



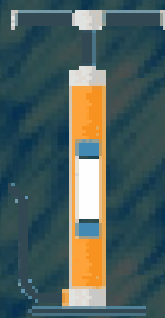
Informazioni generali:

SuperTux: È un videogioco a piattaforme bidimensionale, freeware, open source, libero e multiplatforma. Il gioco ricorda, per grafica e modalità di gioco, il ben noto Super Mario Bros., con la sostanziale differenza che il protagonista non è un idraulico bensì Tux, il pinguino del logo del kernel Linux.

Descrizione: Il giocatore dovrà guidare il pinguino (Tux), attraverso una terra ghiacciata chiamata Icy Island, nell'affrontare molteplici avventure in 26 differenti livelli, due mondi e isole aggiuntive, superando ostacoli mobili e combattendo contro 10 diversi nemici, durante un viaggio intrapreso per salvare la sua amata Penny, rapita dall'acerrimo nemico, Nottok. Il gioco, distribuito con licenza GNU GPL, è disponibile per piattaforme GNU/Linux, macOS e Microsoft Windows e prevede la possibilità di creare nuovi livelli attraverso un potente ed intuitivo editor, non presente però nella nuova versione. La versione corrente, la 0.6.1 (detta anche Milestone 2, la quale è una versione ancora in via di sviluppo) è stata pubblicata il 15 dicembre 2019. Nelle vecchie versioni, che precedevano la milestone 2, Tux aveva quattro vite a disposizione e qualche minuto di tempo, dopodiché doveva ri-iniziare tutti i livelli e moriva automaticamente, mentre nella versione nuova non si ha il tempo (tranne in alcuni livelli) e non ci sono vite. Con la versione 0.5.0 è stato incluso un editor che permette di creare livelli personalizzati (in precedenza andava scaricato a parte).

SuperTuxKart: È un videogioco, un simulatore di guida, open source e multiplatforma. È un software libero, programmato principalmente per il sistema operativo Linux, ma disponibile anche per Microsoft Windows, macOS e Android. Il gioco si ispira alle meccaniche di gioco di Mario Kart, un prodotto commerciale sviluppato da Nintendo. Storia. Tra aprile 2000 e marzo 2004, il programmatore Steve Baker e suo figlio Oliver crearono un semplice videogioco di corsa intitolato TuxKart, incentrato sulla figura del pinguino Tux, simbolo e mascotte del sistema operativo Linux. In seguito, il progetto TuxKart fu decretato come «Gioco del mese» dal sito Linux Game Tome. Questo portò numerosi programmatori a collaborare, causando però un disaccordo generale. Il gioco, che soffriva di numerosi errori di programmazione, fu abbandonato fino al 2005, quando Joerg Henrichs decise di riprenderne lo sviluppo. Il gioco fu rinominato SuperTuxKart. Il 28 ottobre 2017 ne viene annunciata una versione anche per Android.

*Clicca per maggiori informazioni su **SuperTux***





[Facoltativo] → | 🐼 Tux Paint 🐼 |: Tux Paint è un software multi piattaforma di disegno libero e gratuito, vincitore di numerosi premi, dedicato ai bambini dai 3 ai 12 anni (dalla scuola materna alla scuola secondaria di primo grado). Tux Paint è usato nelle scuole di tutto il mondo come attività di disegno al computer. Combina un'interfaccia facile da usare, effetti sonori divertenti e un simpatico personaggio animato che guida i bambini nell'uso del programma. Tux Paint è un software gratuito, Open Source, distribuito secondo i termini della licenza GNU General Public License. È sviluppato da volontari di tutto il mondo. Noi lavoriamo su questo programma come atto d'amore, con la speranza che tutti possano trovarlo utile e condividerlo con la famiglia e gli amici. Dato che Tux Paint (compresi altri software liberi) sono gratuiti e privi di limitazioni, le scuole possono usarlo oggi, senza dover attendere ordini o acquisti. Inoltre ai bambini viene presentato un foglio bianco e una grande varietà di strumenti per incoraggiarli ad esprimere la propria creatività (*Il software è stato considerato il migliore al mondo e ha ottenuto circa cinque stelle in tutto il globo nelle votazioni: |★★★★★|*).

* *Clicca per maggiori informazioni su **TuxPaint** (Consigliato per l'infanzia)*



**Clicca QUI per scaricare SuperTux
(Windows Only)**





Clicca QUI per il mirror alternativo



Sito ufficiale super tux kart



Clicca QUI per scaricare TuxPaint
(Facoltativo)



Clicca QUI per il mirror alternativo



Clicca qui per scaricare le mods



Linux e l'open source:

Introduzione: Linux è un sistema operativo, ovvero quell'insieme di programmi essenziali per far funzionare il computer e farci qualcosa di utile o divertente. È una alternativa a Windows e a MacOS, e può essere installato al loro posto (o insieme, sullo stesso computer).

Più in generale Linux è il primo rappresentante del software cosiddetto "libero" ("free-software", in inglese), ovvero quel software che viene distribuito con una licenza che ne permette non solo l'utilizzo da parte di chiunque ed in qualsiasi circostanza ma anche la modifica, la copia e l'analisi.

Versatilità: Linux è tipicamente usato come termine generico per indicare un sistema operativo con determinate qualità, nel concreto esistono le distribuzioni. Queste sono raccolte di software (software libero, si intende!) selezionato e predisposto per essere installato ed utilizzato nel modo più semplice possibile da parte degli utenti, fornendo una serie di strumenti essenziali per iniziare fin dall'inizio a usare il proprio PC nel pieno del potenziale.

Le distribuzioni Linux sono innumerevoli, ed ognuna si differenzia dall'altra per le scelte sul software installato di default, per le configurazioni iniziali, per essere maggiormente orientate alla facilità di utilizzo o all'ottimizzazione delle risorse del computer. Scegline una, e visita il sito per scaricare (gratuitamente e legalmente) il CD da masterizzare, provare, installare, e poi passare ad un amico!

Pressoché tutti i programmi installabili sono già tradotti in italiano, e per alcune di queste distribuzioni sono disponibili anche le versioni "live" che è possibile eseguire in modo temporaneo da un CD o da una chiavetta USB senza bisogno di installare nulla permanentemente sul proprio computer: provare per credere!

Ambiti differenti: Nel tempo il concetto di "software libero" ha contaminato svariati altri campi, ed è principio ispiratore di numerose iniziative analoghe: le Creative Commons sono licenze che applicano gli stessi meccanismi di riutilizzo e condivisione alle opere artistiche (musica, video, testi...), Wikipedia è l'enciclopedia online cui tutti possono partecipare e da cui tutti possono attingere contenuti, *OpenStreetMap* è la mappa fatta e costantemente arricchita dagli utenti e liberamente utilizzabile in ogni contesto...

Ci sono tanti modi per reclamare la propria libertà digitale, ma tutto dipende dalle tue scelte e dalla tua volontà.

Le distribuzioni: "Linux" è un termine tecnico che identifica il componente essenziale del sistema operativo (il "kernel"), e per estensione con "Linux" (o "GNU/Linux") si identificano tutti i sistemi operativi costruiti su di esso e cui sono aggiunti applicativi più o meno specifici per un determinato contesto, ambienti grafici più semplici oppure più performanti, ed una serie di componenti. Tali sfumature sono dette "distribuzioni" (o, in gergo, distro), e ne esistono a centinaia.

La Community: In Italia si trova una ricca e folta community di sostenitori, utenti, professionisti ed appassionati di Linux e del software libero, che ciascuno a modo proprio svolgono attività di divulgazione, informazione e supporto tecnico. Li si può trovare aggregati in "Linux User Group" (in breve, LUG), HackLab, associazioni no-profit e gruppi di varia natura.

*



Installazione: Installare Linux è più facile di quanto generalmente non si pensi, ma è bene conoscere alcuni termini ed alcune nozioni per ottenere il miglior risultato possibile ed essere in grado di comprendere la documentazione che si trova su Internet.

Per iniziare: È necessario scegliere la propria distribuzione; una volta scaricato il DVD installabile dal relativo sito della distribuzione, lo si può masterizzare o riversarlo su una chiavetta USB (per comodità, perché è più veloce, o perché il computer su cui si vuole installare non ha un lettore ottico); è possibile installare più sistemi operativi sullo stesso computer (ad esempio: Windows e Linux, o diverse distribuzioni Linux), e procedere con una nuova installazione preservando quelle esistenti. In tale configurazione, chiamata "dual-boot", all'avvio del PC sarà possibile selezionare il sistema da far avviare tra quelli presenti; è raccomandato effettuare un backup dei dati (documenti, foto, video...) ospitati sul computer prima di proseguire: l'installazione di un nuovo sistema operativo comporta la cancellazione di tutto ciò che si trova sul disco rigido, e anche se si procede con una installazione in dual-boot (preservando dunque l'ambiente ed i dati esistenti) può comunque capitare di perdere qualcosa se non si presta attenzione. Assicurati dunque di copiare tutto quello che non vuoi assolutamente perdere su un disco esterno, su un'altra chiavetta USB, su un altro computer o comunque altrove!; se incontri difficoltà, contatta il Linux Users Group più vicino a casa o consulta la documentazione specifica per la distribuzione che hai scelto.

Inserendo il DVD o la chiavetta USB bisogna far partire il computer (in gergo: "bootare", da "to boot", che in inglese sta appunto per "avviare") da tale supporto. A seconda di come è configurato il BIOS (il micro-programma contenuto nel computer che fa partire tutto il resto) essi potrebbero essere rilevati ed avviati automaticamente oppure potrebbe essere necessario premere un qualche tasto sulla tastiera durante la fase di accensione della macchina. Tale tasto varia da modello a modello, comunemente è ESC o F12, spesso viene mostrato nella rapida schermata di avvio vicino alla dicitura "Boot Options" o "Boot Menu".

Se parte il dispositivo giusto si dovrebbe vedere una schermata di avvio, e aspettando pochi secondi il sistema parte in modalità "live": l'intero ambiente è utilizzabile, ma le modifiche fatte alle configurazioni o ai files restano in RAM (la memoria volatile del computer) e vengono perse quando il computer viene spento o riavviato. Questa modalità è particolarmente comoda per provare empiricamente Linux, dare una occhiata alle applicazioni installate di default e

verificare che tutte le componenti hardware funzionino.

Terminato il giro di perlustrazione, si può cliccare sull'icona "Installa" presente sul desktop.

La prima cosa che viene chiesta è la lingua con la quale proseguire l'installazione, e che sarà pre-configurata come lingua sul sistema installato. Ovviamente nell'elenco si trova anche l'italiano! Selezionando una lingua diversa dall'inglese verranno successivamente scaricati da Internet i files delle traduzioni, che per ovvi motivi di spazio disponibile non si trovano tutte sul DVD di installazione.

Viene verificato che sul disco rigido ci sia abbastanza spazio per ospitare la nuova installazione, e che il computer sia connesso ad Internet onde poter scaricare i suddetti files delle traduzioni e gli ultimi aggiornamenti disponibili.

Indicativamente una installazione desktop di Linux occupa circa 5 gigabytes, ma è consigliato (ed in alcuni casi obbligatorio) averne almeno 10 liberi. In basso a destra, vicino alla data e all'icona del volume audio, si trova l'icona per la connessione: se il computer viene attaccato ad un cavo ethernet a sua volta connesso il sistema provvederà ad auto-configurarsi, altrimenti - se si vuole ad esempio usare una rete wireless - bisogna cliccare su di essa, selezionare la rete desiderata ed immettere l'eventuale password.

Il passaggio più delicato dell'operazione è quello del "partizionamento", ovvero la divisione dello spazio sul disco rigido in diverse aree che ospiteranno diversi contenuti o diversi sistemi operativi. Alcune distribuzioni offrono in questa fase dell'installazione delle opzioni per partizionare il disco in modo automatico, cancellando tutti i dati esistenti o installando preservando il sistema esistente; altre prevedono il partizionamento automatico solo per una installazione completa, ed occorre procedere manualmente alla suddivisione del disco se si vogliono conservare delle parti esistenti. Naturalmente è consigliabile lasciar fare automaticamente al sistema laddove possibile, in caso di dubbio è bene documentarsi più approfonditamente. Una volta confermato il nuovo partizionamento del disco, non sarà più possibile tornare indietro!

Mentre l'installer inizia a copiare sul disco rigido i files necessari per l'installazione, vengono chieste alcune informazioni aggiuntive come il proprio fuso orario e la configurazione della propria tastiera. Se all'inizio è stata scelta la lingua italiana è presumibile che a questo punto siano già stati selezionati il fuso orario di Roma e la tastiera italiana (che diversamente ad altri layout internazionali ha le lettere accentate).

Vengono a questo punto chiesti uno username ed una password del primo utente che verrà inizializzato, il quale spesso è quello ad avere permessi di amministrazione completi. Terminata l'installazione si potranno successivamente aggiungere altri utenti, ciascuno con la propria area riservata per i dati e con permessi diversi sul resto del sistema.

Non resta che aspettare ancora qualche minuto per il trasferimento completo dei files, il download delle traduzioni e degli aggiornamenti e la finalizzazione dell'installazione. Il processo completo dall'inizio alla fine raramente dura più di un'ora, più spesso mezz'ora, molto dipende ovviamente dalla velocità della connessione ad Internet.

Completata l'installazione il sistema proporrà di riavviare il computer per accedere al nuovo ambiente appena predisposto: non resta che far ripartire la macchina, togliere il DVD o la chiavetta USB usata all'inizio, e godersi il proprio nuovo Linux.



Linux per la scuola: La scuola è ad un bivio, scegli TU la strada=

[Costosi Gadgets/Monopolio culturale/Dipendenza tecnologica | Innovazione didattica/Libertà e creatività/Consapevolezza digitale].

Fornitori per la Scuola: Esistono tante applicazioni libere per la scuola, che possono essere installate ed usate autonomamente su un proprio server, ma non è sempre semplice gestirle da soli né tanto-meno trovare un referente tecnico che possa provvedere a installazione, hosting e manutenzione continuativa nel tempo. Per questo è stata allestita la pagina scuola.linux.it/fornitori, destinata ad aggregare le piccole e medie imprese in grado di offrire questo genere di servizi e cui rivolgersi in caso di necessità. Per godere di tutti i vantaggi del software libero (tutela dei dati, indipendenza dai fornitori, configurabilità e personalizzazione) potendo comunque contare su un supporto professionale. L'indice è aperto a tutte le realtà che vogliono essere elencate per farsi trovare più facilmente, dalle scuole ma non solo (enti di formazione, scuole private e analoghi).



Software Libero:

Il termine "software libero" (o "free-software", in inglese) identifica una ben specifica categoria di applicazioni software, caratterizzate dal fatto che la licenza d'uso con cui vengono distribuite (il "contratto" che descrive il rapporto dell'utente nei confronti dell'applicazione stessa e del suo autore) garantiscono sempre almeno quattro libertà fondamentali:

☞ Libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo.

☞ Libertà di studiare il programma e modificarlo.

☞ Libertà di ridistribuire copie del programma.

☞ Libertà di migliorare il programma e di distribuirne pubblicamente i miglioramenti.

Tali libertà concesse hanno un prerequisito implicito: chi adopera il software deve avere accesso al suo relativo codice sorgente, ovvero alle istruzioni - formalizzate secondo un linguaggio di programmazione, leggibile ed interpretabile da chiunque abbia qualche competenza in materia - che determinano l'esatto comportamento del programma. Dunque il "software libero" è qualcosa di diverso dal "software gratuito" (o "freeware", in inglese): la disponibilità del suo codice sorgente è la discriminante fondamentale. In generale, ciò che non è "software libero", e non garantisce dunque le suddette libertà all'utente, è detto "software proprietario" (indipendentemente che sia gratuito o a pagamento).

Il software proprietario è una scatola chiusa, e non è dato di sapere come funzione e cosa fa mentre è in esecuzione. Il software libero, essendo distribuito insieme al codice sorgente, può essere analizzato, revisionato, ma anche studiato e, alla bisogna, modificato.

Il software proprietario spesso viene rilasciato con il divieto a ridistribuirlo: solo chi lo ha prodotto ha diritto di darlo ad altri, o meglio di concederne ad altri la licenza di utilizzarlo. Viceversa chi entra in possesso di software libero può sempre a sua volta ridistribuirlo, dietro pagamento oppure gratuitamente, nella versione originale oppure con le sue modifiche, legalmente e nel pieno rispetto della legge.

Solo chi ha realizzato un software proprietario è in possesso del suo relativo codice sorgente, e può dunque modificarlo su richiesta (sempre che ne abbia l'intenzione, e fissando il prezzo che vuole essendo in posizione di monopolio assoluto). Un software libero invece può essere modificato da chiunque ne abbia le competenze, ed in mancanza di competenze ci si può rivolgere a chi offre il prezzo o le condizioni migliori per svolgere il lavoro.

Le risorse investite in un software proprietario, per estenderlo o per estenderne la sua conoscenza, vanno ad esclusivo appannaggio del suo autore, che ne detiene tutti i diritti di uso e ridistribuzione. Ciò che viene investito in un software libero (in termini di correzioni, migliorie, segnalazioni, documentazione, plugin e moduli aggiuntivi...) va invece a beneficio di tutti coloro che lo usano.

Tutti i prodotti software possono aver bisogno di assistenza, supporto e manutenzione, e questi servizi possono essere una spesa. Ma il software proprietario si acquista per licenza d'uso, la quale può essere revocata in modo arbitrario o avere una scadenza e deve dunque essere pagata più e più volte, solitamente a cadenza annuale, senza ottenerne alcun reale valore aggiunto.

Per l'istruzione: Il software libero è software distribuito con una licenza che ne permette l'utilizzo incondizionato, l'analisi del comportamento, la sua modifica, e la libera ridistribuzione. Per quanto questi possano apparire dettagli di carattere tecnico essi hanno un grosso impatto, ed ancor più in contesto scolastico:

☞ È lecito (ed anzi incoraggiato!) fornirne copie gratuite ai propri studenti affinché possano usare anche a casa i programmi visti in aula, per fare i compiti o per studiare. Succede ancora troppo spesso che qualche docente scelga, solitamente per abitudine, di adottare applicazioni didattiche proprietarie e a pagamento, e sfacciatamente ne faccia circolare copie pirata tra i propri studenti: dalla scuola ci si aspetterebbe un diverso approccio nei confronti del concetto di "legalità".

☞ Essendo analizzabile e modificabile può diventare esso stesso oggetto di studio e di discussione in classe. Il modello di sviluppo open-source, condiviso e collaborativo, può essere applicato come modello didattico vincente per la scuola del XXI secolo, e non necessariamente solo per il software.

☞ Le applicazioni che implementano servizi di condivisione, di files o di contenuti, possono essere installate localmente nella rete della scuola, del laboratorio o nella singola classe, anziché essere fruite via Internet. In questo modo anche le scuole che non hanno sufficiente connettività per gestire decine di classi con centinaia di studenti non devono rinunciare a tali utili strumenti.

☞ Non è dato sapere cosa fa una applicazione o un servizio chiuso e proprietario nei confronti delle informazioni che vengono lì caricate e gestite, e spesso le "condizioni d'uso" non sono (deliberatamente) molto chiare a tal proposito. Con un evidente impatto negativo nei confronti della privacy, tema estremamente delicato soprattutto quando si ha a che fare con dei minori.

Mi hanno detto che: *"i ragazzi devono imparare ad usare i programmi che si troveranno ad usare nel mondo del lavoro".*

A seconda del tipo di scuola in cui insegni, e considerando che molti dei tuoi studenti vorranno frequentare l'università prima di cercarsi un lavoro, passeranno ancora almeno 5 anni prima che qualcuno in un ufficio o in una agenzia gli dica quali programmi usare. Per non contare tutti gli anni che ancora passeranno prima che essi vadano in pensione. In tale lasso di tempo i programmi usati "nel mondo del lavoro" cambieranno ancora centinaia di volte. Windows 7 è completamente diverso da Windows 8, che è completamente diverso da Windows 10. Office 2003 è completamente diverso da Office 2010, che è completamente diverso da Office 365. Ogni release di Photoshop o di AutoCAD introduce differenze e modifiche. Il punto non è ammaestrare i ragazzi su una certa versione di un certo programma, ma abituarli ad adattarsi agli strumenti (informatici, ma non solo) che man mano si troveranno davanti nel corso della vita. Tanto vale iniziare a farlo usando soluzioni gratuite e liberamente accessibili!

"esistono pacchetti "educational" offerti dalle aziende per avere licenze a prezzo scontato, o addirittura gratuitamente". Le quali licenze dovranno poi essere profumatamente pagate non appena il tuo studente non sarà più studente. I pacchetti "educational" sono lo strumento con cui i produttori di software proprietario sfruttano la scuola come vettore promozionale e commerciale, preparando il proprio mercato per il futuro; essi non sono una opportunità per la scuola, ma per chi riesce

ad ottenere tale risultato facendolo pure passare per generoso gesto di altruismo. Per non parlare delle applicazioni inizialmente fornite gratuitamente che poi diventano a pagamento dopo qualche versione: i files con esse realizzati potranno essere aperti e consultati solo con quelle, e non potrai far altro che pagare (o rifare daccapo il tuo lavoro). "dopotutto, finché uso i programmi in classe con gli studenti, posso anche piratarli". Bel valore educativo! La pirateria software a scuola è una piaga molto più diffusa di quanto non si pensi, e non pochi sono i docenti che, un po per cattiva abitudine ed un po per scarsa deontologia, non si fanno scrupoli ad installare applicazioni pirata nei laboratori o, pure peggio, a distribuirle tra gli studenti. È evidente la gravità di tale atto, tanto più se perpetrato in un contesto come quello scolastico, preposto all'educazione non solo didattica, ma anche civile.

Clicca QUI per scaricare Secret Maryo **Chronicles (GPL)**



Ubuntu: Ubuntu come ci ricorda il World Forum of Civil Society Networks è una antica parola africana di umanità a favore della premura, della condivisione e dell'essere in armonia con tutto il creato.

Come ideale promuove la cooperazione tra individui, culture e nazioni.

Ubuntu è una parola sub-sahariana del linguaggio Bantu. Bantu sta per popolo che va dal Camerum fino al Sud Africa. Ma ubuntu è anche un concetto che deriva dagli idiomi Zulu e Xhosa.

Ma cosa vuol dire ubuntu?

Nelson Mandela nel suo filmato (contenuto nella distrò di ubuntu) cerca di spiegarcelo.

è la verità universale, è uno stile di vita. Sostiene il concetto di società aperta.

Nei giorni passati quando eravamo giovani un viaggiatore* attraverso il paese fermandosi in un villaggio non avrebbe dovuto chiedere acqua e cibo. Una volta fermatosi la gente gli avrebbe offerto cibo intrattenendolo. Questo è un aspetto di ubuntu ma ha diversi altri aspetti:

Rispetto; Utilità; Condivisione; Comunità; Preoccupazione; Fiducia; Altruismo.

Ubuntu non vuole dire che la gente non possa preoccuparsi di se stessa. La domanda è vi state quindi muovendo in modo che la comunità intorno a voi sia capace di e possa migliorare? Queste sono le cose importanti della vita. E se potete farlo avete fatto qualcosa di molto importante che sarà apprezzato.

Ubuntu implica due elementi fondamentali che sono Condivisione e Collaborazione.

Umuntu ngumuntu ngabantu (una persona è persona attraverso gli occhi di un'altra persona)

Si è persona attraverso altre persone. Muntu sta per persona - uomo.

Si cerca di capire la persona in una sorta di umanità comunale o relazionale.

Ognuno è qualcuno grazie alle altre persone.

Ubuntu è quindi una ideologia morale del Sud Africa localizzata sulla lealtà e sulle relazioni delle persone.

Una traduzione approssimativa del principio di Ubuntu è umanità attraverso gli altri.

La fede in un legame universale di partecipazione che lega tutta l'umanità.

La definizione dell'Arcivescovo Desmond Tutu, premio Nobel per la pace:

Una persona con Ubuntu è aperta disponibile agli altri, solidale con gli altri, non dubita che gli altri siano validi e buoni, perché ha quella sicurezza che deriva dal sapere di appartenere ad un tutto più grande e che siamo feriti quando gli altri sono umiliati o feriti o torturati od oppressi.

Da wikipedia italia possiamo trarre alcune interpretazioni del principio di ubuntu:

Io sono perché noi siamo.

Io sono ciò che sono per merito di ciò che siamo tutti.

* Umanità verso gli altri.

A cui possiamo aggiungere:

* Una persona diviene umana attraverso le altre persone.

* Una persona è una persona a causa delle altre persone.

Una definizione generalmente accettata è anche: la credenza di un legame universale di scambio che unisce l'intera umanità.

Quando si parla di Ubuntu si parla anche di un concetto religioso. Secondo Louw la massima Zulu Umuntu ngumuntu ngabantu (una persona è una tramite- per mezzo delle altre) nel contesto africano suggerisce che la persona deve diventare tale comportandosi con il resto dell'umanità in modo conforme al rispetto degli antenati ed in loro venerazione.

Ubuntu Filosofia Africana: Ubuntu, parola bantu, definisce cosa significa essere davvero umano. Affermiamo la nostra umanità quando riconosciamo quella degli altri. Nell'Africa meridionale un nuovo vocabolo sta entrando in campo per dare una mano alla comprensione del muntu (uomo - persona). Questo nuovo vocabolo è Ubuntu. Partendo dal proverbio si è persona attraverso le altre persone si elabora un concetto comunale normativo della persona. Si cerca di capire il muntu inserendolo nell'ubuntu, una sorta di umanità comunale *relazionale. È quindi una filosofia africana tradizionale che ci offre una comprensione di noi stessi in rapporto con il mondo. Secondo Ubuntu esiste un legame comune tra noi tutti ed è attraverso questo legame con la nostra iterazione con i nostri simili esseri umani che scopriamo le nostre proprie qualità umane. Affermiamo la nostra umanità quando riconosciamo quella degli altri. Una persona con Ubuntu come ci ricorda l'arcivescovo Desmond Tutu è una persona che da il benvenuto, ospitale, calda e generosa, desiderosa di condividere. È gente aperta agli altri. La qualità di ubuntu da elasticità alla gente permettendo loro di sopravvivere ed emergere ancora come essere umani malgrado tutti gli sforzi di disumanizzarli. La gente sa di appartenere ad un insieme più grande e che quando questo è umiliato anche loro ne sono umiliati.

Coloro i quali sostengono il principio dell'ubuntu, durante la loro vita, potranno raggiungere nella morte, un'unità con quelli che sono ancora vivi.

Ubuntu può essere un termine attualmente sovra-usato ed alla moda ma il suo cuore principale - la credenza di un legame universale di compartecipazione, che collega tutta l'unità è senza tempo. Ubuntu parla di efficacia, di riconciliazione, condivisione della verità e critica amorevole, onorabilità dei sentimenti e celebrazione delle differenze.

Affronta il futuro con speranza e riservatezza.

Agire in solidarietà con i deboli ed i poveri ed aiutare i membri della comunità a comportarsi in particolar modo per il bene comune. Le comunità indiane ed ebrei degli Afrikaner. tutte hanno avuto valori *affini allo spirito di Ubuntu.

Ubuntu è anche eredità. È una visione umanitaria dell'Africa dell'Apartheid, dei suoi conflitti interni ed del suo superamento.

Dimenticando la nostra eredità ci condanniamo a trasformarci in un popolo senza passato, senza identità. senza cultura, senza tradizione.

Vivere gli ideali abbracciati dalla nostra eredità di ubuntu posiziona gli africani come esempio morale per il 21esimo secolo.

Abbracciando l'ethos una persona è una persona attraverso le gente, (è una persona soltanto una persona con i suoi rapporti verso gli altri), possiamo mostrare al mondo un senso migliore il senso africano.

Funzione Politica di Ubuntu: Anche Bill Clinton al congresso del lavoro ha parlato di ubuntu. La società è importante a causa di ubuntu. È una parola che descrive una visione del mondo africano e si traduce sono perché siete, e significa che gli individui hanno bisogno delle altre persone per essere completi. Aver bisogno di stare intorno ad altri per godere di essere noi stessi. Umanità, compassione, simpatia e bontà.

Una persona è una persona soltanto con i suoi rapporti verso gli altri. È un legame comune fra la gente. Quando le circostanze di una persona migliorano tutti ne risentono. Se qualcuno è affamato la risposta di ubuntu è che siamo collettivamente tutti responsabili. Facciamo parte di una lunga catena di esperienza umana collegandola alle generazioni precedenti e future. Ubuntu ha inoltre fornito la lingua di sviluppo e di commercio.

Dalla fine della segregazione in Sud Africa, ubuntu è accennato spesso nel contesto politico *per determinare un senso più forte di unità.

Il 19 febbraio 1997, l'Assemblea Nazionale del Sud Africa votò la Carta Bianca per il Benessere Sociale. Per la prima volta nel campo dell'assistenza sociale si introdusse in principio della democrazia e dell'equità. La politica di ubuntu è spiegata in questi termini al punto 24 del capitolo due della Carta Bianca per il Benessere Sociale:

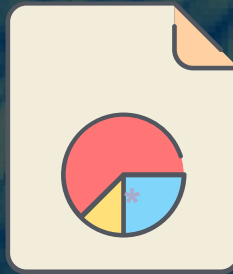
Il principio di preoccuparsi per il benessere di ciascuno sarà promosso e uno spirito di supporto reciproco sarà favorito. L'umanità di ogni individuo è espressa idealmente con il suo rapporto con gli altri e loro a loro volta con un riconoscimento dell'umanità dell'individuo. Ubuntu significa che la persona è persona attraverso gli occhi di un'altra persona. Inoltre riconoscere sia i diritti che le responsabilità di ogni cittadino nella promozione del benessere specifico e sociale. È necessario secondo il principio dell'ubuntu permettere che ogni individuo raggiunga opinioni uguali durante la discussione in modo da raggiungere un accordo accettabile da tutti.

Funzione Sociale Ubuntu: Data la vasta differenza razziale, culturale, religiosa ed educativa che appare non solo nella società africana ma nel mondo *il concetto di ubuntu è piuttosto pertinente. È troppo semplice giudicare un popolo diverso basandosi sulle nostre nozioni stereotipate. Se invece consideri qualcuno come individuo, come essere umano con tutte le diverse peculiarità *le differenze di cui abbiamo parlato ci sarà forse una maggiore possibilità di realizzare una comprensione.

Cercare di capire è importante *piaccia o no, tutti siamo collegati. Ciò che infastidisce te potrebbe un giorno venirmi intorno e danneggiarmi. Ciò che mi avvantaggia, se non sono troppo egoista a questo proposito, potrebbe fare una differenza cruciale nella nostra vita. Conoscendoti potresti portare un mondo di significati ed interessi in me. Ubuntu significa quindi umanità, umanità tra i popoli.

Nell'ottica dello spirito di ubuntu il rito del saluto assume un significato fondamentale: la formula più diffusa, che equivale al nostro ciao è l'espressione SAWU BONA, che significa TI VEDO, a cui un membro della stessa tribù risponderebbe dicendo SIKHONA, SONO QUI. L'ordine dello scambio dei saluti è importante: finché l'altro non mi vede io non esisto. È come se, nel momento in cui l'altro vi vede mi donasse l'esistenza.

Crescere in questo modo vuol dire arrivare a possedere un'identità nel momento in cui l'altro ci vede, ci rispetta e ci riconosce *come persona. Ubuntu vuol dire mettersi in gioco e si riferisce anche *all'individualità dell'essere umano; significa esporsi l'uno all'altro (ti vedo / sono qui) e che, quindi tutti e due siamo disponibili ad incontrare le differenze intrinseche dell'umanità dell'altro per essere informati e per arricchire la nostra.



← ← ← **Formati proprietari e formati aperti** → → →



Formati aperti: Un formato aperto, in informatica, indica una specifica tecnica di pubblico dominio, utilizzata per la descrizione e l'archiviazione di dati digitali libera da restrizioni legali per il suo utilizzo. Generalmente la specifica è gestita da un ente di standardizzazione che opera in ottica non proprietaria. Un formato aperto potrebbe essere implementato da un software proprietario, open source o da software libero, ciascuno con le proprie modalità di licenza. L'obiettivo principale dei formati aperti è garantire l'accesso ai dati nel lungo periodo senza incertezza presente e futura riguardo ai diritti legali o le specifiche tecniche (interoperabilità). Un secondo obiettivo comune dei formati aperti è di incoraggiare la concorrenza invece di consentire a un solo produttore di mantenere il controllo su di un formato proprietario per inibire l'uso di prodotti concorrenti.

La relazione tra i formati aperti e il software libero è spesso fonte di malintesi. Molte applicazioni di software proprietario fanno largo uso di formati aperti ed il software libero può a volte usare formati proprietari. A differenza dei formati aperti, formati proprietari sono controllati e definiti da interessi privati (ed hanno, in genere, misure di restrizione o vincoli nell'utilizzo). I formati aperti sono un sottoinsieme degli standard aperti. Ad esempio l'HTML, il noto linguaggio di markup per il World Wide Web, è alla base sia di browser proprietari come Internet Explorer di Microsoft sia di browser liberi come Mozilla Firefox. Viceversa Apache OpenOffice e LibreOffice, due suite di programmi per l'automazione di ufficio possono manipolare il formato proprietario .doc di Microsoft Word così come formati aperti come OpenDocument (standard UNI CEI ISO/IEC 26300). Alcune aziende hanno inoltre pubblicato le specifiche dei loro formati rendendo possibile l'implementazione di lettori o scrittori per differenti piattaforme da parte di diversi fornitori: un esempio è il formato PDF di Adobe, l'RTF di Microsoft, il DXF di Autodesk o ShockWave Flash di Macromedia. Alcuni formati proprietari sono tuttavia vincolati da specifiche restrizioni che possono proibire l'implementazione in forma libera o open source (almeno per ciò che riguarda alcune forme di licenza comuni in questo ambito, come la GNU General Public License).

Secondo le critiche dei fautori dei sistemi proprietari questi formati costituiscono un deterrente alla concorrenza.

Formati chiusi: Con formato proprietario (anche detto formato chiuso) ci si riferisce a qualsiasi formato di file di cui non siano liberamente fruibili le specifiche tecniche complete, in opposto al concetto di formato aperto. Molti formati proprietari sono nati come forma di monopolio per sfavorire la concorrenza ad esempio rendendo l'ingegneria inversa molto complessa crittografando i dati, rilasciando le specifiche in modo incompleto o coprendole con un brevetto software limitativo (ad esempio in cui il diritto di utilizzo è riservato).



Può capitare che un utente possa perdere tutte le informazioni contenute in un formato proprietario se l'unico software proprietario in grado di operare correttamente con tali dati non è più reso disponibile. Spesso la casa madre permette di scaricare gratis il lettore dal suo sito, mentre è a pagamento il programma per la realizzazione dei contenuti, e/o la conversione da o verso altri formati. Diversamente, potendo convertire da e verso altri formati usando un software di un'altra casa, l'utente potrebbe trasformare il file in un formato aperto editabile e riconvertirlo in quello proprietario al termine del lavoro, senza comprare il programma della casa madre. In verità c'è una gran confusione su ciò che è e ciò che non è un formato proprietario o di contro aperto. Ad esempio in questa pagina viene citato MP3 come formato proprietario: in realtà il formato, benché brevettato è aperto perché ha la specifica pubblica, stessa cosa dicasi per GIF, TIF, PSD e diversi altri. Il titolare del copyright può rilasciare la specifica con una licenza d'uso che autorizza terzi con differenti livelli di privilegi nei confronti del formato: lettura, conversione da altri formati, conversione in altri formati, creazione e modifica dei contenuti. In genere, chiunque viene autorizzato alla lettura e conversione in altri formati, la modifica dei contenuti è limitata ai soli file creati in altri formati e convertiti in quello proprietario, mentre la creazione è riservata solamente a chi acquista il programma della casa madre. A queste autorizzazioni, può seguire una diffusione coerente della specifica, limitatamente alla parte che serve alla lettura e conversione in altri formati. Si pensi, come esempio, al formato pdf della società Adobe. È un formato proprietario, in un primo periodo era chiuso. Si poteva scaricare gratis il lettore Acrobat Reader dal sito della Adobe, mentre erano a pagamento Adobe Acrobat per creare file pdf, e Acrobat Distiller per convertire da altri formati a pdf. Per un periodo, il formato era ancora chiuso e Acrobat Reader aveva una funzionalità di conversione da pdf ad altri formati, i file di testo. Quando la specifica del pdf è divenuta pubblica, sono comparsi programmi gratuiti per convertire da altri formati a pdf, o realizzare contenuti e salvarli direttamente in questo formato. Questi programmi leggono solo "pdf ibridi", ossia generati in altri formati e poi convertiti in pdf. Se si sono convertiti in pdf, è possibile eliminare il pdf, ritornare al formato originale per modificarlo, e convertirli di nuovo in pdf. Questi programmi non possono aprire file che sono nativamente pdf, quelli realizzati con i prodotti Adobe, per i quali serve il lettore della casa madre. La pubblicazione della specifica tecnica è un modo per diffondere il formato: per renderlo supportato da un maggior numero di programmi, parte dei quali possono essere più noti del lettore della casa madre, ovvero per diventare uno standard internazionale. Ad esempio, la pubblicazione è un requisito per ottenere una qualifica ISO ed essere riconosciuto come standard internazionale. Un formato proprietario aperto può essere diverso da un formato open-source, perché il primo può essere modificato solamente acquistando un programma proprietario, mentre i formati open-source possono essere sia letti che modificati da qualunque applicazione.

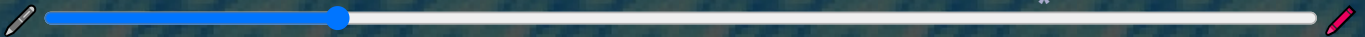



 | Cancella tutto | 

[Only Touch]  | Alterna gomma/matita |  (solo mobile)



 | Annulla audio (debug) | 



 Dimensione: *





[AI-AutoCorrected]

* La filosofia di Nemo e Dory:

([link](#))

Oggi parliamo di Alla ricerca di Nemo e del suo sequel Alla ricerca di Dory.

Il protagonista è un pesce pagliaccio, ovvero Marlin.

I pesci pagliaccio sono noti per il fatto di vivere in simbiosi mutualistica con gli anemoni, che sono animali e non piante.

Gli anemoni filtrano l'acqua ma non fanno fotosintesi.

Che cosa significa "simbiosi mutualistica"? La simbiosi è quando due organismi sono in una stretta relazione evolutiva.

Ci sono tre tipi di simbiosi: parassitismo, in cui una specie beneficia a spese dell'altra; a differenza di un predatore, il parassita non uccide immediatamente la sua preda perché ha bisogno di essa il più a lungo possibile.

Il parassitismo è diviso in endoparassitismo ed ectoparassitismo, rispettivamente quando il parassita vive all'interno o all'esterno del suo ospite.

Poi ci sono altri tipi di parassitismo.

*Tipo quello in cui si ruba il cibo di un altro animale o si nascondono le proprie uova nel nido di un altro animale.

Poi abbiamo il mutualismo, dove entrambe le specie traggono beneficio dall'interazione.

Nella fattispecie, l'anemone ha dei tentacoli urticanti che proteggono il pesce pagliaccio dai predatori.

Inoltre, i resti del cibo dell'anemone possono fungere da nutrimento per il pesce pagliaccio, che tra le altre cose lo tiene pulito e si nutre dei tentacoli morti.

Le feci del pesce pagliaccio sono a loro volta nutrienti per l'anemone.

Non solo si è ipotizzato, citando una fonte enciclopedica, che il movimento dell'anemone possa fornire una migliore ventilazione fluidodinamica e attirare prede verso di essa, ma anche che il movimento del pesce pagliaccio possa avere lo stesso effetto.

Volevo dire, va bene, ci siamo capiti.

Ma come fanno i pesci pagliaccio a vivere dentro un'anemone se gli anemoni sono urticanti per specie così piccole?

Tutti i pesci sono avvolti da una sorta di muco che serve a fornire loro protezione e a mantenere la giusta condizione della pelle per favorire la fluidodinamica.

Ebbene sì, è stato scoperto che c'è una particolare proteina che è molto scarsa nel muco del pesce pagliaccio e che interagisce con le cellule velenifere del tentacolo dell'anemone.

È falso ciò che il film afferma, ossia che i pesci pagliaccio sono in qualche modo intrinsecamente immuni alle punture.

Tutto è dovuto al muco che è specifico per gli anemoni; se vengono privati di quel muco, i pesci pagliaccio muoiono a contatto con l'anemone.

Ora, il film inizia con Marlin e sua moglie Coral che hanno deposto parecchie uova, e lei vuole chiamare una di queste uova Nemo.

Poi arriva un barracuda, e questa è una scena tesissima.

Marlin dice di andare dentro nell'anemone dove sono al sicuro, ma lei guarda le uova nascoste sotto.

È un attimo di indecisione: l'istinto materno prevale sull'istinto di sopravvivenza.

Lei ha scelto, e nella scelta muore.

Viene divorata lei e tutte le uova, tranne una che ha un graffio al lato, dove si svilupperà Nemo, che per questo diventerà trofica.

Marlin giura di proteggere il suo ultimo figlio, che chiama Nemo.

Come sempre, la Pixar con questi inizi da pugno nello stomaco.

* Pensiamo anche alle app nella realtà: le cose sarebbero andate in modo leggermente diverso.
I pesci pagliaccio sono notoriamente matriarcali e sono divisi per dimensioni, in cui il maschio più grosso tiene in scacco e mantiene altri più piccoli di lui, che a loro volta tengono altri più piccoli di loro e così via, in una sorta di catena.

Ebbene, il maschio più grosso e aggressivo di tutti diventa femmina e diventa leader del branco.

Sì, nel mondo animale ci sono specie che cambiano sesso, il tuo non è naturale, sai dove metterlo, la femmina.
A questo punto, si accoppia con il maschio più grosso dopo di lei, in modo monogamo, non è un harem poliandrico con i maschi che sono tutti iscritti all'on Fish, e i maschi più piccoli si prendono cura delle uova, soprattutto il padre areandle, e del nido, perché comunque è conveniente vivere in branco.

Se la femmina muore, il maschio più grosso, quello riproduttore, diventa femmina e tutti gli altri saltano un posto nella coda.

Quindi, nella realtà, Marlin sarebbe diventato femmina e si sarebbe accoppiato con Nemo.

Yik, uno dei compagni di classe di Nemo, dice di essere allergico all'acqua.

Ora, per un pesce è ovvio che questa è una gag, visto che essendo circondato dall'acqua costantemente dovrebbe morire.

Ma ci credete o no, esiste l'allergia all'acqua; è una vera patologia confermata in ambito medico, anche se "allergia all'acqua" è un po' il nome popolare.

Il nome scientifico è orticaria acquagenica.

Non è proprio un'allergia; è una reazione orticante all'acqua a contatto con l'epidermide.

La pelle, a prescindere dal contenuto dell'acqua, dalla sua temperatura e dal pH.

Queste persone possono comunque bere acqua o ricevere flebo di soluzione fisiologica; quindi, non è proprio un'allergia.

A volte possono soffrire a causa del loro stesso sudore.

Pensate, come mai? La risposta è semplice: c'è un gene chiamato Fab P5.

Questo gene è stato associato, come mutazioni, a questa allergia, tra virgolette.

Questo gene regola la struttura lipidica proprio delle cellule epidermiche, e solo delle cellule epidermiche.

Come sapete, i lipidi sono idrofobi, ossia respingono l'acqua.

È probabile che questo errore causi quindi un indebolimento delle barriere epidermiche con un ingresso.

Esso è uno stravasamento di liquidi che attivano una risposta infiammatoria, dal data dal rilascio di acetilcolina.

Adoro come in questa duologia i pesci usano comportamenti umani adattati al contesto acquatico, tipo invece di farsela addosso con la piovra, si inchiostrano addosso; invece di essere sonnambuli, sono 'sonnu notator'.

In un certo senso, Marlin è un padre troppo apprensivo e nella sua apprensività nata dall'affetto per il figlio finisce per sminuirlo, e così Nemo gli dice 'io ti ho odio'.

Zizek spiega nella sua filosofia che l'ideologia è ciò che permette a qualcuno non solo di fare il male ma di fare il male credendo di fare il bene, cosa che lo rende immune dall'autocritica; bene, ed è poco dopo la frattura emotiva che arriva alla frattura narrativa.

Nemo viene rapito da un umano, un evento che per musica, suoni e atmosfera è pesantissimo, ma è nella disperazione che Marlin incontra Dori.

Dori è un paracantur, ossia un pesce chirurgo caratterizzato da questa forma appiattita, e è dotata, per chi non lo sapesse, di una pinna velenosa capace di penetrare la pelle.



Per questo, i chirurghi paracantur, oggi chiamati pesci Dori visto il loro successo del film, sono questo particolare sottogruppo di pesci chirurgo.

Fino a poco tempo fa, erano impossibili da allevare a differenza dei pesci pagliaccio, ma nel 2016 si è riusciti a farli riprodurre in laboratorio.

Si spera che presto inizino degli allevamenti per questa specie.

Il paracantur può convivere con i pesci pagliaccio perché sono due specie molto diverse; non si considerano prede e predatori a vicenda, quindi tendono ad ignorarsi.

Ma occhio a farli vivere con altri pesci chirurgo: può essere alquanto territoriale.

Una caratteristica di questo pesce è quella di sdraiarsi dentro le fessure al latere; è molto carino quando succede.

Dory soffre di quella che lei chiama perdita di memoria a breve termine.

Ora, aprite i vostri libri di medicina, facciamo una piccola lezione.

Prometto che stavolta non ci metto molto.

Come funziona la memoria nel cervello umano? Funziona in modo molto simile a quella di un computer.

Abbiamo memoria a rapido accesso, come la RAM, che è disponibile subito per i calcoli rapidi.

Questa è la memoria a breve termine; questa memoria poi verrà scremata quasi tutta, dimenticata.

Ma una parte verrà trasferita nella memoria a lungo termine, dove è più difficile da richiamare ma dove è più stabile. Il trasferimento viene consolidato durante il sonno REM, che funziona come il riavvio di un PC, in un certo senso, e la scrematura funziona usando quattro principi: Primacy, ciò che è successo per primo me lo ricordo; Recency, ciò che è successo più tardi, di recente, me lo ricordo; Relevance, le cose più importanti, anche emotivamente, me le ricordo; e Recall, ciò che tendo a riutilizzare, me lo ricordo.

Ora che sapete le due memorie, possiamo parlare di amnesia, ossia la disfunzione della memoria, perché ci sono

appunti due tipi di amnesia: amnesia retrograda e amnesia anterograda.

La retrograda è quella che ti fa dimenticare il passato a partire da una certa data; è tipica dei fascisti, ad esempio.

Si può ancora formare nuovi ricordi, però è come un reset.

L'anterograda è l'incapacità di formulare nuove memorie, ma si possono ricordare quelle vecchie.

È tipica dei liberali, come vedete.

La prima è una disfunzione sul lungo termine, la seconda sul breve termine; non si trasferisce sul lungo.

Si tratta di disfunzioni a carico di due zone diverse del cervello: l'amnesia retrograda è tipica di danni all'ippocampo; l'anterograda è tipica di difetti del lobo temporale, specificatamente mediano, anche se ci sono

sovrapposizioni importanti.

Eh, ricordatelo sempre.

In sostanza, Dory ha amnesia anterograda.

Le persone con amnesia sanno ancora parlare la propria lingua e sanno fare cose come allacciarsi le scarpe.

La risposta è che il cervello non deposita tutte le informazioni in un solo punto; non c'è un cartello che dice 'Qui ci sono tutte le memorie della vita, distruggi qui e il tizio dimenticherà pure come si respira', bensì sono diffuse in tutto il cervello.

E quando si parla di amnesia, ci si riferisce alla memoria episodica, cioè il ricordo di eventi specifici.

Invece, il ricordarsi come si parla, come si cammina, come si va in bicicletta, come si nuota, sono memoria procedurale, che è più tipica del cervelletto e dello striato, ed è molto più solidificata perché viene usata

spessissimo, a volte ogni singolo giorno, come nel caso della lingua.

Questo è il motivo per cui una persona con l'Alzheimer potrebbe non ricordare di aver fatto una certa cosa, ma sa

ancora farla.

Cancellare simili memorie è quasi impossibile.

Il tema dell'amnesia anterograda è stato affrontato molte volte nel cinema, pensiamo al film come 50 volte il primo bacio o all'anime One week Friends, in cui il protagonista ha una memoria che dura una settimana o addirittura un solo giorno, nel caso di Dori, pochi minuti.

C'è un modo per aiutare questi pazienti? La risposta è sì, ed è sorprendentemente in linea con quello che avviene in questo genere di film: utilizzando diari come in One week friends, video registrati come in 50 volte, e usando un mantra facili da ricordare, 'zitto e nuota', è possibile fornire in questo modo rapidamente al paziente le memorie che gli mancano.

Inoltre, soprattutto se l'altro lobo temporale è ancora intatto, è possibile che l'abilità mnemonica venga recuperata grazie alla plasticità del cervello, che si ristruttura riempiendo nuove zone alla memoria, allenandosi.

Questo è coerente con le terapie per l'Alzheimer: tenere il paziente attivo e stimolarlo mentalmente lo aiuta a resistere alla progressione.

Questo è ciò che avviene nel film Dori.

Inizialmente è messa malissimo, poi inizia a consolidare memorie che utilizza spesso, tipo 'lui è Marlin che sta cercando suo figlio', anche se dimentica dettagli, tipo il nome del figlio.

Poi inizia a ricordare cose specifiche, tipo 'P.

Sherman 42', che è il senso della vita e tutto quanto, 'So long and Thanks for all the fish', 'Wallaby Sydney' (acronimo di Disney), ed è ovvio che Dory si ricordi Sydney, perché Sydney si trova in Australia.

Quindi qui è intervenuta la paura per questo posto infernale.

La paura le fa ricordare le cose, no, tutti ci ricordiamo l'Australia, sta vicino all'inferno.

In effetti, se ci pensiamo, il film è un horror, ci hanno fatto pure dei montaggi su questa cosa: inizia con un matricidio, prosegue con il rapimento di un figlio da parte di potentissime e gigantesche entità lovecraftiane, perché così ci vedono gli animali, poi nella scena delle Meduse, con il pesce abissale di Caltanissetta, e poi con lo squalo che cita pure Shining, dicendo in originale 'Here's Bruty'.

Purtroppo, si perde in italiano questa cosa.

Poi vanno nell'abisso e trovano, come ho detto, il pesce di Caltanissetta, ragazzi, Nemo è un film horror, punto e basta.

Ora torniamo un attimo indietro: Dori e Marlin incontrano uno squalo bianco di nome Bruto.

E qui la Pixar ci insegna, come in Monsters and Company, di non fidarci delle apparenze.

Bruto sembra minaccioso, ma in realtà fa parte di una sorta di gruppo di squali vegani.

Ovviamente, per due su tre questo è impossibile: gli squali sono generalmente carnivori.

Se non mangiano carne, muoiono.

Dico due su tre perché c'è effettivamente uno martello che mangia alghe.

Ma ad un certo punto, Dori sanguina e, come tutti sapete, gli squali sono in grado di percepire anche pochissimo sangue.

No, non sono interessati al sangue umano, gli squali.

Non vedono gli umani come prede, sfatiamo questo mito, siete o troppo grandi o troppo poco lipidici, a seconda delle preferenze dello squalo.

Gli squali sono più sicuri come animali delle mucche e così riescono a sfuggire a Bruto, il quale dice di non aver mai conosciuto suo padre.

Io gli chiederei di controllare nel Senato Romano.

Bellissima la scena in cui Marlin e Coral, e Dori, volevo dire, si ritrovano in mezzo alle meduse.

E quello che vedete è un Bloom, ossia un particolare arricchimento della popolazione di meduse associato all'inquinamento acquatico.

Ci ho scritto una storia horror sulle meduse, sono il mio animale preferito, le meduse.

Questa scena è terrificante, ma è anche quella esteticamente più bella perché ci sono le meduse.

Ma Dori, per tutto questo viaggio e nel microcosmo di questa scena, viene aiutata da Marlin.

Marlin non si arrende, nonostante l'enormità della missione davanti a sé: un genitore non può abbandonare la ricerca dei suoi cari.

Dory parla il balenese e i due vengono ingoiati da una balena.

Dori cerca di tranquillizzare Marlin spiegandogli che le balene mangiano solo krillin e che, parlandole, le ha detto che devono lasciarsi ingoiare.

Questa è una scena terrificante perché Marlin, che ha subito il trauma che lo ha reso un padre iperprotettivo, deve imparare a fidarsi di uno scenario apparentemente terrificante.

La frase che Dori gli dice 'Devi lasciare andare' è sia letterale, cioè lasciati ingoiare, sia metaforica, lascia andare, vai oltre il tuo trauma, accetta il lutto.

Marlin lascia andare e i due vengono sfiatati dalla balena, che è un mammifero quindi respira aria, non ha le branchie.

Ho fatto un video sull'evoluzione delle balene in cui spiego perché le balene non possono essere scientificamente classificate come pesci, come ha detto The Take.

Dory non ricorda il suo passato, però questo le dà una forza: vive nel presente, non è ossessionata come Marlin dai suoi fantasmi.

Quando Marlin le chiede 'come fai a sapere che tutto andrà bene?', lei gli risponde 'Non lo so'.

Questa è la filosofia di Dory, una filosofia di stoicismo: continua a nuotare, accetta le cose per come vengono, senza stare a tormentarti per un passato ormai incancellabile e per un futuro che ancora non è qui.

Pensare al presente.

Intanto, Nemo è stato portato nel ricchissimo acquario del suo rapitore, ovvero un dentista.

Ovviamente, per essere così ricco, deve essere un dentista, poi tutti nel privato lo sappiamo, il quale intende regalarlo alla sua nipotina che non è esattamente nota per trattare bene i pesci.

Ma i pesci dell'acquario, che hanno formato una sorta di massoneria, sicuramente elettori del centrodestra italiano, quindi, vogliono scappare con il piano di Branchia, uno Zancus cornutus, un pesce molto molto costoso e molto delicato, che, come Nemo, è ferito alla pinna.

Branchia fa da maestro per Nemo, lo aiuta a superare la sua difficoltà fisica con la forza e con l'impegno.

Il piano di Branchia è semplice: bloccare con un sassolino il filtro, l'acquario diventa pieno di alghe e sporcizia, il dentista li tira fuori, li mette in sacchetti di plastica e a quel punto loro rotoleranno verso la finestra, fino alla strada e poi in mare, liberi.

Insomma, la filosofia del film è di fare come la tartaruga scorza, che nella sua saggezza secolare sa che bisogna seguire la corrente, il flusso, non puoi pretendere di controllare il mondo, lasciati andare, lascia andare quel trauma.

Non puoi promettere a tuo figlio che tutto andrà bene, ma puoi promettergli che sarai sempre con lui, quello sì.

Ora, mentre Nemo sta preparando la fuga, arriva un pellicano buono, che è contrapposto ai gabbiani, che sono invece malvagi.

Gli racconta di suo padre, di tutte le sue avventure, facendogli capire quanto è cambiato quando è diventato coraggioso.

Ora, e nel contesto della fuga, in cui a un certo punto Nemo si finge morto e Marlin lo vede, endolo tale, che vediamo: la cosa meno realistica del film, pesci d'acqua salata che saltano in acqua dolce e addirittura saltano in acque contaminate, tipo fogne, o il secchiello con il detersivo, quella cosa li ammazzerebbe in pochi secondi, bastano poche gocce.

Però alla fine, Nemo e Marlin si stanno per riunire, ma Nemo viene catturato con Dori nella rete di alcuni pescatori.

E vi ho già parlato di quanto la pesca faccia male all'ambiente, di come sia meglio allevare i pesci.

A questo punto, Marlin però ha imparato a fidarsi, e Nemo e Dori e tutti gli altri iniziano a dire a tutti i pesci 'zitto e nuota', e così tutti i pesci nuotano verso il basso, fino a spezzare il lovecraftiano potere degli umani, portando alla liberazione animale.

E così alla fine, Marlin diventa più rilassato, più alla mano, e lascia Nemo più indipendente, a crescere in questa famiglia non tradizionale.

Strillo conservatore morale della favola: le persone con differenti abilità vanno assistite, non vanno trattate con sufficienza.

Nei post-titoli di coda, vediamo che poi Branchia e compagnia sono riusciti a scappare in mare, ma sono ancora avvolti dai sacchetti.

In realtà, alcuni di loro sono nati in cattività, realisticamente, e quindi metterli in mare li condannerebbe a morte, perché non sono abituati a vivere in natura.

Speriamo trovino Nemo.

Ecco un'idea per il tre, Alla ricerca di Branchia: se Alla ricerca di Nemo si concentrava sulle differenti abilità fisiche, Alla ricerca di Dori si concentra su quelle mentali.

Dori soffre, abbiamo detto, di amnesia anterograda.

Questo non significa che sia incapace di dimenticare come tutti noi il suo passato e qualcosa le ricorda i suoi genitori, questo film spiega come mai Dori sa parlare il balenese.

Lei è nata in un parco acquatico il cui motto è 'prendere pesci malati, riabilitarli e poi rilasciarli in mare'.

La sua vicina di vasca era uno squalo balena miope che, a dispetto del nome e a dispetto da quello che il film lascia intendere, non è una balena.

Lo squalo balena è uno squalo, quindi è un pesce, non un mammifero, ed è miope.

Vedi, ritorna alla diversa abilità, questo genere di parchi acquatici può effettivamente aiutare contro la

depopolazione di certe specie: allevarle per aumentarne artificialmente il numero e poi rilasciarle, piano piano, in natura, stando però attenti che siano capaci di viverci in natura, perché alcune specie, se cresciute in cattività, potrebbero non essere in grado di vivere in natura.

Dipende, bisogna fare tanti studi, ovviamente, altrimenti li si tiene al sicuro lì.

In effetti, forse l'unico elemento dubbio del film è il fatto che vediamo pesci passare dalle acque tropicali e calde a quelle fredde, più tipiche della costa americana.

Questo film mostra magistralmente il problema delle patologie mentali e, in modo particolare, i problemi di memoria che ho già trattato nel mio video sulla filosofia dell'Alzheimer.

Ed è struggente vedere il vuoto mnemonico, ma non emotivo, della persona che ha dimenticato cosa sta cercando ma sa che lo sta cercando.

Però, il film mostra anche le soluzioni: sono stati i genitori ad insegnarle il "just keep swimming" e ad insegnarle a inseguire le conchiglie.

Abbiamo questo epico viaggio in cui Dory riesce ad infiltrarsi nel parco con l'aiuto di un polpo, ossia un octopus. Cioè, ha otto tentacoli.

Però lui ne ha perso uno e questo fa da gag.

Il polpo Hank è di gran lunga il personaggio migliore del film; esattamente come i polpi in natura, è estremamente intelligente.

È l'invertebrato più intelligente che ci sia, è capace di risolvere problemi che si pensava solo le scimmie o i primati potessero risolvere.

È molto versatile, sa usare i tentacoli per arrampicarsi ed è flessibile, passando per le fessure; può anche mimetizzarsi e i mille modi in cui si nasconde nel film sono geniali.

E come ha detto Victor Laszlo, noi non ne vediamo mai la faccia completa.

Eppure, riusciamo a renderlo espressivo usando i tentacoli, gli occhi, il corpo e i mille modi in cui si spostano, con la fontana, con il passeggino, tutti geniali.

Dory, con la sua presenza positiva, aiuta le persone attorno a lei; aiuta un Beluga ipocondriaco a capire che il suo sonar funziona, aiuta Hank a superare le sue ansie.

La filosofia di Dory è "cosa farebbe Dory in questo momento", ossia agire in modo spontaneo.

Alla fine, esattamente come Marlin, non si era mai arreso, neanche i genitori di Dory si erano mai arresi e hanno continuato a mettere conchiglie a mo' di molliche di pane per ricondurre la loro figlia a casa, anche anni dopo, scena assolutamente commovente e fantastica.

La scena finale in cui tutti i pesci insieme prendono il controllo del camion di trasporto è diventato la casa dei pesci e poi si buttano in mare con quella canzone lì alla fine, alla ricerca di Dory e di Nemo, hanno fatto un sacco di soldi, sono ancora oggi, se non sbaglio, i film più fruttuosi della Pixar.

E se tutto questo non vi basta, c'è un gioco chiamato "I am Fish", e ringrazio Zark per avermelo regalato su Steam, che ha una trama in cui sei un pesce, non è chiaro di che specie, perché par un pesce rosso.

Ci sono pesci di acqua boh e in una bolla sferica e spingendola puoi farla rotolare via.

Il tuo obiettivo è arrivare fino in mare passando attraverso strade piene di macchine, ostacoli, pozze d'acqua, labirinti, il tutto senza mai rompere il contenitore, sfruttando le mille occasioni divertenti.



I computer a 32-bit sono supportati



