



N. 3, Giugno 2025

Hanno collaborato a questo numero Noemi Scolamacchia, Valerio Antonucci, Alessandro Pirozzi, Fabrizio Salvati, Prof.ssa Maria Cristina Santonocito, Prof.ssa Rita Spagnuolo

La nostra scuola brilla in Europa

*Siamo Scuola
Ambasciatrice Erasmus+
ed eTwinning!*



In questo numero

- **Pag.2: I nostri progetti**
- **e-twinning**
- **Pag.4: Finché morte non ci separi?**
- **Pag.6: Viviamo dentro un buco nero?**
- **Pag.7: Tuning e street racers**
- **Pag.9: I ninja**
- **Pag.14: New York**
- **Pag.22: Spazio creativo**

E molto altro...

Come preannunciato nello scorso numero del Giornalino, con emozione e orgoglio comunichiamo alla comunità che la nostra scuola ha raggiunto un traguardo importante che la proietta con entusiasmo nel panorama educativo europeo: siamo ufficialmente diventati una Scuola Ambasciatrice Erasmus+ ed eTwinning!

Questo prestigioso riconoscimento non è solo un titolo, ma la testimonianza del nostro impegno costante verso l'innovazione didattica, la collaborazione internazionale e l'apertura a nuove metodologie di insegnamento e apprendimento. Essere una "Scuola eTwinning" in Italia significa che il nostro istituto

è stato riconosciuto come un faro di eccellenza nella promozione della collaborazione e dell'innovazione a livello sia locale che nazionale, grazie alla straordinaria piattaforma eTwinning.

(continua a pag.2)

Festeggiamo l'Europa!

Una mattinata ricca di spunti e riflessioni

Il 14 maggio 2025, l'I.I.S. "Via Copernico" ha celebrato con entusiasmo la Festa dell'Europa nell'ambito del progetto EPAS, confermandosi

ancora una volta Scuola Ambasciatrice del Parlamento Europeo.
(continua a pag. 5)



La nostra scuola brilla in Europa

(continua da pag.1)

Questo riconoscimento premia il nostro impegno nella realizzazione di progetti didattici collaborativi a distanza con scuole di tutta Europa, un'esperienza che arricchisce profondamente il percorso formativo dei nostri studenti, promuovendo l'apprendimento interculturale e l'utilizzo intelligente e creativo delle tecnologie per la didattica.

Ma cosa significa concretamente essere una "Scuola eTwinning" in Italia? Vuol dire che la nostra scuola si è distinta per la sua capacità di promuovere una didattica innovativa e inclusiva, valorizzando la partecipazione attiva a progetti di collaborazione eTwinning e integrando le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per rendere l'esperienza di apprendimento dei nostri ragazzi ancora più stimolante e significativa.

Grazie a **eTwinning**, i nostri docenti hanno avuto l'opportunità di entrare a far parte di una vivace comunità di pratica, aprendosi a nuove frontiere della didattica basata sulla progettualità, sullo scambio di idee e sulla collaborazione in un contesto multiculturale unico.

Questa piattaforma offre inoltre preziose opportunità di formazione continua e di riconoscimento a livello internazionale, contribuendo alla crescita professionale di tutto il nostro corpo docente.

eTwinning è molto più di una piattaforma online: è il cuore pulsante della comunità delle scuole europee, uno spazio dinamico di incontro e crescita professionale per tutti gli insegnanti del continente. È lo strumento che ci permette di creare gemellaggi elettronici, consentendo ai nostri studenti di partecipare attivamente a progetti didattici di respiro europeo e di promuovere l'innovazione all'interno delle nostre aule.

Il percorso per diventare "Scuola eTwinning" è stato possibile grazie all'impegno di tutti, e in particolare dei colleghi che hanno creduto e partecipato attivamente ai progetti di quest'anno.

Siamo entusiasti di questo nuovo capitolo per la nostra scuola e siamo pronti ad abbracciare le opportunità che questo riconoscimento ci offrirà per continuare a crescere e a offrire ai nostri studenti un'educazione sempre più ricca e aperta al mondo. Forza eTwinning! Forza Erasmus+! Forza la nostra scuola!

**Prof.ssa Maria Cristina
Santonocito**

I nostri progetti eTwinning

*Un'opportunità di crescita
per studenti e docenti*

Anche quest'anno, il fermento creativo e la voglia di esplorare nuovi orizzonti didattici animano il nostro giornalino scolastico, grazie all'entusiasmo contagioso dei nostri studenti e alla guida appassionata dei docenti. In questo numero, vi presentiamo una panoramica dei progetti che hanno visto la luce, spaziando da temi di profonda umanità a sfide ambientali cruciali, fino alla celebrazione dell'ingegno scientifico e all'importanza del benessere individuale. Un elemento che accomuna queste iniziative è lo spirito di collaborazione e condivisione che ha permeato ogni fase, vedendo colleghi esperti e nuovi arrivati in questa piattaforma lavorare fianco a fianco con i loro partner, arricchendo l'esperienza di tutti con nuove prospettive e competenze.



(continua da pag.2)

A Little Kindness: il progetto si concentra sull'importanza dell'interazione sociale positiva, della comunicazione efficace, della responsabilità condivisa per il benessere altrui, della cura di sé (mentale ed emotiva) e dell'inclusione per prevenire pregiudizi, isolamento e solitudine. L'obiettivo finale è la creazione di un "World Kindness Album" con foto da diversi paesi.

The Little Prince: attraverso la riflessione sui valori universali di amicizia, altruismo e responsabilità presenti nel capolavoro di Antoine de Saint-Exupéry, il progetto mira a stimolare la consapevolezza dell'importanza delle relazioni e della responsabilità verso il mondo. Sono previste attività creative, progetti di solidarietà, creazione di storie e opere d'arte, e scambi culturali.



Guardians of our waters: questo progetto si focalizza sul monitoraggio e l'analisi della qualità dell'acqua attraverso indagini scientifiche e l'utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale. Promuove la collaborazione internazionale tra scuole, la sensibilizzazione ambientale, l'impegno comunitario, l'integrazione interdisciplinare e l'uso della cartografia geospaziale per comunicare i risultati.



I'm improving, I'm winning: il progetto mira a sensibilizzare gli studenti sulle azioni necessarie per condurre una vita sana a livello sociale, fisico, emotivo e mentale. I temi trattati includono alimentazione equilibrata, sono adeguato, contatto con la natura, vita attiva, sviluppo dell'autostima e dell'autocontrollo, gestione dell'ansia e dello stress, comunicazione efficace, empatia, attività ricreative, gestione del tempo, mindfulness e uso consapevole della tecnologia.

Stars of Science: Il progetto si propone di far conoscere e celebrare figure che hanno contribuito significativamente al progresso scientifico in vari campi (salute, sociale, culturale e matematica). Attraverso la ricerca sulle loro vite e scoperte, si intende ispirare i giovani e valorizzare il patrimonio culturale scientifico.

Questi progetti rappresentano solo una parte del dinamismo e della passione che animano la nostra scuola. Vedere studenti e docenti, inclusi i nuovi membri della nostra comunità scolastica, collaborare con tale entusiasmo e apertura con i loro partner è motivo di grande orgoglio. L'importanza della condivisione di idee, competenze e prospettive si rivela ancora una volta un motore fondamentale per la crescita individuale e collettiva. Siamo certi che le esperienze maturate attraverso queste iniziative lasceranno un segno indelebile nel percorso formativo di tutti i partecipanti, promuovendo una cittadinanza attiva e consapevole, aperta al dialogo e alla collaborazione a livello globale.



Finché morte non ci separi? Non chiamatelo amore

Nel 2025, parlare ancora di femminicidio è un atto necessario. Non è solo una questione di numeri, di statistiche, di dati che si accumulano come polvere in fondo a un archivio. È una questione di nomi, di vite spezzate, di storie che non arrivano mai alla fine perché qualcun altro ha deciso di scriverne il punto. Un punto di sangue. Non è omicidio qualunque. È femminicidio. E va detto. Perché dietro ogni donna uccisa c'è quasi sempre un uomo. Un marito, un compagno, un ex. Qualcuno che non ha mai imparato a perdere, a rispettare, ad accettare un no. E se ancora oggi questa parola "femminicidio" fa storcere il naso a qualcuno, è segno che la battaglia è lontana dall'essere vinta. Solo nei primi mesi del 2025, in Italia, sono state uccise più di 30 donne per mano di chi diceva di amarle. Ma i numeri sono solo la punta dell'iceberg. Per ogni donna uccisa, ce ne sono decine che subiscono violenza ogni giorno: psicologica, fisica, economica. Dentro case che dovrebbero essere rifugi e invece diventano trappole. Il femminicidio inizia molto prima del colpo. Inizia con la battuta sessista non contestata, con l'idea che una donna debba "stare al suo posto", con la normalizzazione



della gelosia come segno d'amore. Inizia con una cultura che ancora oggi, nel 2025, spesso giustifica l'aggressore e interroga la vittima: "Ma perché non se n'è andata prima?" Certo, ci sono leggi. Ci sono centri antiviolenza, ci sono campagne di sensibilizzazione. Ma non bastano. Perché finché non cambierà il modo in cui educiamo i bambini, finché nelle scuole non insegneremo il rispetto, finché i media continueranno a raccontare queste tragedie con titoli come "dramma della gelosia" invece che "omicidio di Stato", saremo sempre un passo indietro. Ogni femminicidio è una sconfitta sociale. Non possiamo chiamarci fuori. Siamo tutti coinvolti: nei silenzi, nelle omissioni, nelle complicità

Non è amore se ti spezza.

Non è gelosia se ti seppellisce.

È femminicidio e ha sempre un nome, un volto, una colpa.

passive. Denunciare, ascoltare, credere alle vittime, non lasciarle sole: questo è ciò che possiamo e dobbiamo fare. Ma c'è anche una forza che resiste. È quella delle sorelle, delle madri, delle amiche, degli uomini che scelgono di schierarsi. È la forza di chi ogni giorno si batte per cambiare il finale di questa storia. Non sarà facile. Ma continuare a scrivere, a parlare, a gridare, questo è il primo passo. E allora questo articolo è per tutte le donne che non possono più parlare. Ma anche per quelle che ancora possono farlo. E devono. Perché il silenzio non è mai neutrale. E in un mondo che ancora uccide per amore, essere rumorosamente vivi è un atto rivoluzionario.



Festeggiamo l'Europa!

Il nostro Istituto si conferma scuola ambasciatrice del Parlamento Europeo

(continua da pag. 1)

È stata una mattinata ricca di spunti, riflessioni e partecipazione attiva, con protagonisti studenti e ospiti di rilievo.

L'evento si è aperto alle ore 11:00 con il saluto della Dirigente Scolastica Anna Coppolelli, seguito dalla presentazione delle Senior Ambassadors Rita Spagnuolo e Maria Elena Pezone. Tra gli interventi più attesi, quello di Serena Tummino, Youth Correspondent dell'Ufficio del Parlamento Europeo in Italia, e del Sindaco di Pomezia, Veronica Felici, che ha ribadito l'importanza del dialogo tra istituzioni e cittadinanza. In collegamento da Bruxelles è intervenuta l'Europarlamentare Annalisa Corrado, portando una testimonianza diretta sull'attività del Parlamento Europeo.



Subito dopo, Caterina Moser, responsabile comunicazione della Fondazione Megalizzi, ha raccontato il progetto della Fondazione, ricordando l'impegno di Antonio Megalizzi per un'Europa più vicina ai giovani. A rendere ancora più significativa la giornata è stata la partecipazione attiva degli studenti delle classi 4BRIM, 4BL e 4AE, che hanno raccontato la loro esperienza come Junior Ambassadors, concludendo l'evento con la consegna degli attestati. Una mattinata intensa e coinvolgente, che ha lasciato il segno e rafforzato nei ragazzi il senso di appartenenza all'Unione Europea e ai suoi valori fondamentali.

Noemi Scolamacchia



Giornata
DELL'EUROPA 2025
I.I.S. "VIA COPERNICO"

FESTEGGIAMO L'EUROPA!

NELL'AMBITO DEL PROGETTO EPAS
L'I.I.S. "VIA COPERNICO"
SCUOLA AMBASCIATRICE DEL
PARLAMENTO EUROPEO
PRESENTA LA FESTA DELL'EUROPA

14/05/2025
ORE
11:00/13:00

PROGRAMMA

- Ore 11:00 Benvenuto della Dirigente Scolastica Anna Coppolelli
- Ore 11:15 Presentazione senior Ambassadors Rita Spagnuolo e Maria Elena Pezone
- Ore 11:30 Serena Tummino Youth Correspondent Ufficio del Parlamento Europeo in Italia
- Ore 11:45 Veronica Felici Sindaco di Pomezia
- Ore 12:00 Annalisa Corrado Europarlamentare in collegamento da Bruxelles
- Ore 12:15 Caterina Moser Responsabile della Comunicazione della Fondazione Megalizzi
- Ore 12:30 Il racconto degli Junior Ambassadors e consegna degli attestati

Viviamo dentro un buco nero?

Una nuova sconcertante ipotesi sul nostro universo

Si ritiene che l'universo sia nato 13,6 miliardi di anni fa come conseguenza del Big Bang, un'enorme esplosione in continua espansione dovuta all'eccessiva energia in uno spazio estremamente ristretto. Va ricordato che si tratta solamente di una teoria come tante altre, nulla di certo quindi. Ciò che differisce questa teoria dalle altre è che, dopo numerose verifiche, essa sembra combaciare in modo più notevole rispetto alle altre. Altre celebri teorie sono riguardano, per esempio, il multiverso (la quale prevede l'esistenza di più universi) oppure universi ciclici (ovvero che, quando il nostro universo raggiungerà la sua massima estensione, si riavvolgerà su sé stesso come se il tempo andasse al contrario, per poi espandersi di nuovo e ricominciare il processo per l'eternità). Un'altra teoria molto nota è quella che ipotizza che la nostra intera realtà sia soltanto il risultato di una simulazione, quindi non reale... Ovviamente ce ne sono molte altre ciascuna con le proprie particolarità. La più recente di queste ipotizza che il nostro universo all'interno di buco nero.

Tale teoria è stata ipotizzata dall'osservazione di 263 galassie tramite il telescopio spaziale James Webb, di cui un terzo ruota in senso antiorario e contrario rispetto agli altri 2 terzi.

Una anomalia riguarda la rotazione si può notare anche nei buchi che gli scienziati studiano, i quali affermano che la loro creazione sia avvenuta in luoghi estremamente piccoli, ma con temperature elevatissime ed enormi quantità di massa al suo interno. Il risultato di queste condizioni è un corpo celeste di un'attrazione gravitazionale talmente elevata che nemmeno la luce è in grado di sfuggire. L'anomalia in questione è il fatto che esso inizia a ruotare nell'esatto istante in cui si crea a velocità prossime a

quelle della luce, il che non avviene con gli altri corpi celesti. Oltre a ciò, questa nuova teoria ha gli stessi principi di quella più accreditata, quella del Big Bang. Infatti, sostiene il fatto che tutta l'energia primordiale era racchiusa in una particella 3 miliardi di volte più piccola di qualunque altra mai scoperta prima, come se si trattasse di una sorta di "seme dell'universo".

Se fosse tutto vero, ogni buco nero presente nel nostro universo sarebbe un canale con un altro universo e questo andrebbe in accordo con la fisica a nostra disposizione. Per intenderci, la materia all'interno di un buco nero raggiunge un punto in cui non può più essere compattata ulteriormente poiché i buchi neri ruotano a velocità prossime a quella della luce e può improvvisamente esplodere ed avere gli stessi effetti del Big Bang.



Questa nuova tipologia di esplosione prende il nome di "Big Bounce".

Tuttavia, si potrebbe pensare che, se fossimo realmente all'interno di un buco nero, allora dovremo essere attratti verso il centro di esso, il quale equivarrebbe verso il centro del nostro universo, e non in direzioni casuali, come si è stato dimostrato. Se ci trovassimo davvero al suo interno, questo

non potrebbe lo stesso accadere, poiché la materia di un buco nero non è disposta in modo ordinato e, di conseguenza, ciò che è al suo interno si dirigerebbe necessariamente verso il suo centro.

Ma se fossimo dentro un buco nero, allora cosa accadrebbe alla materia risucchiata da esso? Ciò di cui si è teoricamente certi è che subirebbe il processo di "spaghetizzazione", il quale prevede che gli atomi di un corpo più vicini al buco nero si dirigerebbero verso di esso più velocemente rispetto a quelli più lontani, staccandosi di conseguenza. Immaginiamo che il nostro corpo stia venendo attirato da un buco nero e noi ci troviamo con i piedi rivolti verso di esso, come se fossimo in piedi: le nostre gambe saranno attratte con una forza maggiore rispetto alla nostra testa, poiché la distanza è minore, e di conseguenza si



strapperebbero da nostro corpo. Ecco, lo stesso procedimento avverrebbe con ogni singola particella che comporrrebbe l'oggetto attratto. Una volta terminata la spaghetizzazione, l'oggetto non esisterebbe più, ma al suo posto si avrebbero miliardi di particelle scollegate l'un l'altra. Attenendoci alla relatività generale di Einstein, esse potrebbero essere sputate fuori da un buco bianco, un corpo celeste la cui esistenza non è ancora stata dimostrata e che sputa fuori materia (quindi l'esatto opposto di un buco nero) in chissà quale direzione. Come risultato si avrebbero particelle non rivelabili dai telescopi a disposizione in quanto troppo piccoli. È plausibile che si accumulino all'interno di una nebulosa, un ulteriore corpo celeste dal quale nascono le stelle. L'intera teoria sembra dunque che potrebbe combaciare con la realtà, ma c'è da considerare

un'ulteriore possibile spiegazione per questa strana distribuzione nella rotazione delle galassie: la velocità di rotazione della Via Lattea, la quale potrebbe influenzare le misurazioni ottenute.

Fabrizio Salvati

Tuning e street racers: artisti dell'asfalto

Cosa è il tuning? Il tuning è la pratica, molto affermata negli USA, di modificare la propria auto cambiando pezzi, colore o elementi tecnici. Detto così sembra facile, ma dietro questa pratica vi è un mondo: limiti tecnici, leggi e norme di modifica e persino possibili cause da parte delle case costruttrici!

Esistono tre tipi di tuning:

-Tuning meccanico: che riguarda tutte le modifiche agli elementi tecnici come il blocco motore, freni, pneumatici e sospensioni.

-Tuning estetico: che riguarda invece l'aspetto estetico della macchina, ad esempio la carrozzeria, gli interni, elementi estetici come cerchioni o luci e specchi.

-Tuning acustico: riguarda l'assetto acustico dell'auto, non il rumore che essa produce, ma l'installazione di casse e sistemi audio di grandezza molto spesso spropositata.



Tuning meccanico



Tuning estetico

È chiaro che tra tutti i tipi quello che incontra le maggiori difficoltà è quello tecnico. Modificare elementi come il blocco motore, le trasmissioni oppure i freni significa cambiare da zero l'assetto della macchina. Molto spesso questo processo è sperimentale, nel senso che si tenta di ottenere

il meglio dall'auto senza causare uno squilibrio in quest'ultima. Perciò molto spesso chi opera questo tipo di modifiche è una persona con una profonda conoscenza tecnica, soprattutto del sistema di peso potenza dell'auto che va a modificare. Faccio un esempio: io voglio modificare una city car, come una Fiat Punto per intenderci, che pesa meno di una tonnellata. È chiaro che se vado ad installare un blocco motore che genera troppa potenza che genera troppa potenza vado a mettere a rischio la tenuta di strada dell'auto. Troppa potenza su un'auto leggera aumenta le possibilità di ribaltamento in curva.

Ebbene questo chi pratica tuning meccanico lo sa bene, quindi riesce ad ottenere le massime prestazioni da un'auto senza rischiare l'osso del collo. Per quanto riguarda tuner estetici o acustici sono invece artisti a tutti gli effetti, infatti rendo un veicolo di serie, unico attraverso un lavoro fatto di pittura, bulloni e pezzi. Sono artisti, artisti dell'asfalto...

Ma se parliamo di tuner chi ci viene a mente in primis: Dom Toretto di Fast and Furious oppure il tizio con la punto Abarth triplo scarico che sgasa sotto casa. Ma è veramente così? Sono solo questi i tuner? Gente che non rispetta leggi o norme civili?

Beh... per me no! Cioè dipende... allora il tuning non significa per forza poi correre sulle strade e causare incidenti.



Tuning acustico

Molto spesso significa solo rendere unica qualcosa che normalmente non lo è. Tutti amiamo quei VIP che si sono fatti costruire le loro supercar su misura, ma non tutti hanno i soldi per farlo. Il tuning permette, con costi meno elevati, di rendere quel vostro vecchio macchinino costruito in serie vostro e solo vostro.

Già solo cambiare il colore della carrozzeria, oppure aggiungere qualche decalcomania come le vecchie ma sempre valide strisce oppure un numero come se fossi un vero pilota, ma anche cambiare gli interni, gli accessori esterni, luci e specchi; fino ad arrivare a fare qualche piccola modifica meccanica come magari installare un blocco motore più forte, una marmitta che risalti il rombo del motore ti rende unico e parte del tuo cuore quell'ammasso di metallo che hai comprato.

Ma questo però non ti rende un fuorilegge, ti rende una persona che non vuole che la sua auto sia uguale alle altre. Ma il tuning non è sempre incentivato dalle leggi. Ho esordito dicendo che era sviluppato negli USA perché

in Italia la modifica dell'auto è praticamente bloccata da due muri: leggi proibitive e burocrazia infinita.

Per quanto riguarda l'apparato tecnico in Italia modificare anche solo un bullone dell'auto significa requisizione del veicolo immediata. È quindi impossibile sviluppare modifiche all'apparato tecnico di un'auto italiana.

Per quanto riguarda il tuning estetico, ecco lì a bloccarlo ci pensa la burocrazia. Per testimoniare sulla carta di circolazione che tu hai ridipinto la carrozzeria l'auto deve superare il controllo di un perito, anche se tu magari hai comunicato che hai cambiato solo il colore. Ora almeno che io non ho installato il colore invisibile, non ha molto senso che io debba prendere un appuntamento col perito, aspettare che quest'ultimo mi confermi, per poi solo verificare che il colore sia a norma.

Tutto questo è uno scherzo. E questo causa che il tuning in Italia è praticato solo da pochi professionisti che hanno tutte le autorizzazioni per poterlo fare.

È ovvio che il rischio più grande del tuning è la strada. Immettere questi veicoli modificati, potenti sopra ogni misura e con accessori sgargianti rende il tutto più difficile per gli automobilisti comuni. Ma la verità è che molto spesso il vero problema non è come una

cosa viene usata, ma chi la usa. E per colpa di pochi scellerati ci vanno per mezzo tutti.

È giusto? Non lo so, non faccio il politico. Ma voglio solo portare l'attenzione su una cosa: vietare una cosa senza dare una motivazione incentiva solo lo sviluppo di quella stessa pratica illegalmente. Il che per il tuning è un pericolo vero e proprio. Regolare il tuning, dando delle piccole concessioni nei limiti invece permette a tutti di cimentarsi con l'arte dell'asfalto.

In conclusione i tuner non sono criminali e non vanno cacciati dalla società al pari di assassini. Molto spesso si tratta di artisti che hanno l'acciaio come tela, che hanno conoscenze del proprio veicolo al pari solo del produttore e che riescono a spingere al limite le capacità di auto normali e quotidiane. È una forma di arte come altre, solo che va su larga scala.

Pirozzi Alessandro

I guerrieri della storia, cap. IV i ninja

Nascosti nelle tenebre, silenziosi e letali, con una velocità e un'agilità talmente elevate da essere praticamente invisibili, armati delle più affilate lame e dei più potenti veleni. Questo è ciò che pensiamo quando sentiamo la parola "ninja", che sono decisamente una delle figure storiche più popolari nei tempi moderni, grazie soprattutto ai miti che narrano delle loro abilità e alle loro rappresentazioni oltre la quarta parete.

Ebbene oggi ho deciso di fare luce sul loro mistero, in quanto saranno i protagonisti della quarta edizione della rubrica "I guerrieri della storia"; detto ciò, si torna in Giappone! In passato ho già parlato, nel primo

articolo della rubrica, dei famosi combattenti appartenenti al paese del sol levante, ovvero i cavalieri dell'oriente, i samurai.

Ebbene essi entrarono effettivamente in contatto con i ninja, soprattutto nel periodo più caotico e instabile della storia giapponese, ovvero il Sengoku. I ninja erano spie mercenarie, maestri nell'arte dell'assassinio e del camuffamento. I loro compiti erano principalmente lo spionaggio, il sabotaggio, l'infiltrazione, l'uccisione e addirittura anche la guerriglia. Per i samurai, guerrieri legati strettamente al concetto di onore, le tattiche dei ninja erano considerate inferiori e

vergognose, in quanto contavano sull'attaccare a tradimento il nemico, colpirlo quando meno se lo aspettava, in pratica barare per vincere, mentre loro speravano, invece, in scontri sanguinosi e alla pari.



La parola "ninja" è comparsa in occidente solo dopo la seconda guerra mondiale e si è diffusa solo perchè facile da pronunciare per gli inglesi; questo perché il termine ninja è abbastanza moderno ed è nato dall'evoluzione del termine "shinobi", ovvero il nome originario di queste figure. Shinobi a sua volta è il risultato della lettura kanji 忍者 in cinese medio, ed è l'abbreviazione di "shinobi-no-mono", composto dai termini "shinobi", che significa "rubare" e mono, ovvero "una persona", che a sua volta si riferisce anche alla parola "shinobu", che significa invece "nascondere". Un altro nome per chiamare queste spie è Kunoichi, ed è riferito ai ninja femmine (infatti significa "donna").

A dire il vero, come per i berserker, anche dei ninja non si sa molto, in quanto i racconti della loro storia sono estremamente scarsi. Questo è il risultato di due motivazioni: anzitutto, come già accennato precedentemente, i giapponesi non vedevano di buon occhio gli shinobi, guerrieri sleali e di basso rango sociale; dunque preferivano concentrare i loro testi sulle nobili figure dei samurai. In secondo luogo poi i ninja stessi non volevano essere "famosi", le tecniche del ninjutsu (le arti di combattimento e spionaggio che usavano), si basavano infatti sulla loro stessa segretezza: meno l'avversario ti conosce, più sei forte, spiegato molto semplicemente. Dunque essi stessi cercavano di dare meno nell'occhio possibile. Secondo alcuni miti, il primo ninja fu il principe semi-legendario Yamato Takeru, che, travestito da donna, uccise due suoi nemici (in pratica una specie di Mulan al contrario), tuttavia la sua esistenza fu screditata e separata dalla figura dello shinobi, che comparse in documenti ufficiali per la prima volta secoli dopo. L'epoca d'oro degli shinobi fu, come per i samurai, il periodo di guerra civile giapponese, il Sengoku (XV-XVII secolo).

I nobili volevano il potere, e talvolta gli servivano guerrieri forti e senza scrupoli, fu così che nacquero le prime corporazioni di ninja, che assumevano il ruolo di spie-mercenarie. Essi erano un vero e proprio gruppo di agenti segreti, suddiviso in tre classi: genin (l'uomo più basso), che si occupavano degli atti pratici, chunin (uomo di mezzo), che facevano da assistenti al rango più alto, e jonin (l'uomo più alto) che erano la massima carica e guidavano i chunin. Gli shinobi avevano diversi ruoli in guerra, in particolare: spia (*kancho*), esploratore (*teitatsu*), attaccante a sorpresa (*kishu*) e agitatore (*konran*). Le loro tattiche si fondavano su strategie militari cinesi, in particolare quelle del manuale "L'arte della guerra" di Sun Tzu. I ninja erano spesso organizzati in clan, i più famosi erano quelli di Iga e Koga, due corporazioni adiacenti che spesso combatterono insieme, anche perché leggenda narra che avessero un antenato ninja estremamente talentuoso in comune. A differenza di altri clan, gli Iga e i Koga producevano shinobi d'élite e furono i più utilizzati durante le guerre del periodo Sengoku. In particolare ricordiamo il loro utilizzo per incendiare il castello del clan Imagawa, sotto la guida dello shogun Tokugawa. Dopo la distruzione del villaggio di Iga nel 1581, alcuni membri del clan si dispersero, però ritrovarono di nuovo impiego per Tokugawa.

In particolare gli Iga agirono come guardie di avamposti interni, mentre i Koga come forza di polizia al cancello esterno. Infine l'ultima cronaca che narra della presenza di ninja fu quella della ribellione di Shimabara, dove gli esponenti del cristianesimo giapponese tentarono un ultimo attacco per affermare la propria religione e si impadronirono del castello di Hara. Lo shogun Tokugawa assoldò dei koga che, in una missione suicida, riuscirono a ottenere numerose preziosissime informazioni (come la scarsità di cibo del nemico), rubarono scorte e anche una bandiera con la croce. Infine la rivolta fu sedata e il cristianesimo in Giappone divenne clandestino. Agli shinobi succedettero gli Oniwaban, un sorta di intelligence giapponese che prese il loro posto.



Detto ciò, è arrivato il momento che voi tutti stavate aspettando: è ora di parlare delle celeberrime tecniche ninja!

La prima e la più importante era la guerriglia psicologica: i ninja entravano di nascosto negli accampamenti nemici, protetti dalle tenebre della notte, studiavano gli avversari, uccidevano i loro comandanti, appiccavano incendi, in pratica, oltre che a danni fisici, seminavano il dubbio tra le file dei soldati. Se chiunque poteva essere un nemico, come fare a fidarsi dei propri alleati? Poi spiavano il nemico, scoprendo tattiche e parole d'ordine. Usavano anche diverse tecniche di sabotaggio, come l'incendio doloso (il loro preferito) e la bakemono jutsu, ("tecnica fantasma") con cui rubando accessori degli avversari, riuscivano a entrare senza problemi nei loro accampamenti.

Chiaramente, i ninja venivano assoldati anche per le loro grandi capacità di killer, tuttavia col tempo nacquero contromisure contro le loro tattiche, come il tendere fili legati a campanelli, o il rendere i percorsi che portavano all'interno di castelli estremamente labirintici e pieni di trappole. La formazione per divenire shinobi iniziava sin dall'infanzia e comprendeva lezioni sull'uso di esplosivi e veleni, sulla sopravvivenza, sul correre e nuotare per grandi distanze, sul muoversi furtivamente, sullo spionaggio, sull'arrampicata,

nonchè corsi di medicina, di arti marziali, di professioni comuni, per mimetizzarsi nella folla, e... di mentoring. Infatti, dato che i ninja spesso agivano in gruppo, essi dovevano essere squadre affiatate e legate, dunque venivano addestrati sin da bambini al gioco di squadra, al prendere ispirazione gli uni dagli altri, per superare la paura e sviluppare alte capacità mentali. Tutto ciò formava l'arte del ninjutsu.



nonchè corsi di medicina, di arti marziali, di professioni comuni, per mimetizzarsi nella folla, e... di mentoring. Infatti, dato che i ninja spesso agivano in gruppo, essi dovevano essere squadre affiatate e legate, dunque venivano addestrati sin da bambini al gioco di squadra, al prendere ispirazione gli uni dagli altri, per superare la paura e sviluppare alte capacità mentali. Tutto ciò formava l'arte del ninjutsu.

Le tecniche del ninjutsu si basavano sulla furtività e sull'evitare gli scontri diretti. Ecco alcuni esempi:

- **Tecnica del fuoco (Hitsuke):** appiccare un incendio per distrarre i nemici.
- **Tecnica del legno (Tanugi-gakure):** arrampicarsi su albero e nascondersi nel fogliame.
- **Tecnica dell'acqua (Ukusa-gakure):** spargere semi o lenticchie su uno specchio d'acqua per nascondere il movimento sotto di esso.
- **Tecnica della terra (Uzura-gakure):** appallottolarsi a terra e fingere di essere un sasso (funzionava).

Abbiamo anche numerose tecniche di combattimento corpo a corpo in spazi stretti e di sabotaggio. Un'altra famosa tecnica è quella per scalare i muri (priva di un nome ufficiale), che sfruttava corde oppure una piattaforma umana. Gli shinobi erano anche maestri nell'arte del travestimento e per intrufolarsi nelle strutture nemiche. spesso si camuffavano da alleati, cantori oppure monaci (in particolare questo era uno dei travestimenti più efficaci per gli assassini, in quanto gli permetteva di nascondere il viso e portare in segreto un tantō, ovvero un pugnale). Per quanto riguarda invece il classico abito nero da spia, non ci sono prove concrete della sua esistenza, sebbene sia spesso raffigurato nei manuali ninja come simbolo di fusione con l'oscurità notturna.

Probabilmente nelle missioni che non richiedevano il camuffamento, gli shinobi indossavano abiti ampi, spesso legati con cinture o lacci ai pantaloni, insieme al tenugui, un panno di cotone usato per coprire il viso o come fune per l'arrampicata. L'uso di armature durante le missioni è verosimile ma incerto.



L'attrezzatura dei ninja è di sicuro una delle più stravaganti: essi usavano strumenti come rampini e scale pieghevoli per arrampicarsi sui muri; gli spilli o gli attrezzi da arrampicata erano agganciati sulle mani e sui piedi e venivano usati come armi. Per creare brecce nelle murature poi, usavano scalpelli, coltelli e i kunai, grossi e pesanti pugnali di metallo, oltre che a dispositivi per origliare le conversazioni. Infine crearono anche delle calzature, i mizugumo, in grado di farli camminare sull'acqua distribuendo il peso su una grande superficie (limitando però il movimento),

e dei rudimentali boccagli di canna o pelle, per respirare anche sott'acqua. Nonostante questa grande quantità di attrezzi però, il buon ninja doveva sempre mantenersi leggero e utilizzare pochi strumenti. Oltre a pugnali e lame corte, l'arma principale dei ninja era la katana, una affilatissima spada ricurva usata anche dai samurai, ma in maniera totalmente diversa. Per i samurai era più un simbolo d'onore e la usavano come ultima spiaggia insieme al wakizashi. I ninja invece la utilizzavano in molteplici modi: come appiglio per l'arrampicata, per disorientare i nemici lanciando polveri negli occhi e, naturalmente per combattere.



Normalmente veniva portata sulla schiena, posizione assai svantaggiosa per un normale guerriero, ma molto utile per una furtiva spia che attacca di sorpresa. Altre armi molto importanti erano poi gli shuriken, piccoli pugnali a forma di stella che venivano lanciati in diverse direzioni, archi di ridotte dimensioni e la kusarigama, una falce con attaccata una catena collegata ad un peso, ottima sia a

distanza ravvicinata che a lunga distanza. L'uso di kunai e falci normali era meno in voga di quanto si pensi, ma avevano un utilizzo segreto in caso di emergenza: il ninja si poteva fingere un normalissimo muratore o contadino se veniva scoperto. Con l'arrivo degli esplosivi dalla Cina, gli shinobi hanno potuto sbizzarrirsi, creando bombe a mano d'ogni genere: granate a frammentazione, bombe a gas, palle di fumo... Oltre che a rudimentali forme di lanciafiamme (quest'ultima potrebbe essere solo una leggenda però). L'armamentario dei ninja, a dire il vero, è semplicemente enorme e non posso elencarlo tutto, dunque ecco alcune delle armi più famose: i makibishi, piccole punte di legno che venivano gettate a terra durante la fuga, i fukiya (normali cerbottane), acidi e armi da fuoco, il bō (un bastone lungo), gli schuko, bracciali e tirapugni appuntiti, i nunchaku e gli shinobu no tsume, ovvero dei lunghi e sottili aghi che si impugnavano dentro al palmo e fuoriuscivano dagli spazi fra le nocche. Sebbene, prima dell'invenzione delle katane, i ninja usassero lame dritte, la spada dei ninja, la ninjatō non è mai stata riportata in alcun documento storico, ragion per cui, molto probabilmente, è solo un'invenzione moderna. In passato agli shinobi furono attribuite abilità leggendarie, quali la metamorfosi,

l'invisibilità, la capacità di camminare sulle acque, moltiplicarsi, volare, evocare animali e controllare i cinque elementi, ma ovviamente non erano in grado di fare nulla di tutto ciò. Probabilmente, i ninja utilizzavano i kuji kiri, ovvero una serie di simboli da fare con le mani di origine buddista. Il ninjutsu comprendeva questa tecnica che veniva utilizzata dagli shinobi per concentrare il corpo e la mente, e compiere azioni sovrumane e incantesimi. In conclusione, la figura del ninja ha preso piede ormai in tutto il mondo moderno, e la cultura pop ne ha fatto uno dei suoi pilastri portanti per quanto riguarda l'intrattenimento, basti pensare a personaggi di fumetti, come Naruto, protagonista dell'omonima serie di manga, o al videogioco "Mortal Kombat", o ancora, alla stirpe degli sheikah nella serie videoludica "The Legend of Zelda" oppure a pokémon quali Ninjask, Shedinja e Greninja, che hanno "ninja" letteralmente nel loro nome. L'articolo, miei cari lettori, è giunto al termine.

La figura dei ninja, come avete visto, è ben più ricca e profonda dello stereotipo esagerato dei tempi moderni. Questo ci invita a riflettere: non importa cosa gli altri pensano di te, sei tu l'unico custode delle tue abilità nascoste, e nessuno potrà mai imitarti

Valerio Antonucci.



New York

Alcune informazioni da conoscere prima di visitare la "Grande Mela"



Chi non ama viaggiare? Pochissime persone, a fare però la differenza è come ci piace viaggiare. Relax fuori città? Oppure immersi nel cemento e nel caos di una metropoli? Al mare? O in montagna? Personalmente preferisco visitare le grandi città ed essere immerso nel loro ritmo frenetico. Così a marzo per una settimana sono stato in una delle più grandi metropoli di tutto il mondo: New York! Ed oggi son qui per sfatare alcuni miti e soprattutto raccontarvi di alcune cose che noi italiani potremmo trovare strane. Primo fra tutti l'arrivo.

La polizia americana è notoriamente diversa da quella italiana, sono molto più sospettosi. Specialmente di chi arriva dall'estero. Quindi anche se voi potete avere tutti i documenti in regola (passaporto e permesso di soggiorno) aspettatevi sempre qualche domanda su di voi (dove abitate, qual è il vostro nome o il vostro cognome) e qualche domanda sul motivo della visita. L'importante è non farsi prendere dal panico. Molto spesso sanno riconoscere chi è impreparato sulla lingua da un vero criminale, quindi non abbiate paura di commettere qualche gaffe linguistica.

A proposito dell'inglese, va tenuto conto che lì è tutt'altra cosa rispetto a quello che studiate a scuola. È molto più veloce nel parlato e sembra quasi come se loro si mangiassero le parole. Basta chiedere di ripetere e il gioco è fatto. Gli americani, e soprattutto i newyorkesi, sono abituati ai turisti quindi sanno che spesso l'inglese di chi parla non è il massimo.

Ma tornando all'arrivo. Va tenuto in conto che l'aeroporto JFK, dove è più probabile che voi arrivate, è molto lontano dal centro. Perciò vi converrà trovare un modo veloce per muoversi. Sono molti i transfer messi a disposizione dagli alberghi. Tuttavia se il vostro albergo non ne ha uno il mio consiglio è di evitare di attendere un Uber per spendere quei pochi soldi in meno e puntare su un taxi.

Per quanto si possa risparmiare con un Uber, la zona intorno all'aeroporto non è delle più consigliate per aspettare.

E poi il viaggio in taxi è una delle esperienze da fare a NY, qualcosa di sublime perché ti permette di vedere le strade e anche di testare il tuo inglese col tassista. Molti sono più socievoli di ciò che sembra!

Ora che la vostra esperienza è cominciata tenete a mente alcune cose. Primo fra tutti gli orari: il fuso e la routine americana. Il fuso è di sei ore indietro rispetto all'Italia, quindi se vorrete comunicare con l'Italia le fasce migliori sarebbero o la mattina presto oppure il primo pomeriggio dopo pranzo.

Per quanto riguarda la routine newyorkese è leggermente diversa da quella italiana. La colazione è presto. Se avete scelto di non fare la colazione e i pasti in hotel tenete a mente una cosa: o la mattina vi alzate prestissimo dal letto per fare colazione oppure la fate tardi. Ma tardi della serie che ormai tra poco è ora di pranzo. Gli Starbucks, ma anche i Dunkin'Donuts, che sono i principali bar di NY, vengono presi d'assalto la mattina presto. Voi la mattina provate ad andarci, soprattutto per provare le donuts che sono a dir poco celestiali. Per quanto riguarda gli altri pasti non dovremmo avere grossi problemi noi italiani. I newyorkesi mangiano più presto sia a pranzo che a cena quindi è più probabile che non troviate follia nei locali.

Per il cibo... assaggiate tutto! Anche se siamo italiani e leggermente puntigliosi in fatto di cibo e le dicerie sugli americani sono che mangiano grasso e fa tutto schifo... non è del tutto vero. Molti fast food fanno dell'ottimo cibo. E anche se queste catene alcune sono già presenti in Italia, molti hanno cibi che non esistono da noi. Quindi assaggiate tutto. Per la pizza il mio consiglio è di non risparmiare. Se andate in posti dove costa poco, molto probabilmente farà schifo da star male. Ve lo posso dire con esperienza diretta e personale! Evitate i venditori ambulanti, la maggior parte sono truffatori e vi spenneranno anche per una bottiglia d'acqua.

Poi evitateli perché, soprattutto nei punti dove si accumulano, l'odore che emanano è a dir poco nauseante. Anche se potranno sembrarvi invitanti vi conviene evitare per il vostro stomaco.



Tanto NY è grande e si trova facilmente un punto in cui mangiare qualcosa di decente.

Per quanto riguarda la visita... a piedi! Non prendete una guida e visitate tutta la città se ci riuscite. Soprattutto Midtown, il centro di NY. Visitate ovviamente tutte le attrazioni turistiche più famose: L'Empire, la Statua della Libertà, Central Park, Rockefeller Center.

Ma andate anche oltre Midtown: Il Bronx, Little Italy, Chinatown e tutti i ponti di NY. Ma soprattutto non fermatevi solo a contemplare questo, guardatevi intorno perché spesso dietro a un vicolo si nasconde un murales, un'opera di arte contemporanea. E tenete lo sguardo in cielo e non sul cellulare. Perché se c'è qualcosa che ricordo più di ogni altra cosa sono gli skyline di NY. I loro palazzi letteralmente grattano il cielo e sono tutti diversi tra loro. Ammirateli tutto il giorno perché non avrete un'altra possibilità.

Qualche ultima parola, gradite? Bene, allora NY non puzza come si dice in giro, gli americani non sono tutti ciccioni come si dice in giro e non è quel casino che vi lascia senza fiato. NY è come un corpo vivente: sempre in continuo cambiamento. Di giorno potete vedere che indossa il completo per andare al lavoro, ma la sera dopo cena accende le luci e si mostra in tutta la sua bellezza. Se ne avrete la possibilità andateci, perché sarà un viaggio che vi cambierà la vita. Perché in tutto il mondo, non esiste una città come New York.



Cosmopolita, frenetica, tranquilla se si sa dove andare, aperta a tutti, ordinata e caotica allo stesso tempo. Insomma in una parola: UNICA! Fate questo viaggio per cambiare il modo di vedere il mondo. O almeno così è stato per me.

Pirozzi Alessandro



I draghi nella fantasia

I draghi! Splendide creature fantastiche, appartenenti a tutte le culture con aspetti e caratteristiche diverse. I racconti, i giochi, le loro figure maestose, talvolta feroci, talvolta amichevoli e benigne; chi odia i draghi? Tutto questo non mi fa che venire un'infinita tristezza quando aprendo google e digitando la parola "draghi", il primo risultato che mi esce è Mario Draghi.

Ed è con questi pensieri che si apre il mio articolo sui draghi nel quale andrò ad analizzare le caratteristiche di tutti i draghi esistenti nei folklores di questo grande mondo.

Anzitutto, con la parola "drago" ci si riferisce a una serie di esseri dall'aspetto per lo più serpentiforme, legati alla classe dei rettili. La parola drago deriva dal latino "draco", che deriva a sua volta dal greco δράκων ("drakon"), che significa "serpente" o dal verbo δερκεσθαι (dèrkesthai) ovvero "guardare", che si riferiva alle grandi capacità visive di questi animali. Alcuni draghi sono solo invenzioni frutto della fantasia, ed è ciò di cui tratteremo oggi, altri invece esistono per davvero, come il drago di komodo e il drago marino comune, che invece porterò in un futuro articolo.

(Per quanto riguarda invece il drago Mario... beh, di lui non parlerò mai).

La figura del drago era presente sin dai tempi degli antichi greci e romani; presso questi popoli, tutte le specie di serpenti dalle grandi dimensioni ottennero questa nomea. Secondo la mitologia un drago era un serpente con la vista acutissima, zampe, ali, l'agilità di un aquila e la forza di un leone. I draghi più forti erano creature semidivine utilizzate dagli dei per proteggere qualcosa, come il drago che faceva da guardia al vello d'oro o Ladone, un drago con cento teste che sorvegliava i pomi d'oro del giardino delle esperidi, che fu ucciso dall'eroe Ercole durante la sua undicesima fatica e, per onorarlo, fu posto da Era in cielo nella costellazione del draco. Anche Pitone, il serpente oracolo che possedeva Delfi e che fu sconfitto da Apollo, era considerato una di queste creature.

Nella mitologia cristiana, l'ultimo libro della Bibbia, l'Apocalisse, descrive un grande drago rosso con sette teste e dieci corna, simbolo del diavolo, che insidia una donna vestita del Sole, ovvero la chiesa o la Vergine Maria, che però gli sfugge e si rifugia in paradiso con Dio. Un altro drago famoso è quello della favola di Fedra, nonché il drago cinese, simbolo, insieme alla fenice, del potere imperiale.

I draghi sono dunque creature usate sia per rappresentare il male che il bene. E' probabile che le leggende dei draghi siano nate dal ritrovamento in tempi antichi di fossili di dinosauri, che potevano assomigliare a questi animali, o alla presenza del varano, un enorme rettile che può raggiungere i sette metri di lunghezza e veniva venerato dai popoli locali in quanto animale pacifico. Esistono numerose specie di draghi, alcune più simili all'idea originale, altre semplicemente molto affini, ora cercherò di fornirvi l'elenco più vasto e accurato possibile:



- L'anfittero, un drago con grandi ali piumate e senza zampe conosciuto anche come serpente piumato (poiché è un serpente... piumato) e che vive nella mesoamerica. Veniva venerato dai popoli del continente americano ed aveva una vista acutissima e un letale fiato infuocato.



- Il lindworm, un drago con due zampi e senza ali, usato molto negli stemmi araldici.
- Gli zilant, dei lindworm che hanno bevuto la redbull.
- I draghi occidentali, che comprendono numerose specie e hanno sempre quattro zampe e due ali.
- I draghi orientali, che comprendono anch'essi molte tipologie e hanno sempre quattro zampe ma mai le ali.
- L'anfisbena, un mitico serpente greco con due teste dorate e luminose all'estremità del corpo, nato dalle gocce di sangue della gorgone Medusa cadute a terra dopo la sua decapitazione da parte dell'eroe Perseo.



- Il knucker, un drago norreno d'acqua dotato di piccoli arti e ali, incapace di volare. Alcuni esempi di questa specie sono Fafnir, il drago tedesco di cui l'eroe Sigfrido mangiò il cuore dopo averlo ucciso, Níðhoggr ("colui che colpisce con odio"), una bestia che tenta di distruggere il mondo rosicchiando le radici di Yggdrasil, l'albero cosmico del mondo, e la serpe alata descritta nel poema Beowulf, unica di questa razza capace di sputare fiamme.
- Il dragone asiatico, una tipologia di drago orientale, dotata di un lungo corpo serpentiforme, senza ali ma in grado di volare, dotata di una testa di coccodrillo, zampe, baffi da carpa e squame.

Secondo la leggenda, questo drago nacque da una carpa che, affascinata dal mondo della superficie, decise di risalire una cascata e, dopo anni di tentativi, alla fine ci riuscì e venne trasformata dagli dei in questa creatura così che potesse volare e ammirare dall'alto il mondo.

- La coccatrice, un pollo indemoniato... ok non proprio. Le coccatrici sono discendenti del basilisco, un'altra creatura nata dalla morte di Medusa che era un enorme e pericoloso serpente. Le coccatrici sono polli dotati di ali membranose e corpo squamoso, inoltre hanno un alito venefico che può trasformare una foresta in un deserto. Essi nascono quando un pollo di sette anni depone un uovo che viene covato da un rospo o un serpente per altri nove anni.
- Il basilisco (da non confondersi col basilico che è una cosa totalmente diversa); esso non è classificato come un vero e proprio drago, ma data la sua vicinanza alla coccatrice, lo includo lo stesso. Esso è un serpente enorme nato dalla morte di Medusa e da lei ha ereditato la capacità di pietrificare con lo sguardo.



- Le viverne, draghi molto potenti e famosi. Hanno un corpo gigantesco e squamoso, con un paio di zampe e di ali e una coda lunga e fortissima, dotata di un'appuntita cuspidata tossica terminale. Ne esistono due varianti: quelle di palude, piccola e di colore nero, e quella di montagna, grande e verde. In alcune religioni antiche sono anche personificazioni della siccità. Si nutrono di elefanti e grandi mammiferi, ma non osano sfiorare (per qualche arcana ragione) le giraffe. Sono in grado di sputare fuoco alcune e veleno le altre e vivono per lo più in Africa, Arabia ed Europa.
- Il drago greco, una bestia serpentiforme, con la lingua triforcuta priva di arti e ali e capace di deporre oblunghe uova d'oro. Di solito facevano da guardia a luoghi sacri, come quelli dei miti che vi ho narrato prima, ma alcuni erano dei grandi saggi. Altro drago greco famoso è quello che Cadmo sconfisse per fondare Tebe, i cui denti, una volta piantati, si trasformarono in potenti guerrieri che si trucidarono a vicenda finché i pochi sopravvissuti non giurarono fedeltà a Cadmo.



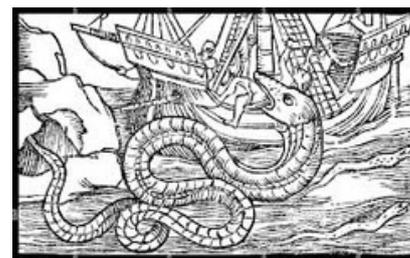
- L'idra, un potente drago dotato di molteplici teste su uno stesso tronco, ognuna col proprio collo e cervello. Queste teste sono in grado di ricrescere come la coda di una lucertola, e finché non vengono tagliate tutte e possono ancora crescere, allora la bestia non è morta, caratteristica che la rende quasi invincibile. L'idra più famoso è quello di Lerna, che, aiutato da un granchio (che diverrà per il suo eroismo, la costellazione del cancro), combatté contro Ercole e venne sconfitto. Spesso gli idra hanno quattro zampe e un paio di ali. Sono nati dall'unione fra Tifone, figlio di Gea e Tartaro, e Echidna, divinità dei mostri. I loro fratelli sono le chimere e Cerbero, Ladone e altri. Alcune fonti affermano che depongono uova per riprodursi, altre che perdono una testa per gemmazione (come l'idra vero, appartenente al phylum cnidaria).

- Il mushussu, un drago nobile e buono di origine babilonese. Era alto quanto un cavallo, aveva le zampe anteriori da leone e posteriori da aquila e col collo massiccio. Era il compagno del dio Marduk, il re degli dei babilonese, e si occupava di proteggere la città di Babilonia.
- Il piasa, misteriosa creatura scoperta nel 1673 da dei preti francesi e rinvenuta poi, sotto forma di pittura rupestre, nell'Illinois. I preti affermarono di aver visto una bestia grande come un vitello, con le corna di cervo, la barba da tigre, gli occhi rossi e il viso simile a quello di un uomo, corpo coperto da squame, la coda lunghissima che circondava il corpo intero e terminava come quella di un pesce. Una tribù di indiani algonchini gli diede il nome, che significa "l'uccello che divora gli uomini".
- Il serpente arcobaleno, creatura leggendaria della mitologia australiana. E' un essere benevolo ed enorme, col corpo estremamente sfarzoso. Fu la prima creazione del dio Mawu e modellò il mondo, creando fiumi, valli e monti. Ad oggi dorme sul fondale oceanico, sorreggendo il mondo. Non svegliatelo, l'ultima volta che uno l'ha fatto ha causato il diluvio universale.

- La salamandra, drago somigliante alla sua controparte reale, ma capace di secernere un salivame estremamente corrosivo e tossico, nonché totalmente immune al calore. Il suo corpo è talmente freddo che se si rotola nel fuoco lo spegne. Nidificano all'interno di fiamme e producono un materiale chiamato lana di salamandra, simile all'amianto.



- I serpenti marini... Sono serpenti... e sono... marini. Scherzi a parte, questi draghi dalla forma di indovinate un po' cosa, sono estremamente grandi (60 e passa metri) e privi di arti se non, a volte, qualche pinna. Vivono per lo più, senza troppe sorprese, in mare, ma alcuni esemplari, come il celeberrimo mostro di Loch Ness, possono trovarsi anche in fiumi e laghi. Sono abbastanza aggressivi e sono in grado di stritolare intere imbarcazioni mentre fanno merenda con i marinai. Alcuni esempi di serpenti marini famosi sono Jormungandr, il figlio di Loki, destinato a uccidere Thor col suo veleno durante il Ragnarok, dopo essere dipartito per mano di quest'ultimo, Tiamat, la dea del mare babilonese e il Leviatano, un mostro ebraico-cristiano che risiede nelle acque, in attesa dell'apocalisse così che possa scontrarsi con la sua nemesi: il Behemot.



- Il drago europeo, ovvero il classico drago che tutti ci immaginiamo: quattro zampe, corna, ali membranose, aspetto da grosso lucertolone e un alitoso a dir poco bruciante.
- La tarasca, drago francese col corpo da tartarugha ricoperto da spuntoni, grande come un bue, con sei zampe d'orso, la coda da serpente e la testa da leone.
- Il carcolh, un altro drago francese, incrocio fra una chiocciola e un serpente grande come una casa. Era dotato di tentacoli in grado di sollevare anche gli animali più pesanti e si nutriva di tutto quello che aveva a tiro.
- Il nāga, un drago indiano serpentiforme con molteplici teste e un cappuccio simile ai cobra. E' una figura benigna associata a montagne e boschi sacri.
- I ryū, draghi giapponesi d'acqua con tre artigli, capaci di parlare ed esaudire desideri.
- Il neak, derivante del nāga. I maschi hanno un numero di teste dispari, mentre le femmine pari. Una principessa neak è la protagonista del mito della creazione in Cambogia.
- Il I bakunawa, drago marino serpentiforme filippino che causava le eclissi di sole e di luna emergendo dalle acque per divorare i corpi celesti. Per evitare che ciò accadesse, i filippini di notte uscivano di casa e facevano rumore con pentole e padelle per spaventare il drago. Esso aveva anche l'abilità incredibile di uccidere qualcuno a distanza immaginandone soltanto la morte.



- Il long, drago vietnamita con aspetto serpentiforme che portava un gioiello in bocca come simbolo di umanità, nobiltà e conoscenza. Controllavano il meteo e determinavano raccolti.
- I dragua, draghi albanesi con quattro zampe, due ali di pipistrello, un corno, che vivono nelle foreste, non possono essere uccisi dagli uomini, e possono essere visti solo se sono d'accordo.
- Il Drac, un drago catalano con due o quattro zampe a talvolta un paio d'ali, capaci di sputare veleno e fuoco.
- Gli Zmey, draghi slavi che volano e generano turbolenze. Sono simili ai draghi europei, ma hanno più teste, inoltre nella mitologia bulgara proteggono i raccolti e combattono contro il demone Ala, colpendolo con i loro fulmini.
- Gli Evren, draghi turchi con la forma di un serpente che sputa fuoco dalla coda.



Al giorno d'oggi i draghi sono una colonna portante della cultura fantasy, e hanno ispirato una quantità innumerevole di personaggi in franchise di ogni tipo, mi basta citare: Smaug nel Lo hobbit di Tolkien, tutta la serie cinematografica di Dragon trainer, tutti i 77 pokémon di tipo drago (più alcune eccezioni come i famosi Charizard e Gyarados), Yoshi e così via.

Onestamente, trovo molto affascinante, in conclusione, come un'invenzione di fantasia vecchia di millenni, sia sopravvissuta alla storia umana, diffondendosi a macchia d'olio in ogni continente e mantenendo intatto il suo intramontabile fascino.

Valerio Antonucci



Io l'ho giocato: la nuova console di Nintendo

La Nintendo è una azienda giapponese che produce videogiochi da quasi 50 anni. Nel 2017, essa stava passando un periodo di scarsi guadagni dai fondi della Wii U, la loro ultima console prodotta. Nonostante ciò, la Nintendo decise di lanciare una nuova console, chiamata "Nintendo

switch" (oppure, chiamata semplicemente anche "Switch"), il cui impatto economico ha avuto aspettative molto più alte di quanto l'azienda ha potuto immaginare. Infatti, con essa, Nintendo è riuscita a non andare in banca rotta ed a continuare così la sua produzione di videogiochi. Dal 2017 ad oggi, l'azienda ha fatto uscire altre varianti della Nintendo Switch, proprio come ha fatto con il "Nintendo DS". L'ultima di queste varianti è la "Nintendo Switch 2" (o anche "Switch 2") ed è stata annunciata il 16 gennaio 2025, con un

approfondimento dettagliato il 2 aprile in uno dei suoi "Nintendo Direct", delle dirette in cui vengono annunciate future uscite dell'azienda, con una quantità di dettagli variabile.

La differenza tra questa nuova console e la sua versione precedente è notevole. La Switch 1 ha una risoluzione massima di 720p, con un massimo di 1080p e 60fps (frame per secondi) se collegata alla tv, mentre la Switch 2 ha una risoluzione standard di 1080p e, se collegata alla tv, può raggiungere i 4K con un massimo di 120fps.

Invece, la sua memoria interna è passata dai consumabili 32GB ai 256GB, quindi è sestuplicata, mentre quella di espansione tramite le microSD rimane la stessa, ovvero fino a 2T. La RAM, ovvero la sua memoria temporanea; dall'aver un limite di 4GB, ne ha uno di 12GB. Per quanto riguarda l'audio, se indossate un paio di cuffie, si ha la possibilità di sperimentare un effetto a 3 dimensione.

Il più grande cambiamento nell'hardware nei suoi Joy-Con, ovvero i controller. Se quelli della Switch 1 avevano un attacco binario, levette piccoli e tasti troppi vicini tra loro; quelli della Switch 2 un attacco magnetico, levette più agibili e tasti ben distanti.

Con la nuova console si ha anche la possibilità di creare una chat vocale tra i vari utenti, usufruibile a prescindere dell'attività della console e che può far uso di una telecamera avente sensori ottici. Invece, una novità mai vista prima nel mondo delle console che si ha nella Nintendo Switch 2, è quella che i Joy-Con possono fungere anche da mouse, funzione di cui alcuni videogiochi per la nuova console fanno uso.

La differenza tra le 2 versioni è quindi notevole, ma se si paragona la Switch 2 alle console di altre aziende, le differenze cominciano a diminuire. Infatti, ha molte prestazioni (come, per esempio la risoluzione o la memoria) che hanno lo stesso livello di altre console, come della Playstation, la console di Sony.

Per quanto riguarda il prezzo, molti fan lo ritengono inaccettabile. Se la precedente console costa 330 euro, quella nuova ne costa 470 di base. Si potrebbe sperare che, con lo scorrere del tempo, i prezzi si potrebbero abbassare, ma ciò non è mai successo con le altre uscite della console.

Nonostante ciò, va ricordato che la Nintendo Switch è l'unica console portatile, e che quindi richiede strutture dell'hardware diverse da qualunque altra console.

Fabrizio Salvati



Spazio creativo

Bolidi

Continua dal n.2 di aprile 2025

Incrocio di Seaside, tra la dodicesima e la quarantaquattresima, notte fonda ore tre e zero due. Due auto sotto al semaforo: una Toyota Supra del 2020 bianco perla e una Pontiac Firebird del 1971. Due uomini: Mark Grosjean, 31 anni, e Frank de Palma che di anni ne aveva solo 20.

“Frank, so bene che nulla conterà dopo che quei semafori si spegneranno. Ma non pensare che riuscirai a vincere solo con le parole, dovrai guadagnarti la vittoria. E non pensare che sarà facile!” disse Mark con lo sguardo risoluto. La posta in palio era di diecimila dollari. Erano stati messi su da due losche personalità locali ed erano più che sufficienti per Mark. C’era un randagio da salvare e lui non avrebbe mollato per nessun motivo al mondo. Il tracciato? Nulla di speciale.

Seaside è formata da due parti: l'Upper Block, ossia la zona residenziale con strade strette a scacchiera che dava sul tratto di costa oceanica sabbiosa e il Rock Low Village, la zona più inabitata dove sorgeva una scogliera a picco sull'oceano. Qui le strade sono serpeggianti e impervie.



L'incrocio dove si trovavano i due piloti era quello che collegava i due quartieri ed era conosciuto dai locali come l'Hell Gate un nome più che azzeccato. La gara consisteva in appena due miglia di asfalto, tremiladuecento metri da percorrere senza mai togliere gli occhi dalla strada. Il primo che avrebbe raggiunto il porto di Seaside avrebbe vinto e i soldi sarebbero stati suoi. Unica regola: nessun morto. Valeva tutto ma non dovevano uccidersi a vicenda nel cercare di vincere, per il resto nessuna legge li avrebbe fermati. I due piloti si misero uno di fianco all'altro. Accesero i motori e cominciarono a scaldarli. Poi si rivolsero uno sguardo. A Seaside quello sguardo era una forma di sportività, una specie di

ultimo saluto. Avrebbero gareggiato per vincere ma, nonostante ciò, erano comunque stati capaci di guardarsi con amicizia prima di partire.

Erano i finalisti, i migliori sulla piazza. I due piloti che avevano vinto tutto. Ma la finale era un'altra storia. Nel giro delle corse clandestine esisteva un bar e su questo bar era presente un albo d'oro: una parete di sughero su cui erano presenti le foto di tutti i vincitori.

Ma su questa bacheca erano segnati anche i record. Il giro più veloce di un certo Felipe Drugovich, appena un minuto alla Finale. Jonny Smith per il maggior numero di cilindri montati su un'auto: ventidue per la precisione. Quell'auto non si è mai mossa da terra ma faceva un boato quando la accendevi che si sarebbe potuto scambiare per un terremoto. E infine, Paul Grosjean, record per il maggior numero di secondi posti con la stessa auto. Era il padre di Mark, ma oggi qualcosa sarebbe cambiato. Scattò il rosso, e i due piloti strinsero con forza il volante. Appena sarebbe scattato il verde sarebbero partiti e il loro destino si sarebbe risolto in pochi attimi. Passarono secondi che sembrarono eternità. Poi scattò il via.

Entrambe le auto partirono sfrecciando, ma la Pontiac era in netto vantaggio con la sorpresa di tutti.

Mark invece aveva calcolato tutto.



Mark invece aveva calcolato tutto.

La sua auto era in netto vantaggio sui rettilinei perciò doveva approfittare della situazione e cercare di guadagnare terreno prima di perderlo sulle curve. Così partì forte con la Supra alle sue spalle e il rombo del suo motore nelle orecchie. Ma appena arrivò alla prima curva dovette rallentare. Birdie era forte e veloce, ma non aveva una tenuta di strada in curva decente. Al contrario della Supra che scivolava lungo le curve con dolcezza.

E così tornante dopo tornante, Mark perdeva terreno. Fino a quando non vide la targa della Supra sfrecciargli davanti. A metà gara li separava poco più di un secondo l'uno dall'altro con Frank in testa. Frank gongolava nella sua auto, mentre Mark era concentratissimo.

Sapeva che se il vantaggio fosse arrivato a un secondo e mezzo per lui non ci sarebbero state chance, ma se il vantaggio restava sotto... beh c'era una possibilità. Mentre cercava di tenere Birdie in strada e teneva Frank sotto pressione, gli venne in mente una frase di suo padre.

“Mark, ricorda, una gara non si decide né nei primi istanti né all’ultimo secondo. In realtà una gara non si decide neanche in mezzo, ma prima. Potranno sembrarti stronzate filosofiche, ma una gara si decide quando tu hai in mente come vincerla. Studia l’asfalto, la tua auto, ma soprattutto te stesso. Vedi dove devi brillare e dove invece sai già che non brillerai affatto. E quando ti danno il via dimentica tutto. Dimenticati gli studi che hai fatto e concentrati a vincere.”

“Ma papà allora cosa studi a fare se dopo te lo devi dimenticare?”

“Se tu pensi allo studio che hai fatto durante la gara ti distrarrai e ti preoccuperai per niente. Ma se non pensi a nulla e ti concentri solo su di te vedrai che il tuo corpo e la tua mente sapranno già cosa fare prima ancora che tu dirai loro di farlo. È istinto, puro e semplice istinto, che ti guiderà alla vittoria.”

“Quindi io dovrei semplicemente pensare ad altro quando gareggio?”

“Esatto, pensa magari a che gusto di pizza mangerai quando vincerai!” disse scompigliandogli i capelli.

Il ricordo svanì e una lacrima gli rigò il viso. Mancava solo l’ultima delle curve, una curva che però si era presa la vita di molti piloti. Era un pericoloso tornante con un angolo di curva di centottanta gradi.

“Esatto, pensa magari a che gusto di pizza mangerai quando vincerai!” disse scompigliandogli i capelli.

Il ricordo svanì e una lacrima gli rigò il viso. Mancava solo l’ultima delle curve, una curva che però si era presa la vita di molti piloti. Era un pericoloso tornante con un angolo di curva di centottanta gradi. Era quasi fare un giro su sé stessi. Richiedeva impegno, concentrazione e soprattutto riflessi da paura. Frank fu il primo ad entrare in curva. Entrò piano con una frenata che molti avrebbero giudicato normale per affrontare una curva del genere. Ma per Mark aveva sbagliato. Aveva frenato troppo e gli sarebbe costato caro. Così lui arrivò sulla curva più forte e frenò meno rispetto a Frank. Un sospiro si sentì nell’aria.

Tutti erano col respiro sospeso. Molti guardarono quelle ruote dal quale usciva il fumo dei freni surriscaldati convinte che non sarebbe finita bene per la Pontiac. Era a muro, lo sapevano. La Finale aveva preso un altro uomo. Anche Frank si guardò dietro convinto di vedere le fiamme della Pontiac.

Ma ciò che vide colpì tutti di stucco. Mark sterzò bruscamente nella direzione opposta e accelerò di colpo. L’auto si raddrizzò e con una sfiammata e uno stridore di pneumatici sull’asfalto

sfrecciò velocemente fuori dal tornante. Tutti videro quello che aveva fatto Mark, ma nessuno poteva crederci.

Era riuscito nell’impossibile, ma questo non significava che avrebbe vinto. Doveva ancora superare Frank e arrivare al traguardo, mancava gli ultimi metri di rettilineo in discesa. Ma Mark sapeva qualcosa che gli altri non sapevano. Si era allenato nei giorni precedenti nel cercare di attuare questa tecnica e sapeva che se fosse riuscito a superare questa curva senza frenare eccessivamente la vittoria sarebbe stata sua.

Ma non si fece prendere dall’eccitazione, doveva mantenere la calma così pensò che alla fine avrebbe cenato con la pizza di Antonio. Cosa ci avrebbe messo come condimento? Forse alici. Mancavano 500m al traguardo. Distacco un secondo. No, ci avrebbe messo i peperoni. Mancavano 300m.

Distacco mezzo secondo. Sì, peperoni olive e forse anche salame. Mancavano 200m. Distacco due decimi di secondo. Anche se forse avrebbe preso la preferita del piccolo Pat: Margherita con salsiccia. Anche perché lui. A soli 100m dal traguardo.

Con il motore che rombava più forte che mai. E Frank e la sua Supra ad ammiragli i suoi adesivi da paraurti. AVEVA LA VITTORIA IN TASCA!

Arrivò per primo al traguardo. Mark era gioioso come non mai.

Arrivò per primo al traguardo. Mark era gioioso come non mai. Aveva vinto e poteva salvare la vita di Pat. Tutti accorsero ad abbracciarlo e a congratularsi con lui. Frank gli disse "Sei stato bravo. Un folle, ma pur sempre bravo. E quella mossa la insegnerai a me prima o poi" prima di sfrecciare via. Prese i soldi e scattò una foto. Ma poi scappò aveva un appuntamento con un orfanotrofio locale. Un ragazzino lo aspettava. E anche una pizza lo aspettava. Ma sapeva che dall'alto un vecchio di nome Paul che però lui amava chiamare papà era fiero del lavoro che aveva fatto...

Pirozzi Alessandro

Il mazzo di carte

Tanto tempo fa c'era un uomo che viveva lontano dalla frenesia delle città in una piccola casa in campagna. Era un artigiano, bravo nella creazione di oggetti unici di ogni tipo, dotati di particolari capacità. Un giorno realizzò un mazzo di carte, un comune mazzo di carte francesi come se ne vedono tanti. Aveva curato i disegni delle

figure di ogni carta e realizzato i semi con illustrazioni uniche.

Aveva poi sistemato con cura le carte: prima le carte di cuori, poi le carte di quadri, le carte di fiori e infine quelle di picche. Diede poi quel mazzo di carte a suo nipote, un ragazzino buono di appena undici anni. Gli diede quell'oggetto e gli disse che era speciale, che quelle carte rappresentavano tutte le più grandi forze che regolavano il mondo. E che doveva usare le carte di picche solo se veramente ne era bisogno. Una settimana dopo la bottega del vecchio andò a fuoco. Non rimase nulla, nemmeno l'artigiano...

Passarono molti anni e sappiamo come va la crescita. Da un bravo bambino può nascere un ragazzo che perse la via. Che perse tutti quei valori che gli insegnarono i genitori e che divenne ciò che la società voleva da lui. E da questo ragazzo senza legge può nascere un uomo senza scrupoli, che per ottenere il successo avrebbe fatto di tutto. Anche giocare d'azzardo. Perse. Tutto.

Casa, amore, figli, un lavoro. Non era più nessuno, fino a quando non si rese conto che qualcosa era rimasto con lui per tutto il tempo. Una scatola: di carta, rossa con bordi bianchi.

Aveva un quadrifoglio sul dorso e una scritta: carte da gioco, istruzioni sul retro. Girò il pacchetto e lesse ad alta voce cosa vi era scritto.

"queste carte sono tutto ciò di cui potresti avere bisogno nel mondo là fuori. Hai un cuore buono e dei valori da rispettare. Ritrovali dentro di te se li hai persi altrimenti queste carte non avranno alcun effetto. Quando avrai capito cosa fare, apri la scatola e saprai tutto ciò che dovrai sapere."

All'inizio non capiva, non riusciva a comprendere quali valori avesse perso. Aveva avuto successo nella vita, aveva avuto tutto. Aveva. Perché ora non ha nulla. Solo questa scatola di carte di cui non si ricordava affatto la provenienza. Poi tutto gli fu più chiaro: suo nonno, la sua bottega, la mamma e tutte quelle volte che lo rimproverava perché non era mai in orario a casa, e poi... poi... poi l'incendio. Il fuoco. La cenere e quel puzzo incredibile. Le lacrime della mamma. Le urla dei pompieri. E quel rosso che illuminava la notte a giorno. Capii che quel mazzo di carte glielo aveva dato il nonno quando ancora era un bambino. Quando ancora per lui non gli importava di avere successo nella vita, quando soldi non era altro che una parola e non un bisogno continuo e crescente. Quando era sé stesso ed era felice.

Capii il senso della sua vita e cominciai a riprendere in mano il suo destino, tenendo in mente non quello che gli altri,

la società, il mondo gli chiedeva. Ma quelli che erano i suoi valori da quando era nato. Ritrovò un lavoro, riscoprì il valore dell'amicizia e soprattutto trovò non una donna che lo amasse per il suo conto in banca, ma che lo amava perché le comprava i fiori a San Valentino, perché si ricordava del suo compleanno e perché era un uomo rispettabile. Quando ebbe fatto tutto questo andò ad aprire il mazzo di carte e ne uscì un piccolo fogliettino di carta con scritto tre righe nella fugace calligrafia che fu di suo nonno:



“bene vedo che sei ridiventato te stesso. Adesso puoi sapere cosa fare con queste carte. Come ti avevo già spiegato queste carte rappresentano tutte le forze che regolano il nostro mondo. Le carte di cuori sono simbolo di passione, amore e il fulcro della vita. Tirare una carta di cuori e colpire una persona potrà farla guarire da qualsiasi malattia, se la tirerei al rovescio la persona perderà qualsiasi intento violento.

Le carte di quadri sono simbolo di prosperità, di guadagno, di lusso. Ognuna delle carte di quadri ti permetterà di ricevere immediatamente e in contanti una qualsiasi somma di denaro. Ma sono anche simbolo di solidità, infatti le carte di quadri sono capaci di sorreggere qualsiasi peso e di restare incastrate in qualsiasi superficie.

Le carte di fiori sono simbolo dell'incessante scorrere della vita. La vita è legata ai concetti di tempo e spazio. Infatti le carte di fiori sono capaci di spostarti attraverso le pareti verso cui le lancerai o di bloccare il tempo per un po'. Infine le carte di picche. Non usarle perché il mondo non è formato solo da ideali buoni, ma anche cattivi come odio e morte. Ed è quello che fanno queste carte. Bene ti ho detto tutto adesso sta a te usarle con saggezza.”

Non poteva crederci. Aveva sentito storie su suo nonno, storie che parlavano di grammofoni che ricordavano qual era la tua canzone preferita, di librerie che sapevano consigliarti il libro più adatto alla situazione, di forni che non avevano bisogno del timer perché sapevano cuocere ogni cibo alla perfezione. Ma non riusciva mai a dare credito a queste storie. Questo fino a quando non provò le carte con i suoi stessi occhi.

Lanciò un asso di quadri contro un muro e questo si infilò perfettamente nel muro. Quando poi provò a sedersi sopra, la carta non sembrò nemmeno accorgersi del suo peso. Quando poi riprese la carta in mano un timer apparve su di essa. Diceva “24 ore al prossimo utilizzo”. Avrebbe potuto usare ogni carta solo una volta al giorno. Era incredulo e non sapeva come gli altri avrebbero potuto credere ad una storia del genere. Così alla fine decise che non lo avrebbe raccontato a nessuno. Troppo potere nelle mani sbagliate avrebbe portato al caos. Le avrebbe sempre tenute con sé, ma non le avrebbe usate per nessun motivo.

Finché un giorno...

Non c'è limite al male delle persone, nessuna pietà per nessuno, nemmeno i più deboli. Neanche per una bambina. Un pomeriggio stava camminando per raggiungere casa quando vide qualcosa di raccapricciante: il corpo di una bambina di appena sei anni abbandonato per strada. Aveva ancora lo zainetto sulle spalle. Era stata lasciata lì, priva di vita abbandonata vicino ai bidoni della spazzatura. Non c'era più nulla da fare, nemmeno l'asso di cuori l'avrebbe salvata.

Chiamò la polizia e fece tutte le dichiarazioni del caso, ma nel suo cuore albergava un sentimento profondo: la vendetta. Anche se quella bambina non era nessuno per lui, anche se non è la prima

volta che si sentono queste storie la cosa che più lo infuriava era la nonchalance con cui la piccola era stata abbandonata vicino la spazzatura. Come se non valesse nulla. Come un comune rifiuto.

Era al commissariato e sentiva le carte vibrare all'interno della tasca del jeans. Si allontanò dagli sguardi indiscreti e aprì la scatola. Lesse il messaggio al suo interno.

“sento l'odio montare dentro di te. L'ira di vendicare un innocente. Non ti frenerà, ma sappi che le tue emozioni non sono solo una forza, ma anche la tua più grande debolezza. Mantieni la calma e la concentrazione e rimani vigile davanti al pericolo.”

La polizia affermò solo che un furgone nero era stato visto sulla stessa strada pochi istanti prima dell'accaduto.

Ma ovviamente le indagini proseguivano a rilento e lui non poteva aspettare. Così fece degli appostamenti tutte le giornate alla ricerca di qualcosa, una traccia. Finché un giorno... vide il furgone. Lo inseguì con tutto sé stesso fino a raggiungere un piccolo capannone abbandonato.

Controllò che tutte le carte fossero disponibili e poi si diresse all'interno. Aveva con sé le carte, tutte quelle di quadri, fiori e cuori, ma solo l'asso di picche. Lo avrebbe usato solo in caso di estrema necessità.

O per porre fine a una vita inutile.

Era buio all'interno, ma sapeva benissimo di dovere fare attenzione a eventuali pericoli. C'erano uomini appostati dietro ogni angolo. Riuscì a metterne a tappeto molti senza usare molte carte. Arrivò faccia a faccia con quell'uomo. L'uomo che aveva fatto del male a una piccola creatura innocente. Era alto, ma allo sguardo non sembrava intero. Quasi come se parte del suo corpo non fosse altro che fumo nero. Quando lo guardò negli occhi non vide altro che due fessure rosso cremisi. L'essere latrò e si scagliò contro di lui. Riuscì a schivarlo per un soffio, e cominciò a correre intorno alla stanza. Gli scagliò contro tutte le carte che gli erano rimaste.

Arrivò perfino ad usare l'asso di quadri, che sarebbe stato capace di tagliare anche un diamante. Ma ogni volta che una carta toccava quel fumo nero che era il suo corpo cadeva al suolo, come se fosse stata spenta di quella piccola magia che aveva. Gli salì il terrore e con esso la consapevolezza di morire, di essere assorbito. Di non essere più nulla. Aveva capito cosa tenesse in vita la bestia. Erano le anime di colore che venivano uccisi. Come la bambina. E mentre tremava fu colpito dal braccio della bestia e scagliato contro il muro.

Mentre cercava di rialzarsi vide la bestia latrare di nuovo, di vittoria convinta di aver sconfitto il suo nemico. Aprì lo scatolo di carte e vide che erano rimasti solo due assi: cuori e picche. Doveva farlo ora e per sempre.

Tirò su di sé l'asso di cuori: un'improvvisa energia pervase il suo corpo e si rialzò dalle macerie dove era finito. Prese l'asso di picche e un'energia oscura lo avvolse. Vide cosa quella carta era capace. Non ebbe un istante di esitazione. La tirò contro la belva ed essa sparì subito in una nuvola di fumo. Di essa non rimase nulla se non un latrato nell'aria. Adesso erano libere. Le anime di vittime innocenti di un essere maledetto. Tutto era in perfetto equilibrio. Almeno per ora...

Pirozzi Alessandro