

IL CASSINISTA

IL MENSILE DEL LICEO SCIENTIFICO CASSINI DI GENOVA



EDIZIONE SPECIALE

La Redazione

Direttrice e Vicedirettrice: Giulia Negri, Arianna Formoso

Caporedattore: Stefano Benelli

Copertina: Anna Rita Giudice

Impaginazione: Arianna Formoso

Illustrazioni: Anna Rita Giudice, Giulia Negri, Matilde Negri, Stefano Benelli

Articoli: Arianna Formoso, Ayla Elisa Grosso, Carlotta Traverso, Chiara Giudice, Francesco Iop, Giulia Negri, Luca Olivieri, Matilde Negri

✉ ilcassinistatecnici@gmail.com

📷 @ilcassinista

L'Angolo del Capo

Cari lettori, ma da oggi onorari cassinisti, benvenuti nell'edizione speciale del Cassinista! Sono la direttrice del giornalino, e solitamente in queste poche righe mi prendo un piccolo spazio per salutare gli altri studenti e introdurre l'edizione del mese. Quest'edizione in particolare è l'unione degli articoli preferiti di ogni ragazzo e ragazza che ha lavorato al giornalino quest'anno (con anche la partecipazione di qualche prof). Come sempre quindi, vi auguro una buona lettura!

I SOGNI DEL CASSINI

A cura di Chiara Giudice

Quest'anno è speciale per il nostro liceo: proprio il 2023 segna il centesimo anno dalla sua fondazione avvenuta, grazie a Giovanni Gentile, allo scopo di creare una classe dirigente dedita alle materie scientifiche necessarie per formare persone competenti adatte a fronteggiare la crescita dello sviluppo industriale.

Al momento della fondazione si scelse per il liceo il nome di uno degli uomini di scienza più prestigiosi del XVII secolo: Gian Domenico Cassini, astronomo che divenne direttore dell'Osservatorio astronomico di Parigi (il più grande del mondo a quei tempi) sotto la nomina di Luigi XIV. Oggi la presenza sul terrazzo di copertura dell'edificio di Via Galata di un moderno osservatorio astronomico rappresenta un



segnale di continuità con il passato.

Tuttavia quest'anno i riflettori non saranno puntati tutti su di noi: il 1923 fu l'anno di fondazione di un importante studio cinematografico che tutti conosciamo: la Walt Disney Animation Studio.

Tutto nacque da un giovane disegnatore vissuto a Kansas City negli anni Venti che lavorava per una piccola società e che intanto

sognava di realizzare cartoni animati.

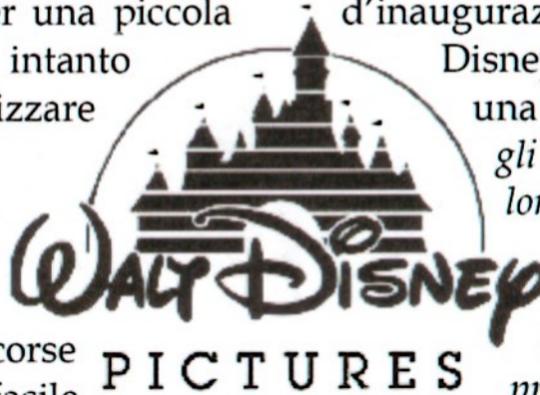
Walt Disney, questo il suo nome, nacque nel 1905 e trascorse un'infanzia non facile contribuendo alla vita familiare.

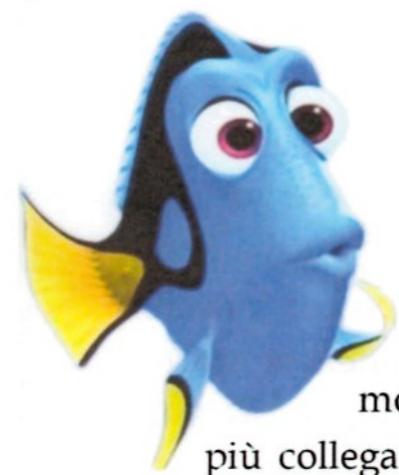
Già a sette anni vendeva i suoi schizzi ai vicini, mostrando doti fuori dal comune, ma la svolta arrivò ai diciotto anni quando si trasferì ad Hollywood in cerca di

fortuna. Lì, in poco tempo, riuscì a raggiungere il successo con la realizzazione del primo cartone animato sonoro della storia: Mickey Mouse. Nel 1929 fondò la Walt Disney Enterprises per gestire l'uso delle proprie creazioni; da qui in poi si susseguirono nuove produzioni: dalla prima principessa "Biancaneve" fino alla creazione più recente "Wish". Il 17 luglio 1955 venne fondato il primo parco divertimenti Disneyland in cui, durante il discorso d'inaugurazione, lo stesso Walt Disney lo descrisse con una celebre frase: "Qui

gli adulti rivivono i loro più teneri ricordi del passato e i più giovani potranno assaporare le sfide e le promesse del futuro.

Disneyland è dedicato agli ideali, ai sogni e alle realtà che hanno fondato l'America, nella speranza che ognuno ne tragga forza, gioia e ispirazione".





Nel nostro mondo sempre più collegato, digitale, e in sostanza veloce, una piaga, derivante da queste caratteristiche, colpisce il mondo dell'informazione: la memoria corta, o almeno, la perdita di memoria a breve termine. Questo comporta che una notizia che fino al giorno prima è stata d'interesse e al centro dell'attenzione pubblica mondiale, da un momento all'altro si ritrova 'spodesta' dalla successiva. Alcuni allora potrebbero avanzare però questo pensiero: <<Così funziona il mondo dell'informazione, non si può pretendere che si parli sempre di tutto>>. Ciò è ovvio e comprensibile. È il dovere dell'informazione tenerci informati tramite gli svariati mezzi a nostra disposizione (tv, cellulari, radio, computers, giornali

I media e la memoria corta

A cura di Giulia Negri

ecc...), sugli eventi più recenti. Ma è ingiusto trattare una notizia come se fosse usa e getta, da buttare via dopo averne fatto parlare abbastanza, per poi non trattarla più. Se una notizia riguardante un dato fatto va avanti nel tempo, non ha senso ignorarla e fare finta che non esista solo perché ce n'è un'altra più scottante al momento che fa parlare più persone e quindi girare più soldi. Non ci possiamo 'girare dall'altra parte', soprattutto più la notizia è complicata e non piacevole. Per fare un esempio recente, salta subito all'occhio in questo periodo su un giornale, o in/su un telegiornale, la mancanza di notizie sul conflitto in Ucraina, per via dei recenti sviluppi in quello Israelo-Palestinese. Ma non è che quella guerra non stia andando avanti. Ma la stiamo dimentican-

do, la abbiamo messa da parte, e piano piano sta sparendo dall'immaginario collettivo. Ma d'altra parte stessa sorte era toccata al conflitto mediorientale prima delle vicende del 7 ottobre. Sembra che il conflitto per alcune persone sia scoppiato un mese e mezzo fa, non settant'anni fa. Ma alla fine è quello che è successo, almeno nella nostra testa. Presi in questo ritmo quasi folle delle nostre vite, veniamo bombardati di informazioni a destra e a manca, e se di qualcosa da un giorno all'altro non se ne parla più, non ce ne accorgiamo nemmeno. Ma forse, se ci importa veramente di quello di cui sentiamo parlare, dovremmo sforzarci a ricordare, anche se tutti intorno a noi se lo dimenticano.

L'inizio

A cura di Francesco Iop

Perché iniziare?

Temere che l'estate

possa finire.

Capita di trovarsi ad un momento della propria vita in cui dobbiamo iniziare. Dal semplice inizio del nostro anno scolastico appaiono nuove riflessioni per trovare degli spunti con cui poter migliorarsi e migliorare chi è accanto prima, durante e dopo l'inizio.

"L'inizio": Commento

A cura di CompareSuo

Pensateci: quanti progetti avete intatti, ricoperti di polvere, mai realizzati? Esistesse anche solo una persona che ha realizzato tutto quanto si era proposta di

fare, si presenti; sarò felice di accoglierla e conoscerla.

Se tu hai un sogno, un sogno vero, pensi davvero che il primo

ostacolo che incontrerai ti fermerà dal realizzarlo? Anzi, non chiamiamolo sogno, lo si chiami desiderio, poiché i sogni di notte vengono e vanno, i



desideri invece nascono sotto le stelle e restano nei cuori. Voi ci credete nelle stelle cadenti? Io sono dell'idea che, se una stella arriva al punto di lanciarsi sulla Terra pur di realizzare i nostri desideri, forse noi potremmo anche metterci più impegno... Perché i desideri non si realizzano da soli.

"Ma Dopo?" Il dopo arriverà, tu non curartene, ma guarda e passa.

Poiché quel desiderio non si realizzerà mai dopo, ma solo qui e adesso.

Perché iniziare, quindi? Perché, seppur umanamente accettabile, alla lunga è stupido *Temere che l'estate / Possa finire*, perché la sua fine non è un timore, ma una certezza.

Quindi di fronte a una così grande certezza, ovvero che non

avrà tempo in eterno per iniziare, muoviti! Poiché non avrai sempre tempo per iniziare, ma se qualcosa andasse storto, sempre potrai ritentare; così è la vita.

"Senza la prospettiva di una fine

-tintinnava lungo il vetro la sabbia fine-

vaghereste erranti senza un fine."

Angelo Sotgiu e i "Ricchi e Poveri": un'intervista tra vita e musica

A cura di Carlotta Traverso

Tutti, almeno una volta, abbiamo ascoltato o cantato la canzone "Sarà perché ti amo", ma vi siete mai chiesti chi siano gli esecutori di questo pezzo famosissimo? Chi sono i Ricchi e Poveri?

I Ricchi e Poveri sono un gruppo musicale italiano nato a Genova nel 1967. Hanno partecipato a 12 edizioni del Festival di Sanremo - vincendo quello del 1985 - e hanno rappresentato l'Italia all'Eurovision Song Contest del 1978. Hanno scritto tante canzoni italiane di successo, come "Sarà perché ti amo", "Mamma Maria", "Voulez Vous Danser" e "Canzone d'amore". Seguendo la tradizione dei gruppi vocali statunitensi, la band era composta da due voci maschili e due femminili: Angelo Sotgiu, Francesco Gatti, Angela Brambati e Marina Occhiena. La loro musica unisce quella leggera italiana di adesso e le sonorità complesse americane.

Per voi lettori del Cassinista, ecco un'intervista al grande Angelo

Sotgiu, appena tornato da un concerto in Quzaqstan:

Durante la vostra carriera, in quale occasione avete capito di avere raggiunto una svolta?

"Ci siamo formati nel 1967. Nel '70, a febbraio, abbiamo partecipato al nostro primo Sanremo. Siamo arrivati secondi e l'indomani ci conoscevano già tutti; quando al ritorno verso Genova, la polizia, dopo averci fermato in macchina, ci ha lasciato andare facendoci i complimenti, abbiamo capito che probabilmente qualcosa stava cambiando nella nostra vita.

Vi è mai successo, soprattutto all'inizio, di aver paura del palco? E se sì come la avete affrontata?

"Ti dico la verità: si ha sempre paura quando si sale sul palco, perché non è mai lo stesso pubblico, è diverso. Ci sono molte cose che possono succedere, e devi essere preparato a

improvvisare o a intervenire nelle situazioni; per cui un po' di panico c'è ogni volta. E come faccio a risolverlo? Niente, me lo tengo, cioè, ce lo teniamo; che poi questo non è proprio panico, ma un'emozione.

Hai incominciato la carriera di cantante sin da giovane; qual era il tuo rapporto con lo studio?

"Ho iniziato a lavorare come barista a soli dodici anni durante i periodi estivi per aiutare economicamente e dare una mano ai miei genitori. Non vedevo l'ora di concludere la scuola. Dopo aver frequentato un istituto tecnico, ho iniziato a lavorare come ascensorista a sedici anni e ho interrotto gli studi. Non amavo studiare,

ma avevo un forte desiderio di realizzare rapidamente la mia vita. Successivamente, sono entrato a far parte dell'Italsider e ho continuato a lavorare lì fino al servizio militare. Dopo il militare, intorno ai vent'anni, ho rea-



lizzato che non volevo più tornare in fabbrica: il mio desiderio era la musica. Quindi, purtroppo ho avuto problemi con la mia vita scolastica, ma in seguito ho capito che si impara dalla vita stessa, dalle esperienze che si vivono; anche se tutto questo lo ho realizzato solo con il passare del tempo.

Quando eravate ragazzi che musica ascoltavate?

Noi eravamo appassionati di musica americana: seguivamo con interesse gruppi vocali come i The mammas & papas, i Crosby Still Nash Young e i Swingle Singers. A Genova, città portuale, arrivavano dischi, tramite le navi, che in Italia non erano ancora conosciuti; il che ci forniva una formazione diversa rispetto agli altri. Ad esempio, negli anni '70, ottenere un disco appena uscito in America era difficilissimo, mentre oggi, con Internet, la disponibilità è istantanea. Le radio, in quel periodo, erano solo la Rai e Radio Luxembourg; quest'ultima non raggiungeva tutte le zone, così ci recavamo a Righi perché lì riuscivamo a captare le sue frequenze e ascoltavamo canzoni non ancora uscite in Italia.

Quale era il vostro rapporto con i Cantanti genovesi?

Conoscemmo Fabrizio De André poiché rappresentava la prima figura di rilievo che ci chiamò e ci invitò a casa sua per cantare. All'epoca abitava in Corso Italia e ci promise di portarci a Milano presso una casa discografica per un contratto. Tuttavia, dopo la riunione con il direttore artistico, che durò circa dieci minuti, Fabrizio

disse: "Mi dispiace, non vi hanno preso; però "chie nun capiscian in belin", voi continuate comunque sulla vostra strada, che successo lo avrete, prima o poi". Successivamente, incontrammo Bruno Lauzi e partecipammo a diverse trasmissioni insieme, permettendoci così di entrare in contatto con quasi tutta la sfera musicale di Genova, inclusi nomi come Gino Paoli.

Quanta parte del vostro lavoro è divertimento e quanta sacrificio e impegno?

Il sacrificio e l'impegno derivano dalla dedizione totale alla passione che abbiamo coltivato, trasformandola nel nostro lavoro. È un mix di passione, sacrificio e grande gioia allo stesso tempo.

Qual è il trucco per tenere unito un gruppo negli anni?

Le cose più importanti sono l'amicizia, la stima e il rispetto. Il nostro segreto? Aver tenuto lontano amici e parenti dalle questioni del gruppo. Spesso le mogli o i mariti danno giudizi pericolosi, un pò alla Yoko Ono. Siamo andati sempre d'accordo, stiamo insieme da moltissimi anni e non è mai successo niente di tragico.

Qual è il luogo dove ti è piaciuto di più fare un concerto?

Ne abbiamo fatti tantissimi; è difficile ricordare il migliore. Per esempio, uno degli ultimi, tre o quattro mesi fa, è stato a Sidney, in Australia. Suonare in Australia è stato un momento di soddisfazione enorme perché, a parte ad essere in un paese meraviglioso, ci si lavora benissimo tecnologicamente, con strumenti e impianti molto avanzati. In più, il pubblico è eccezionale: ti accolgono

con un entusiasmo incredibile e cercando di cantare le nostre canzoni in italiano, come le cantiamo noi.

Qual è la canzone che ti piace di più di quelle che avete scritto?

Le canzoni sono tutti figli, per cui è difficile sceglierne una. Non so quante ne abbiamo create, ma a parte qualcuna dovuta registrare in richiesta delle case discografiche, sono tutti frutti nostri. Per esempio, "Come vorrei" e "Che sarà" sono canzoni che ho sempre amato e sempre continuerò ad amare.

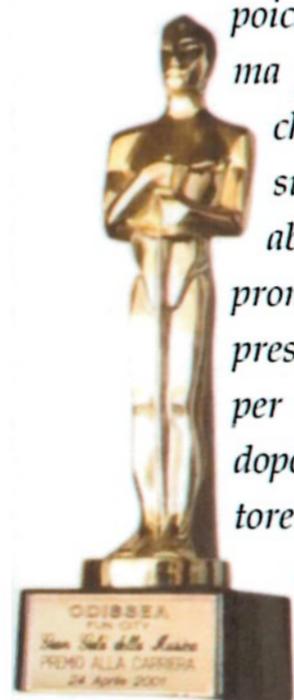
Progetti futuri?

Attualmente stiamo svolgendo dei provini e dobbiamo recarci a Milano per registrare nuove canzoni; successivamente valuteremo il risultato. Il futuro dipenderà dal materiale che avremo a disposizione. Siamo sempre andati avanti così: non ci siamo mai fermati e ci adattavamo a quanto arrivava. Abbiamo costantemente seminato e continuiamo a seminare.

Delle nuove generazioni musicali chi, secondo te, bisogna tenere d'occhio?

Da quando ho visto Mengoni, che se non erro ha partecipato a X-Factor, mi è sempre piaciuto moltissimo. Lo considero una stella particolare; è necessario controllarlo costantemente perché è veramente talentuoso. Ci sono anche altri giovani artisti, ma preferisco quelli che fanno la gavetta e che hanno lavorato duramente prima di definirsi pronti per salire sul palcoscenico.

Un caro saluto anche da Angela, molto dispiaciuta di non essere riuscita a partecipare all'intervista.



Pubblicità: semplice sponsorizzazione di un prodotto o molto di più?

A cura di Arianna Formoso

È assodato ormai che nella società odierna siamo invasi dalla pubblicità. Ne vediamo da tutte le parti: in tv, sui social, sui manifesti, per strada, per radio, sui giornali... insomma, un po' dappertutto. E ce ne sono veramente di tutti i tipi - da quelle più contorte e artistiche - tipiche solitamente dei profumi e delle macchine fino a quelle comiche degli ormai noti "artigiani della qualità". La concorrenza è quindi spietata e questo porta i produttori ad elaborare idee sempre nuove per convincere il consumatore a puntare su quel prodotto rispetto ad un altro. Ma siamo sicuri che questi spot pubblicitari siano studiati solo per marketing? Oppure esiste un messaggio più profondo dietro a tutto ciò?

Nel momento in cui sto scrivendo quest'articolo (siamo alla fine di settembre) sta spopolando la polemica sulla pubblicità dell'Esselunga, che ha scatenato sicuramente diverse discussioni. Ma ciò su cui vorrei porre io l'attenzione oggi è un'altra pubblicità: quella della Dove (famosa azienda produttrice di prodotti per l'igiene personale). Non ho idea di quanti di voi che stanno leggendo questo articolo

l'abbiano già vista (e probabilmente quando quest'edizione del giornalino uscirà non sarà neanche più visibile in televisione), ma vorrei raccontarvela brevemente, in quanto particolarmente toccante.

L'altra sera ero seduta sul divano e aspettavo l'inizio di una trasmissione in televisione. Solitamente quando c'è la pubblicità scrollo Instagram o controllo i messaggi mentre attendo la ripresa dei programmi, ma questa volta no. Poco dopo l'inizio dello stacco pubblicitario, va in onda una storia, la storia di Mary, che mi terrà incollata alla televisione per 3 minuti pieni e che mi farà venire i brividi. Mary è una bambina solare, molto allegra, che vive la sua vita in tranquillità, festeggiando i compleanni assieme agli amici,

andando a scuola e coltivando i suoi hobby. Piano piano Mary cresce, fino a diventare adolescente, momento in cui i suoi parenti le regaleranno un telefono. Mary scopre i social, inizia ad esplorare nuovi mondi, nuovi modelli di bellezza, nuove forme fisiche che diventano esempi da seguire. Mary ammira così tanto quelle ragazze magre e in forma che vuole diventare come loro. Allora inizia a mangiare meno, ad appuntarsi sul diario gli esercizi da fare per un allenamento perfetto. Si scrive anche dei commenti, per ricordarsi chi vuole diventare, e gli errori che ha fatto durante la giornata. Finché non arriva ad un blackout. Tutto si spegne. Mary è malata. Soffre di anoressia. È ricoverata in ospedale e rischia di morire. Ora sono passati anni,



Link per il video della pubblicità

e Mary sta meglio: è in via di guarigione. E come lei tantissime altre ragazze, aiutate dalla propria famiglia a superare disturbi alimentari o depressioni.

Dove ha lanciato una petizione per riscrivere la bellezza, per darle un altro significato, e fare in modo che non sia un modello tossico per ragazze giovani.

Il video fa venire i brividi, così dannatamente attuale e veritiero. Durante lo spot non viene nominato nessun prodotto dell'azienda, viene solo mostrato il logo e trasmesso un messaggio. Dove farà parlare di sé, questo è vero, ma diffonderà, grazie alla sua influenza come marchio, un messaggio chiaro e profondo. Qui si va oltre la pubblicità, si combattono concetti tossici dannosi per i giovani. Qui si vogliono cambiare le cose.

Io ho già firmato la petizione, ora tocca a voi.

Riscriviamo la bellezza.



Link per firmare la petizione

I vuoti cosmici

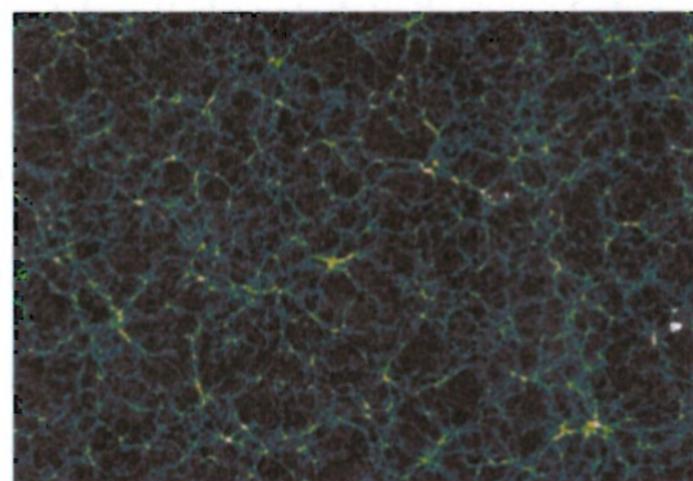
A cura di Giulia Aurora Prato

Vi è mai capitato di osservare il cielo e chiedervi quante siano le stelle? Provate pure a contarle se vi aggrada, ma è matematicamente certo che perderete il conto dopo una piccola regione di cielo. Come spesso accade, però, la realtà non è quale ci appare. Ciò che osserviamo ogni sera, infatti, non è altro che la proiezione delle stelle e delle galassie sulla volta celeste perché, quando parliamo di distanze cosmiche e, quindi, di milioni o miliardi di anni luce, il nostro occhio non è più sensibile alla profondità. È strabiliante scoprire che il cosmo è per lo più spazio vuoto. Per comprendere questo concetto bisogna analizzare la struttura a larga scala dell'universo. Diverse simulazioni mostrano, infatti, come le galassie nell'universo si distribuiscano lungo dei filamenti, chiamati appunto *filamenti di galassie*, che, incredibilmente, somigliano quasi ad una rete neurale, in mezzo ai quali troviamo il nulla, o quasi. All'interno di queste zone, infatti, ci sono poche ed isolate galassie o nubi di gas che, però, conferiscono loro una densità minore ad 1/10 di quella media. La causa di questo spettacolare scheletro dell'universo si fa risalire a quella che viene definita *Era della Ricombinazione*, ossia il momento in cui la temperatura del cosmo si è abbassata sufficientemente da permettere la formazione dei primi atomi. Questo abbassamento, tuttavia, provocò delle fluttuazioni di densità che,

per quanto piccole, hanno pervaso l'intero universo e, evolvendosi sotto l'azione della forza di gravità, hanno permesso alle galassie di formarsi lungo questi *filamenti*. Nella figura a lato, le linee luminose che si possono osservare rappresentano proprio questa struttura e, in mezzo, troviamo i cosiddetti *vuoti cosmici* o, più comunemente, *cosmic voids*. Questa scoperta risale al 1978 grazie agli studi di Stephen Gregory e Laird A. Thompson presso l'osservatorio di Kitt Peak. Ma se materia barionica e materia oscura sono per lo più presenti nei filamenti, cosa c'è nei vuoti? E perché è così importante studiarli? La componente preponderante dei *voids* è l'*energia oscura*, ossia l'ipotesi più accreditata per spiegare l'espansione accelerata dell'universo, prima predetta solo teoricamente dal prete francese Georges Lemaître e, successivamente, osservata sperimentalmente dall'astronomo statunitense Edwin Hubble. Lo studio di queste regioni dell'universo interessa numerosi campi della cosmologia moderna, primo fra tutti lo studio della materia oscura. I vuoti, infatti, possono essere paragonati a bolle del cosmo e sono sensibili ai mutamenti cosmologici di fondo. L'evoluzione della forma di un vuoto è in gran parte il risultato dell'espansione dell'Universo, e il loro studio permetterebbe di perfezionare il modello Quintessenza + Cold Dark Matter (QCDM) e di dotare

di maggior accuratezza l'equazione di stato dell'energia oscura.

La mappatura dei *voids*, quindi, potrebbe portare a delle strabilianti scoperte scientifiche. Per trovarli esistono tre principali metodologie, ossia: VoidFinder Algorithm, basato sulla valutazione della densità locale delle galassie; ZOBOV (Zone Bordering On Voidness) Algorithm, che sfrutta la valutazione geome-



trica delle strutture nella distribuzione della materia oscura e DIVA (Dynamical Void Analysis) Algorithm, che utilizza punti gravitazionalmente instabili nella distribuzione della materia oscura e, perciò, l'identificazione dinamica delle strutture. Sembra quasi un paradosso come le zone da cui speriamo di ricavare più risposte siano quelle più vuote, però, con i progressi che tali studi potranno portare, forse riusciremo a comprendere davvero la realtà in cui viviamo ed a svelare i più grandi misteri dell'universo.

La preservazione dei videogiochi: un'utopia?

A cura di Luca Olivieri

Lo scorso mese, in un'intervista rilasciata a Game Developer, Steve Englund, responsabile legale dell'ESA (Entertainment Software Association) ha dichiarato che i publisher membri dell'associazione di categoria dell'industria dei videogiochi - tra cui Sony, Nintendo, Microsoft, Electronic Arts e Take Two - non hanno alcun interesse nella preservazione dei videogiochi fine a sé stessa. In particolare, manca l'intenzione di conservare i videogiochi in librerie digitali dopo la fine del loro supporto, quando, in pratica, diventano irreperibili sia in formato fisico che digitale. Questa notizia fa il paio con lo studio portato avanti dalla Video Game History Foundation che circa un anno fa ha fatto emergere come attualmente solo il 13% dei videogiochi pubblicati negli Stati Uniti prima del 2010 sia accessibile al pubblico; ovvero, è come dire che su 10 giochi quasi 9 siano andati persi per sempre. Dati veramente desolanti, che denotano come i videogiochi non siano percepiti come cultura né dai produttori né dai consumatori, che li vedono ancora solamente come dei meri prodotti commerciali, articoli usa e getta che perdono importanza non appena questi non vendono più. Conoscere la storia del medium e poterci accedere liberamente dovrebbe essere la priorità per chiunque entri in contatto con il mondo dei videogiochi. Uno studio di sviluppo che si avvicina per la prima volta a un genere dovrebbe poter consultare i vari giochi che hanno contribuito alla sua nascita ed evoluzione, così

come dovrebbe poter fare altrettanto un utente qualsiasi o, per esempio, un critico. È tramite la conoscenza della loro storia che i videogiochi potranno venir considerati cultura. La situazione è preoccupante e non sembra destinata a migliorare. Il paradosso è che, a oggi, la pirateria, che da sempre colpisce l'industria dei videoludica, sembra rappresentare la migliore forma di preservazione, pur essendo illegale, perché permette di accedere alla versione originale dei titoli classici, cosa non fattibile con remastered e remake che spesso, soprattutto quest'ultimi, modificano significativamente la struttura del gioco.

La questione pirateria nei videogiochi è molto fumosa e il confine tra legalità e illegalità molto labile. Cercando di semplificare, in teoria si ricadrebbe nell'illegalità quando si pirata un gioco a scopo di diffusione e di lucro o quando si scarica il codice di un gioco da un sito senza averne una copia originale. Anche se si è in possesso del supporto originale, però, la copia dei dati dovrebbe essere estratta esclusivamente dall'originale di cui si dispone. Ci sarebbe, inoltre, il fenomeno degli *abandonware*, termine senza alcun valore legale che descrive un software pubblicato da tempo e non più commercializzato poiché divenuto obsoleto, ma ancora protetto dai diritti d'autore. Risulta quindi chiaro che in entrambi i casi, se si usufruisce della pirateria come un vero e proprio archivio storico, si commet-

terebbe un atto illegale perché vorrebbe dire che non si è in possesso della copia originale (altrimenti perché farlo?) e perché tutti i videogiochi sono ancora protetti dai diritti d'autore, visto che il copyright decade solo dopo settant'anni dalla morte dell'autore. Il tema dell'utilizzo della pirateria per la conservazione storica è molto dibattuto nel mondo dei videogiochi. Tim Schafer, per esempio, fondatore di Double Fine Production, si è espresso sulla questione della libera distribuzione degli abandonware: "Si tratta di pirateria? Certo. E allora? La maggior parte degli autori di videogiochi non vive più grazie ai ricavi di quei vecchi titoli. Molte delle squadre creative dietro tutti quei giochi hanno lasciato da tempo le aziende che li hanno pubblicati, quindi non c'è alcun modo che i soggetti che detengono i diritti possano essere derubati. Quindi vai avanti: ruba questo gioco! Spargi l'amore!". Di diverso avviso è Nintendo, che si scaglia contro tutta la pirateria e la ritiene una minaccia per l'intera industria. Bisogna d'altronde dire che spesso la pirateria non viene utilizzata con intento storico, ma piuttosto a scopo lesivo, come per esempio per giocare gratuitamente una nuova uscita o per scaricare dei videogiochi su piattaforme su cui non sono venduti. La pirateria ha un forte impatto sugli sviluppatori dei videogiochi, come racconta John Garvin, ex Bend Studio e direttore creativo di Days Gone, in un'intervista sul canale YouTube di David Jaffe: "[...] Posso dirti che quando stavamo

realizzando Syphon Filter: Dark Mirror su PSP, siamo rimasti fregati dalla pirateria e Sony non si era resa conto di quale fosse il suo impatto sulle vendite. Abbiamo mostrato loro dei torrent, c'era un sito con 200 mila copie di Dark Mirror in download da parte degli utenti, se ricordo bene. Ci sono rimasto malissimo perché era come se mi stessero letteralmente prendendo i soldi dalle tasche."

La pirateria è nella maggior parte dei casi un danno ed è assurdo che al momento rappresenti la miglior forma di conservazione storica dei videogiochi. È impensabile che per accedere al patrimonio storico del medium una persona debba rischiare di rica-

dere nell'illegalità. Tramite biblioteche e cineteche è possibile consultare liberamente e gratuitamente un'infinità di libri e film che sono stati archiviati e documentati a fini storici e culturali; lo stesso dovrebbe accadere per i videogiochi. Le aziende dovrebbero impegnarsi collettivamente per trovare una soluzione al problema della preservazione, o, quantomeno, dovrebbero essere obbligate da leggi a salvare delle copie digitali dei videogiochi dopo tot anni dall'uscita a fini storiografici, permettendone la consultazione a chiunque ne faccia richiesta attraverso, per esempio, una sorta di biblioteca videoludica digitale. La situazione è drammatica e sembra solo peggiorare.

Bohème

A cura di Ayla Elisa Grosso

La *Bohème* è una delle opere più conosciute di Giacomo Puccini (1858-1924), compositore attento alle novità del tempo e alla differenziazione di culture con tradizioni distinte. Questa opera è la conseguenza di una sfida tra Puccini e Leoncavallo che avevano deciso di gareggiare nella scrittura di due opere omonime tratte dalla stessa fonte, "*La vie de bohème*" di Murger, autobiografia

dell'autore. Puccini in questa opera descrive semplicemente la povera vita di quattro artisti bohemien:

un poeta (Rodolfo), un pittore (Marcello), un filosofo (Colline) e un musicista (Schaunard). Nel corso dell'opera fa ruotare quattro quadri: la soffitta, il café Momus, la barriera d'Enfer e nuovamente la soffitta. Nella prima scena vediamo la soffitta nel quartiere latino di Parigi, dove abitavano gli artisti e osserviamo Rodolfo che tenta di accendere la stufa invano poiché a corto di legna e la paragona ai camini fumanti della città ("*Nei cieli bigi guardo fumar dai mille comignoli di Parigi, e penso a quel poltrone d'un vecchio caminetto ingannatore che vive in ozio come un gran signor!*"). Dopo l'arrivo dei compagni, con uno stratagemma si sbarazzano dell'affittuario e decidono di andare a mangiare al bar. Rodolfo incontra così Mimì e comincia quindi il corteggiamento. Cercando la chiave persa da Mimì,

Oggi, infatti, i giochi *always online*, quelli che subiscono pesanti aggiornamenti, come i *game as a service* o quelli con forti problemi al lancio, e quelli distribuiti solo in formato digitale contribuiscono a rendere difficoltosa la conservazione storica per ovvi motivi. Il caso preservazione dei videogiochi dovrebbe rappresentare la priorità per tutti gli interessati al settore perché, se si vuole sperare in una crescita e in una maggior diffusione, la coscienza storica del medium è una tappa obbligatoria. Solo così si può sperare in un futuro dove i videogiochi assumano il valore artistico e culturale che meritano.

nel buio della stanza, Rodolfo le prende una mano ("*Che gelida manina, se la lasci riscaldar.*") e comincia a parlarle di sé invitandola a fare lo stesso. In seguito, spostatisi tutti al café Momus, avviene la riconciliazione di Marcello e Musetta, sua vecchia fiamma. I due in inverno si lasciano perché Marcello è geloso di Musetta, che spesso lo tradisce. Ci sono incomprensioni anche tra Mimì e Rodolfo, poiché quest'ultimo finge di essere geloso per paura di perderla, essendo lei malata di tubercolosi. In conclusione, Mimì gravemente malata e sopraffatta dalla tosse muore. Come caratteristico del periodo, le ultime parole non sono parlate ma in recitativo. La scenografia era molto particolare e coloratissima, quasi come se fosse stata fatta di quadri.



Orsetti di pastafrolla

A cura di Matilde Negri

Febbraio è il mese dell'amore e, visto che un solo giorno non basta per dimostrare il proprio affetto a qualcuno e, come si dice, i gesti valgono più di mille parole, nonostante San Valentino sia ormai passato credo che una ricetta a tema sia d'obbligo.

Volendo trovare un'idea facilmente replicabile ed a basso costo, ma anche di grande effetto, ho deciso di partire con una base di pastafrolla e mi sono lasciata ispirare da diverse immagini finché non ho trovato quella perfetta...

Ingredienti:

250g di farina 00
100g di zucchero semolato
1 uovo
125g di burro
un limone
un pizzico di sale
colorante rosso alimentare

Preparazione:

Poiché vogliamo preparare una frolla per biscotti conviene utilizzare il metodo della sabbiatura che dona friabilità all'impasto che potrebbe altrimenti risultare duro. Versate quindi in una ciotola la farina e il burro tagliato a cubetti a temperatura ambiente, mischiate con una frusta finché non avrete ottenuto un prodotto

granuloso, a questo punto la farina si sarà "impermeabilizzata" ed eviterà, una volta entrata a contatto con lo zucchero, di rilasciare eccessivo glucosio e formare così una maglia glutinica troppo spessa, in breve di rendere rigido il nostro impasto. In una ciotola a parte sbattete le uova e aggiungete il sale e della scorza di limone grattugiato. Unite lo zucchero al burro e alla farina poi mischiate i due composti e mescolate fino a quando non avrete ottenuto un composto omogeneo.

Spostatevi su un piano preventivamente infarinato e cominciate a lavorare l'impasto fino ad ottenere un panetto. Tagliate circa un decimo dell'impasto e riponete il restante in frigorifero per almeno mezz'ora.

Continuate a lavorare il vostro decimo aggiungendo il colorante rosso poco per volta fino a ottenere la tonalità desiderata (ricordate che il colorante tende a rendere i cibi amari). Lasciate riposare in frigo per circa dieci minuti. Passata la prima mezz'ora riprendete il

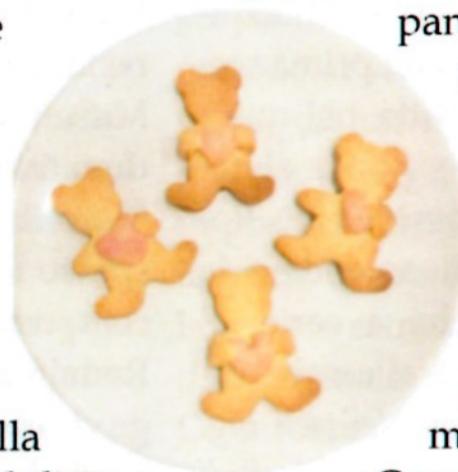
vostro impasto e cominciate a stenderlo con un matterello cercando di mantenere un'altezza uniforme.

Utilizzando un coppa pasta a forma di orsetto iniziate a creare la base dei vostri biscotti e a riporli su una teglia foderata con carta da forno.

Finito il primo impasto iniziate a stendere il secondo, di dimensioni minori, e ricavate dei piccoli cuori di circa un cm: potete modellarli a mano o aiutarvi con il bordo di un coltello premendo lievemente sui bordi, ad ogni modo sappiate che questa è la preparazione più lunga della ricetta :)

Aiutandovi con uno strappo di scotecs imbevuto d'acqua incollate i cuori al centro dei vostri orsetti e, facendo attenzione a non romperle, piegate leggermente le braccia così che i cuori sembrano sorretti o abbracciati. Cuocete in forno a 170° per circa venti minuti coprendo la teglia con uno strato di carta da forno se voleste evitare l'imbrunimento dei biscotti.

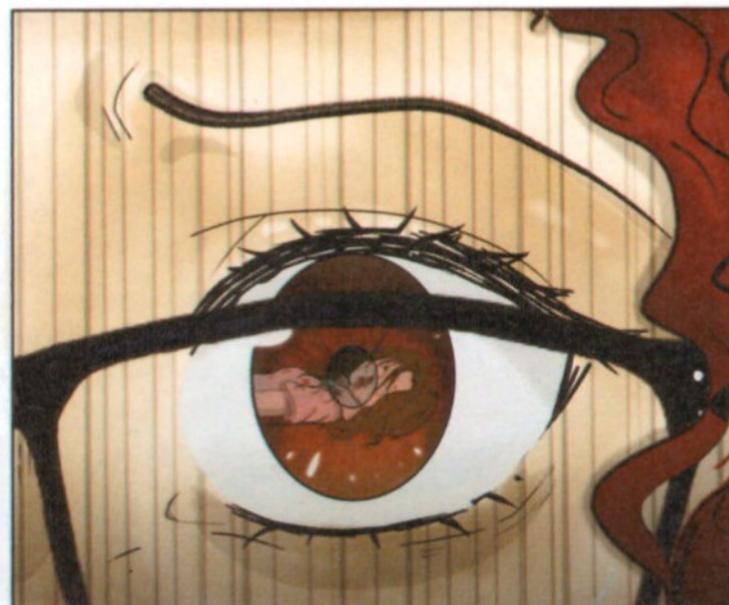
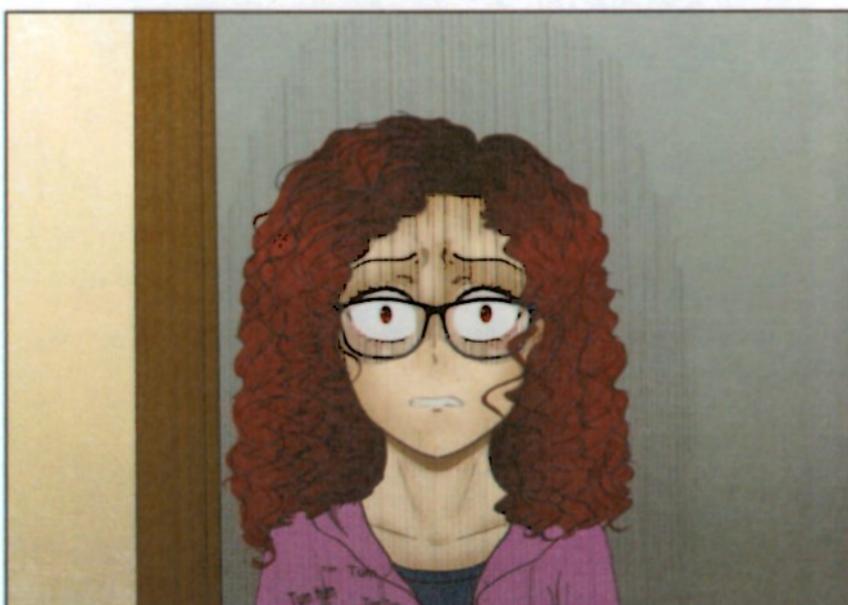
Bellissimi da regalare e buonissimi da mangiare!



DETECTIVE ARI - DI NUOVO NEI CASSINI

Storia e Disegni di Anna Rita Giudice e Stefano Benelli

Capitolo 1: Assassini al Cassini?



DETECTIVE ARI - DI NUOVO NEI CASSINI

Storia e Disegni di Anna Rita Giudice e Stefano Benelli

Capitolo 2: *Primo Capo(redattore) d'accusa*



DETECTIVE ARI - DI NUOVO NEI CASSINI

Storia e Disegni di Anna Rita Giudice e Stefano Benelli

Capitolo 3: Direzione sospettata



pensiero del detective:

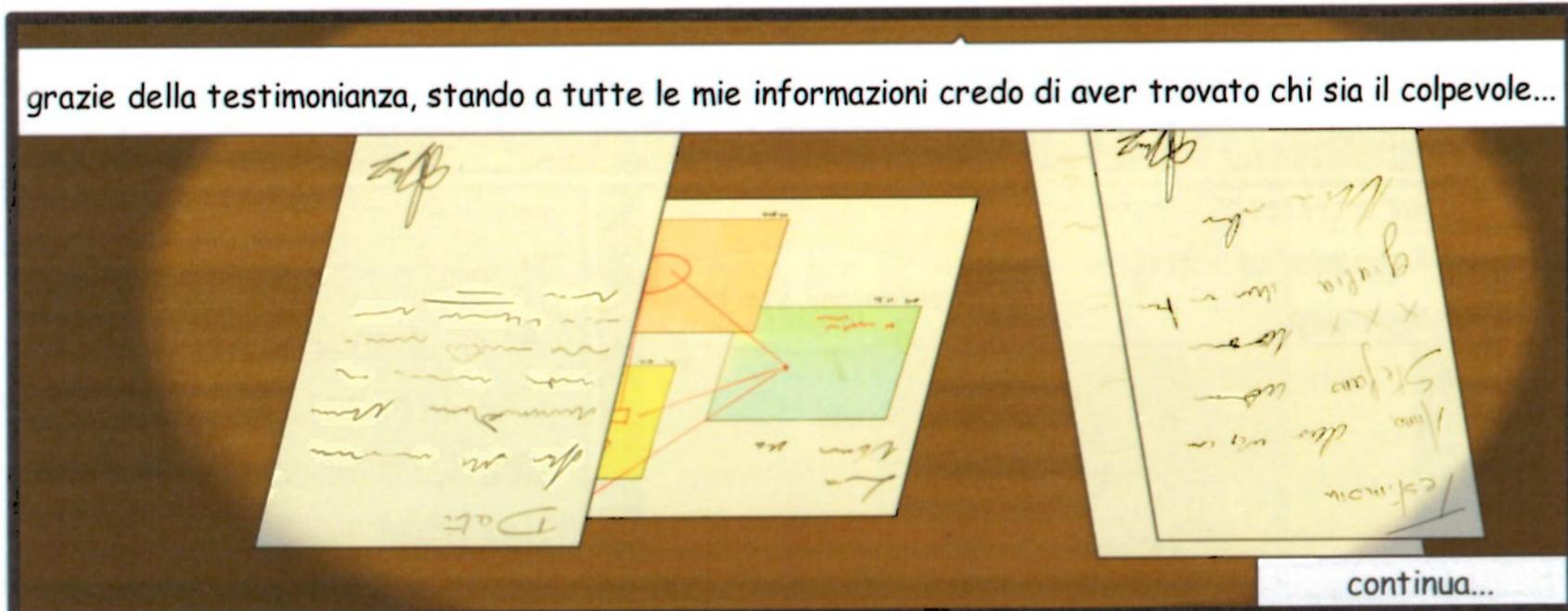
"Lavato i bagni?
Al 2° piano?
Che strano...
Credevo si occupasse del 5°..."

continua...

DETECTIVE ARI - Di NUOVO NEI CASSINI

Storia e Disegni di Anna Rita Giudice e Stefano Benelli

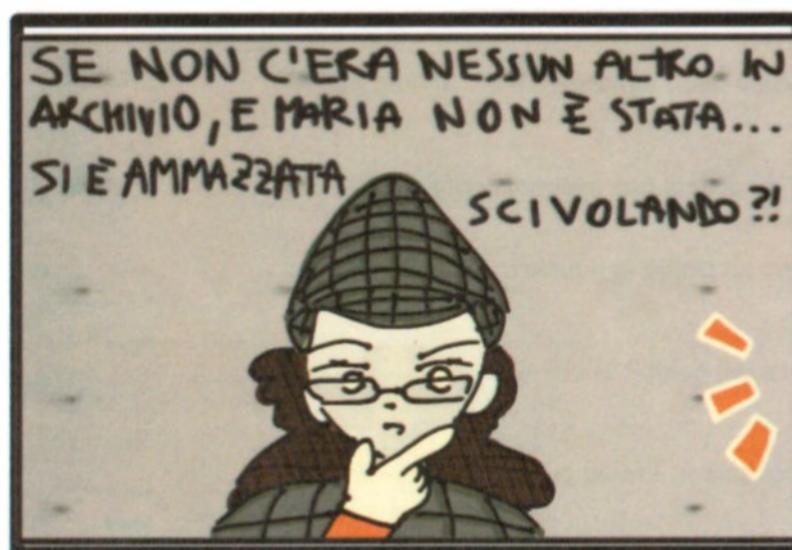
Capitolo 4: Accusa archiviata



DETECTIVE ARI - DI NUOVO NEI CASSINI

Storia e Disegni di Anna Rita Giudice e Stefano Benelli

Capitolo 5: C'è un cadavere nel corridoio!? — EndGame



Grazie a tutti per aver letto i nostri fumetti! Noi vi salutiamo; sappiate anche voi liberare la vostra creatività! ~Anna e Stefano~

L'Angolo Ottuso

A cura di Stefano Benelli

Dove va un robot svitato? Alla Neuronics!

Fu il più grande filosofo del limite: You Kant!

Il gruppo musicale preferito delle sedie? Le CassePunk!

Con cosa combatte la Pimpa? Con l'Arma-ndo!

Che metallo si estrae dai laghetti? Lo stagno!

Compra questo orologio e non te ne pentirai: è una vera
ocCASIOne!

Ma se i topi si sbagliano a scrivere? Devono fare le rattifiche?

Il contrario di "entropia"? Esco-empia!

Una ragazza al padre, appena presa per comparire in un film:

"Papà, domani salirò sul set!"

"Prossima volta, ot e nov!"

Se fai domande al fiume, lui ti ri-sponde.

Perché i mici hanno paura dell'acqua? Perché temono di
diventare anne-gatti!

Dove si lavano i tonni? a Washing-Ton!

"Andiamo alla Fiumara?" "È un'ottima IKEA!"

Come ringrazia uno spagnolo raffreddato? Moccios gracias
amigo!

Di cosa ha paura la geometria? Degli in-cubi!

La nota più calda? Il sol!

Da oggi solo in Italia: auto mozzaFIAT

Quella dei treni è una leggenda... metropolitana!

Il maschile di "donna"? Uomo!

"Ehi James, come Watt?"

"A tutto vapore!"

"No, a tutto Gauss!"

La città con più abitanti? Sto-colma!

Gli animali sono grandi poeti: si esprimono sempre in versi!

Chi è il più grande autolesionista? Lo sfasciacarrozze!

Dante, in gioventù, fu grande giocatore d'azzardo. Lo
testimonia una sua celebre frase: "Ahimè, l'asso!"

Chi è il supereroe che si addormenta sempre? Il Gh-Hero!

La più importante delle serpi? La VIPera

La più illuminante delle teorie filosofiche? "Cogito ergo sun"

Il cibo preferito degli angoli? Il ciocco-lato!

Il colmo per un datore di lavoro? Assumere degli stupefacenti
che fanno gli straordinari!

La marca del caffè più popolare tra gli insetti? Larvazza!

Il colmo per un cavallino a dondolo? Aver la coda di paglia!

Cosa fa un libro se ha freddo? Si mette la copertina!

Qual è il pane sfortunato? Quello fatto con le sfighe di grano!

Che suoni fa la frutta frullata? Una Caco-fonia!

Il colmo per un ascissa? Essere ordinata!

Cosa grida un'orda di burritos inferociti? All'At-tacos

Cosa usano i liguri per insaporire le loro pietanze? La Spezial

Qual è l'ortaggio più ricco di vitamine? Peperon de' Peperoni!

Quando si parla di fucili i cinghiali non ridono mai... non
apprezzano le battute di caccia!

Lo sai che la notte in un campo di basilico è buio pesto?

Perché se Sara fa una marachella viene sgridata? Perché non la
fa Franca!Perché le costanti si indicano con il simbolo k? Perché se non k,
scappa!

Il colmo per Cappuccetto Rosso? Mangiarsi i lupini!

Dove vanno gli arcieri in vacanza? Al Guglielm-Hotel!

Ok, avete riso, adesso pasta.