

**SIAMO A SCUOLA O ALL'ASILO?**

Giorgio Napoli, I A

Settantacinque metri circa; venticinque scalini. Quattro secondi. Questo è il pensiero che passa nella mente di molti alunni della I A, ogni giorno, alle dieci e cinquantanove minuti. Sono la distanza e il tempo dalla classe fino al banchetto dell' "Uomo Focaccina" (denominazione comunemente usata da tutto l'istituto). In quel minuto precedente l'intervallo, viene dimenticata qualsiasi nozione, verifica, nota, ogni cosa. Il mio cervello percorre virtualmente il "tracciato" come un campione di Moto GP prima della gara. E all'improvviso... DRIIIIIIIIIN!!!! Quel suono prolungato e acuto è come la pistola a salve che dà il via alle gare di corsa delle Olimpiadi: si spalancano tutte le porte e gli studenti scattano velocissimi come se fossero inseguiti da un toro imbufalito. Credo di aver già superato il record del mondo di "corsa alla focaccia farcita". Oltre ad arrivarci, però, devi anche riuscire a parlarci con il "paninaro" perché ottocento studenti in un metro quadrato sono proprio tanti, ma è la normale massa di gente che ci si trova davanti. Sono come cavallette. Sparisce tutto in pochi istanti, densi di tintinnio di monte, di profumo di pizza e brioches, di voci che dicono: "*A me dia quello*" ecc. Bisogna farsi largo a forza di spinte ed essere agilissimi, ma quando hai tra le mani l'ambita merenda!! Ti senti realizzato per venti secondi, come non mai. È assurdo. È un'esperienza da provare assolutamente. Non sembrerebbe possibile che questo accada in un Liceo, ma è così perché, come dicevano gli antichi, "mens sana in corpore sano" e quindi è fondamentale cibarsi. Esaminando una giornata dello studente medio, credo che l'intervallo abbia un picco di attività cerebrale. Un altro momento clue è il cambio dell'ora. Mentre ci stiamo riprendendo dalle fatiche della lezione appena finita, un gruppetto di valorosi va in ricognizione fino alle scale, a cercare di avvistare il professore, in modo da avvertire gli altri per non far trovare la classe in subbuglio (in teoria non si dovrebbe uscire dalla classe, ma se dicessi che non lo facciamo mai, starei mentendo). Anche in questo frangente bisogna avere una buona corsa e molto fiato! La scuola superiore è proprio diversa dalle medie. Non solo sotto il punto di vista didattico,

ma anche nei comportamenti degli studenti! Quando si è in classe alle medie i più coraggiosi si avventurano al massimo fino alla porta per sbirciare e, sostanzialmente, si ha un timore reverenziale verso i professori, che hanno potere di vita e di morte sulla classe. Non dico che al liceo non si rispettino i professori, anzi, ma qui sono un po' più flessibili e non mettono note sul diario o sul registro per cose futili come aver dimenticato l'astuccio. Quando si arriva alle superiori si è abbastanza maturi, molto più di quanto lo si è alle medie, ma non in tutti i campi comportamentali; ad esempio, l'anno scorso abbiamo ribaltato un armadio, attaccato una colla stick al soffitto, distrutto e successivamente riparato le tapparelle, dei banchi e una parte di parete. Questi fatti accadevano, ma li compievamo un po' inconsciamente, senza rendersi conto davvero delle possibili conseguenze, ma è l'età... ad esempio la storia dell'armadio è ormai una leggenda per gli alunni dell'istituto Casetti di Preglia: eravamo nella sala mensa e un mio compagno inconsciamente si è appoggiato a un mobile che si è rovesciato. Assolutamente involontariamente, ma la nota sul registro me la ricorderò per sempre: "*L'alunno A. A. nella pausa pranzo, chinandosi per raccogliere una bottiglietta, fa cadere l'armadio numero tre non provocando danni, ma turbando la collettiva quiete*". Tra l'altro due giorni dopo lo stesso ragazzo, appoggiandosi su una sedia, la sfondò, anche qui accidentalmente e a questo punto i professori non infierirono con un altro richiamo scritto!

Un altro particolare momento della giornata scolastica è l'ultima ora: il mio cervello è come in stand-by, cioè in stato di riposo, neutralizzato. Anche volendo stare concentrati non si riesce e scoppiano risate collettive apparentemente senza senso, partite di tris mascherate dagli astucci ecc. Da quanto mi ricordo, all'asilo eravamo molto più tranquilli e facevamo sempre quello che le maestre mi dicevano, senza mai disobbedire, cosa che alle scuole superiori non viene fatta spesso, ma non volontariamente! Cioè la nostra mente cerca di riposarsi un po' e in quel momento si fanno cose stupide come tirare il cancellino... e pensare che a quindici anni circa si dovrebbe vivere "l'età della ragione"!

**BIOSHOCK - UN VIDEOGAME MODIFICATO GENETICAMENTE**

Marco Nicolò, I° Ginnasio

*Survival Horror ambientato a Rapture, città sottomarina costruita dal magnate Andrew Ryan sul fondo dell'Oceano Atlantico nel 1946 come rifugio dalle oppressioni del mondo.*

Rapture è il luogo dove furono riunite tutte le più grandi menti del mondo, tra le quali Brigitte Tenenbaum che scoprì l'ADAM, un materiale genetico ricavato da strane lumache marine in grado di ricombinare la struttura del DNA e di migliorarla. Furono prodotti da esso tonici genetici e plasmidi che donavano abilità sovrumane. L'ADAM però causava danni sia al corpo che alla mente. A Rapture emerse la figura di Frank Fontaine, il quale prometteva ai cittadini la liberazione dall'oppressione di Ryan: la metropoli marina era ormai entrata in una guerra civile schierata su due fronti. La notte di capodanno del 1959 i ricombinanti, persone alterate a causa dell'abuso di plasmidi, uscirono dai bassi fondi per colpire durante il party tenutosi al Kashmir restaurant, locale frequentato dai ceti più ricchi. Alla fine vinse Ryan e Fontaine fu ucciso, ma la guerra non era finita: un anno dopo arriverà a Rapture un misterioso personaggio e da lì l'avventura avrà inizio...

Il videogioco è basato su otto livelli:

1- Benvenuti a Rapture: molto brevemente qui vengono presentati i primi personaggi che ti seguiranno per tutta l'avventura, Atlas e la dr.ssa Tenenbaum. Qui si incontreranno per la prima volta i Big Daddy e le Sorelline, le quali potranno essere salvate o "prosciugate" (in base alla scelta si sbloccherà un finale diverso, uno buono e l'altro cattivo).

2- Padiglione medico: qui il potere è in mano allo squilibrato dottor Steinman, e l'obiettivo principale è quello di ucciderlo per prendere la chiave dell'accesso d'emergenza per Neptune's Bounty.

3- Neptune's Bounty: luogo dove erano situate le peschiere, in questo livello avrete a che fare con Peach Wilkins, anche lui con qualche piccolo disagio mentale; dovrete affrontarlo solo con i plasmidi e la chiave inglese. Superato il covo dei contrabbandieri arriverete



ad Arcadia.

4- Arcadia: si tratta di una foresta, unica fonte di ossigeno. Ryan non sembra curarsi della sua importanza e sparge su tutti gli alberi un potente diserbante; voi dovrete raccogliere gli ingredienti per fabbricare il vettore Lazarus, in grado di risanare le piante. In questo livello non troverete nessun boss ma farete la conoscenza della botanica dot.ssa Langford, che verrà uccisa da Ryan con del veleno.

5- Fort Frolic: luogo di svago della città, ospita un altro pazzo squilibrato, Sander Cohen, il quale vuole che voi uccidiate i suoi ex collaboratori e scattiate una foto ai loro cadaveri. Dopo aver sbrigato queste "faccende", potrete andare a Hephaestus.

6- Hephaestus: qui si trovano il nucleo di Rapture e l'ufficio di Ryan. Per accedervi dovrete costruire una bomba per sovraccaricare il nucleo e aprire le porte.