

# SCIOPS

----- Problemi di esportazione

Stando al giornale, ogni giorno in Rwanda muoiono centinaia di persone per la guerra civile, eppure nessuno si è ancora offerto di esportare la democrazia pure lì

Per forza: non hanno neanche il petrolio.  
Con cosa dovrebbero pagarla?



### TRE PERCHE'

di Luigi Scuderi

Perché Sciops? Perché numero 0? Ma soprattutto ...perché una fanzine???

Calma, calma... Una domanda per volta.

Iniziamo dal nome: Sciops; è uno di quei vocaboli nati casualmente durante una riunione con un gruppo di amici, un po' come il *cefalo* (*cefalus phalliforma*) nato per indicare quegli esseri antropomorfi *"con la testa sulle palle"* in cui spesso ci capita di imbatterci. Il significato di Sciops potrebbe essere *frizzante*, ma anche *controcorrente*, *esuberante*, *egocentrico*, *megalomane*, *guitto* e... beh... solo Sciops può definire pienamente Sciops. Mi riservo di raccontarvi in una delle prossime uscite di quando e come il termine fu coniato durante un laboratorio di cabaret, ma ora proseguiamo con le altre domande.

Numero 0. Una fanzine non può e non deve essere un monologo unidirezionale: la partecipazione di gruppo, lo scambio di nozioni e di idee è fondamentale nella progettazione e lo sviluppo di un mezzo di informazione che ambisce anche a "fare cultura e informazione". Per realizzare un tale progetto serve dunque gente competente e capace, possibilmente con opinioni non rigidamente conformi agli stessi standard di valutazione, di modo che sia sempre possibile l'analisi tecnica dei soggetti trattati sotto più punti di vista. Tuttavia per radunare e convincere questo tipo di collaboratori bisogna poter mostrare loro un prodotto qualitativamente valido e sul quale valga la pena di spendere tempo e competenze, anche alla luce del fatto che l'unico utile derivante sarà la personale soddisfazione di esser stato utile al progetto e la riconoscenza della community.

Ma questo comporterebbe la realizzazione di un numero 1, da usare come mezzo promozionale, strutturato secondo l'idea monopolistica della redazione di una o due persone.

Nasce così l'idea del numero 0, il cui significato è *"vorremmo fare una rivista impostata in questo modo; leggila, vedi se ti piace ed esprimi il tuo parere o candidati come membro di redazione per la sezione che reputi di tua competenza"*.

Per rispondere infine alla terza domanda, tralasciando l'umoristico *"perché sì!!!"*, rimando alla politica che sta alla base di tutto Progetto Folle: creare i presupposti per un gioco i cui partecipanti abbiano tutti *\_indistintamente\_* gli strumenti e la formazione adeguata per giocare attivamente, sportivamente e coerentemente, divertendosi e facendo divertire.

Fatte queste premesse introdurrei la Fanzine, strutturalmente parlando, definendo caratteristiche e finalità delle singole sezioni, restando poi in attesa di suggerimenti, critiche e (perché no) consensi via mail all'indirizzo [staff@progettofolle.net](mailto:staff@progettofolle.net).



Al classico Editoriale tematico, fa seguito un utile Sommario che ordina e preannuncia i contenuti della Fanzine. Di seguito

Monografie, rubrica finalizzata alla presentazione e all'approfondimento di un autore, o di un contesto letterario, musicale o cinematografico. Panta Rei rivolge la sua attenzione alla storia, cercando di coglierne anche gli aspetti meno noti o generalmente dati per noti, mentre Oldies but Goldies riporta alla ribalta vecchie glorie del piccolo e del grande schermo e delle correnti musicali passate.

Dopo una pagina di relax, dedicata alle STRISCE umoristiche è la volta de Il Cono d'Ombra, la rubrica d'attualità "scomoda".

Vulgus invece si diletta in congetture sull'etimologia delle parole e sulle varie forme dialettali presenti nel nostro Paese, mentre Navigare Informati si impegna nella divulgazione della normativa vigente e dei diritti e doveri degli internauti. Ampio spazio è dato anche al contributo dei lettori, tramite l'Angolo dei lettori e KT1 risponde; inoltre Il Banditore informa sui Concorsi letterari o affini alla trattazione della fanzine ai quali è possibile partecipare. Il Chochobo Bastardo, grazie alla gentile collaborazione di elfoladro.it offre divertenti situazioni tratte da passate campagne di D&D, mentre Be our guest raccoglie le interviste delle Personalità del settore che ci hanno concesso un ritaglio del loro tempo.

Di notevole interesse poi, anche solo per capire le meccaniche di certi giochi, la rubrica sul Game Making.

Tra Gioco e Realtà mira ad evidenziare i diversi aspetti di questo connubio affrontandoli con sistematicità e competenza: di notevole aiuto in tal senso la collaborazione con gdr2.org, i cui studi sono orientati proprio in tal senso.

Seguono quattro rubriche di recensioni (Gdr Live!, Games Review, Al Cinema e Letti per voi), una d'attualità (Accade Oggi) e una di tecnica e informazione teatrale (Chi è di Scena).

PF News completa il tutto, evidenziando le innovazioni al progetto inserite rispetto al numero precedente della fanzine e qualche anticipazione su quelle che verranno.

All'occorrenza GdR Live! Tratterà anche di meeting e raduni.

Beh... mi pare ci sia proprio tutto.

Invitandovi ad una buona e rilassante lettura, passo e chiudo.

[Vai al sommario](#)

<b>EDITORIALE :</b>	
<a href="#"><u>tre perchè</u></a>	pag. 02
<b>SOMMARIO</b>	pag. 03
<b>MONOGRAFIE :</b>	
<a href="#"><u>Waxiapien</u></a>	pag. 04
<b>PANTA REI :</b>	
<a href="#"><u>L'universo di Aristotele</u></a>	pag. 06
<b>Oldies but Goldies :</b>	
<a href="#"><u>telefilm anni '70-'80</u></a>	pag. 08
<b>STRISCE</b>	pag. 10
<b>IL CONO D'OMBRA :</b>	
<a href="#"><u>Storie di quotidiana ignoranza</u></a>	pag. 11
<b>Valgas :</b>	
<a href="#"><u>Il sottile fascino del Volgare</u></a>	pag. 13
<b>Angolo dei lettori :</b>	
<a href="#"><u>Immutabile Progresso</u></a>	pag. 14
<b>NAVIGARE INFORMATI :</b>	
<a href="#"><u>Legge &amp; Web</u></a>	pag. 16
<b>IL BANDITORE</b>	pag. 18
<b>IL CHOCHOBO BASTARDO :</b>	
<a href="#"><u>Le Cronache dell'Elfo Ladro</u></a>	pag. 19
<b>De our guest :</b>	
<a href="#"><u>INTERVISTA A KING DRAGON</u></a>	pag. 20
<b>Game Making :</b>	
<a href="#"><u>Realizzare un gioco in proprio</u></a>	pag. 21
<b>TRA GIOCO e REALTÀ :</b>	
<a href="#"><u>Gioco, Teatro e Gioco di Ruolo</u></a>	pag. 23
<b>Al Cinema:</b>	
<a href="#"><u>X-Men 3: Conflitto finale</u></a>	pag. 24
<b>Chi è di scena :</b>	
<a href="#"><u>Improvvisatori o Improvvisati?</u></a>	pag. 25
<a href="#"><u>E' solo questione di tempo</u></a>	pag. 26
<b>Accade Oggi :</b>	
<a href="#"><u>C'è chi dice NO</u></a>	pag. 27
<b>Games Review :</b>	
<a href="#"><u>Wild ARMs Alter Code f</u></a>	pag. 28
<b>pf news :</b>	
<a href="#"><u>Gift e SINGIFT: cosa cambia</u></a>	pag. 29
<b>Letti per Voi :</b>	
<a href="#"><u>Le Cronache di NARNIA</u></a>	pag. 30
<b>KT1 risponde</b>	pag. 31
<b>GR live!</b>	
<b>GRV</b>	pag. 32

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.0 - 14 Giugno 2006 - Copyright Multifunction 2006 - All rights reserved Vignetta in copertina di L. Scuderi - Grafica L.Scuderi. La fanzine non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità. Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 7.03.2001

Al fine di evitare spiacevoli situazioni si ribadisce che:

- tutto il materiale contenuto nella presente Fanzine, è tutelato da copyright e appartiene ai legittimi proprietari che ne hanno consentito la pubblicazione tramite la comunità di PF, rappresentata dalla ditta Multifunction di Messina che ne detiene legalmente i diritti;
  - non è consentita la pubblicazione, anche parziale, la riproduzione e la diffusione di materiale pubblicato, senza previa approvazione dell'Amministratore del sito progettofolle.net e degli aventi diritto, ovvero tutti coloro che possano rivendicare la paternità del materiale in oggetto; tale clausola specifica che non è consentito l'utilizzo anche di sole parti del testo, senza aver l'autorizzazione congiunta dei detentori del copyright e dei creatori della suddetta parte, figure che potrebbero non appartenere allo stesso soggetto giuridico;
  - non è concesso in alcun modo l'utilizzo di tutta o parte dell'ambientazione per altri giochi della stessa tipologia o affini: eventuali eccezioni dovranno essere approvate da un'assemblea costituita da tutti gli aventi diritto, i redattori e gli ideatori di PF;
  - se finalizzati a scopo di lucro, tutti gli usi concessi della su citata ambientazione o di sue parti, dovranno prevedere una royalty, quantificata contrattualmente, che sostenga in percentuale non inferiore al 10% del suo valore le spese della Community riservando un minimale del 75% agli aventi diritto per la paternità dei soggetti utilizzati.
  - tutti i lavori svolti e consegnati al vaglio della direzione di PF divengono di diritto proprietà della Multifunction, mantenendo il creatore il diritto alla paternità e all'usufrutto, in ragione del valore del suo lavoro, nell'ambito di eventuali futuri utilizzi commerciali. Questo consente al creatore diritto di veto sull'utilizzo della sua creazione in modo difforme da specifiche da lui fissate all'atto della consegna del lavoro finito, limitandolo al tempo stesso nella concessione a terzi, estranei a PF, dell'utilizzo delle stesse creazioni. Tale eventualità dovrà infatti prevedere un nulla osta da parte dell'Amministratore di PF. L'autore dichiara inoltre, sotto la propria responsabilità, che gli scritti da lui forniti non sono viziati da plagio o violazioni di copyright appartenenti a terzi.
  - non rientrano tra i beni tutelati le immagini di supporto al testo scaricate dal web o prese da riviste di settore: tutto il rimanente materiale è vincolato a quanto scritto sopra.
- Si vuole in tal modo garantire non solo gli ideatori del progetto, ma anche quanti hanno collaborato, collaborano e collaboreranno allo sviluppo dello stesso con le loro opere d'ingegno e più specificamente nei campi letterario, grafico e musicale.
- Direttore Generale: Luigi Scuderi - Direttore Responsabile: Francesca Viganò.



## WUXIAPIAN

di Francesca Viganò

E' probabile che, di questo genere cinematografico, molti conoscano soltanto "La tigre e il drago" e che poi, affascinati dalla pellicola, abbiano guardato "Hero" e "La foresta dei pugnali volanti" restando un po' perplessi o che, ricordando Bruce Lee, Jackie Chan e Chow Yun-Fat abbiano un vago ricordo dei film di kung fu (dal doppiaggio a dir poco approssimativo) degli anni '70. In realtà le origini del cinema d'azione di Hong Kong risalgono addirittura al periodo dei film muti, i cui protagonisti erano personaggi di antiche leggende cinesi e storie popolari moderne dove abbondavano combattimenti di arti marziali e con le spade. Il protagonista più famoso dei 'wu xia pian' (termine che in cinese mandarino vuol dire 'film di combattimenti cavallereschi') fu Wong Fei-Hung, esperto di arti marziali, dottore e, dopo la sua morte nel 1924, eroe della tradizione popolare. Questo personaggio, realmente esistito, e le sue avventure, ormai mitizzate, si radicarono nell'immaginario collettivo a tal punto che nei decenni successivi furono prodotti centinaia di film dedicati a Wong Fei-Hung e se si pensa che tra il 1949 e il 1959, furono girati oltre 60 film basati su Wong possiamo farci un'idea del fenomeno di cui si parla. E' in questo periodo però che il carattere "fantastico" delle pellicole perde un po' della sua centralità lasciando spazio, principalmente, ai combattimenti veri e propri.

Questo cambio di direzione rappresenta il primo passo verso il riconoscimento del maestro di arti marziali come figura principale all'interno del gruppo di produzione e, in definitiva, ha spianato la strada a coreografi/registi come Yuen Wo Ping ("Drunken Master", "Fist of Legend"), Lau Kar Leung ("36th Chamber of Shaolin", "Drunken Master II") e il coreografo Corey Yuen ("Romeo deve morire", "X-Men").

Tornando però agli anni '60 bisogna ricordare che, in quel periodo, la società di Hong Kong era cambiata sotto l'influenza della cultura occidentale e gli spettatori richiedevano che il cinema rispecchiasse le nuove ideologie a cui erano stati esposti. La risposta, per altro geniale, furono i 'nuovi wu xia pian': film di cappa e spada più realistici, i cui protagonisti erano ancora guerrieri con capacità sovraumane, dovute però alla loro maestria nella disciplina delle arti marziali piuttosto che a poteri sovranaturali. E' in questo periodo che nascono tecniche (tanto famose quanto oggetto di parodie) quali l'uso di trampolini o le riprese al contrario per creare l'illusione di salti interminabili.

A primeggiare in questa 'età dell'oro' del cinema di Hong Kong sono stati gli studi Shaw Brothers, responsabili della produzione di centinaia di film drammatici, musical, thriller e wu xia pian nel corso degli anni '60. In questo periodo, il wu xia diventa un genere vero e proprio e sebbene originariamente il termine definisse quasi esclusivamente l'ideale di purezza d'animo e cavalleria tipici dei film su Wong Fei-Hung, e' ora che comincia ad essere usato per tutti i film sulle arti marziali, indipendentemente dal livello di violenza, ahimè spesso gratuita.

Verso la seconda metà degli anni '60, il nuovo wu xia pian diventa uno dei generi più seguiti dal pubblico cinese e i registi King Hu e Chang Cheh sono unanimemente riconosciuti tra gli artisti che più hanno contribuito alla rapida ascesa del genere,

grazie a film come "Come Drink with Me" (di King Hu) e "The Magnificent Trio" (di Chang Cheh), entrambi realizzati per la Shaw Brothers nel 1966. Un anno dopo l'uscita di queste pellicole, i film sulle arti marziali finiscono con dominare totalmente il cinema di Hong Kong e sia King Hu che Chang Cheh diventano i re incontrastati del genere.

Tuttavia è soltanto negli anni '70 che il pubblico occidentale inizia finalmente ad accorgersi di questo fenomeno, ringraziando quasi esclusivamente un solo uomo, che e' riuscito ad imporsi sulla scena mondiale grazie alla propria incredibile abilità.

Prima degli anni '70 all'interno del genere, non c'era alcuna distinzione tra i film di combattimenti a mani nude e quelli di cappa e spada, ma nel 1971 un maestro di arti marziali di nome Bruce Lee irrompe sulle scene con "Il furore della Cina colpisce ancora" così il wu xia prende una strada diversa e dà origine al genere dei film di kung fu ed e' chiaro da subito che Bruce Lee incarna quello spirito eroico e "fantastico" del wu xia pian, ma senza la necessità di usare armi (a parte qualche nunchaku). Dopo

aver tentato invano di sfondare in Occidente interpretando il ruolo di Kato nella serie di brevissima durata "Il Calabrone Verde", Bruce Lee diventa una stella internazionale grazie ai film "Il furore della Cina colpisce ancora" e "Dalla Cina con furore" (1972, con successivo remake di Jet Li, "Fist of Legend"), in cui riesce a dimostrare appieno il suo talento naturale e il suo carisma. Lee e' arrivato addirittura a sviluppare un suo stile di arte marziale chiamato

Jeet Kune Do (la via per intercettare il pugno), una disciplina che riunisce varie tecniche per avere una maggiore flessibilità e praticità di movimenti.

Nonostante la sua breve carriera sotto i riflettori (ricordiamo che morì per edema cerebrale in circostanze misteriose nel 1973, a 32 anni), Bruce Lee ha lasciato un segno indelebile nel cinema di Hong Kong tanto che il termine 'kung fu' entrò nell'uso comune grazie ai suoi film e il genere contraddistinse tutta la cinematografia di una nazione, soprattutto all'estero.

Il crescente interesse negli Stati Uniti verso questo genere, e' riuscito, in quel periodo a dare una forte spinta all'industria cinematografica di Hong Kong, tenendo comunque presente che gran parte di questo interesse proveniva dai distributori, ovviamente attratti dalle produzioni a basso costo. Di conseguenza, tra il 1972 e il 1975 gli americani finirono con

l'importare centinaia di film di serie B sulle arti marziali, molti dei quali con attori che sfacciatamente ricordavano Bruce Lee nella fisionomia arrivando a proiettare queste pellicole

solo in cinema di quart'ordine, situati in quartieri malfamati, con biglietti a prezzi stracciati ed elevati livelli di sfruttamento. Molte delle produzioni indipendenti avevano l'interesse molto semplice di sfruttare l'onda del successo dei film di Bruce

Lee, tuttavia la sempre affidabile Shaw Brothers, proprio in quel periodo produce una serie di film 'cult' e lancia una nuova star: l'ottimo Gordon Liu (Chia Hui Liu), protagonista di alcuni classici come "36th Chamber of Shaolin" (1978) e "Shaolin and Wu Tang" (1981). Se il nome non vi dice nulla tenete presente che e' talmente un attore di culto che Quentin Tarantino lo ha voluto in "Kill Bill: Vol. 2" per interpretare il ruolo di Pei Mei, il maestro di kung fu che insegna a The Bride (Uma Thurman) lo stile di combattimento shaolin.



Gli anni '80, purtroppo, sono il momento del declino della sezione della Shaw Brothers dedicata alla produzione di film, tanto che la casa cinematografica dovette chiudere il settore per concentrarsi sulle produzioni televisive. Di conseguenza, oltre 760 film (a pensarci sono un numero impressionante) finiscono letteralmente nell'oblio lasciando solo versioni di bassa qualità e copie illegali a trasmettere l'eredità dei film della Shaw Brothers. La storia del wu xia però deve ringraziare un'altra società, la Golden Harvest, fondata nel 1970 da Raymond Chow (ex-dipendente della Shaw Brothers), che comincia ad emergere e a ritagliarsi un suo spazio grazie alla sua nuova superstar: Jackie Chan.

Dopo aver iniziato come uno dei molti pretendenti al trono di Bruce Lee, Jackie Chan è riuscito a colpire favorevolmente gli spettatori grazie alla sua incredibile tecnica di kung fu e alla capacità di fondere gag esilaranti e acrobazie mozzafiato. Dopo aver stupito il pubblico con film a budget ridotto come "Drunken Master" (1978), Jackie Chan diventa una vera e propria leggenda nel 1980 grazie al suo primo film con la Golden Harvest, "Ventaglio bianco", che, inaspettatamente, riuscì a battere tutti i record di incassi. Il 'marchio distintivo' di Jackie Chan è immediatamente evidente in una serie di pellicole piene di acrobazie e trovate umoristiche, come in "Project A" (1984, in cui recitano anche i suoi amici e famosi attori Sammo Hung e Yuen Biao) e "Police Story" (1985) che hanno regalato a questo attore fama internazionale tanto che i critici hanno cominciato a paragonare il suo stile a star del cinema muto del calibro di Harold Lloyd e Buster Keaton.



Nello stesso periodo, anche il tradizionale genere di cappa e spada del wu xia pian trova nuova linfa grazie a una giovane generazione di cineasti di Hong Kong. A guidare questa 'nouvelle vogue' è sicuramente Tsui Hark (pronunciato 'choi hock'), scrittore, regista e produttore che, dopo aver lasciato a bocca aperta il pubblico con il suo primo e futuristico film "The Butterfly Murders" (1979), ha consolidato la sua reputazione come uno dei maestri del wu xia pian con l'epico "Zu: Warriors of the Magic Mountain" (1983). Tsui Hark è anche il responsabile della resurrezione dell'eroe tradizionale del wu xia pian, Wong Fei-Hung, con lo spettacolare "Once Upon a Time in China" (1991), che vede nei panni del protagonista la stella nascente Jet Li. Altri registi che hanno contribuito sensibilmente alla rivitalizzazione del genere sono Ronny Yu ("The Bride With White Hair") e Ching Siu-Ting ("Storia di fantasmi cinesi"). In Occidente il wu xia pian ha finalmente trovato il consenso del grande pubblico nel 2000 grazie all'acclamato "La tigre e il drago" di Ang Lee (e così chiudiamo il cerchio di questo lungo articolo), lo stesso successo è stato accordato ad "Hero" film visivamente fantastico con protagonista Jet Li.



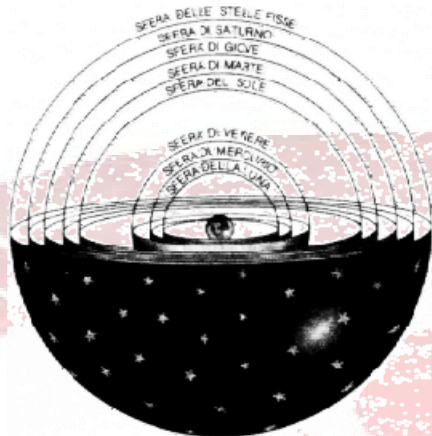
Nelle Foto: una scena da Hero (1.1), una scena da Zatoichi di Kitano (1.2), la locandina di Storia di Fantasmi Cinesi di Siu-Tung Ching (2.1), Michelle Yeoh (2.2), Chow Yun Fat ne Il monaco (2.3).

[Vai al sommario](#)



## L'UNIVERSO DI ARISTOTELE

di Luigi Scuderi



Se chiedete ad un giocatore di ruolo (e non solo) quali siano gli elementi fondamentali della natura questi vi risponderà facilmente "acqua, aria, terra e fuoco" in ordine vario (a volte arricchito da altri elementi quali luce, oscurità, ghiaccio e tuono, retaggio dei vari RPG software); se però azzardate una domanda appena più complessa, ovvero a cosa sia riconducibile la scelta di tali elementi e a che periodo storico risalga, le risposte che si ottengono sono spesso sconcertanti, quando non addirittura imbarazzanti.

L'origine della classificazione degli elementi è molto più antica di quanto si pensi e si fonda su ben altro che superstizioni, oscure magie e simili amenità ereditate dalle credenze medievali (500-1500d.c) create in Europa del ceto più incolto; essa fa capo addirittura all'opera di uno dei più grandi studiosi di tutti i tempi, la cui genialità è tutt'oggi ammirata da molti, me incluso: Aristotele di Stagira (384-322 a.c.).

Secondo il filosofo greco l'intero universo, rigidamente geocentrico (cioè con la Terra immobile al centro e il resto del firmamento che le gira intorno) consta di nove sfere concentriche che ruotano in perpetuo; l'ultima, la nona, costituisce il cielo Empireo e le comprende tutte. Su ognuna di esse, come un piccolo cammeo, è sito un pianeta, che fissato alla parete della sfera ruota solidamente con essa e dà il nome alla sfera stessa. La penultima sfera, o delle stelle fisse, comprende tutte le altre stelle e il Sole.

Caratteristica di queste sfere è quella di essere imperturbabili e di conseguenza perfette; esse sono costituite da una sostanza immutabile tangibile ma sconosciuta sulla Terra, l'*etere*, che è per natura incorruttibile e rende pertanto le sfere, le stelle e i pianeti non soggetti a deterioramento e quindi perfetti.

Apro per l'occasione una parentesi, per sottolineare come la Fisica aristotelica non concepisse l'esistenza del vuoto come possibile: l'impossibilità dell'esistenza del vuoto secondo la scuola aristotelica sarà uno dei punti più combattuti con la scuola dei sofisti e sarà anche uno dei presupposti della caduta dell'assoluto predominio della cultura aristotelica nel 1600.

Chiusa la parentesi sul vuoto occorre soffermarsi ora sulla Terra e sullo spazio sublunare, ovvero quello compreso tra il nostro pianeta e il suo satellite.

La Fisica aristotelica, fondata sul ragionamento e sulla logica, basava comunque le proprie deduzioni sullo studio della Natura. Era pertanto evidente come, a differenza delle stelle e dei pianeti, sempre presenti e inalterati negli anni, la caducità delle cose nel mondo terrestre fosse quotidianamente visibile e come pertanto esso non potesse avere una struttura riconducibile a quella degli altri astri.

Aristotele propose allora una impalcatura costituita da quattro elementi, la cui esistenza sul pianeta fosse facilmente dimostrabile e ai quali potesse essere ricondotto qualsiasi altro elemento presente in natura.

La Terra era il meno nobile, seguito dall'acqua, dall'aria fino al più nobile di tutti, il fuoco. La nobiltà degli elementi era determinata principalmente dalla loro gravità: data la natura

geocentrica del modello aristotelico era evidente che ciò che era attratto dalla terra invece che dal cielo fosse meno nobile di ciò che invece aspirava a mete più alte; tuttavia questo creava ancora un problema, ovvero giustificare l'esistenza della vita sul pianeta. Secondo la logica data dal modello infatti la Terra dovrebbe essere costituita da un nucleo solido che comprenda la totalità della terra, circondato dalle acque, a loro volta avvolte dall'aria, a sua volta compresa dalla sfera del fuoco: era evidente a tutti che ciò non rispecchiava la realtà e che nessuna creatura avrebbe potuto vivere in un tale sistema. Per quanto oggi possa sembrare banale, la soluzione di Aristotele al problema fu decisamente geniale; egli puntò proprio sulla caotica struttura terrestre, contrapposta alla perfetta regolarità delle sfere celesti, per ipotizzare che tutto ciò che esiste sulla Terra nasce dalla caotica combinazione dei quattro elementi, e di come essi puntino costantemente al loro stato ideale. E' per questo che quando rilasciati un masso punta verso il suolo, l'acqua scorre fino a riunirsi ad altra acqua, l'aria tende ad insistere sulle acque e il fuoco tende a proiettarsi verso il cielo.

Queste esalazioni "terrene" risultano tuttavia confinate entro la sfera sublunare e pertanto non perturbano la perfezione delle altre sfere esterne.

Tuttavia l'innegabile genialità di Aristotele non era certamente sufficiente da sola ad imporre il suo pensiero per quasi duemila anni; anche il destino e la Chiesa cristiana ebbero la loro bella importanza.

La cultura greca dovette senz'altro gran parte della propria diffusione alla lungimiranza dell'Impero Romano, che riconoscendo nei nemici vinti l'innegabile differenza di livello culturale li integrò soprattutto come precettori acquisendone di fatto molte delle conoscenze e competenze.

Alla caduta dell'impero d'occidente (476d.c.) si crea una netta frattura tra l'evoluzione culturale delle terre dell'Impero d'Oriente e quelle europee; mentre infatti l'impero bizantino manterrà il legame con la cultura greca, grazie anche all'opera di Averroè che ne consentirà la prosecuzione anche sotto l'impero Ottomano, nelle terre dell'ex impero d'occidente si assiste ad una brusca interruzione dello sviluppo culturale che culmina intorno all'anno mille con quello che rappresenta uno dei periodi più bui della cultura europea. In un momento storico in cui pochissimi eletti sono in grado di leggere e scrivere, quasi tutti strettamente legati al ceto ecclesiastico, e che è chiesto a questi pochi di tradurre le opere antiche alla riscoperta del sapere degli antichi, l'opera di Aristotele gode di una rinascita; difatti essa si presta, con qualche piccola "libera" interpretazione, a rafforzare di una parvenza scientifica la dottrina cristiana, diffondendola dalle emergenti eresie e dai rigurgiti sofisti, i cui riferimenti al vuoto e alla casualità della creazione (ampiamente confutati dalla dottrina aristotelica) costituivano una minaccia incombente.

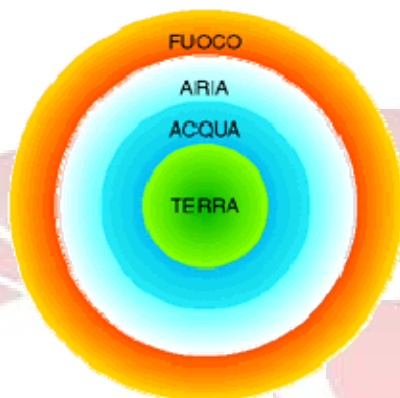
Accade così che il medioevo europeo riscopra Aristotele, anche se il processo avviene in modo del tutto disordinato e incongruente; difatti la maggior parte degli scritti tradotti (peraltro per lo più dai testi in arabo di Averroè) attingono tutti alla Fisica di Aristotele, scritto che verrà rinvenuto tra gli ultimi, molti anni dopo i primi, che vengono pertanto tradotti senza che chi scrive abbia non solo le basi scientifiche per capire appieno l'argomento trattato, ma nemmeno i riferimenti letterari cui attingere per comprenderne le basi.

Il risultato è la nascita di leggende, superstizioni, miti, strane arzigogolazioni, tutte finalizzate a "tappare" virtualmente questi buchi cognitivi e a supportare il nuovo messaggio cristiano che la dottrina ecclesiastica del tempo ha scelto di imporre.

E' su queste basi che Dante, nel 1300, vedrà la sua Divina Commedia, la geografia terrestre e la collocazione delle stelle; a tal proposito è interessante notare alcune delle "aggiunte" alla teoria Aristotelica, quali la collocazione di Dio nel cielo Empireo e di Lucifero al centro della Terra, nel pieno rispetto dell'essenza del Primus Mobile aristotelico e della sua Fisica celeste.

Alla luce di ciò è facile comprendere sia l'importanza assunta dalla dottrina aristotelica, anche e soprattutto tra la popolazione meno colta, durante quel millennio che va dal 500d.c. al 1500d.c. e che viene spesso con troppa leggerezza riunito sotto il nome equivoco di Medioevo.

Ed è anche facile comprendere come tutte le teorie miranti a confutare in toto o in parte la dottrina aristotelica siano state puntualmente boicottate se non addirittura tacciate di eresia.



A farne le spese saranno molti uomini illustri, il cui caso più eclatante è certamente quello di Galileo Galilei, che riprendendo gli studi di Copernico si schierò apertamente a favore dell'eliocentrismo, contro il geocentrismo aristotelico: una teoria che Galileo sosteneva di poter dimostrare coi fatti, grazie al telescopio che si era costruito, ma che di fatto comportava il crollo della dottrina del Maestro e di quanto su di essa era stato costruito. Non sorprende pertanto l'attacco della Chiesa allo studioso fino alla sua pubblica abiura.

Lo stesso Galileo del resto, pur convinto fermamente delle proprie osservazioni, restava fortemente ancorato agli studi fatti e agli insegnamenti del filosofo greco, alla luce dei quali era cresciuto.

Ma i tempi erano maturi per il grande cambiamento; l'esplosione di una stella aveva "creato" una nuova stella nel firmamento visibile ad occhio nudo di allora, stella che era scomparsa dopo appena due anni, alla fine della radiazione luminosa emessa all'atto del collasso stellare. Un evento ben chiaro oggi, ma inconcepibile a quei tempi, in cui le stelle erano confinate sulla penultima sfera, immutabile per definizione.

Sarà l'osservazione, fino ad allora impossibile con mezzi convenzionali, da parte di Brahe del passaggio di una cometa a innescare il meccanismo che avrebbe cambiato tutto; i dati erano inequivocabili: la cometa aveva attraversato le rigide e imperturbabili sfere di Aristotele.

Era finita un'epoca, la rivoluzione scientifica aveva inizio.

#### Approfondimenti

sul web:

<http://www.mediatime.net/aristotele/>

<http://www.arab.it/averroe.htm>

in libreria:

*Le origini della scienza moderna, Herbert Butterfield, il Mulino (1998)*

Desiderando provare la creazione di un gioco di ruolo Dio decide di iniziare dalle specie giocanti, assegnando ad ognuna due peculiarità che la contraddistinguano dalle altre; così, confortato dalla compagnia di San Pietro inizia con le assegnazioni: "Ai tedeschi dò la precisione e il senso del dovere, agli svizzeri la puntualità e la diplomazia, ai francesi dò il senso della patria e il gusto per l'estetica, agli spagnoli invece va l'intraprendenza e lo spirito di gruppo e agli Italiani l'onestà, l'intelligenza e l'appartenenza a Forza Italia, ai polacchi dò la religiosità e..."

"Perdonate, ma" lo interrompe San Pietro "in questo modo gli Italiani sono avvantaggiati, avendo tre bonus anziché due"

"Hai ragione" risponde il Padreterno "Ma non posso riprendermi un dono già concesso." Poi, dopo una breve pausa di riflessione, sentenza: "gli Italiani manterranno tutte e tre le proprietà, ma ognuno di essi non potrà beneficiare che di due di esse"

E' per questo che se un italiano è di Forza Italia ed è anche onesto non può essere intelligente, e se è intelligente e di Forza Italia non può essere onesto, e se è intelligente e onesto non può essere di Forza Italia.

[Vai al sommario](#)



## TELEFILM ANNI '70/'80

di Francesca Viganò

Il secondo millennio è ormai cominciato da un po' ma la televisione costantemente fa un passo indietro (ormai anche due o tre) e, immancabilmente nella stagione estiva, ripropone le serie televisive che sono state "cult" negli anni '70 e '80.

Totale carenza di idee nuove, mancanza di fondi per i diritti delle nuove serie o solo una gran nostalgia di storie e attori di un certo calibro? Trascurando, ma solo per ragioni di spazio (ne



riparleremo prima o poi, promesso), telefilm come Star Trek che ormai da trent'anni occupano il piccolo schermo con serie sempre più aggiornate e varie, ci permettiamo un piccolo excursus tra le serie che più hanno segnato quegli anni, sapendo benissimo di sfiorare solo la superficie di un iceberg. Era il 13 settembre 1999 quando l'accumulo di scorie nucleari depositate nel "settore 2" sulla faccia nascosta della Luna raggiunge il "punto critico" scatenando una tremenda esplosione nucleare, talmente potente da far uscire il nostro satellite dall'orbita scaraventandolo nello spazio profondo.

Alla base lunare Alpha, colonia umana sulla Luna, intanto, non si riescono ad attuare le procedure di evacuazione di emergenza a causa delle tremende accelerazioni causate dalla "fuga" del satellite dall'orbita terrestre; così gli abitanti di Alpha sono costretti a rimanere nelle loro cupole alla deriva nello spazio seguendo il pellegrinaggio della Luna attraverso le galassie e nella speranza di trovare un nuovo pianeta su cui stabilirsi consapevoli di poter essere gli unici sopravvissuti della razza umana dal momento che immaginabili sono gli effetti devastanti che l'uscita dall'orbita del suo satellite può aver causato alla Terra. Questa in sintesi la storia di uno dei più bei serial di fantascienza mai andati in onda in Italia: "Spazio 1999" di cui sono state prodotte due stagioni. Mai riproposto dopo i primi anni '80 sulle reti nazionali, è stato più volte programmato per intero sui canali satellitari.

"Steve Austin, astronauta, un uomo vivo per miracolo: signori, lo possiamo ricostruire. Abbiamo adeguate conoscenze tecnologiche. Esiste attualmente la possibilità di creare il primo uomo bionico. Steve Austin sarà un essere nuovo, diverso dagli altri" "Migliore?" "Sì, più forte, più veloce."

In questo modo iniziano tutti gli episodi della versione italiana di una delle più famose serie degli anni settanta: "L'Uomo da Sei Milioni di Dollari". Il colonello Steve Austin è un pilota collaudatore della NASA; durante un volo di prova con un velivolo sperimentale qualcosa va storto e l'aereo si schianta al suolo senza che il pilota abbia la possibilità di eiettersi. Il progetto del governo legato alla bionica oltre che segreto è molto costoso e Steve è costretto ad accettare di lavorare per Oscar Goldman a capo dell'OSI (Office of Scientific Intelligence) che si è accollato le spese dell'operazione che lo ha riportato praticamente in vita. Steve diverrà un agente speciale in pericolosissime missioni segrete che impegneranno tutte le sue capacità bioniche.

Verso la fine della seconda stagione dell'"Uomo da Sei milioni di Dollari" venne trasmesso un episodio doppio dal titolo "La donna bionica". Questo episodio ebbe talmente tanto successo che la storia inizialmente autoconclusiva proseguì all'inizio della terza stagione con l'episodio doppio dal titolo "Il ritorno della donna bionica" ma soprattutto continuò con una nuova serie, spin-off

dell'"Uomo da sei milioni di dollari" intitolata appunto: "La donna bionica" interpretato da Lindsay Wagner.

Alla fine degli anni settanta parte negli USA un nuovo serial da molti punti di vista controcorrente rispetto alla società nata dagli sconvolgimenti culturali degli anni '70. "La Famiglia Bradford" (Eight is Enough), infatti, racconta la storia, ambientata a Sacramento in California, di una famiglia americana composta da padre, madre e ben otto figli; decisamente troppi rispetto al classico modello di famiglia americana che andava delineandosi in quel periodo e troppi anche rispetto al modello sociale italiano degli anni '80, decennio in cui il telefilm più volte è passato sulle nostre TV con un buon riscontro di pubblico.

Tuttavia non tutte le famiglie sono uguali; gli Addams vivono felicemente in una tetra villa con vista sul cimitero e sono convinti di essere una tipica famiglia americana come ce ne sono tante, composta di padre, madre, due bambini, uno zio e una suocera. Ma basta gettare uno sguardo nel salone della casa, dove troneggia un gigantesco orso bianco imbalsamato, per rendersi conto che le abitudini e il gusto degli Addams non sono per nulla comuni. Ogni giorno è Halloween in casa Addams: nel giardino d'inverno Morticia coltiva piante carnivore, nell'acquario ci sono solo piraña, i bambini giocano con gli esplosivi e lo Zio Fester dorme su un letto di chiodi. Eppure è difficile trovare una famiglia più affiatata, dove i genitori si amano tanto, sono affettuosi e pazienti con i figli, cordiali, gentili e sempre disposti a risolvere i problemi di tutti, compresi il maggiordomo Lurch e la mano Mano.

Un'altra famiglia un po' fuori dai canoni è quella di Arnold; questa serie di enorme successo, ma che non ha portato grande fortuna a molti dei suoi principali interpreti, fu trasmessa in Italia da Mediaset, che ne tradusse il titolo in vari modi: "Harlem contro Manhattan", "Il mio amico Arnold", "Arnold".

Il telefilm consta di 189 episodi incentrati sui due fratelli di colore Arnold e Willis Jackson che, cresciuti ad Harlem, si ritrovano ad essere adottati dal signor Philip Drummond, uomo d'affari e datore di lavoro della loro defunta mamma, cameriera nell'attico di Park Avenue dove Drummond vive con sua figlia, Kimberly e con una simpatica governante, la signora Garret.



Quando Bruce Willis aveva i capelli ed era praticamente sconosciuto venne ingaggiato per interpretare la parte dell'investigatore privato, scansafatiche e sbruffone nel serial Moonlighting. La storia comincia quando la top model Maddie Hayes, al ritorno da una crociera, scopre che il suo agente l'ha ingannata e truffata; rimasta al verde si trova costretta a chiudere tutte le sue attività, compresa l'agenzia investigativa che aveva acquistato anni prima gestita dal detective David Addison, Bruce Willis appunto, che la convincerà a tenere l'agenzia, trascinandola in una serie di rocambolesche avventure condite da humor e battibecchi amorosi.

Ci spostiamo nella contea di Hazzard in Georgia e la voce fuori campo ci dice che lo sceriffo Rosco e i suoi vice Enos e Clatus hanno preparato l'ennesimo posto di blocco nelle strade di campagna della contea; da lontano si sente un rombo di motore e la musica di Dixie ed ecco arrivare una macchina arancione che di colpo spicca un balzo e supera il posto di blocco per fuggire via poi in una nuvola di polvere.



Chi non ricorda il Generale Lee, la Dodge Charger del '69 modificata, verniciata di arancione con un'enorme bandiera degli stati confederati sul tetto e i numeri 01 dipinti sugli sportelli guidata dai fratelli Bo e Luke Duke?

"Fame" venne proposto negli USA nel 1980 come film. Fu diretto da Alan Parker, prodotto da David De Silva e Alan Parker, scritto da Christopher Gore, con musiche di Michael Gore e coreografie di Louis Falco. La Serie Televisiva è ispirata proprio al film e, in Italia uscì intorno agli anni '80, ebbe un notevole successo tanto che la RAI lo trasmise per alcuni anni, riproponendolo quasi con costanza. Il telefilm che consta di 136 episodi suddivisi in sei serie è ambientato nella Scuola D'Arte di New York (High School for the Performing Arts); i protagonisti della Serie Tv sono artefici di storie ricche di coreografie, canzoni, spettacoli, alla ricerca di un equilibrio nella vita intesa come famiglia, società spesso per loro tormentato, di una scrittura per sfondare finalmente nel mondo dello spettacolo.



Fra le serie che hanno caratterizzato gli anni '70-'80 Love Boat è una di quelle che ricordano praticamente tutti. Sarà la lussuosa atmosfera della nave da crociera Pacific Princess, sarà per l'indimenticabile sigla finale italiana cantata da Little Tony si può senz'altro dire che Love Boat ha segnato un'epoca della Tv italiana. In breve la storia è molto semplice, il serial è ambientato su una nave da crociera, appunto la Pacific Princess, dove il capitano e l'equipaggio attendono i passeggeri per portarli a spasso per i mari del sud lungo le coste del Sud America dove troveranno ad aspettarli comiche, sentimentali e qualche volta eccitanti avventure.

Nello stesso periodo nascono delle nuove serie Tv in cui la donna, che fino a quel momento era relegata a ruoli di secondo piano assurge a ruolo di protagonista in parti fino a quel momento esclusivamente interpretate da uomini.

Probabilmente l'esempio più rappresentativo di questa nuova tendenza della Tv occidentale, e americana in particolare, è la serie Tv Charlie's Angels.



Charlie's Angels narra le vicende dell'agenzia investigativa privata di Charlie Townsend, un miliardario filantropo che investe il suo denaro nella prevenzione e lotta al crimine. Gli investigatori scelti da Charlie, per portare avanti il suo progetto, sono tre bellissime donne, ex agenti di polizia, strappate da Townsend ai compiti di passacarte e segretarie a cui erano costrette da un dipartimento di polizia

miope e maschilista. Le tre poliziotte diventano gli Angeli di Charlie, tre donne che sventano crimini e risolvono casi di furto, omicidio e complotti internazionali usando il proprio fascino ma soprattutto la propria intelligenza e spesso anche la forza fisica. Gli Angeli rivestono tre modelli femminili anche dal punto di vista fisico, nella prima stagione abbiamo la biondissima e atletica Jill Munroe (Farrah Fawcett), la bruna e sofisticata Kelly Garrett (Jaclyn Smith) e la saggia e acuta brunetta Sabrina Duncan (Kate Jackson), lo stesso cliché che si vede negli ultimi tempi nei gruppi musicali femminili.

Una delle più interessanti e appassionanti serie sul viaggio nel tempo è di certo In Viaggio nel Tempo lontanissima dalla classica serie basata sui viaggi nel tempo con una macchina che permette di viaggiare avanti e indietro come se si stesse prendendo l'autobus ma, al contrario, fa di un espediente originale, il salto casuale, il pretesto per sviluppare delle trame interessanti e per porre lo spettatore di fronte a divertenti paradossi in cui il Dottor Samuel Beckett, uno splendido Scott

Bakula, salta indietro (solo fino all'anno della sua nascita) nei panni (cioè prendendo fisicamente il posto) di una persona vivente all'epoca del salto per "sistemare le cose" per ripristinare cioè il corso della storia secondo una linea prestabilita (si scoprirà dopo da una Entità Superiore).



Le serie dedicate ai supereroi dei comics americani hanno avuto un grandissimo successo negli anni '70, tanto che continuano a essere periodicamente riproposte dalle TV di tutto il mondo a da essere utilizzate come punto di riferimento per un episodio sul grande schermo. E' il caso di Wonder Woman, mitologica eroina creata nel 1942 da Charles Moulton e che dopo varie peripezie televisive voci sempre più insistenti vogliono sul grande schermo interpretata da Sandra Bullock.

La serie TV "Batman" del 1966 può essere considerata quasi un capolavoro del trash con quel Batman con la pancetta e i rumori che apparivano sullo schermo sotto forma di balloon da fumetto. Tuttavia il telefilm riscosse un discreto successo anche in Italia negli anni '70 e tuttora viene spesso replicata dalle piccole TV private. Il telefilm ricalca più o meno fedelmente l'originale fumetto di Bob Kane per la DC Comics solo con un'ambientazione un po' meno dark e decisamente più kitsch. Una citazione a parte la merita uno dei veri protagonisti del telefilm. La meravigliosa Batmobile, una Lincoln Futura del 1955 carrozzata dall'italiana Ghia su disegni e modelli della Ford, equipaggiata con reattori posteriori che la spingevano a velocità impensabili, paracadute per frenare, sistema di inversione a 180 gradi, telefono, radio, bat-computer portatile, telecamera e poteva essere telecomandata, il sogno di tanti giovani neopatentati.

David Hasselhoff prima di diventare il bagnino più famoso della televisione ha guidato un altro mito a quattroruote: KITT, un'automobile fuori dal comune derivata dalla vecchia Pontiac Trans.Am di Micheal Long e costruita con una lega indistruttibile eppure leggerissima e dotata di un computer di bordo senziente. Le possibilità di questa macchina sono infinite: si va da una velocità superiore a quella di qualunque normale veicolo terrestre, alla possibilità di compiere balzi (Turbo Boost), dalla capacità di analizzare chimicamente qualunque campione fino alla possibilità di bloccare per mezzo di microonde qualunque strumento meccanico. La cosa che, però, negli anni ottanta fece maggiormente presa sul pubblico fu il fatto che KITT fosse in grado di parlare e che fosse perfettamente in grado di muoversi senza il bisogno di un pilota.

Negli anni settanta c'è stato un vero e proprio boom di telefilm polizieschi ma alcune serie sono state davvero indimenticabili. Fra queste non si può non citare Starsky & Hutch che, anche se ripropone il classico tema della coppia di poliziotti amici per la pelle, inserisce i suoi protagonisti in contesti socio-culturali di ampio degrado immergendoli nel lato meno scintillante della realtà cittadina in un modo che vedremo riproposto in TV solo molti anni dopo con la serie Hill Street Blues. Nell'economia della serie non si possono tralasciare i ruoli del burbero ma buono Capitano Dobey ma soprattutto dell'informatore privilegiato della coppia di poliziotti, Huggy Bear. Huggy è il proprietario di un bar ed è implicato in vari traffici illeciti ma sostanzialmente "fa parte dei buoni" e spesso si troverà a rischiare la vita per aiutare Starsky & Hutch. Per tutti gli appassionati della serie, oltre a poterla seguire in orario serale su Rai3, i due poliziotti sono usciti nelle grandi sale cinematografiche nel film omonimo con Ben Stiller e Owen Willson.



Nelle foto: La famiglia Bradford (1.1), La famiglia Addams (1.2), Bo e Luke Duke di Hazzard (2.1), una locandina di Visitors (2.2), la locandina de L'uomo da sei milioni di dollari (2.3), Wonder Woman (2.4).

[Vai al sommario](#)

**AMATE LE ROMANTICHE IMPRESE DI ARDITI CAVALIERI  
PRONTI A MORIRE PER IL SORRISO DI UNA DAMA?**

**VI COMMUOVETE DAVANTI ALLE NOBILI GESTA  
D'EROI SENZA MACCHIA E SENZA PAURA?**

**ADORATE ESSER PARTECIPANTI DI AVVENTURE RICCHE DI BUONI  
SENTIMENTI DOVE IL BENE TRIONFA SEMPRE?**

...allora questo fumetto non fa per voi...



**COMING SOON**

[Vai al sommario](#)



## STORIE DI QUOTIDIANA IGNORANZA

di Luigi Scuderi

Il Cono d'Ombra intende parlare di quella parte di verità che si nasconde nella vasta area delineata dall'ombra delle verità ufficiali che giornalmente ci vengono presentate.

Essendo questo il numero 0 ho deciso di non indugiare su argomenti già tristemente noti quali l'11 Settembre, la strage di Falluja, l'uranio impoverito... Ci sarà tempo per parlarne più avanti. In ogni caso a chi fosse all'oscuro delle verità scomode relative a questi eventi e volesse documentarsi privatamente fornisco i seguenti url:

**11/9**

<http://www.megachip.info/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=1927>  
Loose Change 2<sup>nd</sup> Ed <http://www.arcoiris.tv/modules.php?name=Unique&id=4661>

**FALLUJA**

<http://www.rainews24.rai.it/ran24/inchiesta/body.asp>

**AFGHANISTAN e URANIO IMPOVERITO**

[http://www.marcoapaolini.it/files/index.cfm?id\\_rst=10&id\\_elm=169](http://www.marcoapaolini.it/files/index.cfm?id_rst=10&id_elm=169)

Roba vecchia? Non direi, stando a

[http://www.beppegrillo.it/2006/06/i\\_morti\\_del\\_kos.html](http://www.beppegrillo.it/2006/06/i_morti_del_kos.html)  
e <http://www.buonpernoi.it/ViewDoc.asp?ArticleID=6105>

Per questo numero ho invece preferito optare per qualcosa di molto più soft, ovvero riportare fedelmente un editoriale di Eugenio Scalfari, apparso su Repubblica.it all'indomani del controverso comportamento della CDL alla votazione dei senatori a vita sulla fiducia al governo lo scorso 20 maggio.

Gli interrogativi sollevabili sono a mio avviso decisamente inquietanti.

**"IL COMMENTO**

*Operazione fiducia: tre mesi di tempo*  
di **EUGENIO SCALFARI**

*SCRIVERO' oggi alcune mie riflessioni sul nuovo governo italiano. Se ne è già parlato molto e ne sono stati messi in luce pregi e difetti, ma qualcosa resta ancora da dire.*

*Prima però voglio ricordare ai lettori una battuta del grande Petrolini che ho già citato tempo addietro e che torna oggi d'attualità dopo la sponcia gazzarra che tutto il centrodestra ha mandato in scena in occasione del voto di fiducia dato dai sette senatori a vita in favore di Prodi.*

*Dunque Petrolini. Alla fine d'un suo spettacolo il pubblico del teatro gli tributò un applauso pressoché unanime; non s'era ancora spento che dal loggione partì un fischio, uno solo ma fortissimo, lungo, soverchiante. Petrolini fece qualche passo avanti fino al proscenio. Il fischiatore si era alzato in piedi, la sala si era fatta silenziosa e aspettava. Passarono molti secondi. Alla fine il grande comico disse: "Io nun ce l'ho cò te ma cò quelli che stanno vicino, che nun t'hanno ancora buttato de sotto".*

*Ecco. Questo sketch mi è tornato in mente l'altro giorno quando i banchi del centrodestra hanno fischio e insultato i sette senatori a vita che, chiamati a votare la fiducia, hanno risposto "sì" uno dopo l'altro. Guidati da Berlusconi fuori dall'aula e dal leghista Castelli in aula, l'ex ministro della Giustizia, quello del diniego della grazia a Sofri e di tante altre vassallate commesse per cinque anni di fila.*

*Io, come Petrolini, non ce l'ho con Berlusconi e con Castelli, loro sono fatti così, sono scherzi di natura. Ce l'ho con Fini, Casini e Buttiglione che si atteggiavano a uomini di Stato di "diverso parere" rispetto al capo di Forza Italia. Quei tre si sono uniti ai fischiatori di Palazzo Madama lanciando ingiurie contro Ciampi, che appena pochi giorni prima volevano rieleggere al Quirinale, Andreotti che era stato il loro candidato alla presidenza del Senato, Poinfarina, Emilio Colombo, Rita Levi Montalcini, Cossiga, Scalfaro.*

*Indecoroso comportamento quello dei due statisti (?) Fini e Casini e dello statista-filosofo Rocco Buttiglione.*

*Spero che la nuova maggioranza ritiri l'offerta di offrirgli la presidenza di importanti commissioni parlamentari. Spero che quando accadrà che uno di loro prenda la parola in Parlamento i banchi della maggioranza si svuotino. In casi come questo non è*

*questione di buonismo e di galateo parlamentare ma semplicemente di educazione e rispetto. Chi si mette sotto i piedi l'educazione va ripagato con la stessa moneta almeno fino a quando non faccia le sue pubbliche scuse.*

*Il nuovo governo è forte e durerà. E' coeso. E' una squadra. Così ha detto Prodi. Ma è pletorico, hanno detto molti suoi critici, anche di centrosinistra. Troppi ministri, troppi viceministri, troppissimi sottosegretari.*

*Secondo il mio parere ha ragione Prodi e hanno ragione anche i suoi critici. Non so se sarà coeso, ma certamente è forte e durerà proprio perché è pletorico. Ne fanno parte tutti i capi partito. Con l'eccezione di Diliberto hanno fatto tutti ressa alle porte. Ora che sono entrati sarà difficile che ne escano.*

*Questa è la garanzia di cui Prodi aveva bisogno, per ottenere la quale non ha potuto né voluto avvalersi dello strumento consentitogli dall'articolo 92 della Costituzione che attribuisce in esclusiva al presidente del Consiglio incaricato il potere di proporre i ministri al capo dello Stato. Forse avrebbe potuto fare argine ai sottosegretari ed è un peccato che non l'abbia neppure tentato. Quello non è stato un bel vedere, ci ha ricordato la Carica dei 101, il bel film amato dai bambini sui cuccioli dei cani dalmata.*

*Auspicio che d'ora in avanti il presidente del Consiglio sfoderi quella grinta che quando vuole sa mettere in campo. La prima fila del governo ha tutte le qualità per sostenerlo e affiancarlo. La maggioranza numericamente è esile ma la strategia esposta da Prodi alle Camere appare ben congegnata. La squadra funzionerà.*

\*\*\*

*Certo il lascito dei predecessori è pesantissimo, specie in economia. Ne abbiamo più volte tracciato il consuntivo, ma nelle ultime ore esso appare addirittura peggiore delle già allarmanti previsioni. Il deficit che Tremonti aveva previsto nel 3,8 per cento del Pil e che la Commissione di Bruxelles ha recentemente scoperto essere già arrivato al 4,1, viaggia ora tra il 4,5 e il 4,8. Se non di più. Le altre grandezze si muovono purtroppo di conserva. Il miglioramento finanziario del primo trimestre dell'anno è una goccia nel mare.*

*In più bisogna rilanciare da subito la crescita dell'economia e la competitività del sistema. Senza inasprire la pressione fiscale. Su questo punto sia Prodi sia il ministro dell'Economia e il viceministro Vincenzo Visco delegato a gestire le entrate, sono stati chiarissimi: la pressione fiscale non si tocca ed anche le imposte previste nel programma sulle rendite speculative e sui grandi patrimoni non rientrano nella strategia del primo anno di governo e forse neppure negli anni successivi. Tutto lo sforzo sarà dunque concentrato sul recupero dell'evasione fiscale e sul contenimento della spesa. Nonché sull'aumento del Pil.*

*La scommessa riguarda ora la Commissione europea, la quale deve farsi perdonare una grave e assai poco giustificabile distrazione. Essa infatti accettò per buone le cifre di Tremonti e arrivò addirittura ad elogiare la Finanziaria da lui presentata per il 2006.*

*E' stupefacente che Barroso e Almunia non abbiano controllato i numeri di Tremonti nonostante gli allarmi che tutti gli economisti indipendenti lanciavano sui conti italiani (e che ora si dimostrano esatti). Ed è stupefacente ancora di più che, non appena caduto il governo Berlusconi, ora la stessa Commissione si svegli come cadendo dal pero e si dimostri improvvisamente preoccupata, "seriamente preoccupata" dell'andamento della finanza italiana.*

*Senza una parola di autocritica? Senza spiegare perché tanta tranquillità ieri e tanto allarme oggi? C'è da augurarsi che, pur con la dovuta urbanità diplomatica, Prodi e Padoa Schioppa facciano pesare questa incoerenza della Commissione e chiedano (dovrei dire pretendano) un anno di proroga in più per operare il raddrizzamento finanziario senza mettere a repentaglio i provvedimenti indispensabili per ottenere quella "scossa" della quale giustamente ha parlato Prodi nel suo discorso alle Camere.*

*Ma - ecco il punto - se ciò basterà (si spera) ad ottenere il consenso della Commissione non acquietterà invece le agenzie*

di "rating" che hanno l'occhio fissato sulla dinamica della spesa e su quella del debito pubblico. Su questi due aggregati il governo non può aspettare. Deve produrre fiducia e redigere un Dpef che la ispiri ai mercati. Insieme ad alcune riforme che i mercati apprezzano e che possano essere fatte subito. Parlo delle liberalizzazioni. La parola è di per sé vaga e quindi occorrerà che il governo precisi con pronta esattezza di quali liberalizzazioni si parla.

Ce ne sono molte in agenda, ma farle tutte insieme non è consigliabile se non si vogliono coalizzare tutti gli interessi (non sono pochi) che saranno colpiti. Certamente i professionisti e le corporazioni meno giustificabili. Le troppo lunghe catene della distribuzione di derrate. Gli accordi bancari e assicurativi che configurano veri e propri cartelli. Basterebbe cominciare da qui.

\*\*\*

Molti lettori si domandano se il baricentro del nuovo governo sarà ipotecato dalla cosiddetta sinistra radicale.

Questa stessa preoccupazione è stata fatta propria e anzi trasformata in certezza dal collega Ostellino in un articolo di pochi giorni fa sul "Corriere della Sera". Vogliamo dunque governare contro il Nord? si domanda Ostellino. E conclude: andranno a fondo se questa è la rotta. La certezza di Ostellino mi sembra a dir poco bizzarra. Da dove viene? A quali dati di fatto si appoggia?

Se guardiamo la prima fila del nuovo governo, quella che esprime il famoso baricentro politico e operativo, non ce n'è traccia alcuna. Facciamo i nomi. Il ministro degli Esteri, D'Alema, può essere visto come un pericoloso massimalista? Padoa Schioppa è uno statalista incallito? Bersani rappresenta un dirigismo pianificatore ad oltranza? Giuliano Amato lo vogliamo definire un bolscevico? Mastella è un giustizialista pronto a far tintinnare le manette? Parisi è il vessillifero dell'antiamericanismo terzomondista? E Prodi, come definire Prodi: un anticlericale nichilista? E Rutelli? Bizzarro l'ex direttore del "Corriere". Non mi viene francamente un altro aggettivo. Semmai ci vedrei, in questa breve rassegna di nomenclatura ministeriale, un tasso di moderatismo che potrebbe forse allarmare alcuni non disprezzabili settori del corpo elettorale e non solo quello di centrosinistra.

Certo il nuovo governo è diverso dal precedente. Lo speriamo. E' un governo di centrosinistra per quel tanto che può valere questa definizione. Ma soprattutto non è un governo di dilettanti come quello che l'ha preceduto. Forse sarà meno mediatico e già questo sarebbe un bene. Improvviserò di meno. Non cambierà linea da un giorno all'altro e a volte da un'ora all'altra. Non camufferà le cifre del bilancio e dell'economia. Mi auguro che vari una buona legge sul conflitto d'interessi. Che aumenti la ricerca scientifica. Che diminuisca il costo del lavoro e adegui il potere d'acquisto delle famiglie per rilanciare la domanda. Che faccia ripartire gli investimenti, fermi al palo da cinque anni nonostante le gradassate di Berlusconi e di Tremonti.

Se c'è oggi una questione politica, essa non riguarda tanto il centrosinistra ma il centrodestra. Continuerà in un'opposizione al modo fin qui imposto da Berlusconi? Che farà la Lega se il referendum del 25 giugno casserà la riforma costituzionale?

Queste sono domande serie. Le altre sono bizzarre divagatorie prive di senso e di peso.

\*\*\*

Dovrei dire qualche cosa sullo scandalo del calcio. Le cronache ne sono piene e non starò ad aggiungere nulla al già detto benissimo su queste pagine. Salvo un punto.

Si sta facendo avanti un partito innocentista. Uno strano partito innocentista. Di chi sostiene che Moggi, Giraud, Carraro, gli arbitri, la Gea, vanno capiti.

Naturalmente se sono stati commessi reati la magistratura dovrà accertarli.

Ma sono stati veramente commessi? Sono veri reati? O semplicemente sbadataggini con qualche irregolarità?

Forse - dicono questi strani innocentisti - c'è stata poca etica, ma che c'entra l'etica? Quando sente la parola etica l'innocentista per antonomasia Giuliano Ferrara metterebbe mano alla pistola. Non ce l'ha insegnato Machiavelli che l'etica non c'entra niente con la politica? E quindi con il calcio?

Bene. Ne deduco intanto che il calcio è parte integrante della politica. E' vero purtroppo, ma non va affatto bene. Dicono: hanno fatto quello che fanno tutti:

protezioni, raccomandazioni, tu dai a me e io do a te, imposizione dei più forti sui più deboli. Cercate un capro espiatorio? Vergogna. Tutti colpevoli, nessun colpevole. E poi: non vi preoccupate di infrangere il sogno di trentacinque milioni di tifosi?

E' troppo forte dire che questo modo di ragionare, questo cinico modo di ragionare è indecoroso?

Il calcio, per dire le società, le quotazioni in Borsa, i procuratori, le banche che entrano nella gestione, la "cupola" che ha fatto e disfatto partite e campionati e coppe, debbano avere le sanzioni che i loro atti meritano?

Carcere per i reati, sanzioni sportive dure quanto necessario per chi ha infranto le regole, bonifica radicale della Federcalcio e delle società, smantellamento dei conflitti di interesse che gremiscono il mondo del calcio e hanno fatto sprofondare il sistema.

Resta il problema del sogno dei tifosi. A me piacciono gli sportivi più che i tifosi. Personalmente sono per la Roma ma quando seguo una partita sperando che la mia squadra vinca e vedo che la squadra avversaria gioca meglio, sono contento che vinca il migliore. E se la mia squadra vince (o peggio se perde) perché l'arbitro è "venduto" mi arrabbio moltissimo. Quindi se il calcio è diventato una stalla, spero che Guido Rossi gli dia una bella ripulita, con tanti saluti al sogno dei tifosi."

Questo articolo è apparso su <http://www.repubblica.it> il 21 maggio 2006

[Vai al sommario](#)



## IL SOTTILE FASCINO DEL VOLGARE

di Luigi Scuderi

Durante la Seconda Guerra Mondiale, le unità di fanteria pesante erano formate da quattro soldati, come da regolamento: uno era addetto al caricamento del pezzo, uno al puntamento e uno al fuoco; un ultimo infine non aveva alcun ruolo assegnato, ma era previsto che stesse lì.

L'anomalia era palese, ma lo spirito militare non prevede che si discuta il regolamento, così la procedura proseguì finché un graduato s'impose di scoprire la motivazione di tale, apparentemente inutile presenza.

Così fece le sue brave indagini e scoprì che era stato sempre così, anche in passato; continuò allora la sua ricerca fino ad arrivare al documento che aveva introdotto tale procedura poco dopo l'Unità D'Italia: esso sanciva che ad ogni pezzo di artiglieria da fanteria fossero assegnati quattro soldati, uno al caricamento, uno al puntamento, uno allo sparo e un ultimo che tenesse fermi i cavalli, affinché non fuggissero spaventati dallo scoppio.

Al di là della reale o fittizia veridicità di questo aneddoto ho ritenuto utile usarlo per introdurre questa particolare rubrica, il cui fine è quello di esaminare detti locali, etimologie, confrontare dialetti, riscoprire le origini di parole, usi e tradizioni, dare a chi (come me) non ha avuto la fortuna di studiare seriamente il latino e il greco la possibilità di capire il significato dei termini usati nella nostra lingua.

Non è del resto cosa nuova l'importanza che il dialetto assume nell'arricchimento della lingua, né quanto esso sia maggiormente carico di significati rispetto alla lingua nazionale, spesso inadeguata a tradurre le stesse forme dialettali.

Del resto molto spesso le tradizioni sono figlie del luogo che le ha generate e generalmente poco hanno in comune con altri luoghi, benché possa avvenire che nel tempo esse vengano esportate anche in località diverse; un analogo discorso vale per le favole, spesso nate in forma orale e tramandate di bocca in bocca arricchendosi man mano di particolari che mirano ad evidenziare questo o quel significato etico, a seconda del luogo e del tempo ove vengono narrate.

A questo proposito mi sovviene la favola di Cappuccetto Rosso: nella versione dei Grimm, la più nota, Cappuccetto Rosso e la nonna vengono mangiate dal lupo, e poi salvate da un cacciatore

che apre la pancia del lupo con un coltellaccio e le tira fuori. La morale qual è? Procurarsi un amico cacciatore, non si sa mai? Andando a ritroso nel tempo troviamo la versione di Perrault, certamente meno commerciale, ma più comprensibile, benché fior di studiosi si siano comunque cimentati a trovarci dentro significati sorprendenti e in certi casi incredibili anche per il sottoscritto (nel senso che non ci credo). Secondo Perrault non esiste alcun cacciatore e la triste fine fatta da Cappuccetto Rosso (le petit Chaperon Rouge) e sua nonna è solo imputabile al fatto che la piccola ingenua ha concesso attenzione ad uno sconosciuto (il lupo) confidandogli che andasse e dove dimorasse la nonna; la morale è in questo caso molto più evidente: quando si è costretti ad affrontare da soli un sentiero (probabilmente l'adolescenza) è bene diffidare degli sconosciuti.

Inoltre una simile rubrica mi permette anche di parlare di modi di dire caratteristici, valutarne l'esistenza in vari dialetti e confrontarne la forma, magari provando a risalire alle origini dello stesso.

A tal proposito vorrei introdurre la definizione di un particolare tipo di persona, molto diffusa dalle mie parti (e non solo) e che ha, nel mio caso, la particolarità di essere l'unica tipologia umana nei confronti della quale provo un atteggiamento discriminatorio.

In breve chi mi conosce sa bene che sono tutt'altro che razzista, ma in questo particolare caso riesco difficilmente a controllarmi.

Parlo del cosiddetto "babbu kiss'intinni scatt(ch)ru", letteralmente "lo stupido che crede di essere (più) furbo (di te)" anche se non rende comunque quanto il dialetto; del resto lo stesso Dante, nel suo *De Vulgari Eloquentia* celebra la poesia del Volgare rispetto alla lingua ufficiale di allora, il latino.

Qui a Messina indichiamo così questo genere di persone, e da voi? Mandate i vostri contributi alla rubrica via mail allo staff: li aspettiamo numerosi.

*Sherlock Holmes e il dottor Watson si trovano in un campeggio per una vacanza. Dopo una ricca cena e un'ottima bottiglia di vino, si ritirano in tenda e si addormentano profondamente. A un certo punto della notte Holmes si sveglia e scuote l'amico.*

*«Watson, Watson, guardate in alto nel cielo e ditemi cosa vedete!».*

*«Vedo milioni e milioni di stelle, Holmes».*

*«E cosa ne deducete?» chiede Holmes.*

*Watson riflette a lungo e poi replica: «Beh, da un punto di vista astronomico, questo mi fa pensare che ci sono nel cielo milioni di galassie e quindi, potenzialmente, miliardi di pianeti. Da un punto di vista astrologico, mi fa osservare che Saturno è in Leone. Da un punto di vista orario, guardando la Luna, ne deduco che sono circa le 3:15. Da un punto di vista meteorologico, mi aspetto che domani avremo una bellissima giornata. Da un punto di vista teologico, mi fa capire che Dio è Potenza Infinita e che noi siamo solo una piccolissima e insignificante parte dell'Universo. Ma perchè me lo chiedete? Cosa suggerisce a voi tutto questo?»*

*Holmes rimane un attimo in silenzio e poi esclama: «Watson, siete un idiota! Qualcuno ci ha rubato la tenda!»*

[Vai al sommario](#)

## IMMUTABILE PROGRESSO

di Luigi Scuderi

Bruciata.

E' davvero buffo come ti accorgi del valore delle cose solo quando le perdi.

Ad essere sincero non ricordo nemmeno come fosse all'interno, benchè ci vivessi praticamente sin dal mio arrivo a Thornaim diversi mesi or sono, ma era la mia casa ad essere ridotta ad un cumulo di macerie bruciacchiate e questo mi dava maledettamente sui nervi.

Tornai verso la grande piazza, cercando di evitare gli sguardi carichi di falso cordoglio che ogni passante mi rivolgeva; non avevo voglia di vedere gente, ma dovevo necessariamente parlare con Arthy.

Le grandi bacheche antistanti la piazza attiravano sempre una gran folla di curiosi, ma ora che il messaggio di Kanak faceva smargiassamente bella mostra di sè, sembrava che gli abituali frequentatori della piazza si fossero triplicati: erano tutti lì, a leggere di come Kanak e le sue faine mi avessero bruciato la casa, e tutto in nome del loro dio Nadjilak che glielo avrebbe espressamente ordinato.

Superai il nutrito gruppo di opinionisti, intento a dibattere sul perchè e il percome certe cose accadessero e tirai dritto verso la casa di Arthy, col passo più veloce e nel contempo anonimo che potevo.

Bussai.

"Entra Timothy; è aperto" replicò Arthy dall'interno.

Entrai e prima che potessi sbottare la mia rabbia e frustrazione Arthy mi aveva già fatto accomodare davanti ad un boccale di birra e si sedeva ora davanti a me, attendendo.

"Ti rendi conto? Dicono che gli è stato ordinato da un dio! Che ha a che fare Nadjilak con me?"

Arthy sorrise. "Sai bene quale è il vero motivo, no?"

Certo che lo sapevo. Il mese scorso Kanak e io avevamo avuto un diverbio molto acceso, da cui era scaturita una rissa furibonda. Fu proprio in quell'occasione che lo uccisi; gli tagliai la gola, da qui a qui. Ricordo anche le sue pubbliche esequie, quando Mbark, suo fratello nonchè capo delle faine, giurò vendetta sul cadavere di Kanak.

"Però poi è tornato in vita. E tu dici che tutti tornano in vita. Ma allora, allora che senso ha questa vendetta, Arthy?"

Arthy mi guardò perplesso. "Certo che tutti tornano in vita, ma questo non modifica lo stato delle cose: se fai uno sgarro ad una faina quella poi te la fa pagare"

"Spiegami come funziona"

"Cosa? Il fatto che tutti si resuscita?"

"Sì"

"Beh, è semplice. Quando muori ti risvegli in una nuova stanza, con un sacerdote davanti che recita strane parole e "po!" sei di nuovo vivo"

"E nel frattempo? Cioè quanto tempo passa mentre, si insomma, sei morto?"

"Di norma meno di cinque giorni; anche tre se sei uno che conta e vien detta una buona parola per te. In quel periodo non ho memoria di cosa avvenga. Ti ho mai detto che sono già trapassato quattro volte?"

Lo guardai esterrefatto; lo aveva detto col solito tono di quando Arthy diceva delle cose ovvie e sotto gli occhi di tutti, e questo era nettamente a favore dell'autenticità di quell'affermazione.

Ripensai ad una frase letta tempo fa su una bacheca cittadina: "Si consiglia vivamente di evitare di morire nel weekend, causa assenza di sacerdoti per la resurrezione"; lì per lì l'avevo ritenuta semplicemente bizzarra, ma ora sembrava acquistare un suo significato.

"Vieni, usciamo" disse bonariamente Arthy, alzandosi. "Fare due passi insieme ti farà bene".

Lo seguii, in silenzio, fino alla porta. Non avevo voglia di uscire; avevo bisogno di chiarirmi le idee e Arthy era il più disponibile tra gli anziani della città, l'unico che mi avesse sempre aiutato.

Arthy mi guardò: "Allora?" poi rise ed uscì fuori. Feci spallucce e lo seguii: Arthy non era uno con cui si potesse discutere quando prendeva una decisione.

Mentre Arthy dirigeva il passo lentamente verso la locanda del

Giglio Spezzato, il mio cervello si dimenava in stravaganti congetture.

"E non si muore nemmeno di vecchiaia?" chiesi.

"Certo che no, sciocco" rispose ridacchiando "Qui nessuno invecchia".

Mi guardai intorno; effettivamente negli otto mesi di permanenza a Thornaim era sempre rimasto tutto identico al primo giorno, cittadini inclusi.

"Ma dunque" cercai di formulare il pensiero in modo da non offrirgli scappatoie

"non è assolutamente possibile morire qui a Thornaim?"

"Assolutamente no. O meglio" si fermò e continuò sottovoce

"Non si può morire qui a Thornaim, ma se ci si inimica il Duca si rischia l'esilio, e se esci da Thornaim, l'immortalità non vale più"

Si guardò intorno, come per assicurarsi di non essere spiato, poi concluse con tono nuovamente chiaro e sonoro

"Capito?"

Annuii; era un concetto che avrei analizzato meglio più tardi a causa delle implicazioni che comportava, ma era stato sicuramente chiaro.

Arrivammo davanti alle rovine della mia casa; qui dinanzi, fermo in piedi, stazionava Oligar il fabbro.

Oligar ci salutò prontamente e prima che potessi chiedergli alcunchè si offrì dietro compenso di ricostruirmi la casa.

Normalmente mi avrebbe lasciato perplesso un fabbro che fa il lavoro di un muratore, ma quel che mi saltò all'occhio mi distolse da qualsiasi altra domanda: Oligar aveva entrambe le mani! E non è cosa da poco se si pensa che si era amputato accidentalmente la sinistra durante la forgiatura dell'armatura del Duca neanche quattro giorni prima!

"Oligar, ma... la vostra mano...": non trovavo le parole "Come hanno fatto a... si insomma... a riattaccarla?"

"Oh, no. Niente chirurgia" rise. "Ho preferito seguire la via veloce" disse strizzandomi l'occhio. "Beh, a presto allora. Vedrete che sarete soddisfatto del mio lavoro".

Lo guardai basito andare via. Si era autoaffidato la ricostruzione della mia casa e io non ero riuscito a replicare.

"Cos'è, non hai abbastanza soldi per pagarlo?" chiese Arthy.

"No, no. Col sistema che mi hai insegnato vado ogni giorno a prendere la diaria appena arrivo in città, prima di fare qualsiasi altra cosa... No, era il sistema veloce di cui parlava Oligar; insomma, che medicina miracolosa può mai far ricrescere una mano in pochi giorni?"

"Nessuna medicina. Credevo di avertelo spiegato: muori e torni in vita rimesso a nuovo. E visto che l'incidente gli è occorso mentre serviva il Duca i tre giorni erano d'obbligo".

"Se perdi una mano ti ricresce?"

"La mano, il braccio, la testa; non fa differenza".

"Quindi se mi rompo una gamba e mi prescrivono quaranta giorni di riposo..."

"Ti fai ammazzare, come tutti gli altri, e in meno di cinque giorni sei fuori".

Ci sono cose difficili da accettare, e questa era una di quelle.

"Ma è sicuro? Metti che mi faccio ammazzare e poi non torno in vita".

"Si torna sempre in vita" ribatté Arthy col tono di chi ha chiuso definitivamente il discorso, e vorrei sbagliarmi, ma credo di avergli visto apparire una lagrima nei piccoli occhi scuri, resi indefiniti dal principio di cataratta.

Lo seguii in silenzio, finchè non fummo arrivati davanti alla locanda; Arthy entrò, senza neppure voltarsi a cercarmi con lo sguardo. Entrai a mia volta.

Il Giglio Spezzato è sempre un luogo frequentatissimo ad ogni ora del giorno e forse per la sempiterna rezza, forse per la costante penombra, non saprei davvero dire quanto sia grande al suo interno, benchè da fuori sembri un piccolo edificio rustico.

Procedemmo tra la folla fino ad un tavolo più in ombra degli altri, a ridosso della parete; Arthy mi fece cenno con la mano e sedette.

Lo fissai, ma il suo sguardo restava imperscrutabile; sedetti a mia volta attendendo che si decidesse a rompere quell'innaturale silenzio, riempito solo dal brusio di fondo dei presenti.

Mi guardai intorno. C'era davvero tanta gente.



Taddeus, l'oste, si vanta di aver servito una volta cinquecento avventori nella stessa serata, cosa peraltro possibile dato che raramente ho contato meno di cento presenti in sala, benché i più stiano solitamente appoggiati alle pareti con sguardo catatonico a fare tappezzeria.

"Allora?!" sbottai.

"Allora cosa?" mi chiese distrattamente, mentre cercava di attirare l'attenzione di qualcuno che venisse a servire al tavolo.

"Cosa facciamo qui?" replicai impaziente. "Non ho tempo da perdere: mi serve un posto dove andare a dormire!"

"Non vuoi vendicarti?" chiese senza neanche voltarsi, mentre uno dei garzoni addetti al servizio aveva finalmente notato i suoi cenni e si avvicinava ora sorridente, facendosi largo nella calca. Restai un attimo fermo su quella domanda, poi feci mente locale all'ora e al luogo: Kanak veniva sempre alla locanda verso quell'ora, tutti i giorni meno il sabato, giorno in cui difficilmente lo si vedeva in giro, soprattutto all'imbrunire.

"Beh, ecco..." restai a fissarlo, inebetito. Sinceramente non avevo ancora avuto tempo di pensare a nulla del genere, ma mi feci facilmente convinto che era questo che ci si aspettava da me.

Attendemmo in silenzio l'arrivo di Kanak, sorseggiando la bevanda che il vecchio aveva ordinato per entrambi e della quale non rammento né il nome né il sapore.

La gente sembrava allegra, discuteva amabilmente, mentre io sentivo la tensione salire: da lì a poco avrei affrontato nuovamente Kanak, stavolta accompagnato dai suoi sgherri.

Il tempo passava e con la tensione cresceva anche il mio mal di testa, accompagnato da un malessere generale; non era neanche Kanak il problema: mi sentivo alle soglie di un esame del quale mi avevano suggerito la risposta subito prima di cominciare, e senza possibilità di verificarla se non affrontando il verdetto personalmente.

Poi la porta si spalancò e Kanak, accompagnato da tre dei suoi, fece la sua comparsa; indugiò con lo sguardo per un attimo su di me, come se non ci fossero altri presenti tra di noi, poi accennò un ghigno e si diresse al bancone.

Era il mio turno; sentii gli occhi di tutti gli astanti su di me.

Mi alzai.

Era proprio come diceva Arthy; stavo disteso sulla nuda pietra di un altare mentre un tizio incappucciato recitava una litania incomprensibile.

Poi l'uomo smise di cantare, fece una sorta di inchino e uscì.

Mi alzai a sedere, ancora intontito, mentre quella strana nenia mi continuava a ronzare nella testa.

Feci mente locale: Kanak mi aveva ucciso, passandomi da parte a parte, mentre i suoi mi tenevano fermo. Cercai sull'addome i segni della ferita, ma non avevo dolore e l'abito era pulito e intonso.

Scesi dall'altare e mi diressi fuori da quella che ora riconoscevo come la cattedrale di Thornaim. La grande Piazza era come sempre gremita di gente.

Mi diressi alle grandi bacheche cittadine, animato da fanciullesca curiosità; era tutto confermato: veniva riferito come Kanak era riuscito a farla in barba alle guardie dopo avermi proditoriamente ucciso e come il Duca avesse messo una taglia sulla sua testa.

Sorrisi. Erano passati tre giorni; ciò significava che dovevo passare anche a ringraziare Arthy per averci messo una buona parola.

"Bentornato Sir" esclamò qualcuno alle mie spalle.

Mi voltai sorpreso. "Sì?" Era Oligar.

"La vostra casa: è meglio di prima ora." Il compiacimento nel dire ciò strabordava dal suo sorriso lievemente ebete. "Sono tremila corone!"

Lo guardai basito, poi tirai dritto verso la mia casa, con passo tanto veloce che il poveretto faticava a starmi dietro.

Che spettacolo. La casa era davvero perfettamente ricostruita e molto più bella di prima, almeno a giudicare dal suo aspetto esterno.

"Allora?" Ansimò recuperando il fiato "Non è bellissima?".

"Sì" risposi imponendomi un tono sufficiente "un lavoro discreto". Misi mano alla borsa e gli diedi la cifra richiesta. "Eccovi il vostro".

"Grazie, Sir" rispose prendendo avidamente il denaro e inchinandosi goffamente

"Contate sempre su di me per questi lavori".

Non lo udii neanche allontanarsi, tanto ero preso da quella magnificenza, costruita in soli tre giorni da un cumulo di macerie. Rinvigorito anche da questo evento mi diressi deciso da Arthy e aperta la porta mi fiondai dentro la sua casa dicendo "Arthy, vieni fuori: devo dirti..."

Arthy era cupo, seduto al tavolino, a grattarsi la barba. Mi zitti con un cenno della mano e mi indicò la sedia.

Non lo avevo mai visto così serio; sedetti.

"Tutto bene?" abbozzai; "Volevo ringraziarti per aver intercesso per la mia resurrezione..."

In realtà il motivo della visita era un altro, ma qualcosa mi disse che era meglio attendere.

"Non devi ringraziare me" replicò freddamente "E' stato il Duca".

"Il Duca?". La cosa mi lasciava di sasso. Non lo conoscevo mica io il Duca.

"Ti ha messo sott'occhio" continuò "Un'altra bravata come quella dell'altra sera e sei fuori".

Mi sforzai di ricordare, ma senza successo. Nulla del mio operato poteva aver offeso il Duca.

"Ma Arthy" mi alzai indignato "Guarda che io sono la vittima e Kanak l'assassino, non viceversa!"

"Siedi" replicò gelido. Obbedii, anche se contro voglia.

"Insomma" cercai di assumere il tono più conciliante che potevo "Che male ho fatto mai?"

Mi aggredì dicendo "Hai mostrato palesemente sprezzo della morte! Ma come ti è saltato in mente?"

Riflettei. Effettivamente ero stato un po' spavaldo. "Beh, ma mi sembra normale dato che non si può morire..."

"Tu non lo sai! Non devi saperlo! E se lo sai devi fingere di non sapere, esattamente come tutti gli altri."

Arthy era furibondo e caschi il cielo se riuscivo a capirne la ragione. Non mi aveva forse detto lui che non si poteva morire e che era cosa nota a tutti? E allora perché tanto scalpore?

"Tranquillo Arthy: ho escogitato il modo per entrare nelle grazie del Duca. Ero giusto venuto a parlarne. Andrò da Kanak e i suoi e li sfiderò pubblicamente!"

Arthy scosse la testa "Vuoi farti esiliare dunque".

"No, no, che hai capito. Voglio solo ridicolizzarli davanti a tutti e dimostrare che le Faine e il loro culto malvagio non fanno paura dato che nulla che essi possano fare può avere effetti superiori a tre giorni"

"E ti farai esiliare" replicò.

"Il Duca ha messo pure una taglia su Kanak: non ha senso che mi esili" sentenziai.

"Ti esilierà Mbark".

Mi zitti. Mbark, il capo delle faine poteva esiliare?

"Ora è un Demone Maggiore" continuò. "Ha cambiato razza e gli è stato riconosciuto dal Duca potere d'esilio."

Ecco, ora non capivo davvero più nulla. Cambiato razza? E come? E poi, non erano nemici lui e il Duca?

Trascorsi da allora molti giorni a cercare di capire il mondo di Thornaim: avrei dovuto fuggire allora, ma pavidamente non lo feci e col tempo mi addomesticai.

Morì solo un'altra volta, per futili motivi; è un'esperienza che alla lunga non offre più spasso.

Ormai sono un veterano, affronto la mia giornata di routine e grazie ad Arthy sono entrato nelle grazie del Duca.

Domani sarò Guardiano Massimo e potrò esiliare anch'io.

...E ch'io possa essere dannato se non esilierò tutti coloro che mostrino un sia pur minimo interesse alla natura delle cose, che non debbano fare la mia stessa fine.

In fede

Timothy Dalton

*Questo racconto è stato pubblicato il 19/09/05 su [www.gdr-online.com](http://www.gdr-online.com)*

[Vai al sommario](#)

## LEGGE & WEB

di Luigi Scuderi

La legislazione che regola il web è in fase di continuo sviluppo, dovendosi districare tra i difficili equilibri che spingono a voler normare il mondo della rete, senza per questo soffocarne la libertà d'espressione. Il clamoroso flop della legge sull'editoria prima, e di quella sullo sharing poi, sono chiari esempi di questo "andazzo" incerto.

Le nuove disposizioni sulla privacy (Dlgs 467-2001) esentano da regolamentazione specifica solo i siti web privati ad uso personale, lasciando di fatto "liberi" solo i curriculum online e accomunando sotto un'unica disposizione di legge il gigante del marketing online e il più piccolo dei blog.

Se tuttavia sono controverse le interpretazioni delle normative in svariati settori legati al mondo telematico, più definiti e delineati sono i contorni giuridici di alcuni utilizzi del web molto diffusi, ma non per questo più conosciuti.

Esempio classico è la Netiquette (consultabile all'url <http://www.nic.it/NA/netiquette.txt>), riassunta in alcuni articoli chiave dal N.I.C. e originata più da usi e consuetudini che da una preesistente normativa.

Poco conosciuta anche la legislazione relativa al diritto d'autore. Tale diritto è per legge inalienabile (artt. 2575-2576 c.c.): è pertanto superfluo indicare sul proprio sito web che si è legittimi proprietari delle proprie opere d'ingegno, siano esse grafiche o testuali; è sufficiente indicare le proprie generalità (cosa peraltro prevista e spesso richiesta dalla legge italiana).

Il sito peraltro dovrebbe contenere esclusivamente materiale da noi prodotto, dalla prima riga di codice all'ultimo sprite grafico.

In caso di utilizzo di oggetti esterni, quali immagini, musiche, ma anche collegamenti a motori di ricerca, banner pubblicitari o altro non da noi realizzato, deve essere specificato, per ogni singolo oggetto, la paternità.

Esistono inoltre dei vincoli che, su qualunque oggetto coperto da diritto d'autore, impongono l'esplicita autorizzazione da parte dell'autore stesso.

La complessità della realizzazione di un sito internet diverrebbe pertanto enorme se la normativa non venisse in aiuto dandoci qualche concessione: l'articolo 70 del D.L. sul diritto d'autore (Legge 22 aprile 1941 n. 633 e successive modifiche) recita: "Il riassunto la citazione o la riproduzione di brani o di parti di opera, per scopi di critica, di discussione ed anche di insegnamento, sono liberi nei limiti giustificati da tali finalità e purché non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera.", ovvero, in assenza di scopo di lucro (niente sponsor, banner pubblicitari, commercio online et similia) e per semplici citazioni o riferimenti - di cui però è fatto obbligo di specificare la paternità - è possibile aggirare il limite della concessione dell'autore, dato che, di fatto, ne stiamo promuovendo la fama.

Va comunque sottolineato come i successivi D.L. 248/00 e la DIR 2001/19/CE, pur non modificando i termini dell'articolo 70, in parte precedentemente esposto, ne delimitano in modo più chiaro e rigido i confini.

Di fatto la 248/00 introduce delle chiare modifiche rivolte al web:

"Art. 4.

1. Nell'articolo 161 della legge 22 aprile 1941, n. 633, il primo comma è sostituito dal seguente:

«Agli effetti dell'esercizio delle azioni previste negli articoli precedenti, possono essere ordinati dall'autorità giudiziaria la descrizione, l'accertamento, la perizia od il sequestro di ciò che si ritenga costituire violazione del diritto di utilizzazione»." e ancora

"«Art. 162. - 1. Salvo quanto diversamente disposto dalla presente legge, i procedimenti di cui all'articolo 161 sono disciplinati dalle norme del codice di procedura civile concernenti i procedimenti cautelari di sequestro e di istruzione preventiva per quanto riguarda la descrizione, l'accertamento e la perizia.

2. La descrizione e il sequestro vengono eseguiti a mezzo di ufficiale giudiziario, con l'assistenza, ove occorra, di uno o più periti ed anche con l'impiego di mezzi tecnici di accertamento, fotografici o di altra natura. Nel caso di pubblici spettacoli non si

applicano le limitazioni di giorni e di ore previste per atti di questa natura dal codice di procedura civile.

3. Gli interessati possono essere autorizzati ad assistere alle operazioni anche a mezzo di propri rappresentanti e ad essere assistiti da tecnici di loro fiducia."

e ancora

"Art. 6.

1. L'articolo 163 della legge 22 aprile 1941, n. 633, è sostituito dal seguente:

«Art. 163. - 1. Il titolare di un diritto di utilizzazione economica può chiedere che sia disposta l'inibitoria di qualsiasi attività che costituisca violazione del diritto stesso, secondo le norme del codice di procedura civile concernenti i procedimenti cautelari.

2. Pronunciando l'inibitoria, il giudice può fissare una somma dovuta per ogni violazione o inosservanza successivamente constatata o per ogni ritardo nell'esecuzione del provvedimento»."

e ancora

"Art. 8.

1. Dopo l'articolo 174 della legge 22 aprile 1941, n. 633, sono inseriti i seguenti:

«Art. 174-bis. - 1. Ferme le sanzioni penali applicabili, la violazione delle disposizioni previste nella presente sezione è punita con la sanzione amministrativa pecuniaria pari al doppio del prezzo di mercato dell'opera o del supporto oggetto della violazione, in misura comunque non inferiore a lire duecentomila. Se il prezzo non è facilmente determinabile, la violazione è punita con la sanzione amministrativa pecuniaria da lire duecentomila a lire due milioni. La sanzione amministrativa si applica nella misura stabilita per ogni violazione e per ogni esemplare abusivamente duplicato o riprodotto.

3. In caso di condanna per taluno dei reati di cui al comma 1, è sempre disposta, a titolo di sanzione amministrativa accessoria, la cessazione temporanea dell'esercizio o dell'attività per un periodo da tre mesi ad un anno, computata la durata della sospensione disposta a norma del comma 2. Si applica l'articolo 24 della legge 24 novembre 1981, n. 689. In caso di recidiva specifica è disposta la revoca della licenza di esercizio o dell'autorizzazione allo svolgimento dell'attività."

Infine il punto 29 della legge comunitaria afferma:

"La questione dell'esaurimento del diritto non si pone nel caso di servizi, soprattutto di servizi "on-line". [...] Diversamente dal caso dei CD-ROM o dei CD-I, [...] ogni servizio "on-line" è di fatto un atto che dovrà essere sottoposto ad autorizzazione se il diritto d'autore o i diritti connessi lo prevedono".

Quest'ultima affermazione sottolinea come il contattare i soggetti depositari del diritto e chiedere loro l'autorizzazione alla pubblicazione sia onere di chi offre il servizio on-line, e come divenga pertanto sanzionabile l'omissione, il ritardo o la dimenticanza di tale prassi.

E' dunque illegale affermare di possedere l'esclusiva sui diritti del proprio sito e di tutto ciò in esso contenuto, quando in esso siano presenti elementi creati da altri soggetti di diritto, reato sconfinante ai limiti del penale qualora tali soggetti non abbiano fornito il manifesto assenso all'utilizzo delle loro opere da parte del fruitore.

Un discorso particolare va fatto per i forum e i sistemi di chat e community online: tali siti, non possono, al di là del fatto di essere stati realizzati o meno integralmente in tutti i loro componenti dal gestore, godere dell'esclusiva sui diritti del materiale pubblicato, pur restando il gestore gravato di tutte le responsabilità che gli competono per tale tipo di web site.

Difatti, se un utente pubblica sul forum una propria poesia, o il testo di una canzone da lui scritta, il gestore non può arrogarsene né la paternità, né i diritti, perché ciò andrebbe contro l'inalienabilità che la legge concede all'opera d'ingegno e al suo creatore.

Mi è capitato di leggere in alcuni siti una regolamentazione interna in cui l'utente è costretto ad accettare tutte le clausole previste, inclusa quella di perdere diritti e paternità di quanto da lui scritto o inserito nel sito: tale tipologia di clausola è vessatoria, illegittima e tale da rendere il contratto nullo; consiglierai ai gestori di tali siti di studiare un po' di più i diritti e i doveri di un



gestore e di un webmaster prima di imbarcarsi in situazioni del genere.

Ho trovato anche dei siti totalmente basati su un successo letterario, o cinematografico, o televisivo, riportare nella home page "tutti i diritti appartengono a me e a peppe (nome ovviamente di fantasia)": se faccio un sito su SPAZIO 1999, al fine di "catturarne" i fans con lo spauracchio del nome (ne ho preso uno tra quelli ancora non utilizzati, per non offendere nessuno) non basta specificare in ogni riferimento la paternità ed avere la concessione all'uso dai reali aventi diritto: bisogna esimersi dallo scrivere frasi "pericolose" come quella citata, perchè si rischia un intervento diretto dell'authority, la chiusura del sito e anche degli strascichi (di solito poco piacevoli) con la S.I.A.E.

Un ultimo accenno va ai suffissi di dominio: i domini con estensione COM e IT nascono come domini commerciali, il primo a livello internazionale, il secondo per il mercato italiano (ogni paese ha le due lettere caratteristiche in luogo di IT); il suffisso ORG è per le associazioni no profit e i comitati.

I domini di tipo NET, BIZ, INFO sono rivolti a forme di divulgazione di massa, comunicazione, tempo libero etc etc etc. Il governativo GOV non è acquisibile. Quando si sceglie il nome del proprio dominio, conviene farlo con criterio, anche in termini di suffisso, giacchè possedere un dominio con estensione commerciale difficilmente ci aiuterà a sostenere la tesi del sito no profit.

Qualora la presente esposizione inducesse i lettori a necessità di confronto e approfondimento sugli argomenti trattati segnaliamo la disponibilità ad aprire un topic di discussione apposito sul nostro forum e a fornire ulteriori fonti di consultazione.

*Questo articolo è stato pubblicato il 20/07/04 su [www.gdr-online.com](http://www.gdr-online.com)*

#### Chi si guarda si salva

Di seguito tre link, relativi ad altrettanti software utili per preservare la propria privacy da "molestie e violazioni virtuali".

Peer Guardian 2 (<http://phoenixlabs.org/pg2/>)

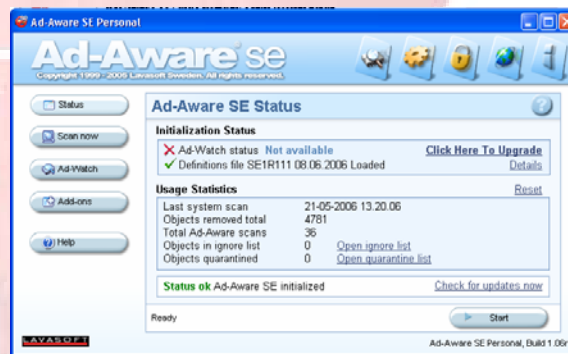
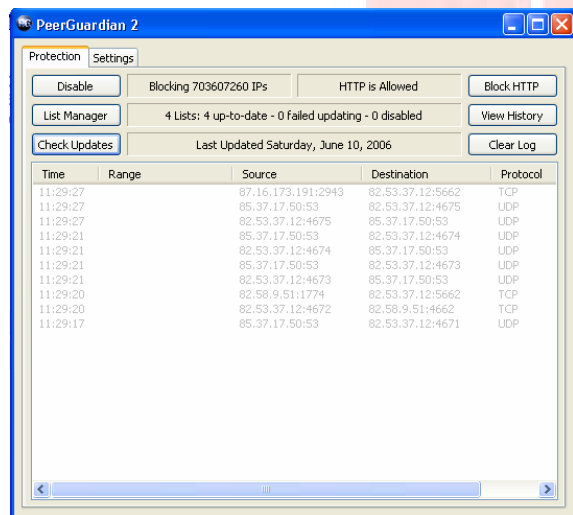
Zone Alarm (<http://www.zonelabs.com/store/content/home.jsp>)

AD Aware SE (<http://www.lavasoft.de/software/adaware/>)

Peer Guardian 2 si preoccupa di bloccare gli IP non autorizzati in accesso al vostro PC, con particolare riferimento ad alcune liste di definizione (che peraltro il programma provvede a procurarsi autonomamente): io l'ho impostato in automatico perchè bloccasse le ADS (aware), le P2P (fake server), le Spyware e le Governement, ma è possibile impostarne anche altre di default o anche crearne di proprie; unico inconveniente, se si bloccano tutti gli IP in modo incontrollato (e irragionevole), è quello di non riuscire più a navigare sul web.



Lo Zone Alarm è il firewall per eccellenza: come tutti i software ha i suoi ammiratori e i suoi detrattori, ma se non avete un firewall di fiducia installato sul PC questo è il prodotto che fa per voi: è funzionale, è efficiente, si autoaggiorna e soprattutto (nella release firewall only) è gratuito.



L'Ad-Aware è un ottimo anti spyware ed è un ottimo supporto ai vostri (indispensabili) sistemi antivirus e antitroyans. Come i precedenti due è gratuito e si auto aggiorna.

[Vai al sommario](#)



*Flying Circus ci informa del*

**CONCORSO PER LA MIGLIOR OPERA DI LETTERATURA INTERATTIVA "GLORIA SADUN"**

Seconda Edizione. Scadenza 12 settembre 2006.

Associazione di Letteratura Interattiva in collaborazione con Lucca Comics & Games 2006, Strategia e Tattica (Roma), hovistocose.it (Roma).

Testo completo sul sito del Flying Circus all'url [http://www.flyingcircus.it/rubriche/premi\\_e\\_concorsi/concorso\\_gloria\\_sadun\\_-\\_ii\\_edizione](http://www.flyingcircus.it/rubriche/premi_e_concorsi/concorso_gloria_sadun_-_ii_edizione)



**SCIOPS,  
La Fanzine di Progetto Folle  
cerca redattori, grafici e inviati speciali  
per le proprie rubriche.**

Nell'ottica del potenziamento e continuo miglioramento del prodotto cerchiamo persone disposte a dedicare tempo e conoscenze, relativamente ai settori di competenza trattati nella fanzine.

Essendo la fanzine a pubblicazione occasionale e gratuita non è prevista alcuna retribuzione o compenso per le prestazioni svolte, fatto salvo il riconoscimento della paternità del pezzo.

Gli interessati possono inviare un breve curriculum a [staff@progettofolle.net](mailto:staff@progettofolle.net) indicando come oggetto (subject) **fanzine** e specificando a quale rubrica/settore sono interessati.

La candidatura non impone allo Staff alcun vincolo di accettazione della stessa.



**LA COMUNITA' DI GIOCO  
di PROGETTO FOLLE  
cerca MASTER con esperienza  
per le sessioni di VIRTUAL TABLE**

Relativamente al gioco Virtual Table, di prossima pubblicazione, cerchiamo giocatori con esperienza maturata nel ruolo di Master in sessioni/campagne di D&D (tutte le edizioni), GiRSA, Call of CHTULU e più in generale nei giochi di ruolo al tavolo.

Essendo il gioco a titolo gratuito non è prevista alcuna retribuzione o compenso per le prestazioni svolte.

Gli interessati possono inviare un breve curriculum a [staff@progettofolle.net](mailto:staff@progettofolle.net) indicando come oggetto (subject) **virtual table**.

La candidatura non impone allo Staff alcun vincolo di accettazione della stessa.



## CRONACHE DELL'ELFO LATRO



### Quando I PG Ascoltano Attentamente.....

larenci narra: "DM "Il conte vi apre una grande porta di pietra e vi dice 'Queste sono le segrete del mio castello. Sono infestate da un terribile necromante lich che tenterà sicuramente di uccidervi. Ma il vostro compito è un'altro: prendere il Tomo dei Segni. Quando dovrete uscire bussate e dite ke avete il Tomo. Mi raccomando, state attenti al necromante. Domande?"



PG "Sì, una! Per uscire come facciamo?"

(Leggi Tutto... | Others Master Tales | Voto: 3)



### Dayak il Mezzorco, Barbaro di 2° / Ranger di 1°

Vogliamo ricordarlo così, mentre scapoccia i soliti goblin indifesi...  
Nulla fermare Dayak! (diceva lui)  
In un roccaforte nanica un ponte di corde traballante si pose sulla sua strada.  
Vogliamo ricordarlo così, mentre dice "se vi sono passati sopra il chierico nano e il guerriero elfo con le loro pesanti armature per me sarà praticamente una passeggiata!"  
Vogliamo ricordarlo così, mentre perde l'equilibrio e scivola, afferra una fune e si porta con sé l'intero ponte nell'oscuro baratro, mentre il ladro spingeva via il muro che nascondeva il sicuro passaggio segreto...  
Tre furono le frasi che i compagni indifferenti sentirono provenire da Dayak mentre precipitava nell'oscurità: FUGGITE SCIOCCHI! MIVA LANCIAMI I COMPONENTI! e TEO LO FACCIO PER TE!  
(dopo queste tristi parole gli avidi compagni non vollero neanche andare a far incetta della roba che il mezzorco caduto si portava dietro...)



### Un novello beduino

vogliamo ricordarlo così.. mentre si appresta baldanzoso ad attraversare il deserto dell'anauroch con 5 razioni giornaliere ed un'otre d'acqua, vogliamo ricordarlo così, quando camminando carponi con il volto tumefatto dall'arsura disse: "ne uscirò vivo, perchè ho 4 a conoscenze delle terre selvagge"



### Edmundo, chierico di 2°

Vogliamo ricordarlo entre esplora un dungeon con i suoi compagni,  
Vogliamo ricordarlo mentre cade in una botola con tutto il gruppo,  
Vogliamo ricordarlo mentre la botola si chiude sopra di lui e inizia a riempirsi d'acqua,  
Ma soprattutto vogliamo ricordarlo mentre, con l'acqua alla gola, disse:"uso creare acqua!"

I compagni stupiti asciugarono e posero

per gentile concessione di [www.elfoladro.it](http://www.elfoladro.it)

[Vai al sommario](#)

*Purtroppo per il numero 0 non abbiamo trovato nessuno disponibile ad essere intervistato e ci siamo dovuti accontentare... Speriamo vada meglio in futuro.*

# **INTERVISTA A KING DRAGON**

di Luigi Scuderi

IO - Ahem... Salve

KD mi guarda distrattamente, ma senza dire alcunchè.

IO - Sa perchè ci troviamo qui?

KD - Perchè nessun altro vi ha concesso un'intervista?

IO - Pure veggente?

KD - Realista. Io stesso non ve l'avrei concessa se non fosse stato che non avevo altro da fare.

IO - Però le stiamo dedicando una pagina fissa della fanzine.

KD - Il che vuol dire ben poco: prima vediamo la tiratura, poi mi pronuncerò.

IO - Iniziamo dal nome: King Dragon; non è un po' eccessivo?

KD - Allude?

IO - Ammetterà che vedendola dal vivo...

KD - La statura non è tutto; posso vantare illustri predecessori alti quanto me.

IO - Il draghetto Grisù?

KD - In ogni caso in italiano sarebbe venuto fuori Re Biscione, decisamente controproducente: ho preferito usare la logica del marketing statunitense e agire in grande stile. Le piace il mio stemma?

IO - Allora parliamo di Araldica: il Suo simbolo nobiliare è un drago con in bocca un fiore, mi sembra. Qual è il significato di questo simbolo?

KD - No

IO - No... cosa?

KD - E' un biscione che mangia la margherita.

IO - ...Singolare... e il significato?

KD (ridacchia) - Storie d'altri tempi. Lei non può capire.

IO - Non ritiene bizzarro che il suo consigliere sia un polpo muto?

KD - Ha tentacoli dappertutto e non parla: ha mai visto un consigliere migliore?

IO - E il suo gran ciambellano è un pinguino...

KD - Gran che? Ah! Il maggiordomo! Quello è ovvio che sia un pinguino.

IO - Ma... veramente: il gran ciambellano dovrebbe occuparsi d'altro

KD - Ovvero?

IO - Beh... curare le pubbliche relazioni, le cerimonie... cose così insomma.

KD - Ah, no no. Quello lo faccio io ...ad interim

IO - I suoi soldati sembrano energumenti dotati di scarso ingegno... E' solo un'impressione?

KD - L'idiozia è una dote impagabile in un subordinato, a patto che la sua ubbidienza sia cieca.

IO - E come ha fatto ha conquistarsi questa cieca dipendenza?

KD - Dubita del mio charme?

IO - Beh, ecco...

KD - Li ho raccattati per strada quando erano ancora cuccioli, scacciati dai loro stessi parenti.

IO - Quindi la sigla FI sulle loro medagliette significa...

KD - Figli di Ignoti o Fondamentalmente Imbecilli, faccia lei.

IO - E... servono realmente a qualcosa?

KD - Oh, sì: tengono lontani gli scocciatori e i DieSse.

IO - I DieSse?

KD - I Disillusi di Sinistra, la dea dell'atarassia, miei acerrimi nemici.

IO - King Dragon?? KING DRAGON????!! Due dei suoi sgherri mi stanno trascinando via!

KD - Non si preoccupi, è solo l'ora in cui sbattono fuori la spazzatura; mi saluti la Direzione e comunichi loro che vi farò avere il materiale richiesto per il primo numero.



## REALIZZARE UN GIOCO IN PROPRIO

di Luigi Scuderi

Quante volte vi è capitato di commentare un gioco dicendo “se lo avessi dovuto realizzare io, avrei fatto così”. Mai? Beh, a me invece è capitato diverse volte, ed è per questo che ho pensato a questa rubrica, atta ad esaminare i punti fondamentali della realizzazione di un gioco e mettere il lettore in grado di conoscere di quali strumenti può disporre e dove reperirli per la realizzazione delle sue opere ludiche.

Nel presente articolo ci limiteremo ad una “carrellata” generale del panorama offerto dai vari tools di sviluppo pubblicati sul web, rimandando alle prossime uscite le analisi più dettagliate degli stessi.

Iniziamo dai programmi per la realizzazione di RPG software secondo lo standard nipponico imposto da Sony e compagni tramite le proprie console e nel far ciò non possiamo che dare subito spazio agli RPG Maker della giapponese Enterbrain, dal capostipite RPG MAKER '97, ai più diffusi RPG Maker 2000 e 2003, fino ai più recenti RPG Maker 3 (3D, ma purtroppo solo per PS2), e RPG Maker XP ([http://www.enterbrain.co.jp/kool/RPG\\_XP/eng/](http://www.enterbrain.co.jp/kool/RPG_XP/eng/)).



Se è vero che dalla prima release (la cui traduzione risale al fantomatico Don Miguel) alle attuali, il software ha subito radicali cambiamenti e notevoli implementazioni è comunque encomiabile il lavoro svolto dalle communities italiane per lo sviluppo e la diffusione del pacchetto di **RPG Maker 2000** (o Rpgmk2k). Grazie a comunità virtuali come rpgmaker.it, dream-mkr.net e vgmaker.com per citarne alcune di quelle storiche, esiste addirittura una versione di RPG Maker totalmente gratuita e un valido supporto sia dal punto di vista tecnico, sia dal punto di vista delle risorse (grafica, tutorials, tools e suoni).

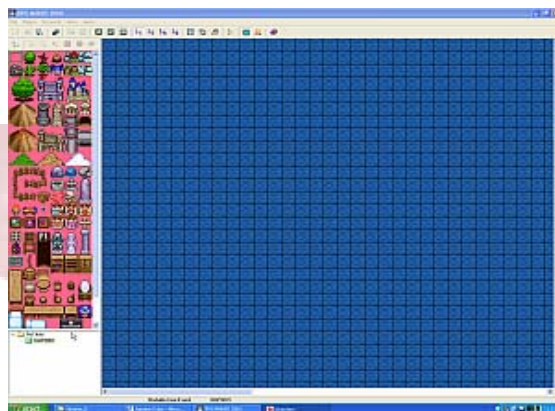
Volendo riassumere in una semplice tabella le varie release dei Maker a confronto avremo il seguente schema:

	RPGMK2K	RPGMK2003	RPGMK XP	RPGMK 3
Grafica	2D	2D	2D	3D
System	Windows	Windows	Windows	Playstation 2
Gratis	SI	NO	NO	NO
Risorse	Molto Diffuse	Modeste*	Rare	Quasi Nulle
Tutorials	Moltissimi	Modeste*	Molto rari	Introvabili
Colori	256	256	65.000	65.000

Le voci contrassegnate da asterisco fanno riferimento a elementi non importabili dalle risorse per RPGMK2K e specifici per la versione 2003



In definitiva, se state cercando un tool potente e versatile con cui provare a realizzare i vostri RPG in stile SNES, rpg maker 2k è il software che fa per voi!



Se questa premessa vi ha solleticato l'ingegno visitate il sito <http://www.dream-mkr.net> e avrete tutte le risposte ai vostri dubbi godendo in contemporanea della scoperta di un mondo tutto nuovo dedicato allo sviluppo con RPGMK2K.

Il programma, tradotto in italiano, è scaricabile gratuitamente e presenta una grafica semplice ed intuitiva, un database già strutturato e pronto all'uso e un discreto numero di risorse (RTP).

Sempre su dream maker troverete inoltre molte risorse aggiuntive, degli ottimi tutorials e un buon forum di supporto.

Sulle caratteristiche di questo tool e dei suoi “fratelli” tratteremo in dettaglio dal prossimo numero.

Un altro discreto tool di sviluppo, orientato prevalentemente ai platform e **The Games Factory**, evoluzione del vecchio Klick'n Play (KNP) della Clickteam (<http://www.clickteam.com/English/tgf.htm>); la maggiore facilità di gestione degli oggetti (anche a 65.000 colori) e degli eventi non compensa però l'assenza di database e i bug presenti nelle funzioni avanzate, bug che peraltro non hanno più modo di essere risolti avendo la clickteam cessato lo sviluppo di TGF per dedicare le proprie risorse al più nuovo e meno specifico Multimedia Fusion.

**Gamemaker 3D** è invece un generatore di “sparatutto” 3D in stile Quake (o Doom, per i più romantici).

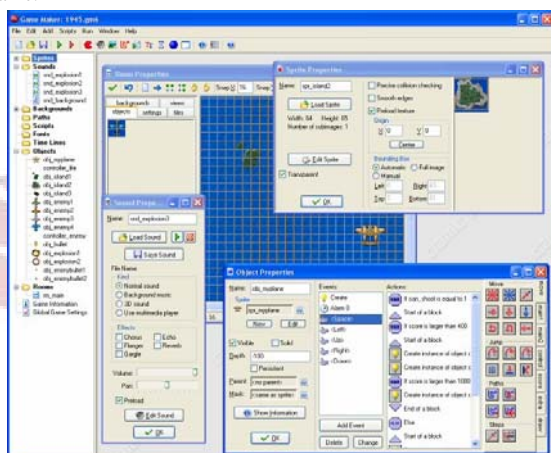
L'url è <http://t3dgm.thegamecreators.com/>.

In linea di massima lo trovo un po' macchinoso e abbastanza limitato (praticamente nulla la possibilità di importare oggetti e soprattutto di giocare in rete, caratteristica a mio avviso essenziale per questo tipo di giochi).

Un capitolo a parte merita il **DIV** (1 e 2) della Hammer Technologies, un vero e proprio sistema di scripting per videogames di ogni tipo, limitato però dal fatto di essere totalmente in spagnolo con scarso supporto in altre lingue, oltre a richiedere per le funzioni avanzate una infarinatura di C e a non essere pienamente compatibile con Windows XP.

A tal proposito merita una nota di merito RPGMAKER XP, che introduce nel già testato sistema degli RPG Makers della Enterbrain la possibilità di inserire nel gioco script in Ruby (un linguaggio attualmente in evoluzione molto simile al Python).

Un degno concorrente di RPGMK2K è **GAME MAKER** (<http://www.gamemaker.nl/>), meno indirizzato del primo ai canonici RPG nipponici, ma molto più versatile per platform e action game.



Ottimi tools di supporto, sia per i giochi software, sia per quelli al tavolo, sono i map-editor della Profantasy (<http://www.profantasy.com>), veri e propri CAD sviluppati per la progettazione di Mappe per Campagne di Gioco di Ruolo. Un'ultimo cenno va fatto agli editor per giochi online, dei quali probabilmente **Dimensione X** (<http://www.dimensionex.net/it/default.htm>) costituisce l'elemento al momento più interessante.

Esistono infine alcune strutture open source per comunità virtuale precompilate in php-mysql, adattabili al gioco testuale (gdr-online by chat), anche se al momento le applicazioni sono abbastanza deludenti; il sito [gdr-online.com](http://www.gdr-online.com) (<http://www.gdr-online.com>) ospita in una sezione apposita il download di queste strutture.

Un giorno saltellando nel bosco, una lepre vide un corvo appollaiato su un ramo di un albero altissimo e gli chiese "Cosa fai?"  
 "Un cazzo" rispose il corvo.  
 "Tutto il giorno?" chiese sorpresa la lepre.  
 "Certo" annuì il corvo.  
 "E non ti annoi?" chiese una lepre basita.  
 "Ma scherzi? Sto qui in pancioline tutto il giorno, oziando e guardando dall'alto tutti quelli che si sbattono per tirare avanti la loro miseranda vita giornaliera"  
 "Caspita" Pensò la lepre "Certo deve essere bello. Voglio farlo anch'io".  
 E anche la lepre, sdraiata ai piedi del gigantesco albero prese a fare un cazzo.  
 Un lupo che passava nei paraggi vide la lepre assorta a fare un cazzo e con un balzo le fu sopra e la mangiò.  
 Morale della favola: bisogna stare molto in alto per poter fare un cazzo tutto il giorno.

[Vai al sommario](#)



## GIOCO, TEATRO E GIOCO DI RUOLO

di Beniamino Sidoti

Teatro e gioco sono stretti da antiche parentele (ancora poco esplorate): la Commedia dell'Arte nasce accanto a simili giochi di conversazione condotti nelle corti rinascimentali, mentre i teatri viaggianti di epoche diverse hanno sfruttato forme di giocoleria e di improvvisazione per promuovere l'arte drammatica. Nel secondo novecento, la teoria della performance ha aumentato, se possibile, le occasioni di contaminazione fra teatro e gioco, dando vita a diverse forme di improvvisazione collettiva. Dal versante teatrale si hanno le Leghe di improvvisazione teatrale, il teatro interattivo, fino a forme ipotizzate di teatro a coinvolgimento totale (dentro una recente puntata di Star Trek appariva una macchina speciale, l'holodeck, per calarsi dentro i panni del protagonista di un romanzo, interagendo con le altre figure). Dal versante ludico abbiamo fenomeni come il gioco di ruolo, il murder party, il gioco di comitato, il gioco di ruolo dal vivo, che sono altrettante forme di recita improvvisata.

Si può insomma vedere uno spettro continuo di forme di improvvisazione collettiva che vanno dal teatro al gioco; tutto lo spettro è caratterizzato da un equilibrio fra regola e caso. Ovvero: non è possibile un'improvvisazione totale, in assenza di regole, da una parte; dall'altra parte, non esiste gioco senza una componente dinamica, in cui i giocatori non siano chiamati in ogni momento a improvvisare.

A parte questo, è difficile sostenere la tesi che "giocare" e "recitare" siano la stessa cosa. Anche se, probabilmente, in certi momenti della storia della nostra cultura, lo sono stati; ne resta traccia nel lessico inglese, francese e ungherese (e non solo), dove le due azioni si indicano con un solo verbo: "to play", in inglese.

I due estremi sono tenuti distinti da due grandi problemi teorici: il pubblico e il testo.

Cominciamo dal testo: il teatro si basa, spesso, sul testo. La nozione stessa di testo è stata però più volte messa in discussione, perché diventa ambigua quando si parla del testo spettacolare: se esiste un testo, chi è l'autore? E che ruolo ha l'attore? In che misura ne è anche lui autore? E il regista, il costumista, lo scenografo? E poi: un testo si basa sulla nozione di ripetibilità; cosa è effettivamente ripetibile in un'opera teatrale? Non andiamo a vederla proprio perché unica? Non sentiamo che gli attori "erano in serata"?

Un gioco, invece, non è un testo. Se lo è, è un testo aperto, in divenire. Senza un finale previsto. In questo assomiglia all'idea di performance.

Il pubblico: nel gioco non c'è un pubblico. O, se c'è, trasforma il gioco stesso. Lo vediamo nel calcio, negli sport di massa, dove il gioco si fa terribilmente serio, ai limiti; ciò si riflette nel nostro vocabolario quando usiamo espressioni vagamente paradossali quali "gioco giocato" o "sport professionistico".

Nel teatro, invece, il pubblico è fondamentale; tanto che risulta difficile (ma possibile) prevedere un'azione teatrale senza pubblico. Esistono diverse forme di gioco teatrale che aggirano entrambi i problemi, prevedendo forme di partecipazione del pubblico (ovvero giocatori variamente coinvolti, ma mai del tutto passivi,...) e meccanismi combinatori o casuali di individuazione di un canovaccio. Più o meno al centro della nostra dialettica fra gioco e teatro si situa il gioco di ruolo, che (in parole povere) è una storia improvvisata intorno a un tavolo (o in costume) a partire da un'assegnazione di personaggi e dalla presentazione di un contesto di gioco (ambientazione); per altre informazioni teoriche rimando al sito [gdr2.org](http://gdr2.org).

Apro un'altra parentesi:

La teoria del teatro, almeno quella tradizionale, deve tantissimo alla Poetica di Aristotele, in cui leggiamo:

"La tragedia in essenza non è l'imitazione di persone ma l'imitazione dell'azione e della vita, della felicità e del dolore. Ogni umana felicità e ogni umano dolore prendono la forma dell'azione; il fine per cui viviamo è un certo tipo di attività, non una qualità. E' il carattere che ci fornisce le qualità, ma è grazie alle nostre azioni - a quello che facciamo - che possiamo dirci felici o il contrario.

Così in una commedia gli attori non recitano per imitare i personaggi, bensì includono il personaggio per amore dell'azione. E' l'azione - e dunque la Trama - che costituisce lo scopo e il fine della tragedia; e il fine in ogni caso e in ogni dove è l'elemento di maggiore importanza"

E poi oltre:

"Vogliamo dunque asserire che prima essenza della Tragedia, sua vita ed anima se così può dirsi, è appunto la Trama; e i Personaggi vengono al secondo posto."

Insomma: esistono, accanto all'azione, i personaggi, che le sono subordinati. Il testo quindi viene "messo in atto" dai personaggi; di più, il testo li definisce (ne è una causa attiva). Siamo all'estremo del nostro diagramma più lontano dal gioco.

Il gioco di ruolo instaura una prospettiva rovesciata, in cui i personaggi "costruiscono" il testo. E' quello che succede per esempio in On Stage! un gioco di Luca Giuliano basato sui testi di Shakespeare: da una tragedia (per esempio Amleto) vengono ripresi i caratteri e i personaggi di riferimento (Amleto, Ofelia, Roderigo, Gertrude... e i loro possibili caratteri: l'ingenua, l'innamorata, l'irruento, il seduttore...); questi vengono assegnati a dei giocatori, che con essi costruiranno una storia, più o meno diversa da quella di partenza.

Per potere essere dei personaggi svincolati dal testo, e potere orientare le proprie azioni, i giocatori hanno bisogno di obiettivi diversi e inseriti in una struttura polemica, ossia in uno schema di possibili alleati e avversari. Al testo si sostituisce cioè una griglia di testi possibili, suggeriti dalle opposizioni e dalle relazioni fra personaggi. Non è più così il testo a governare le relazioni fra personaggi, ma sono i personaggi, con gli esiti delle loro contrapposizioni, a informare il testo, determinandone gli esiti drammaturgici e narrativi prima che spettacolari.

Durante la partita/spettacolo si possono avere delle situazioni in cui l'esito è incerto: riusciranno Rosencrantz e Guildenstern a uccidere Amleto? O Polonio a salvarsi da un incidente? Il conduttore del gioco (detto anche master o regista) decide come risolvere questi casi dubbi sulla base di un sistema di regole condivise, ma può delegare la finzione di orientamento e scelta al pubblico mediante meccanismi di votazione. Questo spostamento nella capacità di creazione di un testo spettacolare permette di evitare la contrapposizione frontale fra pubblico e giocatori/attori, creando una situazione di disponibilità e divisione razionale della creazione di una storia.

Fra i tanti modi con cui si può organizzare un'improvvisazione, infatti, il gioco di ruolo ne propone uno piuttosto funzionale; riprendendo inconsapevolmente la divisione aristotelica fra trama e personaggi, assegna ruoli e personaggi agli attori, e consegna la trama nelle mani di un pubblico/regista. Il sistema funziona perché si basa su una divisione di compiti rispettosa delle esigenze di gioco (superamento della nozione di pubblico, evitamento di un testo monolitico a favore di una struttura aperta).

Se queste riflessioni vi interessano, l'idea migliore è comunque quella di provare un gioco di ruolo: ci sono molti club in diverse città di Italia, e sono abbastanza disponibili a coinvolgere giocatori inesperti in una partita di prova. Altrimenti, riparlarmone.

*Per gentile concessione di Beniamino Sidoti.*

*Questo articolo è uscito sul numero 5 di The Clouds (sita all'url <http://www.zeroteatro.it/theclouds/the-clouds-05.pdf>), rivista del rito teatrale, comunitario e interattivo. Parte del ragionamento è stato ripreso anche nella prima parte del volume Inventare Destini (uscito per le edizioni la meridiana nel 2003, curato da Andrea Angiolino, Luca Giuliano e Beniamino Sidoti)*

[Vai al sommario](#)

## X MEN: CONFLITTO FINALE

di Francesca Viganò

X-Men: Conflitto finale, è la terza puntata di una saga di successo, almeno al botteghino; quanto alla qualità della pellicola, l'argomento va discusso per gradi. Ma partiamo dalla trama, giusto per capire di cosa stiamo parlando.

Alla fine del secondo episodio, Jean Grey (Famke Janssen) moriva per salvare tutti gli altri, scomparendo in un lago; in realtà Jean non è morta

(qualcosa ce lo lasciava supporre, se non la chiusura di XMen2, quantomeno la netta sensazione che si volesse sfruttare la gallina dalle uova d'oro rappresentata da una trilogia del genere), si è solo trasformata in un essere dal potere immenso e incontrollabile e, il primo a farne le spese, è proprio l'uomo che la ama. Già qui ci sarebbe da discutere sulle scelte della sceneggiatura: Cyclops muore proprio malino, fissando negli occhi la propria amata che lo rassicura sul proprio controllo del potere che la alberga. Sento già un brivido di raccapriccio scorrere nelle vene degli appassionati del fumetto, ma passiamo oltre. La bella Jean, protagonista indiscussa dell'episodio, oltre ad una pettinatura (e soprattutto una tinta) che non la gratifica particolarmente, si trasforma ne La Fenice, dotata di nuovi poteri, in confronto ai quali quelli degli ex colleghi sembrano buffonate da mago di Buona Domenica (o Domenica In, per par condicio). Non vi basta? Allora sappiate che Jean sembra intenzionata a usare i suoi nuovi poteri per la distruzione del pianeta o, quantomeno per eliminare coloro che la vogliono controllare fin da quando era una bambina. Per chiudere il cerchio il governo sembra aver trovato la "Cura", un siero ricavato dal sangue di un giovane mutante, Leech (Cameron Bright) che annulla i poteri di tutti gli altri, eliminando il gene X dal loro sangue e trasformandoli in normalissimi homo sapiens.

Nel terzo episodio di una delle più amate e (finora) riuscite saghe supereroistiche, dunque, avvengono cambiamenti drastici e non molto buoni. Ad un cast sostanzialmente invariato, cui si aggiungono semmai nuovi elementi, corrisponde una sostituzione totale dell'intera compagine tecnico-artistica, dalla regia (l'anonimo Brett Ratner che sostituisce l'enfant prodige Bryan Singer, quello de I soliti sospetti, per intenderci), alla sceneggiatura, alla fotografia (il "nostro" Dante Spinotti).

Non è però l'impianto tecnico/artistico del film a risentirne perchè soprattutto gli effetti speciali sono a livelli altissimi, del resto sono stati curati dalla Weta (Il Signore degli Anelli, L'ultimo Samurai).

Il problema sta invece, purtroppo, nel decadere dell'uso critico e metaforico che Singer aveva fatto della condizione mutante. In questo episodio si parla quindi di una cura contro il gene X (al di là della specularità con il secondo episodio che prevedeva invece una macchina per rendere mutanti), un concetto dalle implicazioni storiche e sociali fortissime, ridotto invece a mero espediente narrativo, portato oltretutto avanti in maniera acritica, e perciò ambigua: all'inizio, sembra agitarsi sin dalla scelta del nome (la Cura) lo spauracchio di una nuova pulizia etnica, poi



invece il siero diventa una manna dal cielo e i personaggi principali sembrano schierarsi addirittura a favore, o non avere comunque un'opinione chiara in merito (e la stessa cosa, va da sé, vale per lo spettatore). Purtroppo non è questa l'unica piaga del mediocre copione di questo film (vi sarebbe piaciuto, vero?), solo, ahimè la più eclatante. L'altra è il venir meno di quella parziale "intimità" dei primi due episodi, che consentivano di concentrarsi sui personaggi singoli, nei limiti che il loro elevato numero consentiva, e nei limiti dell'azione stessa. Purtroppo qui, all'aumentare di volti e poteri non corrisponde un aumento proporzionale delle sottotrame, che vengono anzi azzerate in funzione dell'azione principale a parte quella, estremamente semplificata (e, diciamo, banale), di Rogue e Iceman.

Cosa avrebbe fatto Singer di questo film non lo sappiamo, possiamo ipotizzare però che quantomeno non avrebbe lasciato il fulcro della vicenda, la povera Jean, a fissare impalata con occhio sbarrato, l'aria a metà tra l'imbronciato e l'allucinato, per quasi tutto il film il resto del cast che fa a botte. Ratner insegue l'azione, senza lasciare neppure il tempo allo spettatore di acquisire (figuriamoci metabolizzare) la strage di personaggi principali. Oltre a Cyclops infatti, di cui solo un Wolverine, in parte sollevato per l'apparente sparizione del rivale in amore, sembra interessarsi, muore anche Xavier che ci lascia con una frase di sicuro effetto "Non farti controllare dal potere" (che ci ricorda tanto l'inutile giustificazione dell'autoesilio di Yoda nella conclusione di Guerre Stellari: "Fallito io ho, in esilio devo andare"). E se i mutanti non muoiono, di certo sono destinati a perdere i propri poteri: Mistica con la forza (insieme all'orda di Magneto), Rogue per scelta.

A questo punto vi domanderete: cosa ci resta? Semplice, una Tempesta priva di spessore e di fascino e un Wolverine che ancora, resta l'unico elemento interessante del film ma, del resto, è atteso lo spin-off di un film tutto suo e, alla fine, il dogma da serial di lasciare aperto uno o più spiragli per un'eventuale seconda trilogia.



[Vai al sommario](#)



## IMPROVVISATORI O IMPROVVISATI?

di Luigi Scuderi

La parola improvvisazione indica creatività, inventiva, capacità di cogliere l'essenziale e mutarlo in novità.

E' buffo come nel tempo abbia sovente assunto una accezione negativa, quale l'approccio superficiale ad un impegno o il riciclarsi in un ruolo non di nostra competenza.

Improvvisare è proprio dell'uomo di ingegno, ed è parte integrante dell'arte di recitare.

A tal proposito mi vengono in mente alcune affermazioni sentite tempo fa, che suonavano più o meno così: "L'improvvisazione teatrale è una moda: conosco personalmente degli attori bravissimi, che però non sanno improvvisare e anzi non se ne curano proprio".

Ricorda un po' quel professore di liceo di cui dicevano tutti "E' una persona di una cultura e una preparazione immensa, purtroppo non sa insegnare".

Ma allora che insegnante è? Che fondi un circolo di pensatori e liberi quel posto per qualcuno che magari è meno geniale ma che il professore almeno lo sa fare!

L'improvvisazione è tutto per l'attore. Ti rende parte del mondo che stai creando mentre reciti e ti consente di vedere orizzonti che neanche il testo originale prevedeva; e questo perchè il testo è solo una traccia, sottile, invisibile: la scena vera è quella creata dalla fantasia degli attori, una scena che a quella linea dà spessore, rendendola tridimensionale.

Ricordo ancora un episodio occorso alla mia compagnia durante una replica de "Il Settimo si Riposò" di Samy Fayad. Nel terzo atto, un tormentone ripreso dal primo, riproponeva una analoga situazione con battute e situazioni estremamente simili; durante un breve monologo, causa un po' di stress e nervosismo, l'attore sbaglia e conclude il monologo con quello simmetrico del primo atto, precipitando tutta la scena indietro di due atti.

E' stata solo la capacità di improvvisazione degli altri attori che ha consentito di ritornare con una decina di battute inventate al momento al punto giusto e da lì portare fino alla fine il lavoro, senza che il pubblico in sala notasse alcunchè.

Ma improvvisare non è facile; comporta lavoro, e studio, e continui confronti con gli altri e con se stessi.

Un buon sistema per introdurre il concetto d'improvvisazione teatrale è certamente quello dello studio dei tormentoni, dei duetti attore-spalla, delle posizioni protagonista-antagonista, del match di improvvisazione.

Quest'ultimo forse è il metodo più divertente, benchè molto più impegnativo di quanto si pensi: partecipare ad un match significa istrionismo, egocentrismo, buon senso del ritmo, discreta dizione, inventiva, senso metrico del testo, buona cultura generale.

Nel prossimo numero dedicheremo un articolo apposito a questo singolare "sport" introdotto in Italia dalla LIIT alla fine del secolo scorso.

Adesso invece vorrei soffermarmi su alcuni punti per me fondamentali dell'improvvisazione, e che in toto o in parte verranno recepiti e utilizzati nei giochi di PF, o quanto meno nei giochi più evoluti.

**Principio di Non Contraddizione:** una volta espressa, ogni assunzione fatta diviene vera e va a costituire un elemento proprio della scena rappresentata, ovvero chiunque dichiari una cosa che non è provatamente falsa, essa diviene vera e va rispettata durante tutta la giocata.

**Principio della Logica del Movimento:** una volta dichiarata la presenza di un oggetto, non è possibile attraversarlo o comunque ignorarne la presenza, se questa è determinante ai fini delle azioni svolte dal giocatore (ad esempio se l'oggetto costituisce, di fatto, un ostacolo).

**Principio di Collaborazione:** l'ingresso in gioco implica che si partecipi qualora si venga chiamati a farlo, trovando da soli le motivazioni d'ingresso.

**Principio della Cadenza metrica e ritmica:** la lunghezza delle frasi e la disposizione degli accenti tonici devono essere studiate in modo da dare al periodo il ritmo, i suoni e le pause corretti per integrarlo nella scena in cui tale periodo è inserito.

La puntualizzazione dei suddetti principi è necessaria perchè nessuno, tra quelli che vorranno partecipare attivamente al gioco su PF, possa disconoscerne l'esistenza.

Il racconto che segue, strutturato in veste di sceneggiatura teatrale, consente rappresentato di applicare tutti e quattro i principi e può servire di riferimento per l'assimilazione dei principi stessi da parte del lettore.



## E' SOLO QUESTIONE DI TEMPO

di Luigi Scuderi

Interno. Grande sala in semioscurità.

Un quadro riluce su una parete vuota, finestra su un mondo lontano: "L'isola dei morti" di Böcklin.

Primo piano del quadro. Zoom fin sulla barca immobile poi su, verso il grande colonnato.

Voci che echeggiano tra le rocce mentre la camera entra nel buio, tra le imponenti arcate, e quivi si ferma, puntando l'oscurità... in attesa.

Il silenzio assoluto ora contribuisce a dipingere l'innaturale immobilità del tutto.

Una voce nel buio echeggia rabbiosa: "Ti ho detto TENDI!"

"E io ti ho risposto NO!... Non intendo continuare se non alle mie condizioni... Tu non capisci... Ma io lo sto vedendo; lo vedo adesso. E' immobile..." prosegue, con soddisfazione "...Ed è così perchè IO ho voluto che lo fosse!"

"Cosa credi cambierebbe andando via di qui? Le cose peggiorerebbero... Questa è la nostra casa"

"E tu la chiami casa? Prigione, sì prigione è il suo nome..." esplode, con malcelata stizza, poi con acriedine sentenza: "Già... ma che te lo dico a fare; tu sai solo cominciarle le cose..."

"Se sospendi tutto, presto gli eventi ci sfuggiranno di mano"

"Sospendere?" Si sofferma un istante a ridere, divertita "Ma non capisci?! NOI siamo il tempo che scorre: se lo fermiamo nessuno se ne accorgerà"

"E fermandolo cosa spero di ottenere? Dove non c'è tempo non c'è vita... e non c'è morte"

"Quando avrò deciso dove dimorare riprenderò il mio compito..." così dicendo, una figura ammantata in nero si muove nel buio diretta verso una grande finestra che dà a dirupo sul mare "...L'occhio verrà con me: a voi non serve"

Dal fondo, mestamente, l'altra voce replica: "La tua follia ci costerà cara, sorella"

La figura ammantata si ferma davanti alla grande finestra scavata nella pietra, ridendo: il forte contrasto luminoso rende la figura esilissima in movimento simile ad un grande serpente erto fino a un metro e mezzo da terra.

"Noi siamo la Morte sorella... e la Morte non ha padroni" volgendosi verso l'angolo più remoto della stanza "Non ho forse ragione, sorella?"

Un lieve tramestio, nella direzione verso cui la domanda viene rivolta rivela l'esistenza di una terza presenza; una voce fredda e roca inizia atona a recitare quella che sembra una sciarada di massime, triste cantilena di destini fatali "...Un Dio senza fedeli diviene mortale... così anche la morte, senza il tempo... un Dio

mortale scompare, dimenticato... senza tempo, senza vita, senza morte..."

La figura ammantata si irrigidisce: "Ho già detto che riporterò tutto alla normalità a suo tempo!"

La prima voce udita, ora prende forma, mentre con passo lento si avvicina alla finestra presso la sorella; è una figura ammantata in scuro anch'essa, dall'andamento lento e impacciato: "Il tempo è degli uomini, sorella; interromperlo significa creare un pericoloso precedente"

"Ah! Non mi dirai ora che è la Morte che deve aver paura degli uomini o che debba in alcun modo dar loro conto delle sue scelte!"

Dal fondo la voce roca diviene cavernosa e terribile: "Lachesi! La morte ha paura dell'uomo... perchè egli è il suo naturale nemico e sostentamento... Se riusciremo a mantenere lo status quo, la morte riuscirà a sopravvivere fino alla fine dell'ultimo uomo, ma perchè ciò avvenga il nostro iter deve restare immutato fino a quel giorno"

"Non credo alle mie orecchie... Tu, Atropo, Signora della Morte... temi gli uomini?" la voce tradisce palese agitazione.

Cloto: "Sorella, hai fermato il tempo... ne sei la custode e hai potuto quindi farlo con facilità, ma... rifletti e rispondimi: ora che non c'è il tempo, che senso ha la tua esistenza?"

Un cupo silenzio precede la risposta secca e apparentemente distaccata di Lachesi: "Ho già detto che lo ripristinerò a suo tempo"

Atropo, con voce fredda ed ermetica "Chiedimi allora, dato che il tempo si è fermato

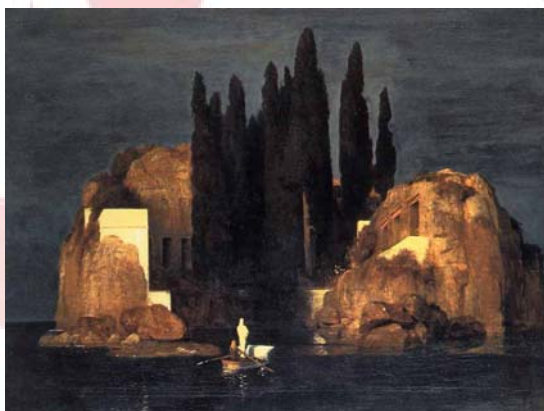
per gli umani, a chi appartiene il filo che sto per recidere"

Lachesi con voce strozzata dal pianto e dalla rabbia dell'impotenza: "E' dunque questo il potere della morte? L'essere schiava della vita? Dover godere del protrarsi della propria prigionia?"

Atropo muovendosi appena, con voce grave: "Il mio compito è recidere il gambo di chi ha completato il suo ciclo nel giardino della vita, anche se ciò comportasse la mia fine"

Cloto porge il capo di un nuovo filo a Lachesi; la sua voce è conciliante e piena di tenerezza davanti alla disillusione della sorella "...Tendi..."

Lachesi prende il filo, mentre una ultima fugace lagrima scorre nel vuoto delle mute orbite e cade sull'Occhio del Tempo, fisso a mirare fuori una barca che ha ripreso a navigare verso l'isola.



Racconto presentato al IV contest letterario di Dream Maker ([www.dream-mkr.net](http://www.dream-mkr.net))  
Nella Foto: L'Isola dei Morti di ARNOLD BÖCKLIN

Note sull'autore del quadro

<http://www.artonline.it/biografia.asp?IDArtista=99>

<http://digilander.libero.it/chateau.merveil/Varie/Bocklin.htm>

[Vai al sommario](#)

## C'E' CHI DICE NO

di Luigi Scuderi

Il 25 e il 26 Giugno si vota.

Si vota per cambiare la Costituzione Italiana e mi preme sottolineare questo perché cambiare oltre 50 articoli della Costituzione significa riscriverne quasi la metà.

All'url [http://www.repubblica.it/speciale/2006/dossier\\_referendum/index.html](http://www.repubblica.it/speciale/2006/dossier_referendum/index.html) c'è un ottimo dossier di Repubblica che indica il Quesito referendario e poi si prodiga a mettere a disposizione del lettore il nuovo testo Costituzionale, confrontandolo con le parti originarie, punto per punto. Vi invito a leggerlo con attenzione.

A fine dossier vi è pure un test per valutare se si sono acquisiti a fondo i dati relativi a cosa comportano le modifiche apportate alla Costituzione; a tempo perso converrebbe farlo.

Questa premessa era d'obbligo, perché il mio pezzo è dichiaratamente per il NO alla riforma costituzionale, e pertanto sarebbe stato poco corretto esporre le mie ragioni prima di garantire al lettore una sufficiente informazione, una volta tanto asettica (nel senso di "non soggetta ad influenza").

Se avete qualche dubbio sull'argomento andate prima all'url segnalato e documentatevi, quindi (se vi va) tornate a questa pagina e leggete il resto.

Iniziamo con le premesse d'obbligo: sono siciliano, ho 37 anni e nessuna certezza per l'immediato futuro (neanche per quello più lontano, ma da noi solitamente non ce ne si preoccupa più di tanto; è già abbastanza complesso arrivare all'indomani con le certezze del giorno prima).

Vivo una regione a statuto speciale e, per quanti non ne conoscessero il recondito significato lo riassumo in una frase: quando viene varata una nuova norma comunitaria, l'Italia la recepisce sempre dopo quasi cinque anni, giusto in tempo per non beccarsi qualche multa; la Sicilia vi si adegua sempre almeno tre anni dopo. Siamo indietro per definizione, insomma.

Per eventuali approfondimenti invito comunque a visitare il sito <http://www.disonorevoli.it>: aiuta a capire tante cose.

Cosa c'entra questo con la Devolution? C'entra eccome, perché saranno proprio i signori che ci amministrano a occuparsi della gestione della Sanità, della Pubblica Sicurezza e dell'Istruzione, qualora il SI dovesse prevalere sul NO.

Ricordo infatti che non è necessario il quorum per questo referendum: non a caso anche la Chiesa sta scendendo in campo invitando a votare (anche se bisogna darle atto che, almeno ufficialmente, questa volta non sta indicando cosa votare).

La Lega Nord difende la propria posizione facendo leva sul fatto che anche Lombardo, coordinatore del Movimento siciliano per l'Autonomia, si sia gemellato proprio col Carroccio alle ultime elezioni.

Probabilmente Lombardo è un siciliano dalla memoria corta, o che (fortunato lui) non ha mai avuto vicino qualcuno che, nato al sud, aveva bisogno di un trapianto ai tempi in cui il giovane N.I.Tp si trovò a coesistere con la Lega.

Per quanti non ne fossero al corrente, le operazioni chirurgiche presso il N.I.Tp. o Nord Italia Transplant (informazioni sulla struttura, ora consociata ad altri due centri chirurgici meridionali, e la relativa documentazione è consultabile direttamente all'indirizzo web

[http://www.nitp.org/websites/policmi/staging/home\\_ctit.nsf/wDocTree/IDCW-5UDFQ4?opendocument](http://www.nitp.org/websites/policmi/staging/home_ctit.nsf/wDocTree/IDCW-5UDFQ4?opendocument)) prevedevano ai tempi un tacito balzello richiesto da alcuni esponenti della Lega Nord (allora Lombarda) che prevedeva la priorità dei trapianti a pazienti del Nord, quando operati in ospedali del Nord.

Grazie a Dio (e non certo alla Lega o al Movimento per l'Autonomia) dallo scorso lustro abbiamo anche in Sicilia ospedali capaci di espantare e trapiantare organi, ma posso vantare la conoscenza di almeno due amici, provvisti di donatori disponibili, costretti a oltre due anni di dialisi grazie al N.I.Tp.

E ora la Sanità siciliana già al collasso dovrebbe tornare in mano alla regione? Gestirsi da sé? E anche i maggiori ospedali d'Italia? Non nego che vista così, diviene logica la presenza di una polizia regionale di controllo; l'anarchia altrimenti prenderebbe il sopravvento, perché si sa a quali assurdità possa portare la disperazione anche negli uomini intelligenti.

I fautori del SI però rilanciano: diminuiranno il numero di ministri e ministeri, meno senatori, più potere al Premier e soprattutto più autonomia alle Regioni col federalismo fiscale.

Tuttavia di federalismo fiscale nei 50 articoli su 133 che vengono modificati non se ne parla, così come non si dice che delegare potere alle regioni significa ridurre ministri a Roma per moltiplicarli nelle sedi regionali. Ma tanto quelli sono pagati dalle regioni, mica dallo Stato.

Non soffermandomi sul discorso della riduzione dei senatori e dei maggiori poteri al Premier, evidenti calcoli frettolosi nati dalla convinzione di dover mantenere un Berlusconi-Bis, voglio invece parlare di Istruzione.

Una delle chimere mostrate alle regioni più ricche d'Italia è quella della miglior redistribuzione del reddito una volta che esse si siano sgravate del fardello del parassita meridionale: in buona sostanza, col detto "Ognuno per sé e Dio per tutti" si pensa grossolanamente di risolvere i problemi legati ad una crisi economica che per cinque anni il precedente governo si è rifiutato di ammettere, cercando capri espiatori momentanei quali il precedente governo, l'euro, i fantasmi del comunismo o imponendo all'elettorato il balletto del Ministero del Tesoro con un ministro che viene sostituito da un altro ministro che egli stesso risostituirà poco tempo dopo.

Cosa c'entra con l'istruzione mi chiederete; ebbene, la Regione Sicilia ha già fatto sapere che, stando al carico impostole dalla Devolution, non ha i soldi per fare nuove assunzioni tra i precari della scuola fino almeno al 2011. Questo significa che il sottoscritto, in possesso di regolare titolo di abilitazione e col suo bravo punteggio maturato col proprio precariato, non può ambire ad abbandonare questa condizione di precarietà almeno per altri 5 anni. In Sicilia.

Già, perché è ovvio che, essendo io di nazionalità italiana e non siciliana, andrò a cercare lavoro altrove, forte comunque dei miei titoli e delle mie potenzialità.

E come me tutti i precari (migliaia) del Mezzogiorno.

E come noi gli operai specializzati disoccupati di Termini Imerese.

Cosa faranno in quel caso le ricche regioni del Nord? Addestreranno la polizia locale per sparare sui meridionali che vengono a cercare lavoro dove ce n'è ancora, togliendolo ai residenti locali?

Forzeranno le aziende ad assumere solo manodopera del nord, anche se a maggior costo?

In ultimo vorrei fare presente anche una semplice constatazione economica; il Nord Italia ha molte industrie, ma la maggior parte produce per il mercato interno, ed è questo che costituisce la ricchezza delle industrie stesse. Se il bacino di utenza cui sono destinati i beni prodotti si impoverisce, anche il consumo cala.

Chi compra oggi in Sicilia acqua o latte prodotti al Nord, punterà su un prodotto locale, in cui il trasporto incide meno.

Analogo discorso si estenderà lentamente su tanti altri prodotti, mentre i prodotti superflui, legati alla moda gradatamente svaniranno.

Prima o poi qualche regione cercherà di imporre il dazio per risanare la propria economia; e si ripartirà dall'era dei Comuni.

Per queste ragioni, al Referendum voterò NO e inviterò quanta più gente possibile a documentarsi e a seguire il mio esempio.

[Vai al sommario](#)

## WILD ARMS: ALTER CODE F

di Marina Cappello

Parlare di RPG software è già un argomento controverso, ma recensire addirittura un remake non è per nulla cosa semplice. Wild ARMs Alter Code: F altro non è infatti che la riedizione per PS2 dell'omonimo Wild ARMs, edito dalla Sony Entertainment nel 1997 per PSX.



In attesa di impegnare le nostre serate con Final Fantasy XII, la cui versione NTSC sarà disponibile a partire dall'autunno (sempre che rientriate tra i fortunati che possiedono una playstation 2 NTSC), Wild Arms: alter Code F rappresenta, a mio avviso, un'ottima fonte di intrattenimento, a patto che conosciate l'inglese in modo sufficiente da farvi apprezzare la cura prestata dalla produzione nella stesura dei dialoghi. (No, l'italiano non è supportato).

Se in più siete anche degli appassionati del genere, allora è un appuntamento da non mancare.

Un'ottima giocabilità accompagna una trama ben fatta. Unico nel suo genere consente, con un non eccessivo dispendio di tempo, il raggiungimento del livello massimo dei PG, utile per affrontare alcuni boss di quest opzionali.

Inoltre le moltissime sottoquest di supporto alla storia principale, garantiscono al gioco notevole longevità, assicurando molte ore di gioco avvincente, che ben risponde alle aspettative riposte nel titolo al momento dell'acquisto.

Se avete già giocato la versione per PSX (e non potete non averla amata), ritroverete in Alter Code F tutte le note positive che vi avevano fatto apprezzare il gioco più una serie di aggiunte che migliorano il livello, già alto della prima versione.

Inoltre il game concept riprende il collaudato battle system del primo episodio arricchendolo delle migliori già viste nel secondo e nel terzo episodio e sgravandolo di alcune macchinose procedure di gioco del precursore; se a tutto ciò poi si aggiunge una grafica rivoluzionata (come prevedibile dato le notevoli potenzialità dell'hardware a disposizione) e una notevole cura dei personaggi (le cui personalità raggiungono uno spessore inesistente nell'originale) si capisce perché ritengo questo un titolo d'élite.

Senza contare che se avete intenzione di giocare Wild Arms 4, aver terminato Alter Code F e possedere almeno un gioco salvato dopo i credits, vi fornirà una serie di vantaggi e bonus.



[Vai al sommario](#)



## GIFT E GINDIFT: COSA CAMBIA

di Luigi Scuderi

Che ci fossero diversi malintesi sull'interpretazione del significato di "Gioco di Ruolo", originati spesso da confuse interpretazioni di voci tramandate e mai scritte, non è certo un mistero.

Credo tuttavia che nella discussione apparsa recentemente su un forum dedicato (<http://www.weaponmaster.org/viewthread.php?tid=2238>) si sia portato alla luce, sia pur involontariamente, il problema in quella che è la sua vera essenza: in definitiva, al momento, gioco di ruolo significa qualunque cosa; stando alle ragioni esposte da qualcuno si può comprendere nell'accezione di gioco di ruolo il gioco dell'oca, qualora chi tira i dadi interpreti il pathòs della pedina che arriva nella casella "Fermati per un turno". Addirittura si arriva a ipotizzare che si possa giocare di ruolo inconsciamente mente si gioca a guardie e ladri, inserendo la possibilità nello stesso contesto ludico che qualche bambino dotato di maggior fantasia giochi di ruolo mentre qualcun altro si attenga al semplice gioco della conta e "acchiappatella" senza interpretare.

Tutto ciò è stupendo: mi chiedo spesso a che pro studiare le teorie di Piaget, Skinner e soci se abbiamo già tanti talentuosi pedagogisti, autodidatticamente pronti a dispensare sapere alla bisogna.

Tornando al thread, da tante interpretazioni espresse una sola cosa si evince chiaramente: finora non ho fatto altro che spacciarmi per una persona competente in materia e non mi son mai trattenuto dal muovere critiche e dare consigli sul concetto di gioco di ruolo; oggi faccio pubblica ammenda e mi scuso della mia saccenza: non so esattamente cosa sia il gioco di ruolo, come credo la maggior parte delle persone che si trovano a parlare dell'argomento sul web.

Credo che, alla luce della discussione proposta sul forum di WM, il gdr sia qualunque cosa, e quindi niente, e personalmente detesto occuparmi di niente.

E PF, direte voi?

PF non è un gdr.

Non lo è più.

E' un GIFT (sì, è vero, adoro i giochi di parole ^\_\_^)

Non avendo basi sufficienti a realizzare un gioco di ruolo, non perderò tempo a cimentarmi.

Poichè ciò che mi interessa davvero e portare avanti un certo tipo di gioco e al momento sembra non esistere una definizione che lo comprenda appieno ho deciso di coniarne una io.

D'ora in poi pertanto, non parlerò più di GDR ma di GIFT, e nel caso specifico di gioco in chat di GINDIFT.

Il GIFT (in inglese "dono") è l'acronimo di Gioco d'Improvvisazione Filodrammatica Teatrale, ed è molto vicino al GrV (Gioco di Ruolo Vivo), con la fondamentale differenza che non può essere applicato al gioco di "Guardie e Ladri" o al "Gioco dell'Oca".

Il GINDIFT, o Gioco Interculturale Narrativo di Improvvisazione Filodrammatica Teatrale, corrisponde al gdr-online by chat o by forum, quando questo rispetti i requisiti previsti dal documento introduttivo di PF.

Il nome è scelto appositamente per non dare adito a dubbi sull'interpretazione della tipologia di gioco:

- è interculturale, ovvero aperto (e quindi non discriminante) a culture diverse per etnia, retaggio, fattori ambientali e di anzianità;
- è narrativo, escludendo di fatto tutte le aberrazioni linguistiche: è fatto divieto correggere pubblicamente gli errori altrui; è fatto obbligo cercare continuamente di migliorare il proprio stile narrativo e/o espositivo;
- è filodrammatico, presupponendo unicamente l'interesse amatoriale per il tipo di gioco.

L'aspetto letterario è dunque fondamentale, essendo quello delle meccaniche di gioco secondario e laddove possibile automatizzato, cosicché al giocatore compete unicamente la narrazione del proprio PG.

Viene infine abolito, limitatamente al GINDIFT, l'aspetto interpretativo del gioco, di fatto assente in qualsiasi gioco testuale online e troppo spesso utilizzato per elicitare un ipotetico buon livello di gioco; viene introdotto in sostituzione il parametro "sceneggiatura" e i fattori metrici e ritmici relativi, atti alla determinazione del parametro stesso.

Quest'ultima parte va a mi avviso chiarita per bene sin dall'inizio, riservandomi di approfondirne i contenuti nei numeri successivi della fanzine.

Giocare in chat presuppone uno sforzo d'immaginazione, legato a prevedere le azioni e le reazioni del PG da noi mosso e la loro successiva trasposizione testuale in modo tale che anche altri ne possano fruire ai fini del gioco; questo si riassume in un necessario studio dell'ambientazione, delle regole del gioco, ma anche di un impegno a curare il proprio vocabolario in modo da trasferire sul testo delle "immagini" quanto più fedeli a quelle da noi immaginate, in modo da dare un'idea univoca della scena da noi proposta ai nostri compagni di gioco.

In tale ottica è evidente che parlare di "interpretazione" è concettualmente sbagliato, laddove il termine giusto è "descrizione" o, più tecnicamente, "sceneggiatura".

In breve si descrive ciò che nella nostra immaginazione il nostro PG sta interpretando.

Tale operazione è senz'altro difficile all'inizio e necessita di una adeguata preparazione di base; non si può tuttavia pretendere, da chi si avvicina ad un gioco per svagarsi, che questi si debba impegnare a studiare documentazione, manuali e regolamenti vari.

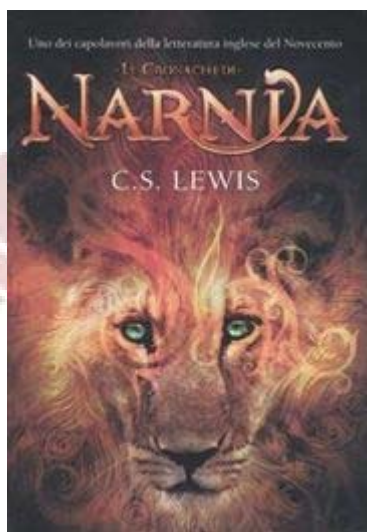
Per questa ragione nasce Virtual Table, il gioco da tavolo virtuale, una vera e propria scuola di base dove si impara a giocare giocando e che diviene necessariamente propedeutica ai giochi successivi.

In attesa della pubblicazione del manuale di gioco di Virtual Table, peraltro prossima, e della conseguente apertura del gioco, vi invito a partecipare numerosi al forum di Progetto Folle, la vera e propria fucina di idee della nostra community.

[Vai al sommario](#)

## LE CRONACHE DI NARNIA

di Marina Cappello



“Le Cronache di Narnia” è una serie di 7 romanzi scritti da C.S. Lewis a partire dal 1949.

A guardare l'edizione della Mondadori che presenta in un unico volume il testo integrale di tutti e sette i romanzi e in più, in appendice, un breve saggio in cui Lewis stesso spiega cosa significhi per lui “scrivere per i bambini”, ai non avvezzi alla lettura può mancare il fiato e venire voglia di non intraprendere quello che si presenta più come la 13ª fatica di Ercole che un sano momento di relax.

Eppure, mai come in questo caso, il detto “l'apparenza inganna” si presenta veritiero.

La lettura de “Le Cronache di Narnia” è infatti piacevole e procede spedita di libro in libro, attraverso una girandola di personaggi, viaggi fino alla fine del mondo, creature fantastiche ed epiche battaglie tra il bene e il male.

E Lewis riesce a raccontare tutto questo senza indugiare sulla violenza, con una poesia di fondo dai toni così delicati che ci fanno ricordare che nel mondo, oltre all'orrore della guerra, esiste anche la bellezza di tramonti dorati, valli vellutate e cieli infiniti.

Non saprei dire se “Le Cronache di Narnia” è un libro fantasy. E' vero ci sono streghe e animali parlanti, infiniti mondi da visitare, c'è persino Babbo Natale che porta dei doni ai giovani protagonisti. Ma c'è qualcosa di più dietro alla magia di Aslan: dalla creazione di Narnia alla sua crescita fino ad un finale per niente scontato, si delinea il significato di una vita che vale la pena vivere, di valori che dovremmo ricordarci più spesso di possedere.

Consigliato a tutti, a quelli che sono bambini fuori e a quelli che bambini lo sono dentro, perché come diceva lo stesso Lewis “un libro non merita di essere letto a dieci anni se non merita di essere letto anche a cinquanta”.

Al secondo romanzo “Il leone, la strega e l'armadio” (il primo, in realtà, ad essere stato pubblicato nel 1950) si è ispirata la Walt Disney Pictures che, nel 2005, ha realizzato un lungometraggio dal titolo “Le cronache di Narnia: il leone, la strega e l'armadio”, diretto da Andrew Adamson.

Il mio giudizio sulla pellicola non è altrettanto positivo. Va riconosciuto un discreto lavoro di sceneggiatura che consente al film un buon allineamento con la storia del libro. Di contro vi è una pressoché totale assenza di emozioni e sentimenti che mantengono lo spettatore ad enorme distanza da quanto avviene sullo schermo.

E mentre il libro cattura con la sua carica di pathos e la sua ridda di emozioni, il film brilla per una asetticità che fa invidia a un ospedale.

Se avete a disposizione 2 ore e 20 minuti (tanto dura il film), sedetevi comodi, mettete da parte il telecomando e iniziate una buona lettura.

*Per chi ancora non lo avesse capito, "KT1 Risponde" è una rubrica di posta, un po' come "la posta del cuore" di buona memoria, ovviamente i temi dovrebbero essere diversi, soprattutto perché "diverso" è colui che tiene la rubrica.*

*Ci permettiamo di introdurre brevemente KT1 in modo che il lettore sappia a cosa va incontro qualora dovesse sottoporgli delle domande (a suo insindacabile rischio e pericolo).*

KT1 è il sistema informatico di navigazione e gestione di una base spaziale immaginaria denominata "Master" situata sull'asteroide noto come Luna, Sistema Solare, Via Lattea, ecc, ecc. L'idea balzana nasce da una parodia, di mia invenzione, di Spazio 1999 (celeberrima serie televisiva della fine degli anni '60, vedi articolo collegato nda), nota come "Strazio 1999" che necessitava di una figura sarcastica e distruttiva per "sostenere" l'ironia generale della parodia stessa. Ovviamente la figura di KT1 prende spunto da tutta la letteratura SciFi dagli anni '50 in poi ed è, in seguito, diventato uno dei miei nickname su vari forum (soprattutto quelli in cui non sta bene che una fanciulla si cimenti in discussioni tecniche).

KT1 sa essere caustico e particolarmente sgradevole, decisamente assolutista e arrogante. Tuttavia, in quanto unico essere deputato al mantenimento dei supporti vitali e di navigazione della base spaziale, può permetterselo.



#### **Intervista a KT1**

La situazione è a dir poco fuori del comune, mi trovo in una stanza bianca, seduta su una sedia bianca, senza finestre, a fissare un altoparlante... bianco. In qualche angolo recondito della mia mente si affaccia l'idea di un manicomio, chissà perché.

*I: Ci sentiamo un po' in imbarazzo dato che non sappiamo esattamente come rivolgerci a Lei...*

**KT1:** Bzzzz Sommo o Supremo vanno benissimo (pausa) Anche KT1 può andare bene, per questa volta.

*I: Dunque KT1, qual è la vita di un sistema informatico avanzato?*

KT1 tace per diverso tempo, perso probabilmente nell'analisi della domanda.

La pausa si fa imbarazzante mentre in gola mi sale un raspino che mi costringe a tossicchiare

**KT1:** Bzzzz Il mio database prevede la gestione dei sistemi di navigazione e di supporto vitale della base orbitante.

Non so perché ma ho la netta sensazione che mi stia prendendo in giro, passo dunque alla domanda successiva, spuntandola dalla lista del block notes.

*I: Come si trova con il suo equipaggio?*

**KT1:** Bzzzz L'equipaggio della base orbitante è stato accuratamente selezionato per la missione in corso.

*I: Non ha risposto alla domanda...*

mi permetto di far notare. La risposta è un suono metallico che potrebbe benissimo somigliare a una pernacchia, poi silenzio. Azzardo la domanda successiva.

*I: La solletica l'idea di essere il titolare di una rubrica?*

Non so perché ma arrossisco, la situazione mi piace sempre meno e la tensione cresce mentre attendo, senza troppe speranze, una risposta.

**KT1:** Bzzzz Non mi appartiene il concetto di "solletico".

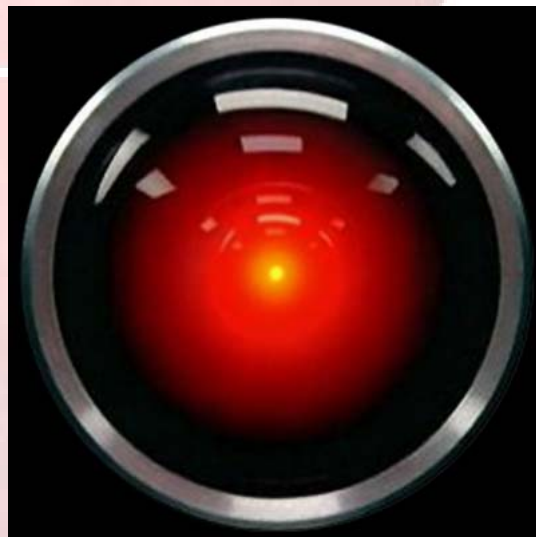
Ecco... appunto. Ho ormai perso ogni speranza quando, sua sponte, il ronzio riprende.

**KT1:** Bzzzz La pagano per questo lavoro?

Ma non ero io a dover fare le domande? Mi guardo intorno con aria imbarazzata e balbetto un "No"

**KT1:** Bzzzz Mi sarei stupito del contrario.

Il ronzio tace improvvisamente. L'intervista, se mai ce n'è stata una, è finita. Oserei dire "per fortuna".



[Vai al sommario](#)



## GRV

di Alessandro Marcheggiani

Vi do il benvenuto, il mio nome è Alessandro e il mio compito è quello di fare un po' di chiarezza e porre un riflettore sul fenomeno GRV.

Dico "fenomeno" GRV in quanto, questa branca del gioco di ruolo, negli ultimi anni, è cresciuta progressivamente in modo esponenziale.

Ma cerchiamo di capire cos'è il GRV, quando è nato, quali sono le sue finalità e a chi è rivolto.

Per prima cosa vi invito ad aprire un qualsiasi motore di ricerca e a digitare "GRV".

L'avete fatto? Bene ora potete guardare quanti siti parlano di GRV e capirete subito che chiamarlo fenomeno non è certo un'esagerazione. E' altrettanto interessante notare come questo tipo di attività abbia una diffusione capillare sul territorio italiano, grazie alla presenza di numerosissime associazioni, circoli culturali, gruppi organizzativi che hanno all'incirca le medesime finalità.

Ora è chiaro che se siete interessati a partecipare ad uno degli eventi organizzati avete l'imbarazzo della scelta. Il mio consiglio (forse non dovrei farlo) è quello di iniziare con una piccola associazione per comprendere meglio il gioco ed esserne parte integrante dall'inizio.

Oltre alle associazioni che organizzano eventi sono presenti in rete moltissimi forum sull'argomento dove gli operatori del settore e i neofiti si confrontano e discutono per sviscerare e comprendere meglio il fenomeno.

Cosa ne emerge? Beh la cosa importante da capire è che il Gioco di Ruolo dal Vivo è e rimane sostanzialmente un gioco, e come tutti i giochi ha bisogno di regole e di qualcuno che le faccia rispettare.

I cardini che reputo fondamentali e su cui si basa il gioco sono essenzialmente due: l'interpretazione e la correttezza.

Analizziamo il primo; il GRV è un gioco di interpretazione come il gdr da tavolo classico, ma rispetto a questo si differenzia per l'interazione con il mondo reale, poichè è lo stesso giocatore che si relaziona con l'albero, la roccia, il sentiero e ovviamente gli altri giocatori. Mentre nel gdr da tavolo è la fantasia del giocatore o del master/narratore che delinea l'ambiente di gioco, immaginandolo e descrivendolo il più minuziosamente possibile in modo che il quadro della situazione possa essere comprensibile e chiaro a tutti, nel gioco di ruolo dal vivo l'ambiente è come ci appare. Se giochiamo in un bosco il personaggio da noi interpretato sarà per forza di cose in un bosco, non certo in una città o al mare. Il nostro personaggio avrà quindi la possibilità di interagire realmente con l'ambiente che lo circonda, con delle scenografie o delle installazioni.

Facciamo un esempio: mentre percorriamo un sentiero ci imbattiamo in una radura con al centro una fontana di pietra lavorata dalla quale sgorga dell'acqua. E' chiaro che la fontana è un elemento aggiunto e completamente fuori dal contesto boschivo, il personaggio incuriosito si avvicina per trovare una motivazione della presenza di questo oggetto.

Nel momento stesso in cui il giocatore/personaggio vede la fontana inizia l'interazione visiva con essa, nonostante sia solo una scenografia fuori dal contesto ambientale.

Ora per addentrarci meglio nel tema devo per forza farvi comprendere la netta differenza tra personaggio e giocatore. Essendo un gioco di interpretazione il giocatore ha il compito di interpretare un personaggio scelto da lui o assegnato, ed è la qualità dell'interpretazione che rende il gioco sicuramente più avvincente e interessante.

Quando il giocatore interrompe anche solo per un istante la propria interpretazione ecco che si rompe l'incantesimo, il gioco perde di qualità, e si finisce irrimediabilmente con inficiare anche la partita.

Un'altra domanda che spesso mi viene posta da chi è incuriosito da questa attività ludico-ricreativa è: "ma chi vince?".

Mi trovo irrimediabilmente a sorridere e a cercare di far capire che non c'è un vincitore nè un vinto, ci sono solo giocatori che alla fine si ritengono soddisfatti o meno della propria interpretazione. Non vi nascondo che spesso il bello è ripensare,

durante il viaggio di ritorno verso casa, ad una situazione particolare e vantarsi con gli altri di come si è affrontato con coraggio il pericolo, oppure di come si è risolto un enigma particolarmente arduo.

Analizziamo ora il secondo punto: lo ritengo fondamentale in quanto come ogni gioco che si rispetti è necessario che le regole vengano rispettate e condivise da tutti i partecipanti. Non essendo presente un elemento certo come il dado ma una serie di situazioni in tempo reale spesso confuse (che ne so immaginiamo una scena di combattimento simulato tra più persone) è ovvio che se uno dei giocatori bara il gioco ne risente irrimediabilmente poichè tutto risulta falsato. E' importante capire, dunque, che nonostante il personaggio che interpretiamo possa correre dei pericoli è bene che non si falsi il gioco comportandoci in modo scorretto, fuori dalle regole.

Ovviamente ogni associazione è del tutto libera di giocare secondo il proprio regolamento, spesso autoprodotta da coloro che sono i responsabili dell'associazione stessa. Alcuni si rifanno però al regolamento della Lorian Trust, utilizzato in Inghilterra nell'evento Gathering al quale partecipano migliaia di ragazzi provenienti da tutta Europa. Il "Lorian Trust" viene utilizzato anche in Italia per la sua semplicità d'apprendimento e funzionalità; in effetti è tra i più intuitivi.

Chi fa rispettare le regole però? Diciamo che il gioco è controllato da Narratori e Arbitri, i quali seguono il regolare svolgimento della trama secondo alcune situazioni di gioco progettate ad hoc. In questo, ovviamente, è molto simile al classico gdr da tavolo, ma rispetto a questo si distingue per la sua azione reale.

Come per i regolamenti esiste anche un vastissimo panorama di ambientazioni, dalla fantasy a quella vampiri, da quella cyberpunk a quella investigativa; spesso sono trasposizioni o adattamenti di ambientazioni gdr da tavolo.

Anche in questo caso avete l'imbarazzo della scelta e potete optare per quella che più si confà al vostro gradimento.

Il mio consiglio è quello di sperimentare almeno una volta le diverse ambientazioni per comprendere pregi e difetti di ognuna di esse.

Riassumendo quanto sopra esposto si può quindi definire il Gioco di Ruolo dal Vivo, come "un'attività ludico-ricreativa in cui un giocatore interpreta un personaggio, secondo la sua psicologia e le sue aspirazioni, nelle diverse situazioni create appositamente da un Narratore/ Master (deus ex machina della partita). Il giocatore dovrà confrontarsi, collaborare, scontrarsi con altri giocatori mantenendo la sua parte all'interno del contesto (ambientazione)." Quali sono, dunque, le sue finalità? La finalità principe penso sia il divertimento e il piacere di poter passare una bella giornata in compagnia di persone che condividono l'interesse per l'interpretazione e quindi per il gioco.

A chi è rivolto il gioco? A tutte quelle persone che apprezzano già i giochi di ruolo classici e vogliono provare un'esperienza nuova, poter interpretare realmente il proprio personaggio, "muoverlo", sentirlo "vivo".

Non ci sono limiti di età, ho visto con i miei occhi papà e mamme, far giocare i propri figli e giocare loro stessi, è un'attività che sicuramente lega persone di tutte le estrazioni sociali e di tutte le provenienze.

Non pensate che il fenomeno sia solo italiano, basta cercare nel web la parola LARP per capire che è molto più esteso di quanto pensiate, sono migliaia ad esempio i partecipanti ad eventi come il Gathering (in Inghilterra) o il Drachenfest (in Germania) che si organizzano quasi annualmente.

Presto fornirò altre notizie sull'argomento e affronteremo altri temi molto interessanti.

[Vai al sommario](#)