

La voce
degli studenti!

S. Piffero



Supplemento mensile de LA NUOVA GRATICOLA - iscr. RegistroStampa Trib. di SA n 755 del 1989- Anno XX V- Settembre 2026

Il "vecchio" sacro

Pasquale Manzo

Mi chiedevo quando sia arrivato quel giorno in cui abbiamo smesso di meravigliarci per l'esclusivo. Poi ho pensato anche che un giorno in cui si cambia in verità non arriva mai, che cambiare è un esercizio graduale come quello dei giorni che virano dall'azzurro al nero, che nemmeno ci si accorge quando succede -ma questa è solo retorica da bar-, che in realtà è il fiume che ci cambia e non noi a cambiare lui. Poi ho pensato che cambiare è un esercizio di nullità. Poi ho pensato anche che un giorno in cui hanno rimosso i juke-box, le cabine telefoniche, le radio nelle locande, gli ultimi televisori a tubo catodico, i telegrafi, i dattilografi, gli aquiloni in cielo, le vele dal mare ci sarà stato. E ho dedotto che ci siamo lasciati distrarre dal fiume, che forse da quel giorno -sempre che questo giorno sia mai potuto esistere nella ridicola umana conta- ci siamo imbruttiti un po' di più. Nel senso che ci siamo allontanati dalla nostra forma del principio. Perché il gettone per telefonare a una madre in apprensione parlando in fretta e furia ha tutt'altro sapore. È più vicino all'umanità di un - sì, qui tutto bene. Tu? - mentre nel frattempo si fa bricolage. Era la prima un'umanità che doveva faticare per ottenere quello che voleva. Una fatica corroborata dall'esclusività di spazio di certi mezzi. Si poteva telefonare solo lì, in piazza sotto il quarto portico a sinistra. Si poteva sentire musica solo lì, non mentre si rasettava la cameretta. Bisognava andare lì, oggi che invece queste sono azioni di contorno. Ci illudiamo di massimizzare i tempi, ma poi finiamo di essere ingoiati dagli stessi strumenti che il tempo dovrebbero lasciarcelo risparmiare. Si degenera così nel caos mentale, che è anzitutto un caos di intenti. Potrei fare questo, quest'altro e quell'altro ma poi si combina poco e niente. Meglio fare prima questo e poi quell'altro, non perché prima ci si affannava per gusto ad accordare i metronomi delle proprie vite, ma perché lo spazio -multiplo e promiscuo- lo obbligava. Così abbiamo smesso di collocare le azioni, di dare un nome alle cose, perché sono tutte ammassate. Un'accozzaglia, solo questo sarebbe il nome giusto. Il ritorno al passato non diventa più una sadica volontà di regredire, ma desiderio di estenderci dall'oppressione dell'anonimo. Credo che alla fine sia tutta una questione di sacralità, che si ricollega all'esclusività dell'inizio, che è la consapevolezza del qui ed ora. La religione ad esempio è sacra perché è un racconto di fatti esclusivi e di dottrine altrettanto tali. Ogni scienza potrebbe essere altrimenti. Non ci sono distrazioni. Se nel frattempo però si fa altro, se durante la processione non si ammira il miracolo, si finisce per dissipare l'importanza di ciascun ninnolo sull'accozzaglia. La macchina da scrivere perché scrive. La cabina telefonica perché telefona. Il juke-box perché si ascolta musica. Ogni cosa a suo posto. La vita perché il tempo, perché sacro, perché unica.

La Fiera del Vintage

Dallo spunto della recente "fiera del vintage" tenutasi a Battipaglia, è nato questo dossier sul "ritorno al passato"....

Col termine Vintage si è soliti riferirsi alle qualità e al valore di un oggetto. Il vocabolo deriva dal francese antico vint (venti) age (anni), inteso come prodotto almeno vent'anni prima. Nello stesso modo in cui alcuni vini, invecchiando, acquistano caratteristiche che li rendono più pregiati, anche gli oggetti e i prodotti dell'industria culturale acquisiscono maggior valore nel tempo.

Il termine vintage è stato poi utilizzato per identificare la qualità superiore degli oggetti considerati di "culto" per differenti ragioni. La fiera del vintage è un evento dedicato all'esposizione e all'acquisto di pezzi vintage di ogni genere, tenutosi a Battipaglia per la prima edizione nel settembre 2025 e organizzato dall'associazione Aps Il Gladiatore. L'iniziativa ha saputo attirare con i suoi numerosi stand appassionati e collezionisti, registrando un numero di 23mila visitatori nei primi giorni di fiera. Tramite un colloquio telefonico, il socio Mirko Signoriello ci ha raccontato qualche curiosità e le origini di questo evento. Mirko spiega che la fiera origina da una passione trasmessa a lui dai suoi genitori, che partecipavano ed allestivano stand ai mercatini, coinvolgendo anche lui. Assieme all'associazione ha deciso quindi di organizzare questo evento, una vera e propria chicca grazie alla varietà di merce esposta:



oggettistica d'epoca, vinili, abiti, videogiochi, libri, numismatica. Secondo Mirko il principio cardine della fiera e del vintage è il riutilizzo, cioè il concetto di dare una nuova vita a qualcosa che finirebbe accantonato, magari destinato a marcire in una soffitta o in un garage. La fiera, ci racconta, non ha attirato solo l'interesse dei visitatori, ma anche degli espositori. Questi, provenienti da zone oltre il salernitano come la Calabria o il napoletano, hanno colto l'occasione di un evento in una città numerosa come Battipaglia per esporre il proprio stand. Nella prima edizione, la fiera offriva 60 stand da poter visitare, mentre nella seconda, a

maggio 2026, una ventina in più. Crede inoltre che il vintage possa essere un ponte tra vecchie e nuove generazioni, ma la sfida vera e propria è quella di far immergere i giovani in quell'atmosfera di nostalgia tipica del vintage. La fiera può essere un'occasione per mostrare ai ragazzi mondi che non hanno mai conosciuto, come le vecchie sale giochi o la musica da ascoltare con i jukebox. Attualmente l'associazione è alla ricerca di un luogo chiuso per ospitare nuovamente la fiera, la cui prossima edizione potrebbe avere luogo tra marzo e aprile.

Aurora D'Angelo

La moda del..... "retrò"

Viviamo in un'epoca dominata dalla velocità, dalla tecnologia e dalla continua innovazione. Eppure, sempre più giovani sembrano guardare indietro, riscoprendo oggetti, abitudini e stili appartenenti al passato. Macchine fotografiche analogiche, vinili, telefoni "vecchio stile", abiti vintage, agende cartacee e persino giochi tradizionali tornano a occupare uno spazio nella loro quotidianità. Ma perché?

Una delle ragioni è il desiderio di rallentare. In una realtà fatta di notifiche, infiniti contenuti digitali e comunicazioni immediate, utilizzare un oggetto analogico significa recuperare un rapporto più concreto con il tempo. Scattare una fotografia con una macchina analogica, per esempio, richiede attesa e selezione: ogni immagine diventa più preziosa proprio perché non è immediatamente modificabile o sostituibile, bensì ci permette di fermarci e cogliere l'attimo. C'è poi una componente emotiva. Anche chi non ha vissuto direttamente gli anni Novanta o Duemila può provare nostalgia per quell'epoca attraverso i racconti dei genitori, i film e la musica che la rappresentano. È una sorta di "nostalgia per un tempo non vissuto", che permette ai giovani di costruire un legame con qualcosa che percepiscono come più autentico e personale.

Il ritorno al passato, però, non significa necessariamente rifiutare il presente. Al contrario, può essere un modo per scegliere consapevolmente cosa conservare. Tra innovazione e memoria, i giovani sembrano cercare un equilibrio: usare la tecnologia quando è utile, ma recuperare dal passato quegli oggetti e quei rituali capaci di restituire valore all'esperienza quotidiana.

Lucrezia Lauro

il periodico redatto dagli
allievi del



**Corso Biennale
di
Giornalismo
del Liceo Medi
di
Battipaglia**

La generazione "Z" e il vintage

La Generazione Z, cresciuta con uno smartphone in mano sin dall'infanzia, sta guidando un'inaspettata controtendenza: la riscoperta del mondo analogico. Non si tratta di un semplice vezzo vintage o di una moda passeggera, ma di una vera e propria reazione psicologica al sovraccarico cognitivo. Tra notifiche incessanti, feed infiniti e la stanchezza da "zoom fatigue", i giovanissimi sentono il bisogno di toccare con mano la realtà. Dalle agende cartacee ai libri stampati, l'oggetto fisico offre una tregua preziosa, un rifugio sicuro dove il tempo rallenta e le distrazioni digitali svaniscono.

Mentre le piattaforme di streaming offrono cataloghi sterminati con un singolo tap, il mercato dei vinili continua a registrare record di vendite, trainato proprio dai giovanissimi. Ascoltare un album in vinile è diventato un vero e proprio rituale di ascolto consapevole. Estrarre il disco dalla custodia, posizionarlo sul piatto, abbassare la puntina e guardare la copertina: ogni gesto richiede attenzione e trasforma la fruizione passiva della musica in un'esperienza multisensoriale e immersiva. Non si consuma più un brano di passaggio, si vive un'opera d'arte dall'inizio alla fine.

Roberta Chiara Candelaresi

La generazione "Z" e il "cartaceo"

Nonostante Google Calendar e le app di produttività avanzatissime, le librerie sono prese d'assalto da studenti e giovani professionisti in cerca di agende, quaderni rilegati a mano e penne stilografiche. La scrittura a mano non è solo uno strumento di organizzazione, ma un ancoraggio mentale. Scrivere su carta impegna il cervello in modo più profondo, riduce l'ansia da prestazione digitale e permette di riappropriarsi dei propri spazi interiori. Il Bullet Journal, in particolare, unisce creatività e organizzazione, diventando una tela personale lontana dagli algoritmi.

La psicologia contemporanea sta analizzando con attenzione il fenomeno del ritorno all'analogico, definendolo una forma di autodifesa digitale. Il sovraccarico di schermi altera la soglia dell'attenzione, aumenta lo stress e genera una costante sensazione di urgenza. Toccare materiali reali — la carta ruvida di un libro, il cartone di una copertina, la plastica rigida di una macchina fotografica — stimola i recettori sensoriali in modo radicato. Gli esperti confermano: la fisicità degli oggetti aiuta il cervello a fare ordine, offrendo una gratificazione lenta e duratura, opposta al circuito della dopamina rapida dei social media. Nel regno dell'istantaneità, dove ogni foto viene scattata, filtri-fissata e pubblicata nel giro di tre secondi, i giovani hanno scelto la via della pazienza. Le fotocamere compatte a rullino e le macchine usa e getta sono tornate a rubare la scena nei locali, ai festival e in viaggio. Il motivo del successo? La magia dell'attesa e il valore dell'errore. Sotto la spinta di un rullino da 24 o 36 posizioni, ogni scatto torna a contare davvero. Non ci sono seconde possibilità, né tasti cancella: c'è solo l'imperfezione autentica di un ricordo impressa sulla pellicola, da scoprire solo dopo lo sviluppo.

Roberta Chiara Candelaresi

"Digital fatigue"



Smartphone, social network, lezioni online e messaggi sono ormai parte integrante della quotidianità dei giovani. A causa dell'uso continuo delle tecnologie fra i giovani sta prendendo sempre più piede il fenomeno della "digital fatigue", ovvero una sensazione di stanchezza e sovraccarico legata all'eccessiva esposizione agli strumenti digitali.

Trascorrere molte ore davanti a uno schermo può rendere più difficile mantenere la concentrazione e può favorire stress, irritabilità e difficoltà a staccare e rilassarsi. A questo si aggiunge la necessità di essere costantemente connessi: notifiche e messaggi creano l'impressione di dover essere sempre disponibili e aggiornati.

Il problema non riguarda necessariamente la tecnologia in sé, che offre grandi opportunità di studio, comunicazione e informazione, ma il modo in cui viene utilizzata. Per questo è importante imparare a stabilire dei limiti: fare pause regolari, dedicare tempo alle attività lontane dagli schermi e ritagliarsi momenti della giornata senza notifiche può aiutare a ristabilire un equilibrio.

La digital fatigue rappresenta quindi una delle sfide della vita digitale contemporanea. Imparare a usare la tecnologia in modo consapevole significa non rinunciare al mondo digitale, ma evitare che sia il digitale a controllare il nostro tempo e la nostra attenzione.

Lucrezia Lauro

"Passato" che passione !

La Generazione Z è spesso considerata la prima generazione completamente digitale, cresciuta con smartphone, social network e streaming. Eppure proprio i giovani nati tra la seconda metà degli anni Novanta e i primi anni Duemila mostrano un forte interesse per il passato. È un fenomeno curioso: una generazione proiettata verso il futuro sembra riscoprire mode, oggetti e culture di epoche precedenti.

Un esempio evidente è la musica. Su TikTok e sulle piattaforme di streaming sono tornate popolari canzoni degli anni Settanta, Ottanta, Novanta e Duemila. Brani pubblicati decenni fa vengono scoperti da adolescenti che spesso li conoscono attraverso brevi video e contenuti virali. Anche il vinile, dopo anni di declino, è tornato a essere acquistato: negli Stati Uniti le vendite hanno superato quelle dei CD nel 2023, secondo i dati della RIAA.

Il fenomeno riguarda anche la moda. Jeans larghi, scarpe da ginnastica, occhiali, maglie e accessori ispirati agli anni Novanta e ai primi anni Duemila sono diventati nuovamente popolari tra i più giovani. È tornata persino la tecnologia "vintage": fotocamere digitali compatte, lettori musicali e telefoni cellulari di vecchia generazione vengono ricercati per il loro valore estetico e per l'esperienza diversa da quella offerta dagli smartphone.

Questo ritorno al passato non significa necessariamente rifiutare la modernità. La Generazione Z utilizza strumenti digitali per recuperare e reinterpretare ciò che appartiene alle generazioni precedenti. Il passato diventa così un linguaggio contemporaneo: non viene semplicemente copiato, ma trasformato attraverso social, musica, moda e nuove forme di comunicazione.

Lucrezia Lauro

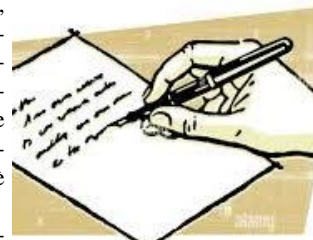
Caro amico, ti scrivo....

In un'epoca in cui bastano pochi secondi per inviare un messaggio dall'altra parte del mondo, scrivere una lettera può sembrare un gesto fuori dal tempo. Eppure, proprio la lentezza della comunicazione tradizionale sta tornando ad avere un valore particolare.

Un messaggio sul telefono è immediato, spesso breve e scritto di fretta. Una lettera, invece, richiede tempo: bisogna scegliere le parole, metterle nero su bianco, rileggere e aspettare. Anche l'attesa della risposta diventa parte della comunicazione. Non è più soltanto uno scambio di informazioni, ma un momento dedicato all'altra persona.

La riscoperta delle lettere può essere letta anche come una reazione alla velocità della vita digitale. Tra notifiche, chat e social network siamo continuamente raggiungibili e abituati a rispondere subito. La comunicazione lenta offre invece uno spazio di pausa, in cui pensieri ed emozioni possono essere espressi con maggiore attenzione.

Scrivere una lettera significa, inoltre, lasciare una traccia materiale. Un foglio può essere conservato, riletto dopo anni e acquistare nuovi significati. Una lettera racconta non solo ciò che è stato detto, ma anche il momento in cui è stata scritta.



Forse, quindi, il ritorno alla carta non è un rifiuto della tecnologia, ma un modo per riscoprire il valore del tempo. In un mondo che ci invita a comunicare sempre più velocemente, scegliere di aspettare può diventare un modo per comunicare meglio.

Lucrezia Lauro

Ritorno al vinile



Per la prima volta in oltre un decennio, il CD cresce più del vinile negli Stati Uniti. Infatti, nei primi sei mesi del 2026 le vendite di CD sono cresciute del 16%, totalizzando 16,3 milioni di copie vendute. Il vinile, invece, si è fermato a un +2,4%, pur

continuando a registrare investimenti e sviluppi record. Ma l'elemento sorprendente è che, in molti casi, manca un supporto per ascoltarlo. Infatti, il report Midyear 2026 di Luminate afferma che "il CD è stato ricontestualizzato da formato audio funzionale a collezionabile accessibile"; d'altra parte, si è verificata la stessa dinamica con il "boom" delle vendite del vinile. La rinascita dei CD sembra andare verso la stessa direzione: dopo anni di crescita, nel 2025 i vinili avevano superato il miliardo di dollari di fatturato. Stando ai dati FIMI, nel nostro Paese il CD non ha ancora superato il vinile. Nel primo semestre 2025 l'intero settore discografico è cresciuto del 10% rispetto all'anno precedente, con il vinile all'11% delle vendite totali e il CD fermo al 6%, ma aumenta circa del 4,7% ogni anno. Se il fenomeno avrà ancora più influenza di quella attuale, il CD potrà arrivare allo stesso livello del vinile anche in Italia; però, le probabilità che questo lo superi restano piuttosto basse.

Alice Spampinato

Mercato dell'usato



I mercatini dell'usato hanno riconquistato l'attenzione di giovani e adulti: nel 2024, infatti, il 63% della popolazione ha comprato o venduto oggetti di seconda mano e il guadagno ammonta a 27 miliardi di euro. La loro principale attrattiva è la disponibilità di pezzi unici, ovviamente mancante nelle aziende di fast fashion dove dominano le tendenze del momento. Acquistare un capo usato non comporta solo un risparmio economico per le persone che, spinte dall'inflazione, desiderano trovare oggetti di qualità a prezzi più accessibili; ma contribuisce anche a sostenere l'ambiente, dando una nuova vita ad articoli usati o addirittura nuovi. Questa filosofia commerciale ha trovato spazio anche nel mondo digitale: negli ultimi decenni sono nate molte piattaforme online come 'Subito.it', il sito n.1 in Italia per comprare e vendere in rete. Per ora, i mercatini 'fisici' vengono apprezzati più di quelli virtuali. Ma ecco il paradosso del mercato: le aziende stanno trasformando il rinnovato interesse per l'analogico in un prodotto del capitalismo digitale; i marchi cercano di unire l'estetica retrò alle esigenze moderne nei loro prodotti per attirare i nostalgici del vecchio stile. A questo punto, però, il ritorno al passato si presenta come l'ennesima dimostrazione di quanto sia difficile sfuggire alle logiche del consumo. Riuscire a recuperare l'unicità, il riuso e l'autenticità di quel passato è la vera sfida.

Alice Spampinato

Atari 2600

Se esiste una macchina che ha plasmato l'immaginario del videogioco domestico, quella è l'Atari 2600. Lanciata nel 1977 con le sue iconiche finiture in finto legno e un joystick a pulsante unico, questa console ha trasformato il soggiorno di casa nel punto d'incontro tra tecnologia e intrattenimento. La sua vera rivoluzione non è stata solo la potenza hardware, ma l'introduzione delle cartucce intercambiabili, che permisero di svincolare l'hardware da un singolo gioco integrato e di fondare il concetto moderno di libreria di titoli. Con solo 128 byte di RAM e un processore portato al limite, programmatori geniali riuscirono a portarvi successi da sala giochi del calibro di Space Invaders e Pac-Man, rendendo il marchio Atari un vero e proprio sinonimo di videogioco per un'intera generazione. Tuttavia, la sua storia è legata anche al celebre e drastico crash del settore del 1983, causato da una saturazione di titoli di scarsa qualità. Nonostante quella crisi, l'Atari 2600 resta la colonna portante dell'industria videoludica: una leggenda di plastica e circuiti che ha dimostrato al mondo intero come un semplice pixel colorato, guidato da una leva, potesse accendere la fantasia di milioni di persone.

Francesco Bacco

Cambiata l'anima dei videogiochi

C'era un tempo in cui giocare richiedeva un gesto quasi rituale: inserire una cartuccia nello slot e premere Power. Senza caricamenti o aggiornamenti, il gioco era pronto. Oggi i titoli Tripla A offrono fotorealismo, mappe sterminate e sceneggiature da kolossal, ma il fascino del retrogaming rimane più vivo che mai.

Più che semplice nostalgia, la differenza profonda sta nella filosofia d'uso. Le console del passato puntavano sull'immediato Plug & Play: nessun firmware da aggiornare o connessione obbligatoria. Oggi avviare un titolo significa gestire installazioni da centinaia di gigabyte, download di patch e server dedicati. I vincoli tecnici di un tempo costringevano inoltre gli sviluppatori a concentrarsi su gameplay reattivi ed essenziali, dove l'abilità del giocatore e una difficoltà elevata compensavano la durata ridotta dei titoli. Al contrario, i moderni giochi Tripla A puntano sull'immersione totale con narrazioni cinematografiche e mondi aperti, spesso però legati a modelli live-service e microtransazioni che frammentano l'esperienza originale. Anche il concetto di proprietà è cambiato radicalmente: dalle cartucce con copertine e manuali illustrati si è passati a licenze digitali dipendenti dalla vita dei server. Le produzioni odierne sono opere ingegneristiche straordinarie, ma le console e i giochi vintage mantengono intatta la propria magia, ricordandoci come la vera essenza di un videogioco risieda nella creatività pura nata dai limiti tecnici.



intatta la propria magia, ricordandoci come la vera essenza di un videogioco risieda nella

creatività pura nata dai limiti tecnici.

Francesco Bacco

Il Rock non muore mai

È davvero così? Nato dal rock and roll statunitense e influenzato dal blues elettrico, dal jazz e dalla musica classica, il rock continua ancora oggi a trasformarsi. Esso si colloca tra i generi più ascoltati più ascoltati in Italia: secondo i dati di mercato FIMI, essa raccoglie circa il 28,8% delle preferenze complessive di ascolto. Infatti, anche se la nostra epoca è fortemente digitalizzata, molti giovani sembrano ricercare una musica grezza, imperfetta e originale. Sulla scia di questo sentimento collettivo, alcuni artisti pop, come Olivia Rodrigo e Sombra, hanno reinterpretato nei loro ultimi singoli alcuni tratti distintivi del rock: il sintetizzatore viene quasi del tutto accantonato, mentre la chitarra elettrica, il basso e la batteria giocano di nuovo un ruolo da protagonisti. Parallelamente, le nuove generazioni stanno riscoprendo alcune delle band più celebri del secolo scorso. Ad esempio, negli ultimi dodici mesi i Queen hanno totalizzato circa 1,86 miliardi di ascoltatori su Youtube in Paesi come l'Italia, il Messico e il Regno Unito, seguiti dai Beatles e i Nirvana. Proprio questi ultimi sono tra i principali esponenti del 'rock alternativo', che ha dato il via a una serie di sperimentazioni del genere tradizionale, come emo e post-punk. Il rock non è rimasto uguale a sé stesso: è sopravvissuto perché ha saputo cambiare. Ogni generazione ne ha riscritto i suoni secondo le proprie esigenze, dimostrando che il rock non muore mai proprio perché non smette mai di evolversi.

Alice Spampinato

La vera storia dei Arcade anni '80



Negli anni '80 e '90, prima che i multiplayer online e le chat vocali prendessero il sopravvento, il vero ritrovo dei gamer era un luogo buio, pieno di neon e rumorosissimo: la sala giochi.

La socialità dell'epoca aveva regole chiarissime. Per dire "tocca a me" non si mandava un invito in lobby, ma si appoggiava la moneta direttamente sul vetro del gioco. Chi era forte lo dimostrava stampando le proprie tre lettere in cima alla classifica degli High Score, mentre tutti gli altri stavano dietro a guardare e a fare il tifo.

Ma la vera chicca era il game design: spietato. I dev non volevano farti rilassare, volevano letteralmente prosciugarti la paghetta. I giochi erano tarati su una difficoltà assurda, con boss imbattibili e Game Over dietro l'angolo pensati per una sola cosa: farti infilare un altro gettone e riprovarci.

Oggi abbiamo grafiche pazzesche e comodità assurde sul divano, ma l'energia di quelle stanze piene di pulsanti sgranati e sfide a colpi di monete resta un'esperienza unica che ha segnato per sempre la cultura pop.

Francesco Bacco

Semplicità del "vintage"

Con l'evolversi della tecnologia e con l'abbandono progressivo dell'analogico, oggi più che mai si avverte nostalgia per la semplicità degli oggetti 'vintage'. Ma cos'è la nostalgia? È un'emozione complessa che abbraccia tristezza, rimpianto e gioia; essa consiste nella rievocazione di esperienze vissute tanto tempo prima e nel desiderio di riconquistarle. Il termine "nostalgia" deriva dall'unione di due parole del greco antico: "nostos", ovvero 'ritorno a casa', e "algos", cioè "dolore". In realtà, questa parola è stata coniata nel Seicento dal medico svizzero Johannes Hofer per descrivere le sofferenze dei mercenari svizzeri costretti a servire in eserciti stranieri, lontani dai loro monti e dalle valli native. Ma perché si è nostalgici?

L'uomo è un essere abitudinario, perciò, quando si trova di fronte a cambiamenti, stress e ritmi frenetici dimostra un'innata resistenza. Questo atteggiamento si traduce soprattutto in un forte attaccamento emotivo a situazioni che lo rendevano felice e sereno. Ma ciò non esclude la naturale propensione a idealizzare quel passato: non è detto che i momenti trascorsi fossero nettamente migliori rispetto a quelli presenti, ma essendo già stati vissuti sembrano più prevedibili e sicuri.

Allo stesso modo, non si sente la mancanza degli oggetti del passato, come vinili, CD, agendine, cuffiette con il filo e macchine fotografiche a pellicola perché funzionano meglio rispetto a quelli di ultima generazione, ma perché, usandoli, si ha la sensazione di fermare il tempo e di trovarsi un rifugio dalla fretta della quotidianità.

Alice Spampinato

Ritorno alla “macchina olivetti”



Oggi per scrivere qualsiasi forma di comunicazione, che sia un semplice messaggio, o magari un'email, o magari un articolo di giornale come questo, siamo

soliti digitare su una tastiera che poco ha a che fare con le vecchie macchine da scrivere, ma nel 2026 c'è ancora qualcuno in grado di apprezzarle. È il caso del britannico James Cook, artista che colleziona vecchie macchine da scrivere per creare con milioni di battute i suoi capolavori. Uno dei più recenti ritrae il Centre Court del Wimbledon, famoso torneo di tennis. Per gli spalti affollati e le strutture, Cook ha utilizzato il classico inchiostro nero, scegliendo invece di utilizzare l'inchiostro verde per il campo. Curata minuziosamente nei dettagli, l'opera presenta a bordo campo anche un ritratto dello stesso artista accompagnato da una macchina da scrivere. Il processo di creazione per le sue opere può anche arrivare a richiedere mesi di lavoro, soprattutto nei casi dei paesaggi, tutto sempre frutto di combinazioni visive di caratteri. Interessante è anche una sua opera dal carattere ironico, ritraente una boccetta di profumo con il gioco di parole “Elons Musk”.

Aurora D'Angelo

Le minifotocamere



Perché sono ritornate di moda le vecchie mini fotocamere vintage? Ammettiamolo: l'imperfezione rende tutto più bello.

Quando viviamo un momento e sentiamo quel bisogno di doverlo immortalare... perché le foto a volte sono la cura alla nostalgia. Andando avanti però, l'intelligenza artificiale e anche la qualità, rendono le foto troppo “perfette” nonostante

siano esteticamente belle, non rendono il momento, perché quello di cui abbiamo bisogno a volte sono proprio delle foto mosse, luci e colori soffusi, inoltre ci obbliga a volte a “rallentare”.

A maggior ragione se sono fotocamere con un tot di scatti, e questo ci fa davvero capire qual è davvero il momento che vorremmo immortalare senza la necessità di dover fotografare o riprendere sempre tutto,

Perché il ritorno della fotografia vintage non è solo una moda estetica ma è un modo di vivere diverso, più emotivo... non come i telefoni che se non ci piace la possiamo eliminare, anzi, anche se non ci piace, è proprio questo a rendere il momento più unico.

Capone Antonella

Pokemon - nostalgia

Dire cosa sia Pokèmon è difficile da spiegare, dire in quanti lo conoscano non lo è affatto. Nato nei primi anni 90' dalla geniale mente di Satoshi Tajiri, questo franchise è diventato progressivamente un vero e proprio fenomeno culturale, in grado di unire adulti e ragazzi. Il nome Pokèmon è un'abbreviazione dell'espressione Pocket Monsters, in giapponese Poketto Monsuta, ovvero “mostriciattoli tascabili”, che fa riferimento alle fattezze delle interessanti creature. Tra videogiochi, carte collezionabili, film e anime, la creazione di Tajiri si è mostrata capace di adattarsi allo scorrere del tempo, presentandosi come fenomeno in fieri, pronto ad accogliere nuove generazioni di interessati,



senza lasciare indietro le vecchie. A far sorridere molti online, è un meme riguardante l'età di Ash Ketchum, protagonista dell'anime, che ha 10 anni da circa 30 anni. La genialità dietro

questo mondo di piccole e irruente creature, sta nel provocare un effetto di nostalgia pur introducendo nuovi fattori. Un esempio pratico sono le console: la saga videoludica è andata al passo con le console, e ad oggi offre sia la possibilità di giocare sulla nuovissima Switch 2, sia sullo storico Gameboy Color. Ciò permette chiaramente di far conoscere ai giovani anche i modelli ormai vintage di console, ma anche ai fan più vecchi della serie di conoscere meglio le tecnologie del presente, usate da noi ragazzi. Inoltre, i giochi presentano sia elementi facilmente apprezzabili dai giovani, come una storia d'avventura lineare in una realtà interattiva e colorata, sia elementi per giocatori adulti ed esperti, come un sistema RPG matematico e strategico. Le collezioni di carte, anche di pezzi ricercati e fuori stampa, sono diventate attività che i genitori o gli zii, bambini ieri, hanno condiviso oggi con i bambini nelle proprie famiglie. Pokèmon è quindi un perfetto esempio di quel vintage che non passa mai di moda, ma anzi muta nel tempo, preservando la sua natura originaria.

Aurora D'Angelo

Ritorno al “diario”

Inizia la scuola e il ministro dell'istruzione si fa sentire, a parlare è proprio Valditara che vieta di scrivere i compiti sul registro elettronico in orari al di fuori di quello scolastico, e soprattutto invita gli studenti a scrivere l'assegno sul diario cartaceo. Sembrerà banale ma non lo è, perché ormai quasi nessuno più usa i diari non solo alle superiori, ma anche alle medie, e sarà per le elementari... il diario non è solo uno strumento per scrivere avvisi, assegni o altro, è un modo anche per dare spazio a sé stessi e alla propria creatività. Basterebbe pensare a quando anni fa si decoravano con sticker, firme di amici, immagini di personaggi famosi ecc... si scrivono pensieri, messaggi al compagno di banco quando non si può parlare ad alta voce, quindi perché non guardiamo oltre ciò che dice Valditara? Come sarebbe se tornassimo davvero a usare i diari? È forse vero che daremmo di nuovo spazio alla creatività o non sarà più così perché ormai le cose sono cambiate e sono destinate a evolversi ancora di più? Chissà...

Capone Antonella

Digitale c/cartaceo

Il digitale ha sostituito il cartaceo? Per quanto riguarda il campo della lettura, il libro cartaceo viene ancora preferito dal 71,5 % dei lettori in Italia. Pare che scrivere in digitale, invece, sia sempre più allettante per la praticità e la velocità che offre. Eppure, dalla scrittura su carta si possono trarre dei benefici interessanti, tra cui l'elaborazione delle informazioni e delle emozioni. Quest'ultimo aspetto interessa la ‘paper therapy’, che letteralmente significa ‘terapia della carta’. Essa consiste in una serie di tecniche che usano la carta come mezzo espressivo e riflessivo: da un lato, la scrittura attiva la corteccia prefrontale (la parte del cervello legata al ragionamento e alla regolazione emotiva); dall'altro, permette di esprimere gli stati d'animo in modo sicuro e di ridurre lo stress. Le principali pratiche sono quattro: il ‘journaling’, ovvero la scrittura di un diario che può avvenire di getto o seguendo alcune domande; il ‘bullet journal’, un pianificatore di attività giornaliera, settimanali e/o mensili; lo scrapbooking, cioè la creazione di un album con ritagli, foto, cartoline e decorazioni di vario genere, come etichette, francobolli e biglietti. Infine, il diario della gratitudine, dove si appuntano generalmente tre cose per cui si è grati per affrontare con maggiore positività le proprie giornate. Quindi, se lo schermo ci offre rapidità ed efficienza, la carta ci restituisce uno spazio di riflessione che richiede lentezza, pazienza e attenzione.

Alice Spampinato

Fromm e il “ritorno al passato”

Perché ci piace tornare al passato? Lo psicologo Eric Fromm ci dà una risposta. Non viene visto solo come una questione di “estetica” ma come un sintomo della fuga della libertà e del bisogno di sicurezza emotiva, tipica dell'uomo moderno. Per superare un vuoto angosciante, l'uomo adotta il conformismo in cui si veste, pensa e agisce come gli altri per farsi accettare.

In modo che, recuperando mode del passato l'individuo venga rassicurato poiché gli è stata già etichettata un'identità senza lo sforzo di doverne creare una autonoma. L'uomo crede di avere una libertà ma in verità ne ha paura perché lo portano a prendere delle decisioni e quindi anche dei rischi...

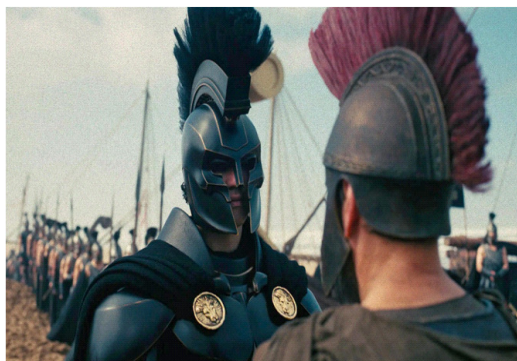
l'uomo è un “eterno poppante” che cerca di colmare un profondo vuoto interiore come tutti noi che nel 2026 cerchiamo di vestirci come nelle mode che dicono “passate” ma che in realtà non lo sono mai state. Sicuramente c'è anche di mezzo il fattore di gusti personali, ma ciò non toglie che fin troppe persone cercano di farsi accettare per quello che non sono...

Capone Antonella

**ISCRIVITI AL
CORSO BIENNALE DI GIORNALISMO del Liceo MEDI
scopri “l'inviato speciale”
che è in te**

recensioni

L' ODISSEA



Un' Odissea differente dall' originale, ma molto gradita dai fan del poema

Il film di Christopher Nolan, uscito nelle sale il 16 luglio 2026 con Matt Damon nei panni di Ulisse e Charlize Theron in quelli di Calipso, non è una semplice trasposizione del poema omerico, ma un'operazione di riscrittura mirata, che seleziona, comprime e fonde episodi per servire una visione tematica precisa.

Nolan infatti ha rischiato molto fondendo Calipso e i Lotofagi: nel poema sono due tappe distinte, dai Lotofagi abbiamo una tentazione collettiva e chimica, con Calipso abbiamo una prigionia sentimentale priva di sostanze alteranti.

Nolan elimina la tappa autonoma dei Lotofagi, difficile da giustificare in un film già di 172 minuti, e ne trasferisce la funzione dentro Ogigia: è Calipso stessa a offuscare i ricordi di Ulisse col fiore di loto. Ogigia diventa così l'unica zona d'ombra psicologica, rafforzando il tema centrale: il conflitto tra illusione artificiale e scelta consapevole del ritorno.

Il prezzo è una sfumatura persa: nel poema Ulisse resiste a Calipso senza essere "drogato", atto di volontà pura; nel film resta l'ambiguità tra scelta e cedimento chimico. Non è un'infedeltà isolata ma un metodo: anche con Circe, Ulisse resta fedele a Penelope, e l'incontro con Polifemo perde elementi cardine come lo stratagemma di "Nessuno", modifica che pare più un taglio narrativo che tematico. Emerge una tensione tra tre livelli: il poema, il mito che lo circonda, e la resa cinematografica, che risponde a logiche di ritmo e leggibilità.

La fusione Calipso-Loto è il caso in cui questa scelta paga di più, trasformando due episodi minori in un unico snodo emotivo, coerente con la sua ossessione per tempo, memoria e prezzo della conoscenza.

Francesco Bacco

Penna e calamaio

In un mondo in cui quasi tutto passa attraverso uno schermo, la scrittura a mano sta lentamente tornando a occupare un posto nella quotidianità, soprattutto tra i più giovani. Agenda, quaderno, penna e taccuino, strumenti che sembravano destinati a essere sostituiti da smartphone e applicazioni digitali, vengono oggi riscoperti come oggetti capaci di offrire qualcosa che la tecnologia non sempre riesce a restituire: tempo, concentrazione e un rapporto più personale con le proprie attività.

Scrivere a mano significa, prima di tutto, rallentare. Annotare un appuntamento su un'agenda cartacea, fare una lista di cose da ricordare o riempire le pagine di un diario sono gesti semplici che richiedono una partecipazione più consapevole. A differenza di una notifica o di un promemoria digitale, la scrittura manuale lascia una traccia fisica e personale.

Serie: Harry Potter



Harry Potter è stato uno dei franchise che ha cresciuto noi della generazione Z assieme ai millennials, diventando un cult grazie alla saga cinematografica partita negli anni 2000, diretta da Chris Columbus. Harry Potter però è nata come saga letteraria, che è stata capace poi di trasformare la vita di un'autrice come tante, J.K. Rowling, ad oggi coinvolta in una controversia. Quello che ha fatto storcere il naso, è stata la polemica legata alle sue affermazioni sulla comunità trans: a quanto pare, nel Wizarding World non c'è alcun spazio per le donne trans. L'inevitabile, quando un autore di questa fama prende posizioni poco piacevoli su temi così delicati, è che il suo franchise dal grande successo ne risenta. Dalle affermazioni della Rowling hanno preferito prendere le distanze anche membri del cast storico, come ad esempio Emma Watson, interprete della brillante Hermione Granger. Ad alimentare il processo di boicottaggio contro la Rowling è stato l'annuncio di una serie remake del nostro maghetto preferito, targata HBO e programmata per sette stagioni, una per ogni libro. Molti si sono chiesti...era davvero necessario? Abbiamo davvero bisogno di una nuova interpretazione di una saga che ha a malapena 20 anni? L'ultimo film, I doni della morte parte 2, è uscito nelle sale solo nel 2011. La caratteristica principale della serie sarà quella di seguire quasi pedissequamente i libri, mostrandoci quindi una versione più fedele. La serie servirà ad attirare in particolare la generazione alfa, nati dal 2011 in poi, al mondo di Harry Potter. Una volta vista la serie, sicuramente apprezzeranno i film, e su questo tutti d'accordo, ma i libri? Forse ciò che affascinava dei film, che poi spingeva effettivamente a comprare i libri, se non li si avevano già letti, erano le numerose ma accettabili differenze. Che questa serie, di cui la Rowling è produttrice esecutiva, serva anche a ripulire l'immagine dell'autrice? **Aurora D'Angelo**

La grafia, le cancellature, i colori e persino le imperfezioni trasformano una semplice pagina in qualcosa di unico e di irripetibile.

C'è inoltre il desiderio di recuperare uno spazio lontano dalla continua connessione. Lo smartphone concentra comunicazione, intrattenimento, lavoro e socialità; la carta, invece, può diventare uno spazio privato, nel quale organizzare i pensieri senza notifiche o distrazioni.

L'agenda cartacea, quindi, non rappresenta necessariamente un rifiuto della tecnologia. Può essere piuttosto una scelta complementare: utilizzare il digitale per la velocità e la connessione, e la carta per la memoria, l'organizzazione e la riflessione. In questo ritorno a un gesto antico emerge così una nuova esigenza contemporanea: riconquistare il proprio tempo, una pagina alla volta.

Lucrezia Lauro

Senza sangue...

Penso sia cristiano perdonare chi si sarebbe dovuto vendicare. Perché scegliere l'altra parte della vendetta è già esso stesso un atto d'amore. Il perdono è nel mezzo, che scivola da un lato all'altro del confine. Un gesto, che inverte la rotta. In questo caso, in questo libro le vesti una donna che scivolano giù nella semibuia stanza di un motel. Giù oltre l'orrore salvifico e impunito. Nina si chiama la donna. Nel letto con lei giace un uomo di nome Tito che trent'anni prima avrebbe potuto ucciderla. Trent'anni dopo il cerchio si chiude. Trent'anni prima Tito e i suoi uomini uccisero il padre di Nina.

Trent'anni dopo quegli uomini sono tutti morti tranne Tito. La via è limpidissima, l'opera deve essere completata. Ma Tito trent'anni prima l'aveva salvata, bastava un clic sul revolver e poi un boom e questa storia sarebbe finita già da un pezzo. Si trovavano lì dopo i grovigli sconnessi delle loro vite ora per una seconda volta intersecati, ora per dirsi grazie.

Perché com'è inciso nelle ultime battute del libro chi ci ha salvato una volta può farlo per sempre. Strana perversione rincorrere qualcuno per trent'anni per dirgli solamente grazie. Nina però vuole anche riallacciare un nodo mollato. Perché quegli occhi che potevano uccidere e non l'hanno fatto mica si dimenticano. Sono il primo istante di una nuova vita, da quel momento in poi si vorrebbe un mondo, una religione, fondata su quegli occhi. Si vive cercandoli nelle somiglianze, si potrebbe vivere tutto il resto del tempo a fissarli. Sono strumento di devozione ormai.

Un grazie non è abbastanza. Perché si possono fare gradi giri e rigiri su noi stessi ma i gesti e i pensieri si appigliano e si diramano su tre o quattro fatti fatali che ci sono accaduti. Poi da lì si aprono nuovi varchi. Si passa una vita intera a rispondere, a provare a metterci un punto. Si finisce spesso con il ritornarci come in questi casi ma a volte la poesia sta nell'evitare di sforzarsi a chiedere perché siano accaduti.

E la bravura invece nella capacità di continuare a vivere come se quei fatti siano stati magia. Il libro si chiude nel buio con la luce che si spegne dopo la notte d'amore. Le teste ai due lati opposti del letto. A me che amo la magia e l'insensatezza delle cose disfatte piacerebbe che quella notte sia finita senza sangue. Lascio ai cinici vendicatori l'altra strada. Alle cicale e ai lemuri che hanno assistito il verdetto.

Pasquale Manzo



S...PIFFERO al premio "SELE d'ORO"

Altro riconoscimento per la redazione di S...piffero! Il giorno 9 settembre 2026 abbiamo partecipato alla premiazione Sele d'oro che si è tenuta a Oliveto Citra, per il nostro dossier sul pluralismo religioso.

Il premio Sele D'oro è nato nel 1980 come "riscatto sociale" in quanto ha l'obiettivo di raccontare un Sud (ma non solo) che innova, resiste e costruisce il proprio futuro.

Durante il Premio è stata presentato il nostro lavoro giornalistico, un nostro prodotto multimediale, un podcast intitolato "La democrazia bendata", frutto di un lavoro svolto all'interno del progetto annuale Intercultura svolto in sinergia con l'Associazione Mediterranea Civitas e il Dipartimento di Scienze Politiche dell'università di Salerno. Si tratta, in breve, di una intervista, registrata qualche mese prima nella biblioteca del nostro Liceo, in cui i due protagonisti principali sono una giornalista, e la democrazia personificata.

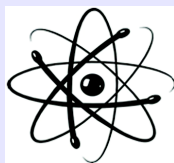
La nostra democrazia personificata è bendata perché rappresenta la cecità di coloro che hanno paura di vedere e accettare le differenze, rappresentando così l'ignoranza che può ostacolare l'accettazione delle diversità.

Il nostro lavoro vuole lasciare una speranza: chissà, forse un giorno i suoi occhi potranno essere visibili, perché la democrazia è (e deve essere) libertà.

Capone Antonella



La rappresentanza della redazione di SPIFFERO al premio "SELE d'ORO" di Oliveto Citra



L'ANGOLO della SCIENZA



Il "BIOPIC" cinematografico

Freddie Mercury, Bob Dylan e Michael Jackson: questi sono solo alcuni dei grandi artisti musicali del secolo scorso che, attraverso i biopic a loro dedicati, continuano a riempire le sale cinematografiche. Il termine "biopic", abbreviazione di 'biographical picture', indica un film che racconta la vita di una persona realmente esistita. Ma spesso realtà e finzione si fondono: fatti e personaggi reali vengono selezionati, condensati e talvolta romanziati per costruire una narrazione coinvolgente. Il biopic musicale sembra vivere una particolare fortuna. Lo confermano i numeri: 'Bohemian Rhapsody' (2018) ha incassato oltre 910 milioni di dollari nel mondo, mentre 'A Complete Unknown' (2024) ha superato i 180 milioni nel 2024. A segnare un nuovo record è stato il recentissimo 'Michael', dedicato al re del pop che ha oltrepassato il miliardo di dollari, diventando il biopic di maggior successo della storia. Dopo il rilascio di un biopic, possono tornare in voga anche lo stile e gli oggetti dell'epoca raccontata: per esempio, 'A Complete Unknown' ha riportato l'attenzione sull'estetica degli anni Sessanta, come jeans, giacche in suede, stivali e scarpe. Eppure, non mancano le critiche. Il regista Quentin Tarantino, ad esempio, considera i biopic come 'grandi scuse per gli attori di vincere gli Oscar'. Questa provocazione solleva anche un'altra questione: quanto deve essere fedele un film che pretende di raccontare una persona realmente esistita? Un biopic non è un documentario, quindi non è obbligato a riportare una storia esattamente per quella che è stata perché la reinterpreta. Diventando un ponte tra passato e presente, le nuove generazioni possono incontrare artisti che non hanno mai visto esibirsi e riscoprirne la musica. Il paradosso è che, nel riportare in vita un'icona, il biopic finisce per crearne una nuova versione destinata a essere ricordata in futuro.

Alice Spampinato

L'ultima invenzione dell'AI: con tale espressione si fa riferimento al concetto di superintelligenza artificiale descritto da filosofi come Nick Bostrom: l'IA sarebbe capace di auto-migliorarsi. Ciò diventerà l'ultima invenzione che l'umanità avrà mai bisogno di fare. "Se intendi invece le ultime novità tecnologiche concrete sviluppate dai laboratori di intelligenza artificiale nel 2026. Infatti le novità più recenti nel mondo dell'AI" sono modelli di ragionamento avanzato: Sistemi come quelli di ultima generazione (tra cui Claude Opus e le evoluzioni di OpenAI e Google Gemini) non si limitano a generare testo, ma pianificano e risolvono problemi complessi passo dopo passo. "• Agenti IA autonomi: Programmi capaci di agire in autonomia su computer e browser per svolgere compiti complessi per conto dell'utente (come prenotare, scrivere e testare interi codici software o gestire flussi di lavoro aziendali)." Compagni e IA emozionali: Sistemi sempre più integrati nella vita quotidiana capaci di offrire interazioni vocali ultra-naturali e supporto personalizzato. In tutto ciò qualche scienziato - addetto ai lavori - vede un "PERICOLO" per l'Umanità...e ci si chiede se non sia il caso di...fermarsi.

S...piffero

supplemento mensile de
La Nuova Graticola

a cura della redazione del Liceo
Classico-scientifico-linguistico
"E. MEDI"
di Battipaglia

Direttore:
Mirra Gerardo detto Dino

Professori Referenti:
D'Aiuto Massimiliano
Valeria Francese
Assunta Giordano

Stampato c/o GraficaLitos
Battipaglia
email: spiffero@micsa.net