

Revistă a COLEGIULUI NAȚIONAL „SPIRU HARET“, BUCUREȘTI
Aprilie | Nr. 2 | 2023 |
ISSN 2068-4452

Mlădița



FICTIUNE

FOTOGRAFIE

SPORT

Din cuprins...

- *Primăvara se numără... olimpicii* (A.S.) p. 3
- *Vincent Van Gogh* (I.M.) p. 4
- *Recenzie: Imaginar* de A.F.Harold (A.S.) p. 6
- *Matematica- limbajul universului* (C.Z.) p. 8
- *Despre stingerea stelelor* (Ș.M.) p. 10
- *Șahul - un mod de viață* (A.M.) p. 12
- *Despre karate* (I.Sl.) p. 14
- *Micii scriitori* (I.S., A.S.) p. 17
- *Anatomia filmelor Disney* (I.S.) p. 24
- *Wednesday* (I.S.) p. 36
- *Standarde duble în industria muzicii* (A.P.) p. 39
- *Teenagers' Problems* (I.S.) p. 46
- *Ce sunt sunetele?* (L.M.) p. 53
- *Parcul Gardaland* p. 54
- *Mașina electrică: avantaje și dezavantaje* (M.L.) p. 56

Coordonator:

prof. CORINA BUZOIANU

Mlădița

Design: IOANA STOIAN
PR: LIVIU POPESCU

Redactori: MIHNEA LAMATIC
ANDRADA LIA
LUCA MATEI
ȘTEFAN MILEA
ANDREEA MILITARU
ISABELA MIRCEA
ANASTASIA PĂUNA
ADELA SAMOILĂ
IANIS SLOTEA
IOANA STOIAN
DAVID TOMA
CATERINA ZETU

Colaboratori: prof. VERA CĂLIN
prof. CLAUDIA MOGA

Corectură: IOANA STOIAN
CORINA BUZOIANU

Foto: MIRUNA ALOMAN
ANDRADA LIA
ISABELA MIRCEA
ALEXANDRA MAFTEI
LIVIU POPESCU

Coperta 1: ISABELA MIRCEA, VII
Coperta 2: ALBERT ENACHE, V



Primăvara se numără...

OLIMPIADII

Adela SAMOILĂ, VII

Acum, că trăim într-o lume competitivă, în care succesul se măsoară, adesea, în termeni de performanță școlară, este important ca, prin tot ceea ce învățăm, să devenim din ce în ce mai buni. Olimpiadele reprezintă evenimente importante pentru noi, constituind o modalitate excelentă de a ne testa cunoștințele în domenii specifice, iar participarea la astfel de competiții școlare generează încredere în noi, pregătindu-ne pentru viitoare examene.

Performanța obținută la olimpiade este influențată de mulți factori, cum ar fi: calitatea educației, motivație, implicarea părinților și, nu în ultimul rând, modul în care am reușit să înțelegem anumite cunoștințe. Participarea la olimpiade este,

de asemenea, o modalitate excelentă pentru noi de a ne gestiona emoțiile, astfel încât ele să nu devină principalul obstacol în obținerea performanței. Faptul că trebuie să învățăm pentru a fi pregătiți dezvoltă o atitudine pozitivă față de învățare și performanță. De exemplu, participând anul acesta la mai multe olimpiade, a trebuit să-mi fixez niște obiective, să-mi fac planuri pentru a le atinge.

La Colegiul Național „Spiru Haret” din București, primăvara acestui an a venit cu bucurie pentru mai mulți colegi care au participat la olimpiade și care s-au calificat la etapa națională. Le doresc tuturor succes și să se bucure de această experiență, cu atât mai mult cu cât a rămas puțin timp până la marea provocare.

Foto: arhiva Mlădița

Nr. crt.	NUMELE ȘI PRENUMELE ELEVULUI/ELEVEI/ CLASA	DISCIPLINA	PROFESOR/ COORDONATOR/I
1.	ALOMAN MIRUNA, VII	Olimpiada națională de limba franceză	Mihăilescu Georgeta
2.	GRAMA ADRIANA, VI	Olimpiada națională interdisciplinară „Cultură și spiritualitate românească”	Turculeț Angela/Achim Cristiana
3.	NECULA IOANA, VIII	Olimpiada națională de lingvistică	Săpoiuc Camelia
4.	SAMOILĂ ADELA, VII	Olimpiada națională de limba și literatura română	Buzoianu Corina
5.	SAMOILĂ ADELA, VII	Olimpiada națională interdisciplinară „Cultură și spiritualitate românească”	Buzoianu Corina/Achim Cristiana
6.	STOIAN IOANA, VII	Olimpiada de Limbi Clasice- Limba latină	Cojocaru Ileana
7.	VRÎNCEANU SOFIA, VI	Olimpiada națională „Lectura ca abilitate de viață”	Turculeț Angela

Aș vrea să mă acceptez așa cum sunt.

VINCENT VAN GOGH

Isabela MIRCEA, VII

A rlezienii căpătaseră convingerea că
pictura îl înnebunea pe om.
*Fou-roux, cu mintea lui necoaptă,
Și-a retezat urechea dreaptă.
Acum poți trage și cu tunul,
Că n-aude nimic, nebunul!*
Pentru a scăpa de gălăgie, încerca
să iasă în oraș, dar îl urmăresc peste tot.
„Plecați de aici, lăsați-mă în pace!“...

„FOU-ROUX, ARUNCĂ-NE ȘI URECHEA
CEALALTĂ!“. Nu mai suportă. Apucă
ligheanul de pe masă și îl aruncă pe fereastră.
Alergă prin cameră, azvârlind fiecare obiect
ce se transforma, într-o clipită, în țandări,
în stradă, pierzând, astfel, toate sacrificiile
pe care le-a făcut ca să cumpere, unul câte
unul, fiecare mărunțis cu care-și decorase
modestul său cămin.

Soții de mineri care poartă saci cu cărbuni, 1982





„FOU-ROUX, DĂ-NE URECHEA!“

În 1878, la vârsta de 25 ani, cu dorința de a fi pastor și de a-i ajuta pe cei în nevoie, Vincent ajunge într-o regiune minieră din Belgia, unde se dedică alinării celor bolnavi și săraci. Aici își descoperă pasiunea pentru desen, realizând multe lucrări ce captează viața modestă a minerilor.

În 1886, la îndemnul fratelui său, Theo, se mută la Paris, unde descoperă impresionismul, cunoscând pictori celebri. Astfel, își schimbă stilul, începând să folosească culori deschise și să surprindă, în tablourile sale, lumina naturală. De altfel, a preferat să picteze în natură, neținând cont, deseori, de vremea nefavorabilă.

Cu doi ani mai târziu, Van Gogh se retrage în Arles, unde va locui o vreme alături de prietenul său, pictorul Paul Gauguin, în celebra „Casă galbenă“.

Cei doi se certau adesea, însă unul dintre conflicte a escaladat neobișnuit de rapid, ducând la amenințarea lui Paul și, în final, la retezarea propriei urechi. Dorind să își refacă sănătatea, Vincent se internează de bunăvoie într-un sanatoriu din Saint-Remy-de-Provence. El își continuă activitatea ca artist, creând aproape câte o pictură pe zi. Aici ia naștere celebrul tablou denumit *Noapte înstelată*. În urma unei crize, este transferat la Auvers-sur-Oise în mai 1890, sub supravegherea doctorului Gachet. Pe parcursul a două luni, Vincent Van Gogh realizează peste 70 de tablouri, urmând ca, într-o zi, să iasă în câmp pentru a picta. În acea zi, se simte copleșit de emoții și decide să se împuște. După incident, supraviețuiește o perioadă scurtă de timp, având astfel ocazia să-și ia rămas bun de la iubitul său frate.

Pasionat și perseverent, iubitor de oameni și de natură, dependent de artă, Vincent Van Gogh și-a dedicat întreaga ființă creației artistice. Decepțiile sentimentale, neajunsurile financiare, dorința de a-și găsi un scop în viață, dar, mai ales, nevoia de a fi recunoscut ca artist l-au zdruncinat emoțional, provocându-i grave accese de furie și confuzie. Creațiile sale, neapreciate la vremea respectivă, sunt acum recunoscute și iubite în întreaga lume. Acestea pot fi considerate ca o răzbunare ironică a sorții.

„Mi-am pus inima și sufletul în munca mea, dar mi-am pierdut mintea pe parcursul procesului.“





Adela Samoilă, VII

Imagine: afharroldkids.com

Pot afirma despre *Imaginar* de A.F. Harold că este o carte uimitoare, care vă va purta prin lumea imaginației și vă va determina să vă întrebați ce s-ar întâmpla dacă visele și gândurile voastre ar putea deveni realitate. Romanul urmărește povestea lui Rudger, un prieten imaginar creat de o fată numită Amanda. Atunci când Amanda este în pericol, Rudger trebuie să își folosească puterile imaginare pentru a o salva și pentru a înfrunța propriul destin.

Amanda Primrose Shuffleup este o fetiță de 10 ani, care trăiește într-o familie monoparentală. Narratorul precizează că tatăl ei a murit înainte ca ea să se nască, fiind crescută doar de mamă („dinainte ca tata să fi murit, înainte ca Amanda să se nască”). Situația financiară a familiei nu e clar precizată, dar indiciile furnizate de narator indică o condiție materială acceptabilă. Astfel, Amanada și mama ei trăiesc într-o

casă cu etaj, au o mașină și nu duc lipsă de nimic. Ea descoperă, în dulap, un băiețel pe nume Rudger, care se dovedește a fi imaginar. Amanda și Rudger devin cei mai buni prieteni, merg peste tot împreună, mănâncă la masă împreună (ba chiar mama Amandei îi pune și lui mâncare de fiecare dată) și inventează cele mai distractive jocuri. Într-o zi, la ușa lor apare Domnul Bunting, un personaj misterios, cu propria prietenă imaginară. Doar că cei doi nu par să aibă intenții bune, așa că Amanda și Rudger încearcă să se ferească de ei. Atunci când Amanda are un accident, în timp ce încerca să fugă de domnul Bunting, Rudger simte că începe să dispară. Apoi află adevărata poveste și intenție a domnului Bunting...

Unul dintre cele mai interesante aspecte este modul în care Harold a reușit să dea viață personajelor. Rudger este un prieten imaginar, dar cititorul îl vede și îl simte ca pe o ființă în carne și oase, cu o personalitate unică și cu o voce distinctă.



IMAGINAR

De asemenea, am apreciat stilul narativ al cărții. Fiecare frază este bine așezată și contribuie la construirea unei lumi imaginative și fascinante. În plus, autorul a reușit să transmită mesaje despre importanța prieteniei, despre modul în care imaginația noastră poate avea un impact puternic asupra modului în care ne percepem pe noi înșine/însene, dar și despre relațiile dintre părinți și copii: „Unii copii au nevoie ca părinții lor să le acorde foarte multă atenție. Unii copii au nevoie să fie supravegheați permanent. Ziua li se pare irosită dacă nu au în jur oameni mari care să fie martori la tot ce fac. Se plictisesc când sunt lăsați singuri mai mult de cinci minute (uneori, mai puțin). Se bosumflă, se necăjesc, bat din picioare și bombăne. Amanda nu fusese niciodată un astfel de copil. O încânta întotdeauna să rămână singură. Când era mică, petrecea ore în șir cu foi mari de hârtie și cutii de creioane colorate, desenând hărți și monștri și plănuiind aventuri. Era mai mult decât bucuroasă să stea în pat și să citească sau să navigheze pe

ocean. [...]“. Astfel, devine limpede că Amanda este un simbol al copilului însingurat, înzestrat cu imaginație, capabil să se refugie într-o lume creată de el. Firea ei imaginativă și creativitatea sunt evidențiate de Rudger, bunul său prieten imaginar, care afirmă: „Era genul de loc în care Amanda ar fi născocit o întreagă lume nouă [...] El nu avea suficientă imaginație.“

Bunting, pe de altă parte, este un personaj destul de intimidant, iar unele dintre secvențele în care el apare sunt destul de intense și pot fi tulburătoare pentru cititorii sensibili.

În general, *Imaginar* este o carte minunată, care te va face să te gândești la puterea imaginației noastre de a schimba lucrurile în bine. Recomand această carte tuturor celor care doresc să călătorească într-o lume fascinantă și plină de aventuri. A! Și încă ceva: se poate dovedi și utilă, deoarece, fiind un text narativ literar care abordează teme diverse (prietenia, școala, familia etc.), reprezintă un bun reper pentru o eventuală asociere...

Foto: pinterest.com

MATEMATICA

LIMBAJUL UNIVERSULUI

Caterina ZETU, VII

Din ce este făcut universul?“

Aud adesea această întrebare în jurul meu. Povestea încercării omenirii de a înțelege universul este spusă dintr-un timp străvechi prin însăși istoria matematicii. Aceasta ne oferă mijloacele pentru a descrie universul și a obține o perspectivă suplimentară asupra lui. Toți suntem părți ale unui obiect matematic uriaș, care, la rândul său, face parte dintr-un multivers și mai mare. Dar unde este ascunsă această matematică ce ne orânduiește în mod misterios existența?

Dacă te uiți în jur chiar acum, probabil că poți observa câteva numere ici și colo; de exemplu, chiar orele de la ceas... Acestea sunt doar simboluri inventate, perpetuate și tipărite de oameni. Astfel, cu greu se poate spune că aceste simboluri reflectă întreaga definiție a matematicii. Datorită sistemului nostru de învățământ, mulți oameni echivalează matematica chiar cu aritmetica. Cu toate acestea, oamenii de știință studiază structurile abstracte mult mai diverse decât numerele, inclusiv formele geometrice. Noi suntem înconjurați de diverse obiecte, iar fiecare dintre acestea poate avea o legătură directă sau indirectă cu matematica...

Matematica nu este o știință inutilă, ci ea este un limbaj nonverbal pe care îl folosim pentru a comunica cu însuși universul în care ne aflăm. Au existat multe personalități remarcabile în istoria noastră, ale căror studii s-au ancorat profund în matematică: Galileo a utilizat telescopul pentru a studia cerul, iar Newton a descoperit constanta gravitațională. Înainte să existe ei, matematica pe care o

cunoșteam era oarecum limitată. Pe măsură ce oamenii s-au maturizat, de-a lungul timpului, am descoperit și mai multe taine ale acestei științe. Noi am aflat treptat multe alte forme și modele repetitive în natură, care implică nu numai matematica, ci și fizica sau chimia. De exemplu, cifra 7 ce se regăsește în diferite domenii: curcubeul are 7 culori, sunt 7 note muzicale, în religia creștină Dumnezeu a creat lumea în 7 zile, 7 organizează perioadele elementelor în tabelul chimic al lui Mendeleev, ce stau la baza organismului și multe altele... Chiar anul recent început este guvernat de 7: suma cifrelor numărului 2023 este... $2+0+2+3=7!$ Deci... același 7 magic! Un alt exemplu ar fi constituit de cifra 3, ce poate fi regăsită în aproape orice religie. Treimea a fost întotdeauna considerată sacră deoarece reprezintă pe Tată, pe Fiu și pe Duhul Sfânt. Puterea lui trei este universală și este natura tripartidă a lumii ca cer, pământ și ape. În principiu, matematica stă la baza tuturor științelor, chiar și la baza ta- tu ești parte din matematică! Apariția ta pe lume se raportează la o zi, o lună, un an și, orice ai face, te ancorezi în timp și-n cifrele lui.

Experiența mea cu acest limbaj complex este una foarte frumoasă. În mine pasiunea pentru matematică a înflorit în suflet și în minte și mă bucur în fiecare moment de parfumul deosebit al ei de care nu încetez nicicând să mă satur. Oamenii percep matematica ca pe o știință complicată și abstractă, însă, dacă îi aprofundezi parfumul, ajungi să o înțelegi și chiar să o adori, ca prin magie, doar într-o singură clipă!

Sper că aceste câteva cuvinte și gânduri mărturisite aici vă vor încuraja să descoperiți această știință fundamentală numită matematică și să îi aflați magia ascunsă dincolo de cifre.

DESPRE STINGEREA STELOR:

CE SE VA ÎNTÂMPLA CÂND SOARELE VA EXPLODA?

Ștefan MILEA, VII

În primul rând, Soarele este o stea, iar când o stea explodează creează un fenomen numit SUPERNOVA. Dacă Soarele ar exploda dintr-odată, tot Sistemul Solar ar fi distrus instantaneu. Nu ai de ce să te îngrijorezi, totuși, deoarece doar stelele mai mari de zece ori decât Soarele pot muri în acest fel! Soarele nostru își va sfârși viața într-un mod foarte diferit.

MOARTEA SOARELUI

Soarele o să înceapă să moară când o să rămână fără gaz în aproximativ 5 miliarde de ani, mult după ce vom muri noi. Când va începe acest proces, Soarele va deveni din ce în ce mai mare și mai rece, stelele de acest fel fiind numite „GIGANȚI ROȘII”. Soarele va deveni atât de mare, încât va înghiți planetele Mercur, Venus și chiar casa noastră, Terra. Când Soarele o să fie un gigant roșu, el își va împrăștia straturile exterioare în Sistemul Solar, micșorându-se constant, devenind, eventual, ceea ce numesc astronomii un „PITIC ALB”.

SOARELE CA UN PITIC ALB

Un pitic alb este miezul unei stele moarte. Sunt foarte grei, cântărind aproape la fel de mult ca Soarele, fiind de mărimea Pământului; o linguriță dintr-un pitic alb cântărind aproximativ 6000 de kilograme! Când Soarele

va fi un pitic alb, mare parte din Sistemului Solar va fi încă prezentă. Mercur, Venus și Terra vor fi dispăruți, dar Marte, Jupiter, Saturn, Uranus și Neptun vor supraviețui și vor continua să se învârtă în jurul Soarelui. Deoarece un pitic alb este așa de mic, el nu produce la fel de multă lumină. Un pitic alb nu are gaz care să îi dea energie, așa că va deveni din ce în ce mai rece. Eventual, va deveni foarte întunecat.

VIAȚA DUPĂ SOARE

Lumina produsă de Soare este ceea ce ne menține planeta călduroasă. Fără ea, planetele din Sistemul Solar vor deveni foarte reci. Aceasta ar face că viața din Sistemul Solar să fie greu de întreținut. Un pitic alb nu produce multă lumină. Dar, în viitor, oamenii s-ar putea să construiască nave spațiale care ne vor permite să părăsim Pământul. Soarele va deveni un gigant roșu și un pitic alb pe parcursul a miliarde de ani. Noi nu putem urmări o stea trecând prin tot acest proces, dar putem învăța cum se nasc și cum mor stelele prin a urmări stelele din galaxia noastră (Calea Lactee). Calea Lactee are stele de toate vârstele și, pe parcursul anilor, astronomii au dedus care dintre ele sunt tinere, bătrâne sau moarte. Studiind stelele din galaxie, ne putem da seama ce se va întâmpla cu Soarele în viitorul depărtat.

Foto: goodfon.com

Galeria SPIRU

Ingrid SAVU, V





ȘAHUL

un mod de viață

Andreea MILITARU, VII



Pentru cei mai mulți oameni, șahul este doar un joc de masă, desfășurat pe o tablă cu 64 de pătrate, cu piese care se mișcă după anumite reguli și care te poartă cu gândul la războiul desfășurat între două regate. Dacă privești din perspectiva unui mare maestru, șahul, numit și sportul minții, este artă și știință. Campionul mondial Bobby Fischer spunea despre șah că este „o metaforă a vieții”. Fiecare mutare pe care o faci pe tabla de șah este asemenea alegerilor pe care le faci în viață, ele te ajută să înțelegi cum funcționează lumea. Totul se reduce la strategie și planificare, așa cum este în viața reală.

Șahul are o vechime de peste o mie cinci sute de ani, se crede că s-a născut în nordul Indiei și s-a răspândit în Persia, Asia și Europa, fiind practicat, de-a lungul istoriei, mai ales în cercuri restrânse, la curtea regală sau în lumea aristocratică. Regulile de joc au cunoscut diverse schimbări până în anii 1880 când s-au transformat în jocul cunoscut astăzi.

În zilele noastre, șahul a căpătat o popularitate considerabilă, în multe țări devenind chiar disciplină școlară. Dintre beneficiile recunoscute ale practicării șahului ar fi: dezvoltarea funcțiilor cognitive ale creierului, gândirea logico-matematică, abilități în rezolvarea de probleme, abilitatea de a vizualiza un obiect în spațiu, memoria, creativitatea, dar și răbdarea și puterea de concentrare. Învățarea aprofundată a șahului presupune un efort de gândire considerabil, comparabil cu acela al aprofundării unei științe.

Imagini: pinterest.com

La toate sporturile, competițiile se desfășoară pe categorii de vârstă sau de gen. Și la șah se fac campionate de juniori sau seniori, feminine sau masculine, de amatori sau de profesioniști, dar, la cele mai multe concursuri, poți vedea alături puști care de-abia au împlinit 4-5 ani, fete și băieți, oameni de toate vârstele, vârstnici care nu-și abandonează pasiunea de-o viață. Dacă, în trecut, o partidă de șah clasic putea să dureze mai multe zile, acum partidele de șah clasic s-au scurtat (totuși, pot ajunge și la 6-7 ore în aceeași zi). Au apărut campionatele de șah rapid, șah blitz, dezlegări de probleme de șah și șah aleatoriu Fischer.

În ceea ce privește șahul de performanță, lucrurile s-au schimbat mult în epoca digitalizării. Au apărut programe din ce în ce mai puternice de șah, care joacă mai bine decât omul. Internetul abundă de lecții demonstrative, de comentarii live ale diverselor campionate, de baze de date în care găsești orice partidă jucată de un mare maestru. De asemenea, pe diverse site-uri poți juca partide de șah la orice oră, cu oameni aflați la mii de kilometri și să descarci apoi în calculator analiza partidei tale (realizată de puternicul program Stockfish). S-a pierdut din farmecul de altădată, când jucătorii nu beneficiau de ajutorul mașinii în antrenamentele lor, astfel că aceștia reușeau să contribuie deseori la dezvoltarea teoriilor șahiste, la evoluția unor variante și deschideri, cu idei personale, interesante, frumoase și creative. Omul împrumută astăzi din stilul sec, obiectiv, extrem de precis, dictat de inteligența artificială. Un exemplu ar fi Campionatul Mondial din noiembrie 2018, în care cei doi finaliști, norvegianul Magnus Carlsen și americanul Fabiano Caruana au jucat „fără greșală” 12 partide de șah clasic. Toate s-au încheiat cu remiză, iar titlul a fost câștigat de Carlsen, „în prelungiri”, cu partide de șah rapid. Acest Campionat a fost catalogat de comentatori drept cel mai plictisitor din istorie.

Indiferent de ceea ce ne rezervă evoluția șahului, cei care îl practică descoperă un univers la fel de miraculos precum al literaturii și matematicii, al științei și artei care sunt rudele sale apropiate.



Despre KARATE

Ianis SLOTEA, VII

Cu siguranță, mulți dintre voi v-ați gândit la artele marțiale ca la un sport periculos, dar vă asigur că, prin ceea ce voi prezenta în continuare, vă veți schimba părerea.

În primul rând, există multe stiluri de arte marțiale, dintre care menționez câteva: *Karate* - originar din Japonia, concentrându-se pe tehnici de lovitură și blocaj, *Taekwondo* - originar din Coreea, axându-se pe tehnici de picior și lovitură, *Judo* - valorifică tehnicile de aruncare și control al adversarului, *Kung Fu* - originar din China, se concentrează pe tehnici de lovitură, de blocaj, de aruncare și de control, *Muay Thai* - originar din Thailanda, orientat spre tehnici de lovitură și clinch, *Jiu-jitsu* - originar din Japonia și dezvoltat în Brazilia.

Karate-dō este o artă marțială japoneză introdusă în Japonia din Okinawa în 1922. În japoneză, *kara* înseamnă „gol“, *te* înseamnă „mână“, iar *dō* înseamnă „cale“, rezultatul fiind *calea mâinii goale*. În karate se utilizează atât lovituri cu mâinile, coatele, palmele, picioarele, genunchii, dar și blocaje, secerări, prize, proiectări, fiind un stil de luptă extern.

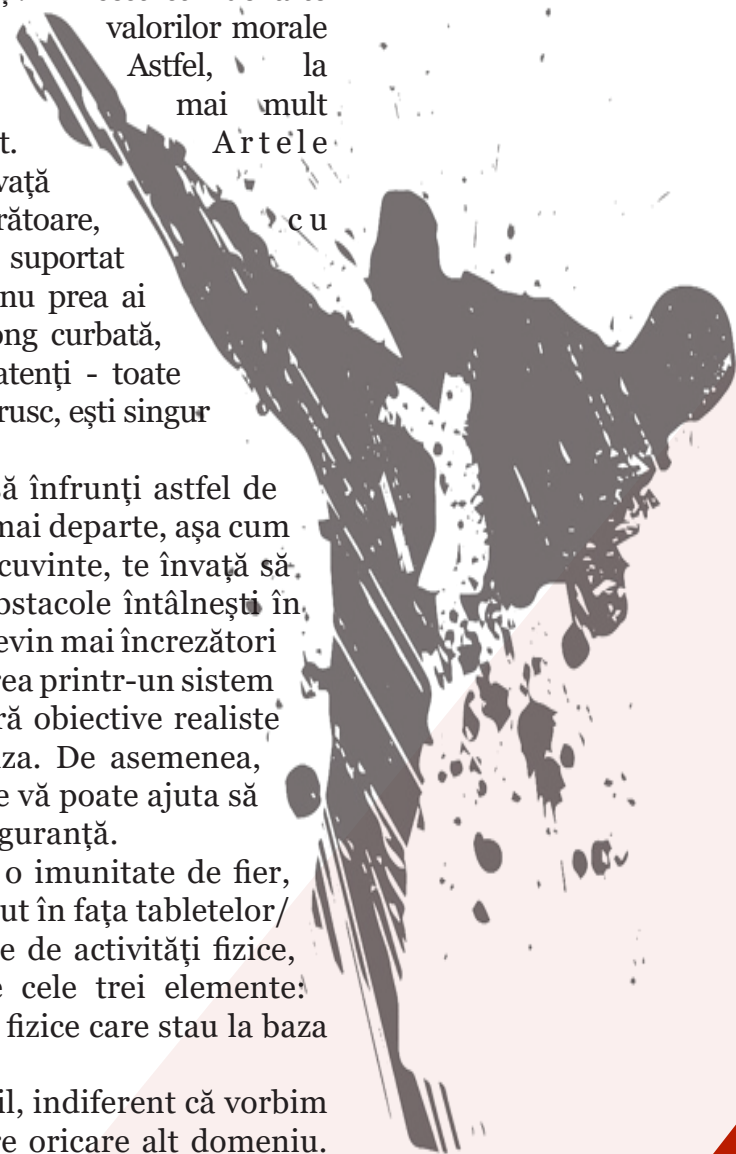
Imagini: wallpaperaccess.com/karate

Karate-dō nu este doar o tehnică de luptă, ci și o filozofie și un mod de viață. Practicanții *karate-dō* sunt învățați să se concentreze asupra dezvoltării caracterului lor, prin autodisciplină, autocontrol și respect față de ceilalți. Acest stil de arte marțiale pune accent pe respectarea valorilor morale și pe dezvoltarea spiritului de fair-play. Astfel, la karate înveți să ai mai multă răbdare, mai mult calm și, poate, să fii un om mai cugetat. Artele marțiale nu te învață doar să lovești, te învață și cum să te raportezi la o înfrângere usturătoare, cu orgoliul intact. Înfrângerea este greu de suportat în orice sport, însă, în artele marțiale, nu prea ai cu cine împărți vina: paleta de ping-pong curbată, racheta nepotrivită sau coechipierii neatenți - toate aceste motive nu mai pot fi invocate și, brusc, ești singur în fața eșecului.

Artele marțiale te învață cum să înfrunți astfel de momente, să înveți din ele și să mergi mai departe, așa cum doar marii lideri știu să facă. Cu alte cuvinte, te învață să perseverezi indiferent cât de multe obstacole întâlnești în cale. Cei care practică artele marțiale devin mai încrezători în propriile forțe. Antrenarea și evaluarea printr-un sistem de clasificare a gradelor în karate oferă obiective realiste și măsurabile pentru a le putea realiza. De asemenea, stăpânirea unor tehnici de autoapărare vă poate ajuta să luați decizii rapide și să vă simțiți în siguranță.

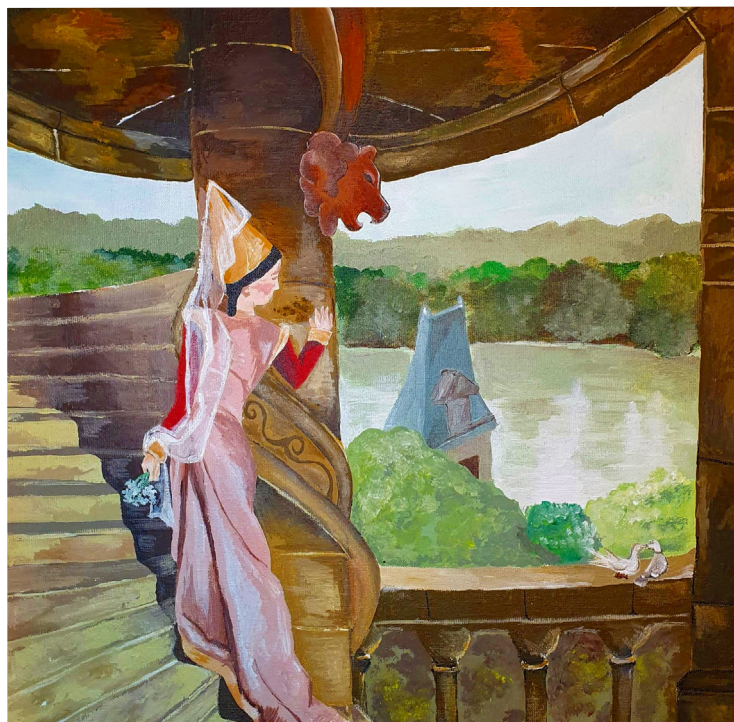
Pentru a vă clădi o sănătate și o imunitate de fier, este nevoie să vă limitați timpul petrecut în fața tabletelor/ telefoanelor și să practicați o varietate de activități fizice, astfel încât să puteți lucra pe toate cele trei elemente: rezistență, forță și flexibilitate, calități fizice care stau la baza unei dezvoltări sănatoase.

Prin urmare, orice este realizabil, indiferent că vorbim despre sport, despre școală sau despre oricare alt domeniu. Totul ține de cât de mult îți dorești să reușești și de câtă ambiție investești pentru a-ți atinge visurile!



Galeria SPIRU

Isabela MIRCEA, VII



Micii scriitori

Imagine: rare-gallery.com

ZESTREA STRĂBUNILOR

Natura îmi oferea neconținut nenumărate prilejuri de bucurie. Un paradis nesfârșit al perfecțiunii, ce-mi trezea stări de melancolie și doruri nemărginite.

Pentru o secundă, mă pierd în peisaj. Totul părea desprins dintr-o poveste de-a bunicii: frunzele, niște pagini vechi și îngălbenite de timp, valsau subtil pe firmament. Merii încovoiau crenguțele, ca grele nestemate, iar soarele mângâia pământul amorțit, năpustindu-și zâmbetul cald de lumină asupra străzilor deșarte, dezvăluind tainele pământului.

În depărtare, în păduricea aceea de la marginea satului, codrii se zvârcolesc neputincioși în liniștea nopții. Copacii, niște siluete înalte și misterioase, trimit pumnale de foc spre limpezimea de azur a cerului sticlos. Uriași de basm, amuțiți, dansează în sincron pe firmament, printre lacrimi și speranțe pierdute, iar flori albastre tremură ude.

Resturile verii curg de pe case în valuri de verde, iar picături de argint, perfecte din punct de vedere imperfect, udă pământul reavăn, lăsând în urmă calde sărutări. Plaiuri luminoase străpung fuioarele dalbe ca niște săgeți de foc, dând dovadă de eleganță sublimă, valurile sale amenințătoare îngrozind copacii.

Bolta pictată meticolos de o pensulă învelită în azurul stelelor trimitea fiori prin tot trupul meu. În momente ca astea realizez că cerul este culoarea mea preferată. Asfințitul. Acel moment din zi când pe cer se dă un spectacol. Neregizat. Nonverbal. Irepetabil și uimitor de fiecare dată.

Acolo, în căsuța aceea îndepărtată stătea bunica:

un suflet cald și înțelept ca un copac bătrân. Să nu mă întrebați ce a însemnat ea pentru mine; poate oare cineva să descrie soarele de pe cer? De la ea veneau toate lucrurile frumoase. Era mereu toată numai un zâmbet, de parcă se încălzea cu fericire de la soare. Mă uit în jur și observ că străduțele bătătorite de vreme și de timp erau acum doar o amintire. Cândva, acest sat a fost învăluit în mister și farmec.

Un glas șoptit ca o boare de vânt aprinde o scânteie în ochii mei. Mă uit la cerul acoperit cu o platoșă de nori, ce poartă o cupolă pe frunte. A venit noaptea. Luna sficioasă și smerită, regina nopții moarte, și-a vărsat razele sale asupra caselor,

strălucind ca un glob de argint pe a lumii boltă. Bijuteriile nopții, stelele, sclipeau cu ardoare, învelind totul în uitare.

Dintr-odată, cerul își descătușează iureșul de lacrimi și adierea unui vânticel plătând mă trezește din reverie, purtând șoapte nedeslușite.

Pornesc cu părere de rău spre casă, luându-mi la revedere de la tărâmul visării, luna fiind singura lampă care să-mi ghideze calea. Mă simțeam ca o enciclopedie cu pagini goale. Am rămas multă vreme fascinat, cu gândul la spectacolul hipnotizant din sat, ce m-a lăsat fără răsuflare, întrebându-mă ce alte taine se ascund printre ruinele aceluiaș pergament uitat...

TEXT -

Adela SAMOILĂ, VII

Foto: Mihnea LAMATIC, VII

FRAGMENTE DIN NOI

Uitare, nepăsare, suferință.
Toate adunate
Mi-au făcut nopțile abominabile.
Erai acel „nimic”
Când lumea mă întreba la ce mă gândesc.
Erai motivul pentru zâmbetul meu crăiesc.
Cum am ajuns să te iubesc?
Fără să fie o întrebare;
E doar o poezie...

Dogmă, crez, chin, durere.
Știu că privim același cer,
Dar simt neconținut
Că suntem din lumi paralele.
Și știu că ești o combinație
Dintre valurile mării
Și praful de stele.
Și știu că ești cel mai frumos diamant
Dintre toate cioburile de sticlă,
Dar doare când văd că mă tratezi cu
nepăsare.

Adela SAMOILĂ, VII

Foto: Ioana Vlădescu, VI

Viscitudine, ispită, maladie.
 Când întrăgosteala se întâlnește
 Cu cruzimea celui care nu te mai iubește,
 Ai impresia că
 Soarele nu mai răsare,
 Copacii nu se mai usucă
 Și viața nu mai trece.
 Dar oare nu e mai bine
 Să suferi din dragoste,
 Decât să suferi ca nu iubești?
 Sau că nu simți? Că nu trăiești?

Gelozie, obsesie, marotă.
 Când îmi zâmbeai în altă Cale Lactee,
 Voiam să mă înec
 Și să plutesc
 În ochii tăi adânci,
 Neputincioasa iertare
 Tu să mi-o arunci.

Adânc, etern, neconținut.
 Vârful limbii ți-era
 Muiat în usturătura vorbelor de rugă,
 Iar pe atunci,
 Iubirea efemeră era doar o închipuire.
 Dar acum, în urma ta,
 Ai lăsat o enciclopedie cu pagini goale,
 Pe mine în tăcerea nopții colosale.

Coșmar, manie, psihoză.
 Aș putea scrie poeme
 Cu buzele pe gâtul tău.
 Aș putea scrie cântece
 Privind în ochii tăi.
 Dacă săruturile ar fi stele,
 Ți-aș dărui cerul.
 Dacă promisiunile ar fi copaci,
 Ți-aș dărui pădurea.
 Dacă iubirea nu ar dura,
 Ți-aș dărui viața.
 Dar oare de ce-i spunem trecut
 Dacă nu trece?

Mă pierd pe mine,
 Când nu-s cu tine.
 Lupt cu mine,
 Să uit de tine.
 Oare totul din viața mea e din cauză
 Sau datorită ție?
 Oare de aceea,
 Când îmi lipsești,
 Îmi aduc aminte că-mi bați în piept?
 Dar am o ultimă cerere:
 Nu mă uita ca pe oricine.
 În lumea mea,
 Am să te aleg pe tine.
 Mi-e drag de tine, nu uita!

A ta veșnic,
 A.

Mai zâmbim și noi

Poate că atunci când se ivește
Oportunitatea să afișăm un zâmbet,
Îl ascundem de lume crezând
Că aura lui va metamorfoza universul.

Atunci când mă privești,
Sper că luna este geloasă pe tine
Căci mi-aș dori să creezi un zâmbet
Doar pentru mine,

Nu mi-e frică de moarte.
Am murit de atâtea ori.
Dar mi-a frică că, într-o zi
Toate acele amintiri vor fi doar o amintire
Uitată în neștire.

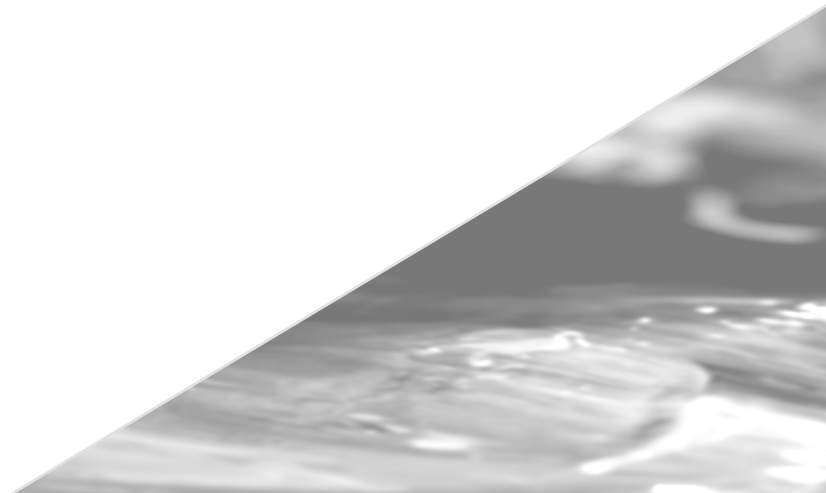
Zâmbetul lui rupt dintr-un colț de rai,
Lasă paginile de jurnal să valseze în ireal.
Întâlnindu-l, am zărit eternitatea într-o
privire.
Până când lumânarea s-a stins
Iar eu m-am pierdut pe mine.

Povestea aceasta este ca o
Adiere de ființare pe meleaguri de vindecare:
E roșul de albine sau numai amintire?
Unde se termină visele, moartea respiră
Așa că hai să o gonim în efemer,
Blânda eternitate să o avem.

Eternitatea fericirii,
În nevoia de a respira o amintire,
Chiar dacă paradisul s-a pierdut.
Măcar putem evada
Printr-un zâmbet în neștiut.

Sărutul e o promisiune clandestină,
Dar zâmbetul este o avertizare adamantină.
Pentru că atunci când îl priveam zâmbind,
Era ca și cum aș fi privit cerul
Umplându-se cu stele,
Luciul lor dezgolind fragmente din ele.

Adela SAMOILĂ, VII



Mai zâmbim și noi?

Din unul, în mai multe,
Cea mai contagioasă boală să ne sărute.
Fericirea pe pământ era el,
Îmbrăcat în șoapte de vânt,
Drogul uitării se vărsa crunt.

Poate că data viitoare o să-ți aduci aminte,
Că ridurile ar trebui, pur și simplu,
Să arate numai unde au fost zâmbete,
Să sperie fantezmele de urlete.

Urăsc luna asta,
Iubesc viața asta.
(Atâta timp cât tu ești în ea zâmbind).
Nu gândești viața, trăiește-o!
Cei care trăiesc nu mor niciodată...
Câteodată, fericirea e mai înfricoșătoare
Decât nefericirea
Dar când tu-mi zâmbești,
Toate fricile-mi gonești
Nu te voi uita,
A.

Foto: arhiva Mlădița

Adela SAMOILĂ, VII



ANATOMIA FILMELOR **Disney**

Ioana STOIAN, VII

Foto: movies.disney.com, disneyplus.com, theverge.com,
imdb.com, pinterest.com, wikipedia.org, radiotimes.com, princess.disney.com

Orice om cu acces la un televizor sau posibilitatea de a merge la cinematograful văzut cel puțin un film Disney. Aceste pelicule au devenit o parte atât de mare a vieții noastre, încât aproape fiecare copil de pe planetă are amintiri cu toate păpușile Ariel pe care le-a cumpărat, toate DVD-urile pe care le-a folosit până la epuizare sau cea vacanță când a mers la Disneyland/Disney World. *The Walt Disney Company* (Compania Walt Disney) este un gigant în lumea divertismentului, printre subdiviziile sale numărându-se *Pixar Animation Studios*, *Marvel Studios* și *20th Century Studios*.

Dar de unde a început totul? De la Walter Elias Disney, mai pe scurt, Walt Disney. Primul mare succes al tânărului pasionat de cinema a fost în 1928 când, alături de Ub Iwerks, l-a creat pe Mickey Mouse, cel mai cunoscut personaj de animație din toate timpurile. Primul său lungmetraj, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) este nu numai unul dintre cele mai ilustre filme din istoria artei animației, dar unul dintre cele mai marcante din întreaga existență a Hollywood-ului. De la apariția filmului, vasta istorie a companiei a fost împărțită în șapte perioade: *The Golden Age* (1937-1942), *The Wartime Era* (1943-1949), *The Silver Age* (1950-1967), *The Bronze Age* (1970-1988), *The Disney Renaissance* (1989-1999), *Post Renaissance Era* (2000-2009) și *The Revival Era* (2010-prezent), fiecare având propriile caracteristici, scandaluri și realizări.

Pe parcursul acestor ere, Disney și-a creat un brand ce a reprezentat în același timp atât o binecuvântare, cât și un blestem.

Începând cu anii 1990', formula Disney a devenit evidentă: o prințesă frumoasă ce poate vorbi cu animalele este salvată de un prinț curajos și la fel de chipeș din ghearele unei vrăjitoare/ mame vitrege urâte ce vrea să se răzbune. În final, iubirea triumfă, iar protagoniștii se căsătoresc. Un motiv pentru folosirea continuă a acesteia constă în natura poveștilor din filmele companiei: marea majoritate sunt adaptări ale unor basme din moși-strămoși, pe vremea când singurele scopuri ale femeii erau măritișul și copiii. Timp de zeci de ani, Disney a replicat sfințește această structură, cel puțin în peliculele cu prințese. Schimbarea a venit odată cu *The Little Mermaid* (1989). Ariel, a patra prințesă oficială, fusese precedată de Albă ca Zăpada, Cenușăreasa și Aurora, toate trei fiind fragile, extrem de generoase și naive. Ariel este încăpățânată și nechibzuită, dar se arată foarte curioasă de lumea oamenilor, paralel cu bunătatea și talentul său la muzică. Deși filmul nu este neapărat considerat feminist, este clar o schimbare.

Spre deosebire de Pixar sau Sony Animation, două studio-uri ale căror filme sunt, în general, considerate capodopere sau dezastre, catalogul Disney este mai complicat. Aproximativ fiecare copil adoră filmele, iar unele dintre ele sunt cu adevărat spectaculoase, însă criticii de cinema nu au o părere fixă asupra lui Disney. Lungmetrajele lor sunt puncte de referință în ceea ce privește istoria animației, iar muzica din acestea a câștigat numeroase premii Oscar, dar acestea sunt singurele două aspecte stabilite în comun acord la nivel mondial.

Pentru a judeca un film Disney de animație, există câteva subiecte cheie ce ar trebui abordate: personajele, povestea, tematica, muzica și animația. Precum orice altă artă, creațiile cinematografice sunt mai mult sau mai puțin subiective, un verdict final fiind aproape imposibil de oferit. Cu toate acestea, niciun film nu poate evita valul de opinii din partea publicului, iar filmele Disney încă stârnesc discuții zeci de ani de la lansarea lor.

PERSONAJE

Prin întreaga filmografie Disney se poate observa utilizarea anumitor „stereotipuri” pentru a defini personajele principale și secundare: eroul, răufăcătorul, iubita/iubitul, tovarășul protagonistul și ajutoarele antagonistului. Acestea provin din formula de bază a unui basm și sunt niște modele simple la care scenariștii pot recurge în siguranță. Pe parcursul anilor, Disney și-a schimbat drastic strategia în ceea ce privește personajele, recentele lor filme bazându-se mai degrabă pe originalitate decât pe repetiție.

Până la *Renașterea Disney*, personajele principale din filmele companiei rareori aveau un progres emoțional, rămânând mai mult sau mai puțin la fel pe parcursul peliculei. Dacă erau băieți, aceștia aveau tendința de a fi copii entuziaști navigând o lume plină de aventuri (*Pinocchio*, *Peter Pan*, *The Jungle Book*) și dacă erau fete, tinere prințese în căutarea iubirii și a libertății (*Snow White and the Seven Dwarfs*, *Cinderella*, *Sleeping Beauty*).

Începând cu *The Little Mermaid* în 1989, eroii și eroinele au fost predominant adolescenți, așa că problemele cu care se confruntau țineau mai mult de sentimentele și relațiile lor. Printre aceste conflicte se numără: legătura cu părinții (*The Lion King*, *Tangled*), găsirea unui loc în societate (*Mulan*, *Hercules*) și discriminarea (*Aladdin*, *The Hunchback of Notre Dame*).

O schimbare asemănătoare s-a produs și cu oamenii de care se îndrăgostesc aceștia. Dacă înainte nu prea aveau personalități și de-abia apăreau în film, acum erau deseori la fel de captivanți ca protagoniștii. Bestia din *Beauty and the Beast* (1991) este de departe cel mai bine-scris personaj din film, progresul său emoțional fiind centrul tematic al poveștii, iar Megara din *Hercules* (1997) are una dintre cele mai carismatice și memorabile apariții din tot catalogul Disney. Evident, asta nu înseamnă că toate lungmetrajele anterioare nu dedicau timp egal cuplului principal, *Lady and the Tramp* (1955) fiind o poveste clasică de dragoste.

Ajutoarele protagoniștilor și ale antagoniștilor au rămas aproximativ neschimbate, rareori ajungând să devină favoriții publicului. Cu toții ne-am obișnuit cu animăluțele drăguțe care le urmăresc pe prințese și personajele incompetente care se ocupă de munca grea a răufăcătorului. Cu toate acestea, un exemplu demn de menționat ar fi Duhul din *Aladdin* (1992). Jucat de răposatul Robin Williams, prietenul magic al hoțului din Agrabah a cucerit inimile audienței, iar cântecul său, *Friend Like Me*, a fost nominalizat pentru un Oscar la categoria de cel mai bun cântec original. Într-o anumită măsură, acesta a schimbat industria animației. Luând în considerare succesul personajului, studiourile de animație au început să angajeze celebrități în roluri principale, sperând să aibă talentul lui Williams, însă foarte puțini s-au apropiat măcar de acel standard.

Au mai rămas răufăcătorii, personajele care îngrozesc copiii de generații, dar care ajung să fie apreciați de public uneori mai mult decât protagoniștii. Acest fapt nu se datorează bunătății sau complexității lor morale. Dimpotrivă, antagoniștii de la Disney reprezintă opusul a ceea ce este considerat nobil și corect, ei sunt vehement împotriva societății,

făcându-și planuri în întuneric despre cum să își distrugă inamicii. În multe cazuri, aceștia nici măcar nu au motivații extrem de complicate sau un trecut tragic, ei pur și simplu adoră să facă rău. Farmecul lor provine de la carisma pe care o emană, ce se datorează actorilor, animației, dialogului și, cel mai important, prezenței lor magnetice în film. Mereu când vin pe ecran, personajele negative intră în lumina reflectoarelor, acaparând atenția spectatorilor.

Un bun exemplu ar fi Maleficient din clasicul *Sleeping Beauty* (1959). Jucată de Eleanor Audley, aceeași actriță care a interpretat-o pe Lady Tremaine, mama vitregă a Cenușăresei, Maleficient este Suverana Răului, posedând „toate forțele iadului”, cum declară în peliculă. Reședința sa este un castel negru de piatră înconjurat de o ceață verzuie, unde locuiește împreună cu armata sa de animale și companionul ei de nădejde, un corb. Atunci când nu este invitată la petrecerea organizată de regele Stefan în onoarea nașterii fiicei sale, Aurora, Maleficient o blestemă pe copilă să moară în ziua aniversării ei de șaisprezece ani. Astfel, deși detaliile referitoare la motivațiile ei sunt foarte generale, această vrăjitoare a rămas în memoria colectivă atâția ani de la lansarea filmului deoarece adaugă un strat de suspans și pericol la o poveste care nu ar funcționa fără ea. Conflictul dintre Maleficient și cele trei zâne bune este sursa majorității problemelor. De exemplu, Merryweather este cea care îi spune că nu a fost dorită la petrecere, lucru ce o mâniează, cauzând dorința ei de răzbunare. În plus, vocea și animația sa sunt perfecte, paleta întunecată de culori ajutând-o să iasă în evidență printre celelalte personaje îmbrăcate în nuanțe vibrante de roșu, albastru și verde.

Există multe tipuri de personaje negative cu care Disney a experimentat. În primul rând sunt răufăcătorii care se bazează numai pe puterea lor fizică, neavând alte caracteristici, precum Shan-Yu din *Mulan* (1998). Pe de altă parte avem răufăcătorii vicleni, a căror atu nu este forța mușchilor, ci forța minții. Aceștia constau în cei mai bine-cunoscuți antagoniști ai companiei,

variind de la mincinoasa Ursula la manipulatoarea Mamă Gothel. Un al treilea tip ar fi răufăcătorul comic, ce poate că nu trezește aceeași spaimă în membrii audienței, dar ale cărui remarci sarcastice și glume memorabile pot stârni hohote de râs cu ușurință. Un exemplu ideal ar fi Hades din *Hercules* (1997), care este mai degrabă un om de afaceri enervat decât un mare stăpân al lumii de dincolo, contrar portretizării sale din mitologia greacă. Cu toate acestea, replicile lui inteligente și relația lui pasiv-agresivă cu Meg (Megara) îl fac unul dintre cele mai captivante aspecte ale filmului.

În ultimul deceniu, Disney a încetat să mai includă răufăcători tradiționali în filmele lor, deși mulți fani nu au fost de acord cu asemenea schimbări. Acum, lungmetrajele au fie un răufăcător mediocru, fie unul surpriză, fie niciunul. Această tendință a început în 2012 cu *Wreck-It Ralph*, dar s-a definitizat un an mai târziu cu Hans din *Frozen*. Deși poate că trădarea lui a uimit copiii în 2013, acesta nu este prea memorabil, căci nu are nimic special care să îi garanteze un loc printre ceilalți antagoniști Disney. Nu există indicii care să fi indicat intențiile sale adevărate, realizarea de la final fiind numai o încercare forțată de a speria spectatorii și un mijloc de a avansa povestea.

Asta nu înseamnă că studio-ul nu a făcut vreodată un răufăcător surpriză reușit. Rourke din *Atlantis: The Lost Empire* (2001) este un mercenar care își menține o fațadă de „aventurier capitalist”, așa cum se descrie. Motivația lui este destul de simplă: a deveni bogat ca urmare a jefuirii imperiului dispărut Atlantis. Pentru a găsi acest oraș, el s-a dus într-o expediție cu bunicul protagonistului, Milo Thatch, dar numai cu ajutorul tânărului găsește în sfârșit ce a mai rămas din Atlantis: o civilizație muribundă care este în nevoie urgentă de ajutor. După ce petrec o zi în oraș, el și echipajul lui îi trădează pe Milo și pe prințesa din Atlantis, Kida, dar numai Rourke și alt personaj rămân de partea răului până la final. Pe parcursul filmului există detalii subtile care indică adevărata natură a lui Rourke,

precum un schimb de replici în care este menționat un plan legat de Atlantis sau remarcile sale despre cum îi pasă mai mult de bani decât orice altceva. De asemenea, cineva cu personalitatea lui ar putea fi inclinat în viața reală să urmeze calea lăcomiei. El este ambițios, direct și viclean, fiind preocupat numai de propriile interese și nu de viețile celor din jurul lui.

STUDIU DE CAZ: *The Lion King* (1994)

Anii '90 au fost o perioadă înfloritoare pentru Disney. *Beauty and the Beast* a făcut istorie la premiile Oscar din 1992, devenind primul film de animație nominalizat la categoria de cel mai bun film. În următorii câțiva ani, compania a mai produs două filme de succes ce au lăsat o mare amprentă asupra tipului de animație pe care îl foloseau: *Aladdin* (animație 2D) și *The Nightmare before Christmas* (animație stop-motion). Ce urma acum?

Angajații de la Disney au început să lucreze la două filme în același timp: *The Lion King* și *Pocahontas*, dar numai în ultimul aveau încredere că va aduce profit. Mare surpriză când exact acel film a făcut cu 600 de milioane de dolari mai puțin decât filmul pe care îl realizase echipa lor „de mâna a doua”. *The Lion King* rămâne și astăzi unul dintre cele mai inovative și îndrăznețe filme de animație create vreodată, reprezentând apogeul unui studio mult îndrăgit.

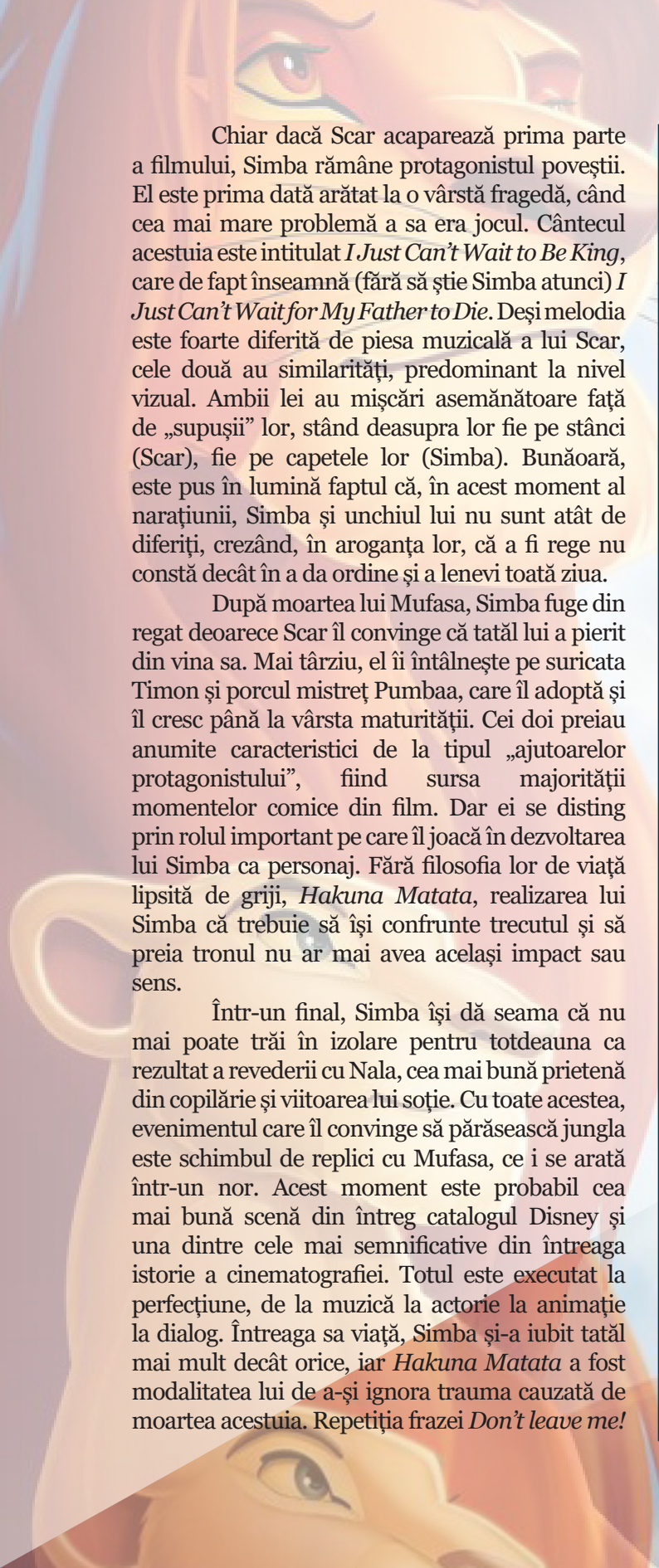
Dar ce a determinat succesul peliculei și l-a diferențiat de altele din Renașterea Disney? Spre deosebire de celelalte filme ale companiei, acesta dedică o perioadă de timp mult mai largă pentru introducerea și dezvoltarea personajelor și relațiilor dintre ele. În prima parte a poveștii nu au loc numeroase evenimente majore, acțiunea trecând pe locul doi în favoarea prezentării familiei regale din savană.

Astfel, primele două personaje introduse sunt Mufasa și Scar, tatăl și unchiul protagonistului, Simba. Mufasa este mâniat de fratele său pentru că nu fusese prezent la

ceremonia prințului nou-născut, dar lui Scar nu i-ar putea păsa mai puțin. În ochii săi, Simba este un obstacol de care trebuie să scape cât mai curând. Înainte de nașterea lui, el era moștenitorul tronului, poziția de rege fiind ceva ce el consideră că merită după toți anii în care a trăit în umbra fratelui său.

Cântecul său genial, *Be Prepared*, conține esența personajului, demonstrând cum și de ce a ajuns să aibă toate aceste sentimente de ură. Scar este convins că este un rege mai potrivit decât fratele său, el având un intelect superior (*Respected, saluted / And seen for the wonder I am*), nefiind capabil să își recunoască aroganța și egoismul. Se observă că nașterea lui Simba nu constituie primul moment când s-a simțit ignorat și lăsat la o parte, excluderea sa din familie datând decenii (*Decades of denial / Is simply why I'll / Be king undisputed*). În plus, scena conține imagini asemănătoare cu marșul trupelor naziste imediat după ce Scar le promite hienelor că nu o să mai flămânzească niciodată dacă îl vor sprijini (*Stick with me, and you'll never go hungry again!*), astfel comparându-l cu Hitler.

Pe parcursul anilor, Disney a făcut niște răufăcători impecabili, fiecare reprezentând cele mai întunecate părți ale societății. Cu toate acestea, Scar va fi mereu unul dintre cei mai complecși, fascinanți și însemnați, fapt datorat nu numai modului în care este scris, dar și unor detalii mai subtile legate de animație și actorie. Scar și Mufasa sunt jucați de Jeremy Irons, respectiv de James Earl Jones, ce au voci extrem de diferite, accentuând personalitățile opuse ale celor doi frați. În timp ce Irons are o voce ademenitoare, aproape răgușită, ce capturează atenția privitorului prin cât de expresivă este, Jones are un glas puternic, bubuitoare, dominând orice conversație la care participă, o voce potrivită pentru un rege. În paletele lor de culori se remarcă contrastul dintre culorile închise și deschise. Scar are blana de un maroniu închis și coama neagră; în schimb Mufasa are blană oranj și coamă roșiatică.



Chiar dacă Scar acaparează prima parte a filmului, Simba rămâne protagonistul poveștii. El este prima dată arătat la o vârstă fragedă, când cea mai mare problemă a sa era jocul. Cântecele acestuia este intitulat *I Just Can't Wait to Be King*, care de fapt înseamnă (fără să știe Simba atunci) *I Just Can't Wait for My Father to Die*. Deși melodia este foarte diferită de piesa muzicală a lui Scar, cele două au similarități, predominant la nivel vizual. Ambii lei au mișcări asemănătoare față de „supușii” lor, stând deasupra lor fie pe stânci (Scar), fie pe capetele lor (Simba). Bunăoară, este pus în lumină faptul că, în acest moment al narațiunii, Simba și unchiul lui nu sunt atât de diferiți, crezând, în aroganța lor, că a fi rege nu constă decât în a da ordine și a lenevi toată ziua.

După moartea lui Mufasa, Simba fuge din regat deoarece Scar îl convinge că tatăl lui a pierit din vina sa. Mai târziu, el îi întâlnește pe suricata Timon și porcul mistreț Pumbaa, care îl adoptă și îl cresc până la vârsta maturității. Cei doi preiau anumite caracteristici de la tipul „ajutoarelor protagonistului”, fiind sursa majorității momentelor comice din film. Dar ei se disting prin rolul important pe care îl joacă în dezvoltarea lui Simba ca personaj. Fără filosofia lor de viață lipsită de griji, *Hakuna Matata*, realizarea lui Simba că trebuie să își confrunte trecutul și să preia tronul nu ar mai avea același impact sau sens.

Într-un final, Simba își dă seama că nu mai poate trăi în izolare pentru totdeauna ca rezultat a revederii cu Nala, cea mai bună prietenă din copilărie și viitoarea lui soție. Cu toate acestea, evenimentul care îl convinge să părăsească jungla este schimbul de replici cu Mufasa, ce i se arată într-un nor. Acest moment este probabil cea mai bună scenă din întregul catalog Disney și una dintre cele mai semnificative din întreaga istorie a cinematografului. Totul este executat la perfecțiune, de la muzică la actorie la animație la dialog. Întreaga sa viață, Simba și-a iubit tatăl mai mult decât orice, iar *Hakuna Matata* a fost modalitatea lui de a-și ignora trauma cauzată de moartea acestuia. Repetiția frazei *Don't leave me!*

indică disperarea tânărului leu de a petrece cât mai multe clipe cu părintele său. Mufasa, dezamăgit de ce a ajuns Simba, îl îndeamnă să „își ia locul în cercul vieții” și să îl detroneze pe uzurpatorul Scar.

POVESTE

Există multe modalități prin care o poveste poate fi prezentată, în special dacă este veche de câteva secole. Deoarece o mare parte din filmele Disney nu au un concept original, iar sursa este de obicei mult mai întunecată decât ceva ce ar putea viziona copiii, studio-ul a trebuit să schimbe multe aspecte din basme pentru filme. Unele au fost mai mult sau mai puțin minore, iar în alte cazuri aproape că nici nu se mai puteau face comparații între cele două opere. De exemplu, ideea pentru *Frozen* (2013) a venit de la *The Snow Queen*, un basm scris de Hans Christian Andersen. Original, Elsa trebuia să fie răufăcătoarea, probabil ca să se asemene cu însăși Regina de Gheață, dar ulterior personajul a fost schimbat în sora mai mare a Annei, o alegere ce s-a dovedit a fi de mare succes pentru companie.

Cu toate acestea, să spunem că Disney a făcut numai filme de dragoste cu prințese și prinți ar simplifica un mare catalog cinematografic fără o analiză generală. Da, cele mai cunoscute lungmetraje de la Disney au prințese, iubire și animale care intră în transă mereu când o tânără începe să cânte, dar au fost numeroase ocazii în istoria acestui gigant al animației când s-au realizat modificări, sau cel puțin s-a încercat.

Primul film de animație Disney a fost *Snow White and the Seven Dwarfs* în 1937, o peliculă atât de apreciată și laudată (Walt Disney a câștigat un premiu Oscar special pentru *Albă-ca-Zăpada*) încât a fost începutul „Erei de aur” a companiei, pe timpul căreia de fapt nu a mai fost niciun film cu prințese sau o fată în rolul principal.

Din 1943 până în 1949 studio-ul a fost forțat să facă filme de propagandă pentru guvernul american, odată cu Al Doilea Război Mondial și tot ce a urmat, deci această perioadă nu contează prea mult. După ea a urmat „Era de Argint”, a cărui prim film a fost *Cinderella* (1950).

Acesta era destul de asemănător cu Snow White deoarece ambele sunt filme cu prințese și au aceeași structură de bază. Această înviere a companiei s-a repetat de mai multe ori pe parcursul istoriei ei în ceea ce privește cele mai bune ere ale lor la nivel obiectiv: „Era de Aur” (1937-1942), „Era de Argint” (1950-1959), „Renașterea Disney” (1989-1999) și „Învierea Disney” (2010-prezent). Toate patru au început cu un film de prințese: *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Cinderella*, *The Little Mermaid* și *Tangled*. De ce? Pentru că un asemenea film a lansat Disney pe piața cinematografică americană în primul rând și a determinat compania să devină corporația pe care o cunoaștem astăzi. Acest fenomen reflectă și natura umană în general: când nu știm ce să facem în continuare, ne întoarcem la ceea ce a funcționat în trecut.

Erele Disney care au adus cel mai puțin profit au fost de asemenea cele în cadrul cărora s-a încercat să se inoveze cel mai mult cu privire la tipurile de povești pe care studio-ul le putea zice. Un bun exemplu ar fi „Era Post-Renaștere” (2000-2009). *The Emperor’s New Groove* (2000) este o comedie despre un monarh tânăr și arogant care învață să fie mai bun după ce este transformat într-o lamă de către vechea sa asistentă, Yzma (unul dintre cei mai amuzanți răufăcători din istoria companiei). Un an mai târziu, *Atlantis: The Lost Empire* a dus studio-ul în direcția genului de acțiune-aventură, care a fost continuat în 2002 cu *Treasure Planet*, un film care îmbină animație 2D și 3D. Această perioadă a marcat de asemenea și primul film Disney animat 3D în totalitate: *Dinosaur* (2000). Din păcate, multe dintre filmele din această eră nu au fost succese la nivel financiar, prin urmare Disney nu a mai îndrăznit să ia atâtea riscuri cu peliculele lor.

Evident, trebuie luat în considerare și cel mai de bază element al unei povești, structura, mai precis momentele subiectului. Toată lumea le știe de la școală: expozițiunea,


intriga, desfășurarea acțiunii, punctul culminant și situația finală. Pentru ca un film să fie coerent, acesta este nevoit să le urmeze, în special dacă are maxim o oră și jumătate la dispoziție să își prezinte povestea. Există puține filme Disney care nu respectă această structură, cum ar fi, spre exemplu, *Fantasia* (1940), care este compus din mai multe secvențe ce nu au legătură una cu cealaltă. Cea mai faimoasă este *The Sorcerer’s Apprentice*. În aceasta, Mickey Mouse intră în pielea unui ucenic de vrăjitor ce vrea să își depășească profesorul, dar al cărui plan pentru a face asta eșuează.

Una dintre cele mai frecvente critici la adresa poveștilor din filmele Disney este în relație cu simplitatea și „imaturitatea” lor. Ea provine de multe ori de la oameni care sunt convinși că animația este numai pentru copii. Până la urmă, *The Little Mermaid* și *Sleeping Beauty* nu sunt la fel de serioase ca *The Godfather* sau *Schindler’s List*, deci automat nu sunt bune, nu-i așa? Asta este evident o exagerare, dar o mare problemă cu astfel de critici este perspectiva îngustă prin care privesc contextul unui film în genul și mediul social în care se încadrează.

Un film Disney probabil că nu va atinge niciodată unele teme dureroase într-un mod explicit deoarece companiei i-a fost mereu frică să își piardă publicul-țintă: copiii. Cu toate acestea, doar pentru că o poveste este simplă, asta nu înseamnă că nu are propriile calități. Același subiect poate fi tratat și într-un film matur exclusiv pentru adulți, și într-un film Disney pentru întreaga familie. Există frumusețe în simplitate, fapt evidențiat în toate basmele scrise vreodată.

STUDIUL DE CAZ: *Alice in Wonderland* (1951)

Alice in Wonderland este unul dintre cele mai puțin mature filme de la companie, pelicula abundând de personaje și situații ridicole. La ce să te aștepți de la un film unde două personaje sunt numite Tweedledee și Tweedledum? Cu toate acestea,



aspectele sale fantastice sunt și elementele care îl fac să funcționeze. Scopul lui *Alice in Wonderland* nu este de a medita asupra naturii umane, ci de a atinge sufletul de copil pe care oricine îl poartă în sine, fie la zece ani, fie la șaizeci de ani.

Deoarece filmul pare să fie compus din mai multe povești separate aranjate împreună, structura acestuia este mai episodică. Pasul unu: situația inițială. Alice este o fetiță plictisită de lecțiile oferite de sora ei mai mare, așa că decide să își abandoneze lecția, urmărind un iepure vorbitor pe care l-a văzut. Pasul doi: problema. Alice cade într-o groapă subterană și ajunge în Wonderland după ce inundează o cameră întoarsă cu susul în jos. Pasul trei: scopul acțiunilor. Lui Alice îi este frică să rămână prinsă în această lume ciudată, deci hotărăște să găsească o cale de a scăpa cât mai repede. Pasul patru: eveniment 1. Alice se întâlnește cu gemenii Tweedledee și Tweedledum, care îi spun povestea morsei și a tâmplarului, care răpesc copiii mamei stridii pentru a-i mânca. Pasul cinci: eveniment 2. Alice ajunge la casa iepurelui vorbitor, dar este aproape omorâtă deoarece animalele cred că este un monstru. Pasul șase: eveniment 3. Alice se întâlnește cu niște flori care sunt prietenoase la început, dar ajung să creadă că Alice este o buruiană, deci o dau afară din câmpia lor. Pasul șapte: eveniment 4. Alice se întâlnește cu o omidă fumătoare, care îi dă niște bucăți de pâine magice. Pasul opt: eveniment 5. Alice intră în contact cu pisica Cheshire, ce o sfătuiește să meargă la Pălărierul nebun ca să ceară ajutor. Pasul nouă: Alice se duce la Pălărier, dar se dovedește că el și prietenii lui nu prea au minte, deci nu o ajută deloc. Pasul zece: eveniment 6. Alice ajunge la palatul Reginei de Cupă, pe care o enervează de mai multe ori, așadar este condamnată la moarte. Pasul unsprezece: rezolvare. Alice evadează din Wonderland după ce se dovedește că totul a fost un vis (era 1951, deci ideea cu „totul a fost un vis” nu este o problemă atât de mare pe cât ar fi într-un film modern). Pasul doisprezece: situație finală. Sora lui Alice o muștruluiește pe față pentru că nu fusese atentă la lecție, dar o iartă imediat după și

cele două pornesc înapoi acasă.

Este clar că, dacă te gândești la multe lucruri din filmul acesta pentru o vreme, începe să nu mai facă sens, dar, într-un fel, asta este și ideea. Înainte să adoarmă, Alice se gândea la cât de plictisitoare este viața reală, deci este logic că imaginația ei de copil va crea un univers haotic în lumea viselor. Într-o societate întunecată și lipsită de speranță, poate că avem nevoie de mai multe filme ca *Alice in Wonderland*, care să ne amintească de bucuriile și inocența copilăriei. Disney a demonstrat mereu și mereu că sunt capabili de a captura atât atenția copiilor, cât și nostalgia adulților pentru niște vremuri mai simple. Este păcat că ultimele lor filme (în afară de *Encanto*) nu se ridică la nivelul celor din trecut.

În plus, *Alice in Wonderland* constituie un exemplu adecvat pentru afirmația că genurile de fantezie și musical se transpun mai bine în film prin intermediul animației. Animația, în special cea 2D și toate aceste noi metode care au apărut de la lansarea filmului *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018), emană imaginație. Ea permite ca regizorii să facă absolut orice doresc, fără a fi limitați de ultra-realismul efectelor speciale din live-action. Într-un fel, aceasta este similară cu o piesă de teatru. Un membru al audienței știe că ceea ce vede nu își propune să aibă un aspect realist, deci orice nebunie de pe ecran poate fi acceptată fără probleme.

În ultimii ani, compania Disney a început să fie obsedată de adaptările live-action ale vechilor lor filme. Această tendință a început în 2010 cu fix o adaptare a peliculei *Alice in Wonderland* regizată de Tim Burton. Filmul a făcut o groază de bani, deci acum Disney preferă să își omoare trecutul decât să creeze povești noi, dând vina pe public că nu acceptă schimbările inutile pe care le realizează la niște povești îndrăgite de multe generații. Unele personaje din *Alice in Wonderland*, precum pisica Cheshire sau Regina de Cupă, pur și simplu își pierd esența oferită de animație și actorii originali odată metamorfozate în live-action, căci scopul lor inițial nu era de a arăta „real”, ci de a stârni imaginația oamenilor.

TEMATICĂ

În 2016 a apărut ultimul film Disney până acum care să semene cu ceea ce definește trecutul studio-ului: *Moana*, un mare motiv fiind că este regizat de aceeași doi oameni care au lucrat la alte șase filme ale companiei (*The Great Mouse Detective*, *The Little Mermaid*, *Aladdin*, *Hercules*, *Treasure Planet* și *The Princess and the Frog*), John Musker și Ron Clements. Ar fi putut fi cu ușurință un film din Renașterea Disney; până la urmă, are toate ingredientele necesare. Un mesaj despre identitate personală, animație fantastică, momente amuzante și emoționale și niște cântece memorabile scrise de Lin-Manuel Miranda, unul dintre cei mai importanți compozitori ai teatrului muzical modern.

De atunci Disney a mai lansat alte cinci filme: *Ralph Breaks the Internet* (2018), *Frozen 2* (2019), *Raya and the Last Dragon* (2021), *Encanto* (2021) și *Strange World* (2022), care, în afară de *Encanto*, nu au fost prea apreciate de public. Există multe motive, dar, în opinia mea, cel mai important este lipsa unui centru tematic și emoțional puternic. Asta diferențiază *Encanto*, în cadrul căruia este spusă povestea unei familii tragice care ajunge să fie în pragul ruinei din cauza presiunii imposibile pusă pe fiecare membru de către capul familiei, Abuela Alma.

La începuturile companiei, punctele forte ale filmelor nu se bazau prea mult pe calitatea lor emoțională, ci mai degrabă pe farmecul oferit de animație, muzică și personajele drăguțe. Odată cu trecerea timpului, a devenit aproximativ imposibil să obții recenzii bune de la critici și public fără să incluzi un mesaj general într-un lungmetraj, așa că studio-ul a trebuit să se

adapteze. *Renașterea Disney* a fost punctul de început. În acest deceniu minunat, compania a tratat unele dintre cele mai mari opere ale literaturii universale, precum *Hamlet* de William Shakespeare (*The Lion King*) și *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo (*The Hunchback of Notre Dame*). Aceste capodopere conțin teme universale pe care oricine le poate înțelege și aprecia indiferent de vârstă.

Există multe opinii în ceea ce privește discuția de „Ce face un film să fie bun?“, o discuție complicată deoarece arta cinematografului este radical diferită de celelalte șase prin abilitatea ei de a le aduce pe toate împreună. Dacă analizezi un pic cele mai de succes francize din istoria ei (*Star Wars*, *The Lord of the Rings*, *Harry Potter*, etc) este evident că sunt foarte diferite în genurile, personajele și structurile lor, dar toate au un aspect în comun: centrul lor emoțional a reușit să mențină interesul publicului pentru decenii.

Multe filme Disney au scenarii care îmbină eficient comedie și dramă, dar mulți oameni aleg să le subestimeze deoarece studio-ul are reputația de a face lungmetraje care par dedicate exclusiv copiilor. Ca demonstrație, unul dintre cele mai memorabile pelicule ale companiei, *Beauty and the Beast* (1991), este un bun punct de pornire. La prima vedere, filmul pare să fie o poveste despre cum nu este bine să judecăm oamenii după înfățișarea lor lor. Aceasta este o interpretare, dar una simplă a unei narațiuni complexe. *Beauty and the Beast* este un film despre cum o mulțime incultă poate fi manipulată de oamenii greșiți în a nega calitățile unei persoane pe care ei o consideră „monstruoasă“.

Multe dintre aceste aspecte tematice reies din cântecele geniale compuse de Alan Menken și Howard Ashman. *Belle* ne introduce acest orașel de provincie, unde protagonista, Belle, este văzută ca fiind „ciudată” de ceilalți săteni deoarece, așa cum proclamă mândru Gaston, *It's not right for a woman to read. Soon she starts getting ideas and thinking.* Gaston însuși este *such a tall, dark, strong and handsome brute* (așa cum este descris de sătenele îndrăgostite de el), care este atât de prost și needucat încât nici nu știe să citească. El are de asemenea și câteva caracteristici asociate cu narcisismul: Gaston este obsedat de sine, nu are empatie față de cei care au nevoie de ajutorul lui și vrea ca toată lumea să îl adore. La început, el pare numai un idiot care se crede mai important decât este cu adevărat, dar, odată ce filmul progresa, influența lui asupra unei întregi comunități se dovedește a fi periculoasă în *The Mob Song*, care marchează momentul când Gaston convinge bărbatul satului să asedieze castelul Bestiei împreună cu el.

Niște replici rostite de Belle înaintea acestei secvențe rezumă pe scurt contrastul dintre Bestie și Gaston: *He's no monster, Gaston. You are!* Cei doi încep povestea în aceeași poziție: ambii vor să o folosească pe Belle pentru propriile dorințe. Cu toate acestea, în timp ce Bestia ajunge să o aprecieze pe Belle și să se schimbe în bine datorită compasiunii pe care aceasta i-o arată, Gaston nu poate accepta refuzul ei, preferând să omoare pe cine suspectă că i-a furat-o.

STUDIU DE CAZ: *The Hunchback of Notre Dame* (1997)

Pe parcursul istoriei, filmele Disney au primit numai două tipuri de ratings de la MPAA (Motion Picture Association): G (general

audiences) și PG (parental guidance). Acest sistem a fost inventat în 1968 pentru a stabili cât de potrivit un lungmetraj este pentru copii. Toate peliculele din Renașterea Disney sunt clasificate G, deși unul dintre ele s-ar potrivea mai degrabă pentru PG, considerând definiția de pe site-ul oficial al MPAA (*May contain some material parents might not like for their young children*): *The Hunchback of Notre Dame*.

Bazat pe cartea lui Victor Hugo, filmul este foarte diferit de sursă, alegând să ia inspirație din versiunile cinematografice ale operei din anii precedenți. Acesta discută unele dintre cele mai mature teme din întregul catalogul Disney, dar momentele sale spectaculoase sunt eclipsate uneori de scenele sale groaznice, iar toate acestea includ garguii. Pentru a părea „family-friendly”, Disney a adăugat trei personaje care nu se potrivesc deloc într-un film cu asemenea potențial, comedia lor fiind seacă și inutilă. În rest, filmul nu are atâtea probleme, demonstrând talentul masiv de la companie din anii '90.

The Hunchback of Notre Dame are multe teme, dar cea mai profund abordată este ipocrizia religioasă, aceasta fiind exemplificată de răufăcător, Frollo. Frollo, probabil singurul antagonist care să intre cu adevărat în competiție cu Scar pentru poziția de cel mai bun răufăcător Disney, este un om politic ce se află în relații strânse cu biserica, în special cu Catedrala Notre-Dame. Ceea ce este terifiant la el nu sunt puterile sale magice sau prezența bombastică, ci faptul că există oameni precum el în viața reală. Frollo este un egotist care își justifică acțiunile îngrozitoare prin perspectiva sa religioasă distorsionată. Cântecele lui este intitulat, la propriu, *Hellfire (Focul iadului)*, pentru că acesta chiar este un monstru din iad.



În prima scenă în care apare, Frollo omoară o femeie și aproape îi înecă bebelușul înainte de a fi oprit de arhidiaconul Catedralei. Douăzeci de ani mai târziu, Quasimodo, protagonistul filmului, ajunge să își dorească o viață în afara pereților bisericii, însă „tatăl său adoptiv”, Frollo, are alte planuri pentru el. Cu toate acestea, Quasi îi ignoră dorințele și merge la un festival organizat de parizieni în fiecare an. Acolo, o tânără femeie romă pe nume Esmeralda captivează atenția lui Frollo prin „vulgaritatea” sa, acesta dorind să o ardă la rug.

Esmeralda își ia refugiu în Notre-Dame, dar Frollo o ia prin surprindere și o strânge de la spate, mirosindu-i părul. Femeia își dă seama de gândurile păcătoase pe care un bărbat cu zeci de ani mai bătrân decât ea le are față de trupul ei, eliberându-se cât mai repede. După ce Frollo este nevoit să plece, Esmeralda se roagă la Fecioara Maria pentru ajutorarea poporului ei în cadrul melodiei *God Help the Outcasts*. O paralelă între ea și Frollo se poate defini analizând cântecele lor: în timp ce Esmeralda nu cere nimic pentru sine, fiind preocupată de binele celorlalți (*I ask for nothing, I can get by / But I know so many less lucky than I / Please help my people / The poor and down trod*), Frollo refuză să se creadă orice decât virtuos, dând vina pe ea pentru păcatele lui (*It's not my fault / I'm not to blame / It is the gypsy girl the witch who*

set this flame).

Întreaga secvență dedicată lui *Hellfire* este o capodoperă din toate privințele. Vocea lui Tony Jay este puternică, expresivă și înfiorătoare, potrivindu-se cu mișcările și expresiile faciale ale personajului său. Animația este superbă, în special silueta înflăcărată a Esmeraldei și oamenii fără față îmbrăcați în mantii roșii care apar după ce Frollo rostește cuvintele *This burning desire / Is turning me to sin*, de parcă au venit pentru a-l judeca. Muzica și versurile sunt geniale, făcând muzica religioasă să pară un colind în comparație. Ignorându-și greșelile evidente (în fundalul melodiei se aude frecvent sintagma *mea culpa*, care în latină se traduce cu *vina mea*), Frollo ajunge să dea vina pe însuși Dumnezeu pentru păcatele sale (*It's not my fault / If in God's plan / He made the Devil so much stronger than a man*), demonstrând că nu este atât de credincios pe cât ar vrea să pară.

Frollo moare în bătălia finală încercând să îiucidă pe Quasimodo și Esmeralda, căzând într-un ocean de foc de pe un gargui de piatră cu ochii însângeați. Quasimodo, spre deosebire de fostul lui stăpân, acceptă faptul că Esmeralda nu este îndrăgostit de el și, într-un sfârșit, găsește fericire în bunătatea orașenilor.

✱

Va continua în numărul următor

Surse foto: wallpaperaccesss.com
wall.alphacoders.com
pinterest.com
cutewallpaper.org

AVATAR

THE WAY OF WATER

Miruna CIOCIANU, VII



Imagini: images.wallpapersden.com

Noul film din seria Avatar, *Avatar: Calea apei* (*Avatar: The Way of Water*) este un film științifico-fantastic în regia lui James Cameron, care a avut premiera la Londra în data de 6 decembrie 2022 și în România în data de 16 decembrie 2022. Este o continuare a filmului de succes *Avatar* din 2009, care a avut venituri de aproximativ 232.160.000 \$ brut în primul week-end de la lansare.

Situat la mai bine de un deceniu față de primul film, noul film spune povestea familiei Sully, cu necazurile și eforturile pe care le fac pentru a se menține în siguranță, dar și bătăliile pe care le duc pentru a rămâne în viață și tragediile prin care trec.

Filmul durează 190 de minute (3 ore și 10 minute). Acțiunea, povestea, animația, efectele, și nu în ultimul rând filosofia filmului contribuie la un spectacol emoționant și copleșitor, care te țin cu inima încordată, nelăsându-ți timp să te plictisești deloc.

Într-un interviu din august 2013, James Cameron, producătorul, scenaristul și regizorul filmelor, a spus că planurile sale sunt de a face 3 continuări, deci, ca urmare, o trilogie Avatar. Alături de el, pentru scenariile următoarelor filme se vor ocupa: Josh Friedman (care a realizat scenariul serialului TV *Terminator: The Sarah Connor's Chronicle*), Rick Jaffa, Amanda Silver (*Rise of The Planet of The Apes*) și Shane Salerno (*Shaft, Savages*). Conform celor de la Fox, filmările vor avea loc simultan. Trilogia este în stadiul de pre-produție din 2014. Un nume neoficial pentru această parte a doua este Avatar II „Manifest Destiny”. Într-un interviu acordat de compozitorul James Horner, înaintea morții sale tragice, acesta declara că James Cameron are și un scenariu scris pentru *Avatar 5*. Pentru acesta filmările au început din anul 2016. Toate cele patru continuări *Avatar* au un buget de aproximativ 1 miliard de dolari. Vizionare plăcută!

Ioana STOLIAN, VII

WEDNESDAY

Foto: wallpapersden.com

NOUA SENZAȚIE DE PE NETFLIX

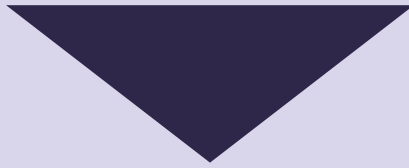


Foto: imdb.com

In 2011, Lady Gaga și-a lansat al doilea album: *Born This Way*, unul dintre cântecele de pe acesta numindu-se *Bloody Mary*. Unsprezece ani mai târziu, melodia s-a întors din nou în ochiul publicului după lansarea serialului *Wednesday* de pe Netflix. Pe toate rețelele de socializare era în trenduri același lucru: un videoclip cu personajul principal, Wednesday Addams, dansând pe refrenul din *Bloody Mary* (muzica originală a fost înlocuită). Cum am ajuns aici?

Familia Addams a fost dintotdeauna simbolul grotescului. Familia formată din Gomez, Morticia și copiii lor, Wednesday și Pugsley, este subiectul a mai multor filme și seriale de succes. Pe 9 octombrie 2022, Netflix a lansat un trailer pentru noua lor creație: *Wednesday*, un serial a cărei protagoniste urma să fie mult îndrăgita fiică Addams în interpretarea actriței Jenna Ortega. Câteva nume faimoase erau atașate proiectului, de exemplu regizorul Tim Burton și Catherine Zeta-Jones. *Wednesday* s-a lansat pe platforma de streaming în data de 23 noiembrie, devenind instant un succes global. Deși nu a fost neapărat adorat de către critici, serialul a făcut valuri printre public, doborând recordul setat de *Stranger Things* ca cel mai vizionat serial în engleză de pe Netflix în prima săptămână de după lansare. Majoritatea laudelor la adresa acestuia au fost în legătură



cu actrița principală, Jenna Ortega, ce a fost nominalizată pentru un premiu Golden Globe.

Serialul are în vedere viața de adolescentă a lui Wednesday Addams, ce este trimisă de părinții ei la Nevermore Academy (un fel de Hogwarts pentru creaturi mitice), fosta lor școală. Acolo, ea află despre un șir de crime cauzate de un monstru în orașelul vecin, Jericho, și, curând, se găsește prinsă în rivalitatea dintre „ciudații” de la Nevermore și „normalii” din Jericho. În paralel cu investigația sa, Wednesday navighează viața la academie

alături de Thing, o mână cu propria conștiință ce aparține familiei Addams.

În opinia mea, cel mai bun aspect al serialului este însăși Wednesday ca personaj. Jenna Ortega este perfectă pentru rol, fiecare linie de dialog fiind rostită cu sarcasmul și încrederea de care ne-am așteptat de la Wednesday.

Orice fan știe deja că nu a clipit aproape deloc în cele opt episoade

episoade. De asemenea, parcursul emoțional al personajului este foarte bine conturat. Încă din primul episod ne este

transmis faptul că Wednesday are anumite defecte ce îi balansează calitățile. Pe de-o parte, acestea nu îi este frică să își arate originalitatea, și inteligența sa o ajută să scape din multe situații întortocheate. Cu toate acestea, egoismul și detașarea ei de lumea exterioară o fac să-și rănească familia și prietenii fără intenție. După ce multe alte personaje o confruntă asupra acestui lucru, Wednesday începe să fie mai deschisă cu un grup restrâns de persoane,

ajungând în final să o îmbrățișeze pe Enid, colega sa de cameră și să îl sărute pe Tyler, un băiat din Jericho ce se dovedește ulterior a fi monstrul ucigaș.

În ceea ce privește celelalte personaje, niciunul nu se ridică la nivelul lui Wednesday, poate cu excepția lui Thing. Motivul este cel mai mare defect al serialului: încercarea sa de a mulțumi un public adolescentin. Ca rezultat, câteva personaje par mai mult niște clișee decât persoane reale. Astfel, triumhiul amoros dintre Wednesday, Xavier și Tyler nu îmbunătățește cu nimic povestea și Eugene, „băiatul cu albine”, este practic o copie a unui personaj de pe Disney Channel. Cu toate acestea, există și multe calități pe această latură a serialului. Bunăoară, atitudinea energetică și voioasă a lui Enid subliniază diferențele dintre ea și Wednesday, iar personalitatea lui Thing este deosebit de vastă considerând faptul că este doar o mână. În plus, Catherine Zeta-Jones (Morticia Addams), Gwendoline Christie (directoarea Weems) și Christina Ricci (doamna Thornhill/Laurel Gates) își interpretează cu eleganță rolurile, oferindu-le autenticitate și carismă.

Povestea este mai mult sau mai puțin balansată, deși câteva evenimente parcă apar din senin (ca exemple: povestea din trecut a părinților lui Wednesday din episodul cinci și dansul Rave’N din episodul patru). Investigația lui Wednesday este captivantă, tensiunea narativă crescând gradual până la confruntarea finală dintre protagonistă și Joseph Crackstone, un dușman înviat din morți. Pe lângă firul narativ dedicat misterului, mai există latura adolescentină a serialului, ce se învâрте în jurul Academiei Nevermore. După părerea mea, aceasta este inferioară celorlalte părți ale serialului din cauza lipsei de originalitate. Nevermore este o școală tip

Hogwarts pentru copiii ostracizați de societate ale cărei activități și lecții nu oferă nimic nou în genul fantasy.

Precum multe alte creații de la Hollywood din ultimii ani, tema principală a lui *Wednesday* este prejudecata, aceasta fiind evidențiată prin personajul principal și istoria complicată a relației dintre Jericho și Nevermore. În primul rând, atitudinea macabră a lui Wednesday o împiedică să îi înțeleagă pe ceilalți, dar, în același timp, o face a se remarca printre colegii săi. În al doilea rând, conflictul dintre „normali” și „ciudații” reprezintă o metaforă pentru colonialism și/sau rasism. Deși

portretizarea serialului a acestor probleme nu este nimic revoluționar, câteva întrebări și perspective deosebite sunt prezentate.

În concluzie, chiar dacă serialul nu este atât de spectaculos pe cât internetul îl face să pară, eu l-aș recomanda cu siguranță. Jenna

Ortega este fantastică în rolul principal, iar enigma crimelor este extrem de bine scrisă.

Foto: imdb.com

ȘTAȚI CĂ...

O mare parte din serial a fost filmată chiar în România, Academia Nevermore fiind de fapt Palatul Cantacuzino? În plus, doi dintre actorii din *Wednesday* sunt români: Victor Dorobanțu (Thing) și George Burcea (Lurch).

A close-up portrait of Taylor Swift with her signature blonde hair and bangs. She is looking slightly to the right with a soft expression, her hands framing her face. She is wearing large, silver, horse-shaped earrings and a floral-patterned top. The background is a soft, light blue sky with white clouds.

S

TANDARDELE DUBLE

din industria muzicii

Anastasia PĂUNA, VII

Pentru a căpăta faimă, fără îndoială ai nevoie de talent sau de oareșice calități speciale care să te diferențieze de miliardele de oameni care viețuiesc pe Pământ. În industria muzicală, în special, se cere un set complet de abilități. În primul rând, trebuie să fii capabil să cânti sau să produci muzică, să spui o poveste, să pui în scenă un spectacol captivant, și, nu în ultimul rând, să arăți bine. Dar ați observat că femeile care sunt apreciate și prețuite în această industrie au obligația de a deține toate aceste calități (în special ASPECTUL), în timp ce bărbaților li se cere minimum și li se oferă maximum?

Taylor Swift. E un exemplu care ilustrează perfect standardele duble ce guvernează atât societatea, în general, dar și mass-media, în particular. Succesul ei a început la mijlocul anilor 2000, pe vremea când era doar o adolescentă. Problema e că, atunci când te maturizezi sub lupa publicului, faima vine cu un preț mare: primești „sfaturi nesolicitate” din belșug. La început, a fost îndrăgită pentru că era tânără, drăguță și unică. A avut multe hituri, principala sa audiență fiind formată din adolescente. Pe scurt, Taylor a dovedit, de multe ori, că este demnă de laudele pe care le primea pentru talentul său de a interpreta și de a scrie cântece, în ciuda unor critici. Din păcate, cu timpul, presa s-a plictisit de ea, așa cum se plictisește de fiecare artist, după o vreme. Mai devreme sau mai târziu, li se întâmplă tuturor.

Publicul își dorește mereu ceva nou. Ei bine, Taylor a reușit să depășească aceste „termene de expirare”, reinventându-se constant. De-a lungul carierei sale, și-a schimbat imaginea și stilul, atât cel muzical, cât și cel vestimentar, ca să se încadreze perfect în cerințele societății la momentul respectiv. De altfel, a recunoscut în multe interviuri că a simțit presiunea de a fi perfectă, fapt ce i-a afectat considerabil sănătatea mentală.

Indiferent de câte ori a încercat să se conformeze standardelor impuse de această industrie, mereu a primit comentarii pline de cinism. Aspectul său a fost analizat în asemenea măsură, încât cântăreața a suferit o perioadă lungă de o tulburare alimentară severă. Când a reușit să învingă boala în favoarea sănătății și a stării sale de bine, oamenii au aruncat în ea cu insulte oribile referitoare la creșterea în greutate. Să ne înțelegem însă: Taylor abia ajunsese la o greutate considerată, după standardele medicale, ca fiind normală.

Apoi, a fost judecată pentru că: „ne plictisește mereu cu viața sa amoroasă”, ca și când acesta ar fi singurul subiect despre care s-ar putea scrie. Culmea ironiei, exact în același timp, mai mulți artiști-bărbați își clădeau succesul cântând exact în aceeași manieră, dar nimeni nu își bătea capul cu asta. De ce? Pentru că Taylor Swift bifa două categorii: era lipsită de experiență și, în plus, era femeie...

Dar cine să exemplifice diferențele din industrie mai bine decât ea însăși? Iată un fragment dintr-un interviu dat de artistă pentru CBS:

Reporter: "You're always gonna have people going, 'Did she write all her own songs?'" "Talking about your personal life, talking about your dating life."

Taylor Swift: "There's a different vocabulary for men and women in the music industry, right?"

Reporter: "Gimme an example," asked correspondent Tracy Smith.

Taylor Swift: "Okay. A man does something, it's 'strategic'; a woman does the same thing, it's 'calculated.' A man is allowed to 'react'; a woman can only 'over-react.'"

Acest tip de discriminare nu i se întâmplă doar ei, ci majorității femeilor din showbiz, indiferent de țară. Nu sunt luate în serios în comparație cu colegii lor de sex opus și toată valoarea lor este stabilită de felul în care arată, în loc să fie judecate în funcție de abilitățile muzicale și capacitatea intelectuală sau emoțională. Așteptările în ceea ce le privește sunt mult mai mari decât cele pentru bărbați. Fie că e vorba de calitatea prestației artistice, clipuri video sau vestimentație, societatea se așteaptă ca ele să fie inovative, să se autodepășească de fiecare dată și, per total să fie perfecte. În schimb, bărbații sunt acceptați așa cum sunt. Asta se întâmplă deoarece, pentru a rămâne relevante, artiste trebuie să fie mereu „tinere și frumoase”, iar îmbătrânirea este văzută ca fiind ceva catastrofal, ce le scade valoarea, în timp ce pentru sexul opus trecerea anilor este considerate ceva absolut normal și poate, chiar atrăgător. Pentru femeile de culoare, în special, aceste standarde sunt de 10 ori mai aspre.

Într-adevăr, societatea a evoluat enorm în ultimele decenii, iar femeile din ziua de azi pot face lucruri pe care străbunicile noastre nici nu ar fi visat să le facă. Însă, asta nu exclude existența inegalității și a sexismului. Acestea sunt atât de normalizate și inoculate în subconștientul colectiv, încât uneori sunt greu de recunoscut. Îndrăznesc să spun că există în viața noastră de zi cu zi, nu doar în viețile celebrităților. Femeile de pe tot globul se confruntă cu ele mereu. Discriminarea se întâmplă la locul de muncă, la școală, în parc, în mall. Li se întâmplă mamei noastre, surorilor noastre, prietenelor noastre și chiar și fetelor de vârstă preșcolară. Dacă noi, ca societate, nu ne vom schimba, nimic nu se va schimba.

Foto: ew.com





WEDNESDAY



Foto: [latimes.com](https://www.latimes.com)

Un coleg mi-a spus de el. Apoi m-a atras titlul: *Wednesday*. Un serial despre ziua de miercuri...? Dar am aflat că o adolescentă poartă acest nume: Wednesday Addams. Deși nu sunt un pasionat al filmelor de groază, am decis să vizionez câteva minute doar pentru că alături de horror scria și comedie. Și ce am văzut m-a captivat.

Wednesday este un serial american bazat pe benzile desenate ale lui Charles Addams și este o reinterpretare reușită a numeroaselor filme despre familia Addams. Serialul a fost difuzat pe Netflix la data de 23 noiembrie 2022 și în mai puțin de o săptămână de la lansare a devenit cel mai vizionat de pe platformă. Serialul are 8 episoade și este regizat de Tim Burton. Din distribuție fac parte Jenna Ortega în rolul lui Wednesday, Catherine Zeta-Jones, Luis Guzman și Christina Ricci. Unul dintre personaje, „Mâna”, este jucat de un magician român, Victor Dorobanțu. Serialul a fost filmat în România: Academia Nevermore, locul principal al acțiunii, este, de fapt, Castelul Cantacuzino din Bușteni, bazinul de înot Dinamo este locul în care Wednesday

îi pedepsește pe hărțuitorii fratelui ei, aruncându-le piranha în apă. Alte cadre sunt filmate la Universitatea Politehnică și la Grădina Botanică din București sau la Gara Regală din Sinaia.

Serialul relatează viața de elev a lui Wednesday la Academia Nevermore. Wednesday este fiica cea mare a Morticiei și a lui Gomez Addams, la rândul lor absolvenți ai Nevermore. Ea nu este o adolescentă obișnuită, ci este dotată cu puteri supranaturale. Are o personalitate puternică și întunecată. Este inteligentă, perspicace și foarte ambițioasă, dar singuratică și neprietenosă. Spiritul ei rebel îi creează dificultăți în a se integra în liceele pentru copii obișnuiți. Wednesday are viziuni care îi dezvăluie fapte din trecut sau din viitor și care o determină să investigheze o serie de crime comise de un monstru ciudat. Pe parcursul cercetărilor sale realizează importanța prieteniei și cu ajutorul colegilor reușește să dezlege misterul și să afle cine se ascunde în spatele monstrului, contribuind la capturarea acestuia. Wednesday învață încrederea în ceilalți, își dezvoltă pasiuni precum scrisul și muzica, iar în final salvează Academia de la distrugere.



TEXT -
David TOMA, VII

Foto: *cosmopolitan.com*

Fiecare episod are în titlu cuvântul „woe”, care poate fi tradus prin jale, suferință, apăsare, dar și dezastru, fatalitate, necazuri. Toate acestea însoțesc personajul principal pe parcursul serialului. De altfel, o cunoscută poezioară din secolul al XIX-lea, care prezice viitorul și caracterul bebelușului în funcție de ziua din săptămână în care s-a născut, anticipează destinul lui Wednesday: „Copilul născut miercuri va suferi mult.” („Wednesday’s child is full of woe”).

Serialul face numeroase trimiteri la opera scriitorului american Edgar Allan Poe, care a fost un precursor al literaturii moderne științifico-fantastice și ale cărui scrieri sunt pline de mister, crime, fantome și moarte. Numele Academiei pe care o frecventează Wednesday, Nevermore, face referire la cel mai cunoscut poem al scriitorului, „Corbul”, în care pasărea adâncește durerea tânărului ce și-a pierdut iubita, repetându-i neîncetat

cuvântul „niciodată” („Nevermore”). Mai mult decât atât, Academia are o statuie a poetului care este, de fapt, o poartă secretă către locul de întâlnire a clubului Mătrăguna, intrare magică ce se deschide numai în urma dezlegării unei ghicitori propuse de Poe. De asemenea, Nevermore organizează anual o competiție de canoe, Cupa Poe, în cadrul căreia echipele formate poartă numele unor povestiri faimoase ale scriitorului. Chiar și balul anual al școlii poartă numele Corbul. Morticia, mama lui Wednesday, o avertizează pe fată că viziunile pe care aceasta le are sunt întunecate și periculoase, adolescența încadrându-se în categoria vrăjitorilor Corbi.

Acest serial plin de suspans m-a fascinat. Am apreciat jocul actorilor, replicile acide, de un umor negru, ale personajelor, numeroasele răsturnări de situație și finalul neașteptat, pe care vă las să îl descoperiți.

| PROIECT SPIRU |



Ana Cătălina CAPRĂ, VIII

CERCUL DE

Albert ENACHE, V

FOTOGRAFIE



Erica LIA, V



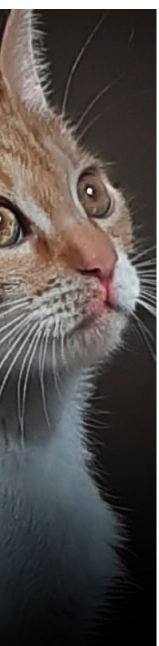
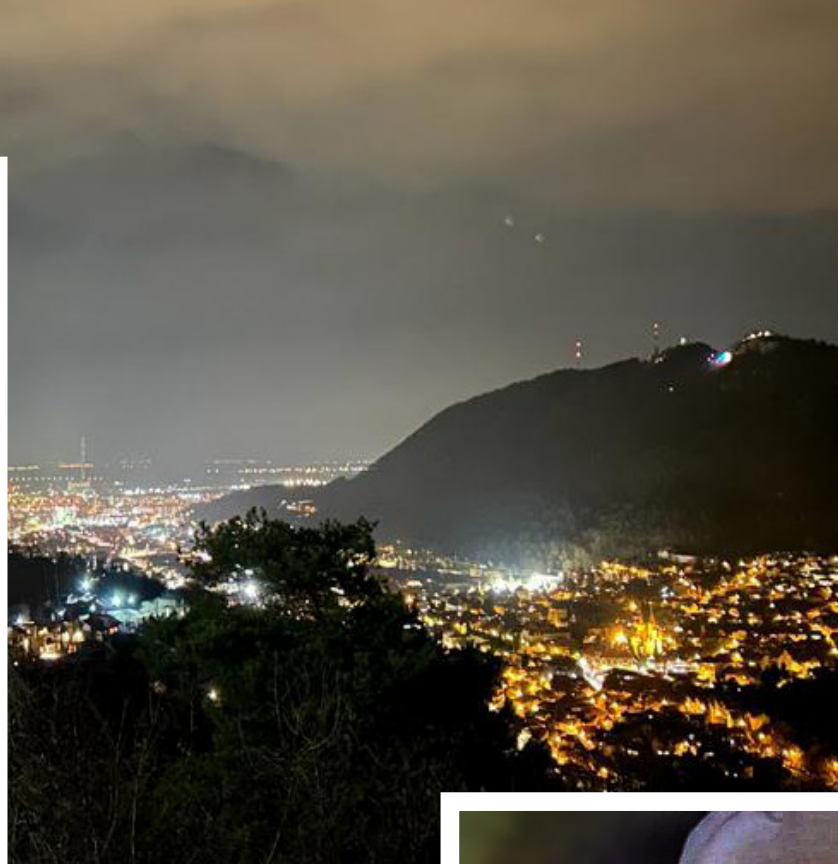
În acest an școlar, activitatea *Cercului de fotografie* de la Colegiul Național „Spiru Haret” s-a intensificat, datorită numărului mare de elevi care s-au înscris. Contul **foto.spiruharet** (*Instagram*) este dovada de netăgăduit a talentului spiriștilor fotografi, atât elevi de liceu, cât și de gimnaziu. O categorie de fotografie asupra căreia nu s-a insistat este cea de tip portret, de aceea vom încerca să amenajăm un spațiu în care să surprindem și portrete.

Coordonator: prof. Corina Buzoianu

Sogja VRÂNCEANU, VI



Ioana VLĂDESCU, VI



Amalia BĂLAN, VIII

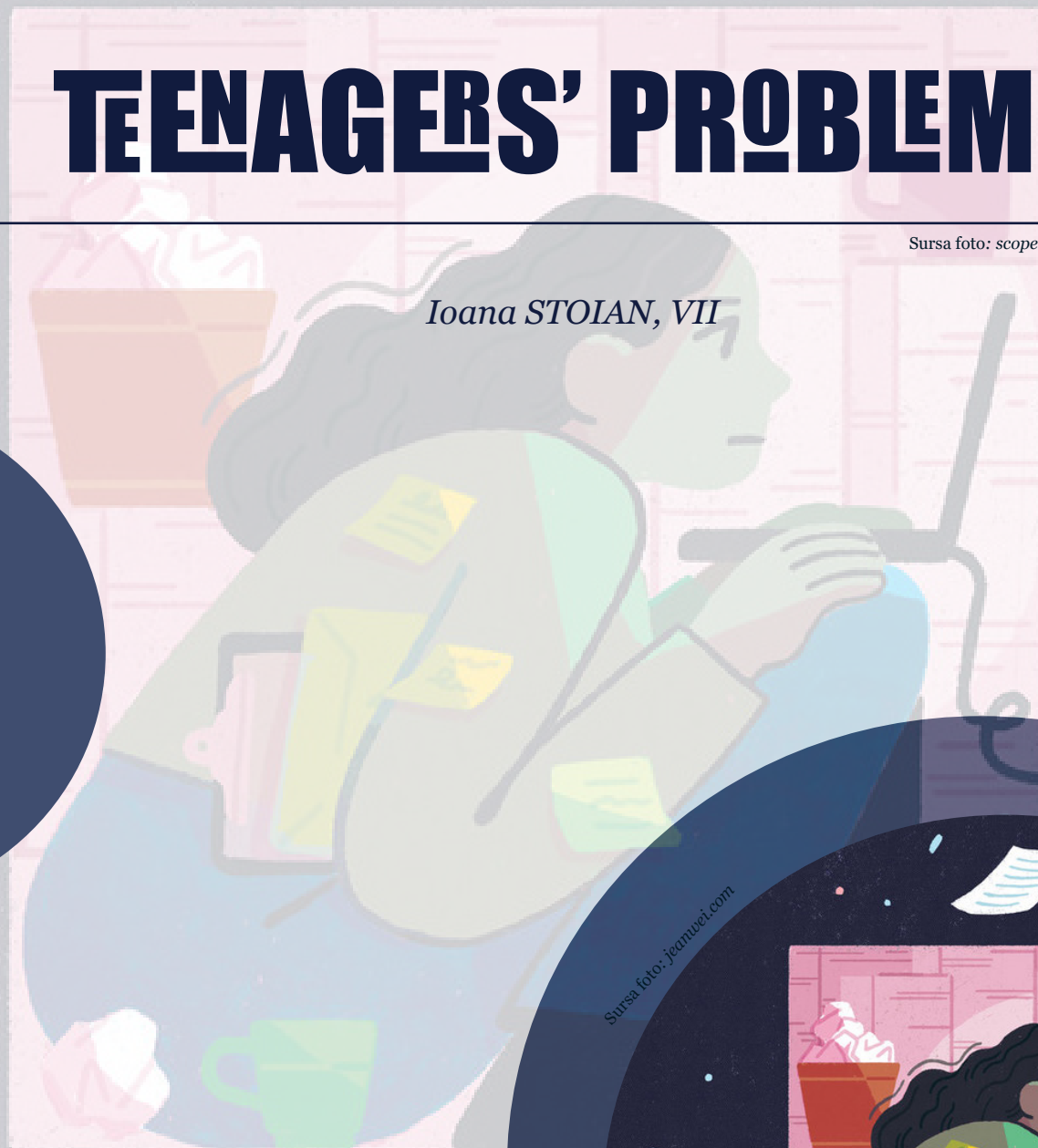


Maria TĂRĂBAN, VI

TEENAGERS' PROBLEMS

Sursa foto: scopeblog.stanford.edu

Ioana STOIAN, VII



Sursa foto: jeambei.com



1. Identity and individuality as it pertains to teenagers

„Who am I?” I think everybody struggles with that question at one point or another. However, more and more teenagers, in particular, find it difficult to answer. It may be because of the need to fit within a role, pressure from the outside world or low self-esteem. However, the main issue boils down to one simple sentence: Teens aren't given the time, support and environment to grow on their own terms.

There is a part of the brain called „the prefrontal cortex”, which is responsible for rational thinking, impulse control, memory, cognitive flexibility and personality development. It doesn't stop growing up until the end of our teenage years, which actually isn't the age of 18, but the age of 25. This actually means that 13-25 year olds feel more emotions than adults and they are more likely to dramatize any situation.

If you apply this to the „Who am I?” question, this shows that teens care a lot about developing their identity and finding their place in the world. Now that we have seen the scientific reason behind adolescents' willingness to experiment with their idea of self, let's take a look at why teens are facing problems along their paths to self-discovery.

We live in a globalized world where everybody knows what others are up to due to social media. With this „technological revolution” come lots of advantages, but

also many, many disadvantages. To name a few: problematic stereotypes, a lack of privacy and disrespect towards culture. No teenager can truly evolve if they are constantly afraid of being judged by their classmates, parents and even strangers. Another factor is the misinterpretation of teenage behavior. A multitude of adults think that because they're older, they are more intelligent than their children, which is not the case. Parents may have more life experience than adolescents, but that doesn't mean young people don't have valid opinions. Furthermore, some believe that all teens engage in risky, immature activities. It is true that some teenagers make lots of mistakes on purpose, I am not trying to say that all adults are bad and all kids are good. Still, we shouldn't look down on someone just because of their age.



Sursa foto: psychocentral.com

2. Family dynamics/ toxic families

Every family faces their own problems caused by how deep the bond between them is. This bond is always put to test during adolescence because that is the point in their life when a child is going to want independence. Some parents are very smart about this and they set healthy boundaries alongside their kid. But this is the positive side of the coin.

I'm sure everybody is familiar with the phrase „You must do what I say because I am your mother/father”. That is toxic on an infinity of levels. Violating a teen's privacy, judging, making fun of them and expecting them to respect you because you have the same DNA structure is not good parenting. Strict and controlling fathers and mothers do not raise well-behaved adults. They raise adults with low self-confidence who will fear them for life. They will raise a child who will know how to recognize your footsteps at night and how to make instant excuses. They will raise a kid who will never see you as a friend or confidant. If you forbid a teenager from something, they are more likely to try and do it anyway.

The best way to connect with the people of a certain generation is to try and understand their worldview. The majority of bad parents fail to do that because they firmly believe in their superiority. If I were to give parenting advice, as a teen myself, I would say that showing genuine interest in your teenager's hobbies and interests can help maintain a connection with them even during their „rebellious phase”.



Sursa foto: www.istockphoto.com

3. Mental health

Mental health problems represent a very difficult subject to tackle because of how complex they are. However, it needs to be talked about, as they're on the rise in teenagers, especially girls. As shown by a study from 2017, 13% percent of teens experience one major depressive episode per year and 1.9 million adolescents are diagnosed with depression. Still, this was before the pandemic, when teens weren't in total isolation from their friends.

When talking about mental health, we first need to talk about what it actually means to have a „mental problem”. People who have mental health problems aren't sociopathic maniacs with an evil, messed up brain. Sure, there are very major disorders, such as psychosis, body dysmorphia, bipolar disorder or PDD (persistent depressive disorder), but, sometimes, more regular problems such as social anxiety get ignored because they're not as severe. Every problem is a problem, no matter its measure. Now that we have that out of the way, let's examine some common mental health issues that adolescents face.



Sursa foto: herrenproject.org

a) Social anxiety/ Social phobia

Symptoms:

- overwhelming fear of humiliation
- breathing problems
- social withdrawal/ avoidance
- panic attacks
- intense anxiety in public
- excessive worrying
- sleep problems

Potential causes:

- genetics
- parenting style
- isolated upbringing
- bullying
- past traumatic events

Social anxiety is usually mistaken for shyness or introversion. Those two are personality traits, not mental illnesses. Social anxiety is a persistent fear of being judged which can directly affect our daily life. In a world where we are expected to be sociable, more and more teenagers can experience social anxiety because of their inability to fit into the norm. An overprotecting family and bullying don't help either.

The good news is that social anxiety can easily be treated. Like every mental disorder, therapy is recommended, cognitive behavioral therapy (CBT) in this case. If your doctor thinks necessary, taking medication can also improve the situation.

Sursa foto: istockphoto.com



b) Attachment/ abandonment issues

While they aren't exactly the same thing, people with attachment issues are likely to have abandonment issues as well. People who have a fear of abandonment are reluctant to fully commit in a relationship, they are hyper-sensitive, they experience intense fear of separation and they always aim to please. With teenagers, this usually comes from the lack of a parental figure. The scenario often goes like this: one of your parents abandoned you or wasn't emotionally there for you, so you develop an avoidant attachment style because you are afraid that everyone is going to leave you, just like your parent(s) did.

There are two important terms used to talk about attachment: attachment disorders and attachment styles. An attachment disorder is a behavioral disorder that affects a person's ability to form and maintain relationships. An attachment style describes the way we perceive and act in relationships. There are four attachment styles: anxious/ preoccupied, avoidant/ dismissive, disorganized/ fearful-avoidant and secure. The first three are insecure. A style doesn't usually change, so teenagers with insecure attachment styles will, most probably, still have similar problems during adulthood.

Sursa foto: istockphoto.com





Sursa foto: freepik.com

c) Depression

Symptoms:

- constant negative feelings
- sudden mood changes
- loss of interest in past hobbies
- sleep and eating problems
- low self-esteem
- social withdrawal
- violence
- suicidal thoughts

Potential causes:

- trauma
- bullying
- a toxic family environment
- eating disorders/ anxiety/ ADHD
- a lack of support

Depression has always been a major issue for young people, but in the last few years (mostly because of the pandemic) there has been a 50% increase in teenage depression. In well developed countries, only 27% percent also receive treatment. Why? Because many people can't tell if an

adolescent is facing such a major problem, or they choose to ignore it.

Depression is a very generic word, as there are many types of depressive disorders depending on how severe they are. This illness can be caused by many factors, but usually by a toxic environment or PTSD (Post Traumatic Stress Disorder). Having depression often feels like you're falling in an endless fit of darkness with no one to save you. You may start feeling like nobody cares about you or that professional help won't change anything, but that's not true.

Because it's so damaging, the only way to heal from depression is therapy. However, there is this weird stigma around therapy based around the idea that people who go there are „broken” and that they don't „function well”. That is a false myth. Therapy is accessible to everyone, even if they just want to do a check-up to see if they should change anything in their lifestyle.

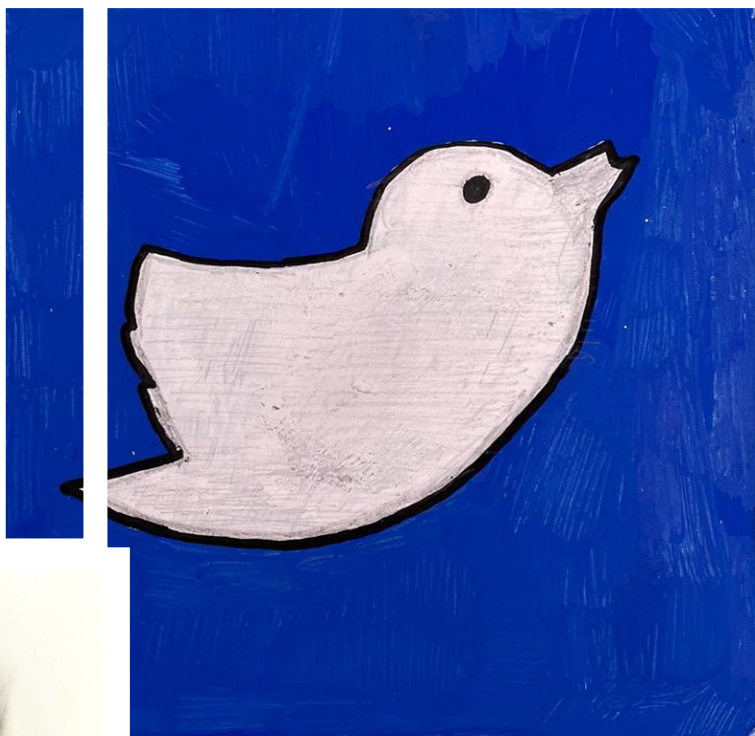
Galeria SPIRU

Ingrid SAVU, V



Galeria SPIRU

Andrei DINUȚOIU, V



Imagine: artofericwayne.com

Ce sunt sunetele?

Luca MATEI, VII

Când te gândești la sunet, care este primul gând care îți trece prin minte? O melodie pe care ai auzit-o la radio azi dimineață? Sau, poate, zgomotul produs de clopoțelul care anunță pauzele? Dar: te-ai gândit vreodată ce este, de fapt, sunetul?

Anatomia urechii

Înainte de a putea înțelege sunetul, trebuie să înțelegi cum funcționează urechile tale. La urma urmei, ceea ce se întâmplă în urechile tale este ceea ce îți permite să auzi. De exemplu, atunci când o persoană vorbește, mișcarea gurii sale creează valuri de aer în mișcare. Aceste unde sonore se deplasează în canalul urechii și îți lovesc timpanul. Acest lucru face ca oasele să vibreze. Aceste trei oase mici se numesc *malleus*, *incus* și *stape*. Sunt cunoscute și sub denumirea de *ciocan*, *nicovală* și *etrier*.

Osciculele vibratoare transmit undele sonore către cohlee. Este o structură mică, în formă de melc, în interiorul capului tău. Cohleea conține celule mici, numite celule de păr, care transformă undele sonore în semnale. Semnalele sunt apoi trimise la creier. Și asta îți permite să auzi sunetele.

Ce sunt undele sonore?

După cum tocmai am menționat, auziți când urechile voastre procesează undele sonore

produse de un obiect. Obiectul produce unde prin vibrație. Când un obiect vibrează, el împinge aerul din jur. Vibrațiile provoacă extinderea aerului (numită rarefacție) și comprimarea. Acest lucru provoacă zone de presiune ridicată și scăzută, pe măsură ce sunetul se deplasează către urechi sub formă de unde.

O caracteristică importantă a undelor sonore este *frecvența*, măsurată în hertzi (Hz), ce reprezintă numărul de cicluri sau de oscilații pe secundă. Această frecvență este asociată cu tonalitatea sunetului - sunetele cu frecvențe mai mari sunt mai înalte, iar cele cu frecvențe mai mici sunt mai joase.

Pe de altă parte, *intensitatea* undei sonore se măsoară în decibeli (dB), indicând presiunea maximă a undei sonore într-un anumit punct. Intensitatea sonoră se referă la nivelul de putere al sunetului și este, adesea, utilizată pentru a măsura nivelurile de zgomot.

Undele sonore pot fi reflectate, refractate și difuzate în funcție de caracteristicile mediului prin care se propagă. De exemplu, undele sonore se pot reflecta de pe pereți sau alte suprafețe dure, creând ecouri și reverberații. De asemenea, undele sonore se pot refracta atunci când trec prin medii cu proprietăți acustice diferite, cum ar fi aerul cald și aerul rece.

Gardaland PARK



GARDALAND

Italia este o țara frumoasă cu multe de oferit. Mâncarea, vederile, monumentele istorice și locurile de agrement, toate acestea ajută la a avea o experiență unică. Țara aceasta este plină de parcuri de distracție destinate oamenilor de orice vârstă, unul dintre acestea fiind Gardaland.

Gardaland este un parc de distracții amplasat în nordul Italiei, în apropierea Lacului Garda. Parcul a fost deschis în 1975 și de atunci a devenit o destinație populară pentru turiștii din întreaga lume. În acest reportaj, vom explora cele mai populare atracții și experiențe pe care le oferă acest parc de distracții unic. Gardaland se remarcă printr-o multitudine de spații amenajate pentru curse, precum Raptor, Blue Tornado, Oblivion, Fuga da Atlantide, Shaman, Colorado Boat, Jumanji, Flying Island și multe altele. Shaman este primul montagne-russe construit în Gardaland, având peste 35 de ani. Chiar dacă acesta are o lungime de aproape 1000 de metri, el poate prinde o viteză de până la 70 km/h.

Una dintre cele mai populare atracții din Gardaland este "Raptor", o montagnă-rusă extremă care oferă o experiență de neuitat. Cu o viteză maximă de 90 km/h, o înălțime de 32 de metri și o serie de bucle și viraje spectaculoase, Raptor este o atracție care îi lasă pe vizitatori cu amintiri de neuitat.

Pentru cei care preferă senzațiile tari, dar nu sunt interesați de *montagne-russe*, Gardaland oferă și alte atracții extrem de distractive. Printre acestea se numără *Blue Tornado*, o montagnă-rusă inversată, *Oblivion: The Black Hole*, o călătorie în care veți fi aruncați într-un tunel întunecat cu o viteză incredibilă, sau "Space Vertigo", un turn înalt care vă va lăsa să zburăți într-un spațiu cosmic virtual.

Cu toate acestea, Gardaland nu este doar pentru cei care caută senzații tari. Parcul are multe alte atracții

potrivite pentru toate vârstele. "Kung Fu Panda Academy" este o atracție populară pentru copii, unde aceștia pot învăța mișcări de arte marțiale cu personajele din filmul *Kung Fu Panda*. *Fantasy Kingdom* este un loc de joacă pentru copii, unde aceștia se pot bucura de tobogane, trambuline și alte jocuri distractive.

În plus față de atracțiile propriu-zise, Gardaland oferă și o serie de spectacole și evenimente live, care au loc pe tot parcursul zilei.

De la dansurile cu toate personajele noastre preferate, la multe spectacole cu acrobați și diverse activități, există mereu ceva de văzut și de făcut în parc.

Foto: arhivă personală

Andrada LIA, VII

Mașina ELECTRICĂ

AVANTAJE ȘI DEZAVANTAJE

Mihnea LAMATIC, VII

Timpul trece, iar tehnologia avansează din ce în ce mai mult. Pe vremuri, pentru a conduce, trebuia să schimbi vitezele, aveai trei pedale, alimentai cu benzină sau cu motorină și totul era mai complicat. Acum, mașina face totul pentru tine. Mașinile electrice sunt tot mai populare în ziua de astăzi, fiind considerate o alternativă mai ecologică și mai durabilă în comparație cu mașinile cu motoare cu combustie internă. Cu siguranță, mașina normală poluează mult, însă cum stă, la acest capitol, un vehicul electric?

Acesta nu poluează mergând pe stradă, însă fabricarea lui este un proces dăunător mediului. În primul rând, un singur automobil necesită între 8 și 10 kilograme de litium pentru construirea bateriei. Pe de altă parte,

pentru a funcționa, trebuie alimentat cu electricitate, ce este produsă de generatoare pe bază de gaz. Pe lângă aceasta, bateria trebuie schimbată o dată la 10-20 de ani. În afară de faptul că este scumpă, trebuie produsă prin același mod. Cu alte cuvinte, după un circuit de 15 ani, ori se schimbă mașina, ori bateria. Indiferent de opțiune, însă, fabricarea acestora poluează.

Privind partea pozitivă a lucrurilor, alimentarea unui vehicul electric la o stație de încărcare din România este gratuită, iar în țări precum Anglia sau Canada este mult mai ieftină decât benzina sau decât motorina. În plus, printr-un program înființat de stat, este oferită o reducere de 10.000 de euro pentru un automobil electric, cu scopul de a încuraja cumpărarea lor.



Foto: labs.openai.com

Tot un avantaj al utilizării mașinilor electrice este acela că nu produc emisii de gaze cu efect de seră și poluanți atmosferici, ceea ce le face mult mai curate din punct de vedere al mediului înconjurător decât mașinile cu motoare cu combustie internă. Acestea contribuie la reducerea emisiilor de carbon și, prin urmare, la combaterea schimbărilor climatice.

În plus, costurile de întreținere sunt mai reduse. Mașinile electrice nu au nevoie de o schimbare regulată a uleiului și a filtrelor, ceea ce reduce costurile de întreținere pe termen lung. De asemenea, acestea nu au multe dintre piesele care se uzau într-un motor cu combustie internă, cum ar fi: bujii, curele, pompe de apă și alte elemente care

trebuie să fie înlocuite ocazional.

Nu trebuie ignorată nici economia de combustibil. În comparație cu mașinile cu motor cu combustie internă, mașinile electrice sunt mult mai eficiente în utilizarea energiei. Deoarece nu există pierderi de energie datorate fricțiunii într-un motor electric, acestea pot fi de două ori mai eficiente în utilizarea energiei decât o mașină cu motor cu combustie internă.

În concluzie, mașina electrică dăunează aproape la fel de mult ca cea pe combustie internă, însă este mai ieftin de întreținut. Rămâne întrebarea: vehiculele electrice reprezintă o soluție mai eficientă pentru protejarea mediului decât mașinile clasice?



ZIILE in SPIRATA de NATURA

AS
22.03.2023
Samara Adela
CN „SPIRU HARET”
clasa a VII-a

Vrei să faci parte din echipa **Mlădița**?

Trimite-ne un e-mail
la adresa:
mladita2018@yahoo.com



#mladita_cnshb

ȘTIAȚI CĂ... în urmă cu 20 de ani,
elevii de gimnaziu au mai avut o inițiativă
similară de a edita o revistă, care s-a numit
Micul Vlăstar, sub coordonarea doamnei
profesoare Anda Stih (matematică)?



Hai la un

ȘTAH

COLEGIUL NAȚIONAL „SPIRU HARET”
BUCUREȘTI



Colegiul Național „Spiru Haret”
Adresa: Strada Italiană nr.17, Sector 2, București
Telefon: 021 313 64 62
E-mail: haretiana2012@hotmail.com



Revista *Mlădița*, 2022

ISSN 2068-4452