì, sdraiata su quella terra secca
le energie che lasciavano il mio
corpo, usai la mia ultima energia
per vederlo per l'ultima volta.

Richiusi pian piano gli occhi
e ricordai ogni cosa di lui:

i suoi capelli sfiorarmi,
le ferite profonde che dopo poco
si richiusero tutte, i suoi occhi
azzurri guardarmi l'anima,
che così volò via con lui,
lasciandomi sola senza averlo per tutta la vita.
Le sue labbra curatrici per tutto il mio corpo,
annusai il suo collo e i suoi nei perfetti;
e ritornai viva, gli ultimi secondi sbiasciai
nel suo orecchio
"per sempre"
e volai via, felice di averlo visto l'ultima volta,
per essere stata nel mio posto felice
ancora una volta.

Dipendenza affettiva
Una droga che ti
Logora fino a

Non sentire
Il tuo corpo.

Mi guardo allo
Specchio e mi
Vedo lì uccisa
Dalla mia
Stessa persona.

La dipendenza
affettiva è
un fischio
conficcato nel
tuo cervello,
dove non si
zittisce mai.

La dipendenza affettiva
la mia rovina.

Dolore
non ti capisco,
ho aspettato per troppo tempo
di avere un qualcosa con te,

quando c'è stato mi sentivo all'apice
di me stessa, ho sentito emozioni
che così forti non avevo mai provato:
il tremolio della voce, le farfalle nello stomaco,
però non era una cosa destinata a durare
da lì io ti collego a un dolore senza limiti.

Io
ho il cervello annebbiato
mi manca il respiro
mi brucia il cuore
sto per svenire.

Al limite
il cor non regge
travolta da ira e tristezza,
amareggiata dalla vita.
Talvolta mi chiedo come mai
ma sconcertata non trovo una risposta,
così delusa da logorarmi dentro,
la mia anima frantumata dall'esterno,

costretta a mettere una corazza
che non vorrei.
Così è la vita,
che strappa via il meglio
dandoti pesantezza e vuoto dentro al petto
ma non me ne capiterò mai.

Le emozioni
Scorrono piene di colori
come un fiume, a volte in p

La luna
"Promettitelo" disse,
prometti a te stessa
che porterai la Te
bambina sulla Luna.
Cuore che sanguina,
corpo freddo,

voce che si spezza,
mani che tremano,
dolore che consuma
la poi arrivi tu
mi fai dire,
vita amara"
i fai gli occhi dolci
vuoto che mi colmi.

avori poetici delle ragazze di 2M

Anime pensanti

Anime resistenti e fragili
atte di "cose leggere e vaganti",
a voi dedico
l'intelletto e i sentimenti.
Ascolto accordi tenui di vite
Sussurrate.
"Amara l'anima" per alcuni:
anime amate.
Parlo a voi, così complessi, veri,
timidi nel vivere.

Vediamo riflessi di rarefatte vicende,
Parliamo di guerre devastanti,
di dittature arroganti
neanche poi così fluttuanti
nell'etere di un passato
Studiato,
assecondato da voi menti presenti.

Parliamo di amor cortese
di contese
di ciò che la contesa non deve portare.
Parliamo di amare,
ci sentiamo uomini trafitti
da dardi di luce
solì ma, proseguendo,
sempre meno sconfitti.

Questa è la scintilla del mio giorno:
Sperare
che qualche pezzo di noi
si corrisponda in voi
e vedervi essere
esseri speciali nel vostro tempo:
vivere il meglio dei vostri giorni
a dispetto del destino.
Non cuori pesanti ma
Cuori Pensanti.

Prof.ssa Sacchi,
con l'aiuto di Foscolo, Saba,
Quasimodo e Montale.



Il viaggio della Memoria

Il viaggio è stato interamente sovvenzionato da Città Metropolitana di Firenze, ha visto la partecipazione di 7 scuole superiori fiorentine, 6 partecipati per scuola, più accompagnatori, guide e 3 gonfalonieri.

Siamo partiti per il Viaggio della Memoria il 2 Maggio da Firenze. Del Cellini-Tornabuoni eravamo in 6, accompagnati dalla Prof.ssa Daniela Sarocchi. Fin da subito siamo entrati nello spirito formativo dell'iniziativa. Eravamo accompagnati da un referente dell'Aned (Associazione nazionale ex deportati) e due storici dell'Istituto Storico della Resistenza Toscana. Ci è stato dato un fazzoletto della memoria, che abbiamo indossato durante tutte le cerimonie, e una rivista, all'interno della quale erano riassunti gli eventi dalla fine della Prima guerra mondiale alla fine della Seconda e una maglietta. Dopo la cerimonia e la deposizione delle corone abbiamo iniziato la visita del campo. Uno degli aspetti che più mi ha colpito, è stata sicuramente la vastità del campo contrapposta agli spazi angusti delle baracche, dei forni e delle camere a gas. Il giorno seguente abbiamo visitato Ebensee, situato in una vallata bel-

lissima, la cui vista ci rendeva impossibile immaginarla come teatro di tali orrori. Nel pomeriggio siamo andati a Mauthausen, apice dell'orrore, campo-fortezza, simbolo della forza e del terrore che venivano esercitati sugli abitanti del posto. Il quarto giorno abbiamo visitato Gusen, sottocampo di Mauthausen, dove ho avuto l'onore di poter portare la corona d'alloro all'interno del memoriale, ormai unico e vero luogo di memoria, che assume ancora più valore dal momento che ancora oggi in questi luoghi c'è un forte negazionismo, ovvero molti ancora negano l'accaduto. In tarda mattinata siamo stati nuovamente per il 79° anniversario dalla Liberazione. Di fronte al monumento per i deportati italiani abbiamo commemorato i morti e poi abbiamo sfilato all'interno del campo cantando Bella Ciao. Eravamo circa 2000 italiani, è stato molto emozionante. Infine siamo tornati a casa con un grande groppo in gola e tante emozioni da assimilare. Il viaggio è stato la motrice di molte riflessioni che ancora adesso, a due settimane dal mio ritorno, non ho del tutto assimilato. Tutte riflessioni che però mi hanno portato ad avere una consapevolezza maggiore, una chiave per avere una visione del mondo differente e una sicurezza nel considerare quello che è giusto o sbagliato. Inoltre ho capito che la memoria e la



commemorazione di queste persone è fondamentale per evitare che le loro morti siano vane, poiché è grazie a loro che capisco adesso l'importanza della democrazia e della libertà di espressione, di genere e di pensiero che abbiamo; libertà che però non dobbiamo mai dare per scontato. La visione diretta degli orrori che venivano perpetrati in quei luoghi mi permette e mi permetterà di ridimensionare e valutare correttamente i piccoli problemi quotidiani, le piccole sciocchezze, che sono niente in confronto a quel che è successo e che accade ancora oggi in qualche triste luogo del mondo. Alla fine di tutte le mie riflessioni ho assimilato un unico principio fondamentale: la mia opposizione contro ogni tipo di violenza, ogni tipo di sopruso e azione disumana in favore della solidarietà, dell'amore, del dialogo e della gentilezza, uniche armi per costruire una società dove i popoli riescano a vivere in pace e armonia.

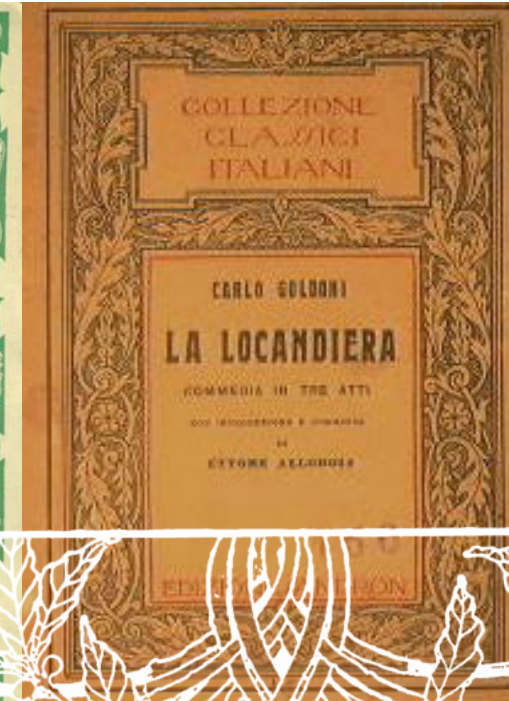
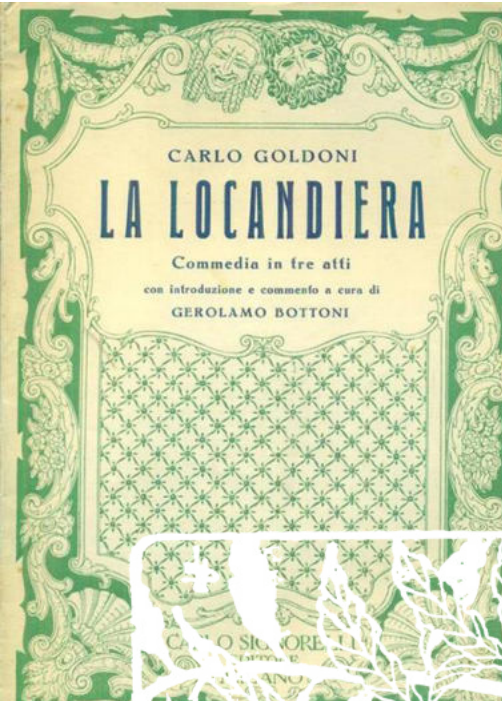
Maria Bini, 5M

Nei campi di concentramento che abbiamo visitato, siamo riusciti a sentire la paura che ancora echeggia in quei luoghi. La paura che è riuscita a strappare dignità, speranza, umanità a migliaia di persone.

Mattia Codecà, 4E



Articolo: Maria Bini, 5M Grafica e foto: Redazione, Mattia Codecà, 4E



LA LOCANDIERA

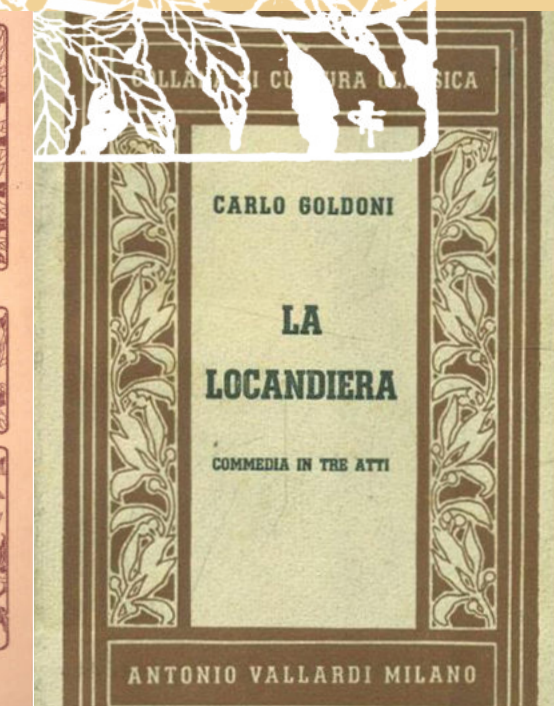
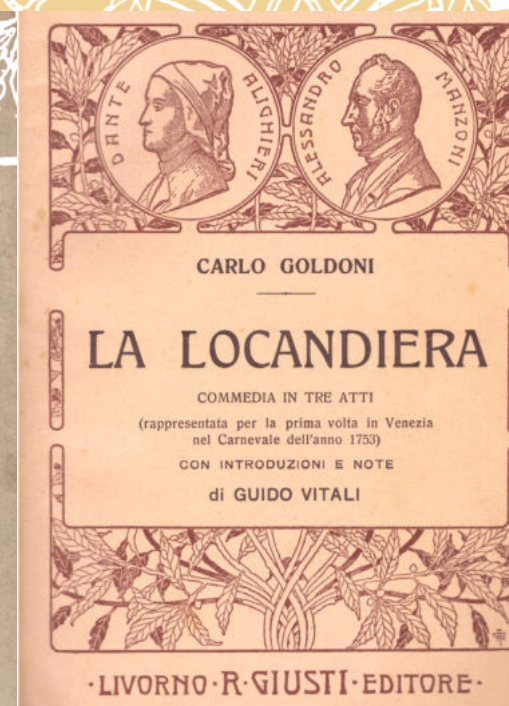
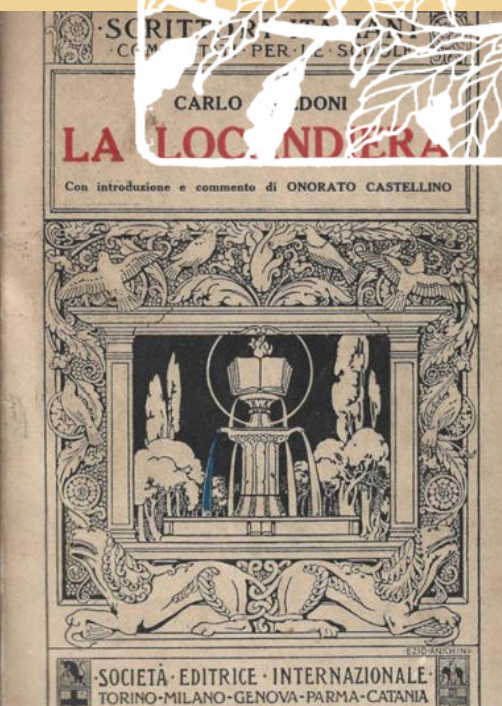



Giovedì 16 novembre sono stata al Teatro Puccini a vedere uno spettacolo teatrale di Goldoni, "La locandiera", regia di Nadia Buzizza, produzione Teatro Viaggiante I GUITTI.

La protagonista è Mirandolina, una giovane donna che gestisce una locanda nella periferia di Firenze nel XVIII secolo, qui viene corteggiata da ogni cliente, in particolare dal Marchese di Forlipopoli e dal Conte d'Albafiorita.

La recitazione del conte ricordava molto Dario Fò, che con la sua satira corrosiva costruì delle perfette macchine per far ridere, sul modello delle farse, con rimandi sia al filone popolare dei lazzi della commedia dell'arte, sia alle gag del circo e del cinema muto. Si trova invece nell'atto secondo l'arrivo del Cavaliere di Ripafratta, che con donne non vuol avere a che fare, e che sfida Mirandolina, che nell'atto terzo riesce a farlo innamorare. Altro personaggio meno noto è il servo del Cavaliere di Ripafratta che, nella sua commedia e parlata, ricorda "Il piccolo naviglio", recitato da I Gatti di Vicolo Miracoli negli anni Settanta. La trama inoltre rimanda a "Il pericolo numero uno" de Il Quartetto Cetra, il quale raffigura un contesto militare in cui i soldati discutono del fascino delle donne e delle insidie dell'innamorarsi, mettendo in evidenza in modo giocoso il potere che le donne hanno sugli uomini e sottolineando la loro natura affascinante.


 Articolo: Donatella Bensi, 4B Grafica e foto: Suart Shabani, 3E, Redazione





BREVE VIAGGIO NELLE EMOZIONI DEL CINEMA

Il cinema è fatto di emozioni. Ogni singola inquadratura rappresenta un sentimento. Ogni film, se ben fatto, riesce a catturare lo spettatore stimolando una riflessione sul sé. In queste pagine vi presentiamo quattro pellicole attraverso le quali ogni spettatore può esplorare la propria sfera emotiva, nel bene e nel male.

NOSTALGIA

C'ERA UNA VOLTA IN AMERICA (1984, S. LEONE)

Uno dei film più iconici del maestro Sergio Leone. Ambientato nel quartiere ebraico di New York segue la storia di Max e Noodles che durante gli anni Venti, ancora ragazzini, iniziano la loro carriera nella malavita. Tra flashback e flash forward Noodles racconta una storia di errori e di amori perduti. Durante tutta la pellicola a mano a mano il senso di nostalgia cresce sempre fino a esplodere nel finale. Gli sguardi, le espressioni, le forti emozioni completano una vicenda che dipinge un'epoca attraverso la nostalgia per il passato, un passato che non tornerà più.

VENDETTA

Oldboy (2003, P. Chan-wook)

Forse il titolo più importante della nuova ondata cinematografica coreana, un film che ha riscritto la messa in scena del cinema moderno. Oh Dae-Su viene imprigionato in una cella simile ad una stanza d'albergo per 15 anni senza mai sapere il perché. Una volta rilasciato scopre di essere intrappolato in un gioco di cospirazioni. Un uomo la cui vita è distrutta, cerca di vendicarsi contro qualcuno che nemmeno lui stesso conosce. Questo film riesce ogni volta a stupire, con un montaggio magistrale e delle musiche perfettamente collocate. Park Chan-wook ha creato uno dei film più memorabili della storia del cinema.

“Le emozioni inespresse non moriranno mai.

Sono sepolte vive e usciranno più avanti in un modo peggiore”

Sigmund Freud

DISPERAZIONE

Luci d'inverno (1963 I. Bergman)

In una piccola città in Svezia un pastore protestante, la cui vita girava intorno al suo unico interesse, la chiesa, perde sua moglie e con essa anche la fede. Con il passare del tempo la chiesa si fa sempre più vuota e il pastore nota l'assenza di Dio nella sua esistenza. Una volta persa la fede l'uomo non ha più nulla. In questa forte confusione, in un inverno che sembra durare un'eternità, noi spettatori metteremo in dubbio le nostre stesse credenze.

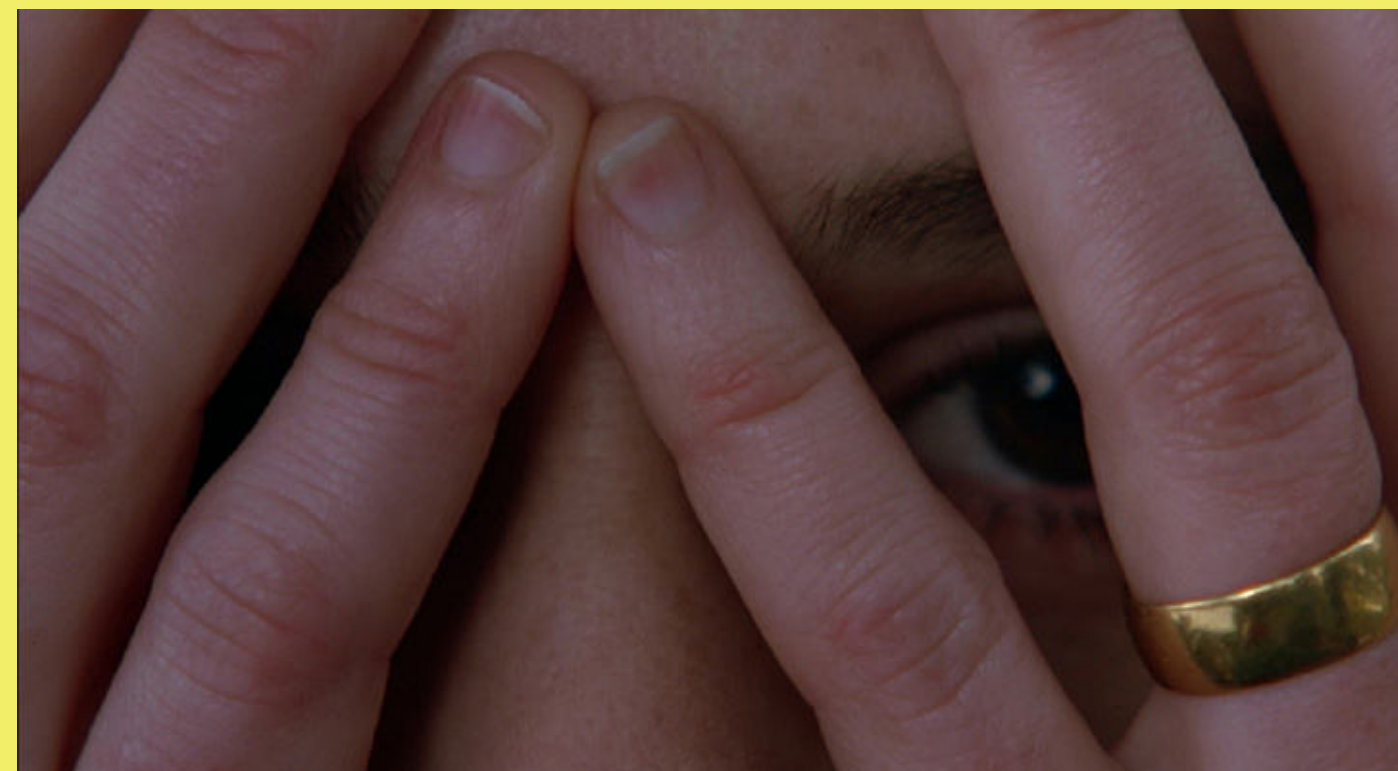
AMORE

Lezioni di piano (1993 J. Campion)

Una donna muta, vedova, si traferisce con sua figlia in un'isola della Nuova Zelanda, dove è obbligata a sposarsi con un uomo che non ama. Durante la sua relazione, un indigeno dell'isola le chiede di insegnarle a suonare il pianoforte. L'uomo presto si innamorerà di lei, iniziando a richiedere delle precise prestazioni sessuali durante le lezioni. Jane Campion ricostruisce in modo pittorico la storia di una donna sottomessa e maltrattata da qualcosa che non riesce a fermare. L'amore è al centro della vicenda, ma in fondo non arriva mai.

LA PSICOLOGIA NEL CINEMA

Sin dagli inizi del cinema i grandi registi hanno cercato di suscitare emozioni nello spettatore e ci sono riusciti molto bene. Ad esempio, in Vertigo svolge questa funzione l'uso dei colori, in cui ogni singola inquadratura racchiude un colore che sottolinea la psiche dei personaggi. Un altro esempio può essere quello di Her, in cui il colore rosso rappresenta l'amore tra il computer e il personaggio principale. Ma ci sono anche tanti altri modi, come per esempio le inquadrature da cui lo spettatore in modo incosciente viene influenzato. I grandi registi sono coloro che riescono tramite qualsiasi canale a far provare allo spettatore un'emozione. Film come Samsara, dove al centro di tutto ci sono solo delle inquadrature senza una linea narrativa, fanno provare a chi lo vede una sensazione di bellezza inspiegabile e di amore per la natura, un film in cui la bellezza regna. Questa è la prova che qualcosa (anche la più criptica) può farci provare un'emozione.



Album Stravaganti ovvero... come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare le emozioni!

Trout Mask Replica Captain Beefheart & His Magic Band - 1969



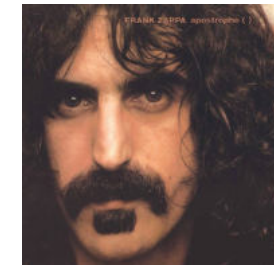
Questo è un album che nel bene e nel male non lascia impressioni lievi. Ascoltando anche solo i primi 60 secondi di quest'album, uno se ne innamora o lo detesta con tutto il suo cuore. E qualunque sia l'impressione è inevitabile che sorga la domanda "Ma che c***o sta succedendo?"

"Trout Mask Replica" è chiaramente ispirato dal Roots Blues, il blues delle radici di Muddy Waters o di Bo Diddley, entrambi artisti che Don Van Vilet (conosciuto come Captain Beefheart) amava fin da bambino. Don esordisce con la sua Magic Band nel 1967 quando esce l'album "Safe as Milk". Un album radicalmente diverso da "Trout Mask Replica", sempre ispirato al blues, ma dalle sonorità psychedelic rock tipico della California degli anni '60. A seguito dell'uscita del secondo album "Strictly Personal", Don ricontatta un suo compagno di college, un certo Frank Zappa, per farsi produrre un secondo disco a patto di avere completa libertà artistica sull'opera. E il resto è storia.

Nel 1969 esce il disco che scuote il mondo della musica. La voce graffiante di Don farà affermare al New York Times che "fa suonare la voce di Tom Waits come quella di Julie Andrews". Già solo in Frownland, prima traccia dell'album, le due chitarre suonano in due tempi diversi e in chiavi diverse, mentre il basso viene trattato come un'altra chitarra che segue le altre con accordi. La batteria è l'unica che cerca di dare un senso a questo uragano cercando di fondere i ritmi delle chitarre. Sembra che ogni strumento stia suonando la sua personale canzone e casualmente siano finiti sullo stesso disco. Un esperimento simile a quello di Ornette Coleman con "Free Jazz: a Collective Improvisation" dove due quartetti jazz stanno suonando pezzi differenti allo stesso tempo. Le liriche non sono da meno. Talmente surreali che penso avrebbero fatto impallidire Dali.

Il disco è semplicemente un esplosivo ed assordante appello a rompere le regole come hanno fatto gli artisti naive. Sapevano perfettamente dipingere in maniera realistica, ma comunque hanno reputato più utile riempire i musei di dipinti al limite dell'astratto segnando un importante capitolo nella nostra storia. Allo stesso modo Captain Beefheart ha deciso di comporre questi pezzi per rompere gli schemi e ricomporli in barba alla musica in commercio. Di fatto ognuno di questi pezzi è minuziosamente composto, nota per nota da Captain Beefheart al pianoforte. Pianoforte che non sapeva assolutamente suonare. E tutti gli strumentisti presenti nel disco: tra i migliori che militavano nella scena rock dell'epoca, gente che avrebbe saputo fare musica orecchiabile e vendibile; hanno ritenuto più utile rompere questi schemi e mettere in scena qualcosa di nuovo ed estremo.

Concludendo vi do un consiglio: NON ASCOLTATE QUESTO DISCO. 80 minuti di cacofonia, urla e rumori non sono fatti per essere ascoltati contemplandoli e accarezzandosi la barba. E farlo sminuirebbe incredibilmente questo capolavoro dell'orrido che per sua natura vuole essere disgustoso.



Apostrophe (') Frank Zappa - 1974



Una persona sta sognando di essere un eschimese di nome Nanook. Sua madre lo avverte di stare attento a dove passano gli husky e di non mangiare la neve gialla. Viene introdotto dunque un nuovo personaggio: un cacciatore di pellicce (prettamente per affari) che fustiga il cucciolo di foca preferito da Nanook con una racchetta da neve piena di piombo. Nanook a questo punto si arrabbia così tanto che strofina il "wee wee" di un husky sugli occhi del cacciatore di pellicce privandolo della vista e salvando il cucciolo di foca. Secondo il narratore questa scena prendere il posto di "Mud Shark" nella mitologia Zappiana. A questo punto il protagonista della storia diventa il cacciatore stesso che lamentando un forte dolore ricorda di una antica leggenda eschimese che spinge chiunque abbia perso la vista per mano di un eschimese di nome Nanook ad andare da St. Alfonso attraversando miglia e miglia di tundra. Da questo punto in poi non sapremo più nulla del cacciatore, ma seguiremo le vicende di un uomo che prende parte alla colazione di pancake di Saint Alfonso macchiandosi di atti così spaventosi come rubare margarina dai tavoli, urinare sulle schede del bingo e istigare una relazione sadomaso con una attraente donna sposata ad un marine. Infine ballando il "Funky Alfonso" seguiamo la storia di padre Vivian O'Blivion che prepara degli "squallidi" pancake per la raccolta fondi di Saint Alfonso. Ci viene narrato in modo ambiguo il recente incontro sessuale del prete che comprendeva un folletto irlandese ed un calzino, dopodiché il prete esclama che Saint Alfonso sarebbe fiero di lui. E non siamo arrivati nemmeno alla fine del primo lato di questo incredibile e stravagante album.

Nonostante i testi esplicitamente demenziali, ogni brano è eseguito, orchestrato e prodotto con eccellenza, con la partecipazione di alcuni dei migliori strumentisti reperibili in quegli anni tra cui Tina Turner ai cori, Jean-Luc Ponty al violino e Jack Bruce dei Cream al basso. Gli ottoni e le marimbe quasi onnipresenti denotano le radici nel Jazz Fusion di Zappa, nonostante questo sia un album quasi interamente dalle sonorità R'n'B. È inoltre presente un innovativo uso dei sintetizzatori soprattutto negli effetti speciali.

Veniamo infatti subito catapultati nella prima canzone "Don't Eat the Yellow Snow" da un fruscio di vento realizzato proprio con un sintetizzatore. Dopodiché ci colpisce una linea di basso in 7/8 che porta avanti il groove della canzone. Si sente anche qui molto la precedente esperienza di Zappa come percussionista, infatti la batteria non solo cambia costantemente tempo, ma fraseggia assieme alla voce e alle chitarre. Questa canzone è stata il singolo che avrebbe promosso l'album. Contro ogni aspettativa funzionò tanto da far arrivare il disco, al decimo posto nella classifica U.S.A.

La title track è una jam session strumentale registrata durante le sessioni dell'album precedente dove spicca la chitarra rozza e tagliente di Frank che ci ha accompagnati per tutto il disco. A seguirla "Uncle Reamus" che è un continuo della canzone "Trouble Every Day" dal primo album di Frank Zappa che cerca di abbattere la figura razzista e stereotipata dell'afroamericano perpetrata dai media. Per concludere il disco una canzone demenziale su una malattia immaginaria che fa puzzare i piedi.

Inutile dire che l'elemento sorpresa in questo disco è predominante, dagli arrangiamenti musicali ai testi, ai continui riferimenti all'universo inventato dal genio di Frank Zappa. Nonostante l'apparente complessità del disco è senza ombra di dubbio la migliore porta di ingresso nella discografia di Zappa.

CASIOPEA Casiopea - 1979



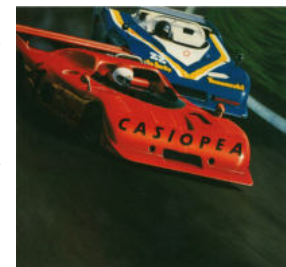
"CASIOPEA" è il titolo dell'album di debutto della band giapponese omonima, che insieme a Takanaka e i T-Square, si affermò come uno dei più grandi esponenti del fusion giapponese degli anni '80. Ogni brano dei CASIOPEA, presenti in oltre 40 album, trasuda una gioia contagiosa capace di far muovere il corpo a ritmo e di accendere un sorriso spontaneo sul volto dell'ascoltatore. Si sentono molto forti le radici nel jazz fusion e le influenze provenienti da artisti come Chick Corea, i Mahavishnu Orchestra e Frank Zappa, ma è soprattutto dalla vivace scena City Pop giapponese di quegli anni che i CASIOPEA attingono la loro grinta unica.

Prevalentemente strumentali, i brani dei CASIOPEA riescono comunque a creare un legame empatico con l'ascoltatore. Con una scelta artistica peculiare, ogni brano lascia spazio ad un solo per ognuno dei quattro strumentisti: Issei Noro alla chitarra elettrica e Tetsuo Sakurai al basso (nonché membri fondatori), Minoru Mukaiya alle tastiere e Takashi Sasaki alla batteria. La passione e dedizione di ciascun membro per la musica e per il proprio strumento traspare soprattutto durante i concerti live, dove la gioia di creare musica è palpabile.

Appena 20 secondi dall'inizio dell'album, con la traccia "Time Limit", ci si trova immersi in un ritmo veloce, sostenuto da un basso quasi incendiario. Non è un caso che sulla copertina siano raffigurate due automobili da corsa che sfrecciano su una pista.

Ascoltando questo album, anche per la prima volta, è probabile che si avverta una sensazione di familiarità. E non è un caso, poiché i compositori delle musiche Nintendo hanno ammesso di essersi ispirati proprio ai CASIOPEA e ai T-Square, specialmente per le musiche di giochi come Mario Kart. Proprio alla traccia "Space Race" è ispirata la famosa pista arcobaleno del gioco.

In definitiva, l'eredità dei CASIOPEA nell'ambito della musica fusion giapponese e della cultura pop è innegabile. La loro musica continua a ispirare e a trasmettere gioia, rimanendo un punto di riferimento per generazioni di appassionati di musica.



2000 - Blonde Redhead

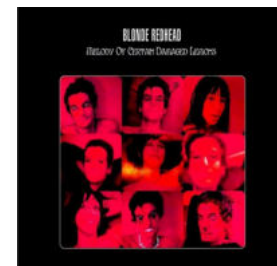
Melody Of Certain Damaged Lemons

"Melody Of Certain Damaged Lemons" è un album uscito nel 2001 figlio dell'imprevedibilità delle produzioni del trio Blonde Redhead, composto da Kazu Makino, di origini giapponesi e da Amedeo e Simone Pace, due fratelli nati a Milano.

Sceglono di registrare nei mesi più freddi dell'anno ai Bear Creek Studio, tra i boschi intorno a Seattle, per realizzare un quinto album che cerca di allontanandosi ancora di più dal noise-rock ma restando ancora distanti dalla influenzadream-pop dei dischi successivi.

I toni e le melodie in sé sono molto lenti accompagnate da una voce acuta quasi disturbante che fa capire bene il messaggio che la band voleva far recepire con il titolo del disco che fa riferimento ad uno slang americano che sta ad indicare "una macchina in panne in autostrada". MELODY OF CERTAIN DAMAGED LEMONS rappresenta molta maturità per una band che, nei precedenti lavori aveva dato sfogo a delle sue calde caratteristiche noise-rock influenzate in gran parte dai Sonic Youth, ma con questo album e il successivo "Misery Is A Butterfly" si distaccano completamente per intraprendere una ricerca di una sonorità più personale ed autentica.

Durante l'ascolto si passa da confusioni psichedeliche con tempi ritmati e riff fuori dal normale a pezzi lenti e malinconici accompagnati da una tristezza vocale che la cantante Kazu Makino rappresenta in modo perfetto.



Damaged Black Flag - 1981



"Damaged", titolo dell'album di debutto, uscito nel 1981, della band statunitense Black Flag.

La band figlia del punk '77 rinnova la scena hard-core fin dalle prime opere con sonorità dure e veloci usando in modo eccellente ogni strumento affermando la loro bravura fin dal primo disco, le influenze da parte della scena punk anni '70 sono palesi ma con un pizzico di innovazione molto più grezzo che influenzerà nomi come i famosissimi Bad Brains o i Meat Puppet e per un breve periodo pure i Soundgarden e i Sonic Youth ma anche interi generi, proprio in alcuni tratti di "Damaged" i Black Flag esplorano sonorità che poi avrebbero dato loro il riconoscimento di primi ideatori di quello che poi sarebbe diventato il Grunge e del sottogenere del Grind.

Punti di forza del sound dei Black Flag sono sicuramente i riff di ispirazione hendrixiana del chitarrista Greg Ginn che insieme ai suoni forti ed incisivi del bassista Chuck Dukowski.

Il brano con cui la band decide di chiudere l'album "Damaged I" è una perfetta rappresentazione di ciò che diventerà la scena hard-core nel proseguire degli anni.

Durante la registrazione ci furono alcuni problemi, il più rilevante è sicuramente l'inesperienza da parte del cantante che non aveva mai registrato in studio, ciò costrinse la band a far sovraincidere la parte vocale in seguito.

Questo disco può essere definito come un bellissimo "danno" fondamentale per la storia della musica alternativa.



In the Flat Field Bauhaus - 1980



I Bauhaus sono un gruppo britannico formatosi nel 1978, importantissimi per la scena post-punk e gothic rock degli anni '80. Il loro primo album, in the flat field, si può considerare uno dei capolavori musicali della scena alternativa dei primi anni '80 suoni con canzoni che passano da ambientazioni tetre e cupe a motivetti glam con toni allegri.

Molti pezzi sono caratterizzati da un gran utilizzo di effetti di ogni tipo alla chitarra dove Daniel Ash, strepitoso chitarrista del gruppo, sperimenta su distorsioni esagerate e impennate improvvisive. L'influenza punk del gruppo è ben chiara ad un primo ascolto in canzoni come "Dive" un ritmo scatenato legato ad una chitarra distorta, un turpido di effetti sonori e una voce scattante ma pur sempre profonda, allo stesso tempo però la band tenta un approccio innovativo con "Small Talk Stinks" dove la parte dance viene sostituita con un andamento dritto, su una base calma con toni tendenti alla dub, una canzone con temi angoscianti con toni misteriosi.

Influente come pochi altri contemporanei dell'epoca, i Bauhaus realizzeranno altri due lavori di spicco prima di sciogliersi, ma "In the flat field" rimarrà uno dei dischi migliori degli anni '80 e della scena post-punk e dark.

Hedi Greta Griffi, 1E

Che cos'è per me la musica? Per me la musica non è solo un insieme di note e accordi, è la colonna sonora della mia vita, il mezzo per confrontarmi con i miei problemi e una parte speciale della mia esistenza. La musica ha il potere di dare gioia, dolore e conforto per curare il malessere che c'è in noi. Riesco a sentire la sua cura attraverso il mio cuore, solo così riesco a scacciare i miei problemi. La mia famiglia mi ha sempre detto che la musica è come la magia, fa sentire e vedere ciò che vuole insegnare e trasmettere. Io amo moltissimo il Rock & roll, la sua potenza, la sua forza, il suo linguaggio volgare e ciò che racconta mi fa sentire la protagonista di una storia che affronta i suoi ostacoli senza che il timore le impedisca di andare avanti, fino a raggiungere i suoi traguardi. Secondo me, la musica nella vita degli adolescenti è importante perché fa rinascere l'allegria in noi come un fiore che sboccia e riunisce la famiglia e gli amici nei momenti più belli. La mia musica, con la sua energia e i suoi argomenti di violenza, sesso e amore, mi darà sempre la forza di rialzarmi nei momenti più difficili. Ogni nota creerà uno scudo sempre più forte intorno al mio cuore e mai si spezzerà!

Intrattenimento

Il mondo dei videogame è intriso di divertimento e ricco di esperienze immersive, a volte paurose, riserva molte sorprese, che variano da gioco a gioco e promette avventure, che si possono vivere in compagnia.



HOLLOW KNIGHT

Hollow Knight è un titolo che incarna il genere Platformer 2D in pieno. I disegni realizzati a mano, i personaggi bizzarri, la difficoltà crescente, il livello composto da un grande regno antico, il numero di nemici e segreti lo rendono unico nel suo genere, nonostante si basi su una formula semplice.

Il giocatore esplora il regno di Nidosacro nei panni del protagonista, il Cavaliere, affrontando boss e ottenendo abilità e potenziamenti. Interagendo con diversi PNG (personaggio non giocante), si possono ottenere molte informazioni interessanti e servizi utili. Il protagonista può acquisire abilità di movimento e personalizzare il suo stile con amuleti e ha la possibilità del viaggio rapido tramite le stazioni dei coleotteri. Il regno è composto da diverse aree interconnesse, ognuna con ambientazioni uniche. Esplorando, si può ottenere la mappa del territorio, ma per vedere i luoghi d'interesse e la propria posizione serve l'equipaggiamento adeguato. I boss si presentano con design sempre più bizzarri.

Nonostante la semplicità della struttura, il gioco non costringe il giocatore a seguire un percorso prestabilito per completare la storia, ma limita l'accessibilità di alcune aree con ostacoli ambientali che possono essere superati solo con una certa abilità.

ULTRAKILL

Veloce, divertente e inaspettato sono gli aggettivi che utilizzeremo invece per descrivere Ultrakill, uno dei migliori videogiochi a cui abbiamo mai giocato, che, anche se non siamo arrivati ancora allo stadio finale, sembra un gioco completo.

Ultrakill è ambientato in un mondo post-apocalittico, dopo una guerra centenaria tra umani, che sono completamente scomparsi per cause misteriose. Guerra combattuta con i robot alimentati a sangue, che a causa della scomparsa degli umani cercano del nuovo carburante. Data la scarsità in superficie i robot vanno in profondità, nell'inferno.

Il giocatore prende il controllo di V1, un robot agile e potente, e uno degli ultimi prodotti dagli umani. Assetato di sangue, scende sempre più in profondità, passando attraverso tutti i cerchi dell'inferno, che ricorda quello dantesco.

Il gioco presenta due opposti lati. Il primo, divertente, grazie soprattutto ai vari piccoli segreti e dettagli messi dallo sviluppatore un po' dappertutto nei vari livelli e alla possibilità di accedere a diversi livelli segreti, che sono generalmente delle citazioni di altri videogiochi.

Invece il suo secondo lato è quello intrigante e riguarda la trama, che si può trovare scritta, per esempio su dei libri disseminati nel gioco, e può essere completata o ricostruita anche attraverso i diversi nemici che si incontrano. Ciò che differenzia Ultrakill dagli altri sparattutto è sicuramente il fatto che il personaggio possiede munizioni illimitate e incoraggia i giocatori a eseguire le combo più assurde con le poche ma combinabili armi.



Immersione

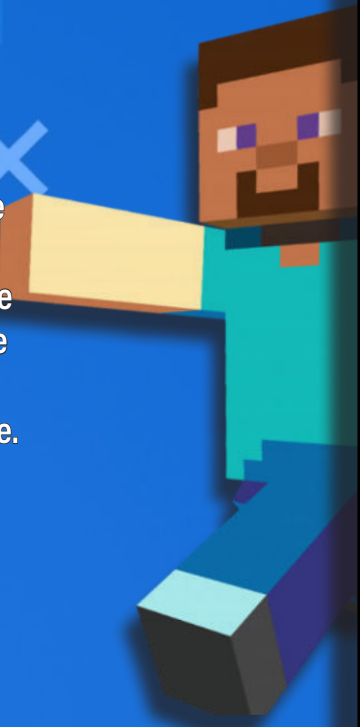
I giochi con una storia avvincente (Story based) e ambiente interattivo sono come una porta per il giocatore attraverso quel mondo, come potrebbe essere un libro, con la differenza che nel videogioco il giocatore è egli stesso il protagonista di una storia entusiasmante e caratterizzata da personaggi a cui si può affezionare, ricca di prove e missioni assegnate dal gioco.

Ma un esempio ancora più interattivo è costituito dal genere RPG. Nei giochi di questa categoria, il giocatore può creare il suo stesso personaggio per intraprendere avventure, salire di livello, scegliere le proprie abilità e il proprio scopo nelle diverse situazioni, che si realizzano in uno spazio in cui è libero agire.

Libertà di scelta

La libertà di scelta del giocatore è fondamentale nel mondo dei videogiochi, come dimostra il fenomeno del genere Sandbox, dove i giocatori possono creare, manipolare e interagire con qualsiasi cosa e sperimentare a loro piacimento. Tuttavia, esiste anche un genere immersivo con limiti definiti dalle regole del gioco, e le azioni del giocatore potrebbero compromettere le sorti del finale.

Si potrebbe dire che questi due generi rispecchiano la psiche del giocatore che si immedesima nelle scelte che compie il personaggio.



MINECRAFT

Minecraft è un gioco Sandbox iconico e si potrebbe dire che nessuno ci gioca allo stesso modo. Consiste nell'immersersi in modo totalmente libero, in un ambiente interattivo in cui, sia in modalità sopravvivenza che creativa, il giocatore ha il pieno controllo delle sue scelte e azioni. È molto più di un semplice gioco; è un universo senza limiti in cui il giocatore (o i giocatori, è anche online) è letteralmente l'architetto del proprio ambiente. Si ha la libertà di esplorare, costruire e interagire in un mondo vasto, che può risultare sia favorevole che ostile, senza confini e pieno di vita. Ogni volta il sistema genera un nuovo mondo sempre diverso e da conoscere. Ma l'immagine intera è ancora più incredibile: la vastissima comunità del gioco ha continuato a creare sempre nuovi e sorprendenti contenuti di ogni tipo, tra cui quelli scaricabili, che cambiano il gioco a livelli a dismisura, tutto completamente a piacimento dello sviluppatore, e offre funzioni aggiuntive impensabili e cambiamenti grafici incredibili.

Insomma, Minecraft è il gioco libero per eccellenza, dove più o meno ogni cosa è possibile e in cui l'unico ostacolo è il limite della creatività del giocatore, incitata ad andare sempre oltre.

ZOMBIES IN SPACELAND

«Sono Willard Wyler maestro del macabro. Per oltre quarant'anni ho diretto le scene più terrificanti, viscerali e sanguinolente mai messe su pellicola. Con la mia genialità ho dato vita al genere horror. Prima del mio ritiro tutti volevano sapere il mio segreto, come riuscivo a far sembrare tutto così reale. Volete davvero sapere quale la ricetta vincente dei film di Willard Wyler? È molto semplice, si prendono degli attori e poi si uccidono».

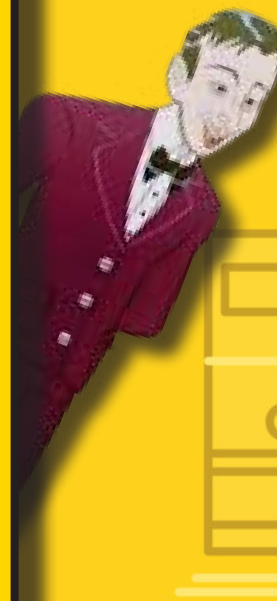
Con queste parole Willard Wyler, personaggio nel ruolo del produttore, introduce Zombie a Spaceland, un videogioco del 2016, che è una versione "zombie" di Call of duty per 4 giocatori. All'inizio del gioco, veniamo a sapere che, in seguito a un patto con un demone, Wyler ha il potere di intrappolare persone reali nei suoi film per farli sembrare più veri.

L'azione parte quando quattro aspiranti attori arrivano in un vecchio cinema dove vengono invitati a guardare alcuni vecchi film dell'orrore. Questi vengono però inaspettatamente trasportati nello schermo, diventando di fatto i personaggi-attori del film proiettato e sono costretti a combattere per sopravvivere all'assalto di zombie assassini prima che l'ultima bobina finisca e le loro anime vengano sacrificate per sempre. La presenza di ogni giocatore cambia le sorti della sceneggiatura, che altrimenti si ripeterebbe sempre uguale.

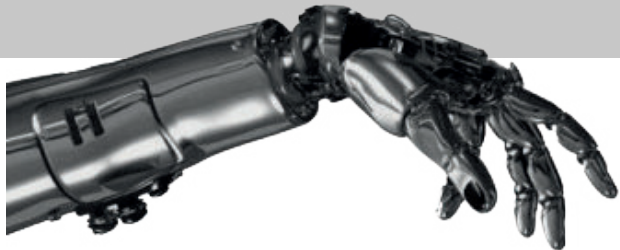
Il gioco è entusiasmante. La trama è avvincente e ricca di sorprese. Le diverse ambientazioni dei film che di volta in volta fanno da sfondo alla vicenda assicurano il divertimento per ognuno.

Socialità

Il Multiplayer è una componente fondamentale nell'ambito dei videogame e consente diverse tipologie di interazioni tra giocatori. In passato era solamente possibile tramite il *coop* locale riunirsi fisicamente nello stesso luogo per poter giocare insieme. Ora invece un vasto numero di giocatori può unirsi alla stessa partita tramite un server, cioè una rete che fornisce il servizio di riunire altri elaboratori nello stesso *client*. Questa possibilità ha consentito di migliorare l'esperienza del gioco, che si tratti di giochi competitivi o cooperativi, dando forma a un nuovo tipo di socialità.



epiavgame
epiavgame
epiavgame
epiavgame



ROBOTICA

Un corso pieno di ingegno e immaginazione

Ilaria Pinto, 3TI

Intervista alla Prof.ssa **Ilaria Cantini**

Buongiorno Prof.ssa, ci racconta in cosa consiste il corso di robotica?

Al corso i ragazzi costruiscono i progetti dei loro sogni, quindi riescono a realizzare quello che hanno sempre desiderato. Tante volte gli proponiamo noi dei progetti e loro li costruiscono, li proseguono e lavorano insieme ad altri compagni di classe.

Il corso esiste da molto tempo, almeno una decina di anni. L'idea è venuta a un professore, un ex docente della scuola, il professore Rafanelli, che ha pensato di creare uno spazio per realizzare le idee dei ragazzi, in modo tale che ognuno potesse creare quello che gli piaceva, quindi non la solita lezione del mattino, ma un laboratorio particolarmente stimolante.

Un momento diverso con maggiori libertà e autonomia per dare spazio alla propria creatività.

Perché seguire il corso di robotica?

Perché durante il corso di robotica intanto non non ci sono le esercitazioni in classe o da finire a casa. Non c'è il voto, non c'è nessuno che ti valuta, ma sei libero e puoi costruire proprio quello che vuoi. Poi, se quello che hai costruito non ti piace, lo ricominci da capo e lo ricostruisci così come l'avresti voluto fare. Lavori insieme ai tuoi compagni e quindi poi puoi conoscere altre persone. Il corso di robotica inoltre coinvolge ragazzi di tutto il triennio, dunque di varie età e questo permette anche di fare conoscenza all'interno della scuola.

Come coinvolgere e invogliare a seguire il corso di robotica?

Spesso e volentieri avviene naturalmente. I ragazzi vedono i lavori degli altri e ne restano affascinati. Un momento che dà luce al nostro lavoro insieme è quando portiamo i nostri progetti nelle fiere. I compagni più giovani vedono che cosa fanno quelli più grandi e così vengono invogliati a frequentare il corso.

Durante gli Open Day arrivano i ragazzi delle medie e i progetti vengono presentati anche ai più piccoli.

Perché il corso di robotica dunque?

Perché è divertente, perché si sceglie di costruire una cosa che ci piace, perché non ci sono i voti, perché non si fanno esercitazioni! Si sceglie il corso di robotica per realizzare qualcosa che ci piace veramente e non perché siamo costretti dai docenti. Magari poi bisognerebbe pubblicizzarlo anche nelle classi.

Ma gli studenti sanno che esiste?

Lo sa tutta la scuola, ma forse dovremmo realizzare dei volantini per pubblicizzarlo e distribuirli in tutto l'Istituto. In ogni caso, principalmente partecipano al corso i ragazzi del triennio del tecnico elettronico ed informatico. E quindi sanno che esiste, lo conoscono, lo seguono. Lo scoprono poi parlando con la Prof e con i compagni. Ci sono sempre stati tanti iscritti e quindi vuol dire che il corso è sempre piaciuto.

Ilaria Pinto, 3TI

Intervista al Prof. **Gabriele Rafanelli**

Cosa si fa al corso di Robotica?

Si cerca di mettere in pratica le competenze che sono state apprese la mattina applicando le proprie idee.

Da quanto tempo c'è il corso di Robotica?

Da almeno 15 anni.

A chi è venuta l'idea e come?

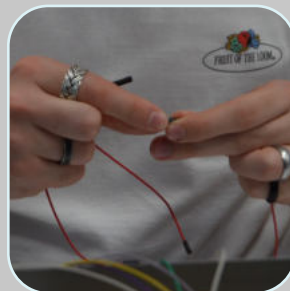
A me. Assecondando la richiesta degli studenti di stare più tempo in laboratorio per costruire i progetti da loro immaginati.

Perché seguire il corso di Robotica?

Perché si riceve un aiuto da parte della scuola per dare spazio alla propria creatività. Il corso inoltre permette la partecipazione a manifestazioni, gare ed eventi esterni.

Come coinvolgere e invogliare a partecipare al corso?

Mostrando i progetti che gli alunni precedentemente hanno realizzato e tramite il passaparola.



Intervista a

Gabriele Cuttillo, 4TE

Parlami del tuo progetto

Ok, allora abbiamo costruito un hockey da tavolo, principalmente partendo da degli scarti che ci ha portato il professor Rafanelli, e siamo arrivati al prodotto finito ottenendo un gioco quasi commercializzabile, ecco, quasi a livello di quelli da mostrare al pubblico.

Perché hai deciso di realizzare questa idea?

Beh, allora, punto primo perché era divertente, e punto secondo non era così tanto complicato. Cioè di per sé è complicato, ma comunque a un livello intermedio.

E quanto tempo ci hai messo a realizzare il tuo progetto?

Considerando che nelle lezioni almeno un'ora la usiamo per preparare il laboratorio, ci ho messo 5, 6 mesi in totale.

Ti è sembrato difficile?

Beh, quando ti diverti la difficoltà è relativa.

Sei riuscito a finirlo o ancora no?

Sì, siamo in fase di finalizzazione, siamo alle ultime prove.

Hai altre idee?

Progetti futuri sì, magari recuperare il granchio robot o sennò fare qualcosa nell'ambito dell'agricoltura, qualche progetto in agricoltura 4.0.

Quindi sei soddisfatto del tuo lavoro?

Beh, di questo sì, è venuto fuori molto bene come l'avevamo immaginato.

Se tu ti trovassi davanti a un ragazzo di prima che ha un progetto, però è in difficoltà o non sa ancora che cosa fare, cosa gli consiglieresti?

Intanto di capire bene cosa vuole fare e poi di dividere il progetto in fasi, partire dalle parti più facili e imparare bene quelle, dopodiché andare avanti.

E cosa consiglieresti ai ragazzi che si stanno per iscrivere e vorrebbero fare il corso di robotica?

Se hanno dei progetti e passione per l'elettronica, perché no? Possono farlo tutti.

Intervista a

Tommaso Romito 4TE

Parlami del tuo progetto

Sì, è un irrigatore che si collega tramite wifi per monitorarlo da casa, da qua diventa possibile seguire tutte le misure che ti trasmettono i sensori dell'irrigatore automatico.

Perché hai voluto realizzare questa idea?

Perché mi sto avvicinando ora al mondo agricolo, mi piace e volevo fare qualcosa di funzionale per questo settore, collegato anche a quello che sto studiando, l'agricoltura 4.0.

Sei riuscito a finirlo?

No, ancora no, devo finirlo, ma manca poco, devo aggiungere solo qualcosina, però è a un buon punto, ci lavoro da un paio di mesi.

Ti è sembrato difficile?

Allora diciamo di sì, cioè più che altro è stato complicato trovare cosa far trasmettere alle pompe, ai sensori, come impostare i codici per programmarlo...

Hai altre idee?

Ah, il semenzaio sì, sempre inerente al mondo agricolo. Il semenzaio serve per far crescere i semi e per farli germinare più velocemente.

E sei soddisfatto del tuo lavoro?

Sì, funziona anche il prototipo, quindi ora sì.

Cosa consiglieresti a uno studente più giovane?

Prima gli consigliereerei di sperimentare magari sull'Arduino cose semplici, tipo leggere un sensore, far apparire una parola sullo schermo, accendere dei LED, cose così.

E che cosa gli proporresti di costruire?

Un termometro, che è semplice, veloce, un sensore che fa tutto lui praticamente.

E ai ragazzi che si stanno per iscrivere al corso di robotica?

Che si possono costruire tutte le cose elettroniche che magari vede nei negozi da solo e quindi autoprodursete, almeno io ho pensato così.

Intervista a

Donatella Bensi 4B

Allora parlami del tuo progetto...

Il mio progetto è un sommergibile, è stato chiesto dalla Prof.ssa Cantini. Va sott'acqua, poi risale, si muove a destra e a sinistra.

E perché hai scelto questo progetto?

Perché è ganzo, ha tanti motori e c'è tanta elettronica dentro.

E quanto tempo ci hai messo per costruirlo?

Ancora non è finito, ma è quasi un anno che ci lavoro. Ho cominciato l'anno scorso, ora sono a buon punto, ma non ho ancora finito.

E ti è sembrato difficile?

Sì, parecchio difficile, tanto che ancora ci sono problemi.

Ti è piaciuto il tuo lavoro del sommergibile, sei soddisfatto?

Penso che sia un progetto difficile soprattutto per il materiale che ho.

Cosa consiglieresti a uno studente più giovane appassionato di robotica?

Io gli direi di aiutarmi a fare il mio progetto, così potrebbe dare una mano a me e io "una mano a lui, una mano lava l'altra e tutte e due lavano il viso." E questo è proprio lo spirito di robotica.

Cosa consiglieresti ai ragazzi che si stanno per iscrivere in prima e vogliono seguire robotica?

Ah, io consigliereerei di iscriversi perché è bello!

Intervista a

Gabriele Checcucci 4TE

Parlami del tuo progetto

Il mio progetto è una sorta di cassetto motorizzato. Si può giocare in due, un giocatore comanda l'attaccante tramite un cannone che spara una pallina e l'altro giocatore comanda il portiere che cerca di difenderla.

Perché hai deciso di realizzare questo progetto?

Perché era stato lasciato appena iniziato da studenti di due anni fa e l'abbiamo ripreso perché era lì da un po' e ci dispiaceva perché era un bel progetto. Quanto tempo ci hai messo? Ci stiamo lavorando da marzo dell'anno scorso ed ancora oggi lo stiamo portando avanti.

Ti sembra difficile?

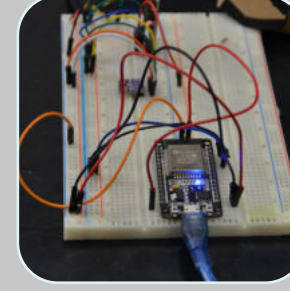
All'inizio sembrava più complicato, ma soprattutto grazie all'aiuto di professori e professionisti che sono al corso adesso è più semplice.

Sei soddisfatto del tuo lavoro?

Sì, sono molto soddisfatto sia del mio lavoro che di quello del mio gruppo di lavoro.

Come coinvolgeresti un giovane al corso di robotica?

Gli direi di venire senza nessuna paura, perché comunque ci sono sia progetti già iniziati, lasciati a metà, oppure da inventare ancora, e che potrebbe contare sull'aiuto di docenti e compagni.



Intervista a

Ilaria Pinto 3TI

Parlami del tuo progetto

Il mio progetto è la casa domestica, è un sistema automatizzato che tramite il PC comanda luci, allarme antintrusione su porte e finestre, ventola, ascensore e un termometro per il rilievo della temperatura.

Perché hai deciso di realizzare questa idea?

Perché mi è piaciuta, avevo un modellino di casa in compensato e ho deciso di lavorarci.

E quanto tempo ci hai messo? Ho iniziato il progetto 4/5 mesi fa.

Ti è sembrato difficile?

In alcune cose sì e in altre meno.

Sei riuscita a finirlo?

Ancora no, devo finire di montare l'ascensore e vorrei anche che si possa visualizzare l'anidride carbonica e la pressione atmosferica.

Hai altre idee?

Al momento no, sono concentrata su questo.

Quindi sei soddisfatta del tuo lavoro?

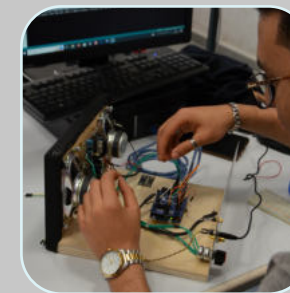
Sì, sono soddisfatta e sta venendo bene.

Se tu ti trovassi davanti a un ragazzo di prima che ha un progetto, però è in difficoltà oppure non sa ancora che cosa fare, cosa gli consiglieresti?

Gli consigliereerei di rivolgersi anche ai prof. e agli studenti più grandi e di iniziare a costruire qualcosa di semplice magari con l'aiuto di qualcuno. Se invece non sanno che cosa fare potrebbero finire un progetto già iniziato o aggregarsi a qualcuno e aiutarlo.

Cosa diresti ai giovani appassionati di robotica?

Di scegliere il corso di robotica così possono imparare qualcosa di nuovo divertendosi, è pure un'opportunità per costruire quello che vogliono senza preoccuparsi dei voti, e un'occasione anche per conoscere più persone e fare amicizia.



EFFETTO PLACEBO

Nel linguaggio corrente il termine placebo è usato per indicare una sostanza o, più in generale, un trattamento inerte che viene prescritto per compiacere il paziente, in assenza di una reale terapia.

Secondo il modello di condizionamento classico, dopo ripetute associazioni di uno stimolo neutro (il suono di un campanello) con uno stimolo sensoriale (il cibo all'interno della bocca) che produce di per sé una risposta (salivazione), la presentazione del solo stimolo neutro produrrà la risposta.

È possibile indurre un effetto placebo utilizzando lo stesso principio di condizionamento. Per esempio, è stato dimostrato che specifici aspetti di un trattamento, come la forma e il colore di una compressa, possono indurre delle risposte placebo da condizionamento se precedentemente associati a ingredienti attivi presenti nella compressa.

Allo stesso modo, è possibile indurre una risposta nocebo (il contrario di placebo, una risposta negativa e non positiva) da condizionamento associando uno stimolo neutro a un effetto collaterale. Secondo il modello dell'aspettativa, invece, gli effetti placebo e nocebo sono generati dalle aspettative e dalle credenze che il paziente sviluppa durante una terapia. Diversi fattori influenzano tali aspettative, come le interazioni verbali con i terapeuti e gli altri pazienti, le emozioni provate durante il trattamento e le precedenti esperienze di terapia. Per esempio, più convincenti sono le parole che si usano durante l'applicazione di una crema placebo che si suppone riduca il dolore, più alte saranno le aspettative di riduzione del dolore e, di conseguenza, più forte sarà l'analgesia da placebo prodotta dall'applicazione della crema placebo.

Inoltre, le emozioni collegate all'esito atteso possono indurre effetti placebo e nocebo.

La "relazione medico-paziente", chiamata anche "interazione paziente-terapeuta", è stata sempre affrontata nel corso dei secoli da prospettive differenti, come la psicologia, la sociologia, la filosofia, la pratica medica, ed anche l'economia e la politica sanitaria. Non c'è bisogno di sottolineare che tutte queste prospettive hanno contribuito a dare importanti informazioni a medici, psicologi, filosofi e amministratori della sanità.

Ciò che fondamentalmente è emerso nel corso degli anni riguarda principalmente la migliore comprensione, acquisizione e potenziamento delle capacità di interazione e comunicazione con il paziente. Sebbene questo possa sembrare abbastanza ovvio, una grande quantità di studi scientifici sull'argomento ha dimostrato che una buona interazione fra medico e paziente non solo è auspicabile, perché gentilezza e cordialità sono meglio della maleducazione, ma può avere effetti benefici sulla salute e sulla risposta a una terapia. Viceversa, un'interazione negativa può portare al peggioramento della malattia.

Articolo: Donatella Bensi, 4TM
Grafica: Tommaso Caselli, 4E
Foto: web

Il calcio è uno sport di squadra in cui devi mettere tutto te stesso, tutto l'impegno, tutta la voglia, è uno sport pieno di emozioni che personalmente pratico da quasi 12 anni. Non ho mai avuto ripensamenti nonostante sia una femmina e al giorno d'oggi il calcio femminile è molto sottovalutato. Questo sport mi ha insegnato a non mollare mai di fronte a niente e se si ha un obiettivo di rincorrerlo fino al traguardo.



La danza viene definita come arte, comprende diversi stili come il classico, il moderno e l'hip hop. Ho iniziato a praticare questo sport all'età di 8 anni, ma dopo un anno ho dovuto interrompere per una tallonite acuta. Questo non ha fermato la mia passione e, quando l'infezione è passata, ho ripreso con più voglia di prima. Quando ballo, tutti i pensieri negativi passano, lasciando spazio alla leggerezza che mi provoca la danza. Muovermi a tempo di musica, seguendo il ritmo e lo stile della canzone, riesce a darmi un senso di controllo sui miei pensieri e sui miei movimenti.



La pallanuoto è uno sport che si pratica in acqua, è molto faticoso perché non si tocca per terra e si deve rimanere sempre in movimento, a me ha dato tante emozioni e ricordi sia belli che brutti, ma soprattutto amicizie e felicità.



S P O R T

locali
E M O Z I O N I

reali

Il pugilato è uno sport da combattimento. Questo sport è incentrato sul colpire solo con i pugni il proprio avversario. Si scontrano due persone su un ring, uno all'angolo rosso e uno all'angolo blu, con un arbitro e altri giudici sotto il ring. Pratico questo sport da un anno e mi trovo molto bene sia con chi frequenta la mia palestra sia con il mio allenatore.



Il nuoto sincronizzato è un'emozione grande! È una disciplina che comprende la danza e il nuoto. Quando partecipi a una gara ti metti in posizione, fai la coreografia iniziale, parte la musica e sai che devi dare il meglio di te!



Articolo: Aurora Palatresi, Viviana Fallani, Lorenzo Domanico, Rosmery Giachi, Giada Gragnoli, 4E

Grafica: Rosmery Giachi, Aurora Palatresi, 4E - Foto: Aurora Palatresi, Viviana Fallani, Lorenzo Domanico, Rosmery Giachi, Giada Gragnoli, 4E

NON TI LASCEREMO MAI!
Anniversario della tifoseria viola

Essere un fiorentino, è come aver già vinto, siamo unici, siamo sarcastici, siamo innamorati della nostra città, della nostra cultura e del nostro primo amore, la squadra della Fiorentina. Come fiorentini siamo sopravvissuti a tante avventure, dalla Liberazione durante la Seconda Guerra Mondiale, a campioni d'Italia nel '56, all'alluvione del

La VIOLA



'66 e tante altre vicissitudini, ma la nostra città è sempre sopravvissuta. Essere un tifoso della Fiorentina è un orgoglio, un onore, come essere "fiorentino" in una città in cui non tutti hanno il privilegio di abitare. "Noi siamo la Fiorentina del 1926, torneremo, torneremo a vincere lo scudetto come nel '56!"

Articolo: Max Passaro, 5E Grafica: redazione Foto: Max Passaro, 5E



In classe abbiamo scoperto che la nostra compagna **Carolina Angioli** ha partecipato al progetto della Regione Toscana "GiovaniSi" e dopo aver ascoltato i temi generali dell'iniziativa, ci è venuta l'idea di farle un'intervista e crearne un articolo. Carolina è stata premiata in Palazzo Vecchio l'11 novembre 2023 per essere stata una delle giovani coinvolte durante le vacanze estive nelle attività di tutela e recupero del territorio nell'Appennino Tosco Romagnolo. La cerimonia è stata per lei una vera sorpresa, ma quello che ci è sembrato più interessante è stato scoprire quale emozioni abbia provato durante lo svolgimento

del progetto. La nostra compagna ci ha spiegato che il suo gruppo, durante il mese di agosto, si dedica a risolvere problematiche importanti, tra le quali la salvaguardia dell'ambiente. Le attività che hanno svolto sono infatti incentrate sulla deforestazione (conta degli alberi) e sull'inquinamento (pulizia del territorio). Angioli ci ha parlato di quanto l'abbia effettivamente colpita questa esperienza, perché nelle scuole si parla continuamente di plastica, materiali non degradabili, dell'inquinamento e di quanto sia importante dare un proprio contributo, ma sembra sempre una realtà lontana, che non ci riguarda davvero. Ci ha raccontato che, essendo in un gruppo di sconosciuti, all'inizio era un po' difficile aprirsi con gli altri, ma questo non ha diminuito la voglia di mettersi in gioco e lo ha mostrato a tutti durante gli incontri. Al contrario di quello che pensano alcune persone, che cominciano sempre le loro frasi con "Eh ma questi giovani d'oggi..." (altro tema di cui hanno discusso), ha sfatato tanti pregiudizi sulle nuove generazioni. Questi ragazzi hanno deciso di estraniarsi dalla tecnologia, quella *comfort zone* che ormai ci accomuna tutti, riuscendo a unirsi, divertirsi e dedicarsi ad un progetto rilevante per l'ambiente. Un'esperienza che consigliamo a tutti i nostri lettori!!! La nostra

intervistata infine ci tiene a fare un appello a tutti, ovvero quello di seguire quelli che sono semplici accorgimenti che si possono adottare nella quotidianità per contribuire a questa causa che ci accomuna e ci interessa in prima persona in quanto è in gioco il benessere del nostro futuro.



Articolo: Annis Syriac, JJ., 2DT Grafica: Michele Samorè, 4E Foto: Carolina Angioli, 2DT

III E e IV E partecipano al

Progetto QMIR

دعونا نجتمع في المتحف



AMIR (acronimo per "Accoglienza, musei, inclusione e relazione") è un progetto di inclusione che, attraverso la mediazione di cittadini con passato migratorio, mira a fornire prospettive e interpretazioni "altre" del nostro patrimonio artistico, inclusa la Cappella dei Magi all'interno di Palazzo Medici-Riccardi, in cui Benozzo Gozzoli affrescò la splendida "Cavalcata dei magi" nel 1459.

Nella raffigurazione si riconosce l'intento di mostrare e celebrare il potere sia politico che economico dei signori di Firenze. Cosimo il Vecchio è rappresentato a cavallo di una mula (simbolo della virtù dell'umiltà, cui il fondatore della dinastia teneva molto); sulla sua destra compare il figlio Piero, padre di Lorenzo, il futuro "Magnifico" (più a destra, su un cavallo bianco), e di Giuliano (sulla parete opposta, in groppa a un cavallo insieme a un ghepardo!). Tra Cosimo e Piero, l'artista inserì Carlo, figlio illegittimo di Cosimo, nato da una relazione con una donna comprata a Venezia durante l'esilio dei Medici. Carlo fu comunque accettato dalla famiglia e avviato alla carriera ecclesiastica. La sua stessa presenza nell'affresco dimostra che essere figlio di una donna schiavizzata non costituiva motivo di discriminazione. Dalla madre, circassa come la schiava liberata di cui pare fosse figlio Leonardo da Vinci, Carlo aveva ereditato gli intensi occhi azzurri.

Per la loro bellezza ed eleganza, le donne provenienti dalla Circassia (una regione caucasica sul Mar Nero) venivano spesso ridotte in schiavitù e vendute come concubine sia nel Medio Oriente islamico, sia in Europa. Le repubbliche marinare italiane, in particolare Genova e Venezia, che avevano basi sul Mar Nero, erano ben inserite nel commercio di schiavi (soprattutto donne musulmane) provenienti dall'Europa orientale o dall'Asia centrale. A quel tempo, infatti, la schiavitù era un'istituzione accettata in Italia, dove, fino alla seconda metà del XV secolo, la maggior parte delle persone schiavizzate erano di pelle chiara, bianche. Oggetto di discriminazione, era, allora, soprattutto la confessione religiosa. D'altra parte, ambasciatori neri venivano ricevuti nelle corti occidentali, militari africani erano assoldati da eserciti europei (si pensi ad Otello) e comparve nell'arte un re mago di colore (forse per la

speranza che l'imperatore cristiano d'Etiopia diventasse un alleato affidabile contro gli "infedeli").

Ma le cose cambiarono dopo la caduta di Costantinopoli in mano ai Turchi nel 1453, quando, per l'impossibilità di raggiungere il Caucaso, si dovettero abbandonare le basi commerciali sul Mar Nero e i Portoghesi per primi cominciarono a cercare schiavi in Africa, necessari anche e soprattutto alle colonie del Nuovo Mondo. Infatti, nel dipinto, l'arciere o stalliere nero accanto a Cosimo, ribattezzato Bastiano, era appartenuto al giovane cardinale portoghese Giacomo del Portogallo, che volle essere sepolto a San Miniato, e che alla sua morte, proprio nel 1459, lasciò il suo servo ai Medici. Ma alla corte medicea c'erano già altri domestici di colore. Molti tra i primi africani schiavizzati arrivarono a Firenze tramite i Cambini, che avevano una sede della loro banca a Lisbona. Infatti, tra le varie merci elencate nei loro registri figurano delle "teste nere venute da Lisbona": si trattava principalmente di donne destinate a diventare domestiche o ad essere sfruttate sessualmente. Non a caso, dal 1451, si cominciò ad assistere al fenomeno dell'abbandono di neonati "ghezzi", cioè mulatti, all'Ospedale degli Innocenti. Lo stesso Alessandro de' Medici, primo Duca di Firenze, detto "Il Moro", nacque da una schiava africana.

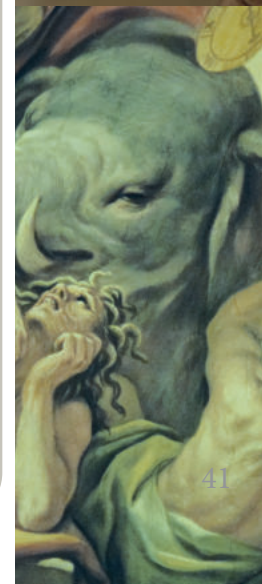
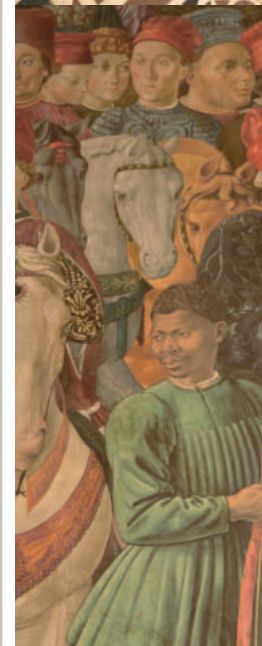
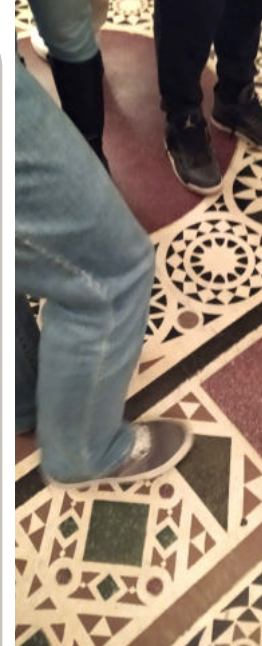
L'africano Bastiano è rappresentato da Benozzo Gozzoli in posizione predominante nell'affresco, con precise caratteristiche somatiche sub-sahariane, vestito in maniera elegante per sfoggiare la ricchezza del suo padrone, ma senza quei gioielli d'oro, soprattutto orecchini, che avevano colpito i viaggiatori europei in Africa e che poi divennero marcatori dello status di schiavitù (infatti, solo nel Cinquecento la perforazione del lobo si diffuse tra gli europei). Insomma, a Bastiano è attribuita una dignitosa identità individuale.

Ma, con la lucrosa tratta degli schiavi, aveva già avuto inizio l'associazione tra africani neri, inciviltà e schiavitù, che avrebbe portato alla loro razzializzazione, ossia al processo di individuazione di certe differenze, di accentuazione e differenziazione di certe loro caratteristiche somatiche, che poi venivano arbitrariamente assolute (come se quell'unico elemento costituisse l'identità dei singoli individui e, generalizzando, di intere popolazioni). Tra questi marcatori identitari, il più evidente era il colore della pelle, che venne essenzializzato (colore della pelle= essenza della persona). Di conseguenza, le persone di colore vennero private di personalità: vennero de-individualizzate. Dunque, gli africani deportati in Europa subirono la cancellazione non solo del nome, ma anche delle lingue, credenze e usanze che avevano distinto i diversi gruppi etnici, e, infine, l'incasellamento sotto la nuova denominazione monodimensionale di "Africano nero" o "moro", che li inglobava tutti sotto quella che era la loro più evidente differenza dagli europei, ovvero il colore della pelle, ed eliminava qualunque diversità tra i popoli del continente africano. Togliere loro unicità rendeva più facile giustificare il raggruppamento in "razze" subalterne, privarli di voce, e trattarli come merci. Ad esempio, nel Seicento Francesco Feroni diventò ricchissimo scambiando in Guinea o Angola stoffe, vino e birra con «cuoi di buoi, denti d'elefante, grana, oro ... mori schiavi in gran numero» (Arch. di Stato di Firenze, Carte Stroziane, I, 106, cc. 165-178), che poi vendeva nel Nuovo Mondo per poter riportare in Europa zucchero, barre d'argento, perle, smeraldi, cacao, indaco e tabacco a bordo delle sue navi (uno dei suoi vascelli è raffigurato nella cappella barocca all'interno della basilica della Santissima Annunziata che celebra Feroni e la sua fortuna).

Fare attenzione al linguaggio è un modo per restituire umanità a quelle persone, per esempio preferendo 'schiavista' a 'padrone', e ricorrendo alla distinzione terminologica tra 'schiavo' (parola disumanizzante che denota un'innata propensione alla schiavitù, in un certo senso l'identità tra la persona e la sua condizione di schiavitù) e 'schiavizzato' (che invece indica la riduzione forzata in tale condizione). Inoltre, andrebbe sempre ricordato agli ignoranti che la parola 'razza', il cui significato originario è "branco di cavalli", ha subito una deriva semantica quando è stata estesa agli uomini, ma in realtà non può essere applicata alla specie umana: condividiamo tutti lo stesso patrimonio genetico, e colore della pelle o altre differenze sono dovuti ad adattamenti all'ecologia del pianeta su cui viviamo.

Francesca Di Meglio

Articolo: Prof.ssa Francesca Di Meglio Grafica: Hasime Nazeraaj, 3E, Redazione Foto: Jacopo Sanchez Arcos 3E, Redazione



Io Capitano

Evento presso Cinema "Il Portico, Firenze"

Mi chiamo

Mamadou Kouassi Pli Adama, sono nato in Costa D'Avorio il 10/10/1983 e da 15 anni vivo in Italia.

Sono un mediatore interculturale e tra le mie attività principali da sempre c'è la sensibilizzazione, attraverso incontri con scuole e associazioni, sui temi e i valori dell'accoglienza e dell'antirazzismo. La mia storia ha ispirato il film candidato agli Oscar "Io Capitano", che di recente ha ottenuto ben 7 statuette, tra cui miglior film e miglior regia, ai David di Donatello 2024, oltre al Leone D'Argento al Festival di Venezia. A seguito dell'eco che sta avendo il film, ho preso parte a centinaia di proiezioni, dibattiti, incontri richiesti da parte di scuole, collettivi, associazioni, chiese, realtà sociali e culturali di varia natura in Italia, in Europa, America e di recente in Africa, in Senegal, lì dove tutto è iniziato. Questi incontri, grazie ai quali ho potuto incrociare migliaia di persone –soprattutto studenti e giovanissimi–, sono a mio avviso fondamentali per costruire consapevolezza sui temi dell'accoglienza e dell'asilo, temi che molto spesso sono oggetto di strumentalizzazione e disinformazione. In questi mesi, grazie all'eco del film, insieme agli attivisti dell'associazione di Caserta di cui faccio parte, il Centro sociale Ex Canapificio e il Movimento Migranti e Rifugiati (Centro Sociale Ex Canapificio Caserta | Caserta | Facebook), abbiamo organizzato una campagna di sensibilizzazione chiamata "Noi Capitani", che da settembre ci ha dato la possibilità di incontrare circa 5000 studenti di scuole superiori e medie, restituendoci la grande potenzialità che questo percorso può avere per costruire consapevolezza sui temi dell'accoglienza e dell'asilo, oltre che una esperienza umana molto forte per me. Tra le scuole da cui siamo stati invitati, ricordo con molto piacere un incontro con gli studenti dell'Istituto Cellini di Firenze lo scorso gennaio. È stato un momento molto bello, i ragazzi mi hanno fatto tantissime domande e si è creato un dibattito partecipato e costruttivo.

Mamadou

Mamadou Pli, che abbiamo avuto la fortuna di ospitare ed ascoltare lo scorso gennaio, è di certo una persona speciale. È un uomo gentile, educato, riflessivo, fiero di sé. Mamadou va in giro a narrare la sua storia. Menestrello contemporaneo, già prima del film di Matteo Garrone, Mamadou ha sentito il bisogno di raccontare quel tragico viaggio, durato anni interi, che lo ha portato dalla nativa Costa d'Avorio all'Italia, passando per il Mali e attraversando il deserto del Niger. Segnato dal trauma della morte di una donna che non aveva potuto salvare, tra le dune fu costantemente accompagnato dal rimorso per essere andato via di casa di nascosto e dall'amara consapevolezza di non poter più tornare indietro, ma di dover proseguire, nelle mani dei trafficanti di esseri umani, fino alla Libia. Lì fu imprigionato, nutrito una sola volta al giorno, frustrato mentre veniva tenuto sospeso con

le di cui aveva studiato la storia sui libri di scuola. Ma, ingiustamente, quel ragazzo, come tanti altri, per viaggiare non ha avuto alternativa se non attraversare il deserto, non ha potuto scegliere di prendere un aereo, come è invece libero di fare qualunque coetaneo italiano che voglia andare in Africa. Il contrario non è permesso. Ci vogliono anni, oltre a pizzi da pagare a funzionari o intermediari corrotti, prima di ottenere un appuntamento dall'ambasciata o un visto. Si scopre, allora, che sognare non è un diritto di tutti, ma un privilegio. Perciò, il giovane Mamadou non aveva altra scelta se non intraprendere un viaggio della cui pericolosità in Africa si sa ancora troppo poco. E se si sa, non ci si vuole credere. Perché i sogni o la disperazione sono più forti. Per questo, con Matteo Garrone, si è deciso di proiettare il film "Io Capitano" in vari paesi africani: per informare ed evitare a



Mamadou Kouassi Pli Adama



Matteo Garrone



Seydou Sarr



Moustapha Fall

mani e piedi legati. Lì è dove vide cose inenarrabili e sentì grida che non potrà dimenticare, dove perse la voglia di vivere. Era solo un ragazzo, allora. O meglio, lo era stato. Era partito che era un ingenuo ragazzino col sogno di fare il calciatore, ma era diventato un sopravvissuto, un fantasma con un corpo stentato, un'anima di spavento e un cuore spento. Eppure, fu nell'abisso di sofferenza di quelle prigioni libiche che un uomo gli tese la mano per trascinarlo fuori, di nuovo alla luce lenitiva del sole, seppure come schiavo a costruire una fontana in un giardino nel deserto; ma soprattutto, gli restituì qualche zampillo di speranza e risanò le sue ferite; alcune, per lo meno. Finalmente, nel 2008, dopo tre anni in un inferno che il nostro stesso governo finanzia, riuscì ad arrivare in Italia, su un gommone spezzato in due, di nuovo in attesa di morire. Per fortuna, fu salvato dalla Guardia Costiera di Lampedusa: sopravvissuto una seconda o forse un'ennesima volta.

Attraversato il Mediterraneo - mare/vita ma anche mare/tomba, cimitero di decine di migliaia che non ce l'hanno fatta, ha avuto inizio per Mamadou una nuova vita, ma anche un nuovo trauma, quello dell'inaspettata solitudine in un mondo chiuso, quello dell'isolamento impostogli da chi si rifiutava di accettarne la presenza, da chi non voleva vederlo. Era diventato invisibile. In un certo senso, lo era anche per i familiari angosciati, che lo seppero è vivo solo dopo gli infiniti nove mesi che ci vollero perché la lettera da lui scritta al suo arrivo in Italia arrivasse in Africa. Qui fu definito migrante, extracomunitario, incasellato in diverse categorie, ma rimase invisibile come persona, come accade a tanti che vivono in Italia da anni, abbandonati a se stessi, addirittura senza che il governo sappia della loro esistenza, estremamente vulnerabili e dunque potenzialmente capaci di tutto. Basterebbe un'efficace politica di integrazione, per avere un maggior controllo su questi involontari, sfortunati fantasmi, e, di conseguenza, assicurare alla cittadinanza una maggiore sicurezza. Da invisibile, nel corso degli anni, Mamadou ha vagato per le strade di Roma, ha lavorato nelle campagne del sud, ha pianto per quella scelta fatta da un ragazzino che non c'era più, quell'ingenuo sognatore che si era illuso, da africano povero, di avere il diritto di partire alla scoperta di un altro continente, di quella Roma capita

tanti quel viaggio della morte.

Ma poi, una volta arrivati in quell'Occidente visto sugli schermi di televisioni e cellulari, tutti quei sogni si infrangono miseramente. Per Mamadou, l'Europa non si rivelò all'altezza delle sue aspettative di persona povera, sì, ma ancora ricca di umanità, nonostante tutto, e bisognosa di un futuro dignitoso. Se avesse saputo prima cosa avrebbe trovato qui, non sarebbe mai partito. È convinto, infatti, che chi conosce la realtà, o non parte o ritorna al proprio paese. Ma deve essere libero di farlo, libero di viaggiare, di vedere e conoscere, di capire prima di decidere se rimanere o tornare a casa. Così come tutti dovrebbero avere il diritto di restare a casa propria in pace, senza dover subire fame, guerre, persecuzioni o invasioni, allo stesso modo tutti dovrebbero avere il diritto di partire, di viaggiare in sicurezza, senza avere il 50% di possibilità di incontrare la morte. L'alternativa alle rotte di migrazione controllate dai trafficanti di esseri umani esiste ed è ciò per cui Mamadou si batte: canali di ingresso regolari e canali umanitari per chi scappa dalle guerre. Ora che, dopo anni, è riuscito ad integrarsi, porta avanti questa sua battaglia come membro del Centro Sociale di Caserta, un'associazione di cittadini che aiutano i migranti, anche insegnando loro la lingua italiana, che Mamadou parla benissimo (congiuntivi compresi!) e ritiene indispensabile per un'integrazione perfetta. A Caserta ha anche ritrovato il muratore che lo aveva preso con sé per costruire la fontana, l'uomo che gli ha insegnato a non abbattersi, a trovare sempre la forza di superare gli ostacoli. E insieme hanno pianto e fatto scivolare via qualche altro rivolo buio dell'immenso incubo che si portano dentro. Ma la principale terapia per Mamadou, ciò che dà senso a quanto ha patito, è la parola.

Privilegiato per essere sopravvissuto, forse accompagnato dal senso di colpa che avviluppa chi resta, si è fatto portavoce di persone che definisce spente, come se tutte fossero state fiaccolate, piccole luci che non ci sono più e che lui riaccende a parole ad ogni incontro di informazione e sensibilizzazione. Instancabilmente, invita soprattutto i giovani a diventare "capitani" capaci di cambiare il mondo e farlo diventare un luogo più giusto, aperto e accogliente, di cui essere orgogliosi. Proprio come lo sogna lui.





Daniel Vogelmann
L'orologio di papà
e altri ricordi



I lay down for more than
an hour looking at
the ceiling, with my hands
behind my head... the
point is that you arise
in me so many feelings
that you have taken
possession of my life.

"L'opposto della vita non è la morte, l'opposto dell'odio non è l'amore, ma l'opposto di tutto questo è l'indifferenza"

"Aspettare 10 ANNI e 87 GIORNI"

Chi dice che la storia non interessi i ragazzi, tutti concentrati come sono, a vivere il loro presente attraverso i social, non è detto che abbia ragione. Per smentire questa convinzione corrente può bastare un approccio diverso, meno convenzionale, magari utilizzando un linguaggio più prossimo a noi giovani e cioè la musica. Questo è stato lo scopo che ha portato a scuola, lunedì 6 maggio, la musicista Letizia Fuochi. Letizia, oltre che essere una brava cantautrice, collabora con l'Istituto Storico Toscano della Resistenza e dell'Età contemporanea. Questo istituto è un luogo in cui si celebrano delle memorie. Letizia, con il suo laboratorio dal titolo che non si presta a

mantenere vivo ciò che al singolo può essere sfuggito. Grazie alle storie che ci ha raccontato, alcune realmente accadute a Firenze in tempi drammatici, come nel periodo delle leggi razziali, con la storia di Schulim Vogelmann, oppure la vicenda di un piccolo "eroe" soprannominato Burgasso durante la Liberazione di Firenze, o ancora storie di fantasia, ma significative sul piano sociale, inframezzandole con brani musicali come "Li vidi tornare" di Luigi Tenco o con citazioni d'impatto come "non ci sono poteri buoni" di De André, Letizia ha voluto condividere con noi l'idea che siamo comunque parte della storia.

sa che noi, di solito, siamo abituati a fotografare con una memoria esterna. Quante cose, di quello che vediamo e ascoltiamo, siamo capaci di trattenere? Allora gli esseri umani si sono inventati qualcosa per cercare di condividere e tramandare attraverso la voce, qualcosa che possa rimanere anche nel tempo. Storie, leggende e canzoni sono la forma più grande di tradizione orale. Letizia ha concluso mostrandoci alcuni oggetti simbolo, oltre alla sua chitarra classica, tra cui un libro di racconti e un paio di partiture con delle annotazioni per il suo intervento in classe.

Incontro con Letizia Fuochi

La storia siamo noi

equivoci, "La storia siamo noi", ha voluto farci riflettere sulla differenza tra memoria e ricordo.

La memoria ha un carattere collettivo, ovvero i ricordi di più persone possono formare la memoria ed è attraverso di essa che si può



Da cui l'importanza della partecipazione, del senso di responsabilità e di consapevolezza per non rimanere in silenzio di fronte ai problemi del mondo.

Far parte della storia significa ricordare, fotografare con la memoria e con gli occhi qualche [...] Alcuni ricordi si fissano nella memoria, altri svaniscono. Quelli che rimangono sono spesso marginali, ma sono anche le tessere con cui è forse possibile fare un bilancio della propria vita o quantomeno ripercorrerla. Con i suoi ricordi, raccontati poeticamente, Daniel Vogelmann condivide con il lettore una visione compassionevole dell'esistenza. [...]

Ci ha salutato con questa citazione di Elie Wiesel, premio Nobel per la pace, *"L'opposto della vita non è la morte, l'opposto dell'odio non è l'amore, ma l'opposto di tutto questo è l'indifferenza"*.



Articolo: Hanna Kurul, 5TM, Marco Pastanella, 5TE, Prof.ssa Monica Meini Grafica: Redazione

Il giorno 11 aprile 2024 la classe 3TMO è stata alle Murate per una visita a un mostra fotografica di Luisa Menazzi Moretti presso la RFK Robert F. Kennedy International House of Human Rights.

La mostra era composta da 17 fotografie e 9 testi tratti da dichiarazioni, poesie e ultime parole dei condannati a morte in Texas.

Queste storie e foto hanno suscitato in noi allieve e allievi diverse emozioni: paura, ribrezzo, tristezza e rabbia. Il titolo della mostra "Ten Years and Eighty-seven Days" deriva dalla durata che ogni prigioniero aspetta in media nel braccio della morte prima di essere giustiziato. Un tempo infinito e senza speranza.

Questa mostra ci ha fat-

to riflettere molto, suscitando domande come: "Come si può uccidere una persona e pensare di avere ragione?", "Come fai a trattare un'altra persona come un animale?".

Tutti gli studenti pensavano le stesse cose ed erano d'accordo sul fatto che ci sono altre strade per punire le persone e preferiscono vivere in un paese come il nostro anziché in un paese in cui nessuno si sente al sicuro e si gira per strada armati. Perché, come ha spiegato la fotografa Luisa Menazzi Moretti, che ha vissuto in Texas, lì tutti girano armati a vista sia per essere sicuri, ma soprattutto per far capire che "non si cercano problemi".

La fotografa durante la visita ha spiegato che, dopo un tentativo di evasione nel '99, le condi-

zioni dei carcerati sono peggiorate drasticamente perché ora vivono in completa solitudine in una cella di due metri per tre, possono uscire dalla cella, la cui porta è di alluminio, al massimo due volte alla settimana, sempre in solitudine. Possono uscire solo in un piccolo cortile con le pareti alte sette metri circa. Se si comportano bene, secondo le regole, e se possono permetterselo economicamente, gli viene concesso di tenere una radiolina per avere un contatto con l'esterno.

Se ricevono parenti o amici, le visite possono avvenire solo senza contatto fisico, attraverso un vetro e la cornetta di un telefono.

Essendo per molti anni rinchiusi in solitudine, alcuni reclusi diventano folli e irosi, quindi vengono riempiti di se-

dativi e antidepressivi e sono trattati, alla fine, come animali.

Una della frasi di un detenuto nel braccio della morte che più ci ha colpito, riportata nella mostra, è questa: "Una persona deve tenere impegnata la propria mente. Se non la usi, la perdi."

Alla fine della mostra è stato proposto alla classe un gioco di ruolo per decidere la pena di un finto sospettato. Gli studenti sono partiti dalla sola traccia della storia e poi si sono divisi in tre gruppi: la polizia (che cercava prove e di scoprire come si erano svolti i fatti), la difesa e la giuria, che alla fine ha dichiarato il sospettato non giudicabile per mancanza di prove certe.

Articolo: Nour Ismael Badr, Elisa Montecchi, Sabina Tontoli, 3TM Grafica: Redazione



it sure
is beautiful to see
the blue sky

Feel the fresh crispy air during the winter days!

I.M.I Internati Militari

Giornata di Premiazione!

Concorso Giovanni Grillo

Nona edizione del Concorso Nazionale Premio Giovanni Grillo, realizzato dalla Fondazione Premio Giovanni Grillo, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e del merito - Direzione Generale per lo Studente, l'Inclusione e l'Orientamento Scolastico, in ricordo degli Internati Militari Italiani, dal titolo: "Memoria: bene comune della nazione e fulcro di un rinnovato impegno sociale".

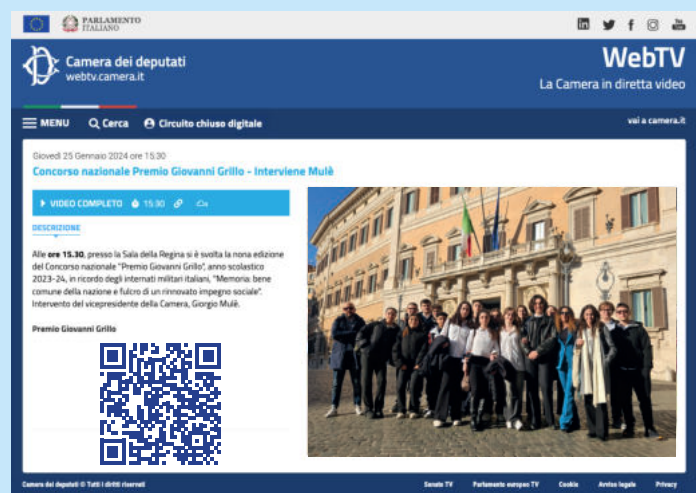
Titolo del corto: "Liberi di Scegliere". Premio vinto: miglior lavoro realizzato in ambito nazionale per le Scuole Secondarie di Secondo Grado, in ex aequo con il cortometraggio realizzato dalla classe 5A dell'IIT Camillo RONDANI di Parma.

Abbiamo avuto la fortuna di vivere questa esperienza grazie a un progetto sugli Internati Militari iniziato con la professoressa Laura Sciortino. Ci siamo impegnati a trovare informazioni su questo tema che ci ha permesso di imparare molto in un ambito in cui molti di noi non sapevano quasi niente.

Grazie alla professoressa Laura Sciortino abbiamo potuto intervistare Marco Giorgio Gargini, che ci ha raccontato la storia di suo nonno Giorgio Gargini, deportato a Dortmund durante questo tragico periodo.

Il lavoro è stato molto complicato e pieno di difficoltà ma il premio è valso tutta la fatica.

Duccio Innocenti, Andrea Fratini, 4E



... "emozioni!" ...

Il 25 Gennaio 2024 la mia classe è andata a Montecitorio per la premiazione del Concorso del Premio Giovanni Grillo a cui abbiamo partecipato e vinto.

Arrivare davanti alla sede della Camera dei Deputati mi ha un po' intimidita per l'importanza del luogo e del nostro intervento.

Una volta entrati, abbiamo salito le scale con il tappeto rosso e ad ogni scalino sentivo l'ansia della responsabilità crescere in me. Entrare nella Camera dei Deputati e vedere i 550 studenti, i professori, i direttori della Rai, la rappresentante del Ministero dell'Istruzione e del Merito e il generale dell'Aeronautica Militare è stata un'emozione unica.

Tenere un discorso davanti a così tante persone è stata una grande prova che mi ha aiutata ad avere un po' più di sicurezza in me stessa.

Viviana Fallani

L'esperienza che si è vissuta a Roma è stata bella e emozionante, ma soprattutto importante perché entrare nella Camera dei Deputati, per dei ragazzi di 17 anni ha un valore importante.

Giada Gragnoli

Esperienza bellissima e il luogo dove si è svolta la premiazione molto importante per la nostra età.

Rosmary Giachi

È stata un'esperienza molto bella, all'inizio magari non riuscivo a capire come svolgere questo video, siamo partiti da un foglio bianco ma piano piano lo abbiamo riempito con tante idee. Quando abbiamo scoperto di aver vinto siamo andati a Roma nella Camera dei Deputati dove ci hanno spiegato l'importanza di partecipare e di ricordare la memoria degli Internati Militari.

Aver ricevuto questo premio ci ha permesso di capire che nonostante siamo ragazzi possiamo fare molto e dimostrare che con l'impegno, la volontà e il gioco di squadra possiamo arrivare molto avanti come in questo caso.

Aurora Palatresi

Appena entrati nella Sala Regina della Camera dei Deputati, ho iniziato a sentire un po' di nervosismo che dopo poco però è sceso. Si respirava una bella atmosfera, soprattutto per la grande quantità di ragazzi che alleggerivano quel momento. Essendo stati gli ultimi ad essere chiamati, ho avuto modo di vedere i lavori delle altre scuole, a parer mio dei bei lavori, per poi essere fiero di quel che la nostra classe aveva fatto.

Alla fine della premiazione un nostro compagno è stato intervistato per il Tg regionale. Questo ci ha reso orgogliosi di tutto il lavoro del processo che c'è stato dietro al corto.

Roberto Guidarelli

Articolo, grafica: Andrea Fratini, Duccio Innocenti, Roberto Guidarelli, 4E, Redazione Prof.ssa Laura Sciortino Foto: 4E

Testimonianze
sulla
Seconda Guerra
Mondiale e
la **Resistenza**.
Racconti
di familiari
e conoscenti

Durante la Seconda Guerra Mondiale il mio bisnonno da parte paterna proveniva da una famiglia di agricoltori che possedeva una fattoria con fienile. Un giorno una bomba cadde proprio sul fienile, nessuno si fece male ma l'accaduto terrorizzò il mio bisnonno. (Giulio)

La mia nonna paterna, Renata, abitava a Valluciole, in provincia di Stia. Il 13 aprile 1944, per alcuni motivi, lei non andò a scuola, salvandosi così dall'eccidio. Nel pomeriggio del 12 aprile 1944 tre SS travestite da partigiani furono scoperte: due tedeschi furono uccisi ed abbandonati nell'auto, mentre il terzo riuscì a fuggire. La rappresentazione fu terribile: il 13 aprile reparti italiani e tedeschi investirono la zona con quella che sarà la prima strage di civili in Toscana. Tutt'ora si ignora il numero complessivo delle vittime, ma quel che è certo è che al tramonto del 14 aprile Valluciole non esisteva più: intere famiglie erano state distrutte, le case incendiate, e i cadaveri più di cento tra donne, bambini e anziani restavano abbandonati tra le macerie. Il mio bisnonno Sabatino, antifascista, è stato deportato in un lager in Germania ed è rimasto lì all'incirca due anni. La mia bisnonna lo credeva morto, ma un giorno, quando la guerra era finita, lui tornò a casa: all'inizio la mia bisnonna non lo riconobbe, perché pesava supergiù 40 kg ed era tornato dalla Germania a piedi. Il viaggio era stato duro ed era durato all'incirca un mese. Durante il viaggio videro una capra e la cucinarono in un bidone abbandonato lungo la strada. Quando il mio bisnonno tornò a casa vide anche l'uomo che forse lo aveva denunciato ai tedeschi. (Giulia)



Quando era un ragazzino, mio nonno ha sempre aiutato gli ebrei nascondendoli nel nostro rifugio. Un giorno mi ha raccontato che alcuni soldati tedeschi avevano bussato alla porta della fattoria dove viveva. La mamma di mio nonno aprì anche se spaventata perché sapeva che erano lì per cercare ebrei. Mio nonno intanto provò a uscire di casa: mia mamma disse ai tedeschi che lui era un ragazzino vivace e che voleva sempre uscire per giocare con il pallone; i tedeschi accettarono, ma a condizione che il bambino giocasse con due di loro. Intanto però mio nonno doveva trovare il modo di avvertire gli ebrei che erano fuori dal rifugio, quindi fece uscire dal campo la palla e andò giù per avvertire le persone che erano lì. Dopo mio nonno tornò su e continuò a giocare. A fine serata i tedeschi andarono via e così mio nonno salvò un gruppo di ebrei. (Niccolò)

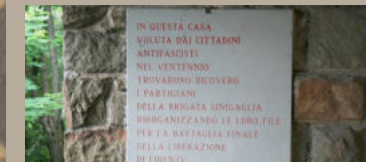
Vi racconterò una storia che è accaduta a una signora anziana. Lei era un'infermiera che lavorava fuori Firenze durante la Seconda Guerra Mondiale, nascondeva molti medicinali senza che nessuno se ne accorgesse per poter aiutare alcuni ebrei che vivevano nella sua casa, in particolare una donna con i suoi due figli. Per fortuna i tedeschi non scoprirono mai questo nascondiglio, anche se la signora Graziella una volta ebbe molta paura, quando i tedeschi entrarono nella sua casa, tanto da svenire e dover essere portata in ospedale. (Daleska)

I tedeschi entrarono in casa di mia nonna e si misero a tavola obbligando la mia bisnonna a cucinare con un bastone e prima di andare via le rubarono il poco d'oro che avevano in casa. I tedeschi cercavano le donne per fargli violenza: il padre di un amico di mia nonna nascose lei e le sue sorelle dentro il forno per non farle trovare. (Daniele)



Carla è una signora di ottant'anni, amica di mia nonna Varna. All'epoca della Seconda Guerra Mondiale aveva poco più di cinque anni e abitava a Balatro Rosso, un piccolo borgo sopra l'Antella con sua mamma, i suoi fratelli gemelli di tre anni e suo nonno Primo. Per cena in tempo di guerra in quella casa mangiavano solo fagioli, così Carla, stufa di quei fagioli, una sera cominciò a piangere e a battere i piedi. Suo nonno Primo la prese in braccio e la portò davanti alla finestra della cucina che dava sulla collina di Fonte Santa e con molta calma le raccontò che là c'era una piccola casina tra i boschi dove si rifugiavano i partigiani e tra loro c'era anche la brigata Sinigaglia, il cui coraggioso comandante stava organizzando la lotta per la libertà. A breve la guerra sarebbe finita, quindi doveva solo stringere i denti per un altro po' di tempo e presto al posto dei fagioli avrebbe mangiato qualcosa di più buono. Carla ascoltò con molta attenzione il nonno che come lei in quel momento aveva gli occhi lucidi e lo abbracciò forte e poi corse al suo posto a tavola a mangiare quel piatto di fagioli.

Bruno era il mio bisnonno materno e aveva poco più di diciott'anni quando con suo fratello Alvaro di tre anni più piccolo, per non farsi prendere dai tedeschi, scappò di casa. La loro fuga durò diversi giorni, un po' a piedi e un po' con mezzi di fortuna, e riuscirono ad arrivare fino in Emilia Romagna dove furono ospitati da una famiglia di contadini che aveva cinque figli piccoli. In cambio di un nascondiglio e di qualcosa da mangiare, mio nonno e suo fratello lavorarono con loro nei campi, ma nonostante le premure e la gentilezza di quella famiglia il mio bisnonno aveva tanta paura e nostalgia di casa e si sentiva tanto responsabile nei confronti del fratello minore. Una sera all'improvviso entrarono nella cascina quattro soldati tedeschi per prendere del vino e del cibo, fortunatamente il mio bisnonno e suo fratello riuscirono a salire al piano di sopra e a buttarsi dalla finestra che dava sulla concimaia e scapparono per i campi. Quando tornarono a casa nel paese di Reggello erano molto provati e scarni tanto che la loro mamma Adele quando li vide non li riconobbe subito. (Lapo)



FINZIONI

Progetto del Prof. Angelo Vocino
Articolo e grafica: Mattia Codecà,
Viviana Fallani, 4E
Illustrazione: Mattia Codecà, 4E
Foto: Jacopo Sanchez, 4E,
Francesco Burberi, 5E



Vi siete mai chiesti cosa si prova a prendere parte alla realizzazione completa di un cortometraggio? Noi no, ma grazie al progetto "Finzioni Reali", abbiamo avuto una risposta e ci siamo calati completamente nei panni di sceneggiatori, attori ed operatori per dare vita ad un nostro personale cortometraggio.

L'esperienza è iniziata quando i professori delle classi dell'indirizzo di "Cultura e Spettacolo" dello scorso anno hanno portato gli studenti a vedere, "Ladri di Biciclette" il film capostipite del neo-realismo italiano. A seguito della proiezione è stato chiesto agli alunni di scrivere una recensione della pellicola e, proprio in base a questa, sono stati scelti i partecipanti al progetto "Finzioni Reali".

Dopo pochi mesi è iniziata la vera fase di lavorazione al progetto e ci siamo divisi in gruppi: sceneggiatori, attori, tecnici ed organizzatori. Ogni gruppo ha iniziato ad approfondire il settore d'interesse, quindi, mentre i tecnici imparavano ad usare l'attrezzatura e ad apprendere il funzionamento di luci, microfoni e macchine da presa, gli sceneggiatori iniziavano a scrivere la storia. Tra i vari incontri di sceneggiatura, è emersa la voglia di raccontare la diversità del tessuto sociale presente nella zona urbana della nostra scuola e, proprio su quella strada, abbiamo proseguito. Così è stata inventata la protagonista Anna, una

REALI

ragazza figlia di un notaio che su pressione della famiglia studia al liceo classico, al conservatorio di musica e dovrà iscriversi all'università di giurisprudenza per seguire le orme del padre. E la coprotagonista Francesca: una ragazza che viene da un contesto sociale totalmente diverso da quello di Anna. Sua madre lavora tutto il giorno per una paga misera, suo padre non è più presente in casa e a lei spetta di badare ai suoi fratellini ed aiutare la sua famiglia. Le due ragazze si incontrano e scoprono di non essere poi così diverse.

Grazie all'aiuto esperto della cooperativa "Il Girasole", che da anni si occupa di promuovere il benessere della comunità, specialmente in territori con forti disagi sociali come il nostro, abbiamo esplorato e riscoperto il quartiere dove ogni mattina ci ritroviamo a stare insieme. Passando da un parco a una via, abbiamo cercato ed individuato le *location* perfette per il nostro cortometraggio.

Una volta delineata la storia, ci siamo messi all'opera sotto l'occhio esperto di "The Factory". "The Factory PRD" è una società di produzione cinematografica particolarmente giovane, ma già molto attiva, che ci ha aiutato nella realizzazione completa del progetto. Abbiamo scritto la

sceneggiatura finale e ci siamo messi subito a lavoro. Avevamo preventivato 3 giorni di riprese... poveri illusi! Ovviamente abbiamo incontrato avversità di ogni tipo, da fisiologiche a metereologiche, ma nonostante tutto ci siamo fatti forza e in 5 giorni abbiamo portato a termine la ripresa delle scene. Ci siamo poi buttati sul montaggio del prodotto finale, sempre sotto la guida di "The Factory". Abbiamo suddiviso il lavoro in gruppi e ognuno ha lavorato al montaggio di una o più scene che, unite, complete di tagli, transizioni, colonna sonora ed effetti, hanno creato il cortometraggio vero e proprio. Alla fine, dopo interminabili ore di lavoro e risate a crepapelle di anche 30 minuti consecutivi, quasi non riuscivamo a credere di essere stati in grado di realizzare un prodotto del genere.

Una volta terminata la fase di montaggio, abbiamo atteso la validazione del cortometraggio da parte del Ministero. Una volta ottenuta, è stato possibile procedere alla proiezione sui siti scolastici e in pubblico, tenuta il 15 Gennaio al Cinema "La Compagnia". Durante quell'evento sono stati proiettati i cortometraggi prodotti

da "TheFactory": "The Dreamers Rock", presentato dall'Istituto Comprensivo Statale Gandhi, "La scelta di Akram", dell'Istituto d'Istruzione Superiore Sasseti Peruzzi ed infine il nostro: "Questione d'incontri". Tutti noi che abbiamo lavorato al prodotto audiovisivo abbiamo sentito un forte senso di orgoglio nel vedere il nostro cortometraggio proiettato sullo stesso schermo che ogni settimana vede proiettate pellicole di Scorsese, Godard, Fellini e altri grandi nomi del cinema mondiale.

Questo a dimostrazione delle possibilità infinite che i mezzi di oggi offrono a chi, come noi, è appassionato di cinema, ma non solo. Fino a 30 anni fa sarebbe stato impensabile per un gruppetto di ragazzi in età adolescenziale sperare di vedere un loro prodotto proiettato all'interno di un cinema. Ma oggi non è così; la realizzazione di questo cortometraggio ha rappresentato, per noi studenti, l'occasione per riscoprire la magia del cinema, ma soprattutto di sentirla più nostra.




Prof.ssa Laura Sciortino
Articolo: Francesco Burberi,
Giacomo Cellerini Girgenti,
Maxwell Passaro, Giulio Pianiri,
Matteo Pianiri, 5E
Grafica: Francesco Burberi, 5E
Foto: Giacomo Cellerini Girgenti, 5E



PREMIO CLAUDIO CARABBA

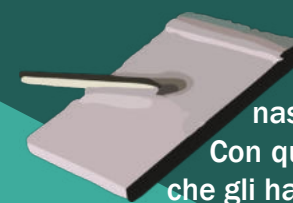
Durante la primavera dello scorso anno, in quanto studenti dell'indirizzo Cultura e Spettacolo del "Cellini-Tornabuoni", abbiamo partecipato al "Premio Claudio Carabba", una iniziativa dedicata al critico cinematografico ed intellettuale fiorentino, scomparso nel 2020. Il premio bandito dal programma regionale di Fondazione Sistema Toscana "Lanterne Magiche", in collaborazione con "Spazio Alfieri", affida agli studenti partecipanti il compito di scrivere la recensione di un film. Il concorso è quindi interamente rivolto ai giovani con lo scopo di farli avvicinare alla critica cinematografica. Il Premio Carabba è stata un'esperienza veramente entusiasmante. Il progetto è durato due mesi. Avevamo un appuntamento fisso allo spazio Alfieri di Firenze una volta a settimana, per un totale di 7 incontri, durante i quali è stato possibile vedere altrettanti lungometraggi, appartenenti alla stagione cinematografica appena conclusa e non solo. In seguito, bisognava recensire un film a scelta tra quelli proposti. Il testo, proprio come un vero articolo giornalistico, doveva seguire dei precisi parametri e noi dovevamo stare attenti a rispettarli tutti.

L'esperienza, per quanto lunga e faticosa, ci ha permesso di scoprire cosa vuol dire parlare davvero di cinema: allenamento visivo durante le proiezioni e capacità comunicativa. È stato bello vedere i film non da un punto di vista passivo, ma come spettatori attivi che guardano le proiezioni con uno sguardo critico, concentrandoci su aspetti a cui prima avremmo dedicato uno sguardo superficiale. Il compito del critico è difficile, serve un occhio oggettivo e che sappia raccontare in poche righe tutto quello che riguarda la pellicola. I vari titoli proposti in rassegna erano tutti molto interessanti e, alla fine dei conti, l'esperienza è stata entusiasmante. Certamente, non dimenticheremo le serate trascorse insieme a compagni di classe e della scuola a discutere di cinema tra una risata e l'altra.



Tra i titoli in rassegna Francesco Burberi e Giacomo Cellerini hanno scelto di recensire "Strade Perdute" di David Lynch, crime-thriller che ci porta a dubitare in continuazione dell'esistenza o meno di personaggi, di luoghi e di situazioni, creando un risvolto psicologico sia ai protagonisti che agli spettatori.

Giulio Pianiri ha invece scelto "Le vele scarlatte" di Pietro Marcello, colpito dalla scoperta dei tanti significati che si celavano dietro l'utilizzo dei colori, fra tutti le varie sfumature di rosso per esprimere l'amore.



"Gli orsi non esistono", di Jafar Panahi, ha catturato l'attenzione di Matteo Pianiri. Un film leggero, molto godibile alla visione ma che dietro questa leggerezza, nasconde questioni del tutto opposte e di estrema gravità.

Con questa recensione Matteo ha ricevuto una menzione speciale da parte della giuria che gli ha permesso di avere l'accesso gratuito per altri film.


MOSTRA INTERNAZIONALE
D'ARTE CINEMATOGRAFICA
LA BIENNALE DI VENEZIA

Tra noi c'è stato anche il vincitore del premio, Giacomo Cellerini Girgenti, che ha avuto l'opportunità di partecipare alla 80° Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia questo settembre. Come Giacomo ha dichiarato in un recente confronto con i futuri partecipanti al premio,

"è fondamentale per me concentrarsi sul film che si sceglie di recensire, visionarlo più volte cercare di carpirne ogni singolo dettaglio. Ogni messaggio che ci vuole mandare il regista deve essere uno spunto per riflettere e reinterpretare la pellicola secondo la nostra personalissima visione".

L'esperienza non è solamente viverci il festival, è la condivisione della passione per il cinema, è lo scambiare opinioni con altri "critici" di ogni età e provenienza per rinnovare il proprio pensiero.



100 years

WALT DISNEY
Pictures



La "Walt Disney" prende il nome da Walt che è stato animatore, imprenditore, produttore cinematografico, regista e doppiatore statunitense.

Walt è morto il 15 dicembre 1966 all'età di 65 anni a Los Angeles, California ed ha lasciato centinaia di milioni di dollari in eredità ai suoi discendenti.

Nell'estate del 1923 Wald raggiunse suo fratello Roy in California e insieme fondarono una nuova azienda con il nome "Disney".

Con 26 Premi Oscar su 59 candidature Walt Disney è la persona più premiata della storia del cinema. Dal 1932 al 1969 ha ottenuto 22 Oscar competitivi, 3 Oscar onorari.

Nel 1937 Walt realizza il suo primo lungometraggio: "Biancaneve e i sette nani", cui seguono "Pinocchio", poco apprezzato dal pubblico e dalla critica, e "Fantasia".



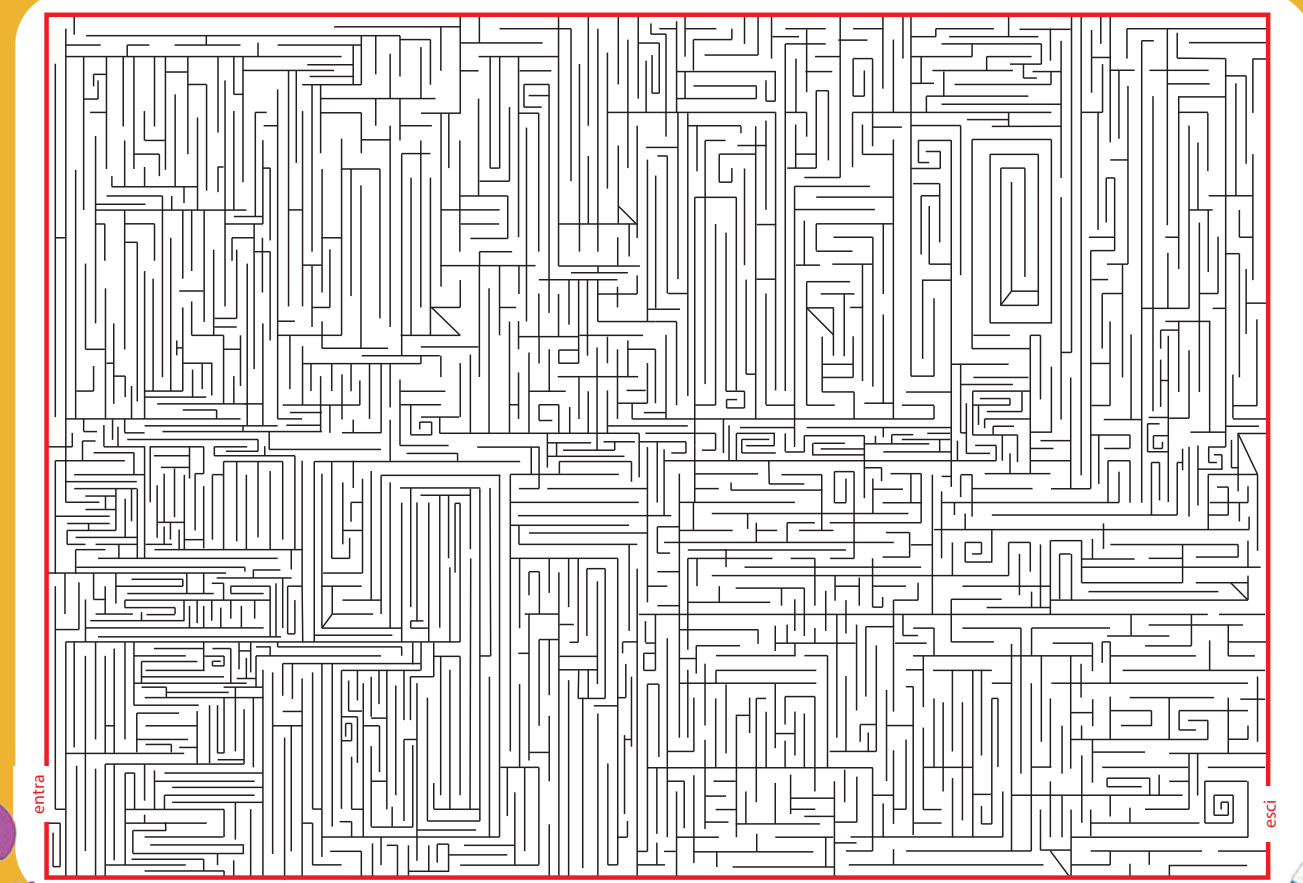
Cruci CelTor: Johan Joel Cisneros, 2E, Prof.ssa Laura Sciortino

- Down**
- You wear it to protect your head.
 - An unexpected event, often due to carelessness, that has undesirable consequences.
 - To slide on a slippery surface.
 - Physical injury to people or things (environment).
 - A cut or hole in the flesh caused by a weapon.
 - A situation involving exposure to danger.
 - A potential source of harm.
 - Physical damage to part of the body.
 - An event that didn't harm anyone but could have.
 - The state of being free from injuries or illness.
 - Cause someone to feel physical or emotional pain.
 - Suddenly and unintentionally go down on the ground.

- Across**
- To evaluate or estimate a risk.
 - Try to prevent something from happening.
 - To know or say what a hazard is.
 - Take care of something or someone.
 - physical harm caused to an object.
 - Measures taken to prevent dangerous situations.
 - An injury caused by fire or extreme heat.
 - A duty to take care of something so that you may be blamed if something goes wrong.
 - The condition of being protected from danger, risk or injury.
 - Causing harm, dangerous.



Alice's Curious Labyrinth



Labirinto: Annlys Siryac, 2DT

...le Stelle dello Zodiaco...

... gli artisti che regalano emozioni...

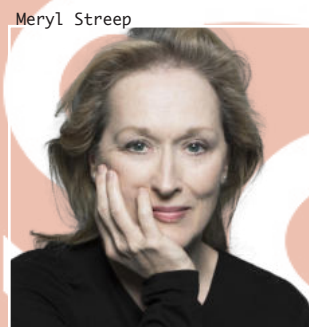
L' **ARIETE**, dominato dal pianeta Marte, è rinomato per lo spirito d'iniziativa, l'audacia, l'entusiasmo e per le idee che troveranno spazio immediato nella pratica. La sua creatività, unica e nuova, coinvolgerà nell'immediato chiunque abbia la sua stessa frizzante energia.

Leader e trascinatore, seguirà quasi esclusivamente progetti che lo porteranno a grandi e alte missioni e il lavoro sarà eseguito in maniera eccellente e grandiosa!



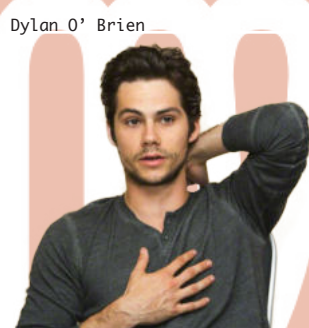
Il **TORO** ama crogiolarsi, oziare, molto facilmente avrà bisogno di un aiuto per partire, avrà bisogno di creare una base che dia sicurezza e stabilità alle sue idee che porterà avanti con grande tenacia e costanza, senza mai stancarsi o lamentarsi e con la certezza che arriveranno risultati anche sul piano materiale ed economico. Sono ottimi talenti nella cucina, amano il buon cibo di qualità e potranno esprimersi anche con tutto ciò che riguarda la natura e la bellezza dell'ambiente.

Quale miglior segno se non i **GEMELLI**, dominati da Mercurio, sapranno raccontare al mondo cosa vuol dire essere creativi?! Ottimi scrittori ed eccellenti narratori, il loro talento si manifesterà anche per i servizi pubblici come la tv e la radio dove non mancheranno di grande dialettica e di pensieri sempre giovani, moderni, stimolanti e anche un po' frenetici. Curiosi e amanti della conoscenza, vi stupiranno anche per la loro simpatia e allegria. Ottimi giornalisti e interlocutori.



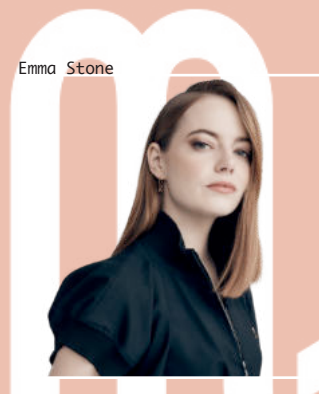
Eccoli qui quelli del **CANCRO**: ballerini, musicisti, pittori, gli artisti dello zodiaco! In dono per loro una grandissima sensibilità, empatia, la capacità di immergersi nelle emozioni e la perfezione nel trasformarle in arte. Spesso molto lenti e accurati, il bisogno di essere creativi è così legato a questo segno da sceglierlo anche come lavoro. Amanti delle cose belle e preziose, doneranno al mondo uno spazio libero di espressione di sé. A volte malinconici e nostalgici, eseguiranno progetti creativi con grande maestria.

Date un palcoscenico ad un **LEONE** e vi farà vedere come essere creativi! Lanciati e votati per il teatro, ma anche per molte altre forme artistiche, avranno però sempre bisogno di essere riconosciuti, acclamati, applauditi e visti. La vivacità con cui si esprimeranno lasceranno a bocca aperta il loro seguito. Generosi e focosi, si faranno notare in mezzo a mille persone. Donatori di brillante gioia ed esuberanza, avranno successo e stimatori.



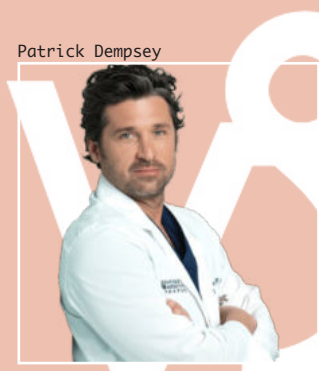
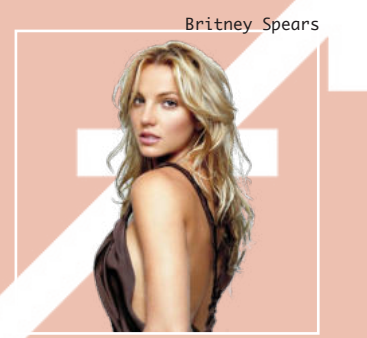
Il segno di terra della **VERGINE**, così come il Toro, avrà bisogno di essere spinto e stimolato, la sua creatività mirerà al dettaglio, al metodo, con occhi pronti a notare imperfezioni e difetti, questo potrebbe diventare il loro limite se non si lasceranno abbastanza andare al flusso generatore delle proprie idee. Ameranno manifestarsi attraverso creazioni che hanno a che fare con il servizio, con l'aiuto pratico per gli altri, con umiltà e senso del dovere.

Gli esteti della **BILANCIA**, ameranno la bellezza, l'armonia e l'equilibrio in tutto ciò che faranno. Porteranno nel mondo una creatività morbida, delicata, elegante e sublime. Ottimi grafici e fumettisti, la loro arte sottolineerà sensibilità e capacità estetica, prediligeranno colori pastello e tenui sfumature, sicuramente non troverete mai volgarità d'animo, grossolanità e sguaiataggine in tutto quello che faranno.



Portati anch'essi ad una nota capacità d'immersione negli stati emotivi, quelli dello **SCORPIONE** con grande intelligenza intuitiva potranno invitarvi ad usare l'arte e la creatività per scopi mistici, contemplativi ed ascetici. La loro capacità nel preferire il lavoro solitario anziché di gruppo, farà emergere una qualità artistica molto individuale. Ottimi interpreti nella pittura e nella danza, la loro arte sarà destinata ad un sicuro successo.

Avventuroso e sempre in cerca di nuove esperienze, è l'artista viaggiatore che promuoverà la sua creatività attraverso sogni e ideali. Movimentato ed energico, il **SAGITTARIO** sentirà l'esigenza di esprimersi in maniera simpatica divertendosi sempre. Il suo essere giocoso farà compagnia ad uno spiccato senso dell'umorismo e al carisma magnetico e seduttivo. Sempre positivi ed ottimisti, arriveranno con grande slancio ai successi.



Il **CAPRICORNO**, dominato dal pianeta Saturno, ha un'abilità nel prendere distacco dalle emozioni, a volte un po' freddo e introspettivo, vivrà l'arte e il suo essere creativo come fonte di meditazione e di viaggio in solitario. Famosi per raggiungere grandi obiettivi spesso in età matura, useranno un tipo di creatività analitica, precisa, votata alla costruzione e alla struttura dei progetti che eseguiranno in modo responsabile e con grande disciplina.

Gli inventori, i trasgressivi delle regole, dominati da Urano, gli **ACQUARIO** sceglieranno sempre l'arte libera e mai la tradizione. Si comporteranno con anticonformismo e con grande stravaganza facendo anche possibilmente uso delle migliori nuove tecnologie. Le loro idee strabilianti saranno sempre originali, proiettate nel futuro e intrise del loro senso umanitario, porteranno a tutti noi benefici e giovamento che ricorderemo per i secoli nei secoli!



Romantici, dolci, sensibili, con ottime qualità di ascolto e del sentire, anche qui troviamo gli artisti musicali, i poeti, i romanzieri. Guai per un **PESCI** che non riesce a trasformare ciò che sente in arte, la loro bellezza è proprio la capacità di amorevolezza e completezza con il mondo intero. Esseri puri e delicati, sensitivi e percettivi, saranno capaci di meravigliarvi per la loro capacità di amare in modo totalitario e incondizionato, che verrà riportato in tutte le loro opere creative e forme d'arte.

