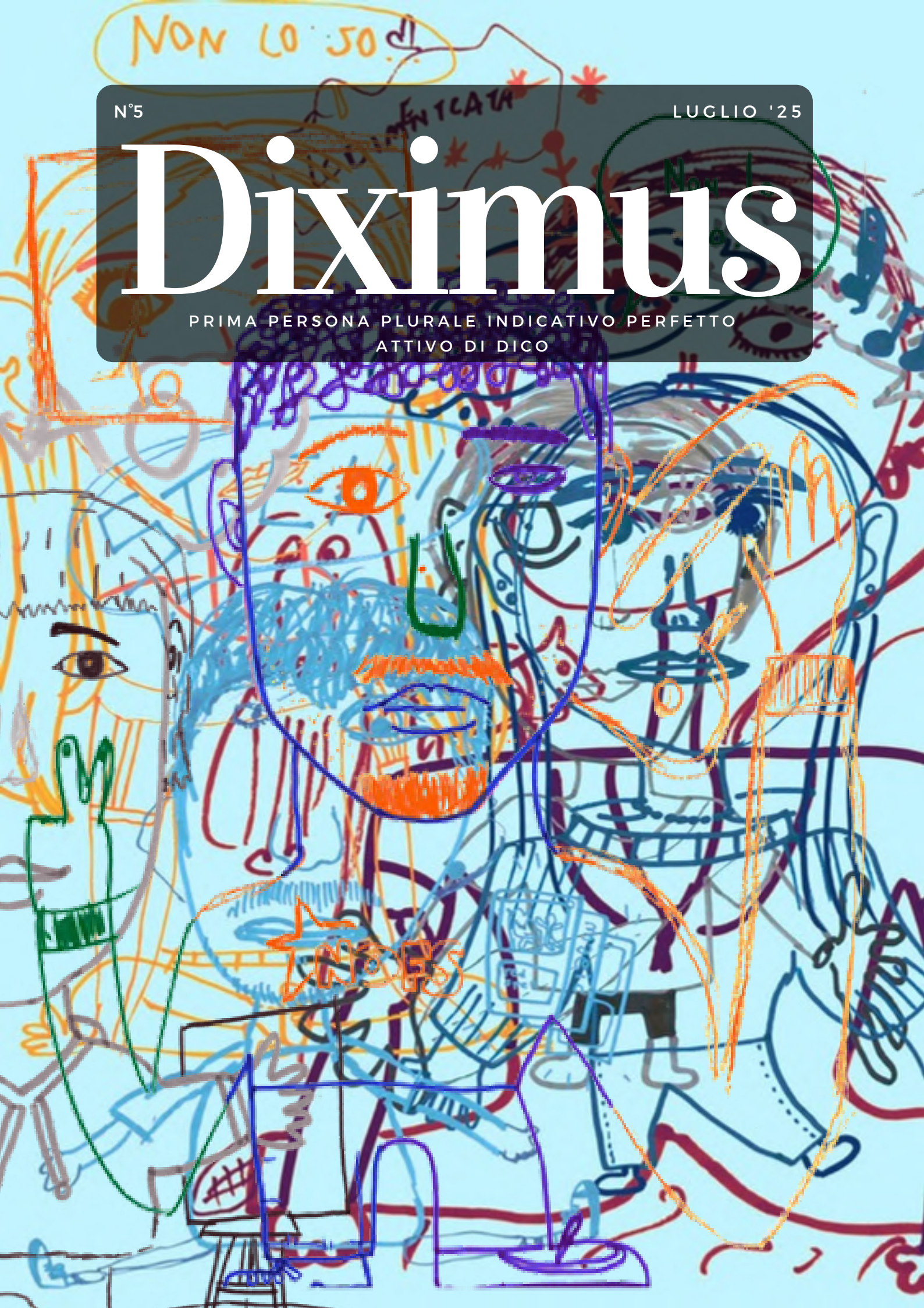


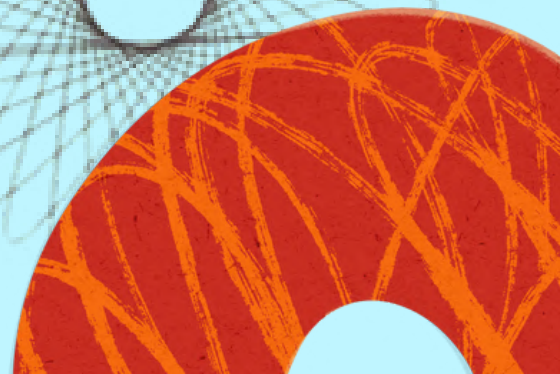
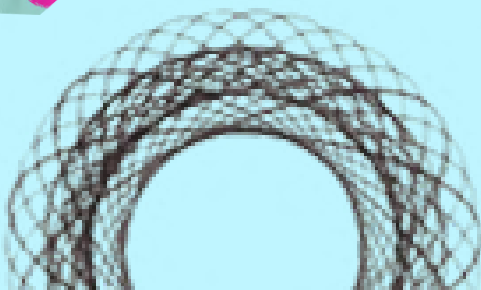
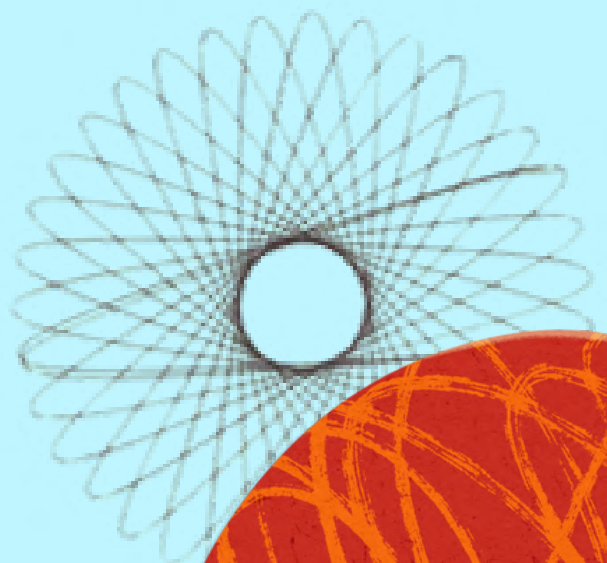
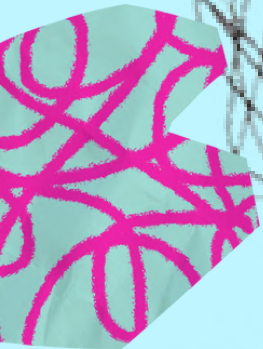
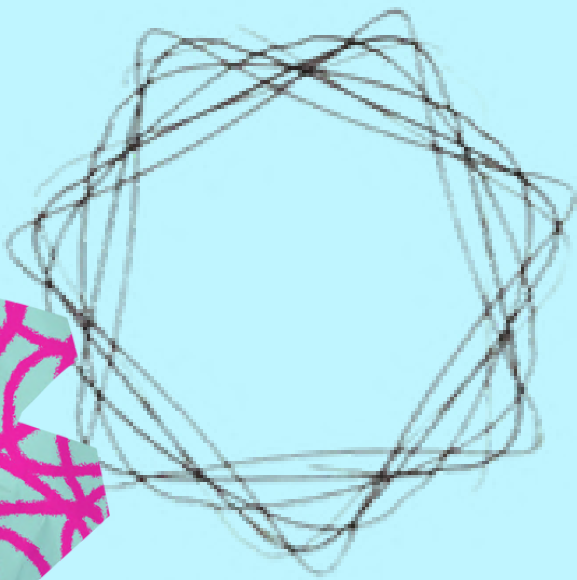
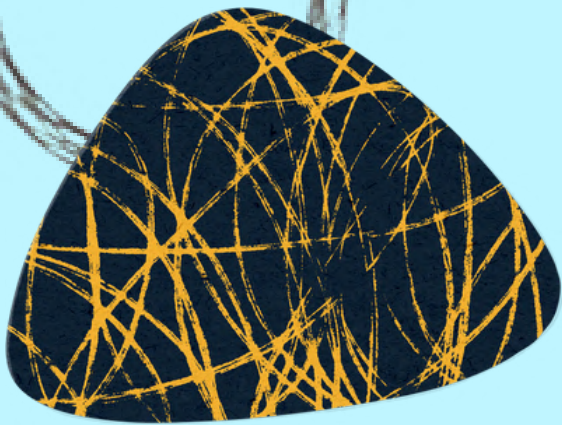
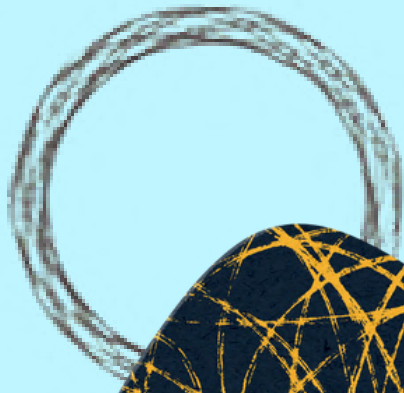
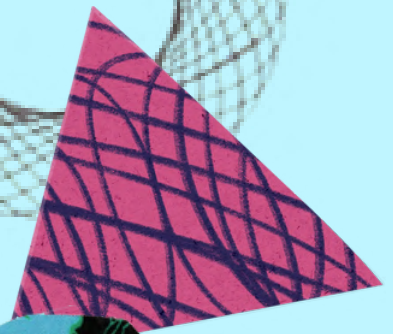
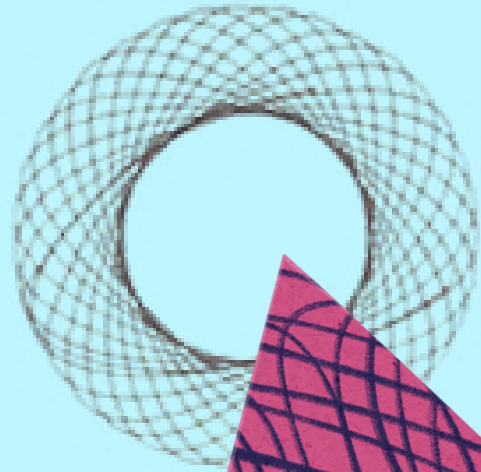
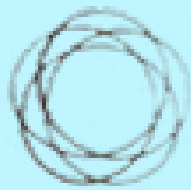
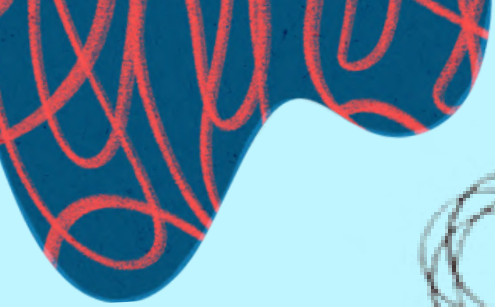
N°5

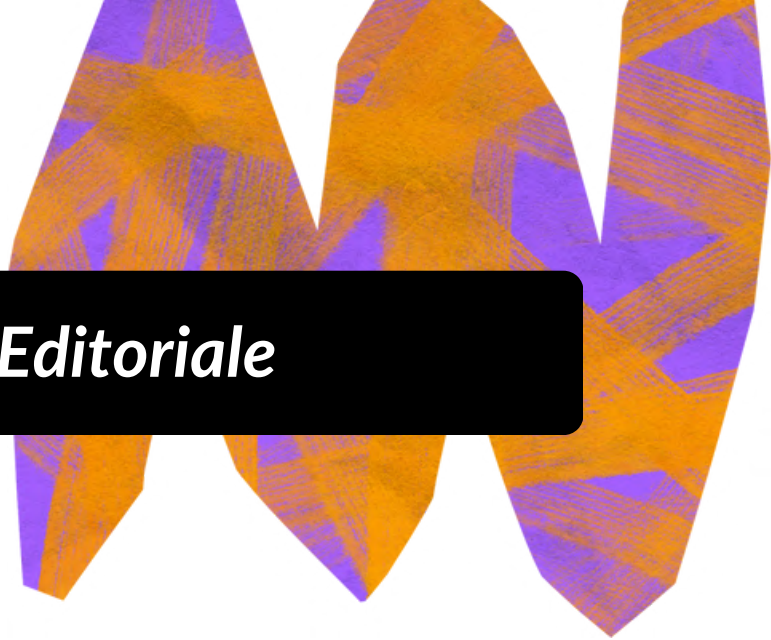
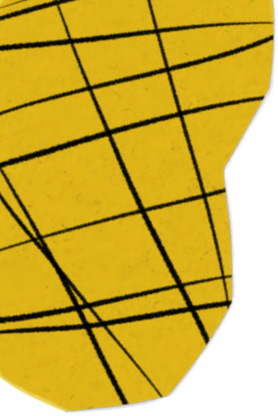
LUGLIO '25

Diximus

PRIMA PERSONA PLURALE INDICATIVO PERFETTO
ATTIVO DI DICO







Editoriale

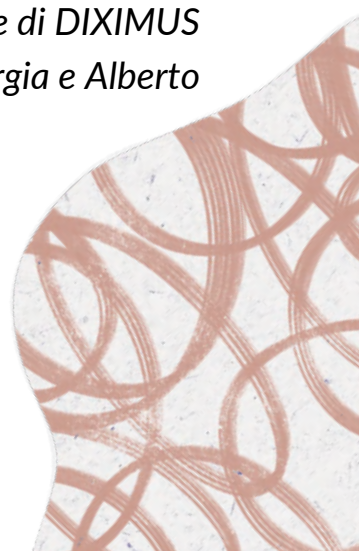
Cari lettori e lettrici, anche per questa edizione abbiamo cercato di raccontarvi un po' come vediamo il mondo attraverso le nostre passioni, interessi, cinema, cultura e letteratura. Abbiamo condiviso con voi anche temi importanti, come la gentilezza, il coraggio di essere se stessi, affrontando ogni giorno sfide personali, aiutando anche chi ci è attorno.

Questo numero di DIXIMUS è un po' diverso! La copertina è stata realizzata con i disegni dei ragazzi e delle ragazze del laboratorio artistico *Passepartout*, col quale abbiamo collaborato con inserti periodici sulla *Fanzine Diario di un corpo*. Anche la grafica interna di questo numero di DIXIMUS rispecchia la filosofia di *Passepartout*: un'unione di stili, un'esplosione di idee creative; l'arte come chiave per accedere a una maggiore consapevolezza di sé.

Speriamo vi siate un po' appassionati, incuriositi e soprattutto, vi siano sorti dei dubbi e delle riflessioni leggendoci, a noi sicuramente sì mentre scrivevamo e creavamo!

Vi auguriamo una buona lettura e ci rivediamo prestissimo!

La redazione di DIXIMUS
Deker, Mattia, Andrea, Luigi, Giorgia e Alberto



IL VIAGGIO IN OCCIDENTE

西遊記



Il viaggio in Occidente

di Mattia

Il Viaggio in Occidente (西遊記) è un libro scritto nel XVI secolo, ed è un classico della letteratura cinese.

La prima parte racconta la nascita di Sun Wukong e del perché divenne discepolo di **Tang Sangzang**: Tang Sanzang è un personaggio puro e senza difetti, ispirato alla figura di Xuánzàng (monaco buddista che fece un pellegrinaggio in India per raccogliere i sutra buddisti); fu scelto dal Buddha Guanyin per compiere il pellegrinaggio in India al fine di recuperare i testi sacri.

La seconda parte racconta la storia di Tang Sanzang e dei suoi tre discepoli, che andarono in occidente per ottenere le scritture buddiste:

Sun Wukong

È una scimmia nata da una roccia, assorbendo l'essenza del cielo e della terra. Wukong si muove volando su una nuvola e utilizza un bastone che si può allungare a piacimento per combattere, rubato dal Palazzo del Drago nel Mar Cinese Orientale.

Wukong, dopo essere diventato il re del popolo delle scimmie, compie un viaggio per ottenere la vita eterna.

Wukong è il mio personaggio preferito e mi piace perché agisce in modo cavalleresco ed eroico, perché fa del bene e aiuta il prossimo ma anche perché punisce i malvagi e chi si comporta male.

Zhu Bajie

Era il comandante di 80.000 soldati dell'esercito celeste e utilizza come arma un forcone magico a nove rostri chiamato Jiuchidingpa, creato dalla divinità Taishang Laojun.

Fu esiliato dal Regno Celeste per aver cercato di sedurre la dea della luna Chang'e e venendo reincarnato - per errore - in un maiale.

Zhu Bajie ha l'abilità di cambiare il suo aspetto ed è un personaggio onesto e forte, ma anche pigro, codardo e affascinato dalle donne. Durante la sua avventura è spesso ingannato dai demoni che usano la loro bellezza per ingannarlo.



Sha Wujing

Sha Wujing era originariamente un generale dell'esercito celeste ma, per aver rotto una coppa di vetro ed aver così violato i decreti celestiali, è stato esiliato dal Regno Celeste e trasformato in un mostro del fiume Liusha.

L'arma di Sha Wujing è una pala magica, che può allungarsi a volontà per sconfiggere con facilità i suoi nemici.

Sha Wujing è diligente e serio, ha una personalità pura ed è molto saggio.

Un altro personaggio principale è il **cavallo del drago bianco**: originariamente era un piccolo drago bianco, tuttavia mangiò il cavallo di Tang Sanzang - infrangendo le regole del cielo - e fu così trasformato in cavallo per diventare il nuovo destriero di Tang Sanzang.

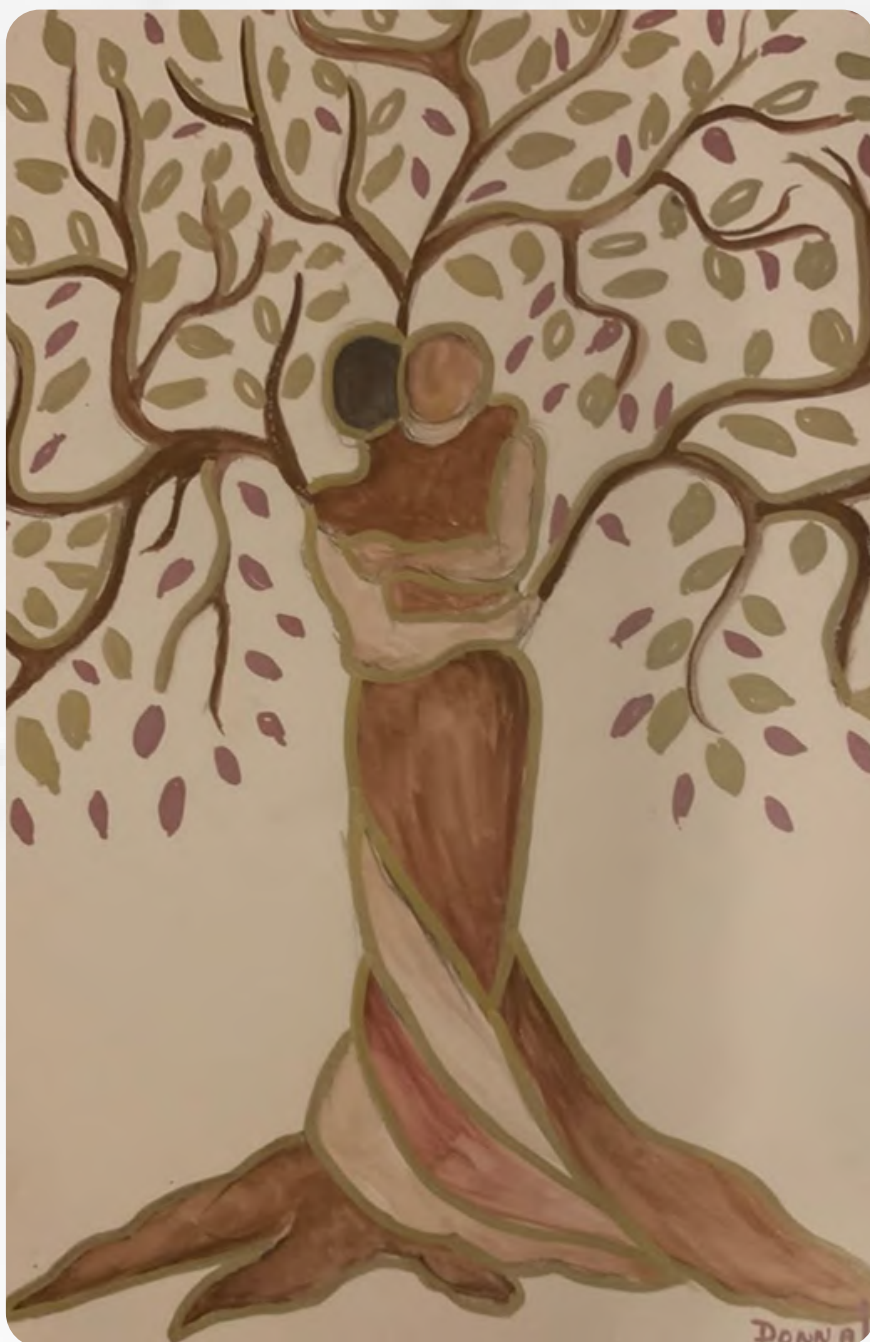
Il Viaggio in Occidente è interessante perché racconta le difficoltà e gli ostacoli incontrati da Tang Sangzang, Sun Wunkong, Zhu Bajie e Sha Wujing lungo il loro percorso, narrando anche di demoni e mostri, di disastri naturali e altre peripezie.

Nell'agosto del 2024 è anche uscito un gioco per PC e PS5, "Black Myth: Wukong", che trae origine dalla leggenda raccontata nel libro Il Viaggio in Occidente. Questo titolo è stato molto apprezzato dalla critica e dai giocatori, permettendo a tanti di scoprire il personaggio di Wukong.



*Sun Wunkong, Tang Sangzang sul cavallo del drago bianco, Zhu Bajie e Sha Wujing
(dal gioco "Black Myth: Wukong")*

SE BASTASSE L'AMORE



un libro di Arianna Gnutti



Se bastasse l'amore

di Giorgia

L'AUTRICE

“Se bastasse l'amore” è un romanzo di Arianna Gnutti, pubblicato nel 2024.

L'autrice ha lavorato come giornalista e attualmente è docente presso l'Università Cattolica e l'Università degli Studi di Brescia, dove insegna Lingua Inglese e Media e Comunicazione. Arianna Gnutti ha scritto anche “Ho scelto di essere felice”, pubblicato nel 2014.

TRAMA

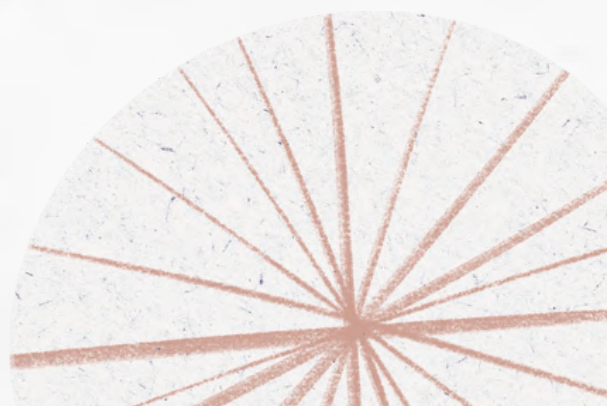
“Se bastasse l'amore” è una storia di anoressia e speranza, è un romanzo che narra l'esperienza di Maria Beatrice, figlia dell'autrice, che all'età di tredici anni, dopo aver subito numerosi atti di bullismo, precipita nell'abisso dell'anoressia. Oltre al ricovero in Rianimazione inizia un lungo percorso di sofferenza, dolore, lotta e conoscenza della malattia.

L'autrice racconta anche la sua esperienza nell'accompagnamento della figlia nella lotta contro il disturbo alimentare, mostrando tutto il suo amore e sostegno ma anche le difficoltà affrontate durante questa battaglia.

Arianna Gnutti mette in luce anche le difficoltà di accesso alle cure e l'indispensabile ruolo dei medici e del personale sanitario, ma soprattutto l'importanza del sostegno di tutte le persone, amici, conoscenti e professionisti che le sono stati accanto.

“Se bastasse l'amore” è un libro che va ben oltre l'anoressia: è una storia di lotta, di speranza, di conquiste ma anche di ricadute. Fa capire che l'amore non basta per superare un disturbo alimentare, ma che sicuramente fa la differenza.

Mi ha fatto rendere conto della forza che ogni genitore deve avere per sostenere il proprio figlio in questa dura lotta ma anche la difficoltà nel comprendere i suoi atteggiamenti e comportamenti.





TEMI AFFRONTATI

Oltre a parlare dei disturbi alimentari, questo romanzo affronta anche il tema del bullismo e mostra le conseguenze che esso, la violenza verbale e il giudizio dei coetanei possono avere. Inoltre, viene sottolineata l'importanza di una comunicazione aperta tra genitori e figli, fondamentale anche per affrontare e contrastare il fenomeno del bullismo.

Il ruolo dei genitori è essenziale, in quanto le loro reazioni e il loro atteggiamento possono influenzare significativamente le azioni dei figli, sia incoraggiando che dissuadendo comportamenti di bullismo da loro attuato, spesso minimizzato o del quale non si comprende la gravità.

COMMENTO PERSONALE

Sinceramente, devo ammettere che la scelta di leggere questo romanzo è stata totalmente casuale: l'ho acquistato senza leggere la trama, attratta semplicemente dal titolo.

Penso che sia stata una delle scelte migliori che potessi fare.

Questo libro mi ha emozionato e mi è piaciuto talmente tanto che ho deciso di leggerlo una seconda volta. Probabilmente mi ha commosso così tanto perché affronta un tema che mi riguarda da vicino e perché sento di rispecchiarmi, almeno in parte, nella storia di Arianna e Maria Beatrice.

Devo ammettere di essermi più volte emozionata e anche spaventata nell'aver trovato dei tratti di corrispondenza tra la storia letta e l'esperienza vissuta da me e dalla mia famiglia qualche anno fa. Pensare che i miei genitori, e in particolar modo mia mamma, possano aver vissuto le stesse emozioni, le stesse difficoltà di Arianna mi ha fatto riflettere sulla loro forza immensa.

Questa lettura mi ha fatto entrare un po' nella loro testa e capire quanti pensieri li abbiano attraversati, quante paure, e quanti sensi di colpa abbiano vissuto per qualcosa che però non dipendeva da loro.





UN ROMANZO PER TUTTI

Credo che “Se bastasse l'amore” sia un romanzo che chiunque dovrebbe leggere per comprendere e riflettere su un fenomeno che purtroppo è sempre più in crescita tra i giovani, ma non solo. Insegna a non sottovalutare i piccoli segnali che, inizialmente, possono sembrare insignificanti ma che se colti in tempo possono salvare la vita.



Ritengo che anche i genitori dovrebbero leggere questo romanzo, soprattutto quelli di chi ha avuto un trascorso simile, per comprendere cosa davvero passi nella testa del figlio, pensieri ed emozioni che a parole non si riescono a spiegare e ai quali non si riesce a dar voce. Per questo motivo ho deciso anche di farlo leggere anche a mia mamma, che come me, si è emozionata ad ogni pagina che leggeva.

La lettura di questo romanzo mi ha trasmesso molta forza e mi ha fatto sentire meno sola e sono convinta che possa essere una fonte di ispirazione per chiunque si trovi o si sia trovato in una situazione simile a quella di Maria Beatrice, facendo capire quanto ognuno di noi sia dotato, inconsapevolmente, di una forza immensa pronta ad emergere.



ONESHOT

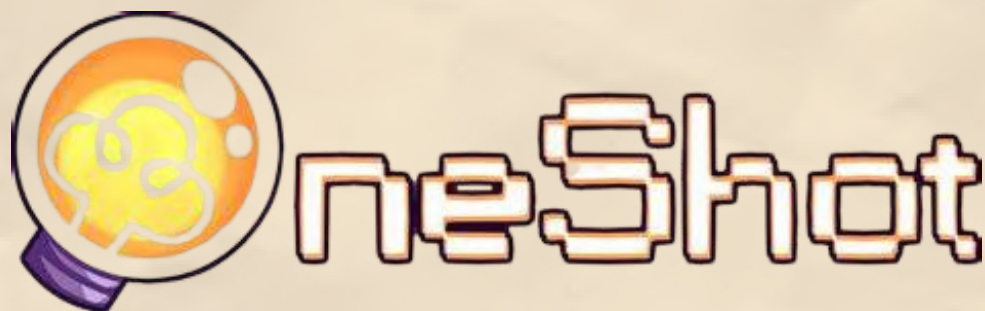
GUIDA PRATICA
AL GIOCO



One Shot

Guida pratica al gioco

di Mattia



“OneShot è un surreale videogioco rompicapo e d'avventura con visuale dall'alto e caratteristiche uniche. Dovrai guidare un bambino in un mondo misterioso e recuperare il sole scomparso ormai da molto. Il mondo sa della tua esistenza.”

-descrizione ufficiale del gioco

OneShot è stato pubblicato in lingua inglese e tradotto in altre 8 lingue (cinese, giapponese, francese, spagnolo, portoghese, italiano, russo e coreano), è disponibile su Windows, Xbox, macOS, Linux, Nintendo Switch, PlayStation.

Il protagonista

Il protagonista è Niko, una piccola persona con le sembianze di un gatto: orecchie da gatto, occhi gialli felini, baffi e capelli blu, cappotto marrone, pantaloni grigio violaceo, una sciarpa azzurra e un cappello marrone.



Il compleanno di Niko è il 18 dicembre (ha circa 8 anni nel gioco). Niko prima di arrivare nel mondo di OneShot viveva in un piccolo villaggio assieme a sua madre, è importante per la storia del gioco che ama molto le frittelle.

Il mondo di gioco

Il mondo di gioco è diviso in tre regioni:

1. **Barrens** è la regione di inizio gioco, è principalmente una zona desertica in cui troviamo rare abitazioni, quasi sempre abbandonate;
2. **Glen** è la regione intermedia, che viene rappresentata come un bosco pieno di alberi completamente spogli;
3. **Refuge** è l'unica zona abitata ed è in pratica una città sommersa da palazzi molto alti.

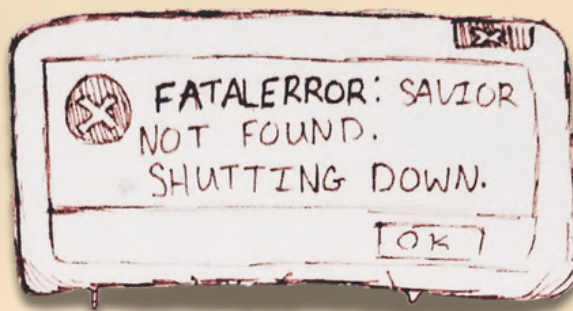


Due finali possibili

La trama normale prevede due finali: **distruggere il sole** e **mettere il sole**.

Negli ultimi due livelli del gioco puoi fare una scelta.

se scegli di distruggere il sole, Niko spaccherà il sole. A questo punto Niko finisce in uno spazio tutto buio e trova un muro davanti a sé. Dopo aver detto addio, Niko esce dalla finestra di gioco e scompare dal desktop. Poi il gioco crasha con un messaggio d'errore: "ERRORE FATALE: SALVATORE NON TROVATO", e la finestra si chiude da sola.



Se invece scegli di mettere il sole al posto giusto, Niko lo rimette a posto, lo schermo diventa tutto bianco, e dopo il mondo torna ad avere la luce del sole... ma Niko ci lascia le penne.

Le due trame

Ci sono due trame nel gioco: la **linea normale** e la **linea Solstice**. Quella normale si gioca nella **prima partita**, mentre la linea Solstice è la storia della **secondo partita**.

LA LINEA NORMALE

Niko parte per salvare il mondo, attraversando Barrens, Glen e Refuge. A Barrens scopre chi è veramente e che esiste una Torre finale verso cui deve dirigersi. Poi a Glen si imbatte negli "square" e a Refuge cerca come entrare nella Torre. Tutto sembra una missione semplice... ma alla fine, Niko deve fare una scelta: distruggere il sole o rimetterlo a posto.

LA LINEA SOLSTICE

Una volta terminato il gioco, se cancelli il salvataggio falso e riavvii la partita, parte la linea Solstice. Stavolta non salvi solo il mondo ma anche Niko. A Barrens dovrai usare il diario strano per incontrare Prototype, che ti svela che questa volta potrai arrivare al finale vero. A Glen con quel diario, Niko prende una barca per andare a Graveyard e lì conosce Credic e voli a Refuge col suo aereo. Lì incontri Rue, apri una porta gigante con un timer e raggiungi lo Studio dell'Autore per dialogare con la Macchina del Mondo.

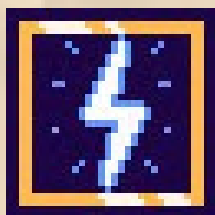
Il vero finale

Se si segue la linea Solstice, si può giungere al vero finale: una volta parlato con la Macchina del Mondo, Niko mette il sole in cima alla torre. Appaiono tutti i personaggi chiave che erano intrappolati. Infine tornati alla capanna iniziale, Niko e tu vi salutate. Vi dite addio e Niko se ne va, passo dopo passo, finché non esce del tutto dallo schermo.



Gli undici obiettivi

Vi presento ora gli 11 obiettivi che si possono sbloccare durante il gioco: Scossa, Caotico Malvagio, Cavalchiamo l'onda, Pancake, Ritorno, Topo di biblioteca, Rinascita, Oneshot, Incantatore di montoni, Segreto e Commercio estremo.



SCOSSA

Si ottiene quando niko tocca il grande generatore dopo averlo riparato. Nel gioco esistono tre grandi generatori, uno per ogni regione e per ottenere questo achievement bisogna toccare uno dei generatori a scelta.



CAVALCHIAMO L'ONDA

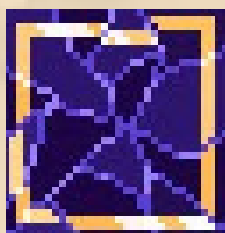
Nell'angolo superiore sinistro del Refuge, alla fine della strada, in uno degli appartamenti, c'è un robot aspirapolvere. Se fai sedere Niko sul robot aspirapolvere, otterrai l'obiettivo, e Niko, uscendo, sarà molto divertito.





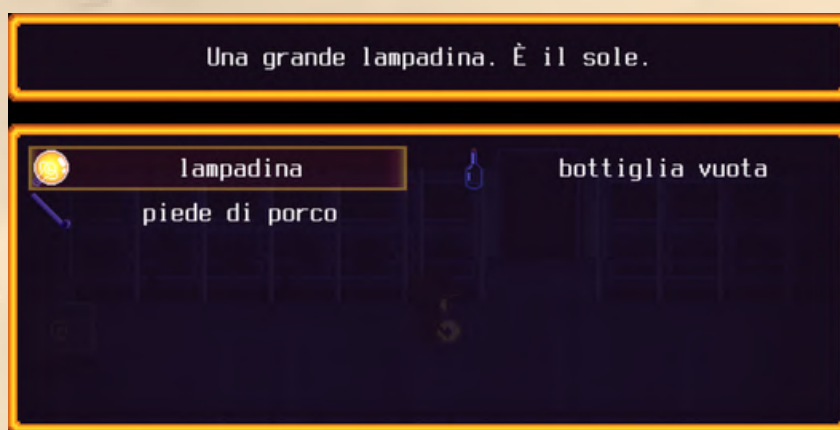
ONESHOT

Non chiudere mai il gioco, solo alla fine nella torre centrale del refuge potrai farlo.



CAOTICO MALVAGIO

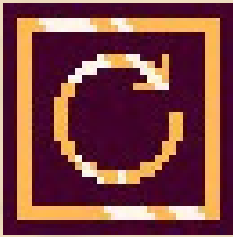
Durante il cammino del gioco si ottengono alcuni oggetti che in seguito sarà possibile unire: in questo obiettivo bisogna combinare il piede di porco (che si ottiene comprimendo un tubo) e la lampadina (che guadagneremo andando nel seminterrato della casetta).



PANCAKE

Se Niko è affamato, vai al bar a fare una scorpacciata di pancake, così otterrai questo obiettivo.





RITORNO

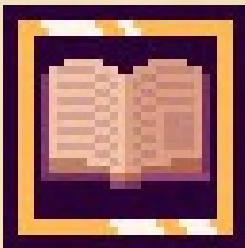
Questo obiettivo è importante, ci dà la possibilità di passare alla seconda parte del gioco e per guadagnarlo bisogna cancellare i salvataggi falsi, e aprire di nuovo il gioco.



RINASCITA

Raccogli i semi di Maize e dirigiti verso il giardino di fronte al primo incrocio sopra Refuge e piantali nel vaso centrale. Ora cerca Mason e il venditore più a sinistra nella strada dei mercanti: da loro prendi la terra e il farmaco per generare acqua.

Mescola il farmaco con la provetta d'acqua per fare l'acqua medicata, poi metti sia la terra che l'acqua medicata nel vaso. Infine seleziona l'opzione "Ripristina il sole".



TOPO DI BIBLIOTECA

Leggi tutti i libri della biblioteca e il trofeo è tuo!



SEGRETO

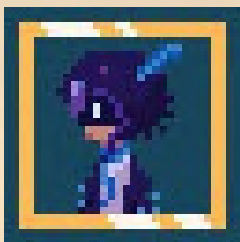
Nel mercato di Glen dobbiamo acquistare una maglietta da un mercante, che ti permetterà di aprire una porta altrimenti chiusa nel refuge.



INCANTATORE DI MONTONI

Se risolvi subito l'indovinello del pastore, prendi il trofeo.

Per sbloccare l'indovinello devi condurre le pecore nell'apposito buco; non usare le campane per richiamare le pecore, altrimenti non otterrai il trofeo.



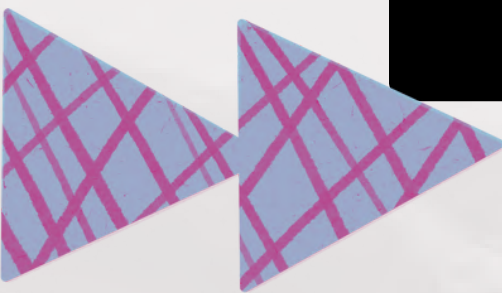
COMMERCIO ESTREMO

Per sbloccare questo obiettivo dovrai provare a scambiare con Magpie tutti questi oggetti: lampadina, strano diario, flacone di tinta, piuma, maglietta eccentrica, provetta d'acqua, ambra e semi.

	lampadina		ambra
	strano diario		penna
	flacone di tinta		provetta d'acqua
	seme		maglietta eccentrica

Come conoscersi in 5 piccoli





Come conoscersi in 5 piccoli passi



di Luigi

COME CONOSCERSI IN 5 PICCOLI PASSI

con l'arrivo del XX secolo e dei suoi filosofi introspettivi, il lavoro su se stessi assume un aspetto importante e con esso anche il sapersi conoscere, che ancora oggi è più in voga che mai, con una domanda di studio in psicologia impressionante. Freud, col suo pensiero sulla psicoanalisi, ha convinto il mondo intero che i pensieri inconsci sono del tutto reali ed involontari, su questo ci rifletteremo più avanti.

Salvador Dalì inoltre gioca un altro ruolo importantissimo, infatti porta questa corrente di pensiero anche nell'arte con il suo surrealismo. Io però non vi dirò 5 passi studiati o analizzati in laboratorio ma vi racconterò semplicemente il metodo sperimentale che sto utilizzando su me stesso adesso. Sintetizzare il tutto in 5 passi è una grossa semplificazione, in realtà ci sarebbe moltissimo da dire.





GUARDARSI ATTORNO

primo passo

Il primo passo è guardarsi intorno, osservare ciò che ci circonda infatti spesso non guardiamo veramente o guardiamo il telefono, dove si possono trovare tante idee ed aspirazioni ma come accade molto spesso si crea un velo di gelosia e invidia che vi farà sentire come se non contaste niente e così sarete persi.

Questo serve per trovare qualcosa che ci appassioni che ci faccia sentire vivi, trovare un proprio posto sicuro, ad esempio il mio è giocare a basket, come l'ho capito semplicemente mi sentivo felice quando lo facevo e ancora adesso sono felice.

Quindi esci guarda ciò che ti circonda, fatti sorprendere anche dalle piccole cose, perché sono quelle le cose più utili.



ESPLORARE LE CURIOSITÀ

secondo passo

Dostoevskij diceva: << *La saggezza è la capacità di vedere al di là delle apparenze.*>>

Il mio secondo punto parte proprio da questa citazione, dobbiamo provare tutto quello che cattura la nostra curiosità, non temere i pregiudizi e i pareri delle persone.

Buttati, perché solo così come dice Dostoevskij conoscerai la vera saggezza e conoscenza di se stessi.

Questo ad esempio è un punto spinoso per me perché ci sto ancora lavorando, il parere delle persone conta tanto, troppo, anche se sto facendo dei passi avanti; infatti ho iniziato ad andare in chiesa di tanto in tanto, senza dirlo a nessuno, ma mi piace e mi rilassa.

Il prossimo passo sarà esprimerlo a tutti.

Per ora quindi abbiamo detto che prima di tutto bisogna guardarsi attorno per capire cosa ci attira o ci potrebbe piacere e poi dobbiamo avere il coraggio di provarci.



LA REALE COMPAGNIA

terzo passo

Il terzo passo invece riguarda la compagnia, infatti sappiamo che qualsiasi cosa è più bella se fatta con una persona a cui si vuole bene, ma la complessità sta proprio nel trovare queste persone; infatti è già difficile solo trovare delle persone leali e sincere, ma inoltre devono farti sentire a tuo agio, oltre ovviamente, alla simpatia e alla compatibilità. Ad esempio voglio molto bene alla mia famiglia, ma con mio fratello ho un rapporto diverso, oltre che da ottimo fratello maggiore mi fa anche da motivatore e insegnante. Lui è sicuro dei miei mezzi e della mia intelligenza anche più di me.

Di certo se hai persone vicino a te superficiali e che credi non ti facciano sentire te stesso, allontanati e piuttosto stai da solo, come vedremo adesso nel punto quattro.





SPERIMENTARE LA GENTILEZZA

quinto passo

Il quinto passo è quasi banale e poco rischioso perché secondo me è sperimentare la gentilezza, infatti io credo che essere gentili con se stessi e con le persone ci fa sentire bene, e quando si è tranquilli, la mente è libera, così da poter ragionare sul conoscersi e magari capire quale persona vogliamo diventare.

Su questo punto mi voglio focalizzare sulla gentilezza con le altre persone, diciamo che come ho detto nel terzo punto le relazioni sono importanti perché ci danno sicurezza, ecco proprio per questo la gentilezza è di tale importanza: perché ci permette di continuare queste relazioni con serenità, come ad esempio ascoltarli quando ne hanno bisogno o stargli vicino all'occorrenza.

Mentre quando ho detto di essere gentili anche con se stessi, è perché dobbiamo essere fieri dei nostri risultati seppur piccoli, senza avere il bisogno continuo di screditarsi.



LA SOLITUDINE

quarto passo

La solitudine, viene spesso interpretata negativamente, per questo credo che per conoscersi bisogna imparare a convivere con se stessi, e intuire che è il tempo più importante e produttivo; infatti essere soli ci porta spesso a sprofondare nei nostri pensieri, andando negli angoli più nascosti della nostra mente, così facendo trova ciò che siamo veramente.

La vera complessità di questo punto è che in molti non sono disposti a ciò, poiché lo trovano troppo difficile e doloroso. Mi capita spesso di fare tante cose solo, inizialmente odiavo la solitudine, ad esempio per evitarla uscivo sempre a pranzo con amici, ora invece adoro mangiare, passeggiare o anche solo guardare il soffitto, con quel silenzio rilassante, che mi concentra nei miei pensieri. E' chiaro che bisogna essere consapevoli di ciò che si sta facendo, perché poi i pregiudizi sull'essere soli potrebbero diventare un problema reale e pericoloso.



per concludere...



Il sapersi conoscere è prettamente legato a lavorare sugli aspetti più deboli e complessi di noi stessi, ma credo che sia un ottimo passo partire conoscendo già cinque macro argomenti.

Quindi: guardiamo, analizziamo, scopriamo ciò che ci incuriosisce e approfondiamo, facendoci accompagnare da persone a noi vicine ma senza dipendere da loro, così da poter fare nuove conoscenze e sperimentare la nostra gentilezza, che è importante da avere con le persone quanto con se stessi.

Perché non si può evitare di commettere errori durante il percorso di crescita personale ma spero di avervi almeno aiutato ad attutire il colpo.



Un boccone dalla Cina



Un boccone dalla Cina

Ricetta Baozi

di Mattia

I baozi sono un **piatto tipico della cucina cinese**, un saporito panino ripieno composto da due elementi: impasto e ripieno.

Per realizzare l'**impasto** si utilizza **farina** e **lievito**, a cui si aggiunge pian piano **acqua** lavorando l'impasto fino a raggiungere una consistenza morbida, si lascia poi riposare per alcune ore.

Nel mentre si può preparare il **ripieno**: si utilizza della **carne tritata** (io preferisco quella di maiale), a cui si aggiunge della **verdura** (io solitamente scelgo carote, funghi ed erba cipollina) e dell'**olio**; si mescola quindi il tutto in una ciotola per creare un ripieno uniforme.

Una volta che tutto è pronto: si prende man mano un piccolo pezzo di impasto alla volta, lo si stende su una superficie con il mattarello creando un disco più sottile ai lati; a questo punto si mette al centro una pallina (della dimensione desiderata) di ripieno.

A questo punto si **chiude l'impasto attorno al ripieno**, pizzicando la pasta e creando una sorta di sacchetto; si ripete quindi l'operazione fino a quando non si ha terminato impasto e ripieno a disposizione e ottenuto il numero di baozi desiderati; è importante lasciare riposare qualche minuto i baozi.

Ora si può procedere con la cottura, mettendo i baozi crudi a cuocere in una **zhēnglóng** (vaporiera di bamboo di origine cinese) - se non l'avete a casa potete usare una classica vaporiera - utilizzando un apposito panno in cotone per evitare che i baozi si attacchino alla base; per migliorare il processo è meglio partire da acqua fredda nella vaporiera per poi portarla in ebollizione. Quando il vapore inizierà ad uscire dal coperchio della zhēnglóng, contate 15 minuti e il piatto sarà cotto. Ricordatevi di prestare attenzione quando aprite il coperchio, il fumo che uscirà sarà caldissimo.

Dopo la cottura, attendete alcuni minuti, in questo modo saranno molto più buoni!



Il mio collage

di Mattia

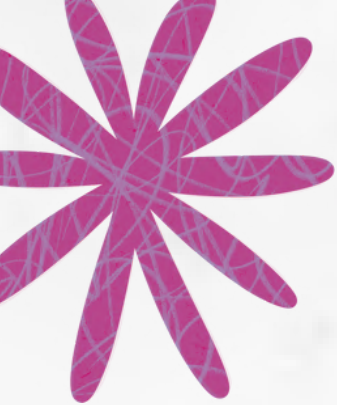


Minecraft

Minecraft è stato il primo gioco che mi ha fatto appassionare e che mi ha fatto venire voglia di giocare, non solamente di guardare altri farlo. Sono 9 anni che lo conosco e che mi tiene occupato nelle mie giornate. Mi piace molto perché mi permette di creare cose come mi piace, mi permette di giocare sia da solo che con altre persone ed è personalizzabile.

WICKED





Wicked

Recensione del film di Jon M. Chu

di Andrea

Wicked nasce come musical a Broadway, diventando uno dei più famosi e apprezzati. Questo film ricopre solo la prima parte del musical e ha vinto 2 Oscar su 10 candidature. Uscirà in seguito la parte finale della storia.

Ci sono state molte critiche sulla lunghezza del film, perché dura quanto l'intero musical a teatro.

Personalmente la traduzione e doppiaggio italiano delle canzoni non mi sono piaciuti oltre ad essere non necessari e irrispettosi al lavoro delle cantanti.

Il regista, Jon M. Chu, ha fatto un ottimo lavoro a trasporre questo materiale sul grande schermo. Il film ti catapulta immediatamente nel mondo di Oz: la scenografia con set fisici, i costumi e le coreografie contribuiscono a farti immergere nella storia. Ogni canzone, molto orecchiabile, è in linea con la narrazione, la personalità e i sentimenti dei personaggi.

Mi ha colpito la passione che le due protagoniste hanno trasmesso con le loro voci, anche perché cantavano dal vivo, e il legame personale tra le 2 attrici e i loro personaggi.

Per Elphaba hanno voluto ispirarsi alla cultura nera, per le similitudini razziali. L'attrice che interpreta Elphaba, essendo nera, ha usato le discriminazioni e isolamento subito e ha incanalato tutto in questo personaggio. Si è anche allenata molto fisicamente perché voleva fare da sola le proprie scene d'azione, riuscendo anche a cantare in imbragatura, mentre volteggiava in aria.

Glinda invece è la classica ragazza popolare, di buona famiglia, ben vestita e bionda, accompagnata anche dai suoi lacchè, curandosi soprattutto di come viene vista da chi le sta intorno. Ariana Grande si è preparata per questo ruolo meticolosamente: ha preso lezioni di canto per cambiare impostazione vocale, Glinda canta in modo più lirico, molto diverso dallo stile pop che la contraddistingue.

Ariana mi ha aiutato molto, nelle sue canzoni trovo qualcosa in cui mi identifico, alla sua grande forza e positività, con la quale ha superato grandi ostacoli. È di grande ispirazione per me anche come persona oltre che come cantante e credo fermamente che lei fosse destinata per questo ruolo. Da piccola aveva visto il musical e si era innamorata di Glinda, sognando di poter interpretare questo ruolo in futuro. Questo sogno non si è mai spento, nonostante gli incredibili successi come popstar, e finalmente si è realizzato.





Il filo conduttore del film è l'affermazione della propria identità, l'accettarsi e trovare il proprio posto nel mondo.

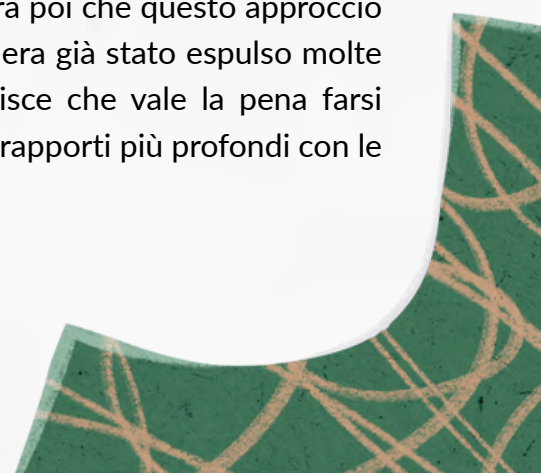
Attraverso l'amicizia tra Elphaba e Glinda, *Wicked* dimostra che anche se due persone hanno visioni del mondo e obbiettivi diversi, possono comunque accettare le scelte dell'altro ed esserne felici.

Ho apprezzato anche il contrasto tra Glinda, che vuole da sempre diventare una strega, ma è senza magia, ed Elphaba che considera il suo talento innato per la magia una maledizione. Mi è piaciuto molto il cambiamento di Elphaba nel corso del film: da bambina rifiutata dal villaggio, fonte di imbarazzo per la famiglia per il suo colore di pelle verde, passa ad una ragazza piena di speranza, che desidera che il mago cambi la sua pelle per essere accettata e infine ad una donna che non si fa più influenzare dal giudizio altrui e non permette a nessuno di metterle i piedi in testa.

Questa storia ha anche una forte critica politica, molto contemporanea, perché mostra come è facile, per chi comanda, ovvero il mago, manipolare le informazioni. Attraverso la propaganda è infatti riuscito con successo a creare un'immagine distorta di Elphaba, rendendola un capro espiatorio. Il potere non risiede solo nella magia, ma anche nell'autorità: i capi di stato spesso vengono scelti soprattutto per il loro carisma, invece che per le loro competenze.

Gli animali, in Oz sono parte integrante della società, con lavori e posizioni di prestigio. Col tempo però, soprattutto dopo la venuta del mago, gli animali sono stati privati di questi diritti ed iniziano ad essere messi in gabbia in modo che le nuove generazioni non sviluppino coscienza. Io ho interpretato questa sottotrama come critica allo sfruttamento che avviene nei circhi, negli zoo e negli allevamenti intensivi.

Un altro punto di riflessione nel film è quando il principe Fyero, fidanzato di Glinda afferma che se alla fine diventiamo tutti polvere, allora bisogna vivere spensierati, senza badare troppo alle conseguenze; la vita è più semplice se vissuta senza impegni. Questo evidenzia la sua visione superficiale e irresponsabile della vita, ma imparerà poi che questo approccio non è sempre quello giusto. Prima di essere ammesso alla Shiz era già stato espulso molte volte da altre scuole, ma dopo aver conosciuto Elphaba, capisce che vale la pena farsi coinvolgere emotivamente da situazioni circostanti e instaurare rapporti più profondi con le persone.



ATTENZIONE: qui iniziano gli spoiler!

Tutta Oz sta festeggiando la morte della strega cattiva, anche Glinda, diventata ora simbolo di speranza, che deve mantenere questa facciata e nascondere il suo dolore per la perdita dell'amica; da qui in poi il film è tutto un flashback che parte dall'incontro tra Elphaba e Glinda in università e la loro convivenza in dormitorio.

All'inizio si odiano, per i caratteri troppo diversi e perché Elphaba è la sola a ricevere lezioni private di magia. Durante una particolare scena, in una Sala da ballo, Glinda scopre che Elphaba aveva convinto la sua insegnante ad includerla nelle loro lezioni; capisce di essere nel torto e che si è lasciata trasportare troppo dal volere degli altri studenti. Anche se la cosa che teme di più è il loro giudizio, si unisce ad Elphaba in una strana danza.

Da qui in poi il loro legame non fa che crescere, diventando come sorelle. Elphaba condivide con Glinda il suo passato: viene odiata e incolpata dal padre per la morte della madre durante il parto e per la disabilità di sua sorella, ed è quindi cresciuta con grandi sensi di colpa. Glinda decide quindi di aiutarla nell'unico modo che conosce, renderla popolare.

Elphaba viene infine invitata dal mago per dare prova delle sue doti magiche; Glinda sale insieme a lei nel treno che le porterà nella città di Smeraldo, dove vive il mago. Raggiunta la destinazione, Elphaba scopre però che è stato proprio il mago a volere la persecuzione degli animali, per dare ai cittadini un nemico su cui fare fronte comune, unirli e avere così più controllo su Oz; il mago, segretamente privo di magia, è originario della Terra e per attuare il suo piano ha bisogno della magia di Elphaba.

È qui che le strade delle 2 protagoniste si dividono: Elphaba non è mai stata in silenzio contro l'oppressione ed è pronta a farsi etichettare come la strega cattiva per rimanere fedele ai suoi ideali (scappa volando verso ovest, da qui prende il nome di strega cattiva dell'ovest). Glinda invece ha ancora paura di perdere i suoi privilegi e rimane quindi col mago per soddisfare le proprie ambizioni, guardando l'amica volare via libera.

La conclusione del film non finirà mai di farmi emozionare: l'addio tra le 2 amiche; Elphaba che, dopo il tradimento del mago, si rende conto che per stare bene non aveva bisogno di lui ma di sé stessa, guarendo quella bambina emarginata che si è sempre sentita sbagliata. Ed infine il suo grido di battaglia e ribellione, che, almeno per me, è entrato dritto nel cuore.

LA MIA BRESCIA



Polaroid dalla mia città



Parco dell'acqua



Corso Magenta



Piazza Duomo

