Numero unico

Anno Scolastico 2017-2018

La Gazzetta dello Studente

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. MARCONI" SAN GIOVANNI SUERGIU

In Redazione

Gli alunni: Milani Davide, Pisu Francesco, Cincotti Mattia, Marongiu Giada, Piras Alessia, Camboni Martina, Trullu Lorenzo, Bontempo Michele, Pinna Simone, Scano Vanja, Cotza Simone, Lusci Gabriel, Serra Nicolò
Le Professoresse: Meloni Angela, Boi Maria Cristina - L'operatore Culturale: Cabitza Simone Pietro

ARTICOLI

Intervista Sindaco di San Giovanni Suergiu Elvira Usai	1
Abuso di cellulari	2
Il Nuoto	3
Il Gioco d'azzardo	4
L'equitazione	5
Laboratori di Danza, Musica e Teatro	6/7
Laboratorio di Fotografia	8/9
Laboratorio di Ceramica	10/11
Pallacanestro	12/13
Visita alla Grande Miniera di Serbariu Carbonia	14/15
Visita Fabbrica del Cinema Carbonia Sale EX D.	16/17
Visita Nuraghe Cuccu Tratalias	18/19
Visita diga di Monte Pranu Tratalias	20/21
Visita al Vecchio Borgo di Tratalias	22/23
Visita alla Cattedrale di Santa Maria di Monserrato a Tratalias	24/25
Viaggio Istruzione a Praga	26/27
Foto di gruppo dei Ragazzi del laboratorio nelle uscite	28

In occasione dell'inaugurazione della Chiesa di Santa Maria di San Giovanni Suergiu, come tappa del cammino minerario di Santa Barbara, abbiamo avuto modo di intervistare il sindaco di San Giovanni Suergiu dott.ssa Elvira Usai.

Qual è la situazione attuale economica del paese?

-Come tutti i paesi di questo territorio e di questa parte della Sardegna, anche San Giovanni Suergiu risente fortemente della crisi economica e sociale che da un paio d'anni sta investendo non solo questo territorio ma è un po' più globale, quindi anche noi veniamo fuori da una situazione non troppo positiva, anche se un minimo risveglio è possibile vederlo. San Giovanni Suergiu è sempre stato un paese a vocazione agricola e per la sua composizione, la sua struttura, il suo territorio che è di circa 72Km quadrati, ha tutta una serie di peculiarità soprattutto in agricoltura e allevamento, per cui si è sempre caratterizzato per avere questo tipo di economia.

Negli ultimi anni poi c'è stato anche il boom dell'industria, per cui molti nostri compaesani vanno o andavano (vista la crisi) a lavorare nel complesso industriale di Portovesme, quindi una parte dei cittadini può ancora beneficiare di un lavoro nel complesso industriale, un'altra parte sta sempre perseverando nell'agricoltura e nell'allevamento, però c'è tutto un comparto che adesso andrebbe valorizzato, promosso, e stimolato per quanto riguarda l'impresa, e questo è il comparto della cultura, del paesaggio, del territorio e dei siti naturalistici e archeologici. Questi fanno una sorta di economia del paesaggio, come viene definita, perché valorizzando e promuovendo quello che è già esistente, riusciamo o riusciremo a introitare un'economia delle finanze. Abbiamo dei siti archeologici molto interessanti, una chiesa romanica come quella di Santa Maria, la necropoli più antica del Mediterraneo, che è la necropoli di Is Loccis Santus, abbiamo il complesso del nuraghe Candelargiu che è in via di riapparizione dopo tutti questi scavi, però abbiamo anche altre situazioni molto interessanti, come i siti naturalistici, il percorso delle aree SIC, della salina, e soprattutto i tredici chilometri di costa che, essendo sempre battuti dal vento di maestrale, favoriscono uno sport particolare, il Kite-surf. Ora si dovrebbe appunto andare in questa direzione.

Oltre alle economie classiche di agricoltura, allevamento e comparto industriale, si dovrebbe fare tutta una serie di politiche attive per valorizzare, promuovere e fare impresa su questi altri settori, archeologia, cultura, siti naturalistici, sport e quant'altro.

Nicolò Serra

ABUSO DEI CELLULARI

I cellulari sono strumenti indubbiamente utili, che hanno facilitato il lavoro e la comunicazione con persone da tutto il mondo; ma gli effetti negativi dei cellulari e di Internet non sono di certo da ignorare. Le nuove generazioni sono abituate ad usare i cellulari sin da piccoli (di solito un bambino riceve il suo primo cellulare personale all'età di otto/nove anni) e ad usufruirne per tempi molto prolungati, e questo limita le ore dedicate alla vita sociale e affettiva, compromettendo anche la sfera psicologica e lavorativa.

I cellulari (ma anche i computer) ci danno la possibilità di accedere a molti siti; facendo ciò chiunque può alterare e, a volte addirittura trasformare completamente, i propri dati personali, diventando un'altra persona, e questo è uno dei modi usati dai pedofili per adescare i ragazzini.

Un'intervista dimostra che 52 ragazzi (tutti studenti) usano in media il cellulare per 4,35 ore al giorno, e che 22 adulti (tra cui insegnanti, camerieri e genitori) lo usano in media per 4,34 ore al giorno.

Gli adulti hanno anche espresso le loro opinioni personali in merito all'abuso del cellulare da parte dei giovani, dicendo che passano troppo tempo al telefono, non socializzano e sottraggono tempo allo studio; il cellulare è molto spesso utile ma o ne abusano o lo usano in maniera non moderata solo per scopi futili. Alcuni hanno anche aggiunto che sono una generazione rovinata dalla tecnologia che perde di vista la realtà per via di questi strumenti. C'è anche qualcuno che ha detto che ormai non hanno alternativa.

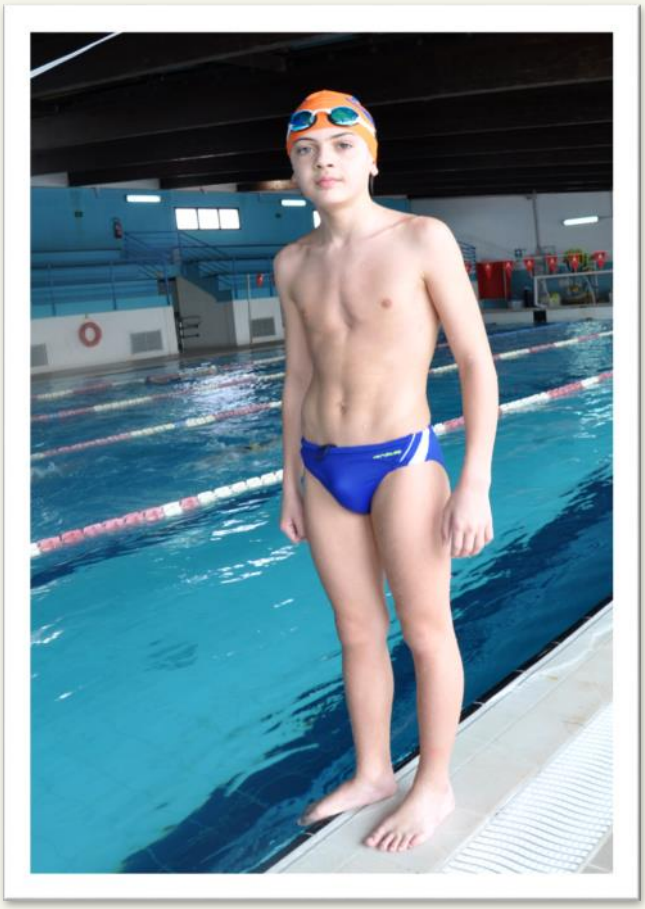
I giovani intervistati non hanno però avuto delle opinioni così sprezzanti, dicendo solo che è normale che gli adulti usino il cellulare e che dovrebbero solo imparare ad utilizzarlo meglio.

Si può quindi dire che la tecnologia è una cosa utile nella società odierna, ma che le perone dovrebbero usarla con un po' più di criterio.

Vanja Scano

IL NUOTO

Il nuoto è considerato uno sport completo e salutare, che distribuisce il movimento omogeneamente su tutto il corpo, favorisce la salute , la longevità e il benessere fisico e psicologico. Esso spesso comporta benefici estetici e fisici: solitamente si ottiene un aumento della massa magra e una riduzione di quella grassa, lo sviluppo dell'impalcatura ossea e l'espansione della gabbia toracica il miglioramento della coordinazione motoria e respiratoria e la riduzione della spasticità. Il nuoto è uno sport antico, è stato praticato anche nella prima olimpiade . Anche se è uno sport individuale, i membri di una squadra sono più uniti di quanto sembra, anche se si devono sfidare in gara. Un esempio è la società Antares di Carbonia, dove i nuotatori, anche se sono nemici in acqua si sostengono tra di loro, incoraggiandosi anche se si devono sfidare .

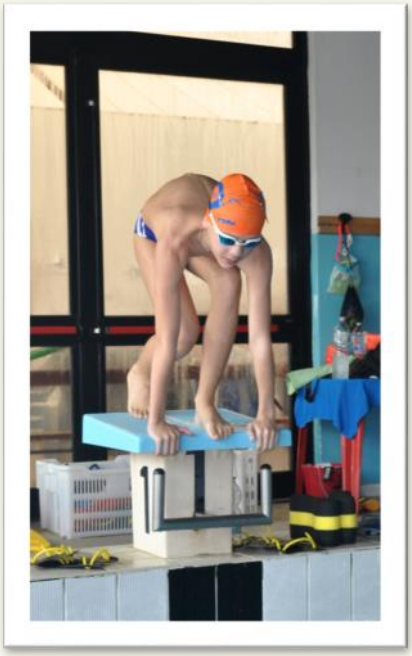


Gli allenamenti /I diversi stili

Esistono 4 tipi di allenamenti e 5 stili differenti.

I tipi di allenamento sono:

Velocità: consiste nel fare pochi metri moltissime volte; serve per allenarsi nelle corte distanze e l'allenamento fatto dai velocisti (più bravi nelle corte distanze) .



Tolleranza: consiste nel fare pochi metri per un po' di volte con molto recupero, serve per imparare a gestire velocemente l'acido lattico per poter fare più gare senza avere dolori .

Soglia: praticamente la soglia di ogni persona sono i metri che riesci a fare senza abbassare la frequenza o potenza di bracciate , è l'allenamento fatto in maggioranza dai fondisti (più bravi nelle lunghe distanze).

Vo2Max (massimo consumo di ossigeno per minuto) è il valore che indica la massima quantità di ossigeno utilizzabile da un nuotatore (o più in generale un atleta) in una determinata unità di tempo. E' quindi la massima potenza aerobica sviluppabile da un atleta.

I diversi stili sono 5

Stile libero : le gare a stile sono 100m , 200m , 400m , 800m (per le ragazze) e 1500m (per i ragazzi).

Dorso: le gare a dorso sono 100m e 200m.

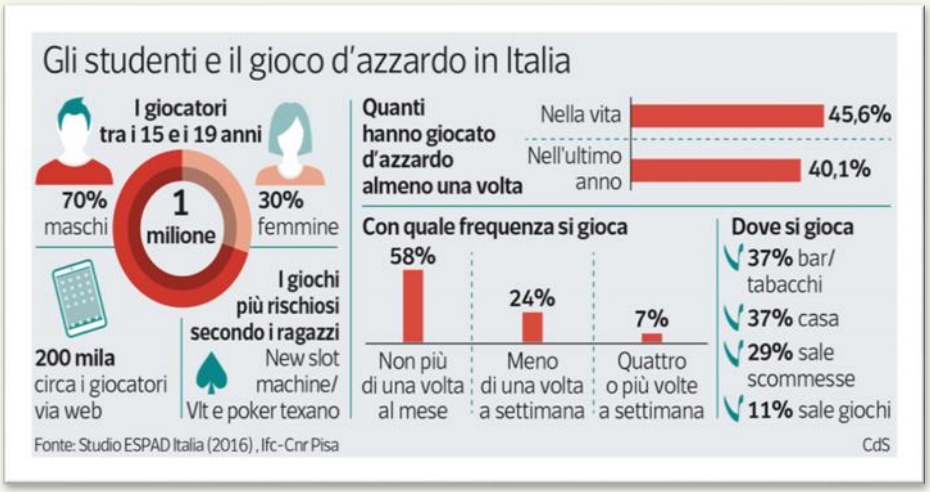
Rana : le gare a rana sono 100m e 200m.

Delfino : le gare a delfino sono 100m e 200m.

Misti (l'ordine è delfino , dorso, rana, stile libero): le gare nei misti sono 100m, 200m e 400m .

Mattia Cincotti

IL GIOCO D'AZZARDO



Il gioco d'azzardo è una forma di svago ampiamente accettata e socialmente approvata.
E' definito come un gioco a soldi che si basa sulla ricompensa e sulla fortuna.
Il giocatore scommette su ogni tipo di evento a esito incerto che determina tale esito: L'individuo deve rendersi conto che pone in palio del denaro. La messa in palio è irreversibile. Il risultato del gioco si basa esclusivamente sul caso.
I giochi d'azzardo sono: la roulettes, le slot-machine, le lotterie, il lotto, il superenalotto, le scommesse ippiche e sportive, i giochi di carte e dadi.
Circa un milione di persone ha giocato almeno una volta al gioco d'azzardo
Durante l'anno scolastico 2015/2017 si è svolta un'indagine sulle scuole secondarie di secondo grado e si è scoperto che circa 124000 studenti hanno giocato al gioco d'azzardo almeno una volta tra: Gratta e vinci (provato dal 35% degli studenti) Scommesse sportive in agenzia (23% degli studenti) Scommesse sportive online (13% degli studenti) Concorsi a pronostico a base sportiva come totocalcio, totip, totogol (12% degli studenti) **Il 17% degli studenti delle scuole** secondarie superiori è ***frequent player***, ha giocato una volta a settimana o anche più spesso.

Circa il 47% dei ragazzi che hanno giocato al gioco d'azzardo sono minorenni e gli effetti del gioco possono essere molto gravi La malattia del gioco d'azzardo è la **ludopatia**: essa, definita anche gioco d'azzardo patologico, è un disturbo del comportamento ed è tra le dipendenze comportamentali. Causa l'incapacità di resistere alla tentazione del gioco anche se l'individuo sa che può portare a gravi conseguenze, come mettere da parte i propri cari e le attività quotidiane (studio e lavoro) e nei casi più gravi può portare anche al **suicidio**. Se una persona è affetta di ludopatia le conseguenze sono queste: abuso di droga disturbo dell'umore e della personalità iperattività. Il sito GiocaResponsabile.it è un aiuto professionale per trattare gli aspetti specifici.

Gli scopi sono questi:

Facilitare la conoscenza dei fattori di rischio e come mitigarli; fornire strumenti di cura; sostenere familiari ed amici dei giocatori nel trovare risposte e soluzioni ai loro problemi; offrire con competenza professionale sostegno, consulenza e cura alle persone in difficoltà per motivi di gioco eccessivo; orientare alla ricerca di servizi socio sanitari e assistenziali adatti alla situazione.

Secondo me il gioco d'azzardo è solo una perdita di soldi e una cosa inutile che ti può solo portare alla dipendenza.

Alessia Piras

L'EQUITAZIONE

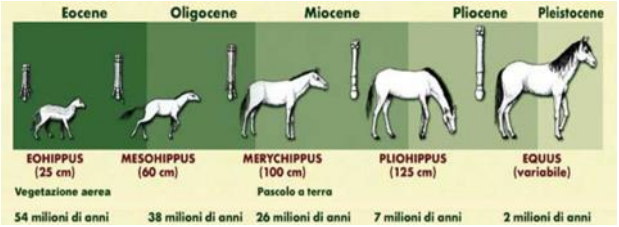
L'equitazione è l'arte, la tecnica e l'attività del cavalcare. Dal punto di vista agonistico, l'attività a cavallo comprende l'equitazione da corsa e l'equitazione da campagna. Indizi storici fanno ritenere che i primi cavalieri siano appartenuti alle tribù nomadi della Russia. Proprio in questa regione si ritiene che sia comparso per la prima volta il cavallo. La figura del cavallo, nell'antichità, era indubbiamente di superiore importanza, non foss'altro perché l'animale rappresentava un mezzo di locomozione sicuro e veloce, utilizzabile con profitto anche in caso di guerra. Il più antico trattato di allevamento e addestramento dei cavalli è stato attribuito al capo delle scuderie reali dell'imperatore dei Mitanni, un popolo dell'altipiano iraniano. Già a quell'epoca le popolazioni Indie erano particolarmente abili nel cavalcare. L'equitazione in Italia rientra nei programmi più ampi della Federazione Italiana Sport Equestri, che organizza, assiste e supervisiona le manifestazioni ippiche in genere. Le origini di questa federazione risalgono alla Società per il cavallo italiano, fondata a Roma nel 1911. nel 1926 la FISE entrò a far parte del CONI e da allora l'interesse e l'attenzione del grande pubblico nei confronti di questa disciplina è andata via via aumentando e si sono moltiplicati gli appuntamenti ippici di prestigio. I cavalli più antichi e famosi sono i mustang, discendenti dai cavalli scappati agli spagnoli. Nel Diciassettesimo e Diciottesimo secolo alcuni di questi cavalli scapparono e si moltiplicarono nelle grandi pianure fino ad arrivare a diversi milioni. I predatori raramente riuscivano ad ucciderli perché erano veloci, avevano un udito fino, un eccellente olfatto e potevano sferrare calci molto potenti. Alcuni di questi cavalli andavano perfino a caccia di lupi e leoni di montagna per ucciderli. In Australia esistono animali simili conosciuti come "brumbies. La storia di paesi come Wyoming, Arizona, Utah e Texas deve molto allo sviluppo della monta. Le mandrie, che erano essenziali per la loro economia, non sarebbero state controllabili senza l'uso dei cavalli e quelli selvaggi fornivano un'abbondante risorsa. Per la prima volta nel Medioevo il cavallo cominciò a essere utilizzato anche per fini agonistici e di piacere, come si fa modernamente. Montare a cavallo per piacere diventò ordinario per l'aristocrazia, ed allenarsi divenne velocemente un obbligo per tutti gli aristocratici. Il principale sport a cavallo divennero i tornei, che non solo richiedevano cavalli bene addestrati, ma soprattutto l'abilità dei cavalieri nel condurre il proprio destriero. Nel Rinascimento in molte corti d'Europa nacquero le prima scuole d'equitazione ufficiali dove uno o più maestri erano al servizio dei cortigiani.

Le andature principali del cavallo sono tre: il passo è l'andatura più lenta del cavallo (raggiunge una velocità che varia da 5 a 7 km/h). Il trotto, a questa andatura il cavallo raggiunge una velocità che varia dai 10 ai 55 km/h nelle corse. Il galoppo è l'andatura naturale più veloce, un Purosangue inglese lanciato al galoppo può raggiungere, anche se solo per pochi minuti, i 70 km/h.

In una classificazione approssimativa, si distinguono i seguenti tipi di monta da lavoro: tutti quei tipi di monta che hanno avuto o hanno a che fare con attività di tipo lavorativo col cavallo, prevalentemente per l'allevamento del bestiame. Americana o Western dei cowboy americani

Vaquera dei gaucho argentini e degli spagnoli Maremmana dei butteri maremmani Sportiva o Inglese o Italiana: tutti i tipi di monta che hanno a che fare con lo sport agonistico ed in particolare con le discipline olimpiche. Salto ostacoli, Dressage, Concorso completo, Cross Country, Endurance.

L'evoluzione del cavallo



Giada Marongiu

LABORATORI DI DANZA, MUSICA E TEATRO

Nei laboratori di danza, musica e teatro si canta, si balla e si recita. Con l'aiuto degli insegnanti, i ragazzi diventano sempre più bravi quasi come veri attori, cantanti e ballerini professionisti. In questi laboratori i partecipanti al laboratorio si preparano per un saggio finale che quest'anno sarà sul GOBBO DI NOTREDAME . Si terrà nella palestra della scuola elementare "G.MARCONI" alla fine dell'anno scolastico. A questo laboratorio partecipano 29 ragazzi ed è composto da classi miste. Gli alunni vengono aiutati da alcuni professori: professor Stefano Pisano si occupa del laboratorio di musica, la professoressa Barbara Cao, insegnante di lettere, si occupa del laboratorio di teatro, la professoressa Caddeo, insegnante di sostegno, la professoressa Schirru, insegnante di inglese, si occupa di recitazione e ballo e infine gli alunni vengono aiutati da Nicolò Trullu che si occupa delle coreografie e dei balli.

Camboni Martina

LABORATORIO DI FOTOGRAFIA

La storia della fotografia descrive le vicende che portarono alla realizzazione di uno strumento capace di registrare la realtà grazie all'effetto della luce. Già nell'Antica Grecia nasce l'interesse per la trasformazione delle forme in immagini. Nell'800 nasce la fotografia che si sviluppò arrivando alla riproduzione del colore e all'utilizzo di supporti digitali, imponendosi inoltre come mezzo artistico capace di supportare e affiancare le altre arti visuali che nel frattempo seppero dotarsi di generi e scuole. La fotografia si è affermata nel tempo dapprima come procedimento di raffigurazione del paesaggio e dell'architettura, poi come strumento per ritrarre la borghesia e il popolo. La diffusione sempre maggiore del mezzo fotografico portò ad uno sviluppo della sensibilità estetica e all'indagine artistica del nuovo strumento, consentendone l'accesso nelle mostre e nei musei. Ebbe inoltre un ruolo fondamentale nello sviluppo del giornalismo e nel reportage e il miglioramento della tecnologia ne contribuì l'estensione anche nella cattura di immagini dello spazio. Già il filosofo Aristotele osservò che la luce, passando attraverso un piccolo foro, proiettava un'immagine circolare. Lo studioso arabo Al-Haitham giunse, (prima del 1039), alle stesse conclusioni, definendo la scatola nella quale tutte le immagini si riproducevano con il termine "camera obscura". Nel 1515 Leonardo da Vinci, studiando la riflessione della luce sulle superfici sferiche, descrisse una camera oscura che chiamò "Oculus Artificialis" (occhio artificiale), la cosiddetta camera oscura leonardiana, al cui modello applicò una lente. Un apparecchio del genere, usato per studiare l'eclissi solare del 24 gennaio 1544, fu illustrato dallo scienziato olandese R. G. Frisius. A G. Cardano fu da attribuirsi, nel 1550, l'utilizzo pratico di una lente convessa per aumentare la luminosità dell'immagine, mentre il veneziano D. Barbaro, nel 1568, utilizzò una sorta di diaframma di diametro inferiore a quello della lente per ridurre le aberrazioni. Catturare la luce richiese però la comprensione dei materiali fotosensibili, il cui studio non fu approfondito fino al 1727, quando lo scienziato tedesco J. H. Schulze, scoprì che il composto risultante dalla miscela di carbonato di calcio, acqua ragia, acido nitrico e argento, il nitrato d'argento, reagiva alla luce. Si accorse che la sostanza non si modificava se esposta alla luce del fuoco, ma diveniva rossoscura se colpita dalla luce del sole, esattamente come per la maggior parte delle pellicole e carte in bianco e nero diffuse fino alla prima metà del Novecento. Ripeté l'esperimento riempiendo una bottiglia di vetro che, dopo l'esposizione alla luce, si scurì solo nel lato illuminato. Chiamò la sostanza scotophorus, portatrice di tenebre. Una volta pubblicati, gli studi di Schulze provocarono fermento nell'ambiente della ricerca scientifica.

Alcuni ricercatori e storici sostengono che alcune fotografie furono realizzate prima del XIX sec. N. Allen, studioso di storia dell'arte, ha sostenuto che la Sacra Sindone sia una protofotografia rudimentale medievale, risalente al XIII secolo (come da datazione del C14) e ritraente un busto o un modello umano, realizzata su lino con il cloruro d'argento che è fotosensibile. Secondo Allen la camera oscura sarebbe nota e usata fin dall'antichità dai pittori per ricalcare le immagini reali, e anche Platone vi farebbe allusione nel mito della caverna.

Il filosofo, teologo e alchimista Alberto Magno (XIII sec.) per alcuni sarebbe già stato in grado di produrre un manufatto protofotografico, in quanto tra i primi a intuire le proprietà fotosensibili del nitrato d'argento.

Nei primi anni dell'800, l'inglese Wedgwood, ceramista inglese, sperimentò l'utilizzo del nitrato d'argento, prima rivestendone l'interno di recipienti ceramici, poi immergendovi dei fogli di carta o di cuoio esposti alla luce dopo avervi deposto degli oggetti. Si accorse che dove la luce colpiva il foglio, la sostanza si anneriva, mentre rimaneva chiara nelle zone coperte dagli oggetti. Queste immagini, però, non si stabilizzavano e perdevano rapidamente contrasto se mantenute alla luce naturale, mentre riposti all'oscuro potevano essere viste alla luce di una lampada o di una candela. A causa della salute cagionevole non poté proseguire gli studi che nel 1802 l'amico Sir Davy descrisse sul "Journal of the Royal Institution of Great Britain", annotando però che non era stato compreso il meccanismo per interrompere il processo di sensibilizzazione. La corrispondenza con J.Watt, fa ritenere che nel 1790-1791 avvenne la prima impressione di un'immagine chimica su carta. Si tratta di un foglio di carta attribuito a T. Wedgwood con impressa una foglia d'albero. Finora si pensava che fosse un "disegno fotogenico" di Talbot, ma una piccola W impressa in un angolo, ha fatto ricredere lo storico della fotografia L. Schaaf. Occorrerà anticipare la realizzazione della prima fotografia stabile a distanza di tempo di un ventennio.

Joseph Niépce si interessò della recente scoperta della litografia e approfondì gli studi alla ricerca di una sostanza che potesse impressionarsi alla luce in maniera definitiva. Nel maggio 1816, Joseph Niépce scrisse al fratello Claude del suo ultimo esperimento: un foglio bagnato di cloruro d'argento ed esposto all'interno di una piccola camera oscura. L'immagine risultante apparì invertita, con gli oggetti bianchi su fondo nero. Questo negativo non soddisfece Niépce, che proseguì la ricerca di un procedimento per ottenere direttamente il positivo. Scoprì che il bitume di Giudea era sensibile alla luce e lo utilizzò nel 1822 per produrre delle copie di un'incisione del cardinale di Reims, Georges I d'Amboise. Questo materiale è un tipo di asfalto solubile all'olio di lavanda, che se esposto alla luce indurisce. Niépce ne cosparse una lastra di peltro e vi sovrappose l'incisione del cardinale. Dove la luce riuscì a raggiungere la lastra di peltro attraverso le zone chiare dell'incisione, sensibilizzò il bitume, che indurendosi non poté essere eliminato dal successivo lavaggio con olio di lavanda. La superficie rimasta scoperta venne scavata con dell'acquaforte e la lastra finale poté essere utilizzata per la stampa. Niépce chiamò questo procedimento *eliografia* e lo utilizzò anche in camera oscura per produrre dei positivi su lastre di stagno. Dopo l'esposizione alla luce e il successivo lavaggio per eliminare il bitume non sensibilizzato, utilizzò i vapori di iodio per annerire le zone lavate dal bitume. A causa della lunghissima esposizione necessaria, fino a otto ore, le riprese all'esterno furono penalizzate dalla luce solare che, cambiando orientamento, rese l'immagine irreale. Maggior successo ebbero le eliografie con luce controllata, in interni, e su lastre di vetro. Nel 1827, durante un viaggio a Londra, Niépce si fermò a Parigi e incontrò Louis Jacques Mandé Daguerre: quest'ultimo era già stato informato del lavoro di Niépce dall'ottico C. Chevalier, fornitore per entrambi di lenti per la camera oscura. Daguerre era un pittore parigino di discreto successo, noto principalmente per aver realizzato il diorama, un teatro che presentava grandi quadri e giochi di luce, per cui Daguerre utilizzava la camera oscura per assicurarsi una prospettiva corretta. A Londra Niépce presentò l'eliografia alla Royal Society, che non accettò la comunicazione perché Niépce non volle rivelare tutto il procedimento. Tornò a Parigi e si mise in contatto con Daguerre, con il quale concluse nel dicembre 1829 un contratto decennale per continuare le ricerche in comune. Dopo quattro anni, nel 1833, Niépce morì senza aver potuto pubblicare il suo procedimento. Il figlio Isidore prese il posto nell'associazione con Daguerre, ma non fornì alcun contributo, tanto che costui modificò il contratto e impose il nome dell'invenzione in *dagherrotipia*, anche se mantenne il contributo di Joseph Niépce. Isidore firmò la modifica pur ritenendola ingiusta. Il nuovo procedimento era molto diverso rispetto a quello originario preparato da J. Niépce, quindi si può ritenere in parte corretta la rivendicazione di Daguerre. Nel 1837 la tecnica raggiunta da Daguerre fu sufficientemente matura da produrre una natura morta di grande pregio. Egli utilizzò una lastra di rame con applicata una sottile foglia di argento lucidato, che posta sopra a vapori di iodio reagiva formando ioduro d'argento. Seguì l'esposizione alla camera oscura dove la luce rendeva lo ioduro d'argento nuovamente argento in modo proporzionale alla luce ricevuta. L'immagine non risultava visibile fino all'esposizione ai vapori di mercurio. Un bagno in una forte soluzione di sale comune fissava, seppure non stabilmente, l'immagine.

In cerca di fondi, Daguerre fu contattato da François Arago, che propose l'acquisto del procedimento da parte dello Stato. Il 6 gennaio 1839 la scoperta di una tecnica per dipingere con la luce fu resa nota con toni entusiastici sul quotidiano Gazette de France e il 19 gennaio nel Literary Gazette. Il procedimento venne reso pubblico il 19 agosto 1839, quando, in una riunione dell'Accademia delle Scienze e dell'Accademia delle Belle Arti, venne presentato all'assemblea e alla folla radunatesi all'esterno. Arago descrisse la storia e la tecnica legata al dagherrotipo, inoltre presentò una relazione del pittore Paul Delaroche, in cui furono esaltati i dettagli dell'immagine e dove si affermò che gli artisti e gli incisori non erano minacciati dalla fotografia, anzi potevano utilizzarla per lo studio e l'analisi delle vedute. La relazione terminò con il seguente appunto di Delaroche: «Per concludere, la mirabile scoperta di monsieur Daguerre ha reso un servizio immenso alle arti»(Paul Delaroche). Daguerre pubblicò un manuale (Historique et description des procédés du daguerréotype et du diorama) tradotto ed esportato in tutto il mondo, contenente la descrizione dell'eliografia di Niépce e i dettagli della dagherrotipia. Con il cognato Alphonse Giroux, Daguerre si accordò per la fabbricazione delle camere

oscure necessarie. Costruite in legno, furono provviste di lenti acromatiche progettate da Chevalier nel 1829. Questi obiettivi avevano una lunghezza focale di 40,6 cm e una luminosità di f/16; il costo si aggirava intorno ai 400 franchi. Anche se il procedimento fu reso pubblico in Francia, Daguerre acquisì un brevetto in Inghilterra. In Italia i primi esperimenti di fotografia sono condotti da E. F. Jest e da A. Rasetti nell'ottobre del 1839 con un macchinario di loro costruzione basato sui progetti di Daguerre. Le prime fotografie italiane sono vedute della chiesa della Gran Madre, di Piazza Castello, e di Palazzo Reale, tutte a Torino.

Michele Bontempo, Francesco Pisu e Lorenzo Trullu

LABORATORIO DI CERAMICA

Uno dei laboratori più importanti della scuola di San Giovanni Suergiu è il laboratorio di ceramica, che è attivo da diversi anni.
Il laboratorio è composto da diversi ragazzi e ragazze che hanno tutti la stessa passione per i lavori manuali, infatti, in questo laboratorio si può dare sfogo al proprio genio creativo; si lavora la ceramica e l'argilla dando vita a meravigliosi vasi, uova, pesci, statuine, coniglietti, uccelli, volpi, casette e acchiappa sogni; queste creazioni sono rifinite con l'attrezzatura di proprietà della scuola, compreso il forno dove vengono cotte. I professori sono molto competenti e aiutano molto i ragazzi, nonostante questi chiacchierino molto. (ma è anche vero che parte integrante di questo laboratorio è la chiacchiera, che allieta la creazione) Inoltre il laboratorio per alcuni professori è anche un modo di rimanere giovani.
Tutti gli anni a fine anno i lavori vengono esposti nell'atrio della scuola e in seguito venduti.

Martina Camboni

PALLACANESTRO

La **pallacanestro**, conosciuta anche come **basket** abbreviazione del termine in lingua inglese, è uno sport di squadra in cui due formazioni di cinque giocatori ciascuna si affrontano per segnare con un pallone nel canestro avversario, secondo una serie di regole prefissate.

Nasce a Springfield nel 1891, grazie all'idea di James Naismith, medico ed insegnante di educazione fisica canadese. Dalla fine del XIX secolo, il basket si è diffuso in tutto il mondo, grazie all'attiva propaganda della Federazione Internazionale Pallacanestro, fondata nel 1932. È uno sport olimpico dalla XI Olimpiade, che si tenne a Berlino.

LA PARTITA La gara viene disputata da due squadre composte da cinque giocatori ciascuna. Ogni squadra dispone inoltre di un numero di riserve che può variare da 5 a 7 (a seconda dei campionati) che possono sostituire senza limitazioni i giocatori titolari ed essere a loro volta sostituite. Un giocatore che è stato sostituito può in ogni caso ritornare in campo in sostituzione di un compagno di squadra. Solo nei casi in cui ad un giocatore vengano assegnati 5 falli (6 falli in NBA) o venga espulso egli non può più giocare la partita e deve essere obbligatoriamente sostituito. Quindi, anche se si verifica molto raramente, è possibile che in campo una o entrambe le squadre abbiano meno di cinque giocatori in campo e che il numero dei giocatori non coincida. In tal caso, contrariamente ad altri sport, per es. il calcio, il numero minimo di giocatori in campo è molto basso e pari a due; nel caso una squadra, per falli o incidenti dei giocatori, ne abbia solamente uno a disposizione, non avrebbe a chi passare la palla al momento di effettuare una rimessa, e la partita termina con la vittoria della squadra avversaria; cosa peraltro ancora più eccezionale. Lo scopo di ognu-

na delle due squadre è quello di realizzare punti facendo passare la palla all'interno dell'anello del canestro avversario (fase offensiva) e di impedire ai giocatori dell'altra squadra di fare altrettanto (fase difensiva).

Ogni partita dura 40 minuti suddivisi in 4 periodi di 10 minuti di gioco effettivo ciascuno (12 minuti nella NBA per un totale di 48 minuti), suddivisione che precedentemente era di 2 periodi da 20 minuti. Tra il 2º ed il 3º periodo viene effettuato un intervallo dai 10 ai 20 minuti. Alla ripresa del gioco le squadre devono scambiarsi il campo, mentre negli altri casi l'intervallo è solamente di 2 minuti (senza il cambio del campo).

Ogni squadra per completare un attacco ha 24 secondi di tempo, se non ci riesce il possesso passa alla squadra avversaria. I 24 secondi vengono ripristinati ogni qualvolta la palla cambia di possesso; se invece la squadra che attacca è nuovamente con la palla in mano dopo che essa ha toccato l'anello ferro, il cronometro si riporta a 14 secondi. Nel caso ci sia un fallo o un'infrazione di piede, se sono rimasti 13 secondi o meno il cronometro viene riportato a 14 secondi. Se invece il tempo di gioco è maggiore di 14 secondi, si prosegue il conteggio. Tale regola fu inventata dall'italo-americano Daniel Biasone.

La squadra vincente della partita è quella che ha realizzato il maggior numero di punti alla fine del 4° periodo di gioco. In caso di parità la gara si prolunga di altri 5 minuti (tempo supplementare) e in caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza con altri tempi finché una delle due squadre non è in grado di schierare 2 giocatori perché gli altri hanno commesso 5 falli o sono stati espulsi o sono infortunati.

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

Davide Milani

VISITA ALLA GRANDE MINIERA DI SERBARIU CARBONIA

Come risposta alle sanzioni economiche imposte dalla Società delle Nazioni per l'invasione dell'Etiopia, il regime fascista inaugurò la **politica dell'autarchia** ovvero dell'autosufficienza economica. Nel territorio del Sulcis il carbone era già stato scoperto nel 1834 e coltivato a partire dal 1854, inizialmente con tecniche a cielo aperto, nell'area prospicente l'abitato di Bacu Abis. Si decise dunque di sviluppare in senso industriale il territorio attraverso la costruzione di una Grande Miniera.

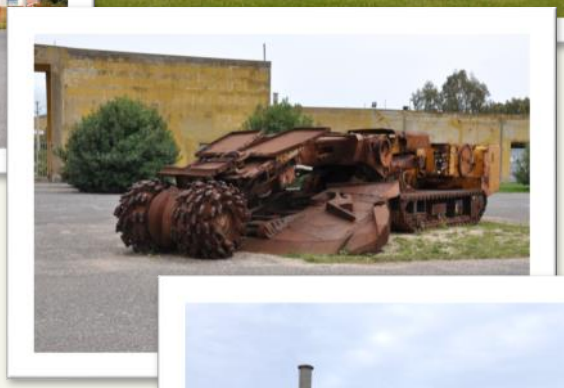
In questo contesto entrò in servizio il sito minerario di Serbariu, costruito durante il 1936 e **già attivo nel 1937.**

Lo sviluppo della Grande Miniera di Serbariu portò sul territorio maestranze sia isolane che provenienti da tutte le altre regioni italiane. Per gestirne la logistica, e per spingere operai, tecnici, impiegati e dirigenti (nel 1947 un'occupazione massima di circa 18.000 lavoratori, compresi gli impiegati) a trasferire sul sito la residenza delle loro famiglie, fu **progettata e costruita la città di Carbonia**, ultima tra le città di fondazione, inaugurata il 18 dicembre 1938 dopo soli trecento giorni dall'inizio dei cantieri.

La Miniera rimase **attiva fino al 1964**, anno in cui cessò l'attività. Sino al 1962 sotto la proprietà della Società Mineraria Carbonifera Sarda (SMCS) e successivamente, sino alla **chiusura nel 1971** (gli impianti rimasero comunque sotto controllo e custodia sino al 1976) gestita dall'Ente Nazionale per l'Energia Elettrica (ENEL).

A partire dalla fine degli anni '70 la Miniera visse un **periodo di abbandono e degrado** che vide il sorgere di ambienti incolti intorno agli edifici, dominati da boschi di eucaliptus e dal fango, e **l'occupazione abusiva** di quasi tutti gli edifici del sito da parte di attività imprenditoriali quali autofficine, carrozzerie, falegnamerie e da parte di alcune famiglie.

Simone Cotza



FMS
101

VISITA FABBRICA DEL CINEMA CARBONIA

La Fabbrica del Cinema viene inaugurata ufficialmente il 19 dicembre del 2015.

La nascita dello spazio e l'avvio del progetto hanno determinato il trasferimento presso "La Fabbrica del Cinema" anche degli **uffici del CSC Carbonia-Iglesias** e dei **laboratori audiovisivi e multimediali** dei Servizi Audiovisivi del Sistema Bibliotecario Interurbano del Sulcis, gestito dalla Società Cooperativa Progetto S.C.I.L.A. e, dunque, di tutti quei servizi il **servizio di prestito bibliotecario** dei materiali librari e dei testi filmici (dvd e bluray) presenti all'interno della biblioteca; la **progettazione di eventi culturali** in collaborazione con gli Enti Locali e il **tessuto associativo del territorio**; i **laboratori per la produzione e post-produzione audiovisiva** e per la digitalizzazione e il riversamento in diversi formati. Oltre a questi servizi già presenti ne sono stati avviati e offerti di nuovi, tra cui **un percorso museale di visita ai locali** della palazzina con la stanza del Direttore e il bunker/caveau; **un archivio multimediale sulla memoria storica audiovisiva del territorio**, **'installazione Ex-3Di' ovvero la visita virtuale e immersiva della palazzina**, alla scoperta degli ambienti riprodotti come quando la stessa si trovava in piena attività; **uno spazi seminterrato, dedicato alle mostre di arti visive**; **una Sala Cinema** in via di adattamento per le proiezioni professionali in formato DCP; **un'esposizione permanente di apparati foto cine ottici** appartenenti al prestigioso fondo Oreste e Leandro Coni, dalle origini del Cinema fino ai giorni nostri. La Fabbrica del Cinema nasce dunque come un **centro culturale polivalente**, aperto a diversi servizi e linguaggi espressivi che ha però il suo **focus sulla conservazione, promozione e produzione della memoria storico audiovisiva del territorio.**

La Direzione fu edificata in prossimità della Piazza Santa Barbara, ovvero quella che nel Piano Regolatore del 1937, avrebbe dovuto essere il polo verso cui far convergere quattro strade che avrebbero dovuto mettere in comunicazione i luoghi della residenza con quello della produzione. L'edificio è **strutturato su due piani, primo piano e piano interrato.** Ospitava, nel piano superiore, nell'ala orientale, l'ufficio del Direttore e degli impiegati amministrativi. L'ala è dotata di un ingresso autonomo. Nella parte occidentale, invece, sono presenti locali dove i **lavoratori della miniera ritiravano la busta paga**, collegati tramite una scalinata al piano seminterrato della struttura (presumibilmente adibito a uffici e magazzino) e ad un **caveau blindato**, dove erano custoditi i liquidi che servivano al pagamento degli stipendi dei lavoratori e per le spese ordinarie della gestione mineraria. Esternamente l'edificio da una parte non rinuncia al **purismo razionalista** che connota la maggior parte degli edifici del sito, e dall'altra richiama la cultura mitteleuropa diffusa in ambiente minerario.

Uno dei simboli della Fabbrica del Cinema è il POMELO, un imponente albero che si trova in prossimità dell'edificio. E' un albero da frutto, un incrocio tra pompelmo e melo , uno dei più antichi agrumi coltivati dall'uomo.

L'origine di questo esemplare è ignota e non si sa chi l'abbia piantato, anche se secondo alcune testimonianze sarebbe stato piantato dagli occupanti abusivi che all'inizio degli anni '80 avevano occupato la palazzina per fini abitativi.

Il primo degli apparati (ne incontreremo in tutto tre) scelti per offrire agli utenti, siano essi turisti, studiosi e professionisti di vari settori, o semplici curiosi, un'esperienza "immersiva" e interattiva, garantita dall'utilizzo di tecnologie avanzate. Questo **schermo**, ad esempio **contiene informazioni** relative alla città di Carbonia, alla storia della Grande Miniera dalle origini alla riqualificazione, alla Direzione Amministrativa, al Progetto Fabbrica del Cinema nonché alla storia della Società Umanitaria. Infine una sezione è dedicata alle strutture museali e di studio presenti oggi giorno all'interno del complesso minerario, con l'obiettivo di facilitare nell'esplorazione e nella conoscenza della nostra città chi dovesse avvicinarcisi per la prima volta. **Il pix pad** (è questo il nome dello schermo) è ospitato all'interno di una **struttura in acciaio e legno** policromo, progettata, **come quella** che incontreremo **nella mediateca, dall'architetto Matteo Pittau e dalla designer Erica Floris,** che hanno curato l'identità visiva della Fabbrica e ideato il logo. Il **procedimento creativo** che ha portato alla realizzazione di questi elementi grafici e architettonici è partito dalla **necessità di esprimere e trasmettere concetti e realtà complesse**, legate agli obiettivi della Fabbrica del Cinema. Nasce così un **logo essenziale**, composto di forme geometriche tricromiche che interagiscono tra loro generando nuovi colori e nuovi spazi. Pensato per essere declinato in diverse configurazioni mantenendo la sua identità visiva**, il logo richiama il modello RGB** (Red, Green e Blu – Rosso Verde e Blu di cui di fatto è composta la realtà: infatti un'immagine può infatti essere scomposta, attraverso filtri o altre tecniche, in questi colori base che miscelati tra loro danno quasi tutto lo spettro dei colori visibili) **e il codice binario, suggerisce l'idea dell'incontro** (tra colori, tra individui, tra presente e passato) come occasione per dare vita a combinazioni nuove, ricorda fuori di retorica le trame dei tappeti tradizionali, e trasmette, sia nelle sue versioni statiche che in quella dinamica, **la sensazione del movimento e dello scorrere.** L'idea di una configurazione spaziale dinamica viene ripresa nelle due installazioni a sostegno dei sistemi interattivi, attraverso la sovrapposizione di materiali, colori e dimensioni, in una contrapposizione tra moderno ed estetica industriale, tra struttura portante e struttura portata. **UFFICIO DEL DIRETTORE—**La Palazzina diventa anzitutto **Museo di se stessa** attraverso l'apertura ai visitatori di alcuni spazi, che andremo a breve a visitare, primo fra tutti quali l'**Ufficio del Direttore**. **Si tratta dell'unico spazio musealizzato** attraverso l'allestimento di mobilio e suppellettili d'epoca, gentilmente messi a disposizione dal Museo del Carbone, che ormai da dieci anni porta avanti un prezioso lavoro di raccolta e conservazione della cultura materiale mineraria. L'Ufficio conserva il **pavimento originale** che, come potete vedere, è arricchito centralmente da uno **stemma a intarsi che rappresenta la tipica lampada del minatore**, simbolo della città. Sulla scrivania un libro contabile dei primi anni '50 (precisamente 51-53) in cui venivano annotati i pagamenti dei salari dei dipendenti e le entrate dell'Azienda. La stanza ospita anche un **Totem** che faceva parte di una **mostra più ampia** proposta in occasione dell'inaugurazione della Fabbrica del Cinema dal titolo **"Dal Profondo dell'Anima"** dell'artista Virginia Siddi. La Mostra constava di 24 pezzi tutti realizzati attraverso un'inedita tecnica che partiva **dall'utilizzo di materiali minerali** quali le ruggini, la terra e, grande protagonista, **il Carbone**. Alcune delle opere sono rimaste alla Fabbrica del Cinema e oggi sono **ospitate all'interno degli uffici** e degli spazi di consultazione dell'edificio. **L'installazione EX-3DI' VERSIONE 2.0**, a cura di **Marco Lisci**, è oggi ospitata in uno degli uffici della Fabbrica del Cinema solo per ragioni di spazio. Essa troverà sicuramente ospitalità poi nel piano seminterrato dedicato alle esposizioni. Consta di una postazione di personal computer collegata a un **visore 3D** in grado di far compiere ai visitatori un vero e proprio **tour virtuale della palazzina**, alla scoperta degli ambienti riprodotti come quando la stessa si trovava in piena attività. Il progetto, finalizzato al recupero ed alla valorizzazione della memoria storica del luogo, è stato rivisito, dopo essere stato proposto al pubblico durante l'edizione 2016 di monumenti Aperti, in nuova versione nel 2017, arricchito sia dal punto di vista dei contenuti, con l'aggiunta di nuove aree esplorabili, nuovi arredi ed una maggiore interagibilità con l'ambiente, sia dal punto di vista tecnologico con il passaggio al nuovo visore VR HTC Vive (precedentemente Oculus Rift DK2). Questo importante passaggio permette **un'esperienza più' immersiva e naturale**, grazie a diverse migliorie e innovazioni tra cui, la possibilità di **muoversi liberamente all'interno dello spazio virtuale** direttamente con il proprio corpo, risoluzione doppia e migliore fedeltà dell'immagine, cono visivo più ampio di 30° e, non meno importante la possibilità **effettuare interazioni direttamente con le mani** tramite il nuovo sistema di controllo. **SALA DI CONSULTAZIONE MULTIMEDIALE—**Questa sala è il cuore della Fabbrica del Cinema. Ospita al suo interno la **mediateca** con una **raccolta di dvd** e un **fondo blu-ray**, unico in Italia, e una **biblioteca specialistica** con testi legati al cinema e alle arti visive. Tutti questi fondi sono **aperti al prestito**: ricordiamo infatti che il Centro Servizi Culturali è membro capofila del Sistema Bibliotecario Interurbano del Sulcis e pertanto tutti i testi presenti in archivio possono essere richiesti in prestito dagli utenti iscritti all'Opac e **ed è di fatto come una biblioteca pubblica.**

Oltre a questi materiali è presente anche un fondo editato in Dvd afferente al progetto **Mnemoteca del Sulcis-Iglesiente** dove è raccolta la "memoria dal basso" (tra sogni e bisogni) della comunità. Una "biblioteca della memoria", che sperimenta la naturale capacità dell'uomo di ricordare le informazioni trasformate in immagini o in storie. Un museo vivo di racconti memoriali, che offrono una pluralità di testimonianze individuali e collettive. Una ricostruzione della memoria collettiva del nostro territorio attraverso la raccolta di storie e memorie di vario tipo: filmati e fotografie di narrazioni individuali e collettive, familiari, del mondo del lavoro, intergenerazionali e multiculturali. Il fondo di **dvd della Storia del Cinema e sul Cinema del Lavoro e della Migrazione**, il **fondo blu-ray** e quello della **Mnemoteca del Sulcis-Iglesiente** (per quanto attiene ai materiali editati) possono essere consultati anche in loco attraverso **l'isola Hub** dotata di tre lettori blu-ray dotati di schermo e di un computer con software e tastiera per non vedenti e ipo vedenti (si possono notare la particolarità dei tasti più grandi e in rilievo). Abbiamo detto all'inizio di questa visita che **l'obiettivo principe** della Fabbrica del Cinema è la **raccolta, conservazione, produzione e promozione della Memoria storico-audiovisiva del territorio.** Parte dei materiali afferenti a questa Memoria come prima dicevamo, sono stati editati in dvd (riconoscete la collana perché è conservata in supporti dalla confezione bianca recanti unicamente il titolo in bianco e nero sul dorsalino). La maggiorparte è **conservata nell'archivio multimediale della Fabbrica**, ancora in fase di acquisizione e preservazione. Una parte di questi materiali, tra editati e non, è stata resa **fruibile al pubblico** attraverso il grande **schermo** che domina la sala. Dal punto di vista tecnico si tratta del "fratello maggiore" del pix pad dell'ingresso: un **grande schermo touch**, che utilizza la **tecnologia olografica** e richiama la storia del Centro che la ospita, rendendo accessibili i materiali presenti nel grande archivio sulla storia del territorio, che prende il nome di Mnemoteca del Sulcis-Iglesiente. I testi audiovisivi contenuti all'interno di questo schermo, appartengono a quattro grandi categorie: **Le produzioni del Centro Audiovisivi** (che venne istituito negli anni '80 attraverso la sinergia tra Comune, Società Umanitaria e Cooperativa Progetto S.C.I.L.A.) Dentro questa categorie ci sono due sottocategorie molto importanti: **"Le storie di Vita"** ovvero la memoria delle persone che, attraverso il proprio ruolo sociale, hanno vissuto la storia del territorio. Spesso si tratta di persone anziane, che riassumono nei propri ricordi un arco temporale di 70-80 anni, che

nel nostro territorio (ma più in generale in Italia) racchiude il travagliato passaggio dalla civiltà contadina a quella industriale. Afferente a questi ambiti è anche la categoria **Saperi e Mestieri. "Cinema e Scuola"** ovvero gli esiti dei laboratori organizzati dalla Società Umanitaria a partire dagli inizi degli anni '80 presso le scuole del territorio. **La Tua Memoria è la Nostra Storia** ovvero l'insieme dei materiali afferenti al cosìdetto **"cinema di famiglia"** legato alla campagna regionale di raccolta del cinema familiare in formato ridotto, 8mm, Super8, 9½ Pathè Baby, LA TUA MEMORIA E' LA NOSTRA STORIA (in collaborazione con i Centri di Cagliari e Alghero); **I Restauri della Cineteca Sarda** si tratta di alcuni film recuperati nel tempo dalla Cineteca Sarda anche attraverso il proprio ruolo all'interno della FIAF (Federation International des Archives du Film), l'organismo che raggruppa le cineteche di tutto il mondo e dal 1990 membro effettivo del "Coordinamento nazionale delle mediateche", accedendo perciò ai servizi di scambio di materiali audiovisivi e al prestito intermediatecario. **I filmati vincitori del Concorso Cinema/Lavoro/Migrazione** del Mediterraneo Film Festival oggi Carbonia Film Festival. La Fabbrica del Cinema accoglie inoltre **due laboratori**, in fase di implementazione, **con attrezzature moderne e all'avanguardia**, dalle camere alle consolle di montaggio, per il trattamento in editing e post-processing di tutte le fasi di produzione audio-video, le consolle per la digitalizzazione e il riversamento in diversi formati, a disposizione dello sviluppo dell'industria cinematografica nel e del territorio. Siamo arrivati in prossimità dell'odierna **Sala Cinema.** La sala ospita oggi le **proiezioni** organizzate dalla Fabrica del Cinema e la **Mostra di apparati foto cine ottici** del fondo Oreste e Leandro Coni. Un tempo ospitava un grande **ufficio con molte scrivanie** in cui lavoravano gli impiegati amministrativi e fungeva da front office attraverso le aperture quadrate che svolgevano la funzione di veri e propri **sportelli**: i minatori, che non entravano dall'ingresso principale ma da questo laterale del lato ovest della Fabbrica e che dava sulla via Nazionale, si rivolgevano agli sportelli per qualunque problema relativo ad esempio a **reclami** di vario tipo, malattia etc. Per un certo periodo vennero qui **distribuite anche le buste paga.** La Sala sarà presto in fase di rifunzionalizzazione e assomiglierà in futuro sempre più a una sala **cinematografica e per la piccola convegnistica**, da circa centoquaranta posti con le sedute, un piano inclinato e la possibilità di proiettare nel nuovo formato digitale professionale DCP (Digital Cinema Package). Si tratta di una connessione di senso che può essere progettualmente così riassunta: laddove prima si distribuivano i salari, forma di sostentamento necessaria e indispensabile alla comunità mineraria, oggi si vorrebbe distribuire la memoria, la cultura e la storia audiovisiva di quella comunità, che nel frattempo ha mutato il proprio destino affiancando alla vocazione industriale quella di città di servizi e del terziario: cibo essenziale per un territorio che non vuole smarrire la propria identità e la propria memoria ma che, anzi, guarda ad esse e alla loro valorizzazione come a una straordinaria opportunità di sviluppo e nuova produzione. Nello spazio antistante a questo ingresso laterale si trova anche un **cineproiettore 35mm** in uso prima **all'Arena Supercinema** e successivamente **all'oratorio di Don Orione a Carbonia.** Aprendo il grande sportello del corpo macchina si può vedere come l'illuminazione che serviva per la proiezione era data da due lunghi cilindretti di carbone di storta ricoperti di rame) i quali, una volta avvicinati, dopo essere stati messi in tensione, provocavano una scintilla (cd. adescamento dell'arco); il successivo allontanamento dei due elettrodi determinava il formarsi dell'arco di luce che rifraendo sulla ghiera era trasmessa, attraverso un otturatore, verso lo sportello in cui passava la pellicola e attraverso la lente proiettata sul telo. La mostra che presentiamo al pubblico è soltanto una piccola selezione di un fondo ben più ampio donato alla Società Umanitaria dai **fratelli Oreste e Leandro Coni.** La collezione completa comprende **due grandi raccolte**, di cui una precedentemente donata al Comune di Arborea con la finalità di realizzare sul posto un museo delle macchine donate. Attraverso una donazione la Società Umanitaria è entrata in possesso dell'intero fondo che andrà a costituire il nucleo del **futuro Museo Fotocinematografico** che troverà degna collocazione nei locali della Fabbrica del Cinema e in quelli della Cineteca Sarda, una volta definito il suo trasferimento presso la Manifattura Tabacchi di Cagliari. La collezione è il risultato di una certosina raccolta di un appassionato collezionista, Oreste Coni, coadiuvato in questo dal fratello Leandro, e nella parte più significativa si compone di macchine per il cinema e di apparati del pre-cinema.

L'esposizione che proponiamo è una selezione delle **più importanti tipologie** comprese nella collezione ed è articolata in quattro sezioni: **Lanterne magiche.** Si tratta di tre pezzi straordinari e rari. Esemplari simili possono essere ritrovati soltanto in alcuni dei più importanti fondi e musei italiani, come quello **Nazionale del Cinema di Torino.** Le lanterne magiche nascono nel **periodo** del così-detto **pre-cinema** quando, prima nelle corti europee e successivamente, dopo la rivoluzione industriale, nei circoli borghesi, si cercava di trarre diletto (attraverso la rappresentazione di immagini fantastiche) o di utilizzare a fini didattici (mostrando ad esempio monumenti oggetti, piante, animali rari o lontani) le sperimentazioni legate alla messa in movimento dell'immagine. Fondamentalmente la lanterna magica è dal punto di vista tecnico una **scatola chiusa** contenente una **fonte luminosa**, in origine una candela mentre si tratta di una **lampadina per gli esemplari che qui esponiamo risalenti ai primi anni del '900**, la cui luce è filtrata da un foro sul quale è applicata una lente. Tra la lente e il foro venivano inserite delle lastre dipinte a mano che mostravano alcune immagini. Di fatto il procedimento è del tutto analogo a quello dei moderni proiettori di diapositive. Così come è evidente in uno degli esemplari che mostriamo era possibile anche far muovere le immagini facendo scorrere due o più lastre l'una sull'altra, ottenendo per esempio l'effetto di due persone che si allontanavano o di un cavaliere che muoveva verso un castello. **Figura chiave** nello spettacolo della lanterna magica (e non solo), era quella dell'**imbonitore**, cioè di una persona che spiegasse le immagini mostrate oppure, nel caso di una storia che si sviluppava su una sequenza di illustrazioni, raccontasse gli avvenimenti che venivano proiettati. Le immagini da sole infatti non erano sufficientemente chiare per essere capite nel senso dal pubblico, che quindi aveva bisogno di un commento parlato per comprendere a pieno. **Proiettori portatili e domestici formati 35mm, 16mm, 8mm, 9 ½** Si tratta di una collezione abbastanza varia che afferisce a un periodo che va dagli anni '20 agli anni '70 del '900. Con la nascita dei così detti **formati di pellicola ridotti**, il cinema a partire dagli anni venti e trenta inizia a **"democratizzarsi"** e può arrivare ad essere realizzato e fruito da un maggior numero di persone al di là dell'utilizzo professionale della pellicola a 35 mm per la realizzazione di film destinati ad essere proiettati in sala. Gli **utilizzi** di questi formati sono tra i più **svariati**: da quello **documentaristico e scientifico** a quello relativo al fi**ssaggio** (solo nelle famiglie molto abbienti) di avvenimenti molto importanti legati alla vita del clan familiare (l'inaugurazione di una nuova fabbrica o l'apertura di un nuovo negozio appartenenti alla famiglia o ancora il matrimonio di una figlia etc.) Da qui l'esigenza di avere dei **proiettori piccoli e leggeri** che potevano essere utilizzati a casa ma anche a **supporto didattico e documentario nelle scuole, nelle università** e in alcuni uffici della pubblica amministrazione o dell'esercito **per fini militari.** Tra i modelli che presentiamo sono degni di nota il proiettore sovietico MIR, esemplare molto raro proprio perché prodotto nell'allora cortina di ferro, e il proiettore 9 ½ che proiettava un tipo di pellicola unica nel suo genere, **la 9 ½ pathè baby** il cui sistema di trascinamento era basato su di un'unica perforazione centrale della pellicola in luogo di quelle laterali. Molto interessanti anche i proiettori più recenti degli anni '70, il sonoro e quello con il sistema misto di proiezione che permetteva di proiettare sia dei filmini che delle diapositive. **Le moviole.** Con l'accessibilità dei formati ridotti a un maggior numero di persone e la nascita del fenomeno del **cineamatorismo**, che esploderà a cavallo tra gli anni '60 e '80 del '900 con l'entrata in commercio di **cineprese leggerissime ed economiche**, nascono le figure dei primi **"registi dilettanti"** che intendono realizzare il proprio piccolo e personale film in casa o in laboratorio. Da qui l'esigenza non solo di girare dei brevi film ma anche di **"montarli"** cercando di **dare un senso logico o artistico ai vari spezzoni**, magari afferenti a diversi momenti di tempo e spazio. Il sistema attraverso cui funzionavano queste piccole moviole qui esposte non è affatto dissimile da quello attraverso il quale agivano le moviole professionali per il montaggio dei film destinati alle sale cinematografiche. Attraverso un motore per il trascinamento del film la pellicola scorre e viene **"letta" e visionata attraverso un piccolo schermo.** Il trascinamento poteva essere interrotto in un dato punto scelto dal cineamatore il quale decideva di esercitare un **taglio fisico** della pellicola la quale veniva poi **"montata" attraverso delle giunture** applicate con un nastro speciale ad un altro spezzone di pellicola così da creare il senso voluto. **Es:** scena tuffo del figlio piccolo in acqua da uno scoglio tagliato al momento dell'ingresso in acqua rimontato con un altro spezzone più recente del figlio che emerge dalle acque per dare il senso della crescita del bambino. **Le cineprese 8mm e Super8** Con la nascita delle leggerissime cineprese 8mm e soprattutto Super8 il cinema compie il suo processo di democratizzazione dei mezzi espressivi. In particolare la nascita del formato Super8 imprimerà una vera e propria **rivoluzione** in questo senso. Nato negli anni '60, ha a cavallo tra gli anni '70 e '80 una vera esplosione di vendite che permettono al formato di entrare nelle case di milioni di italiani grazie alla **semplicità di utilizzo e all'economicità dei costi.** La pellicola era contenuta all'interno delle **cartucce** che dovevano essere solo inserite all'interno della cinepresa. Lo sviluppo avveniva attraverso la presa in consegna delle cartucce presso normalissimi studi fotografici a costi accettabili per chi avesse un lavoro e una passione innata. **Le cineprese sono leggerissime e totalmente portabili.** Il Super8 non avrà però solo un uso famigliare, che resterà comunque quello largamente maggioritario e quasi esclusivo, ma **verrà anche utilizzato da una nuova generazione di cineamatori** desiderosi di emergere. Il celebre regista **Nanni Moretti**, vincitore della Palma D'Oro a Cannes, girò il suo primo film di lungometraggio **IO SONO UN AUTARCHICO** proprio con una cinepresa Super8. **VERSO IL PIANO SEMINTERRATO: IL CAVEAU** Il caveau è un luogo fortemente simbolico all'interno dell'edificio: in esso erano **contenute le paghe dei lavoratori** le quali venivano poi portate al piano superiore, all'interno della grande stanza che oggi andrà ad ospitare la Sala Polifunzionale dedicata alla fruizione collettiva dei materiali, per essere distribuite. Si tratta di una connessione di senso che può essere così riassunta: laddove prima si distribuivano i salari, forma di sostentamento necessaria e indispensabile alla comunità mineraria, si distribuirà la memoria, la cultura e la storia audiovisiva di quella comunità, che nel frattempo ha mutato il proprio destino affiancando alla vocazione industriale quella di città di servizi e del terziario: cibo essenziale per un territorio che non vuole smarrire la propria identità e la propria memoria ma che anzi guarda ad esse e alla loro valorizzazione come a una straordinaria opportunità di sviluppo e nuova produzione. **Durante la seconda guerra mondiale esso fungeva anche da rifugio antiaereo.** **IL PIANO SEMINTERRATO: LO SPAZIO ESPOSITIVO** Con l'apertura della Fabbrica del Cinema la città di Carbonia e il territorio del Sulcis-Iglesiente acquistano anche un **nuovo spazio espositivo**, che ha finora ha vocato la propria attività verso **l'accoglienza di mostre di arti visive.**

Un tempo questo spazio pare ospitasse degli uffici dedicati alla progettazione tecnica. La prima è stata "Dal Profondo dell'anima" di Virginia Siddi, che ha inaugurato La Fabbrica del Cinema. Durante Monumenti aperti 2016 (maggio) è stata ospitato la mostra di pittura di Antonio Mallus dal titolo "Volcano". Il Carbonia Film Festival 2016 ha visto la presenza della mostra "Fotogrammi Dipinti" dell'artista Angelo Liberati. L'apertura di Monumenti Aperti 2017 è stata impreziosita dalla mostra fotografica "Apparizioni" di Mimmo Caruso. Durante le giornate di How To Film The World lo spazio ospiterà la mostra "Non Credo ai Miei Occhi dell'artista Tonino Casula".

Simone Pinna

VISITA NURAGHE CUCCU TRATALIAS

Il nuraghe Cuccu si trova a circa 2 Km di distanza dal paese di Tratalias, paese che fin dalla preistoria ha occupato una posizione strategica, trovandosi proprio al centro delle vie di transito percorse dalle genti che dal Golfo di Palmas si inoltravano verso l'interno.

Esso si presenta come un edificio monotorre avente un'altezza residua di circa 5 m, costruito in blocchi megalitici di andesite.

La camera interna circolare è larga circa 5,50 m., presenta la tholos svettata ed è del tutto sgombra di crollo. In essa si affacciano tre piccoli vani ogivali disposti a croce; sulla parete sinistra, ad un'altezza di circa 2 m., vi è l'accesso al vano scala.

Alla camera si accede attraverso un corridoio a volta ogivale lungo circa 5 m. ed alto 4 m.; a metà di esso si trovano due nicchie posizionate una di fronte all'altra.

È tutt'ora il nuraghe meglio conservato del territorio; sorge su una piccola sommità nell'ambito del medau Is Cuccus, dal quale prende il nome. Poiché risulta inserito in alcune costruzioni pastorali, sino a qualche anno fa era utilizzato come rifugio per il bestiame.

Data la sua posizione, è presumibile che sia sorto come avamposto difensivo e di controllo per gli insediamenti nuragici situati nelle zone più interne e per le vie di comunicazione.

Gruppo Giornalino

VISITA DIGA DI MONTE PRANU TRATALIAS

La diga di Monte Pranu è uno sbarramento artificiale situato nell'omonima località in territorio di Tratalias, nel Sud Sardegna.
Realizzata per scopi idropotabili, industriali e di irrigazione, riceve gli apporti del rio Palmas, del rio Mannu e del rio Gutturu de Ponti. L'ampio invaso generato è formato da un insieme di cinque dighe delle quali quella di Monte Pranu è la principale.
La diga, edificata su progetti degli ingegneri Emilio Battista (1934) e Antonio Salaris (1947) tra il 1947 e il 1951 e collaudata il 5 giugno 1953, è di tipo muraria a gravità ordinaria.
Ha un'altezza, calcolata tra quota coronamento e punto più basso del piano di fondazione, di 34,50 metri e sviluppa un coronamento di 215,90 metri a 46,50 metri s.l.m.
Alla quota di massimo invaso, prevista a m 45,50 s.l.m., il bacino generato dalla diga ha una superficie dello specchio liquido di circa 6,980 km² mentre il suo volume totale è calcolato in 63 milioni di m³.
La superficie del bacino imbrifero direttamente sotteso risulta pari a 436 km².
L'impianto, di proprietà della Regione Sardegna, fa parte del sistema idrico multisettoriale regionale ed è gestito dall'Ente acque della Sardegna.

Gruppo Giornalino

VISITA AL VECCHIO BORGO DI TRATALIAS

Il Borgo Medioevale di Tratalias si trova nella regione denominata Sulcis, in una pianura antistante il Golfo di Palmas, nella Sardegna Sud Orientale, e sorge a 17 mt sopra il livello del mare. (inserire cartina sull'estensione del paese). Non abbiamo notizie certe sull'origine del paese. Pare che sia sorto intorno all'anno Mille, e che allora fosse abitato stabilmente da agricoltori e pastori. La parte più antica di esso è da ritenere quella situata attorno alla Cattedrale costruita in stile romanico, cioè l'attuale Centro Storico. La sua struttura a pianta irregolare si è conservata fin dal periodo medioevale, periodo in cui maggiormente il paese estese la sua espansione.

La campagna arrivava fino alle abitazioni del paese, dalle quali era separata esclusivamente dai cortili-giardino di esse, *is ortusu*. Tutte le abitazioni del paese vecchio furono costruite in base all'architettura tipica della cultura propria della Sardegna meridionale: erano case a schiera, monofamiliari, costruite in massima parte su un piano. Avevano il cosiddetto *affaccio* diretto sulla strada mentre il cortile era situato nella parte posteriore della casa. Per quanto il paese non fosse di grandi dimensioni, l'abitato era suddiviso e classificato in rioni-ceto: infatti, gli edifici di proprietà di famiglie benestanti, commercianti o proprietari terrieri, s trovavano vicino alla Cattedrale. Nelle zone più periferiche troviamo invece i lotti di dimensioni molto inferiori e con case modeste appartenenti ai ceti minori.

Nel Borgo possiamo ancora ammirare le diverse tipologie abitative, oggi in gran parte ristrutturate:

Nella piazza principale si può osservare l'antico palazzo padronale, del ricco proprietario, chiamato "la casa spagnola", realizzata secondo la tipologia *a palattu* disposto su due piani, con ampie finestre abbellite da balconi in ferro battuto; su un lato si trovava il portale che permetteva l'accesso diretto al cortile che si trovava nel retro della casa, in cui erano presenti *is lollas* (loggiati); le case dei braccianti o del servo pastore e l'abitazione del minatore, ad un solo piano che crescevano col crescere del nucleo familiare.

Accanto a queste tipologie abitative, nel vico posto nella parte posteriore della basilica, troviamo delle abitazioni particolari che si pensa siano sorte in funzione della sagra di Santa Maria come case per i pellegrini, dette "Cumbessìas o muristènes". Si tratta, infatti, di piccole dimore a schiera, basse, con poche aperture, ma soprattutto costruite vicino alla cattedrale dove si trovano per lo più le abitazioni dei ricchi possidenti. In riferimento a queste ultime si può invece porre l'accento sui due archi identici, uno dei quali si affaccia in Piazza Chiesa e l'altro sulla corte retrostante di una diversa proprietà ma che sicuramente un tempo, forse fino alla prima metà dell'Ottocento, appartenevano ad un unico nucleo familiare o forse ad un monastero, formando così una imponente casa a corte. Il suo nucleo centrale originario potrebbe essere individuato nell'abitazione, fino a poco tempo fa utilizzata come deposito; sull'architrave della porta principale vi è una iscrizione che attesta come nel 1655 la casa esistesse già, dato che proprio in quell'anno fu ristrutturata.

Al centro della piazza del vecchio borgo di Tratalias, non si può non rimanere incantati davanti alla bellezza della Cattedrale di Santa Maria di Monserrat. Edificata nel 1213, in periodo giudicale, essa fu la chiesa principale della diocesi del Sulcis fino al 1503 (anno del trasferimento ad Iglesias della sede vescovile).

La Cattedrale ha una decorazione ad archetti pensili che ne percorrono l'intera superficie esterna; stile simile è presente anche nel rosone che domina la facciata.

L'interno dell'edificio è a pianta rettangolare diviso in tre navate da pilastri e arcate a tutto sesto, con abside semicircolare. Nella controfacciata è presente l'epigrafe che testimonia la data di costruzione della Cattedrale.

Al suo interno è custodita la vecchia tracca che fino all'800 veniva impiegata per trasportare la statua della Madonna di Monserrat da Iglesias a Tratalias, durante la settimana di festa a lei dedicata.

Il paese venne abbandonato nella seconda metà del Novecento, quando le acque del vicino rio Palmas, che confluivano nel lago artificiale di Monte Pranu, iniziarono a minare la stabilità delle abitazioni. La gente decise così di costruire le nuove case in una vallata a circa un chilometro di distanza.

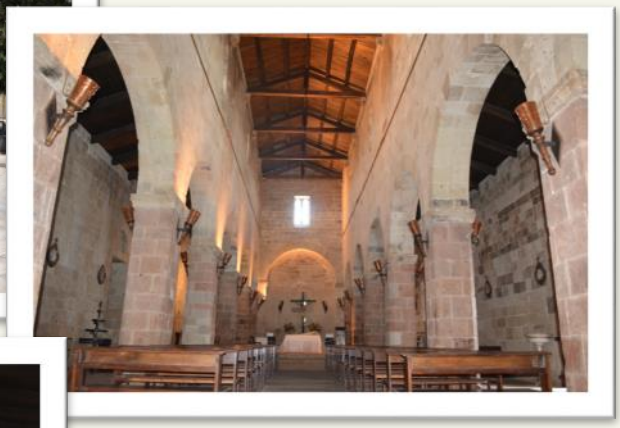
L'opera di valorizzazione e recupero del borgo ha mantenuto perlopiù intatto lo stile tradizionale delle costruzioni sarde. Nonostante le abitazioni siano state intonacate, possiamo ancora ritrovarein esse i materiali utilizzati per la loro edificazione, come i muri in ladiri e i solai sorretti da travi portanti in legno, solitamente di ginepro, a capriata, sulle quali veniva sistemato prima l'incannicciato intrecciato col giunco su cui erano posati i coppi sardi, antiche tegole. E ancora gli arredi interni con gli armadi a muro con le mensole in legno e i caratteristici caminetti sardi ad angolo, sulla cui cappa si trovavano le mensole, che fungevano da credenza poiché, nella maggior parte delle case, i mobili erano ridotti al minimo. .

Gruppo Giornalino

VISITA ALLA CATTEDRALE DI SANTA MARIA DI MONSERRATO A TRATATALIAS

La chiesa di Santa Maria venne eretta in stile romanico pisano tra il 1213 e il 1282, secondo quanto testimoniano le due epigrafi apposte in occasione dell'inizio e della conclusione dei lavori, ancora conservate all'interno del tempio. Nella prima metà del XIII secolo Tratalias, all'epoca fiorente borgo, divenne sede della diocesi sulcitana, qui traslata da Sant'Antioco. Santa Maria fu quindi cattedrale sino al 1503, anno in cui Iglesias divenne sede vescovile. L'attuale intitolazione alla Madonna di Monserrato risale all'epoca della dominazione catalano-aragonese. Descrizione Vista laterale La chiesa sorge al centro di quel che rimane dell'antico villaggio che costituiva l'abitato di Tratalias, prima di essere abbandonato nella seconda metà del XX secolo, in seguito alle infiltrazioni d'acqua e i cedimenti del terreno successivi alla formazione dell'invaso artificiale di Monte Pranu, e rifondato poco distante. Gli edifici del borgo vengono attualmente riqualificati a scopo turistico. La ex cattedrale è l'unico edificio superstite della medievale Tatalia. L'edificio, in calcare e trachite, si basa su un alto zoccolo in cui si innestano le paraste angolari e le lesene che ne scandiscono esternamente i lati. La facciata è divisa in due ordini. La zona inferiore è tripartita e presenta gli specchi laterali lisci, decorati solo da una losanga, mentre al centro si trova il portale, architravato e sormontato da un arco a tutto sesto con ghiera decorata a motivi vegetali. Nell'ordine superiore si apre il rosone, dall'oculo polilobato. Il timpano sopra il secondo ordine presenta un'apertura da cui partono alcuni gradini che dall'interno della chiesa consentono di raggiungere il tetto. Sia la facciata che le pareti laterali sono decorati da archetti pensili, i quali poggiano su peducci scolpiti. Il portale laterale del prospetto sud è simile a quello in facciata, mentre il portale a nord è sormontato da un arco ogivale. L'interno è a pianta rettangolare, diviso in tre navate da pilastri e arcate a tutto sesto, con abside semicircolare orientata. La copertura delle navate è a capriate lignee. La luce penetra tramite le diverse monofore laterali, dal rosone in facciata e dalla bifora ad archi ogivali aperta sopra l'abside. Nella navata sinistra si trova un piccolo retablo cinquecentesco.

Gruppo Giornalino



VIAGGIO A PRAGA

Il 5 Marzo 2018 per noi è stato un giorno fantastico! Finalmente dopo una grande attesa è cominciato il nostro viaggio, che per molti era il primo in aereo, e dopo tante ore di volo e di scalo, siamo finalmente arrivati a destinazione: Praga!

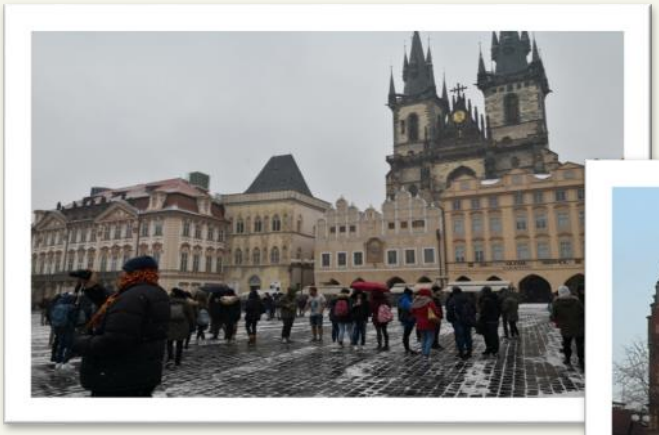
Siamo stati colpiti dal fascino di questa bellissima città, dove si mischiano costruzioni moderne e antichi palazzi e monumenti, che risalgono anche al XV secolo. L'esperienza è stata migliorata anche dalla neve caduta nei primi due giorni del nostro viaggio, ed avvolti da quella particolare atmosfera tipica dei paesi est-europei, tutto ci è sembrato così irreale che non abbiamo potuto far nulla oltre a rimanere a bocca aperta davanti a tutto lo splendore.

Abbiamo visitato tante cose interessanti: il castello al centro della città dal quale si può ammirare un bellissimo panorama di tutta Praga, il Ponte Carlo che collega le due parti della città attraversate dal fiume Moldava, il castello di Karlestejn dove abbiamo assaggiato un tipico pranzo ceco.

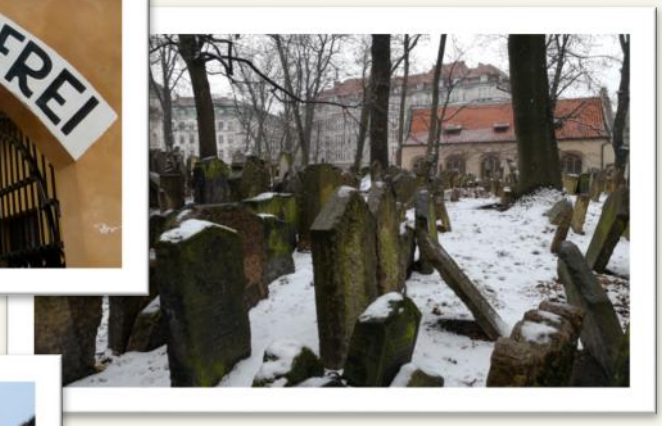
Abbiamo dedicato una giornata alla visita del campo di smistamento di Terezin, dove durante la seconda guerra mondiale sono stati fatti prigionieri migliaia di ebrei e oppositori alla politica nazista. La neve dava un aspetto ancora più cupo e silenzioso al posto. Molto emozionante e commovente è stata anche la visita al cimitero ebraico, situato nella città vecchia, caratterizzato dalle particolari lapidi poste in modo disordinato.

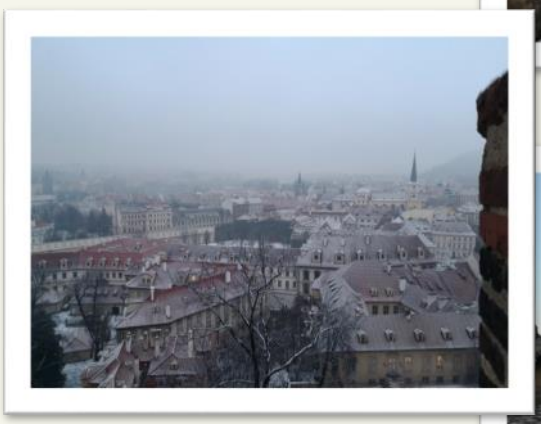
Questo viaggio ci ha dato la possibilità di crescere mentalmente, vedere l'Europa da un altro punto di vista e anche stringere nuove amicizie. E' stata un'esperienza che non dimenticheremo facilmente.

Lusci Gabriele e Pinna Simone



ARBEIT MACHT FREI





Tratalias
museo
del territorio
trataliese