



[fu-tù-ro]
agg. Che sarà o verrà in seguito; che, rispetto al presente,
deve ancora avvenire.
s. m. Il tempo che verrà o gli avvenimenti che in esso
si succederanno, nel tempo avvenire.

Indice

I Corponauti | scrittura creativa.....6

Introduzione alla scrittura creativa..... 15

TEOGONIA..... 18

Cinque forme 23

Storia di un futuro 28

«Io», Ditonellapiaga | recensione 30

L'Odissea di Nolan | saggistica..... 32

Maratonina Città di Udine: tra territorio e internazionalità | intervista 48

Barcellona - Molto più che una metropoli | reportage..... 54

No Good, *Fatti di Cronaca* e irriverenza | intervista 63

Panem è più vicino di quanto pensiamo | recensione 68

Monte Sole, tra memoria e futuro.
La liberazione d'Italia narrata da chi la vive | intervista..... 72

Il futuro in cenere:
perché abbiamo ancora bisogno di *Fahrenheit 451* | recensione..... 76

«E dove ci dovremmo innamorare, con sti colori da penitenziario?» | recensione 78

Il futuro costruito con la pellicola | recensione 81

Fabio Viola: tra gamification e arte | saggistica 83

Project Hail Mary: il futuro ha il volto dell'altro | recensione 87

Q&A - Primo Numero 90

Bibliografia 92

I Corponauti

Margherita Moretti - Luna

L'alba (XIV a.C)

Il sole è da poco sorto all'orizzonte e le calde luci dell'alba si riflettono sul levigato specchio d'acqua.
La nave di Argo è pronta a salpare dal molo di lolco.
Al comando Giasone, affiancato da un numeroso equipaggio, il più eterogeneo che la mitologia greca ricorderà.
Un lungo viaggio pieno di sfide che selezionerà i più resilienti.
Le Simplegadi, due scogliere che, scontrandosi improvvisamente, stritolano chiunque vi passi in mezzo.
Ad aspettare gli audaci avventurieri c'è un drago che non chiude mai occhio, pronto a proteggere l'ambito premio.
Non oro, non gemme preziose, ma un tesoro che esprime un giudizio da pronunciare su sé stessi ancor prima di essere conquistato.

Il vello d'oro: la pelle di un ariete leggendario, custodita all'altro capo del mondo conosciuto.
Il vello d'oro: la prova che gli argonauti meritano la gloria e il trono, il nome che la storia darà loro.

Costruire di Niccolò Fabi

La mattina (1492)

Il sole è ormai alto sopra la linea dell'orizzonte e le accecanti luci mattutine hanno già scaldato la levigata superficie dell'acqua.
Le tre caravelle sono pronte a salpare dal porto di Palos de la Frontera.
Al comando Colombo, affiancato da un numeroso equipaggio. Questa volta non è una spedizione di conquista, bensì una fragile scommessa.
Un lungo viaggio pieno di sfide che selezionerà i più resilienti.
Ad aspettare gli audaci avventurieri c'è un oceano infinito e rotte mai percorse prima.
Questa volta, tuttavia, il viaggio verso l'ignoto è arricchito di moderni strumenti per orientarsi nella navigazione dell'inesplorato oceano.
Ad aspettare Colombo, come premio, un titolo di viceré e ammiraglio di tutte le terre scoperte

Il vello d'oro: ciò che si ottiene senza cercare.
Il vello d'oro: l'idea che ogni terra emersa sia qualcosa da colonizzare e rivendicare, ancor prima di essere esplorata.

Meraviglioso di Modugno



Mezzogiorno (1893)

Il sole splende forte su Chicago e i suoi raggi vengono riflessi ovunque dalle argentee superfici dell'imponente ruota panoramica. La città è inondata dal soffocante caldo estivo e le sue meraviglie tecnologiche sembrano annunciare un futuro senza più confini da attraversare.

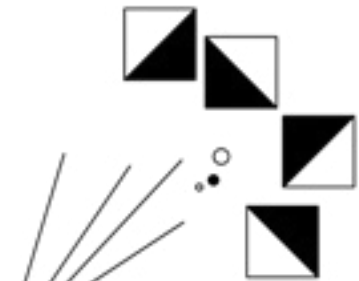
Gli insediamenti si sono diffusi disordinatamente a macchia di leopardo in tutto il territorio occidentale e la linea netta che delimitava la «terra libera» dalla «terra colonizzata» si è ormai frammentata.

Il West non è più, ormai, una terra da occupare.
Ogni volta che una frontiera viene oltrepassata, il fuoco che l'aveva bramata non si spegne, ma si sposta. Lo stesso desiderio, ma diverse coordinate. Questa volta non ancora più a ovest, bensì oltreoceano.

Il vello d'oro: quella striscia di terra libera che per secoli ha spinto l'Uomo a ingegnarsi e sfidare la sorte per la sua conquista.

Il vello d'oro: quella striscia di terra libera, semplicemente, non esiste più.

Ends of the Earth di Lord Huron



Il pomeriggio (1969)

Il sole è ormai una palla infuocata al centro dell'azzurro cielo limpido.
Apollo 11 è pronto a salpare dalla stazione di Cape Canaveral.
Al comando Neil Armstrong con il suo fidato equipaggio, ma questa volta non è una spedizione di conquista, bensì una tenace scommessa.

Un lungo viaggio pieno di sfide che selezionerà i più resilienti.
Ad aspettarli, un oceano infinito di stelle e una rotta mai percorsa prima.
Questa volta, tuttavia, il viaggio verso l'ignoto è arricchito di moderni strumenti per orientarsi nella navigazione dell'inesplorato cosmo.

Ad aspettare Armstrong come premio non ci sono oro o gemme preziose, né un titolo di viceré o ammiraglio di tutte le terre scoperte.

La difficoltà stessa del viaggio, non il suo eventuale bottino, è la testimonianza del suo valore.

Il vello d'oro: quella striscia di terra libera che per secoli aveva spinto l'Uomo a ingegnarsi e sfidare la sorte per la sua conquista, questa volta è diventata verticale.

Il vello d'oro: tutti i limiti sono stati annientati, la corsa è sfrenata.

Space Oddity di David Bowie

La notte (2026)

Il sole è da tempo tramontato all'orizzonte, le fredde luci dello schermo si riflettono sulle nere pupille di un volto addormentato a metà.

Nessun numeroso equipaggio, nessun canto di partenza, ma la ricerca di un'intangibile ricompensa.

Non oro, non gemme preziose, ma un tesoro che esprime un giudizio su sé stessi ancor prima di essere conquistato.

Il vello d'oro: quella striscia di terra libera, che per secoli aveva spinto l'Uomo a ingegnarsi e sfidare la sorte per la sua conquista, questa volta non è più oltreoceano e nemmeno sopra le nostre teste.

Il vello d'oro: ora la striscia non è più fatta di terriccio, di sassi, di oro, di cannoni. Ora essa è ristretta e insidiosa, perfino carnale.

Quella striscia di terra si chiama corpo.

In ballo c'è sempre la stessa ricompensa; la promessa di una meta, di un valore guadagnato nel riuscire a raggiungerla.

Questa volta, però, il soggetto e l'oggetto convergono, il colonizzatore e il territorio da colonizzare coincidono.

Anche le parole usate rimangono le medesime: sfidare i propri limiti, un obiettivo da raggiungere, un corpo da rimettere in forma, come se la nostra pelle fosse un territorio da bonificare.

Un viaggio che parte da uno specchio e in molti casi finisce per naufragare in un oceano infinito, chiamato rete. Il rischio di smarrirsi, solcando le burrascose onde del mare digitale, nella ricerca smaniosa di un corpo da conquistare, è altissimo.

A rendere inaccessibile il tesoro ambito è un drago, che non dorme mai: degli standard che rotolano nel dirupo sempre più velocemente, impossibili da afferrare, in continuo cambiamento.

La sentenza, pronunciata un tempo dal re all'eroe di ritorno da un'impresa impossibile, è la stessa pronunciata sul proprio corpo.

Quello che è cambiato non è il bisogno di avere una nuova frontiera ma quello che oggi giorno chiamiamo vello d'oro.

Il vello d'oro: il simbolo che ai confini del mondo conosciuto esista sempre qualcosa che, una volta conquistato, possa finalmente dirci chi siamo. L'insostenibile ricerca dell'effimero. La perdita del nostro io.

Ana's Song (Open Fire) di Silverchair



L'indomani (2030)

Ogni volta che i confini del possibile sono stati spostati da una nuova tecnologia, l'Uomo si è trovato ad oscillare tra paura e padronanza.

Fin dall'antichità davanti a ogni invenzione c'è stato il timore che le sorti dell'umanità potessero per sempre cambiare.

A partire dal fuoco che, nonostante abbia permesso di cucinare gli alimenti, difendersi dalle prede e illuminare le buie ore notturne, ha dovuto fin da subito essere controllato con gli accorgimenti e gli strumenti adeguati.

Platone, nel *Fedro*, invece, esprime il forte timore che la scrittura potesse indebolire per sempre la memoria dell'Uomo. Ma è proprio grazie alla scrittura che oggi possiamo godere del pensiero di Platone stesso.

Oggi il fuoco e la scrittura si ripetono nei social media: non una moda passeggera, bensì una solida infrastruttura che ha influenzato radicalmente il nostro modo di vivere. Un cambiamento i cui effetti dipendono dall'uso che ne facciamo, proprio come accade con il fuoco.

Il pedagogista Dieter Baacke già nel 1997 aveva coniato il termine di «competenza mediatica», ossia l'atto di imparare ad usare i social, esattamente come si impara a leggere e a scrivere.

Per navigare nell'ignoto mare digitale serve una solida nave, un fidato equipaggio e la giusta bussola.

Ma se il valore di Giasone dipendeva unicamente dal vello d'oro, poiché senza di esso non aveva il diritto al trono, per noi marinai odierni il nostro valore è dentro di noi. Non esiste nessuna Colchide che custodisce la possibilità di sentirsi amati e presi in considerazione. Il corpo non è un luogo che va ricercato altrove per avere il diritto di essere abitato. In un mare di specchi e immagini patinate, un'intera generazione si è convinta che il proprio valore sia qualcosa da guadagnarsi, con impegno e fatica.

È indispensabile, quindi, istruire i giovani prima che salpino in quel mare tempestoso, non potendo in alcun modo impedire loro la partenza. Ma soprattutto è fondamentale indirizzarli nella scelta della giusta rotta e della giusta meta.

I social sono un immenso spazio pieno di infinite opportunità e stimoli, ma nel quale, se si perseguono gli ideali sbagliati, è facile inabissarsi.

Qualcuno, purtroppo, in quel mare si è perso, navigando verso il continente sbagliato alla ricerca di un tesoro che non esiste. Tra le onde impetuose, sirene amichevoli, come i gruppi pro-ana e pro-mia, promettono il vello d'oro, fornendo un rifugio sicuro ai naufraghi solitari. Nessuno può ritornare a riva contando soltanto sulle proprie forze. È necessario l'intervento di coloro che quel mare lo conoscono bene, ovvero gli specialisti e i familiari. È necessario che queste figure non si limitino ad indicare la direzione verso la riva a chi si è smarrito, ma salgano direttamente a bordo della nave per riportarlo a casa.

**Il corpo non è un luogo che va
ricercato altrove per avere il
diritto di essere abitato**

Una somma di piccole cose di Niccolò Fabi

Introduzione alla scrittura creativa

Giosué Zanello - Orione

Se la saggistica o le recensioni di questa rivista ci hanno offerto delle prospettive molteplici e diversificate sul concetto di futuro, toccando temi tra loro molto distanti, anche la letteratura e la scrittura creativa qui raccolta introducono un'ulteriore dimensione complessa. Il futuro, prima ancora d'essere certo o incerto, è inteso come forza che diviene e cambia, fino a calcificarsi in una forma. I testi di questo numero sembrano convergere, seppur nella loro varietà stilistica e tematica, su questa medesima intuizione: il futuro non è il luogo da raggiungere, ma il movimento stesso che plasma il mondo e la nostra esperienza.

Filippo Plazzotta introduce quest'idea non solo nei temi, che affrontano una cosmologia in cui il caos originario si organizza progressivamente nella generazione della domanda umana esistenziale, ma anche dal punto di vista metrico: dapprima il caos del verso libero, poi, subentrando l'essere umano e la sua ragione, l'endecasillabo. In un percorso inverso, infine, l'estensione verso il futuro nuovamente caotico, in una perdita lenta della materia e del senso. Qui il futuro è simmetrico: come il passato costituisce una forma, il futuro la smembra, riportandola al suo stato di candore e disordine iniziale.

In questo contesto, le poesie di Alexander Prenner si configurano allora come massima espressione dell'ingegno di quell'uomo primitivo che si costituiva nella Teogonia: l'uomo, diventato capace di ingegno, si interroga sul problema filosofico rispetto al futuro. Qui la forma è il contenitore più evoluto, e il verso l'artificio più consono all'incertezza esistenziale del poeta.

Incertezza, questa, che è in Giulia Retti costruzione quotidiana. L'apparente scarto percepito tra il primo testo, cosmogonico, e «Storia di un Futuro» altro non è che illusorio, poiché è proprio nella dimensione privata, "nel nostro angolo di mondo", che percepiamo la dimensione del cambiamento a piccoli passi, sempre migranti in viaggio verso un'oasi che mai possediamo.

Il futuro allora non è soltanto avvenimento, ma forma che le cose e noi stessi assumiamo cambiando. In questo risiede forse la più autentica capacità espressiva e creativa dei poeti qui presentati, nella loro incessante e coraggiosa manifestazione d'arte nel tempo della loro stessa trasformazione.



Commento al testo

Lorenzo Cardilli (comitato consultivo)

Il primo aspetto che colpisce il lettore della Teogonia di Filippo Plazzotta è l'im-paginazione calligrammatica, ottenuta tramite l'allineamento al centro. Si tratta di un lunghissimo "serpente filiforme", che si snoda allargandosi progressivamente da primi esili, balbettanti monosillabi a versi via via più grassi, specie settenari e poi endecasillabi. Il crescere dei versi è in qualche modo mimetico, si accorda all'origine e all'espansione della vita, che prende avvio, filologicamente, dal caos esiodeo dei primissimi versi (allineati a destra in una specie di ingresso/epigrafe), ma anche da un singolo punto (il big bang?) e dal più sincretico nulla, sillabato con licenza. Questa poesia-anellide, che si articola in 14 strofe o segmenti a lunghezza variabile, ripercorre inizialmente la nascita dei primi organismi, quei «densi agglomerati | di enti cellulari» mossi da una «fame» nefasta, distruttiva («ogni cosa vuol digrumentare», scriveva con impareggiata lucidità Angelo Maria Ripellino in Notizie dal diluvio). La vita si caratterizza dunque fin da subito come "fiero pasto", «Odissea dei vermi» in cui si consuma la cosiddetta catastrofe dell'ossigeno: i cianobatteri immettono nel mare e poi nell'atmosfera il cruciale elemento come scarto dei loro processi metabolici (la fotosintesi), provocando l'estinzione di massa delle specie anaerobiche. «alghe che | innalzano nel mare | lo strato d'atmosfera | che è stato d'asfissia»: il calembour paronomastico-parallelistico aiuta a sottolineare la crudeltà dell'evoluzione e la feroce contiguità tra morte e vita. Sembrano proprio queste "alghe", tra l'altro, i resistenti organismi magnificati nella terza strofa: nati circa 3,5 miliardi di anni fa ma tuttora capaci di «superare il confine di molte evoluzioni» e, aggiungo, di altrettante estinzioni.

Mosso da un afflato epico di ispirazione evoluzionistico-paleontologica, l'autore salta dai batteri vermiformi ad altri organismi, probabilmente ciliati o pesci primordiali; tra questi ultimi spiccano «intermittenti pesci | con luci a penzoloni | fra due occhi da trota». Si tratta di antiche "rane pescatrici", appartenenti all'ordine dei lofiformi, pesci provvisti di un'appendice sulla fronte che termina con una sorta di luciola. I versi si soffermano con particolare gusto da sistematico sulle creature degli abissi, tra cui paiono sfilare i placodermi, i primi pesci dotati di mascelle e quindi pronti a "digrumentare" con efficacia («zanne adatte a raschiare | dure carni d'altre | creature preparate | allo scontro violento, | vestite con corazze»). Ma da questo ormai popoloso brodo primordiale il racconto filogenetico subisce una brusca accelerazione. Un pesce erbivoro si arrischia per fame in zone costiere e viene trafitto

dai cacciatori. Gli *homines* – nel frattempo già evoluti e insediati in villaggi palafitticoli – trasportano la preda nel contesto di una cerimonia funebre, dove lo sciamano officiante sembra precipitare in uno stato di coscienza alterata: un trip indotto forse proprio dal pesce, magari una preistorica salpa allucinogena? Il finale surreale giunge a sorpresa, con la tirata epica che vira in una specie di teatrino dell'assurdo: una coppia (lo sciamano e il morto? lo sciamano e il pesce? altri due?) si interroga sul modesto problema della morte, pare voler opporsi al proprio destino. Da qui lo scambio con la platea, in un comico botta e risposta che infila, in modo problematico, alcuni massimi sistemi: «"Dio? | Chi? | Io? | No! | GPT"», con divertente rima per l'orecchio e sfrangiamento della misura versale, che si riallaccia al punto di partenza.

Come reagire di fronte a questo twist finale? Perché "GPT" fa capolino dopo un arcaico rito funebre? L'autore sembra voler esorcizzare con ironia e gusto dell'assurdo il problema del futuro, adombrando questioni come la singolarità tecnologica o la transumanistica creazione di Dio.

È Chat GPT l'attuale grado più alto della scala evolutiva, il vero soggetto/oggetto della teogonia? Anche l'AI, per evolversi, renderà tossica per altre specie la nostra bio- o noosfera, come prima fecero i cianobatteri nel Grande Evento Ossidativo? O saremo noi a farlo? Viene da pensare che si tratti di una "teogonia" di versi scritti o post-prodotti con un LLM, con cui il novello "versificatore" immagina in modo ellittico ed incongruo la propria genesi. Tuttavia, è certo che l'autore voglia alludere al problema della tecnologia, collegando il motivo prometeico del fuoco («Una botta fra due sassi fa sciack. | Serpeggia una scintilla [...]») al rito funebre e poi alla rapidissima impennata evolutiva, con effetto a metà tra *2001 – Odissea nello spazio* e il "bang" evocato nella chiusa degli *Uomini vuoti* di Eliot. A ben vedere, però, sono una tecnologia anche endecasillabi e settenari, qui impiegati con frequenti inarcature per mimare il passo ostinato dell'evoluzione, in una sequenza fluida ancorché aggravata qua e là dall'enfasi e da alcune zeppe. Se la poesia consiste in un'altra forma di tecnologia (obsoleta, ma solo da 5000 anni), è anch'essa agente e strumento di un «eterno ed uguale festino di lutto», per dirla sempre coi versi di Ripellino? Può essere, ma intanto si protende come un ciglio, un flagello, indaga lo spazio, ne esplora le contraddizioni.

TEOGONIA

Filippo Plazzotta (collaboratore esterno)

Dai resti della forma
la prima era del mondo
era il caos:

.
Nu
lla
ma
suarci
liquidi
roventi
archi di fuoco
lapilli emersi
fiumi di magma
mari da uragani
la via per intense
proliferazioni di
densi agglomerati
di enti cellulari
con l'autentica fame
di afferrare la vita.

Aleggiano correnti
nel fondale con alghe
che, scartando sospiri
con atomi d'ossigeno,
innalzano nel mare
lo strato d'atmosfera
che è stato d'asfissia.
Causa di morte ai più,
per un due di respiri
necessari agli spasmi
dei vivi superstiti
nell'Odissea dei vermi:

Serpenti filiformi
trasportati dal vento
cavalcano correnti,
conformi a dei giganti
cavalli a briglie sciolte
che infrangono conchiglie,
per frazioni costanti
di nemmeno millimetri
ma in fondo, per millenni,
superando il confine
di tante evoluzioni.

Alla fine, mai viste
creature indefinibili
dominano gli oceani
navigando con ciglia
immerse nel profondo
fondale ignoto e buio,
si scontrano talvolta
con delle apparizioni
d'intermittenti pesci
con luci a penzoloni
fra due occhi da trota.
L'abbaglio inonda il mare
mostrando delle code
e tumulti di pinne
con strana forma e taglio:
zanne adatte a raschiare
dure carni d'altre
creature preparate
allo scontro violento,
vestite con corazze
e armate con immense
tenaglie, ricercano
pesci con squame d'oro
o ancora altri con forme
di mezze lune stese
su dune di tritati
ammassi in fini sabbie
in stato di mimesi
a tal punto evoluto
da essere introvabili.

Razze di pesci erbivori
nel mentre ricercano
la copiosità di erba
fra acque dolci che infrangono
la terra detta emersa.
Uno fra questi pesci
masticando uno stelo
si dà lento la spinta
e fa leva sul fondo
levando così fango;
per drizzarsi più in alto
dove aria e sole generano
i più succosi e morbidi
ciuffi d'erba a grappoli.
Soccombe al proprio peso
e crolla sulla riva
annaspa fra i lombrichi,
boccheggia la rugiada,
agitando la coda
si muove fra gli attriti
della melma, finché non fischia un dardo.

Lesà la vita freme più che mai
e pulsa tanto vivo e forte il sangue
poi, riverbera l'eco di distanti
spasmi, respiri, carni, vivi affanni
e morto; nella melma; giace avvolto.

Gli anfratti brulicano di passi
e sfrigolii di luci tenute
dagli arti trepidanti di primati.
I cacciatori rincasano ornati
da lunghi spiedi riempiti di prede:
fra cosce di mammut e scarafaggi
brillano gli occhi del pesce che spinse
la fame oltre i paletti dei villaggi.
Viaggia tra i faggi, capovolto e scosso,
dondola fra vallate, fiumicini
e notti di convivì, attorno ai fuochi:
risate, grida, giochi; e poi baci.

Distese attorno alle braci, le braccia
cercano con affanno e con premura
le strette. Vide, il pesce come stette
l'Uomo a guardare la luna e le stelle.

Poi, l'indomani riparte la marcia:
scrutando dei sentieri alternativi
provano a trapassare gli altopiani
che conducono a valli inerpicate
attraversate da gorgi di rapide
che colano da irti antri montani.
Arrampicatisi, vedono aguzzi
speroni di granitiche e antiche
rocce; che cingono un'ampia radura
e perciò son dette mani dai locali
e salutate come cari amici
dai viaggiatori che tra urla e spintoni
fanno a gara a chi arriva primo a casa.

Così col pesce stretto in braccio passano
dai boschi folti d'alberi a costrutti
di pali, prima radi e poi più fitti,
ficcati come inflitti spilli a terra.
Gli abitanti convergono da ovunque.
Attorno a un ammucchiarsi di ossa e sterpi
tinti violacei dal sangue che cola
dal corpo umano che grave vi posa.

Tutti lo acclamano come sciamano.

Una botta fra due sassi fa sciack.
Serpeggia una scintilla che si sfoga
in un fiume di fiamma. Tutto brucia.

Dal mucchio che arde, egli chiede con calma
che gli passino il pesce per il rito.

Mentre s'innalza il fuoco, lo sciamano
si alza e canta le formule insegnategli
dal padre e tramandate a lui dal nonno.
Le accompagna sferzando un ramo spoglio
di frassino. Nel mentre guarda il morto
e non vede più il mondo; sono soli.

L'odore di pesce, arso nelle scaglie
il calore scoppiante che pervade
i piedi e sale le gambe, bruciate.
Pelle, bruciata di umano e il fastidio
riverbera in riflessi fra le scaglie
la voglia di scagliare lo sciamano
ma lontano, lontano, superate
le ampie pianure, i rivoli montani,
dove egli nacque. Fra le acque dei mari
natali. Sale dai fondali e brucia
il sapore del sale della prima
pesca col capo del clan familiare
quando curioso si bagnò le labbra
con le mani a far conca. A far gabbia
al prigioniero morto sulla sabbia
arida. Contò i tratti della morte
nelle viscere sparse. Nelle viscere
calde; di fiamme. Del sole? Ci brucia?
Dall'infinito cielo o dal profondo
me... Noi... «Perché morire?» dicono i due.

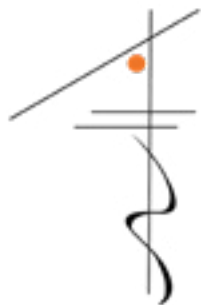
La platea sbalordita grida: «Vita!»
e domanda: «Dio?»
e la coppia:
«Dio?
Chi?
Io?
No!
GPT»

e scoppia.

Cinque forme

Alexander Prenner (collaboratore esterno)

Filippo Plazzotta è nato a Palmanova (UD) nel 2003. Dopo essersi diplomato al Liceo Scientifico N. Copernico di Udine e laureato in lettere presso l'Università degli Studi di Udine, è entrato nella Scuola Superiore di Toppo Wassermann, dove sta ultimando gli studi magistrali nella facoltà di Italianistica. In fatto di scrittura poetica ha poco da vantare: ha partecipato soltanto a un concorso poetico e, vista l'esperienza, sostiene di non voler replicare. Ha molti interessi, ma non intende sciorinarli: non vuole assolutamente che il gentile lettore si annoi fra -ismi che in fin dei conti poco o nulla aggiungerebbero a ciò che ha già scritto in versi.



STORNELLO

Campanula perenne,
me, che brancolo misurand'a spanne,
salva pel futuro, rendi indenne!

ACROSTICO

Forte è sì il futuro avanti:
un giorno peserà quant'un macigno,
tuttavia perseveranz'e vanti
un dì mi renderanno un bel cigno!
Rimane solo una gran questione:
ora del Fato superar tenzone!

MADRIGALE

Ebbi nel passato sì molte genti
incontrate e mai conosciute
e quando si chiusero i battenti

e m'accorsi, mi pizzicai la cute,
ma troppo tardi era. Così nudo
delle relazioni così perdute

mi diedi a ogni relazion, scudo
pei futuri venturi, che di stenti
non voglio morir, sol di vita drudo.

Futuro, futuro, sii men duro
del passato da cui ancor mi curo!

SONETTO

Si volesse capire il futuro
escludendo passato e presente,
non si potrebbe parlar più di niente
senza l'ente escluder di sicuro.

Non è forse il futuro un muro,
dove il presente sbatte cosciente
con tutti i passati ben a mente?
Non è infatti il futur oscuro?

Dunque credo, che la fotografia
del passato, si rispecchi lontano
e che codesta percezione mia
non attribuisca che uno strano
sentor di vuotezza e nostalgia
al futuro. Il tentativ'è vano.

SONETTESSA

Del futuro, presente e passato
si è spesso parlato senza fine
senza considerare quali spine
presenti il pensiero isolato.

Isolato da sì tali dottrine
che dicano coscienti che il Fato
è costruito povero destinato
a inglobar chi gli si fa affine.

Insomma non paura pel futuro
bisogna aver tosta, ma la voglia
di migliorare d'un passato scuro
fin di un bel presente su la soglia,
di trattare 'l corpo con cui misuro
con dignità di strumento e spoglia.

Fato che tutto sbroglia,
non sbrogia, ma fornisce l'occasione
d'ideare una gran soluzione.

Alexander Prenner (2005) studia Biotechnologie all'Università degli Studi di Udine. Ha scritto per Cose dell'Altro Mondo - cronache dell'autismo di ProgettoAutismoFVG Onlus e per Asteriskòs, giornale del liceo classico Jacopo Stellini. Coltiva la poesia nelle forme classiche, ma con stile essenziale e deciso

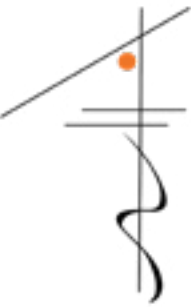


Storia di un futuro

Giulia Retti (collaboratrice esterna)

Speriamo sempre
in un futuro migliore,
un futuro grandioso
fatto di cambiamenti eccezionali,
rivoluzioni e pace.
Ma il futuro
si costruisce
passo dopo passo,
nel piccolo,
nel nostro angolo di mondo.
Da una piccola idea
può nascere un cambiamento,
può nascere una storia

Giulia Retti (2005) studia lettere ad indirizzo editoria presso l'Università degli Studi di Udine. Ha partecipato al progetto 'Passi d'inchiostro', una raccolta di poesie e racconti scritti da autori under 25. 'Passi d'inchiostro' uscirà a settembre e includerà due sue poesie: 'Inganno' e 'Dialoghi'. Oltre a scrivere poesie, canta e suona vari strumenti musicali e compone canzoni pop/rock.



«lo», Ditonellapiaga

Chiara Zalateu - Quasar

Una pietra miliare nel repertorio della cantante: «lo» è una sinfonia di voci che si alternano nella mente della cantautrice, creando confusione e negandole ogni via di fuga nei momenti di difficoltà. Questa confusione è veicolata all'ascoltatore tramite la melodia, basata sul riaffermarsi continuo di alcune cellule motiviche vocali, le quali simulano la condizione confusionaria interna di chi si trova immerso in una condizione emotiva complessa.

La cantante descrive con la musica le sensazioni che proviamo ogni giorno: tendiamo ad avere la percezione che ogni fallimento sia un segno visibile sulla nostra pelle; nel tentativo di spegnere quelle accuse interiori finiamo, paradossalmente, per alimentarle.

La risoluzione di questo conflitto interiore risiede, secondo l'artista, nel non drammatizzare il nostro temporaneo stato di sconforto, non lasciandoci sopraffare dal sentimento di inadeguatezza.

*Sarebbe più sano non preoccuparsi del futuro
Cosa siamo? Cosa ci contraddistingue?
Come lo sappiamo?
Cos'è che ci spinge a fare quello che facciamo?
Cos'è che ci spinge anche quando è tutto vano*

Per quanto il futuro possa essere imprevedibile, affrontarlo con positività e senso di leggerezza ci aiuta a riflettere, senza essere vittime delle nostre stesse aspettative carnivore. Ci saranno sempre montagne più alte da scalare. Ogni percorso è impervio, ma sta a noi decidere se fermarci per un intermezzo prima di ripartire.

Il vero punto di forza della canzone è la capacità di trasformare l'insicurezza in un messaggio di resistenza. «lo» vuole essere un mantra di sopravvivenza per chi si sente inerme, ma vuole ancora lottare.

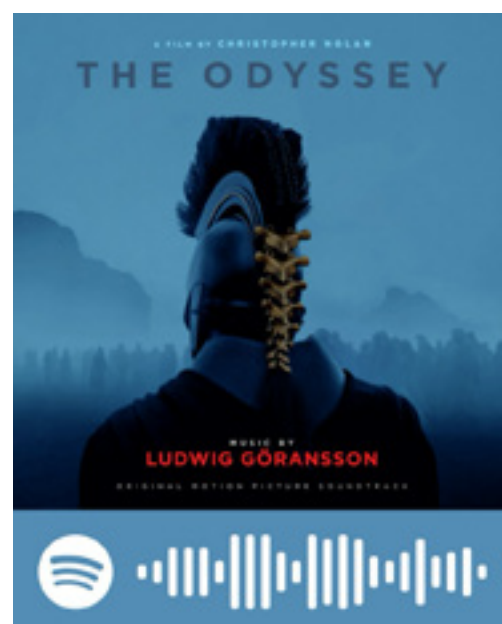


**«Vorrei se si può, ogni tanto
Spegnere le voci nella testa
Solo per un attimo,
solo per un attimo»**

L'Odissea di Nolan

La scelta del regista pluripremiato Christopher Nolan di portare l'*Odyssey* sui grandi schermi è coraggiosa e audace, forse anche un po' sfrontata: significa confrontarsi con uno dei racconti fondativi della cultura occidentale. In passato sia il cinema che la televisione hanno cercato di raccontare il poema di Omero e di farlo proprio, volendolo rappresentare al meglio. Si possono menzionare alcuni: il cortometraggio del 1905 *L'Île de Calypso* di Georges Méliès, seguito da *L'Odissea* del 1911 diretto da Francesco Bertolini, Giuseppe de Liguori e Adolfo Padovan. Tuttavia, resta nell'immaginario collettivo di molti il protagonista Ulisse interpretato da Kirk Douglas in *Ulisse* del 1954, e non si può non nominare la miniserie Rai *Odissea* del 1968, diretta da Franco Rossi, che è diventata un punto di riferimento tra i diversi adattamenti del poema epico.

Nolan però non decide di limitarsi a trasporre Omero, ma di trasformare il viaggio dell'eroe greco in un'esperienza cinematografica totale, dove tecnologia, letteratura e riflessione filosofica convivono. Il risultato è un film che divide, sorprende e, soprattutto, invita lo spettatore a riflettere su quanto sia potente il sentimento di appartenenza alla propria terra e sull'inevitabile cambiamento della vita.



Soundtrack ufficiale di *The Odyssey*

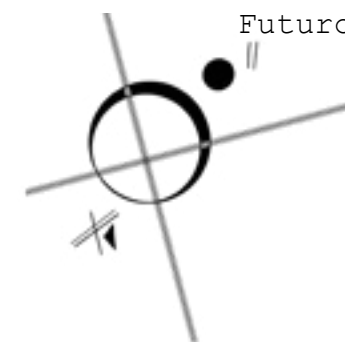
Ricostruzione, analisi e critica

Il successo del film era già preannunciato, sia per la regia di uno degli autori più acclamati di sempre, sia per la scelta del cast, con alcuni degli attori e delle attrici più amati di Hollywood (e da Nolan stesso): il protagonista Ulisse interpretato da Matt Damon, già presente in moltissime opere del regista tra cui il recente *Oppenheimer*, Anne Hathaway nei panni di Penelope, la seducente e misteriosa Calipso interpretata da Charlize Theron e Robert Pattinson (che ha già lavorato precedentemente con Nolan in *Tenet*) nel ruolo di uno degli antagonisti del film, Antinoo. *Odyssey* ha incassato al box office in Italia oltre 49,5 milioni di euro e circa 1,29 miliardi di dollari nel mondo, ripagando abbondantemente i costi di produzione, che si aggirano intorno ai 250 milioni.

In Italia la realizzazione della pellicola è stata fortemente sentita, sia perché Omero rappresenta le fondamenta della cultura letteraria e scolastica italiana, sia perché molte scene sono state girate nella nostra penisola: le isole Egadi in Sicilia, specialmente a Favignana, il castello di santa Ca-

terina (la quale sarebbe la casa di Ulisse a Itaca), le isole di Vulcano e Panarea e le isole Eolie (in particolare a Lipari, dove si è girata la scena delle Sirene).

Il film è stato girato usando metodi decisamente interessanti: viene ridotto l'utilizzo del green screen per favorire la fotografia naturale, la CGI diventa quasi impercettibile, le riprese sono state girate in mare aperto, portando sul grande schermo il movimento reale delle onde e la luce naturale del Mediterraneo. Nolan, per mettere in scena l'incontro di Ulisse con Polifemo, ha fatto costruire una gigantesca marionetta animatronica alta 18 metri, utilizzata sul set come riferimento reale per attori e macchina da presa, poi rifinita digitalmente. Ciò significa che gli attori non recitavano davanti al vuoto, ma avevano realmente davanti a loro una presenza fisica. Un'altra scelta interessante riguarda i costumi di scena, volutamente sporchi e usurati, lontani dall'estetica «pulita» di molti kolossal. Queste tecniche e scelte di regia racchiudono perfettamente la corrente di pensiero del regista, il realismo, ovvero la volontà di raffigurare la realtà in maniera chiara e coerente, allontanandosi dal genere artefatto o innaturale. In quest'ottica, il dia-



logo perde centralità a favore del visivo, permettendo al regista di creare scene di grande impatto attraverso l'uso di grandi formati e innovazioni tecnologiche.

Il regista riesce a realizzare queste sue idee in *Odyssey* scegliendo di girare tutto il film con la tecnica (o con cineprese) IMAX di nuova generazione, garantendosi così il primato di primo film ad essere girato interamente in pellicola a scorrimento orizzontale a 15 perforazioni. Nolan l'aveva già impiegata per *Tenet*, *Dunkirk*, *Interstellar* e *Oppenheimer*. L'IMAX si differenzia dall'idea tradizionale di cinema perché non usa la pellicola classica da 35 mm, che scorre in verticale, ma un nastro da 65mm, che scorre in orizzontale, garantendo un fotogramma di maggiore portata e una risoluzione migliore. È sufficiente analizzare il nome IMAX, «Image Maximum», per capirne l'obiettivo: spingere al massimo la qualità visiva. Il mare sembra avere un peso fisico, i volti conservano una concretezza quasi tattile e ogni paesaggio acquisisce una dimensione monumentale. È evidente come il regista abbia pensato il film per il grande schermo, facendo dell'immagine non un semplice supporto della storia, ma parte integrante del racconto.

La scelta di usare l'IMAX comporta anche alcuni problemi, tra cui il peso dell'attrezzatura di oltre 100 kg, il rumore dovuto all'enorme quantità di pellicola che la macchina deve trascinare a una velocità elevata e il costo di realizzazione del film (il più costoso della sua carriera). Nolan, tuttavia, è riuscito a gestire diverse di queste problematiche: ha chiesto all'azienda produttrice di costruire una macchina apposita per ridurre i rumori, e, per risolvere l'ingombro della cinepresa, ha utilizzato durante le scene di dialogo uno specchio, per permettere agli attori di vedere il volto della controparte.

Odyssey ha ricevuto pareri molto contrastanti; c'è chi lo definisce come un kolossal vero e proprio, una nuova colonna nel cinema odierno, e chi accusa il regista di presunzione per voler realizzare un film di tale portata. Rotten Tomatoes l'ha valutato col 94% di recensioni positive, per il *The New York Times* la passione di Nolan per il cinema è presente in ogni inquadratura e *The Times* sostiene che è un capolavoro sotto ogni punto di vista. In contrasto con queste recensioni, *Rolling Stone Italia* apprezza la scenografia e le scelte stilisti-

che per la produzione della pellicola, ma critica la scelta di rappresentare gli dèi attraverso fenomeni naturali (seppur spettacolari) e proiezioni psicologiche, piuttosto che con attori in carne e ossa. Critica anche la scelta del cast, con troppi volti riconoscibili e non credibili nel ruolo, scrivendo come conclusione: «Se *Oppenheimer* era un film di sceneggiatura, questo è un film d'azione, è spettacolo senza mettere da parte l'umanità. Ma sempre con una certa coolness, che negli occhi di ghiaccio di Cillian Murphy e nel biopic del padre dell'atomica si specchiava meravigliosamente. Qui invece lascia il cuore un po' al largo».

Il film ha ricevuto diverse critiche, sia prima che dopo la sua uscita nelle sale. In primo luogo, la scelta di Nolan di affidare il ruolo di Elena (e della sorella Clitemnestra) all'attrice Lupita Nyong'o, ha suscitato discussioni e dibattiti in merito alla fedeltà ai canoni estetici e mitologici classici. L'attrice è stata poi paragonata dal pubblico a Diane Kruger, la quale ha interpretato Elena in *Troy*; per molti spettatori è lei la scelta perfetta per il ruolo della "donna più bella del mondo" che scatenò la guerra di Troia. Lupita, tuttavia, è stata sommersa di critiche anche durante il tour di promozione di

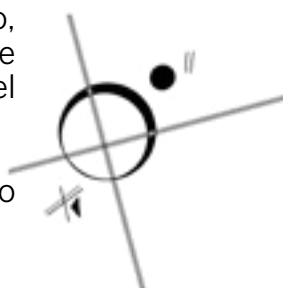
Odyssey, in cui ha accusato Omero di aver dato pochissimo spazio e tempo al punto di vista delle donne, quasi emarginandole.

Infine, Nolan ha consigliato a tutti gli spettatori di andare nelle sale che supportano il formato IMAX 70 mm per poter vedere la pellicola godendo delle sue tecnologie rivoluzionarie. Peccato che nel mondo esistano solo 41 cinema in grado di fare ciò, dove il prezzo del biglietto risulta decisamente più elevato; perciò, la stragrande maggioranza degli spettatori non ha potuto seguire il volere del regista. In Italia ci sono 8 sale cinematografiche che hanno la tecnologia IMAX, ma non ci sono sale dotate di proiettori analogici IMAX da 70 mm. Questo formato è pensato per riempire gli schermi che vanno da terra fino al soffitto, senza i classici margini neri intorno all'immagine; lo schermo insomma diventa quasi inesistente per chi guarda, che gode quindi di una visione immersiva e totalizzante. Di conseguenza, dal confronto tra una proiezione IMAX e una standard, molti utenti hanno accusato il regista di aver fatto una scelta ingiusta ed elitaria.

Realizzare più strutture in grado di usare tale tecnologia però è complesso: le dimensioni delle sale moderne non sono

adatte al formato e i costi di mantenimento e produzione sono notevoli. Ci si domanda se il cinema, usando tecniche di questa portata, sarà in futuro accessibile solo a una certa élite, e quanto questa modernizzazione farà del bene a quest'arte stessa. Il cinema è nato con l'obiettivo di essere accessibile e fruibile a tutti; di far vivere, raccontare storie e dare spunti di riflessione a più persone possibili, indipendentemente dal proprio status sociale. L'utilizzo di questa tecnica limitata e non di facile accesso, fa perdere al cinema il suo ruolo primario e artistico, privilegiando invece il mondo del marketing.

Sofia Nobile - Urano



L'Eroe dalle molte risorse

L'Odisseo di Christopher Nolan riflette le caratteristiche principali del suo *ethos*, delineate principalmente nel poema epico che porta il suo nome, per le quali questo eroe è noto a noi tutti: l'astuzia, l'ingegno e la sete di conoscenza.

Nel poema omerico le astute e ingegnose azioni dell'eroe gli valgono gli epiteti di *polytropos*, *hapax* omerico che possiamo tradurre come "versatile" o "dalle molte risorse", *polymetis* cioè "dalla molta astuzia" e *polytlas*, ovvero "colui che ha molto sopportato". Queste sue peculiarità sono state rivisitate nel nuovo film, che si concentra maggiormente sul dramma interiore e sugli aspetti psicologici del protagonista, dando più peso al mondo umano rispetto a quello divino. D'altronde l'Odissea omerica si apre con la parola *andra*, accusativo di *aner* (uomo). Ecco che la figura umana assume una nuova centralità, diventando il tema principale dell'opera.

L'Odissea narra del *nostos* di Odisseo, ovvero del suo viaggio di ritorno a casa, Itaca, in seguito alla caduta di Troia. Si tratta di un viaggio travagliato, durante il quale l'eroe si deve confrontare con l'ira degli dèi

ed approdare in terre non sempre ospitali. Odisseo non può affidarsi alla sola forza fisica per affrontare i mostri che incontra lungo il tragitto, ma deve attingere alle sue facoltà mentali, quali l'astuzia e l'ingegno, ora più che durante la guerra di Troia, o almeno nella breve porzione narrata nel poema dell'Iliade.

L'episodio che sicuramente fa emergere questo aspetto della personalità dell'eroe è l'incontro col ciclope Polifemo, dove la sua mera forza bruta e la completa inciviltà del mostro fanno risaltare la prontezza dell'eroe. Questo tratto manca parzialmente nel film di Nolan, dove parte del celeberrimo inganno di Ulisse non compare. Nel poema, per far uscire i suoi compagni dall'antro in cui sono stati intrappolati, Odisseo fa ubriacare il semidio, dicendogli di chiamarsi "Nessuno", *outis*. Caduto in un sonno profondo, Ulisse e i suoi lo colpiscono all'occhio con un palo d'ulivo, unico elemento che ritorna fedele anche nel film. Alle grida di dolore gli altri ciclopi accorrono, ma sentendo Polifemo affermare di essere stato colpito da Nessuno, si ritirano confusi. Nolan in questa scena si sofferma, più che sull'ingegno, sull'arroganza dell'eroe che, nonostante ormai fosse lon-





tano dal pericolo, continua a istigare il mostro, provocando la sua ira e la vana morte di ulteriori uomini. Anche nel poema Ulisse pecca di tracotanza, la cosiddetta *hybris*: preso dal desiderio di gloria personale, urla il suo vero nome al mostro, permettendo così di invocare la maledizione del padre Poseidone, che lo perseguiterà per tutto il viaggio.

Odisseo, o Ulisse secondo la cultura latina, è una figura mitica preesistente alla codificazione scritta dei poemi omerici e il suo nome compare già nei testi micenei. Sebbene l'Iliade e l'Odissea, fissate per iscritto nell'VIII sec a.C in seguito ad una lunghissima tradizione orale, segnino convenzionalmente un punto di inizio della letteratura greca, i poemi stessi confermano l'esistenza di una tradizione poetica anteriore. La loro tecnica narrativa in medias res, che non si preoccupa di informare il lettore circa le cause scatenanti della guerra, nell'Iliade, o di presentare il proprio eroe, nell'Odissea, dimostra che il pubblico destinatario fosse già a conoscenza della vicenda. In più, i poemi omerici sono puntellati di ripetizioni ed epiteti, chiamati formule, che rispondono alla necessità

di una tradizione orale ed erano finalizzati alla memorizzazione dell'aedo. L'immenso repertorio di poemi che spaziavano dall'origine del cosmo alla fine dell'età degli eroi era organizzato nel cosiddetto ciclo epico, solo in minima parte conservato. Le stesse informazioni su Odisseo e le sue imprese sono parziali nell'Odissea, nonostante egli sia il protagonista assoluto dell'opera, e il suo quadro d'insieme doveva essere fornito dalla tradizione ciclica e da vari miti, in gran parte perduti.

Sicuramente ad ispirare Nolan nella scena dell'inganno del cavallo non fu l'Odissea di Omero, che presenta soltanto alcuni brevi cenni e riferimenti all'interno del libro VIII. La trattazione più ampia del celebre episodio si trova nel II libro dell'Eneide, che Virgilio compose probabilmente conoscendo e attingendo a un ciclo epico minore incentrato sulla presa di Troia (*Troiae Halosis* o *Iliou Persis*). Il soggetto, intrinsecamente tragico, si prestava molto bene anche alla composizione di tragedie, anch'esse per la maggior parte non conservate: possiamo ancora leggere quelle del ciclo della guerra di Euripide, come le *Troiane*, *l'Ecuba* e *l'Andromaca*, e sappiamo dell'esistenza di opere come il *Laoco-*

onte e il *Sinone* di Sofocle.

Sicuramente è il poema virgiliano la fonte per il personaggio di Sinone, che, a differenza di quanto mostrato nel film, è consapevole dell'inganno che sta per essere tramato ai danni dei troiani ed è proprio colui che, dopo aver finto di essere stato abbandonato dai compagni, su istruzione di Ulisse, convince i nemici a portare il cavallo dentro le mura. La caduta di Troia e la conseguente vittoria dei greci è sancita non dalla forza o dalla lealtà, ma dal *dolus*, l'inganno. Nell'Eneide, quindi, Ulisse viene mostrato attraverso gli occhi dei vinti, sottolineando la sua indole vile e la sua diabolica intelligenza, e viene appellato, nel libro II, *scelerum inventor*, cioè inventore\ideatore di azioni delittuose.

Dalle diverse fonti si delinea un personaggio poliedrico e sfaccettato: Odisseo non è soltanto un guerriero valoroso e forte, ma anche un uomo curioso e sempre pronto a trovare delle soluzioni grazie alla sua prontezza e lucidità. Tuttavia, talvolta la sua figura nella letteratura si sdoppia e non appare sempre come l'eroe tipicamente positivo, ma come prototipo della falsificazione e dell'ipocrisia.

La figura di Ulisse è arrivata fino a noi e per secoli la ritroviamo in numerose opere della letteratura europea. Pensiamo in primo luogo alla sua presenza nel XXVI canto dell'*Inferno* dantesco; l'eroe greco viene inserito nella VIII bolgia, tra i consiglieri fraudolenti. Interpellato da Virgilio, Ulisse inizia il tragico monologo sul suo ultimo viaggio, animato dalla *curiositas*, non attenuata nemmeno dall'amore paterno e coniugale. Egli infatti, finalmente rincasato, decide di intraprendere il *folle volo* e superare le colonne d'Ercole, il confine del mondo conoscibile. Grazie all'arte della parola convince i suoi compagni a seguirlo, invitandoli ad assecondare la loro natura di uomini, non creati per «viver come bruti, ma per seguir virtute e canoscenza» (v. 119). L'impresa sarà destinata al fallimento, in quanto, il tentativo di sfidare i limiti imposti avviene utilizzando soltanto la ragione umana, essendo Odisseo estraneo alla grazia divina. Dante, sebbene lo condanni, è coinvolto emotivamente e si identifica nell'eroe per la sua sete di conoscenza. Nonostante nell'Odissea l'indovino Tiresia predica la morte per mare dell'eroe, l'episodio narrato da Dante non compare ed è probabilmente tratto da una leggenda medievale.

Dante non conosceva direttamente le opere omeriche, tuttavia aveva dimestichezza con le diverse interpretazioni del personaggio omerico fatte dai diversi autori latini, Virgilio e Ovidio in primis, ma anche Cicerone, Seneca e Orazio.

L'eroe di Nolan, schiacciato dal senso di colpa e di responsabilità per le azioni delittuose, soprattutto per il fallimento nel proteggere i suoi compagni, sembra ricalcare la figura di Odisseo della letteratura novecentesca, che assume una sfumatura più introspettiva e il cui viaggio diventa spesso metaforico. Il critico letterario Piero Boitani afferma che se «ci volgiamo indietro a rimpiangere l'alto passo dei cento anni appena trascorsi, vedremo Ulisse navigare per i mari di tutto il pianeta con impressionante frequenza», sottolineando il peso che questa figura ha avuto nel XX secolo, pur subendo una profonda trasformazione da eroe classico a simbolo della frammentazione e della solitudine dell'uomo moderno.

Questa sfaccettatura trova espressione soprattutto nel capolavoro *Ulysses* (1922), dello scrittore irlandese James Joyce, che ha rivoluzionato e scardinato la struttura del romanzo ottocentesco, sviluppan-

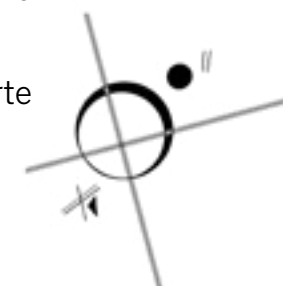
do il racconto come un continuo flusso di coscienza. L'opera è divisa in 18 capitoli, ognuno dei quali ha un tema e una corrispondenza tra i suoi personaggi e quelli dell'Odissea. Il *nostos* del moderno Odisseo, Leopold Bloom, si conclude in un'unica giornata, durante la quale le imprese eroiche sono trasformate in azioni quotidiane e apparentemente banali, narrate attraverso monologhi interiori che registrano pensieri e ricordi dei vari personaggi. Quello che si compie quindi è un viaggio condotto interamente nella coscienza.

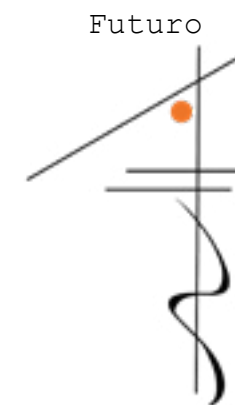
Il tema del viaggio come esplorazione interiore ritorna nella poesia *Ulisse* di Umberto Saba, pubblicata nella raccolta *Mediterranee* (1948), dove l'autore si identifica con l'eroe, che, come nella *Commedia* dantesca, conclude la propria esistenza per mare. Se nella poesia il mare è metafora della vita, Saba rifugge il porto sicuro per spingersi "al largo" continuando il suo viaggio curioso e inquieto, sospinto dal "non domato spirito".

Un altro Ulisse che in vecchiaia ritorna sui propri passi si trova nel poemetto *L'ultimo viaggio* di Giovanni Pascoli, inserito nella raccolta *Poemi Conviviali* (1904). In questo caso l'eroe decide di ripercorrere

le proprie tappe, senza però ritrovare i mostri che orgogliosamente con astuzia aveva aggirato. Il ricordo di un passato glorioso sembra svanire e il vecchio pensa che le avventure mitiche siano state solo un sogno. Ritornato vicino agli scogli delle Sirene che non attraggono più col canto, ma sono mute ed immobili, si schianta con la nave contro di essi, senza raggiungere la conoscenza assoluta che aveva sempre desiderato e ricercato.

Marta Scampa – Marte





Desiderio, identità e appartenenza

L'Odissea di Nolan supera la dimensione del puro viaggio d'avventura soprattutto nella scena delle Sirene. È qui che si apre una prospettiva apertamente riflessiva e filosofica, capace di toccare gli spettatori per il suo valore umano e universale.

Fino a quel momento Ulisse è un uomo che attraversa il mare, affronta mostri, perde compagni e cerca di avvicinarsi alla sua meta. Con le Sirene il pericolo prende una forma diversa: non è più solo davanti a lui, ma anche dentro di lui.

Nolan costruisce la sequenza applicando una sottrazione intelligente. Gli uomini dell'equipaggio, come anche gli spettatori, hanno le orecchie tappate e non possono ascoltare il canto. Vediamo che Ulisse sta ascoltando qualcosa, osserviamo le sue reazioni, ma il canto maledetto ci è inaccessibile. Per qualche istante rimaniamo tutti esclusi da quello che sta accadendo e non ci resta che aspettare. La scelta è semplice ed efficace. Nolan avrebbe potuto trasformare il canto delle Sirene in un momento spettacolare del film, avrebbe

potuto renderlo visibile e udibile allo spettatore. Invece ci impedisce di ascoltare. In fondo nessuno lo aveva mai ascoltato senza poi incontrare la morte. Ulisse è l'unico che sopravvive. Nolan, quindi, ci vuole restituire quel senso di impotenza e di mistero dei racconti epici. La seduzione delle Sirene ci viene mostrata attraverso il volto di chi la sta vivendo. In questo modo la scena assume quasi la forma di un processo psicologico: non ci interessa sapere soltanto che cosa stiano facendo le Sirene, ma che cosa stiano facendo a Ulisse.

Solo dopo possiamo intuire la natura di ciò che Ulisse ha sentito, attraverso le sue parole:

«Era tutte le cose che avresti voluto essere e poi tutte le cose che avresti voluto non aver mai desiderato. Era un prurito delizioso che vorresti grattarti ma lo trovi sotto la pelle e non riesci a raggiungerlo».

La frase cambia completamente il senso dell'episodio. Le Sirene non offrono a Ulisse una conoscenza universale. Parlano delle sue mancanze, dei suoi desideri e dei suoi rimpianti. Il loro canto sembra espri-

mere tutte le possibilità che ogni persona porta con sé ma che, scegliendo una strada, è costretta a lasciarsi indietro. La tentazione, quindi, non sta nell'avere qualcosa, ma nell'essere qualcun altro. Le Sirene offrono la versione migliore di noi stessi, quella che non abbiamo mai avuto la possibilità di diventare e che forse non potremo mai essere. Non promettono un futuro, ma riaprono tutte le possibilità che il passato ha già chiuso.

Il «prurito delizioso» raccontato da Ulisse rende perfettamente questa contraddizione. Attrae proprio perché rimane irraggiungibile, è una sensazione che si vorrebbe soddisfare ma che, trovandosi «sotto la pelle», resta fuori dalla nostra portata. Il desiderio diventa così sia piacere che sofferenza: più ci si avvicina a ciò che si vorrebbe, più diventa impossibile averlo. È difficile non riconoscere, in questa tentazione antichissima, qualcosa di profondamente attuale. Anche noi viviamo circondati da possibilità diverse, reali o immaginate: le strade che non abbiamo preso, le persone che avremmo potuto essere, le vite che avremmo potuto costruire se avessimo scelto diversamente. La possibilità di con-

frontare continuamente la nostra vita con quella degli altri attraverso i social media rende questa inquietudine ancora più forte. Le Sirene parlano di una condizione che non riguarda più soltanto Ulisse. Mostrano il desiderio di misurarsi con una versione ideale di sé e la difficoltà di accettare che ogni scelta esclude tutte le altre. È forse per questo che, tra le sequenze del film, quella delle Sirene è una delle poche che non colpisce per la spettacolarità delle immagini, ma perché Nolan trasforma un episodio mitologico in una riflessione sul desiderio, sul rimpianto e sulla tentazione di inseguire ciò che non potremo mai avere.

Ma se le Sirene rappresentano tutte le possibilità che Ulisse avrebbe potuto vivere, Itaca rappresenta quella verso cui ha scelto di tornare. Ed è qui che il significato del viaggio comincia a cambiare.

Ulisse parte da Itaca per andare incontro al mondo e, nel corso del viaggio, perde un po' alla volta tutto ciò che lo accompagnava dalla partenza. Quando finalmente tornerà, non sarà più l'uomo che aveva lasciato l'isola, ha conosciuto altri luoghi, altri uomini, la perdita e la paura. A ogni nuova sfida ha lasciato vecchi pezzi di sé, la sua



evoluzione interiore è stata tanto dolorosa quanto necessaria. Ma anche Itaca, nel frattempo, è cambiata.

È proprio questa dimensione del viaggio a trovare una delle sue interpretazioni più famose nella *Itaca* di Konstantinos Kavafis, che paragona il percorso di Ulisse al viaggio della vita di ciascuno di noi. Nella poesia, l'isola non viene presentata come un premio da raggiungere il più velocemente possibile, ma come ciò che rende possibile il viaggio stesso. Kavafis invita il viaggiatore a desiderare una strada lunga, ricca di incontri, esperienze e conoscenze. Lo raccomanda di non avere fretta di giungere a destinazione, perché quando finalmente raggiungerà Itaca avrà già compreso che il vero valore della destinazione sta nel percorso che lo ha portato fin lì. In questa prospettiva, Itaca non è tanto ciò che Ulisse deve conquistare, ma ciò che dà una direzione alla sua esistenza. Senza una meta, non ci sarebbe viaggio, ma una volta raggiunta, la meta non può restituire il tempo trascorso né cancellare ciò che è accaduto. Quello che resta è l'esperienza raccolta lungo il cammino, perciò bisogna godersi ogni istante.

Ed è forse questo uno dei significati più profondi del ritorno di Ulisse. Tornare non significa recuperare il passato esattamente come lo si era lasciato. Significa confrontarsi con ciò che è rimasto, con ciò che è cambiato e soprattutto con ciò che, nonostante il cambiamento, continua a valere. Per questo Itaca può smettere di essere solo un'isola. Può diventare una casa, ma intesa non per forza come luogo fisico, bensì come spazio di appartenenza, memoria e identità. È il luogo nel quale speriamo di poterci riconoscere dopo esserci allontanati da noi stessi.

**Ma possiamo
davvero chiamare
casa quello che
ci siamo lasciati
alle spalle?**

Il problema si complica ulteriormente se si considera che il ritorno di Ulisse non riguarda soltanto lui. Ad aspettarlo c'è Penelope, rimasta a Itaca per tutti gli anni della sua assenza. Il mito ci ha abituati a leggere la sua attesa come il simbolo della fedeltà, della pazienza e dell'amore coniugale. Ma guardare Penelope con gli occhi del presente vuol dire anche mettere in discussione questa immagine. Mentre Ulisse viaggia per il mondo, cambia, conosce e sperimenta, Penelope resta. Il suo viaggio è un viaggio immobile, costruito sull'attesa. E allora diventa naturale chiedersi quale sia il prezzo di quella fedeltà. È davvero soltanto una forma di amore e di scelta personale oppure deriva anche da un ruolo imposto, da una società nella quale la donna è chiamata alla staticità e alla passività?

La domanda non richiede necessariamente una risposta. In fondo l'Odissea non racconta soltanto la storia di chi parte, ma anche di chi resta. In questo senso, il ritorno di Ulisse non è solo la fine del suo viaggio, ma è l'incontro tra due persone che hanno vissuto, in modi completamente diversi, gli stessi vent'anni.

Proprio in questo risiede la capacità del concetto di Itaca di parlare al presente. In un mondo nel quale muoversi, partire e

cambiare è diventato sempre più comune, la casa non è necessariamente la terra natia. Può essere il luogo verso cui si sceglie di tornare, oppure quello nel quale, dopo aver vagato a lungo, si riesce finalmente a sentirsi a casa. Il viaggio di Ulisse ci ricorda allora che tornare non significa necessariamente retrocedere. Il ritorno, nel dinamismo continuo della nostra esistenza, ci insegna cosa vale la pena far restare immutato.

Elisa Frare - Phoenix

Conclusione

L'Odissea di Nolan potrebbe lasciare un segno duraturo nella storia del cinema per il continuo confronto tra ciò che resta e il flusso incessante del cambiamento. In un'epoca in cui quasi nessuno investirebbe centinaia di milioni di dollari per portare sullo schermo un poema nato quasi tremila anni fa, Nolan compie una scelta che guarda contemporaneamente al passato e al futuro. Da una parte affida il mito alle tecnologie cinematografiche più avanzate, senza però permettere che queste sostituiscano la realtà; dall'altra torna a una storia che, nel corso dei secoli, ha continuato a generare nuove interpretazioni e a ispirare poeti e scrittori. Ulisse è stato raccontato, riscritto e trasformato innumerevoli volte, senza mai perdere il suo fascino: forse perché, a ogni epoca, la sua figura è riuscita a porre domande diverse a chi la osservava. Perché, in fondo, Nolan dimostra che Omero non ha mai smesso di essere attuale. Le Sirene continuano a parlarci del desiderio di essere diversi da ciò che siamo, Itaca della necessità di trovare qualcosa verso cui tornare. È questa la vera forza di un'opera immortale: non rincorrere il futuro dimenticando ciò che è stato, ma guardare abbastanza lontano da scoprire che alcune storie ci stavano già aspettando.

Editor • Teresa Belletti

**«E se la trovi povera, non per questo Itaca ti avrà deluso.
Fatto ormai savio, con tutta la tua esperienza addosso
già tu avrai capito ciò che Itaca vuole significare.»**

Itaca, Komstantinos Kavafis

Maratonina Città di Udine: tra territorio e internazionalità

Chiara Zalateu - Quasar

La presente intervista vuole presentare a voi lettori un colosso sportivo del territorio, che ha preso negli anni le caratteristiche di una vera e propria istituzione territoriale. L'Associazione Maratonina Udinese propone da 26 anni la «Maratonina Internazionale Città di Udine». A presentarci questa realtà saranno: il vicepresidente dell'associazione Venanzio Ortis - ex mezzofondista italiano, oro e argento agli Europei di Praga 1978, rispettivamente nei 5000 e nei 10000 m piani -, insieme a Giuseppe Andriella, noto per la sua celebre carriera militare ed è tra i soci fondatori della AMU - ad ora Direttore Generale.



Arrivo sotto la Loggia del Lionello
Maratonina Città di Udine 2026

Chiederei al vicepresidente, Venanzio Ortis, di presentare la storia della «Maratonina Internazionale Città di Udine».

Venanzio O.: La Maratonina nasce nel 2000 su un'idea del Lions Club Udine Duomo, capitanato dal colonnello Aristide Orzincolo, il quale ebbe l'idea e coinvolse diverse persone - tra cui il sottoscritto - per contribuire alla buona riuscita della manifestazione. A quel tempo non eravamo strutturati come lo siamo adesso; pertanto, abbiamo chiesto aiuto per le iscrizioni alla Federazione e alla società Polisportiva Malignani che ha fatto le nostre veci per farci ottenere l'iscrizione ai calendari FI-DAL. Con questa formula si sono svolte le prime manifestazioni e il territorio ha risposto con dei numeri straordinari - fin da subito abbiamo avvicinato oltre mille runner sulla strada a correre -, quindi abbiamo pensato di costituirci in Associazione Sportiva Dilettantistica.

Da lì le cose si sono sviluppate ulteriormente: il nostro compito è sempre stato quello di promuovere l'attività fisica sportiva con la corsa. Il programma della manifestazione si è allargato, non solo alla gara agonistica, ora coinvolge anche i ragazzi delle scuole e bambini in attività ludico-motorie. Raggiunta la notorietà necessaria, nel 2006 abbiamo pensato di candidarci per l'organizzazione dei Campionati Mondiali di mezza maratona. Al tempo la Regione ci ha sostenuto in maniera molto importante, visto che la IAAF si era riunita a Mosca per la seduta plenaria. Dovevamo presentare la città di Udine e convincerli che eravamo in grado di organizzare i Campionati - fu un successo e nel 2007 organizzammo il Mondiale.

Dopodiché la Maratonina ha ripreso il suo cammino ed è arrivata fino alla ventiseiesima edizione, svoltasi il 20 di settembre.



Lei, Giuseppe, è la mente organizzativa. Conosce ogni filo di questa immensa tela, quali sono gli aspetti non visibili di questa organizzazione?

Giuseppe A.: La Maratonina all'inizio doveva essere una stracittadina, poi - come detto da Venanzio - ci sono stati risultati importanti ed essa ha preso tutta un'altra piega nel tempo. È diventato un evento internazionale, una gara così importante che addirittura nel 2007 l'associazione ha organizzato a Udine il Mondiale, in questa occasione si firmò il record del mondo femminile di Lornah Kiplagat.

Per una buona organizzazione bisogna curare diversi aspetti, come il preparare attentamente il percorso per tempo con transenne e volontari - al fine di tutelare la sicurezza sia degli atleti che degli abitanti, essendo un circuito cittadino. Poi c'è tutta la parte interna alla gara, quindi i ristori, il cronometraggio, le premiazioni e le difficoltà inaspettate. La gara si è sempre svolta nel mese di settembre, ma il tempo meteorologico è stato sempre dissimile: alcune volte con un caldo eccessivo, altre volte con pioggia e vento - entrambi eccessivi. La gara è sempre diversa anche per motivi come questo. Inoltre ogni anno si arricchisce con tanti eventi che vivacizzano la città al massimo. Ogni anno nel fine settimana della Maratonina il calendario prevede: diversi eventi culturali nella serata di giovedì, la Salita del Castello il venerdì, la Minirun per i bambini e la Corsa con il cane cadono il sabato e - infine - di domenica le strade si riempiranno per la tanto attesa Maratonina e la Straudine non competitiva.



Partenza in Piazza Giacomo Matteotti
Straudine 2026

Venanzio, quali sono state le new entry della appena passata 26^ Maratonina?

Venanzio O.: Le novità sono state parecchie: abbiamo intrapreso diverse collaborazioni con enti a livello nazionale. Interni alla nostra classifica sono ora presenti dei campionati aggiuntivi. La novità più grossa è il primo campionato FIASO della Federazione Italiana delle Aziende Sanitarie e Ospedaliere. La FIASO RUN è dedicata agli operatori sanitari ed ha organizzato sabato 19 settembre un convegno nazionale qui a Udine, presieduto dal Presidente della FIASO Giuseppe Quintavalle e dalla campionessa olimpica Manuela Di Centa. Molti testimonial e rappresentanti hanno dibattuto sul tema dello sport e del territorio: questo è stato il fiore all'occhiello di questa edizione.

Abbiamo aggiunto anche il Campionato Italiano di mezza maratona Libertas, valido per i tesserati di tutta Italia - oltre all'assegnazione del Campionato regionale Fidal. Abbiamo ospitato, infine, il Campionato Donatori di Sangue, in cooperazione con l'ente della provincia di Udine.

Lei, Venanzio, ha nominato spesso il territorio udinese in questa intervista. Cosa ha permesso una così viva intesa con le persone che operano in questo contesto?

Venanzio O.: Tutti questi anni hanno prodotto un coinvolgimento sempre più importante del territorio a tutti i livelli, da un punto di vista sportivo ormai la Maratonina è diventata un marchio riconosciuto da tutti i runner del nord-est, se non dell'Italia. Abbiamo raggiunto questo risultato anche grazie alle diverse promozioni, andando in tutte le maratonine a far conoscere il nostro mondo. È un impegno che si è profuso negli anni e, come tutti i grandi eventi, coinvolge molti volontari, dei quali abbiamo sempre più bisogno. Si rinnova ogni anno una collaborazione con le forze dell'ordine, ricordiamo il notevole impegno degli Alpini in congedo e delle associazioni sportive che ci danno una mano nei ristori, ad esempio. Tra queste associazioni siamo particolarmente legati alla Keep Moving, alla Libertas Grions-Remanzacco, le Aquile Friulane, la Motostaffetta Friulana e - al di là al Tagliamento - ci sono i volontari dell'atletica San Martino. Questo entusiasmo collettivo porta ad un arricchimento a livello personale, oltre che a livello di struttura organizzativa, che va al di là dello sport in quanto continuano anche dopo la manifestazione. Si crea un ecosistema che facilita nelle edizioni successive i contatti, le relazioni e lo svolgimento stesso dell'evento, saldo anche per il futuro.

A proposito di futuro, Giuseppe, come si immagina la Maratonina alla sua 30^a edizione?

Giuseppe A.: Non è facile avere un'immagine precisa, nel senso che noi abbiamo esplorato diversi settori – sì, l'ultimo evento è la FIASO, ma in 26 anni sono state attuate numerose iniziative. Non è facile pensare a scenari ulteriori, se non a nuove zone da far esplorare ai nostri corridori. Periodicamente tendiamo a cambiare il percorso di gara, per invogliare i partecipanti delle edizioni passate a tornare sulle strade della tanto accogliente città di Udine. E non è una cosa facile. Ogni volta bisogna certificare i 21,097 km del percorso con personale abilitato a tale mansione.

Ci terrei a riprendere il discorso iniziato da Venanzio. Negli anni si è creato anche un gruppo di persone volontarie che è diventato di amici, il quale riesce ad armonizzarsi nel modo migliore con lo scopo di arrivare ogni anno alla edizione successiva con la stessa forza e coesione. Questo è il mio augurio per le nostre mezze maratone del futuro.

Amicizia, passione, tradizione. La Maratonina Udinese si fonda su questi tre valori. Inoltre, alla base di questa attività di volontariato, c'è la ricerca di persone autentiche: ogni anno, centinaia di volontari si ritrovano per le strade di Udine con lo scopo di agevolare il lavoro di chi organizza l'evento da mesi. Il nostro articolo vuole allora essere non solo un modo per ringraziare tutti coloro che permettono questa meravigliosa attività agli appassionati, ma anche un appello rivolto a coloro che vogliono entrare a far parte di una piccola ma importante realtà locale, nell'intenzione di lasciare una traccia autentica anche ai posteri.



Barcellona - Molto più che una metropoli

Elisa Bolzicco - Eris

Nel settembre del 2024 sono partita alla volta di Cervera, un paese a circa un'ora dalla capitale catalana, per lavorare un anno come ragazza alla pari. Nel tempo libero che riuscivo a ritagliarmi, prendevo sempre il primo autobus diretto a Barcellona, passando dalla calma e silenzio del paese dove vivevo al caos di una città che non si ferma mai.

Quando impari a conoscerla, però, quella confusione assume un ruolo fondamentale: nessuno sa chi sei, non importa cosa tu stia facendo lì o perché abbia in mano un caffè con ghiaccio in pieno dicembre. Immersa in quella marea di gente, ho capito che tutti erano troppo impegnati a raggiungere il proprio obiettivo della giornata per avere il tempo di concentrarsi su quello che stavo facendo io. Spesso si pensa che la frenesia che contraddistingue le metropoli come Barcellona sia un punto a sfavore, qualcosa di opprimente, ma, venendo da un paesino della campagna italiana con cinquecento abitanti, quel caos ordinato della città mi ha donato sollievo; essere solo una fra tanti, sentire che per un paio d'ore potevo essere chi volevo senza la paura del giudizio altrui.

Viaggiare, uscire dalla propria bolla, scoprire cosa c'è al di fuori, apre la mente in maniera sconvolgente. Nel mio caso ho preso due valige da ventitré chili e sono partita con un volo di sola andata per un paese che conoscevo appena, in cui pensavo si parlasse una lingua, per poi scoprire che per la maggior parte del tempo ne avrei ascoltato una totalmente differente. Il segreto per ritrovare sé stessi a volte è semplicemente perdersi, che sia in un bar con caffè di specialità, in un'attrazione turistica troppo affollata o su un lungomare in inverno.

A volte però, proprio il sovrappopolamento che ci permette di essere un numero fra tanti, diventa una lotta continua per chi è immerso in quel numero da quando è nato. L'overtourism è un problema che, con il passare degli anni, si è ingigantito sempre di più, portando i resilienti a ribellarsi con continue proteste e graffiti sui muri chiedendo ai turisti, in maniera a volte poco educata, di tornarsene a casa. Da fuori può sembrare un'esagerazione, in fin dei conti città come Barcellona devono la maggior parte delle proprie entrate ai portafogli degli stranieri in visita; ma, se entriamo nell'ottica dei residenti, notiamo che trovare un alloggio in affitto a lungo termine è diventato un'impresa titanica, per l'aumento degli immobili adibiti ad affitti temporanei, come Airbnb, per accogliere le numerose persone che si fermeranno solo il tempo di una visita rapida ai monumenti principali. Ci sono poi gli expats, che per lavoro si trasferiscono non più di un paio di mesi lasciando alla città solo un appartamento vuoto in più, che sarà riempito dalla prossima famiglia di turisti inglesi. E, per la legge del mercato, la poca disponibilità e la grande domanda hanno portato a un'elevata inflazione dei prezzi. Barcellona è infatti diventata la città con il costo della vita più alto di tutta la Spagna, superando la capitale Madrid o altre grandi città come Valencia.

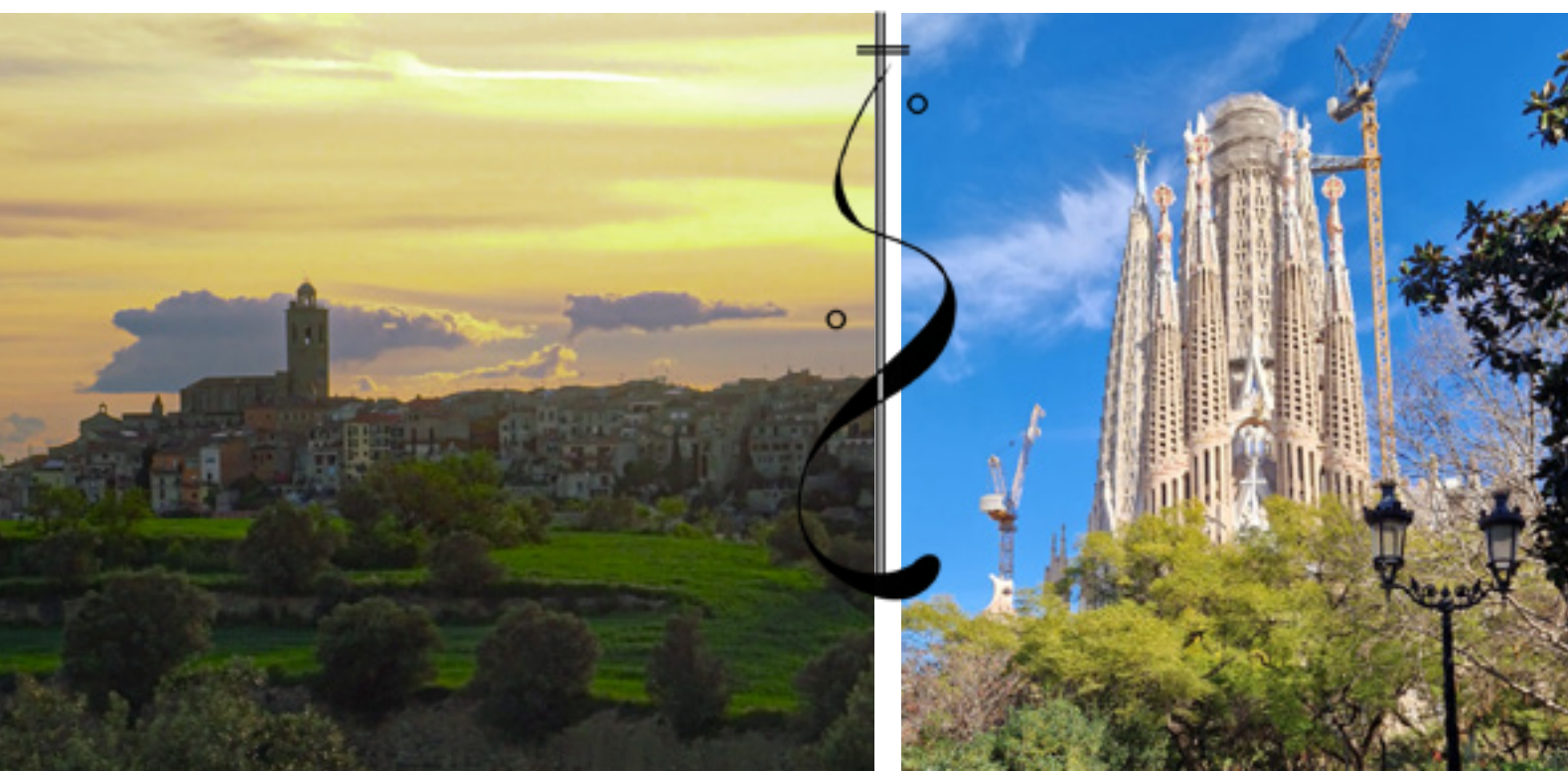
Per far fronte a queste difficoltà si sta cercando di limitare gli affitti temporanei. Barcellona ha infatti intenzione di azzerare

re e non rinnovare le più di diecimila licenze per appartamenti turistici con contratto a breve termine entro il 2028. Inoltre, è prevista l'applicazione di un tetto massimo anche per i prezzi degli affitti a lungo termine. Questi provvedimenti potrebbero non essere la soluzione finale, ma è sicuramente un passo avanti verso un futuro più orientato al benessere locale.

Da qui nasce anche una grande promozione del turismo sostenibile, fenomeno visibile soprattutto sulle piattaforme social, dove le proteste vengono usate come tramite per sensibilizzare i turisti e gli stranieri che vogliano visitare la città rispettando chi ci vive e ci lavora ogni giorno. Il maggior consiglio è quello di evitare le grandi catene e scegliere piuttosto piccole realtà locali. In questo modo si potrà sia aiutare la gente del posto, sia sperimentare la vera tradizione. Una seconda accortezza è quella di rispettare gli orari di riposo, soprattutto tarda notte: per noi potrebbe essere una divertentissima serata all'insegna di musica, cocktail e grida, ma dietro quelle finestre oscurate da una persiana c'è forse una persona che si dovrà svegliare alle sei del mattino per prepararci la colazione al bar il giorno seguente.

In fondo non serve andare tanto lontano per capire ciò che quei video su Tiktok cercano di dirci: basti pensare a città come Venezia, dove durante l'alta stagione è impossibile anche solo fare un passo tra le vie sovraffollate.

Cervera Sagrada Familia



Un contesto storico-geografico e culturale di cui Barcellona fa parte potrebbe essere utile per scoprire di più sulle silenziose norme sociali degli abitanti locali.

La Catalogna è una comunità autonoma nel nord-est della Spagna, confina con la Francia e si affaccia sul Mar Mediterraneo. Oltre a Barcellona, le altre tre province catalane sono Tarragona sulla Costa Dorada, Girona sulla Costa Brava e Lleida, situata nell'entroterra. Per molti anni, e ancora oggi, una gran parte del popolo catalano ha lottato per l'indipendenza dalla Spagna, rinnegando tradizioni, lingua e cultura del resto della penisola (fatta ad eccezione dei Paesi Baschi, ma questo discorso necessita un ulteriore approfondimento), tanto da avere una propria bandiera indipendentista diversa da quella catalana classica, mentre quella spagnola è raramente presente nel territorio, senza considerare gli utilizzi istituzionali.

Il catalano, diversamente da quanto si possa pensare, non è affatto un dialetto, bensì la prima lingua ufficiale della comunità autonoma. Lo spagnolo, infatti, è solo al secondo posto. Nei documenti ufficiali, in tutta la burocrazia e quant'altro, si troverà sempre la lingua catalana, mentre la traduzione sarà (se presente) solo secondariamente. In quanto lingua ufficiale, viene insegnata nelle scuole come materia fissa. Il programma è impartito in catalano, ad esclusione del castellano e dell'inglese.

Questa lingua è essenziale per gli abitanti della comunità, che cercano di difenderla dall'essere dimenticata. Questo è purtroppo un grande problema a Barcellona: una città piena di turisti stranieri, di emigrati e di expats che, una volta resi conto del fatto che parlando in inglese saranno comunque capiti, non fanno il minimo sforzo per imparare lo spagnolo-figurarsi il catalano. Con il passare degli anni anche la popolazione locale sta iniziando a perdere l'abitudine nel parlato, rendendo sempre più difficile la sopravvivenza del catalano per le strade della città.

Casa batlló



Come in tutte le comunità autonome della Spagna, il folclore locale è ancora abbastanza presente, in maniera ridotta nelle grandi città rispetto a un paese rurale. *El Castell*, le feste di *Sant Jordi* e *Sant Joan*, il *Tiò de Nadal* e i *caganers*, sono solo alcune delle tradizioni popolari che riescono a non essere eclissate dalla sempre più forte necessità della città di conformarsi con le usanze straniere, asettiche, che a poco a poco stanno cancellando l'essenza della cultura catalana.

Il *Castell* è una torre umana tradizionale della Catalogna, diventata patrimonio dell'UNESCO. I *Castellers* si dividono in colles, ovvero fazioni identificate da un colore; il loro obiettivo è quello di formare la torre più alta per vincere la competizione. Si inizia con il formare la base, detta *pinya*, che deve essere robusta e stabile, formata dagli uomini più forti; segue il *tronc*, ovvero la parte centrale, che può essere di diverse altezze. Poi, quattro bambini si arrampicano sulle schiene degli uomini già in posizione per formare il *pom*; infine, sulla cima si posizionano altri due piccoli. Molto spesso le fazioni avversarie si posizionano alla base del *Castell* in costruzione per dare maggiore stabilità.



El Castell

Il 23 aprile di ogni anno le strade e gli edifici di Barcellona si riempiono di rose rosse e di stand adibiti alla vendita di libri in occasione della *Diada de Sant Jordi*. La tradizione vuole che l'uomo regali alla propria amata una rosa, mentre lei in cambio gli regali un libro. Tutto nasce da un'antica leggenda in cui un valoroso cavaliere sconfisse il drago che terrorizzava la città di Montblanc. Dal sangue del drago nacque un roseto, dal quale il cavaliere colse un fiore per donarlo alla principessa che aveva salvato. Per fare una comparazione, si potrebbe considerare questa festa l'equivalente di San Valentino.

Diada de Sant Jordi



La nit de Sant Joan si celebra tra il 23 e il 24 giugno a suon di petardi lanciati dai più piccoli, di fuochi d'artificio e di crepitii, provenienti dai focolari accesi sulle spiagge della costa mediterranea o nella piazza del proprio barrio. In questo falò vengono bruciati dei bigliettini con su scritti i propri desideri con la speranza che si avverino, oppure si salta il fuoco per tre volte come rito propiziatorio. Ad accompagnare la festa c'è la *Coca di Sant Joan*, un dolce tipico con una base di focaccia dolce guarnita tradizionalmente con frutta candita, anche se ad oggi la si può trovare per tutti i gusti.

Per quanto riguarda le tradizioni natalizie, sono presenti due figure fondamentali: il *caganer* e il *Tiò de Nadal*.

Il *caganer*, come suggerisce anche il nome, è una statuina di un contadino vestito con abiti tipici, accovacciato intento a defecare. Viene posizionata nel presepe, la tradizione nacque già durante l'epoca barocca, pensando che le feci portassero fortuna, fertilità e prosperità. Al giorno d'oggi si può trovare un *caganer* di qualsiasi personaggio o celebrità a cui si possa pensare, dalla regina Elisabetta a Messi o addirittura ai Primi Ministri. A Barcellona sono presenti diversi negozi tipici dove poter acquistare il proprio *caganer*.

Il *Tiò de Nadal*, invece, è un tronco ornato con bocca, occhi e naso dipinti e delle astine di legno come zampe. All'inizio del mese di dicembre i bambini vanno alla ricerca del *Tiò*, nascosto dai genitori fuori o dentro casa. Una volta trovato lo si pone sotto l'albero e bisogna prendersene cura, dandogli da mangiare ogni notte prima di andare a dormire, per far sì che si riempia bene la pancia e possa espellere tanti regali il 24 dicembre. Affinché i bambini possano riceverli, devono recitare una filastrocca e colpire con un lungo bastone il tronco, posto solitamente sotto una coperta per nascondere i regali precedentemente preparati dagli adulti. In molte famiglie di tutta la Spagna la figura di Babbo Natale non esiste e arrivano i Re Magi il 6 gennaio; perciò, questi regali ricevuti dal *Tiò* sono spesso gli unici che i bambini apriranno nel mese di dicembre.

La nit de Sant Joan



Tiò de Nadal

Nonostante il resto della Spagna consideri il catalano una lingua minoritaria, a livello locale esistono gruppi e cantanti solisti che tengono alta la bandiera della propria comunità, realizzando progetti musicali esclusivamente in catalano. Altri cantanti, invece, hanno scelto di aprirsi al vasto pubblico spagnolo fino a conquistare quello internazionale, come nel caso di Rosalía, originaria di Barcellona (un dettaglio che non tutti conoscono).

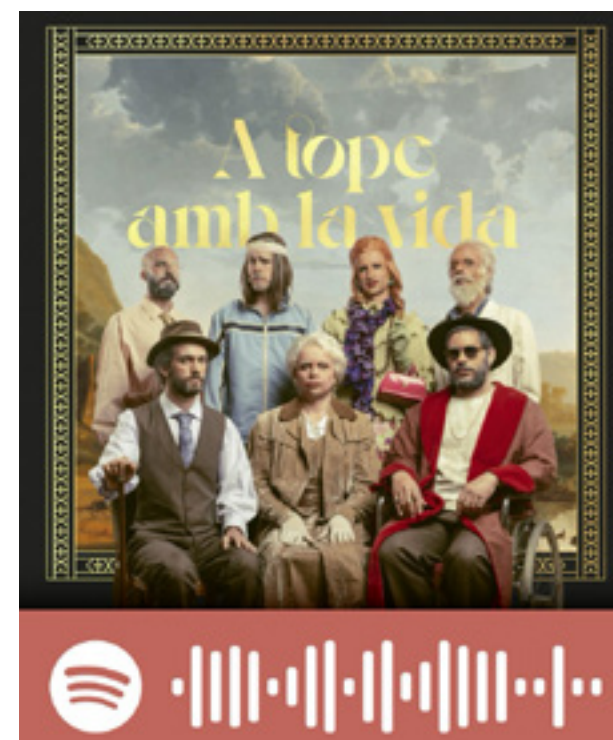
Ci sono figure che invece hanno cercato di esportare il catalano anche nel resto della penisola, come Miki Nuñez e Max Navarro, entrambi ex concorrenti del reality musicale *Operación Triunfo*, rispettivamente dell'edizione del 2017 e quella più recente del 2025.

Una delle canzoni più popolari di Miki è «Escriurem», una ballata completamente in catalano, da cui poi è uscita una versione con strofe anche in basco con IZARO, cantante *euskalduna*. Il cantante ha ottenuto una grande visibilità in tutto il paese grazie al programma, tanto da poter portare i suoi progetti (per la maggior parte in lingua catalana) anche al di fuori della comunità autonoma.

Per la stessa ragione, anche Max Navarro è riuscito nell'impresa di affermare una canzone completamente in catalano, «Estrelles», presso un pubblico spagnolo. Il giovane cantante ha sempre difeso con unghie e denti la sua terra natale, dicendo che la maniera più naturale con la quale riesce a fare musica è quella di scrivere le sue canzoni in catalano. Per ovvie ragioni, il singolo di debutto è stato accolto con maggior euforia in Catalogna, ma nonostante questo esso è stato una delle proposte più ascoltate tra i concorrenti della sua edizione.

C'è invece chi di comporre in castellano non ne vuole proprio sapere. È il caso del gruppo Oques Grasses, di cui tutti i progetti attualmente usciti sono interamente in lingua catalana. Spiccano in maniera particolare l'album *A Tope amb la vida* con la «Gent que Estimo» e *Fruit del Deliri* con «Sort de tu».

La band dopo anni di attività e di tournée in tutta Catalogna ha recentemente annunciato gli ultimi quattro concerti nell'Estadi Olímpic Luis Companys prima della sua ritirata dalla scena artistica.

Album *A Tope amb la vida*

Concludendo, la ragazza che è partita in quel settembre del 2024 non è più tornata a casa, non del tutto almeno: vivere all'estero ti cambia. Ti fa capire che puoi essere tutto o niente, lo decidi tu; ti rende più responsabile, di te stesso e degli altri; ti fa capire che il rispetto della cultura locale, delle abitudini di chi in quella città ci è nato, ci vive e ci lavora ogni giorno non vanno calpestate o ignorate, ma accolte, capite e, soprattutto, appoggiate anche se distanti da quelle che conosciamo.

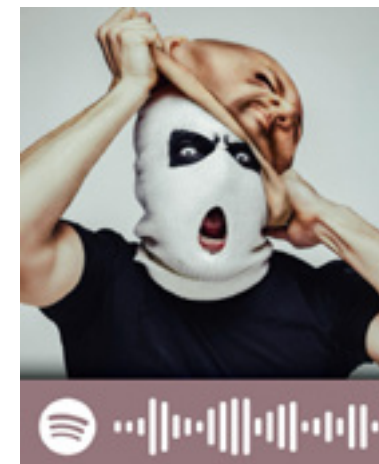
Quindi, se si ha la possibilità, il mio invito è quello di partire, perché fuori dalla bolla di quello che già conosciamo ci sono una marea di opportunità, possibilità, prospettive che aspettano solo di essere trovate.

Personalmente non so cosa ne sarà di me tra tre, cinque oppure dieci anni, ma sono abbastanza sicura che mi troverete in Spagna, magari festeggiando *Sant Joan* o scegliendo il *caganer* che più mi diverte.



No Good, *Fatti di Cronaca* e irriverenza

Chiara Zalateu - Quasar



«La cosa peggiore che ascolterete quest'oggi»: con questa frase ironica e carica di un certo cinismo, Morogucci (cantante dei No Good) riassume la band a cui dà voce in ogni live. Attivi nella loro seconda formazione dal 2022, il primo album dei No Good è uscito nel 2021. Il secondo disco *Fatti di Cronaca* è già presente su tutte le piattaforme dal 19 giugno 2026. In questa intervista ad esporre il progetto saranno i componenti stessi della band: Morogucci, cantante e chitarrista; Armando, batterista e corista; Nakamura, chitarrista e voce; Machete, bassista e voce.

Preparatevi alla non-classica intervista, ricca di irriverenza e satira. Siete pronti ad entrare nell'universo nogoodiano?

Cosa ha ispirato questa completa rivisitazione del vostro repertorio?

Morogucci: In seguito ad una sorta di errore di laboratorio, un po' come la penicillina, ci siamo ritrovati a voler rivisitare una canzone in italiano che era uscita qua in Friuli, e l'abbiamo voluta riscrivere in chiave un po' così, punk, ironizzandola. È stata una canzone che, per certi motivi, ci ha fatto venire i brividi. Non specificherò se brividi belli o brividi brutti, onde non offendere gli autori di questo brano.

Comunque sia, abbiamo deciso di rivisitare questo pezzo: da lì è arrivata l'illuminazione per iniziare a scrivere in italiano, cosa che non credevamo di voler fare; pensavamo di dedicarci a un genere solo anglofono. L'innovazione più importante è stata soprattutto di buttarsi sul genere punk, fino al giorno prima eravamo piuttosto dei metallari. Una volta aggiunti gli altri membri, anche le influenze sono state diverse.

Questo è successo nel 2019, anno in cui elaborammo il nostro primo album concept, *Storie di Anonima Controtendenza*, carico non solo a livello concettuale-musicale, ma anche visivo. Abbiamo girato un video per ogni canzone con lo scopo di creare una sorta di sceneggiato. Una volta tagliati questi video, ha preso forma quella che è l'attuale macchina dei No Good.

Abbiamo iniziato da subito con i concerti live. Il primo è stato nel 2021 al Backyard di Pradamano: devastante. È stata una di quelle date dove, a fine concerto, ci siamo guardati e abbiamo detto: «Mmm, porca p***». Parallelamente alla musica live, abbiamo continuato a scrivere fino al 2026, anno in cui abbiamo pubblicato diversi singoli tra il primo e il secondo album.



Il secondo album concept è una new entry nel panorama musicale, fresco di produzione. Come lo presentereste ai nostri lettori di Kosmos?

Morogucci: Come il primo album, anche questo è un album concettuale e le derivazioni musicali sono simili a quelle che avevamo precedentemente adottato. De André, forse uno dei primi artisti che hanno pubblicato un album concept, è stato un'influenza notevole per il nostro secondo album. Racconta la storia di questo personaggio che verosimilmente è inserito in un contesto sociale oppressivo, molto ispirato a *E si vivono* o *1984*. Sostanzialmente il protagonista vive in prima persona – o in terza – tutte quelle che sono le notizie che lo circondano, gli omonimi fatti di cronaca (questo il titolo dell'album scelto dalla band) che lui stesso osserva attraverso i canali di diffusione. Decide di diventare uno di questi fatti di cronaca e di prendere posizione, derivata da un sentimento: la voglia di rivalsa. Ciò lo porta a compiere un gesto estremo - che non specificheremo per non storpiare la curiosità degli ascoltatori - fino alla risoluzione finale che, come un po' in *Storie di un impiegato* di De André, finisce quindi in carcere. Anche questo personaggio finisce nello stesso ambiente, ma con un esito leggermente diverso: la pena capitale, la morte.

La morte per mano di un'istituzione viene usata come deterrente, o come pretesto, per essere mostrato a tutti gli altri col consiglio di non seguire le stesse orme di questo personaggio.

Quali sono le attitudini sonore e stilistiche dei No Good?

Armando: È un album a livello sonoro molto heavy, non proprio l'album convenzionale punk rock. L'abbiamo prodotto assieme a Jacopo Durisotti, che è il cantante e produttore dei Despite Exile, un gruppo metal estremo, comunque italiano. Quindi si è sentita un po' la sua impronta su questo.

Morogucci: È un collage di pezzi. Faccio un paragone, anche se mi soffre un po' farlo: è un po' come la Bibbia, in termini di non attendibilità e non credibilità. Forse l'album dei No Good è molto meglio, perché ti induce a compiere meno peccati e ti punisce molto meno. L'unico peccato è ascoltarlo, ma il nostro inferno è molto carino. Stavamo dicendo - è un collage, nel senso che è stato composto in diversi anni e quindi ci sono parti di noi che ormai fan parte di periodi differenti di tempo, i quali stanno però molto bene all'interno di questa cornice concettuale che gli abbiamo dato. Faccio giusto un piccolo inciso sul genere musicale. Ci piace mischiare il sound del punk rock con influenze derivanti dal rap e dal metal. Strizziamo anche un po' l'occhio al pop alternativo. L'attitudine al punk rock è una colonna portante, ma non l'attitudine commercialmente venduta del punk rock; abbiamo preso la parte un po' più Deandreiana dell'essere punk, eliminando quell'anticonformismo che ormai è diventato terribilmente conformistico.

Noi, insomma, siamo — come si potrebbe dire?

Armando: Siamo sempre stati un po' né carne né pesce, a livello di scena musicale non siamo troppo pop per l'ambiente pop, non siamo troppo punk per l'ambiente punk. Anzi, l'ambiente punk ci ha spesso visto da fuori come quelli un po' meno punk di loro. Quindi in realtà siamo una creatura ibrida e non ben riconoscibile, cosa che in realtà noi troviamo essere una grandissima figata.

Com'è il vostro rapporto con il pubblico?

Morogucci: La nostra fanbase la si interpreta dalle fasce d'età che frequentano i nostri «rituali» (così chiamano i loro concerti): viaggiano dai 5 ai 70 anni senza problemi, condividono tranquillamente la platea. Mettiamola così: ai nostri live si entra in una bolla dove noi vogliamo trasportare il pubblico in un nostro mondo fatto di caos, sudore, di —

Armando: foto di piedi.

Morogucci: Quello sempre. E indossando la maschera portiamo già noi stessi in questo nostro universo folle, insieme al pubblico.

Armando: Il nostro scopo è quello di creare una bolla che si distacchi da un contesto verosimilmente di realtà e di goderci quel tempo che abbiamo assieme, come se fosse una sorta di dimensione alternativa - una realtà parallela, diciamo. Anche per questo l'anonimato dei nomi, che cerchiamo di rispettare, anche se non con grande successo.



Ho voluto intervistare voi per avere una risposta fuori dal classico buonismo di cui è satura la nostra società, cercando un riscontro schietto e irriverente. Vi chiederei un brano del vostro repertorio che tratti il tema del futuro: futuro come disordine, incertezza e caos. Il futuro ci preoccupa sempre di più, perché attualmente è molto incerto. Potremmo sgretolarci in questo istante per le tensioni internazionali, per il nostro mondo che stiamo distruggendo passo passo, circa inconsapevolmente. O forse ce ne sbattiamo e basta.

Morogucci: No, ce ne sbattiamo e basta. Ciò che comunque ci distruggerà sono dei pattern che si ripetono nella storia; quindi, anche il futuro ogni tanto non è altro che il passato che si ripete in altre forme. Probabilmente 100 anni fa le persone erano allo stesso modo preoccupate del futuro, se non peggio, visto anche determinati periodi storici. Credo che anche quello dell'incertezza sia un pattern che si ripete. Siamo destinati a friggerci, mi sembra abbastanza evidente. Se devo pensarla in maniera un po' più cinica, e qua la dico da Morogucci più che da No Good, abbiamo tutto quello che ci meritiamo.

Nakamura: Nel nostro repertorio trattiamo il futuro, come puoi aver notato, ma si tratta di un futuro rivisitato come un presente alternativo più che come un futuro vero e proprio. Rispetto questo tema consiglieri la canzone «BOOM!» perché si tratta di un brano che vuole invitare alla presa di consapevolezza della propria condizione presente per agire al meglio sul futuro.

Vorrei farvi un'ultima domanda: i 3 must have dei No Good. Le canzoni che vi rappresentano di più del vostro repertorio.

Armando: Direi «Anonima», per me è nel cuore.

Nakamura: Anche «Domani», che secondo me è un bel game changer.

Morogucci: «Halloween Freak», per noi è una data piuttosto simbolica, sia come atmosfera, sia come significato che come moodboard del gruppo. È quella notte in cui tutti possono essere un po' dei mostri, quindi la maschera vale molto meno. Il prossimo grande evento potrebbe essere il nostro rituale di Halloween, ormai un appuntamento fisso da 4 anni.

Come avevamo anticipato, cari lettori, questa intervista merita di essere letta. Nessun buonismo, nessun limite al potere della parola. Sono diversi gli aspetti emersi dalla nostra intervista, ma una fra tutte che merita la nostra attenzione è la seguente: sta sempre e solo a noi la responsabilità di decidere come rapportarci con la realtà che ci circonda. I No Good portano sul palco delle domande scomode, non perché la loro irriverenza sia fine a sé stessa, ma per costringere l'ascoltatore a prendere una posizione responsabile, non influenzata da un giudizio esterno, ma edificata nella sua personalità più profonda.

Il futuro, come ci ricorda Morogucci, spesso altro non è che il ripetersi di dinamiche passate. L'incertezza sembra non essere, a detta sua, una condizione temporanea, ma piuttosto una costante esistenziale e sociale del nostro tempo. Eppure i No Good nei loro brani non offrono, come la musica commerciale spesso fa, delle blande consolazioni o delle speranze fasulle: ciò che fanno è invece ricordarci che, anche nella cornice dell'incertezza, prendere posizione autenticamente come protagonisti del nostro tempo è già un modo più che concreto per immaginare un futuro diverso, migliore.

Fotografa • Elisa Bolzicco



Panem è più vicino di quanto pensiamo

Elisa Frare - Phoenix

Il 19 novembre *Hunger Games* tornerà al cinema con *L'alba sulla mietitura*, adattamento dell'omonimo romanzo di Suzanne Collins. A più di quindici anni dall'uscita del primo libro e a oltre dieci dal successo dei film con Jennifer Lawrence nei panni di Katniss Everdeen, la saga torna ancora una volta ad occupare l'immaginario collettivo. Potrebbe sembrare sorprendente: in un panorama culturale in continua evoluzione, poche opere riescono a mantenere una tale rilevanza per così tanto tempo. Eppure *Hunger Games* continua ad essere letto, discusso e adattato. La ragione non risiede soltanto nella forza della sua narrazione, ma nella sua straordinaria capacità di parlare del futuro attraverso il presente.



Soundtrack ufficiale di *The hunger games*

Fin dalla pubblicazione del primo romanzo, nel 2008, Suzanne Collins ha costruito un mondo distopico che si distingue da molte altre opere dello stesso genere. Il mondo di Panem non è dominato da robot ribelli, intelligenze artificiali o tecnologie fuori controllo. Al contrario, il suo elemento più inquietante è la familiarità. La società immaginata dall'autrice appare estrema, ma non impossibile. Le sue radici affondano in dinamiche che appartengono già al nostro tempo: la spettacolarizzazione della sofferenza, le disuguaglianze economiche, la manipolazione dell'informazione e il controllo esercitato attraverso i media.

È proprio questa vicinanza a rendere *Hunger Games* una riflessione ancora attuale sul futuro. La saga non cerca tanto di prevedere ciò che accadrà quanto di mostrarci dove potrebbero condurre alcune tendenze già presenti nella società contemporanea.

Il cuore più inquietante di *Hunger Games* è proprio la trasformazione della violenza in spettacolo. Questi giochi sono presentati come un grande evento nazionale, seguito con entusiasmo dagli abitanti di Capitol City e trasmesso in ogni distretto. La morte diventa contenuto, il dolore diventa intrattenimento, la sopravvivenza si trasforma in una competizione da seguire come un reality show. Quando Collins im-

maginò questo scenario, i social erano ancora lontani dall'influenza che esercitano oggi. Eppure, rileggendo la saga nel presente, è difficile non cogliere alcuni parallelismi. Viviamo in una cultura che trasforma costantemente le esperienze personali in contenuti da consumare, condividere e commentare. La distopia di Panem appare meno distante di quanto potesse sembrare quindici anni fa.

Un secondo elemento centrale riguarda il potere delle narrazioni. Nel mondo di *Hunger Games*, il controllo non viene esercitato soltanto attraverso la forza militare. Il regime mantiene il proprio dominio specialmente decidendo quali storie raccontare e quali eliminare. Ogni immagine, ogni cerimonia e ogni trasmissione televisiva contribuiscono a costruire una versione della realtà funzionale al potere. In questo senso la saga affronta una questione estremamente contemporanea: il rapporto tra informazione, propaganda e consenso. In un'epoca caratterizzata dalla diffusione di notizie manipolate, algoritmi e campagne mediatiche, Panem appare come una metafora sorprendentemente efficace delle battaglie che si combattono attorno al controllo della verità.



L'imminente uscita de *L'alba sulla mietitura* permette di approfondire un tema che attraversa l'intera saga: la memoria. Il nuovo racconto riporta i lettori al secondo Quarter Quell e alla giovinezza di Haymitch Abernathy, uno dei personaggi più amati della serie. Più che un semplice prequel, *L'alba sulla mietitura* sembra confermare la volontà dell'autrice di tornare su Panem non per alimentare la nostalgia dei lettori, ma per continuare a interrogare il presente attraverso il passato. Chi decide quali eventi meritano di essere conservati nella memoria collettiva? Chi controlla il racconto del passato? Sono interrogativi che riguardano non solo la finzione narrativa, ma anche il mondo contemporaneo, dove il dibattito sulla memoria storica continua a influenzare il presente e a orientare il futuro.

Accanto a questi temi emerge poi la questione delle disuguaglianze. Panem è una società profondamente divisa, nella quale la ricchezza e il benessere della capitale dipendono dallo sfruttamento sistematico dei distretti. Sebbene la saga utilizzi i codici della fantascienza e della distopia, la disputa che mette in scena è riconoscibile. Le differenze economiche, sociali e territoriali che attraversano il nostro mondo trovano in Panem una rappresentazione esasperata ma efficace. Il futuro immaginato

da Collins non nasce da un'improvvisa catastrofe, ma dall'aggravarsi di squilibri già esistenti.

Naturalmente il successo della saga non può essere spiegato soltanto attraverso le sue tematiche. Una parte fondamentale del suo impatto deriva dalla figura di Katniss Everdeen, protagonista che ha contribuito a ridefinire il ruolo dell'eroina nella narrativa contemporanea. Katniss non è una leader carismatica nel senso tradizionale del termine. Non desidera il potere, non cerca la gloria e non aspira a diventare un simbolo. La sua forza nasce dalla volontà di proteggere le persone che ama e dalla capacità di mantenere la propria umanità in un contesto che cerca continuamente di trasformarla in un'icona. Questa complessità psicologica ha permesso alla saga di distinguersi da molte altre produzioni destinate al pubblico giovane.

Anche gli adattamenti cinematografici hanno avuto un ruolo importante nel consolidare il fenomeno culturale di *Hunger Games*. I film sono riusciti a tradurre sullo schermo l'universo creato da Collins senza perdere la dimensione politica e sociale presente nei romanzi. Pur privilegiando inevitabilmente l'azione e lo spettacolo, hanno mantenuto al centro le domande fondamentali poste dalla saga: come si co-

struisce il consenso? Quale prezzo siamo disposti a pagare per la sicurezza? È possibile opporsi a un sistema che trasforma tutto, persino la ribellione, in spettacolo?

L'arrivo de *L'alba sulla mietitura* dimostra che queste domande non hanno perso la loro forza. Al contrario, sembrano oggi ancora più urgenti. In un presente segnato da trasformazioni tecnologiche, tensioni sociali e profonde incertezze globali, il futuro immaginato da *Hunger Games* continua a esercitare il suo fascino perché non narra soltanto di ciò che potrebbe accadere domani. Parla di ciò che siamo oggi.

Forse è proprio questo il segreto della sua longevità. Le grandi distopie non prevedono il futuro: lo interrogano. Ci costringono a osservare il presente da una prospettiva diversa, mettendo in luce contraddizioni che spesso preferiremmo ignorare. A quasi vent'anni dalla sua nascita, la saga di Suzanne Collins continua a ricordarci che il futuro non è un luogo lontano, ma ci inquieta perché, a tratti, ci sembra familiare.

«Ma non posso dire di non avere un futuro perché so che ogni anno, per il mio compleanno, riceverò un nuovo paio di tributi. Una ragazza e un ragazzo da guidare verso la loro morte... un'altra alba sul raccolto»

Haymitch Abernathy

Monte Sole, tra memoria e futuro

La liberazione d'Italia narrata da chi la vive

Chiara Zalateu - Quasar

Parco Monte Sole ha tante storie e quella che riguarda l'ultima fase della Seconda guerra mondiale è la più nota. Nel Medioevo era luogo di vedetta dell'esercito bolognese, da cui si poteva vedere la torre della guardia a Bologna: comunicavano tramite segnali di fumo in caso di pericoli esterni. Prima della Seconda Guerra Mondiale, la casa del nostro ospite era abitata da delle famiglie di mezzadri che lavoravano le terre per dei proprietari terrieri bolognesi.

Lo scopo di questo reportage, però, è raccontare Monte Sole con una lente diversa, come luogo in cui si è scritta l'ultima pagina di una storia cruenta che è diventata il simbolo dell'antifascismo in Italia. Il 25 aprile 2026 ho avuto modo di leggere questo finale con i miei stessi occhi. Per l'81° Anniversario della Liberazione sono stata ospitata da Carlo e dalla sua famiglia, ho vissuto con loro alcuni momenti chiave della commemorazione, come il concerto del Coro Farthan alla «Scuola di Pace» di Monte Sole e l'adunata di migliaia di persone al Prato del Poggiolo. In precedenza, sempre ospitata da Carlo, ho potuto visitare le testimonianze del rude accanimento nazista del sedicesimo battaglione della sedicesima divisione SS Reichsführeh: 560 innocenti nel paese di San Martino vennero bruciate vivi. Lo stesso accadde alle vittime che vennero imprigionate nella Chiesa di Castiglia, poi data alle fiamme e rasa al suolo. Numerose furono le stragi commesse dal piombo tedesco. Tra queste, Carlo racconterà nel dettaglio quella iniziale del 29 settembre 1944.

Parco del Poggiolo
Comune di Marzabotto



Carlo, la tua voce è una testimonianza importante per Monte Sole, che la storia l'ha vista e l'ha fatta. Ti chiedo adesso di farla sentire alle nuove generazioni. 1944, cosa accade in questo territorio?

I tedeschi nel 1944 erano in una fase di ritirata, gli americani erano ormai sbarcati in Sicilia e in Normandia. Questi avevano meno interesse per l'Italia, cioè avevano meno sostanze da spendere in quanto il fronte in Normandia era molto più pressante. So di storie di ragazzi alleati sudafricani che testimoniano, tramite i loro diari, come da Firenze fino a Castiglione dei Pepoli non abbiano sparato un colpo. Nel mentre i tedeschi avevano preparato la Linea Gotica dopo la rottura di Montecassino, ovvero la linea che andava dall'Adriatico al Tirreno. Hitler aveva ordinato la disposizione di quest'ultima linea e dato l'ordine di difesa ad oltranza.

Come sono iniziate le barbarie e la violenza tedesca contro i civili?

La strage di Monte Sole è iniziata il 29 settembre del 44, il battaglione SS capitanato dal Maggiore Reder era specializzato in queste cose qua: difesa ad oltranza, rastrellamenti di partigiani, creazione di terrore nella popolazione. Tutto questo per evitare che la popolazione aiutasse i partigiani: a Monte Sole c'era una brigata partigiana che si chiamava Stella Rossa. I tedeschi hanno voluto creare del terrore per difendere la ritirata dei soldati che si stavano allontanando dall'Italia del Sud, in direzione Pianura Padana. Allora in cinque giorni rastrellano tutti i poderi intorno a Monte Sole.

«Si sarebbe potuta ricostruire la casa, ma non si sarebbe potuto fare nulla per i morti, rubati per sempre. Non sarebbe bastato l'amore di tutto il mondo per farli tornare in vita.»

Ferruccio Latti, 1944

Tu sei particolarmente legato alla Creda, una strage che fa pesare il cuore. Ti chiederei di narrarmi le vicissitudini.

Carlo: Qui alla Creda i tedeschi arrivarono alle quattro del mattino il 29 settembre. Nel fienile c'erano 100 persone che facevano parte di queste due famiglie di mezzadri e inoltre vi si trovavano tantissimi sfollati da Bologna e da Pioppe di Salvaro. Le donne e i bambini dormivano nelle case, c'erano tantissimi ragazzi disertori che per scappare alla leva avevano deciso di vivere nascosti nei boschi. Purtroppo, quella notte è venuto un grosso temporale, per cui i ragazzi si sono rifugiati nel fienile della Creda.

Il capo famiglia, il signor Cardi sopravvissuto alla strage, dormiva nel fienile. Sentendo dei passi arrivare verso la Creda si affacciò alla finestra e disse in bolognese «siete voi ragazzi?». Pensava che fossero dei partigiani: infatti vi era moltissima nebbia che rendeva difficile identificare i nuovi arrivati. L'ignoto rispose lui in bolognese e tu ti chiederai il perché di questo fatto. Ebbene, i nazisti erano accompagnati da fascisti italiani che avevano tradito la loro stessa popolazione, avevano l'elenco delle persone che vivevano nei vari poderi e sapevano perfettamente chi cercare e dove. I fascisti gli dissero «hai finito di fare il furbo Cardi, ormai è la tua ora». Cardi scese giù dal fienile e si trovò accerchiato da questi SS che lo legarono. Lui cercò invano di urlare per svegliare le persone nei dintorni. È da questo momento che inizia il rastrellamento di donne, bambini, uomini e il bambino più piccolo che è stato ucciso aveva appena quattordici giorni.

Gli abitanti di Monte Sole non si sarebbero mai aspettati uno scempio del genere: i tedeschi non avevano mai fatto delle cose del genere. In maniera barbara, ordinarono sotto la tettoia della stalla tutti i presenti: gli uomini in fondo, poi donne e davanti tutti i bambini. Posero una mitragliatrice davanti loro e aspettarono il segnale dal comando per iniziare la strage. Qui alla Creda sono state uccise 79 persone, in totale le vittime della tragedia furono circa 870.



La Creda

Alla Creda sono sopravvissute 12 persone: erano schiacciate come sardine con le spalle appoggiate al fienile. Quando i due fratelli Cardi hanno visto la gente morire loro davanti, hanno cominciato a spingere le porte laterali che davano sulla stalla per fuggire al piombo. La loro fortuna è stata che i tedeschi, dopo aver iniziato a dare fuoco alla struttura con le bombe incendiarie, hanno smesso di sparare per qualche istante. Approfittarono di questo momento di silenzio per iniziare la fuga nei boschi. Uno dei due fratelli Cardi venne colpito al tallone, in una sua testimonianza mi pare dica: «Non ho sentito male, non ho sentito la paura. Io scappavo come un missile, nonostante il mio piede sfracellato dal colpo di pistola» – qualcosa di simile.

La strage si conclude solo nella sera, quando appiccano il fuoco anche in questa casa. Lasceranno i cadaveri della povera gente nelle medesime condizioni da settembre al 25 aprile dell'anno a venire. Minarono persino il terreno intorno ad essi, per fare in modo che nessuno vi si potesse avvicinare. Cardi racconta che, tornato alla sera, trovò una sua zia ancora viva, ma con il ventre completamente crivellato di proiettili. La mezza spostarono allora in una mangiatoia, in modo da nasconderla dai nazifascisti, ma nemmeno quel tentativo ebbe successo. Nel mentre della fuga dei fratelli Cardi gli americani erano arrivati a Castiglione dei Pepoli, a venti chilometri dal luogo.

Chi altro si è salvato dalle stragi?

Non so se ti ho mai raccontato la storia della famiglia che ha vissuto nel podere qua vicino - non credo. Il padre di questi dieci figli con anche la moglie capì che i tedeschi stavano iniziando la ritirata e scavò un buco nel loro castagneto con lo scopo di recarvisi nel caso in cui ce ne fosse stato il bisogno. Lo coprì con sassi e terra e creò una stanza interrata. Vide dalla sua casa diversi poderi bruciare e si rinchiuse in questo bunker con la famiglia. I tedeschi li cercarono per giorni, passando sopra le loro teste. La loro fortuna è stata quel temporale: proprio in quella notte furono coperte tutte le loro tracce. Fu questo a salvare la vita di 12 persone.

Grazie Carlo per la tua immensa disponibilità, ti vorrei porre un'ultima domanda. Dopo la giornata passata tra i giovani sostenitori degli ideali antifascisti, perché secondo te è e sarà ancora importante ricordare in futuro Monte Sole?

Monte Sole io lo considero diviso a metà adesso, perché c'è la parte Monte Sole dei ruderi e la parte abitativa Monte Sole, in cui le case sono state ricostruite, riabitate. Io penso che questa vecchia zona di Monte Sole sia un memoriale per i giovani, ovvero un cumulo di macerie e dolore provocato da una guerra insulsa e inutile. Tuttora continuiamo a fare le guerre; bisogna che voi giovani vi opponiate e facciate sentire la vostra voce. Monte Sole è un insegnamento di pace, io posso solo tramandare la mia testimonianza e raccontare la storia di questo luogo. Posso accogliere i pellegrini che vengono a vedere questi luoghi e raccontargli la storia, perché prima o poi ci dovrà essere qualcun altro a mantenere la loro memoria.

Il futuro in cenere: perché abbiamo ancora bisogno di *Fahrenheit 451*

Caterina Fonda - Trappist-1e

Che forma ha il futuro? Se lo chiedessimo alla letteratura del Novecento, probabilmente somiglierebbe a un cumulo di cenere ancora caldo. Nel grande mosaico della distopia – quel filone che amplifica le paure del presente per immaginare i futuri peggiori – *Fahrenheit 451* occupa un posto centrale. Accanto al controllo orwelliano di 1984, il romanzo di Ray Bradbury continua a lanciarci una sfida sorprendentemente attuale. Ma ha senso, nel 2026, tornare a parlare di un libro del 1953 di cui sembra essere stato detto tutto? Sì, perché Bradbury non ha solo immaginato il futuro: ha descritto il nostro presente.

La premessa è immediata e disturbante. In un domani imprecisato, i pompieri non spengono gli incendi: li appiccano. Il loro compito è scovare e bruciare i libri, considerati la radice di ogni infelicità, dubbio e dissenso. Guy Montag, pompiere modello, esegue il proprio dovere senza esitazioni finché l'incontro con Clarisse – una ragazza che sembra vivere in un mondo più lento e più curioso – e lo shock di vedere una donna scegliere il rogo pur di non abbandonare i suoi libri non incrinano la sua sicurezza. Da quel momento Montag inizia a salvare testi, a leggerli, diventando un ricercato in una società che ha trasformato l'ignoranza in un dogma civile.

Siamo abituati a distopie dominate da dittatori brutali che impongono il pensiero unico con la forza. La vera intuizione di Bradbury, invece, è aver capito che il futuro avrebbe spontaneamente rinunciato alla cultura. Nel mondo di Montag, i libri non sono stati vietati da un colpo di Stato: sono stati abbandonati dalle masse, insofferenti alla complessità della lettura e sedotti da contenuti sempre più brevi, digeribili, superficiali.

È qui che il parallelismo con la nostra era digitale diventa quasi scomodo. Bradbury immagina i «muri parlanti» - enormi schermi interattivi - e le «conchiglie» - minuscoli auricolari che riempiono la mente di rumore bianco. È difficile non vedere in queste invenzioni gli antenati dei nostri feed infiniti, delle notifiche perenni, degli algoritmi che ci intrattengono mentre ci sottraggono attenzione e tempo. Oggi non serve un governo che bruci i libri: basta lo scrolling compulsivo per ottenere lo stesso risultato.

La profezia di Bradbury si è avverata al contrario. Non viviamo in una dittatura della scarsità d'informazione, ma in quella dell'abbondanza tossica. Siamo sommersi da dati, eppure spesso disinformati; costantemente connessi, eppure isolati come la moglie di Montag, intrappolata nei suoi dialoghi virtuali con la «Famiglia» dentro gli schermi. Bradbury aveva intuito che il modo più efficace per controllare le persone non è privarle delle notizie, ma seppellirle sotto una montagna di banalità.

Se nessuno approfondisce, nessuno

dissente. La felicità odierna viene confusa con l'assenza di attrito intellettuale. Ma se eliminiamo il pensiero critico per non soffrire, eliminiamo anche ciò che ci rende davvero umani.

In un numero dedicato al «Futuro», *Fahrenheit 451* smette di essere un classico da scaffale e diventa un manuale di sopravvivenza digitale. La resistenza di Montag non si dedica a combattere la tecnologia, ma la pigrizia della mente. Ci ricorda che il domani non è un destino già scritto, ma una scelta quotidiana su cosa decidiamo di nutrire: la nostra curiosità o il bisogno di essere costantemente intrattenuti. Il futuro non si costruisce bruciando il passato, ma custodendone la complessità.

**E noi, mentre guardiamo
lo schermo del nostro
smartphone, siamo davvero
sicuri di non avere un
accendino in tasca?**

«E dove ci dovremmo innamorare, con sti colori da penitenziario?»

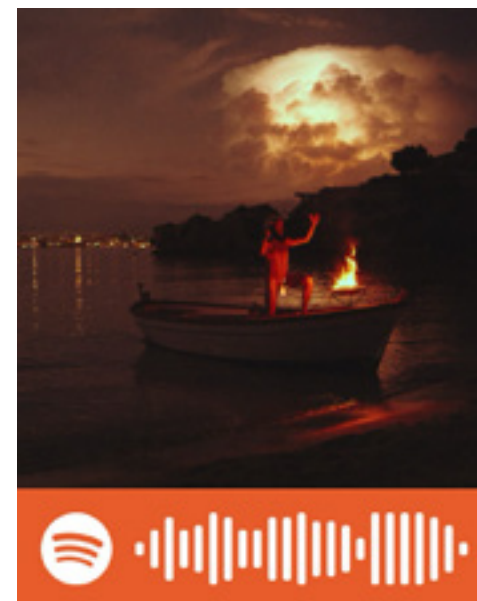
Marta Scampa - Marte

Marco Castello, cantautore e musicista siracusano, è una delle voci più originali della scena musicale italiana del momento, in grado di fondere diversi generi e mescolare cantautorato italiano, jazz e pop, registrando con strumenti suonati dal vivo. Esordisce nel 2021 con l'album *Contenta tu* con dei brani capaci di dipingere scene di vita vera narrate con ironia, spensieratezza e talvolta una certa malinconia; l'ambientazione siciliana non passa inosservata. Uno degli aspetti più innovativi, infatti, è la presenza di interi brani scritti in dialetto siciliano, oltre ai numerosi riferimenti alla sua terra presenti anche in altre tracce. Il legame con le sue radici ritorna anche nel secondo album, *Pezzi della Sera*, pubblicato nel 2023 dalla sua etichetta indipendente *Megghiu sulì*, dove il fil rouge è il passato antico dell'isola tra storia e miti. È un album molto introspettivo in cui, con grande abilità, riesce a trattare temi profondi mantenendo sempre un tono leggero e scherzoso.

Tuttavia, la voglia di saltellare e canticchiare spensieratamente viene in parte frenata dall'incombenza di riflessioni sul presente corrotto e sul futuro incerto nel nuovo album *Quaglia sovversiva* che, a differenza dei precedenti, presenta brani più politicamente impegnati. Uscito nel dicembre del 2025, l'album contiene 10 tracce, con la durata di circa 36 minuti.

Il titolo della raccolta è un omaggio alla mitologia greca e l'ultimo brano, «Scoglio Volante», svela la chiave di lettura del disco. L'autore rielabora il mito di Asteria, figlia dei titani Ceo e Febe, che per fuggire a Zeus, di lei invaghito, quest'ultima fu mutata in una quaglia. Si gettò in mare dove sorse poi l'isola di Ortigia (da ὄρτυξ, ὄρτυξ, in greco 'quaglia') chiamata in seguito Delo. Ortigia è anche il nome dell'isola che costituisce il nucleo più antico di Siracusa, cittadina situata a est dell'isola sicula. Nella canzone immagina che l'isola, stanca del teatro della stupidità umana, inizi a fluttuare, e finalmente torni libera ad abitare i cieli, lasciandosi indietro il mondo corrotto. Suggerisce quindi la volontà di sovvertire la situazione opprimente e di sottrarsi all'inquinamento, all'urbanizzazione, all'ipocrisia, toccando temi che ha sviscerato nei brani precedenti dell'album.

Una delle tracce più toccanti, che lascia l'amaro in bocca, è sicuramente «Vessentali», nel quale *macuccio* si domanda: «dove ci dovremmo innamorare, con sti colori da penitenziario?»



Castello così descrive la tristezza nell'osservare una delle strade di Siracusa, via Arsenale, perdere la sua magica atmosfera. Le luci calde vengono sostituite con quelle fredde "ospedaliere" e i paesaggi e simboli della tradizione locale sono nascosti dai nuovi edifici e cantieri («Non più il presepe, ma cantieri e gru»). Ognuno di noi conserva nei suoi ricordi d'infanzia la visione di un mondo più colorato e vivace, intriso di socialità e tradizioni che un tempo ci riunivano e che ormai rischiano di essere dimenticate. L'autore, infatti, seppur parlando di sentimenti personali e di esperienze vissute in prima persona, invita l'ascoltatore a riflettere su temi comuni e oggettivamente condivisibili, come quello dell'assurdità climatica.

È questo uno dei temi principali del brano «Chiuvi/non chiuvi» (piove/non piove) che si concentra sulla drammatica condizione meteorologica siciliana, costantemente in bilico tra alluvioni e siccità, dove il raro avvento dell'acqua, tanto a lungo pregato e desiderato, si rivela violento e distruttivo.

Il suo brano più politico è sicuramente «Editto dal Sotto Scoglio», la cui uscita è stata annunciata, in anteprima rispetto all'album, in un post di Instagram in cui scrive:

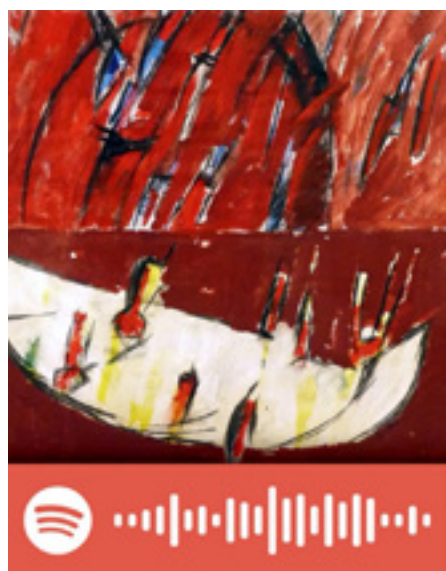
«Vivo un periodo di rabbia col mondo e se ne avessi il coraggio o anche solo le capacità fisiche penso molto spesso che mi darei all'eversione più ferrata, ma il coraggio non ce l'ho, men che meno le capacità fisiche, per cui ho deciso di mettere nelle canzoni ciò che, per un motivo o per un altro, non posso fare nella realtà.»

Prosegue poi descrivendo quello che immagina: «nei meandri sotterranei di un'isola fantastica, un gruppo di dissidenti locali sancisce la fine dell'occupazione militare americana dando inizio alla missione che vedrà ricoperta di escrementi la base militare di Sigonella, per far crescere al suo posto una meravigliosa foresta.»

Il testo critica apertamente la presenza militare e l'influenza geopolitica degli Stati Uniti sull'isola, riflettendo anche il pensiero di molti siciliani che manifestano per la smilitarizzazione della Sicilia, preoccupati che, in questo periodo storico, l'isola possa diventare obiettivo militare.



In «Eureka» immagina che, per liberare la terra dall'invasore, intervenga Archimede, difendendo la città come fece nel 212 A.C, quando utilizzò degli specchi ustori contro i nemici. Ora la nuova invasione è però anche quella dei turisti selvaggi che assaltano le coste con enormi navi da crociera, descritte come «cumuli di spazzatura da scaricare». L'autore si scaglia quindi contro quella forma di turismo eccessiva e incontrollata che sfrutta il territorio senza tener conto della conservazione dell'ambiente e del rispetto degli abitanti.



Il secondo brano, uscito anch'esso in anteprima, è «All'acqua ghiacciata», contenente anch'esso "fantasie sovversive". Si augura di riappropriarsi sia fisicamente che culturalmente della propria isola («ci riapproprieremo degli spazi e rifaremo bella bella la città») e di riscoprire il valore del lavoro "manuale" anche nel mondo discografico, rimettendo al centro la figura del musicista più come artigiano che come artista, allontanandosi dalla superficialità del mondo musicale attuale.

Infine, con estrema dolcezza, nella traccia «Fare ninna» si narra come in un mondo frenetico che ci vuole sempre performanti, la violenza e la rabbia generale vengono smorzate dall'immagine del riposo, necessario per compiere la rivoluzione («Pensa alle tue cose preferite a tutto quello che vuoi diventare per farlo devi anche riposare. C'è un mondo marcio a cui disobbedire»).

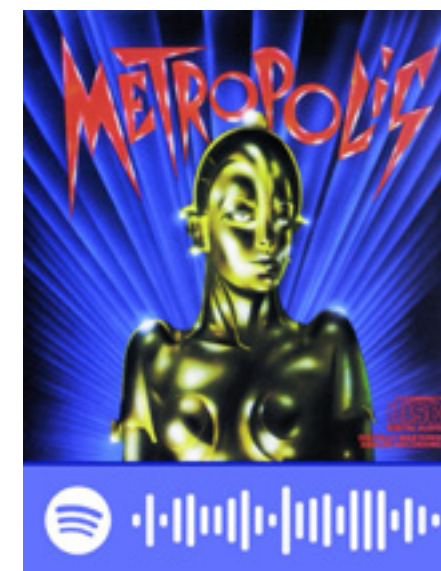
In definitiva «Quaglia Sovversiva» non è una protesta sterile, ma un invito all'agire per il nostro futuro. La rivoluzione non si fa soltanto dai potenti o con grandi gesti, ma comincia dalla difesa di paesaggi e dalla salvaguardia di un'identità culturale che ci legano alla nostra terra e ci contraddistinguono, non accettando passivamente lo sfruttamento e la standardizzazione.

Il futuro costruito con la pellicola

Sofia Brianti - Supernova

Metropolis di Fritz Lang è a mio parere da considerarsi l'antenato genetico di tutti i kolossal moderni del genere sci-fi: un film che nel 1927 ha immaginato il futuro con una precisione quasi inquietante, e che ancora oggi sembra parlare la lingua della fantascienza contemporanea. La cosa sorprendente è che tutto ciò che vediamo sullo schermo nasce in un'epoca in cui non esistevano computer, green screen o effetti digitali. Per costruire la gigantesca città verticale, il direttore della fotografia Eugen Schüfftan inventò un trucco che oggi definiremmo proto-digitale: uno specchio inclinato a 45 gradi rifletteva un modellino dettagliatissimo della metropoli, mentre

una piccola parte dell'argento veniva grattata via per permettere alla telecamera di «vedere» gli attori reali sul set. In questo modo miniature e persone si fondevano in un'unica inquadratura direttamente sulla pellicola. È impressionante pensare che l'antenato del compositing digitale nasca da un gesto così fisico, quasi artigianale.



La dimensione produttiva del film non è meno futuristica. *Metropolis* fu un progetto talmente ambizioso da rischiare di far fallire la UFA, la casa di produzione tedesca che lo finanziò: oltre 36.000 comparse, 1.100 uomini calvi per le scene degli operai, più di 300 giorni di riprese e un budget di 5 milioni di marchi. È curioso notare come le dinamiche dei blockbuster moderni — costi vertiginosi, tempi infiniti, ambizioni spropositate — fossero già presenti nel 1927. Lang costruisce un colossal senza CGI, ma con una quantità di lavoro umano che

oggi sarebbe impensabile. E poi c'è la Maschinenmensch, una delle figure robotiche più celebri della storia del cinema. Il costume, modellato in plasticene e dipinto d'argento, sembra metallico, ma è completamente artigianale. La celebre trasformazione del robot nel doppio umano di Maria fu ottenuta sovrapponendo manualmente cerchi di luce concentrici ed effetti di esposizione multipla. È un momento che ancora oggi conserva una potenza visiva incredibile, e che ha influenzato direttamente l'estetica dei cyborg moderni: da C-3PO di *Star Wars* a interi immaginari della fantascienza contemporanea. Guardare la Maschinenmensch significa vedere la genealogia di tutto ciò che verrà dopo.



Il legame con il cinema di oggi è evidente. Lang affronta già nel 1927 i grandi interrogativi che alimentano la fantascienza moderna: la ribellione delle macchine, la disuguaglianza sociale in una distopia urbana, la tecnologia che sfugge al controllo umano. I temi di Metropolis, quali la verticalità sociale, l'alienazione lavorativa e la distopia sociale, si ripropongono in film come *Blade Runner* (1982) e *Matrix* (1999); quest'ultimo eredita l'incubo di una tecnologia parassita che riduce l'uomo a risorsa energetica. Possiamo ancora citare *Dark City* (1998) per il controllo sociale, mentre il tema del robot/falso io di Rotwang e Maria risuona nella solitudine affettiva e nella tecnologia sostitutiva di *Her* (2013). La vera linea di demarcazione con il passato risiede però nel linguaggio visivo. L'illusione di Metropolis nasce dalla materia fisica del cinema: specchi, luci, modellini, chimica della pellicola. Oggi tutto questo viene ricreato con stringhe di codice ed effetti digitali, che sicuramente agevolano il lavoro di tecnici ed effettisti, ma rubano anche una parte di artigianalità cinematografica

Locandina originale (1927)



che era avvertita dallo spettatore in modo quasi tangibile, umano.

Rivisitare questa pellicola ad oggi, con l'avvento dell'intelligenza artificiale e delle nuove tecnologie, significa interrogarsi circa il senso profondo di quest'opera cinematografica: cosa succede quando il progresso corre più veloce di noi? O meglio, quando il progresso prende il sopravvento sulla nostra umanità, cominciando a replicarla? Il film di Lang offre un suggerimento per rispondere a questa domanda. La risposta al quesito non è situata nella tecnologia distorta di quella città utopica, ma nel rapporto che i protagonisti del film riescono a instaurare con essa. Ed è forse proprio questo rapporto, questo gesto artigiano che domina anche l'effettistica del film, lo strumento con cui Lang vuole ricordarci che ogni innovazione creata per l'umano, e non contro l'umano, acquista valore solo quando è essa stessa permeata di profonda umanità.

Rivedere *Metropolis* nel 2026 significa riconoscere che il futuro non è mai davvero nuovo. Qualcuno, quasi un secolo fa, lo aveva già immaginato. Lang non ci mostra solo una città del domani: ci mostra la nostra.

Editor • Caterina Fonda

Fabio Viola: tra gamification e arte

Teresa Belletti - Sole

Fabio Viola è videogame designer, direttore creativo e curatore artistico italiano. Attualmente è docente presso l'Accademia Italiana a Firenze e a Roma e ha scritto numerosi libri sulla gamification culturale. Tra i tanti progetti, è stato curatore del Festival di *Lucca Comics & Games* e del museo del cinema di Torino per la prima collezione permanente in Italia dedicata al videogioco. Ha creato giochi e piattaforme interattive: quello nell'area archeologica di Sepino e Napoli (*Father and Son*), il *Past for future* per il MarTa di Taranto, il *De Medici Gamer* per il polo museale Galleria degli Uffizi a Firenze, altri nel Centre Pompidou e ancora a Firenze per favorire il turismo periferico. Nel 2016 ha fondato TuoMuseo, un collettivo di programmatori, designer e artisti che ricerca la possibilità di una combinazione reale tra gaming e cultura.



In questi ultimi anni la nostra società ha assistito ad un'apertura culturale importante rispetto allo strumento del videogioco, soprattutto in campo culturale e istituzionale. «Parlare di videogiochi vent'anni fa in contesti non ludici sarebbe stato impossibile», spiega Fabio in un'intervista riportata dalla sottoscritta in occasione dell'evento *Dicolab* a Monfalcone, «esso era tendenzialmente considerato

l'opposto rispetto a ciò che è serio importante nella vita.» È accaduto infatti un progressivo riconoscimento del suo potenziale, dettato in primis dalla crescita economica del linguaggio. Dal momento in cui il videogioco è diventato un'industria culturale simile all'editoria, al teatro e al cinema, le aziende si sono attivate per integrare quella forma di linguaggio, con lo scopo di raggiungere il suo bacino di utenza, che è estremamente trasversale. Se negli anni '90 i videogiochi rientravano limitatamente nello stereotipo culturale adolescenziale, oggi la clientela è molto ampia, soprattutto grazie alle nuove tecnologie. Si è venuto a creare quindi un cluster di sovrapposizione, cioè degli enormi punti di contatto in cui si sovrappongono generazioni, culture e media diversi. «Infine, quello che è accaduto è stato un cambio generazionale in seno ai vertici degli enti pubblici, delle aziende private, delle fondazioni e delle istituzioni in senso ampio. Le persone della mia età, cresciute negli anni '80, si portano dietro la conoscenza del linguaggio del videogioco, cercando di utilizzarlo anche nell'ambito lavorativo.»

Il videogioco nella realtà culturale odierna può essere usato in tre diverse modalità.

La prima è il gioco a base culturale: un'istituzione sviluppa un videogioco per ampliare il pubblico e connettersi con il territorio. Il gioco qui fa da ponte, da trampolino, è uno strumento che permette al museo, alla biblioteca, alla mostra di raggiungere obiettivi e ampliare i loro contenuti. Secondo i dati ISTAT, l'età media dei gamer si aggira intorno ai 30-35 anni; è interessante notare come la fascia tra i 18 e 40 anni sia quella che meno frequenta i musei tradizionali e la stessa ad essere più vicina ai videogiochi e ai fumetti. Le istituzioni culturali stanno promuovendo interventi di Audience Development, cioè di ampliamento del pubblico, per intercettare i target più sfuggenti. Tra i progetti esistenti, possiamo citare *Pentiment*, sviluppato da Obsidian Entertainment e diretto da Josh Sawyer, per il Getty Museum e Huntington Library. Esso è basato sulla digitalizzazione di manoscritti e incunaboli del XVI secolo, con uno stile a fumetti che richiama le miniature medievali, ed è ispirato al contesto storico reale. Un caso eclatante ed esemplare è il videogioco *Father and Son* del Museo archeologico nazionale di Napoli curato, come si legge nelle prime righe, da Viola stesso. Esso «aveva coinvolto migliaia di utenti in tutto il mondo che, tramite il videogioco, sono entrati fisicamente nello spazio museale». Il museo cessa di essere un luogo noioso ed elitario, ma diventa un centro di sperimentazione grazie al linguaggio contemporaneo.

La seconda strada è il videogioco come opera d'arte; secondo Viola, infatti, esso è la decima forma d'arte, l'unica ad essere nata nel pieno Novecento. Nonostante la sua collocazione cronologica, la sua introduzione nei musei è nata negli ultimi anni del secolo. Ricordiamo infatti la prima mostra americana nel museo del Movimento e Immagine (MoMi) nell'89. In seguito nel 1997 aprì il primo museo dedicato al medium, il *Computerspielemuseum* a Berlino. Nel 2012 ci fu la consacrazione artistica al MoMa a NY, compiendo un passo storico sotto la guida della curatrice Paola Antonelli, che acquisisce e inserisce nella collezione preminente i primi 14 videogiochi, ponendoli come vere e proprie opere d'arte. Il governo italiano ha riconosciuto i videogiochi come espressione artistiche e culturali nel 2021, il Ministero della Cultura ha firmato un decreto che ha inserito i videogiochi tra le opere di valore artistico e culturale. Nel 2024 infine, il videogioco arriva in Italia con la *Videogame Zone* nel Museo del Cinema di Torino, la prima area espositiva permanente in un museo nazionale italiano, affiancandolo alla settima arte, il cinema. Fabio, che ne è stato curatore, ci racconta che sono esposte le bozze dei disegni preparatori dei primi videogiochi, insieme alle loro sceneggiature.



anche per la scomparsa della figura umana, della trama e del contesto reale.

La digitalizzazione dell'universo MAB (Musei, Archivi, Biblioteche) tramite l'Open Access rientra nell'ottica artistica del gaming per la centralità dell'interattività e della partecipazione attiva dell'utente. La premessa è che tutte le istituzioni culturali posseggano i propri materiali digitalizzati, creando dei veri e propri digital twin. Tuttavia, essi non bastano: se una persona non è mai stata al Louvre e non ha mai visto la statua di Canova, difficilmente sarà stimolata solamente dalla sua copia digitale, che non aggiunge nulla a quella originale; anzi, si perde l'esperienza sensoriale e la presenza fisica. La digitalizzazione acquisisce quindi un valore aggiunto quando diventa un pretesto per raccontare qualcosa di diverso e inedito, quando rielabora l'opera tradizionale in modo creativo e dinamico, capace di stimolare l'interesse del visitatore. Pensiamo al Rijksmuseum di Amsterdam, il quale promosse la sua digitalizzazione in Open Access con il concorso *Rijksstudio Award*, che stimolava riusi creativi e commerciali delle opere. Così la famosa tela di Rembrandt si è potuta scaricare liberamente affinché venisse riutilizzata in linee di abbigliamento, oggetti di design, carte da parati o persino prodotti provocatori. Questo tipo di approccio aiuta a promuovere il processo della democraticizzazione della cultura, dove il pubblico acquisisce un ruolo attivo e dinamico, rendendo vivo il patrimonio culturale nella sua quotidianità.

Se pensiamo ai primi videogiochi, essi sono stati creati rifacendosi alle opere d'arte del Novecento: dalla pixel art al surrealismo, passando per l'espressionismo e la new media art. Basti pensare al collegamento tra il suprematismo di Malevic e *Tetris*, il videogioco più famoso al mondo inventato dal programmatore Pajitnov, che si ispira all'opera suprematista non solo per la grafica geometrica, ma



Videogioco Pentiment

La terza strada è la gamification: il videogioco è l'Arte del coinvolgimento, come apprendiamo dal secondo saggio di Viola del 2017; il gioco virtuale si nutre del pubblico stesso, che è obbligato ad agire e rendersi spett-Autore e creatore. L'interazione, quindi, diventa essenziale e il pubblico è colui che dà il via al processo, grazie alla catena continua di causa ed effetto. Secondo Viola, la gamification è la progettazione di un'esperienza caratterizzata da azione, interazione e reazione in tempo reale, sia online che fisica. Nel 2026 aprirà ad Amburgo il museo UBS Digital Art Museum del celebre teamLab, il più grande polo espositivo europeo dedicato all'arte immersiva. Riprendendo il modello del Tokyo Mori Building Digital Art Museum, esso non conterrà un solo oggetto fisico, ma sarà interamente basato sulla gamification. Sarà il pubblico stesso a interagire con le proiezioni, i suoni, i paesaggi sonori, le installazioni algoritmiche e le opere tecnologiche, rendendo l'ambiente continuamente dipendente dal tocco e dalla presenza del visitatore, che diventa parte integrante e viva dell'installazione.

Tracciando queste tre direttrici, sorge quindi una domanda centrale: è davvero possibile una conciliazione tra il mondo umanistico e quello digitale?

Le digital humanities sono più attuali che mai e il loro uso è diventato urgente e obbligatorio di fronte a un mondo immerso nella tecnologia. Anche le discipline letterarie, quindi, devono essere da supporto verso un futuro più pratico e accessibile. Un esempio del possibile superamento di questa apparente dicotomia è l'avvento dell'Intelligenza Artificiale Generativa, in cui il funzionamento del comando dipende dalla qualità e dalla quantità lessicale della matrice, elemento linguistico tipico di una conoscenza umanistica.

Quella della digitalizzazione è una sfida che va a pari passo con la democratizzazione culturale; se il Web ha come qualità primaria la sua enorme accessibilità (almeno nei paesi industrializzati), dobbiamo imparare a sfruttare questa possibilità e renderla non solo reale, ma anche utile per un mondo migliore. Del resto, già nel secolo scorso un oggetto di valore come il libro iniziava a comparire nelle librerie o nei comodini dei semplici operai, grazie all'invenzione dei tascabili. Oggi siamo davanti a mondi virtuali immensi, a informazioni raggiungibili in ogni momento, a un'esplorazione di immagini senza alcuna tela: tutto ci sembra possibile, sta a noi attuarlo in modo etico e consapevole.

Project Hail Mary: il futuro ha il volto dell'altro

Elisa Frare - Phoenix
Sofia Nobile - Urano

La fantascienza ha spesso pensato al futuro come un luogo di conquista, di progresso tecnologico o di catastrofi imminenti. *Project Hail Mary*, tratto dal romanzo di Andy Weir e portato sullo schermo con Ryan Gosling nel ruolo del protagonista Ryland Grace, sceglie una strada diversa: utilizza il futuro per interrogarsi sul presente e sulle qualità che potrebbero permettere all'umanità di sopravvivere alle proprie crisi.



Soundtrack ufficiale di Project Hail Mary

La premessa è tanto semplice quanto vertiginosa. Il Sole sta perdendo energia a causa di un organismo sconosciuto, l'astrofago, e la Terra rischia una progressiva glaciazione che porterebbe al collasso della civiltà. In una missione disperata, Ryland Grace viene inviato nello spazio contro la sua volontà per trovare una soluzione. Quando si risveglia a bordo della navicella, lontano anni luce dal pianeta che dovrebbe salvare, non ricorda nemmeno la sua identità. Da questo momento il film costruisce un intreccio che alterna ricostruzione del passato, scoperta scientifica e avventura cosmica.

Ciò che colpisce fin dalle prime sequenze è la scelta di raccontare un eroe diverso da quelli tradizionalmente associati alla fantascienza. Grace non è un comandante carismatico né un astronauta leggendario. È un insegnante di scienze, un uomo intelligente ma imperfetto, spesso dominato da paure e insicurezze. La sua forza non deriva dal coraggio assoluto, bensì dalla capacità di ragionare, imparare e adattarsi. In un'epoca in cui il cinema è spesso popolato da figure eccezionali, *Project Hail Mary* propone un protagonista profondamente umano, ricordandoci che il futuro potrebbe dipendere da persone comuni chiamate a compiere scelte straordinarie.



La scienza occupa un ruolo centrale nella narrazione. Come già accadeva in *The Martian*, Andy Weir costruisce la tensione attraverso problemi concreti che richiedono soluzioni razionali. Esperimenti, ipotesi e calcoli non rappresentano semplici dettagli tecnici, ma diventano il motore stesso della storia. In questo senso il film si distingue da molte opere contemporanee che utilizzano la tecnologia come elemento spettacolare senza interrogarsi sul suo funzionamento. Qui la conoscenza scientifica non è magia mascherata da progresso: è un metodo per comprendere il mondo e affrontarne le sfide.

Tuttavia, sarebbe riduttivo considerare *Project Hail Mary* soltanto un film sulla scienza. Il suo nucleo emotivo risiede nell'incontro tra Ryland Grace e Rocky, una creatura extraterrestre proveniente da un altro sistema stellare. La loro amicizia costituisce il vero cuore del racconto e rappresenta una delle intuizioni più originali dell'opera. Per decenni la fantascienza ha raccontato l'incontro con l'altro attraverso il conflitto, l'invasione o la guerra. Qui, invece, il diverso non è una minaccia da eliminare ma una presenza da comprendere.

La relazione tra i due protagonisti si sviluppa attraverso un lungo processo di comunicazione reciproca. Lingue differenti, biologie incompatibili e visioni del mondo

opposte diventano ostacoli che possono essere superati grazie alla curiosità e alla fiducia. È difficile non leggere questa dinamica come una metafora delle sfide che caratterizzano il nostro presente. In un mondo segnato da tensioni politiche, culturali e sociali, il film suggerisce che il futuro appartiene a chi è disposto ad ascoltare e collaborare.

Proprio qui emerge una delle riflessioni più interessanti dell'opera. Quando immaginiamo il futuro, tendiamo spesso a concentrarci sulle innovazioni tecnologiche: intelligenza artificiale, viaggi interstellari, nuove fonti di energia. *Project Hail Mary* ribalta questa prospettiva. Le tecnologie sono certamente importanti, ma non bastano. La vera risorsa che permette di affrontare la crisi è la cooperazione. Il destino dell'umanità non dipende soltanto dalle macchine che costruisce, ma dalla capacità di instaurare relazioni fondate sulla fiducia.

Persino dal punto di vista cinematografico il film è in grado di sostenere questa visione: gli effetti speciali e la rappresentazione dello spazio sono i punti forti della pellicola e la stupenda colonna sonora di Daniel Pemberton ci accompagna emotivamente durante la visione. Si crea così un connubio perfetto tra scenografia e spettacolo, che non serve solo a stupire lo

spettatore, ma diventa uno strumento per evidenziare la fragilità dell'essere umano.

Project Hail Mary è più di una semplice avventura spaziale. È una riflessione sul valore della scienza, sull'importanza dell'educazione, sulla necessità della cooperazione e sulla possibilità di trovare nell'altro un alleato anziché un nemico. In un'epoca in cui il futuro viene spesso raccontato come una minaccia, il film ricorda che esso può essere anche uno spazio di incontro e di crescita. Il futuro immaginato da *Project Hail Mary* non è utopico. La Terra che emerge dai flashback è attraversata da paure, conflitti e decisioni controverse. Alcune scelte politiche vengono imposte in nome della sopravvivenza collettiva, sollevando interrogativi etici che il film non risolve completamente. Chi ha il diritto di decidere per tutti? Quali sacrifici sono accettabili quando è in gioco il destino della specie? Fino a che punto la salvezza collettiva può giustificare la limitazione delle libertà individuali?

Ciò che rende davvero memorabile il film, però, è il messaggio finale. In molte narrazioni contemporanee il futuro appare inevitabilmente oscuro: un luogo dominato dal collasso ambientale, dalla disumanizzazione tecnologica o dalla violenza. *Project Hail Mary* sceglie invece la speranza. Non una speranza ingenua, ma una fi-

ducia costruita attraverso l'impegno, la conoscenza e la solidarietà. Il film sembra suggerire che il futuro non sia qualcosa che ci attende passivamente, ma una realtà che costruiamo ogni giorno attraverso le nostre decisioni.

Tra stelle lontane, problemi scientifici e amicizie improbabili, l'opera di Andy Weir ci consegna una convinzione semplice ma potente: il futuro dell'umanità dipenderà non tanto dalle tecnologie che sapremo inventare, quanto dalla capacità di riconoscersi parte di un destino comune.

Il destino dell'umanità non dipende soltanto dalle macchine che costruisce, ma dalla capacità di instaurare relazioni fondate sulla fiducia

Q&A - Primo Numero

Gruppo Kosmos

La sezione Q&A raccoglie un insieme di domande e risposte pensate per dialogare attivamente con i lettori, dandoci spunti di riflessione, critiche e consigli volti a migliorare il magazine Kosmos. Nel nostro sito e nei nostri canali social (@noikosmos) trovate una sezione apposita; lo scopo è quello di facilitare l'interazione e la comunicazione, in primis con gli studenti, i professori e i collaboratori, poi con il pubblico più vario.

Perché avete deciso nel Primo Numero di affrontare il tema del futuro?

Abbiamo deciso di affrontare il tema del futuro nel Primo Numero perché è un argomento ampio e attuale e colmo di spunti di riflessione. Il futuro ci dà la possibilità di creare uno spazio di scrittura, confronto e apertura, non solo tra di noi scrittori, ma anche con voi lettori. Desideriamo infatti rendere il nostro pubblico letterario parte integrante del progetto.

Sul vostro manifesto avete scritto: "L'università è di chi la vive, ora è il momento di farla parlare". Come avete intenzione di farlo?

Vogliamo fare ciò affrontando e valorizzando la diversità di voci e sguardi sul mondo in cui viviamo, trattando temi che non riguardano solo la comunità studentesca, ma che toccano esperienze e contesti locali e territoriali. Kosmos è un magazine nato e gestito da noi studenti, con l'intento di dar voce alle nostre idee per rendere l'Università di Udine un luogo più vivo nella comunità studentesca. Pensiamo che, per realizzare ciò, sia necessario coinvolgere il più possibile i nostri colleghi e le numerose realtà friulane.

Il fatto di riunire tante idee e concetti spesso in contrasto tra loro e che toccano lo stesso concetto tematico potrebbe creare confusione a noi lettori durante la lettura. Cosa ne pensate?

Abbiamo avuto anche noi questo dubbio nel corso dello sviluppo del Primo Numero; temevamo che scrivere tanti articoli con idee così diverse sul futuro avrebbe potuto creare confusione nei lettori. Riflettendo tra noi però ci siamo accorti di come questo tema fosse così stimolante e ricco da non permetterci di adottare solo una prospettiva univoca. Abbiamo optato perciò di far vivere al lettore una riflessione costante per la compresenza di visioni, idee e realtà diverse, accomunate dalla focalizzazione sulla realtà di un domani, spesso controversa e altre volte innovativa. Kosmos quindi si pone come un luogo di condivisione e diversità, capace di favorire il dialogo tra voci diverse.

Perché avete scelto di rappresentarvi attraverso le stelle e i pianeti?

Abbiamo scelto di rappresentarci attraverso le stelle e i pianeti per richiamare l'idea eclettica del cosmo, con i suoi miliardi di pianeti e stelle, proprio per mostrare come un singolo tema possa essere diramato in svariati punti di vista, in storie e persone differenti. Vorremmo mostrare come la contemporaneità si colori di sfumature opposte e complementari, tale da risultare controversa e dinamica. Il nostro intento è quello di catturare e mostrare questa moltitudine cosmica per renderla chiara e accessibile a tutti voi lettori.

Bibliografia

Fabio Viola: tra gamification e arte di Teresa Belletti
F. Viola, V. Idone Cassone, L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo, Milano, Hoepli, 2017.

L'Odissea di Nolan di Sofia Nobile, Marta Scampa , Elisa Frare
The Odyssey, in «Rotten Tomatoes», https://www.rottentomatoes.com/m/the_odyssey_2026 (ultimo accesso: 23/09/2026).

M. Dargis, 'The Odyssey' Review: Passion in Every Frame, in «The New York Times», 15 luglio 2026, <https://www.nytimes.com/2026/07/15/movies/the-odyssey-review.html> (ultimo accesso: 23/09/2026).

K. Maher, The Odyssey Film Review: Christopher Nolan, in «The Times», 15 luglio 2026, <https://www.thetimes.com/culture/film/article/the-odyssey-film-review-christopher-nolan-x7cf6dsst> (ultimo accesso: 23/09/2026).

B. Bragadini, 'Odissea' di Christopher Nolan è una grande epopea che lascia il cuore un po' al largo, in «Rolling Stone», 16 luglio 2026, <https://www.rollingstone.it/cinema-tv/film/odissea-di-christopher-nolan-e-una-grande-epopea-che-lascia-il-cuore-un-po-al-largo/1034806/> (ultimo accesso: 23/09/2026).

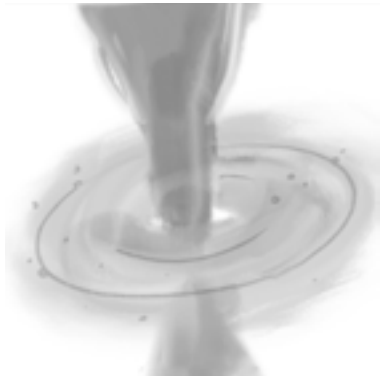
P. Boitani, L'ombra d'Ulisse. Figure d'un mito, Bologna, Il Mulino, 1992.

Pianeti&Stelle

Gruppo Kosmos



Teresa Belletti
Sole
Caporedattrice



Chiara Zalateu
Quasar
Art director
Managing editor



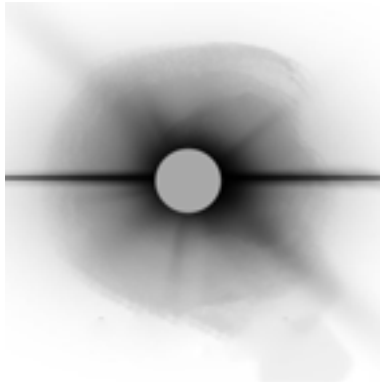
Caterina Fonda
TRAPPIST-1e
Scrittrice
Editor



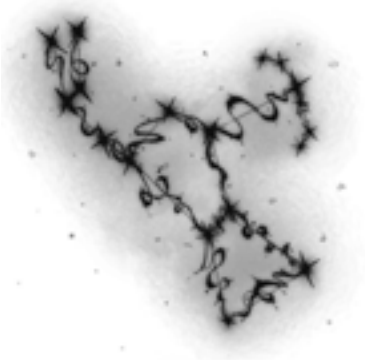
Noeli Peguero
Saturno
Scrittrice
Editor



Marta Scampa
Marte
Scrittrice
Correttrice di bozze



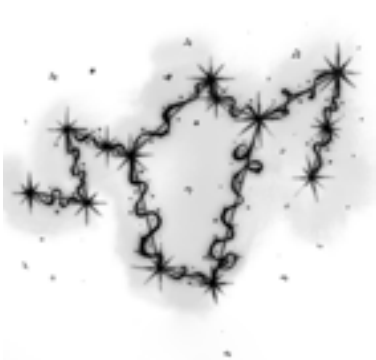
Sveva Giordani Ressel
Garnet Star
Scrittrice
Editor
Correttrice di bozze



Giosuè Zanello
Orione
Direttore rubrica
Scrittura Creativa



Vittorio Bonutto
Betelgeuse
Scrittore
Editor



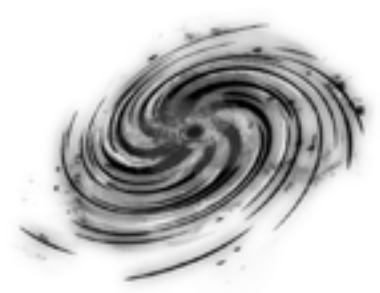
Elisa Frare
Phoenix
Scrittrice
Editor



Sofia Brianti
Supernova
Scrittrice



Elisa Bolzicco
Eris
Scrittrice



Aurora Fratto
Andromeda
Scrittrice
Correttrice di bozze



Margherita Moretti
Luna
Scrittrice
Editor



Sofia Nobile
Urano
Scrittrice
Direttrice Q&A



Giulia Fabbro
Giove
Editor

Ringraziamenti

Comitato consultivo e collaboratori

Comitato consultivo

Tiziano Toracca
Editing e tecniche di redazione
Letterature comparate

Lorenzo Cardilli
Letteratura italiana contemporanea
Letteratura italiana moderna

Gabriele Giacomini
Teoria politica e media digitali
Sociologia dei media

Luca Pietro Nicoletti
Storia dell'arte contemporanea
Arti visive nell'era globale

Simone Dotto
Storia e Archeologia dei media

Sara Cerneaz
Lingua e scrittura italiana
Digitalizzare la letteratura

Sabrina Minuzzi
Biblioteconomia e Bibliografia
Catalogazione e Information Science

Il comitato consultivo è formato dai sopraelencati docenti della Università degli studi di Udine, ha scopo di fornire supporto agli studenti.

Tirocinio

Scuola di Robotica
16126, Genova (GE) | Italy

Sito web

Mocchi's S.r.l.
31020, San Pietro di Feletto (TV) | Italy

Illustrazioni

Eugenia Carolo

Cura redazionale • Teresa Belletti
Impaginazione • Chiara Zalateu



Kosmos: Universo Studenti, associazione no-profit
C.F. 94166680309

Fondatori:

Presidente Teresa Belletti

Vicepresidente Chiara Zalateu

Tesoriera Caterina Fonda

Giosuè Zanello

Vittorio Bonutto

Contatti:

kosmosuniversostudenti@gmail.com

kosmosuniversostudenti.it

@noikosmos