
MULTIVERSUM





LA REALTÀ POTREBBE ESSERE COSTITUITA DA MOLTEPLICI UNIVERSI, IN NUMERO LIMITATO E TUTTI ABBASTANZA SIMILI TRA LORO. UNA DELLE TEORIE PIÙ ACCREDITATE SULLA NASCITA DELL'UNIVERSO È CHE, A SEGUITO DEL BIG BANG, SI SIANO PROPAGATE ONDATE DI INFLAZIONE COSMICA: DEI PROCESSI A CASCATA CON ESPANSIONE VERTIGINOSA E, PER DI PIÙ, ANCORA IN CORSO. QUESTO PROCESSO HA PORTATO ALLO SVILUPPO DEL COSIDDETTO "UNIVERSO A BOLLE": UNA STRUTTURA A FRATTALE IN CUI OGNI BOLLA RAPPRESENTA UN'UNITÀ COSMICA A SE.
IL LIBRO SI BASA PROPRIO SU QUESTA LEGGE FISICA, ATTRAVERSO LA QUALE, TRATTA CINQUE UNIVERSI FANTASY: STAR WARS, IL SIGNORE DEGLI ANELLI, HARRY POTTER, I PIRATI DEI CARAIBI E IL TRONO DI SPADE. CINQUE AMBIENTAZIONI TOTALMENTE DIVERSE TUTTE DA SCOPRIRE, NELLE QUALI I PERSONAGGI LOTTANO PER SOVRASTARE UN'OSSESSIONE: QUELLA PER IL POTERE. CHI RIUSCIRÀ A DOMINARE SU DI ESSA?

SIGMARILION 7

KHALEESI 23

BLACK PEARL 39

PLATFORM 9 ¾ 55

DEATH STAR 71



SIGMARILION

Ci troviamo nella Terra Di Mezzo, un contiente di Arda, l'universo immaginario fantasy dove le vicende hanno luogo. Un mondo che Tolkien immagina essere esistito veramente sul nostro pianeta ma a un differente stadio della nostra immaginazione. Egli affermava: «di aver sempre avuto la sensazione di registrare qualcosa che c'era già da qualche parte, non da inventare».

La Terra Di Mezzo è abitata principalmente da: Elfi, nani, orchi, umani, i Valar (gli dei della mitologia tolkieniana), i Maiar (dei semi-dei dai poteri eccelsi nel bene e nel male), e gli Hobbit (amanti dalla campagna, del cibo e della buona birra, sono i minuti immensi eroi dai piedi pelosi che salveranno la Terra di Mezzo grazie al coraggio, all'umiltà, alla pietà e al valore).

Continente che si perde tra leggenda e realtà, la Terra di Mezzo è stata a lungo contesa tra le forze del bene e del male, in una continua lotta al predominio: da un lato i Valar e gli Elfi e dall'altro Melkor, demoniaco Vala caduto nel mondo del male e aiutato da orchi e draghi.













La Terra di Mezzo è abitata prevalentemente sulla costa occidentale e la zona centro-occidentale, mentre ad est si estende un'enorme zona desertica, così come a sud, dove vi è l'Harad e l'Estremo Harad. A nord un tempo si trovava Angband, la fortezza di Morgoth, e ad est Utumno, la fortezza ancora più antica di Morgoth. A ovest si trovano i maggiori insediamenti umani, come Gondor, il regno meridionale fondato da Isildur, e Arnor, quello settentrionale istituito da Elendil e poi caduto in rovina. Sempre a ovest, invece, si trova la Contea, la regione abitata dai Periannath, gli Hobbit.

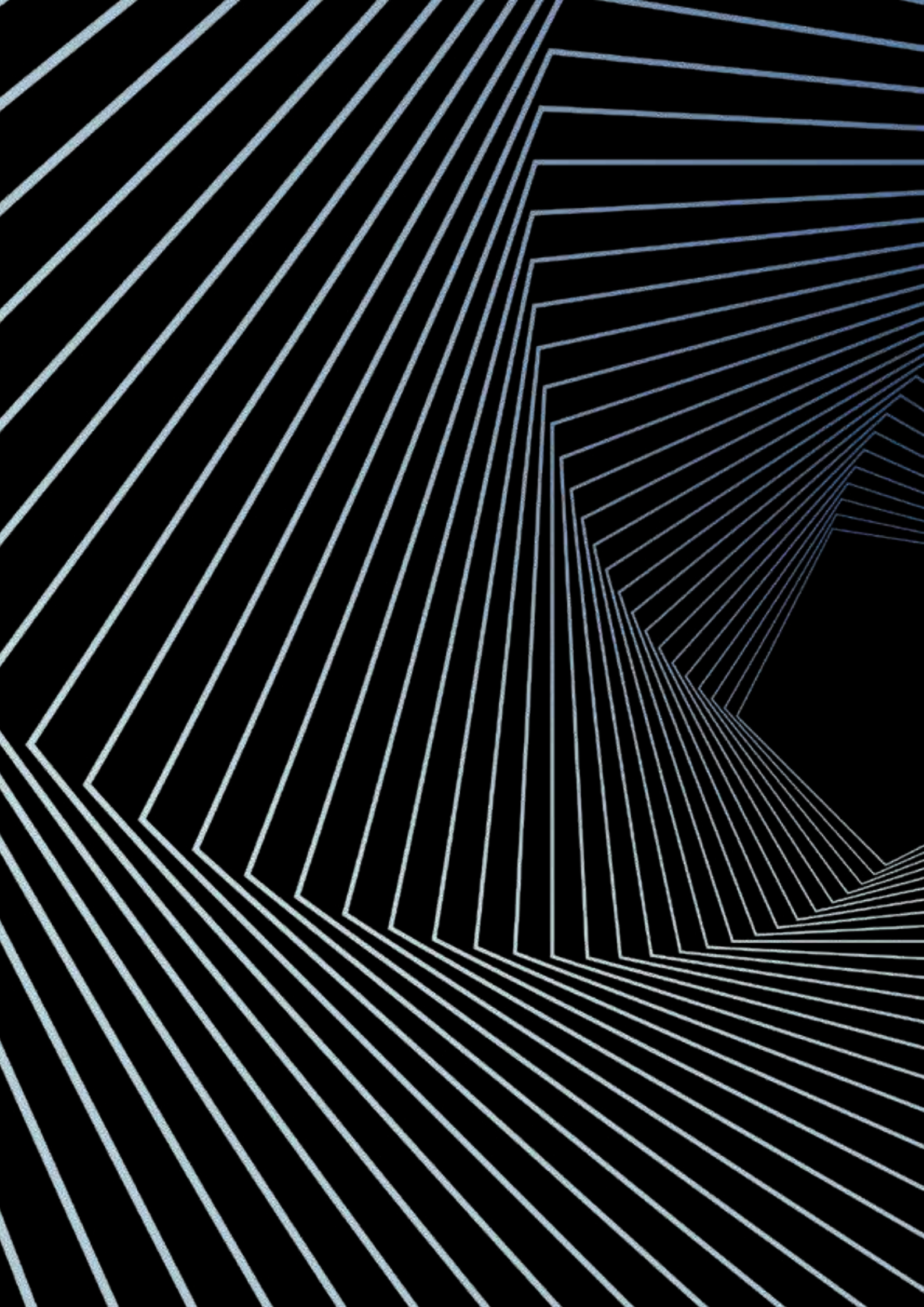
Parallelamente alla Terra Di Mezzo, esiste un mondo completamete diverso; una terra tetra, circondata da scurissime montagne, sempre coperta da nuvole e abitata dai servi dell'Oscuro Signore: Mordor, il regno di Sauron, il principale anatgonista della saga.

La Terra Nera in quanto reame di Sauron, è popolata principalmente da creature malvagie richiamate da tutta la Terra di Mezzo dal suo potere. Tra i più terrificanti, indubbiamente i Nazgûl, gli spettri dell'anello; gli Orchi che rientrano tra la specie più numerosa della popolazione; i Numenoreani, che scelsero di servire Sauron come guerrieri e comandanti di eserciti; Uomini Malvagi, che hanno deciso di propria sponte di servire l'Oscuro Signore, si radunano quando egli ne ordina la mobilitazione. Infine, gli schiavi umani: Sauron era solito far catturare molti prigionieri dai suoi servitori, sfruttandoli pe il suo esercito, oppure venivano rapiti e costretti a servire come contadini o minatori al fine di garantire alle armate di Sauron le armi necessarie.



Sauron non esercitava il proprio potere solo sugli abitanti, ma decide di ‘‘cederne’’ parte, in un oggetto così semplice ma dal valore inestimabile: L’Unico Anello, o “Anello del potere”. L’anello è dotato di volontà e di una “vita” propria. Esso non accetta altro Padrone all’infuori di chi l’ha creato e cerca sempre di tornare da lui nel caso si separassero.

Durante la battaglia della Seconda Era, Sauron perse l’anello per mano di Isildur. Poi l’anello passò di mano in mano fino ad arrivare a Frodo che aveva come missione quella di distruggerlo. Egli ci riuscì in seguito ad una serie di eventi, arrivando in cima al Monte Fato e facendolo precipitare nella bocca del vulcano.







KHALEESI













Ciò che conosciamo del mondo in cui ci troviamo può essere diviso principalmente in quattro continenti: Sothoryos, una vastissima terra composta da deserti e giungle, Essos, continente orientale dove vivono le popolazioni nomadi come i Dotrhaki, Ulthos, terra misteriosa di cui si sa veramente poco, e Westeros, continente occidentale; nessuno dei quali, mappato completamente.

La maggior parte del continente occidentale di Westeros, è unificato nei Sette Regni, un'entità politica costituita da nove regioni, e comandata dal re sul Trono di Spade, che si trova ad Approdo del Re.

Il confine a nord dei Sette Regni è segnato dalla Barriera, un imponente muro di ghiaccio oltre al quale si trova una tundra montagnosa abitata dai bruti, cioè gli uomini liberi che non si vogliono assoggettare a nessun Lord o Re, e dove sono confinati gli Estra-

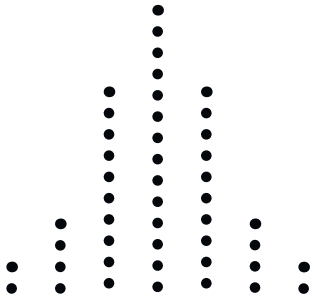
nei, creature sovrannaturali con il loro esercito di non-morti. La Barriera, protetta dai Guardiani della Notte, ha il compito di tenere lontane tutte le minacce che arrivano da oltre la Barriera.

Una delle caratteristiche principali di questo mondo, è la durata lunga e non prevedibile delle stagioni, che spesso durano ognuna almeno due anni. Le stagioni più lunghe di cui si abbia memoria storica sono durate una decade, ma questi sono casi estremi che si verificano di solito al massimo una volta in un secolo. In generale, la durata delle stagioni è casuale e non prevedibile, nonostante vi sia una credenza che ad una lunga estate segua un lungo inverno; questa, ad ogni modo, non è una regola, quanto più una tendenza.

Tuttavia il mondo viene minacciato dall'arrivo di un inverno diverso dai precedenti, che risveglia creature leggendarie dimenticate e farà emergere forze oscure e magiche...

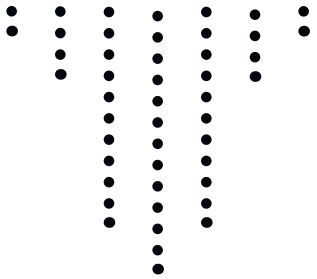






L'ossessione che accomuna queste terre occidentali, è quella di sedere sul trono di spade per conquistare il potere. Ognuno ha un obiettivo personale: vendetta, giustizia, conquista, amore o la semplice sopravvivenza, ognuno è pronto a tutto pur di arrivare ai propri obiettivi. La lotta per la conquista del trono porta le più potenti e nobili famiglie del continente a scontrarsi o allearsi tra loro in un contorto gioco di potere. Mentre gli intrighi politici, economici e religiosi di quest'ultimi vanno avanti, le popolazione vivono sempre di più nella nella povertà e nel degrado.

Il trono di spade venne forgiato su ordine di Aegon il Conquistatore, il primo che conquisto sei dei sette regni (il settimo, Dorne, venne conquistato



monio-alleanza). Il trono fu forgiato con le 1000 spade che si arresero ad Aegon durante la Guerra della Conquista dai Lord che gli giurarono fedeltà.

Sul Trono di Spade si successero sedici monarchi di Casa Targaryen fino alla Ribellione di Robert Baratheon, scaturita di fronte all'ingiusta esecuzione di molti nobili e ad altre atrocità perpetrate dal Re Folle.





Sono nove le
principali famiglie intrecciate
tra rapporti di amicizia, dinastici, di con-
venienza e conflitto: casa Stark di Grande Invero,
signori del Nord, casa Baratheon di Capo della Tem-
pesta, casa Lannister di Gastel Granito, i più ricchi signori
di Westeros, estremamente influenti e potenti, Casa Arryn
di Nido dell'Aquila, casa Tully di Delta delle Acque, casa Tyrell
di Alto Giardino, signori dell'altopiano, Casa Greyjoy di Pyke,
pirati e taglia gole, residenti nelle isole di ferro, un luogo
aspro e remoto, casa Martel di Lancia del Sole, e casa Tar-
garyen, antichi signori di Approdo del Re, cavalcatori di
draghi, con cui riuscirono a conquistare quasi tutta
Westeros. Ma l'arrivo di questo inverno, unico
nel suo genere, cambierà le dinami-
che tra casate.



VALAR DOHARESIS

VALAR MORGULIS



BLACKPEARL

Una vasta terra contraddistinta da spiagge caraibiche circondate da profondi ed infiniti oceani blu, fino ad estendersi ai confini del mondo, l'ultima frontiera che separa il mondo dei viventi da quello dei defunti, uno dei luoghi più inaccessibili del mondo. Non mancano isole misteriose, non tracciate su alcuna mappa e impossibili da trovare, tranne da chi sa già dove si trovino, o da chi sia in possesso di bussole magiche che indicano la stada verso ciò che più si desidera, le quali nascondono e custodicscono vecchie leggende di pirati e tesori maledetti.

Su queste terre, tra inseguimenti oltre oceano, avventurieri in cerca di fortuna e pirati, si ritrovano a dover fare i con con tesori, mostri marini e vascelli fantasmi, protagonisti di un'ambientazione dove le leggende diventano realtà.











Secondo tali racconti, esisterebbe una leggendaria nave fantasma con caratteristiche soprannaturali, l'Olandese Volante; questa sarebbe comandata dal signore dei mari Davy Jones a cui è stato affidato dalla ninfa marina Calypso il compito di traghettare le anime di coloro che erano morti in mare per l'eternità, potendo tornare a terra solamente per un giorno ogni 10 anni. Tuttavia Jones, quando dopo 10 anni tornò a terra per vedere l'amata Calypso, non trovò nessuno ad aspettarlo.

Per questo motivo, sentendosi tradito, smise di svolgere il suo lavoro, creando il caos nel mare ingaggiando le anime dei sopravvissuti a naufragi in mare nel proprio equipaggio al posto di occuparsi di quelle dei morti e sfruttando il potere di evocare il Kraken, il leggendario calamaro gigante, per liberarsi di faccende personali con altre navi.

U P

IS

D O W N



Le maledizioni insite in questa terra, la maggio parte delle volte, sono scaturite da un'ossessione per il tesoro e la brama di averlo tutto per sè, come per l'antico di Cortés, noto anche come il tesoro della Isla de Muerta.

Secondo la leggenda, gli Aztechi consegnarono il forziere al conquistatore Hernán Cortés come denaro del sangue pagato per arginare il massacro che aveva provocato con i suoi eserciti. Ma poiché l'oro aveva alimentato l'avidità di Cortés, gli dei aztechi lanciarono una maledizione sull'oro: ogni mortale che avrebbe tolto un solo pezzo dal forziere sarebbe stato dannato per l'eternità. La maledizione poteva essere spezzata solo se il pezzo sottratto fosse stato restituito con un debito di sangue di chi aveva sottratto il pezzo.



Il tesoro finì nascosto nelle grotte dell'Isla de Muerta, dove vi rimase per 200 anni fino a quando l'equipaggio del pirata Barbossa, capitano della Perla Nera riuscì a trovare il tesoro con successo, anche se in seguito se ne sarebbe pentito...

Un capitano infido, tornato dalla morte, e padrone del proprio destino, Barbossa è anche nemico mortale, di Ca-



pitan Jack Sparrow. I due si contendono spasmodicamente tramite inseguimenti, assalti e situazioni particolarmente avventurose, il possesso della nave pirata Perla Nera, particolarmente nota per la sua velocità e per essere interamente colorata di nero (vele comprese), eper confondersi nel buio della notte, incutendo terrore.



PLATFORM 9 3/4

LUMOS

Tenute all'obbligo di segretezza, le comunità magiche di tutto il mondo si tengono celate dal resto della popolazione non magica soprannominata babbana, completamente ignara della loro esistenza.

I ragazzi maghi per imparare a padroneggiare correttamente le arti magiche vengono chiamati ed invitati ad Hogwarts, la più prestigiosa scuola di magia.

Ma non tutti usano le loro capacità a fin di bene....

LUMOS





La parte buona della comunità magica è formata sia da maghi di diverso ordine che da fantastiche e strane creature magiche di varia natura, come ippogrifi, fenici e unicorni.

Questa porzione di maghi studia la magia per essere in grado di proteggere il mondo magico dai maghi e creature oscure.

Dall’altro lato, la parte oscura della comunità di maghi è formata sia da maghi che da creature oscure come troll, obscurus e dissennatori, i quali prosciugano gli esseri umani dalla felicità.

I maghi del lato oscuro sviluppano le proprie doti magiche con lo scopo di ottenere il potere supremo o fare del male a babbani e maghi.



La leggenda dei tre fratelli, tratta di tre maghi, fratelli, che sconfissero la morte costruendo un ponte sopra un fiume che li avrebbe sicuramente uccisi. Prima che potessero attraversarlo, però, apparve la Morte che sentendosi imbrogliata, si congratulò con i tre fratelli e con un tranello diede a ciascuno di loro la possibilità di chiederle un dono.

Il primo fratello chiese una bacchetta potentissima così da diventare il mago più potente al mondo, il secondo chiese di poter riportare in vita i propri cari così la morte gli diede la pietra della resurrezione, infine il terzo fratello chiese un metodo per non esser trovato dalla Morte e quest'ultima gli diede un pezzo del suo mantello invisibile.

Il piano della morte per riavere le vite dei tre fratelli era ormai avviato: il primo fratello venne ucciso da qualcuno che voleva la bacchetta che gli era stata regalata, il secondo si suicidò per poter stare con la sua fidanzata morta, mentre il terzo, più scaltro degli altri due, visse una vita lunga e quando ormai vecchio fu finalmente era pronto per andarsene, si tolse il mantello per andare volentieri con la Morte. Questi tre doni assieme costituiscono un signore

VOLDEMORT O SIGNORE OSCURO, È IL MAGO MALVAGIO PIÙ FORTE; MA QUESTO NON BASTA, PERCHÈ EGLI BRAMA DI ESSERE IL MAGO PIÙ FORTE IN ASSOLUTO. DURANTE IL SUO PERCORSO, IL MAGO, TROVA UN MODO PER DIVENTARE IMMORTALE, CHE CONSISTE NELLA DIVISIONE DELL'ANIMA IN SETTE OGGETTI DIVERSI DETTI HORCRUX, COSÌ DOPO QUESTA FRAMMENTAZIONE, LI NASCOSE IN MODO DA RENDERLI INTROVABILI E DUNQUE, RENDERE IMPOSSIBILE UCCIDERLO.

QUESTO FINO A CHE UNA NOTTE DURANTE UNO SCONTRO TRA MAGHI NON SI TROVERÀ FACCIA A FACCIA CON UN NEONATO SPECIALE, CHE CAMBIERÀ IL SUO DESITNO, HARRY POTTER...

I SOLEMNY SWEAR

I AM UP NO GOOD







DEATH STAR

La Galassia è un' immensa estensione ricca di una moltitudine di pianeti abitati. La sua regione più interna, il Nucleo Profondo, è una delle regioni meno esplorate, mentre la vastità della galassia viene divisa in regioni che si estendono da nord a sud. Fanno seguito i Mondi del Nucleo dove ebbe origine la razza umana, le Colonie, l'Orlo Interno, la Regione di Espansione, l'Orlo Intermedio e i Territori dell'Orlo Esterno. Mano a mano che si allontana dal nucleo verso l'Orlo Esterno diminuisce il controllo delle istituzioni, queste regioni periferiche sono pertanto meno densamente abitate, meno mappate e più violente dei Mondi del Nucleo.

All'interno della galassia si svolgono guerre e battaglie tra Jedi e Sith le due principali fazioni di guerrieri che padroneggiano la forza, un potere mistico che pochi possiedono. I Jedi usano la forza per fare del bene mentre i Sith per conquistare ed ottenere il totale dominio della galassia.





É un periodo di guerra civile. Navi spaziali Ribelli, colpendo da una base segreta, hanno ottenuto la loro prima vittoria contro il malvagio Impero Galattico. Durante la battaglia, spie ribelli sono riuscite a rubare i piani segreti dell'arma decisiva dell'Impero, la Morte Nera una stazione spaziale corazzata di tale potenza da poter distruggere un intero pianeta.

Inseguita dai biechi agenti dell'Impero, la Principessa Leila generale della resistenza, sfreccia verso casa custode dei piani rubati che possono salvare il suo popolo e ridare la libertà alla galassia...

GLI STORMTROOPER,
O ASSALTATORI IMPERIALI,
SONO TRUPPE D'ASSALTO
ALTAMENTE SPECIALIZZATE
DELL'IMPERO GALATTICO,
USATE PER LA SOPPRESSIONE
DELLE VARIE RIBELLIONI.
L'ADDESTRAMENTO
DEGLI STORMTROOPER
NON E' SOLO MILITARE,
MA E' ACCOMPAGNATO
DALL'INDOTTRINAMENTO
DELL'IDEOLOGIA IMPERIALE
E QUESTO LI RENDE
PARTICOLARMENTE
VICINI ALL'IMPERATORE E
MENO INDIPENDENTI. GLI
STORMTROOPER, INFATTI,
SONO TOTALMENTE
OBBEDIENTI, ACCETTANO
QUALSIASI ORDINE SENZA
DISCUTERE.



I'M YOUR FATHER

ANAKIN SKYWALKER,
LEGGENDARIO
CAVALIERE JEDI,
CHE SERVÌ
LA REPUBBLICA
GALATTICA,
PRIMA DI ABBRACCIARE
IL LATO OSCURO E
DIVENTARE
DARTH VADER,
SIGNORE OSCURO
DEI SITH.

LEIA SKYWALKER O
PRINCIPESSA LEILA
È LA FIGLIA DI ANAKIN.
UNA DONNA UMANA
SENSIBILE ALLA FORZA.
LEADER DELL’ALLEANZA
PER IL RIPRISTINO
DELLA REPUBBLICA E,
GENERALE E
FONDATRICE
DELLA RESISTENZA.

Il contorto percorso emotivo di Anakin inizia dal forte legame affettivo con la madre, schiava di un'altro pianeta, alla quale promette un giorno, di tornare a liberarla. Durante il suo addestramento per diventare Jedi, la lontananza dalla madre scaturisce in lui dubbi e paure, che instilleranno altrettanti dubbi da parte dei maestri sull'idoneità del giovane. La morte della madre segna un punto decisivo nel percorso di Anakin non avendo potuto salvarla come promesso.

Questa confusione emotiva porta Anakin ad avvicinarsi al signore oscuro dei Sith, il quale gli rivelerà che i Sith possiedono il potere di impedire o annullare la morte. L'idea di vincere la morte diventa per lui un' ossessione. La vicinanza con il lato oscuro è sempre più concreta, ed il passaggio totale al lato oscuro del ragazzo viene sancito dall'assassinio di un Jedi. Tale avvenimento lascia sconvolta e incredula la sua amata, la quale non si capacita della scomparsa dell'uomo di cui si era innamorata al punto da perdere la voglia di vivere.

Con questa ulteriore perdita Anakin completa la discesa al lato oscuro ... diventando Darth Vader.





M.U.A

Francesca Barocca
Eleonora Angeloni
Chira Collia
Giulia Barollo
Francesca Agnani
Asia Baratta
Chiara Della Marca
Martina Bini
Dominika Bober
Federica Caldarigi
Lorenzo Caruso
Mariachiara Fiore
Nicoleta Bira
Agatino Ferro
Sara Carbone
Martina Citti
Sara Iasevoli
Federica Cuttitta
Ilaria Panari
Ilaria Carocci Maria
Cristina Di Fabio
Martina Manolio
Martina Eusepi

Lara Maria Massafra
Arianna Guzzo
Federica Sacchi
Flavia Tamburini
Martina Matteaccio
Federica Luzzitelli
Francesca Zennaro
Martina Torreggiani
Claudia Paniconi
Sabrina Rorro
Giulia Pagliarello
Denise Sganga
Chiara Piacentini
Anita Vitulo
Claudia Scacchioli
Valentina Zappacosta
Lavinia Sisti
Natalia Tomasi
Francesca Ardito
Concetta Iassogna
Maria Cammarota
Maria Becchimanzi
Marianna Iuliano

Claudia Priori
Francesca Caruso
Ceci GiadaGrenga
Arianna
Obinu Elena
Fileni Sara
Sabatini Asia
Cuonzo Luzbelys
Padilla Naranjo
Aurora Pellicano
Claudia Graziani
Erica Sforna
Francesca De vecchis
Laura Persili
Barbara Peluso
Pierangelo Greco
Tiziana Del Prete
Irene Rosi
Federica Rauco
Robert Luis Ilie
Asia Dolzi
Chiara Rossano
Chiara Sanna

Elisabetta Cellurale
Carmela Biondi
Chiara La Marca
Telma Dell'Aglio
Annaflavia Ciancio
Irene Leone
Carmen Della Ragione
Camilla Cozzolino
Chiara Roveto
Marika Esposito
Martina D'Amico
Concetta Senatore
Giuseppina Peluso
Angela De Filippo
Roberta Tortora
Erica Rigione
Daniela De Gregorio
Eleonora Santoro
Carol De Mieri
Roberta Sbrescia
Valeria Della Valle
Pina Sito
Luca Esposito

DOCENTI

GRAFICA

InDesign	Marco Farina
Illustrator	Massimo Nava
Photoshop	Giovanni Savelli

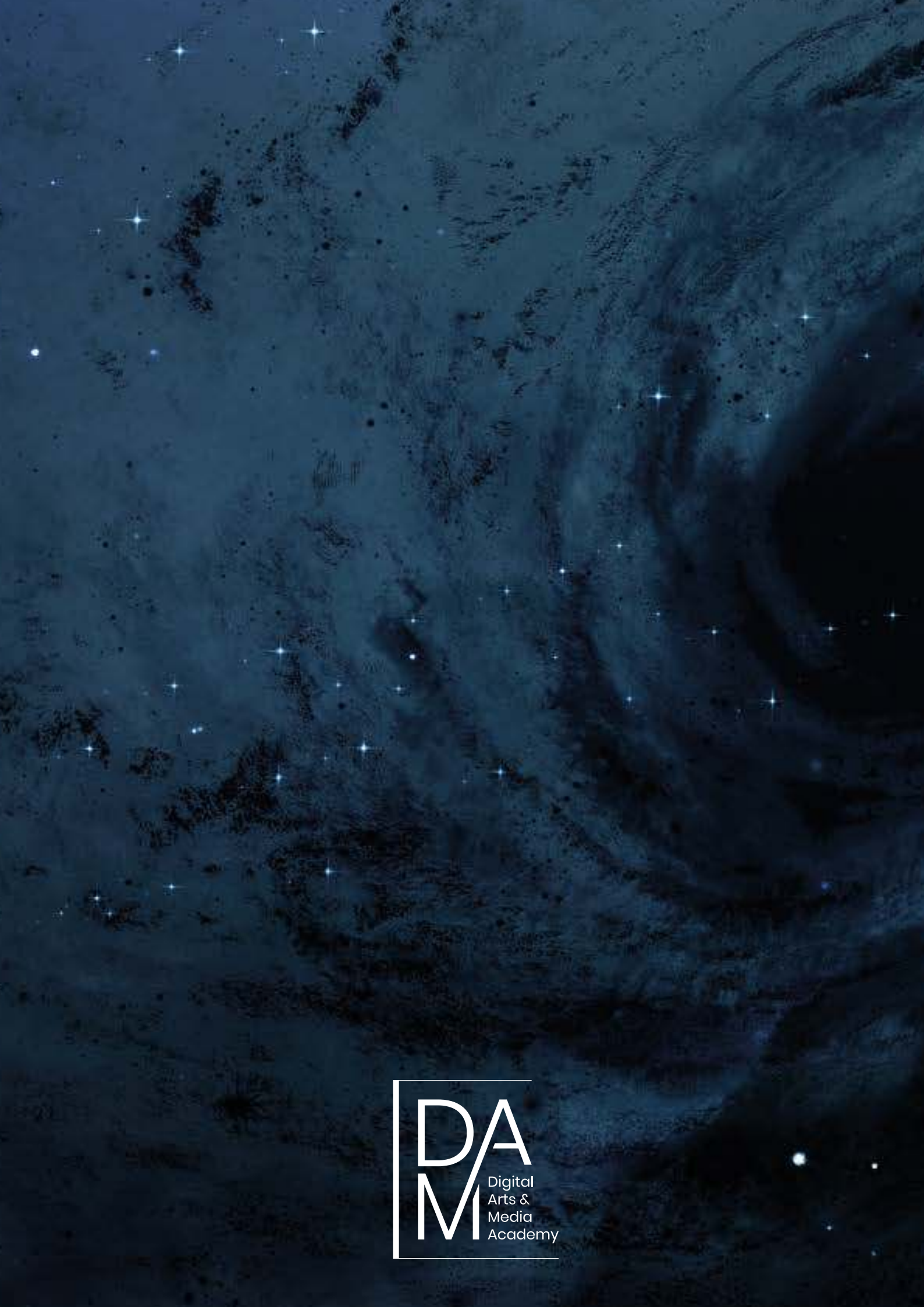
MAKE UP

Teatro	Antonio Ciaramella
Fantasy	Carla Belloni
SFX	Tiziano Morelli
Body painting	Francesca Tariciotti
Moda	Raffaele Squillace

DAM
Digital
Arts &
Media
Academy






DAM
Digital
Arts &
Media
Academy