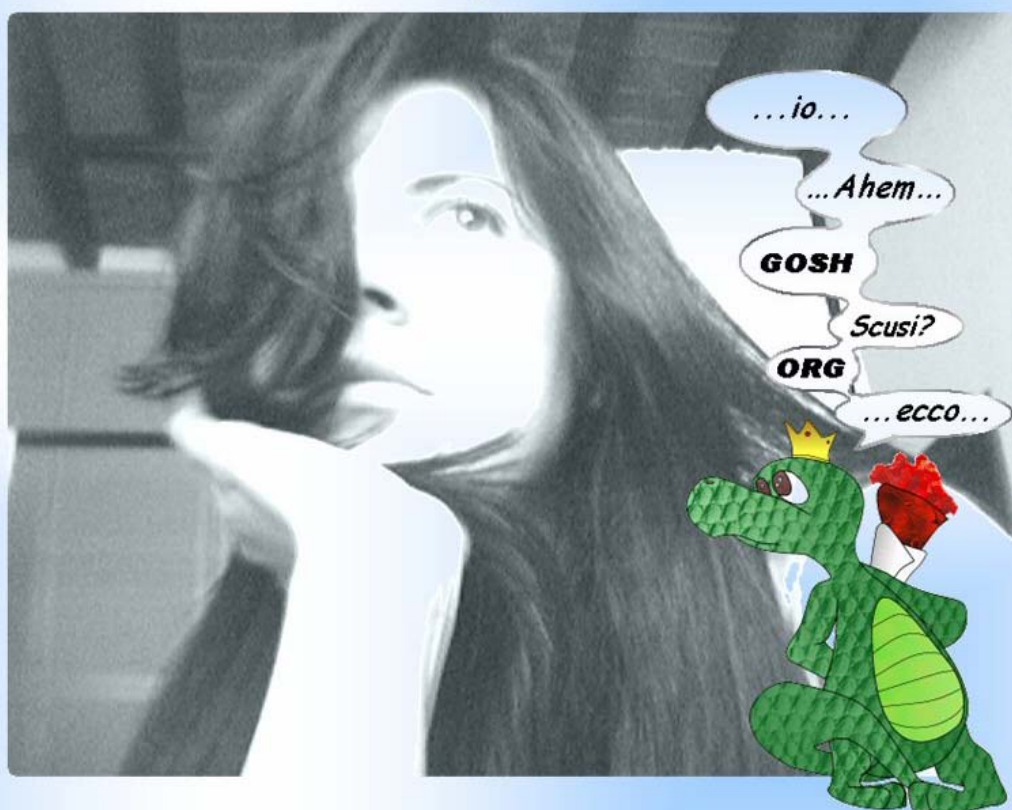


SCIOPS



PASSA IL TEMPO...

di Francesca Viganò



“Passa il tempo ma noi no” cantava Fiorella Mannoia qualche anno fa e allora, un po' come le rate del mutuo, siamo di nuovo qui a farvi compagnia.

Forse il paragone non è dei più felici, lo ammetto, ma l'avvicinarsi delle festività natalizie rende tutto un po' più frenetico e così ci associamo, almeno virtualmente, a quanti si affrettano per negozi e vivono un periodo dell'anno che dovrebbe essere piacevole, e accumuliamo stress.

Fuochi d'artificio in questo numero che vede, ancora, le migliori collaborazioni che potessimo desiderare (nota per i collaboratori: per i presenti natalizi di ringraziamento contattatemi via mail che vi do l'indirizzo a cui spedire gli omaggi ^_^) e gli argomenti che vi hanno rapito il cuore (o che vi aiutano a prendere sonno la sera).

Avremmo potuto stupirvi con effetti speciali (sì lo so che la citazione corretta è: “potevamo stupirvi con effetti speciali” ma mi si arriccio lo stomaco a non scrivere in italiano) e invece abbiamo preferito riconfermare le rubriche e gli autori così questo numero contiene scoppiettanti ed esilaranti battute e desolanti prese di coscienza su come procede la vita di tutti noi ma, e soprattutto, cosa dobbiamo e possiamo aspettarci domani.

Per non farvi mancare niente, ma proprio niente, in questo numero abbiamo intervistato Licia Troisi, autrice de *Le Cronache del Mondo Emerso* edito da Mondadori, nasce la rubrica *Unforgettable* dedicata a personaggi troppo facilmente dimenticati e, per questa volta, lasciamo KT1 sulla base Master, impegnato con nuovi e mirabolanti incontri.

Vi consigliamo, per le feste, di giocare a *Munchkin* (<http://munchkin.raven-distribution.com/>) perché se amate il gioco di ruolo non potete perdervi uno dei migliori giochi di carte ispirate al gdr.

Insomma: scendete nel dungeon, uccidete tutto ciò che incontrate, pugnalate alle spalle i vostri amici e rubate i loro oggetti; afferrate il tesoro e scappate.

Un gioco, tre espansioni, quattro ambientazioni, tutto da ridere.

Tornando a PF prendiamo atto che il progetto ha preso il suo ritmo ed ha superato le prime difficoltà; i primi test della VT ci consentono di presagire un roseo futuro e per gli affezionati frequentatori ma anche per chi vuole “sbirciare” il gioco è ora aperta la First Chat.

Quindi, anche per questa volta, buona lettura e buon gioco.



[Vai al sommario](#)

Editoriale :	
<u>passa il tempo</u>	pag. 02
Sommario	pag. 03
Monografie :	
<u>J.R.R.Tolkien (parte terza)</u>	pag. 04
<u>hard & soft (ware) :</u>	
<u>Ottimizzare Windows</u>	pag. 06
<u>Oldies but Goldies :</u>	
<u>Anime Memories: Maghe, streghe e trasformiste</u>	pag. 10
<u>De our guest :</u>	
<u>INTERVISTA A LUCIA TROISI</u>	pag. 12
Panta Rei :	
<u>La sindrome di Masaniello</u>	pag. 14
<u>Il Chochobo Bastardo :</u>	
<u>Le Cronache dell'Elfo Ladro</u>	pag. 15
Game Making :	
<u>Guida Intersalattica a Rps Maker 2000 (seconda parte)</u>	pag. 16
<u>Il Vandinore</u>	pag. 18
Valgas :	
<u>Comunicazione Creativa in Parrocchia</u>	pag. 19
Al Cinema:	
<u>The Departed</u>	pag. 20
Tra Gioco e Realtà :	
<u>Lucca Games 2006: Conferenza sui Jor online</u>	pag. 21
<u>La Storia è Gioco</u>	pag. 21
Chi è di scena :	
<u>Il Rimaiaolo</u>	pag. 23
Angolo dei lettori :	
<u>STRAZIO 1999 (Epp. 3 e 4)</u>	pag. 25
Games Review :	
<u>Manchkin e Si, Oscuro Signore</u>	pag. 27
Unforgettable :	
<u>ference puskás e Clag Regazzoni</u>	pag. 29
pf news :	
<u>IL NOSTRO P.O.F.</u>	pag. 30
<u>Introduzione a First Chat</u>	pag. 31
Jor live!	
Materiali e Scenografie	pag. 32

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.3 - 28 Dicembre 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.

J.R.R. TOLKIEN: Temi, Motivi e Fonti (parte II)
di Francesca Viganò



La Terra degli Elfi

La Terra degli Elfi è un simbolo che ci porta nell'ambito di un altro ambiente culturale rispetto all'Edda, in cui gli Elfi sono, come in Silmarillon, figure di primo piano: è il mondo celtico. Per i Celti, gli Elfi non sono solo leggendarie creazioni, ma mitici progenitori, identificati con gli eroici, semidivini Tuatha de Danaan (i figli della dea Danu), la cui storia, frammentariamente rintracciabile in vari manoscritti, è principalmente narrata nel Leabhar Gabála ("Il libro delle Invasioni") ricostruito da studiosi irlandesi ispirati e guidati da Michael O'Clery nel XVII secolo.

I Tuatha furono esiliati da un loro paradiso ultraterreno e costretti a vivere fra gli uomini.

Sbarcati in Irlanda, vi sconfissero i Firbolg gli antichi abitanti di quel territorio e, guidati dal dio-eroe Lugh, identificato col sole, vivono in perenne lotta contro i Fomori, mostri delle tenebre che, come i ciclopi, hanno un solo occhio.

La lotta si conclude con la vittoria dei Tuatha ma, come sempre accade, anche questa non è definitiva; passato il periodo di massimo splendore, vengono a loro volta sconfitti dai Milesi, discendenti del mitico re iberico Milesius, che diventano così, a partire dal 1300 a.C., i nuovi irlandesi.

Perduta la propria divinità i Tuatha vengono trasformati in spiriti tutelari di boschi e colline (i Sidhe delle leggende posteriori) per poi abbandonare il mondo degli uomini e ritornare al paradiso da cui secoli prima erano giunti.

Robert Graves nel suo *The Withered Goddess*, seguendo le tracce della Dea Bianca, la dea-madre unificatrice dei primitivi miti ebraici, greci e celtici, ricerca ogni possibile testimonianza storica del paesaggio dei Figli della Dea Danu, che costituirebbero i colonizzatori originali di questi popoli e, quindi, i portatori dell'immagine fondamentale della dea.

Egli ne segue quindi le peregrinazioni dalla Grecia, dove li identifica con i Danai omerici, attraverso il continente fino alla Danimarca, cui danno il nome, e arriva a datare il loro arrivo in Irlanda e Nord Bretagna nel 1472 a.C.

Tolkien, invece di inseguire il sogno di un'ipotetica autenticità storica, preferisce reinventarli, creando una storia che debba loro la propria autenticità.

I suoi Elfi somigliano a quelli celtici: si distinguono dagli uomini solo per il possesso di più intense e straordinarie virtù, facoltà naturali, affinate al punto da apparire sovranaturali, ma senza elementi oscuri, misteriosi, morbosamente sentimentali.

La loro storia, come abbiamo visto, ripete in un certo senso quella dei Tuatha, ma forse più ancora è ispirata allo strano desiderio del popolo che li aveva mitizzati, e anche la loro lingua è molto simile al celtico gallese.

I Celti, oltre alla gioia di vivere e alla vitale sensualità, rivelano a volte nella loro poesia quel lato sognatore e nostalgico del carattere tanto apprezzato dai romantici.

La "Terra degli Elfi" è il simbolo più ricorrente per esprimere quel senso dell'irraggiungibile e dell'inaccessibile che solletica la loro fantasia: è una vaga terra di giovinezza in cui tutto è perfetto e imperituro e in cui i desideri diventano realtà; è l'immagine di un'età dell'oro non lontana nel tempo ma nello spazio, quindi non perduta per sempre, ma sempre ipoteticamente irraggiungibile.

Con l'avvento del Cristianesimo il simbolo si trasforma e la "Terra degli Elfi" finisce per identificarsi con le "Isole dei Beati": l'immortalità fisica di quella terra "dove alla giovinezza non segue vecchiaia", diventa immortalità spirituale, da luogo di beatitudine terrena diventa luogo di santità, di ineffabile gioia divina.

Questa sintesi di fantastico e spirituale, di pagano e cristiano, si ritrova anche in Tolkien, non solo a livello ideale, e cioè nel valore di ascesa spirituale che egli attribuisce alla fantasia, ma anche nell'appropriazione dei simboli delle Terre Immortali e del viaggio verso esse.



L' "Imram"

Presso i Celti abbondano le leggende legate alle "Isole dei Beati" o a continenti fantastici che, come Atlantide o Nùmenor di Tolkien, sono scomparsi nel mare: Leonesse o Hy Breasail sono magiche terre dell'Ovest, meta di simbolici viaggi in cui continue peripezie, visioni e pericoli di ogni genere, mettono alla prova i naviganti.

"Imrama" vengono ora chiamati i resoconti di tali spedizioni, dalla parola celtica *imram* cioè viaggio.

Uno dei più noti, nel medioevo, era la Navigatio Sancti Brendani, scritto in prosa latina da un ignoto monaco dell'XI secolo.

Dall'Irlanda si diffuse poi in tutta Europa tradotto in volgare; ci è giunto infatti in più di centoventi manoscritti.

La fede nell'esistenza dell'isola di San Brindano divenne così radicata che questa finì per essere segnata sulle carte geografiche, rivendicata fra i possedimenti del Portogallo e poi ceduta al re di Castiglia, che organizzò una spedizione per ritrovarla.

Il tema del viaggio alle Isole Immortali è uno dei grandi temi mitici cui Tolkien è più affezionato; non solo lo ritroviamo in diverse forme ne il Silmarillon, ma egli stesso scrive un "Imram", breve poema di 132 versi in cui riracconta la storia di San Brandano, inserendola però nel mondo geografico della sua mitologia.

Il viaggio è quello tramandatoci dal celebre manoscritto: lasciato il suo convento scozzese, San Brandano e i suoi monaci fanno vela verso Ovest, verso la Terra della Promessa dei Santi.

Nel corso della lunga navigazione, costellata da incontri ed avventure, incappano fra l'altro in un infernale vulcano in eruzione, vedono terre sommerse trasparire sotto limpide acque, si fermano all'Isola degli Uccelli Bianchi, che sono poi angeli che intonano canti dolcissimi e sbarcano, infine, sull'Isola della Promessa.

Da qui ripartono carichi di frutti prelibati e pietre preziose, con la certezza di aver conquistato la salvezza.

Tornati al convento Brandano muore, felice di raggiungere questa volta per sempre, lo stuolo dei Beati.

Fermo restando il senso del viaggio come odissea spirituale verso il mondo del divino, Tolkien, immergendolo nei propri simboli, lo carica di ulteriori significati.

Il vulcano affonda le sue infernali radici nella scomparsa Nùmenor "dove giacciono i re dei re", l'isola degli Uccelli Bianchi si trasforma in Eressea, la patria degli Elfi: è infatti illuminata dalla pallida luce stellare e avvolta nelle armonie sovrumane di voci come "di una razza ormai scomparsa che ancora indugi ai confini della terra".

Le cose non sono mai dette chiaramente ma appena accennate e lasciate intuire.

Avvicinandosi alla meta l'atmosfera si fa ancora più vaga e rarefatta.
Brandano è guidato da una stella luminosa che, come la cometa, gli insegna la via e tiene viva la speranza:

*"Una luce al margine della notte Eterna
Al di là della Porta dei Giorni
Dove affonda il mondo la sua tonda sfera;
Ma dritta prosegue l'antica strada,
Invisibile ponte su invisibili arcate
Verso prode lontane agli uomini ignote".*

L'arrivo alla Terra della Promessa è solo suggerito, manca l'ingenua accettazione del meraviglioso come fatto concreto che vi è nelle minuziose descrizioni della Navigatio.

Invisibile ponte è la Strada Dritta che, superati i limiti dello spazio e del tempo, entra nella dimensione puramente spirituale.

Il viaggio è raccontato dal Santo ad un discepolo ansioso di trovare parole di vita ma, a questo punto, il maestro non risponde più nulla alle pressanti domande dell'allievo: l'esperienza vissuta non è traducibile né trasmissibile.

Il poema si apre e si chiude con il rintocco delle campane del convento che suonano a martello: la lugubre melodia si trasforma alla fine in suono di pace e serenità, l'annuncio gioioso della fine, in anima e in corpo del viaggio.

La terra degli Elfi è servita ai naviganti non solo come temporaneo rifugio e ristoro, ma come esperienza di affinamento spirituale e, quindi, come prova preparatoria all'incontro con il divino.

Ancora una volta, a livello simbolico, l'arte è intuizione del sacro, "subcreazione" che coglie e umanizza il mistero della verità eterna.



I nomi

"Modernizzare i miti" diceva Tolkien e abbiamo visto in che modo la sua invenzione tendesse a restituire a personaggi e accadimenti mitologici la loro carica simbolica, anche se poi necessariamente e volutamente, il mondo creato, pur così antico, rispecchierà la sua Weltanschauung di uomo moderno.

Proprio perché arriva a sentire il mito, invece di analizzarlo, riesce a farlo rivivere in un completo "corpus" allo stesso tempo personale ed universale: una autentica "Mitologia" per l'Inghilterra, secondo il suo sogno di adolescente.

Ma nella introduzione al Signore degli Anelli, nel 1974, egli annotava che la sua "ispirazione era soprattutto di natura linguistica".

E, in realtà, i nomi per Tolkien sono già dei simboli, delle metafore di cui si è perduto il termine di riferimento.

Dice G. Dolfini, nella sua introduzione all'Edda di Snorri: "I lunghi elenchi di nomi di nani, di elfi, di fiumi, oltre che di dei, rimandano ad un accadimento mitico che li motiva, oppure ad un atto consapevole di consacrazione e di augurio (i nomi degli uomini), ma hanno nome proprio gli animali (i cavalli, i cinghiali, i corvi, i lupi, ecc.), gli oggetti, dalle armi (le spade, il martello, la lancia) alle navi, al trapano, alla lesina, ai recipienti.

Può non essere sempre evidente ed esplicito nella forma del nome il nesso necessario con la sua ragione prima, ma ciò è dovuto soltanto all'ignoranza degli uomini, alla fuga del tempo, ed i sapienti, i saggi, i maghi e gli dèi, sono tali in ragione della loro maggiore o assoluta conoscenza di questi nessi."

Ciò che vale per Snorri, vale anche per Tolkien.

L'enorme ricchezza linguistica, la pignola precisione denominativa, la profusione di nomi che costituiscono la gioia del filologo che si sente invitato a partecipare ad un gioco privato di cui, solo, è in grado di capire le regole, finiscono per affascinare anche il lettore comune che, pur non cogliendo molti significati, ne intuisce la motivazione profonda.

Se conoscere il nome di qualcosa significa conoscerne la realtà e quindi il passato, questo implica anche la possibilità di controllarne il futuro: ed è questo il potere di dèi e maghi nella Terra di Mezzo, basato sulla conoscenza e non sulla forza.

Per questo le lotte di potere si svolgono spesso solo sul piano intellettuale manifestandosi come gare di parole, di indovinelli: per esempio fra Bilbo e Gollum, Gandalf e Saruman e, in Silmarillion, fra Findor Felagund e Sauron, secondo il modello eddico.

La serie di domande e risposte servono a razionalizzare le intuizioni e quindi ad acquisire conoscenza (non è forse questo il senso dei catechismi?).

Sono tentativi di porre ordine alla realtà per comprenderla e quindi controllarla; perciò chi sa più risposte ha più potere e domina l'avversario.

L'attrazione dei nordici per gli indovinelli suggerisce anche l'esistenza di una relazione fra la struttura del linguaggio e la struttura del cosmo: la conoscenza dell'uno comporta quella dell'altro. Odino, padre degli dèi, è anche il possessore dell'idromele della poesia.

A questi elementi si aggiunge anche, sempre evidente in Tolkien, l'amore del poeta per la parola, non come mezzo, strumento, ma come dotata di una vita propria che si conserva inalterata e immortale anche attraverso la degradazione del tempo e l'uso incurante e svogliato a cui viene destinata.

La "caccia al nome", nel suo mondo, è una tentazione ovviamente irresistibile; ma per non perdersi nel labirinto di una ricerca senza fine, per non sollevare troppa polvere sfogliando le pagine di dizionari e vocabolari, mi limiterò a proporre alcuni esempi fra i più essenziali e significativi.

(continua)

Nelle immagini - 1.1 Tuatha de Danaan, 1.2 Rappresentazione dell'Imram, 2.1 l'Edda di Snorri.

[Vai al sommario](#)

OTTIMIZZARE WINDOWS

di Luigi Scuderi

Le battute sul famigerato "Sistema Operativo" (le virgolette sono decisamente obbligatorie) dell'altrettanto famigerata Casa di Redmond (leggi Microsoft) si sprecano da tempo; e tuttavia il software a finestre dai più ribattezzato Winzozz resta comunque quello più diffuso nelle nostre case, e questo benché sia meno stabile, affidabile, competitivo ed economico di tutti gli altri, Linux (quale che sia la distro) in testa.

I motivi sono diversi, e generalmente esulano da quello che è il motivo principale che dovrebbe portare alla scelta di uno strumento di lavoro, ovvero il rapporto qualità/prezzo.

Non entreremo nel merito di temi quali pirateria informatica, facilità di copiare certi programmi rispetto ad altri, semplicità di utilizzo a scapito delle prestazioni della macchina, o almeno non lo faremo in questo numero.

Questa guida si propone di dare una mano a chi, per motivi pratici o per ridotte competenze specifiche o per qualsivoglia motivo personale, sia comunque costretto ad operare su una macchina (Personal Computer, d'ora in poi PC) su cui sia installato uno dei "Sistemi Operativi" del facoltoso Zio Bill; persone che hanno fin troppe volte sentito ridere di chi lavora su tali sistemi, ma che spesso, non avendo alternative, probabilmente desidererebbero avere anche qualche parola di conforto. Ebbene, siamo qui per voi.

Innanzitutto cominciamo con un assunto: la Microsoft è famosa per mettere al mondo OS ritardati già alla nascita (non vengono mai pubblicati nei termini previsti dalle previsioni di lancio, spesso riportate nello stesso nome del prodotto) e che vengono periodicamente aggiornati alla loro maniera, ovvero riscrivendo per tre quarti il codice (chi ha installato qualche service pack di Microsoft, sa cosa intendo). Per questo motivo ci soffermeremo sui sistemi a FAT32 da Windows98 in su e su quelli NTFS da Windows 2000 a seguire; per chi avesse ancora Windows 95, Win95 OSR2, Win 95C o Windows NT fino alla release 4.0, ci spiace, ma dovrete accontentarvi della macchina così come l'avete o sperimentare a vostro rischio e pericolo alcuni dei suggerimenti proposti per gli altri sistemi operativi.

Va comunque ricordato che **noi non ci assumiamo nessuna responsabilità dei danni che potete arrecare al vostro sistema operativo e ai vostri dati seguendo i consigli di questa guida!**

Noi li abbiamo provati, e a noi funzionano; abbiamo scartato quelli inutili (abbellimenti del desktop e affini), quelli non sempre funzionanti e quelli pericolosi, ma ciò non toglie che serva un minimo d'esperienza per fare alcune di queste operazioni e soprattutto puntuali salvataggi del registro di configurazione e backup dei propri dati.

Ora vediamo **perché**, nonostante queste premesse, **può essere importante** seguire i consigli di questa guida. E' opinione comune che Windows sia più diffuso di altri sistemi operativi perché **è più facile** da utilizzare.

Bene, questo non è esatto: la differenza sostanziale sta nella politica di esercizio del programma.

Un qualunque altro sistema operativo, quando accendete il PC, sale le scale virtuali del vostro ufficio multimediale, accende la luce del corridoio, attacca l'"automatico" e poi si ferma in attesa di sapere cosa volete fare.

Windows no. Da sempre. Windows si affretta a salire le scale e accende TUTTO: dai lampioni sotto casa alla lampadina della toeletta del bagno, dalle "lucine" del presepe, ancora impacchettato in cantina, alla lampada per immersioni che usate in estate, dai lampadari di casa (rigorosamente tutti posti al massimo, se regolati da potenziometro) a ogni strumento HI-FI, LOW-FI, CHE_FI che trova.

Però è discreto, e non te lo dice; anzi fa di più: non ti dice nemmeno come fare a spegnere quelli che non ti servono.

Così ci gira effettivamente di tutto, ma la macchina rantola e voi imprecate, dando la colpa al povero PC che invece c'entra poco o nulla. Bene; spegniamo un po' di roba inutile e vediamo come va?

Allacciate le cinture e seguitemi in questa prima peregrinazione tra i sistemi in FAT32.

OTTIMIZZAZIONE DEL BIOS

Benché sia di norma sconsigliato aggiornare il BIOS di un PC a meno di non trovarsi di fronte a problemi, di norma hardware, non risolvibili diversamente (vale infatti sempre il principio "squadra vincente non si cambia"), può comunque essere utile ottimizzarlo configurando ad hoc alcune voci. Tuttavia, dato che nei sistemi microsoft, queste modifiche possono spesso portare ad instabilità del sistema e comprometterne le funzionalità rimandiamo questo discorso ad una sezione apposita nei prossimi numeri, in cui analizzeremo in dettaglio cosa avviene quando il nostro PC si avvia, prima e durante il caricamento del sistema operativo, in modo da comprendere anche come e dove operare per "snellire" qualche operazione.

AVVIO DELLA MACCHINA

Impostare il DMA per le periferiche.

Windows 98 è stato progettato per supportare dischi provvisti di DMA quando ancora erano largamente diffusi i PIO MODE 4. Sempre nell'ottica della "compatibilità assoluta Microsoft" pertanto, tali sistemi operativi prevedono che i dischi rigidi e le unità ottiche funzionino tutte di default a PIO MODE 4, lasciando all'utente l'inconveniente (a proprio rischio e pericolo) di abilitarne la codifica DMA. Se avete un PC con

almeno un processore a 600MHz, un Hard disk con almeno 20Gb e un lettore CD almeno 40x presumibilmente TUTTA la vostra architettura lavora tranquillamente in modalità DMA.

La procedura da seguire è la seguente: tasto destro del mouse su *Risorse del Computer* > *Proprietà* > *Gestione Periferiche*; scorrete la lista dei componenti hardware fino alla fine, dove troverete la voce Unità Disco. Cliccate sul + accanto alla scritta e selezionate la periferica riportata come *Generic IDE Disk* (o una alla volta le periferiche, se avete più di un hard disk). A questo punto selezionate *Proprietà* > *Impostazioni* e quindi apponete la spunta nella casella bianca DMA. Ripetete la stessa operazione anche sui lettori Ottici (cliccate sul + accanto alla voce CD ROM in cima alla lista).

Tenete sempre conto che potete in ogni caso ripristinare la situazione precedente facendo il percorso a ritroso e togliendo le spunte dalle varie opzioni DMA.

Riavviate il PC. La vostra macchina funzionerà molto più velocemente e il PC stesso vi ringrazierà.

Accelerare la visualizzazione del Desktop.

E' possibile accelerare la visualizzazione del Desktop (se questa è diventata lenta a causa dell'elevato numero di icone che Windows deve caricare) aumentando la cache per le icone. In ogni caso il mio consiglio è quello di caricare meno roba possibile sul desktop e sulla tray-icon (la barra icone in basso a destra). Aprite il registro di configurazione di Windows (*Start* > *Esegui* e digitate *Regedit*) e cercate la chiave `Hkey_Local_Machine\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer`

Dal menu Modifica seguite il percorso Nuovo - Stringa. Date alla nuova stringa il nome MaxCachedIcons. Selezionate la stringa appena creata e cliccate sulla voce Modifica del menu Modifica. Assegnate alla stringa il valore 1024. Cliccate sul pulsante OK per confermare, chiudete l'editor di configurazione e riavviate il sistema.

Aumentare la velocità di Win98 e la sua efficienza.

Bisogna modificare dei valori nel file Msdos.sys (attenzione è un file nascosto; per visualizzarlo andate su *opzioni cartella* e assicuratevi che sia abilitata la visualizzazione dei file nascosti o di sistema e delle estensioni dei files conosciuti). Nella voce [Options] modificare o inserire questi valori:

```
Logo=0
BootDelay=0
BootMenuDelay=0
DrvSpace=0
DblSpace=0
LoadTop=0
```

Tenete presente che con tale modifica non viene più caricato il logo iniziale di Windows, il tutto per velocizzare il caricamento del sistema.

Utilizzo di Msconfig.

Un'interessante utilità disponibile nel sistema operativo Windows 98 è l'Msconfig. Per utilizzarlo andate su *start/ esegui* e digitate *msconfig*, seguito da INVIO. Ora potete controllare (e rimuovere) tutte le applicazioni inutili lanciate automaticamente all'avvio del PC (buona parte vi compaiono tramite icona nella parte destra della barra inferiore) e controllare anche gli altri files di avvio. I software disabilitati in esecuzione automatica potranno sempre e comunque essere lanciati manualmente all'occorrenza dall'icona di installazione del prodotto.

APPLICAZIONI PIU' VELOCI

Aumentare lo spazio per la cache su WinME.

Aumentando la dimensione dello spazio destinato alla cache è possibile aumentare di conseguenza la velocità del sistema operativo. Aprite il Blocco Note e cercate il file System.ini nella directory principale di Windows. Cercate poi la sezione [vcache] ed aggiungete queste righe (se sono già presenti, modificatele):

```
MinFileCache=0
MaxFileCache=32768
```

Il valore indicato sopra è ideale per un computer con 128MB di RAM; poiché MaxFileCache deve corrispondere al 25% della RAM presente nel vostro sistema, se vi ritrovate 256 MB di RAM, settatelo a 65536 e così via dicendo per quantità di ram maggiori. Riavviate il computer.

Deframmentare il registro di configurazione.

Col passare del tempo il registro di configurazione si va gonfiando sempre più, e la continua scrittura e cancellazione di dati causa una frammentazione sempre maggiore che incide sulla velocità del sistema. Perciò è opportuno periodicamente deframmentare il registro per ottimizzarlo. Questa operazione va eseguita avviando il computer in modalità Ms-Dos e dando il comando *scanreg/opt*.

Pulitura hard disk.

Come prima cosa potete utilizzare l'utilità di sistema Pulitura Disco.

Tale utilità la trovate andando su *Start* selezionando di seguito Programmi e quindi Accessori dove troverete Utilità di Sistema. Cliccate infine su Pulitura Disco. Una volta aperta Pulitura Disco, sarà visualizzata una finestra con una casella dove potrete scegliere il disco drive da pulire.

Cliccando su uno dei dischi appare una finestra che vi specifica ulteriormente che tipo di file volete eliminare: File Temporanei internet, Programmi scaricati, Cestino, File Temporanei. A meno che non teniate cose di valore nel cestino selezionate tranquillamente il tutto e procedete alla cancellazione.

Niente più blocco del sistema a causa di problemi con explorer.exe.

Capita a volte che Windows si blocchi per problemi con il file explorer.exe, che gestisce l'interfaccia grafica del sistema. Infatti, spesso, quando si blocca una singola finestra, anche le altre subiscono dei crash. Per evitare questo inconveniente basta mettere mano al Registro di Sistema: andate su Avvio/Start, selezionate la voce Esegui e digitate Regedit, aprite poi la chiave HKEY_CURRENT_USERS/Software/Microsoft/Windows/CurrentVersion e create la stringa DesktopProcess. Infine fate doppio click sulla nuova stringa e inserite il valore 1.

Piu' memoria per le applicazioni MS-Dos.

Alcuni utenti che fanno uso di vecchie applicazioni Ms-Dos come programmi di contabilità o simili, spesso hanno problemi nell'avvio delle stesse con errori dovuti alla mancanza di memoria "convenzionale". Con la modifica al file SYSTEM.INI si farà in modo che i Drivers DOS vengano caricati nella memoria "alta", in modo tale da liberare quanta più memoria "bassa" possibile e restituendola all'uso delle applicazioni DOS. Aprire il file SYSTEM.INI con NOTEPAD e aggiungere nella sezione: [386Enh] la seguente linea: LocalLoadHigh=1. In questo modo i driver Dos verranno caricati nella memoria alta.

MANUTENZIONE DEL SOFTWARE

Backup del Registro di Sistema.

Prima di apportare qualsiasi modifica al Registro di Sistema, il buon senso consiglia di fare un opportuno backup. Ecco come procedere:

In "Start" andare in "Esegui". Digitare *Regedit* e dare "Invio". Sotto la prima voce (Registro di sistema) scegliere "Esporta file del Registro di sistema", dargli un nome ed in "salva come" lasciate "File registro" (*.reg). Cliccate su OK.

Molto importante: nella casella di gruppo "intervallo di esportazione" potete effettuare le seguenti operazioni:

1. per eseguire il backup di tutto il Registro di sistema, selezionare il pulsante di opzione "Tutto";
2. per eseguire il backup di un determinato ramo della struttura del Registro di sistema, selezionare il pulsante di opzione "Seleziona" e immettere il nome del ramo da esportare.

In pochi minuti sarà creato un file con estensione .reg (in "salva come" vi appare "File Registro"). Non conviene salvare il file su dischetto floppy poichè occupa troppi Mb. In caso di "incidente" per riportare il sistema alla normalità basterà scegliere "Importa file del Registro di Sistema" e selezionare il file . reg precedentemente salvato.

Eliminare dalla memoria le DLL non più in uso.

Premessa: sovente Windows mantiene caricate in memoria le librerie DLL che costituiscono le varie applicazioni eseguite anche quando i programmi da cui dipendono vengono chiusi. Questo fatto può rallentare il lavoro del nostro PC, perché va ad incidere sulla memoria RAM, aumentandone il carico di lavoro. Vediamo come ovviare a questo problema.

Aprire il Registro di sistema e cercate la chiave

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer

Adesso create nuova sottochiave chiamandola AlwaysUnloadDll Posizionatevi nel pannello di destra della nuova sottochiave appena creata e troverete una stringa denominata "Predefinito". Cliccateci due volte sopra ed impostate il valore a 1.

Questa operazione "costringerà" Windows a non tenere le DLL in memoria dopo la chiusura delle applicazioni da cui esse dipendono.

Riavviate il PC per rendere operative le modifiche. Nota bene: questa modifica può essere applicata a patto che non facciate uso di applicazioni un po' vecchie: infatti in questo caso l'operazione potrebbe generare alcuni errori e problemi di stabilità. Ma niente paura: se il PC comincia ad avere un comportamento anomalo, tornate alla chiave

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\AlwaysUnloadDll

e cambiate il valore da 1 a 0.

Automatizzare la chiusura di un programma bloccato.

Un problema molto comune in Windows è il blocco di una determinata applicazione che causa un crash dell'intero sistema. Molte volte se si tenta di chiudere l'applicazione bloccata con CTRL-ALT-CANC, spesso l'operazione non riesce. Una soluzione è l'inserimento di una stringa nel registro di configurazione che chiuda automaticamente i programmi bloccati. Apriamo il registro di configurazione e andiamo su:

HKEY_CURRENT_USER/Control Panel/Desktop

e creiamo una nuova stringa chiamata HungAppTimeout

Facciamo doppio clic su questa nuova stringa e inseriamo il tempo che desideriamo aspettare prima che la chiusura di un'applicazione in crash avvenga automaticamente. Il tempo, cioè il numero da inserire, deve essere espresso in millisecondi: ad esempio inseriamo 10000 millisecondi (cioè 10 secondi).

Se invece vogliamo che tutti i programmi bloccati vengano chiusi (rendendo così la procedura di arresto più veloce) nella stessa chiave di prima (HKEY_CURRENT_USER / Control Panel / Desktop) creiamo un'altra stringa nominandola AutoEndTasks e dandole valore 1.

Deframmentare il file di scambio.

Normalmente Windows non ottimizza il file di scambio swap. Per ottimizzare questi dati seguire le seguenti istruzioni:

- 1- chiudere tutte le applicazioni
- 2- andare nel pannello di controllo aprire Sistema, cliccare sulla scheda prestazioni e cliccare su Memoria virtuale. Qui attivare l'opzione "impostazione manuale della memoria" e selezionare "Disattiva memoria virtuale"
- 3- procedere ora con la deframmentazione che ottimizzerà anche il file swap.
- 4- riattivare, poi, la memoria virtuale.

Comprimere il registro.

In windows 98/ME è possibile ridurre automaticamente le dimensioni del registro di sistema e fare in modo che il suo caricamento risulti più rapido. Per attivare questa funzione aprire il file Scanreg.ini che si trova nella cartella Windows e porre il valore 1 alla voce Optimize. Attiviamo così una funzione che verifica i record non utilizzati e quando il loro spazio raggiunge i 500 kb Windows comprimerà automaticamente il Registry. Vi ricordo che il Registro di Sistema è delicato, quindi fate attenzione.

Modificare il percorso di installazione di Windows.

Windows di solito viene installato tramite un CD-ROM; per comodità è possibile copiare i file di installazione sul disco rigido. Windows cercherà comunque i file da installare sul CD-ROM ed occorrerà quindi indicare la nuova cartella di origine modificando il Registro di configurazione.

E' sufficiente aprire il registro di configurazione (Start - Esegui - Regedit) e cercare la voce:

Hkey_Local_Machine\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup

Nella parte destra troverete la voce "SourcePath" nella quale è specificato il percorso di installazione di Windows. Cliccando due volte con il mouse su tale voce, potrete modificare il percorso specificando quello dei file di Windows all'interno del disco rigido.

Evitare il blocco del sistema operativo.

Lo spegnimento del sistema operativo si può talvolta bloccare per colpa di qualche applicazione non "terminata".

In molti casi il problema è risolvibile con il Registro di Sistema. Procediamo in questo modo: cercate la chiave:

HKEY_CURRENT_USER/Control Panel/Desktop

Andate su Modifica/Nuovo/valore stringa e date alla variabile il nome AutoendTasks e il valore 1. Chiudete il Registro e riavviate il PC.

PERSONALIZZAZIONE DEL SISTEMA

Aprire il Prompt dei comandi da una cartella.

Ecco come modificare il menu contestuale del mouse (per capirci il click con il tasto destro del mouse) in modo da aggiungere una voce che ci apra il Prompt dei Comandi direttamente nella cartella in cui siamo posizionati. In questo modo ci sarà risparmiata quella lunga operazione di digitazione delle directory.

Aprire il registro di sistema e posizionarsi alla chiave:

HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\shell

Al suo interno, se non già presente, creare una nuova chiave (Modifica - Nuovo - Chiave) nominandola Command.

Cliccare due volte sulla stringa Predefinito che si vede sulla destra e impostare come valore quello che si vuole compaia nel menu contestuale, ad esempio "Prompt dei comandi".

Ora all'interno della chiave Command precedentemente creata, crearne un'altra a cui dare nome command. Sulla destra cliccare nuovamente due volte sopra la stringa Predefinito e assegnare valore cmd.exe /k cd "%1" così come è scritto.

Chiudere il registro e riavviare il pc per rendere effettive le modifiche.

Da adesso usando il tasto di destro del mouse su una directory di Esplora risorse accederà direttamente al command e posizionarsi in quella cartella.

Protezione delle cartelle.

In Windows 98, la visualizzazione web conferisce una protezione particolare alle cartelle WINDOWS e SYSTEM: aprendo queste cartelle, infatti, non viene mostrato il loro contenuto, bensì un messaggio che avverte del pericolo di modificare i file in esse raccolti.

Solo cliccando su un apposito link è quindi possibile vedere il reale contenuto di queste cartelle.

Se si vuole aggirare questa protezione, è sufficiente aprire con NotePad il file Desktop.ini e cercare la riga PERSISTMONIKER.

Individuata la riga, aggiungete all'inizio della stessa il simbolo ; (punto e virgola).

In tale modo, aprendo le cartelle Windows e System, verrà subito visualizzato il loro contenuto.

Invia a...

Sapete dove si trova la cartella del menù "Invia a..."? No? Aprite la cartella Windows e poi la cartella "Sendto". E' lei... Adesso potete inserire i collegamenti che volete far apparire nel menu "Invia a..."

Eliminare la zavorra inutile.

Windows 98 tende a registrare un sacco di roba con valenza unicamente temporanea (e spesso anche inutile) e che sistematicamente dimentica di cancellare, affaticandosi di più ad ogni riavvio per tener conto di questa zavorra non richiesta. Diamogli una mano.

Iniziamo con la PULIZIA DEI FILES TEMPORANEI. Doppio click su risorse del computer, quindi andate alla cartella Windows e poi alla cartella TEMP, e cancellatene l'intero contenuto. Uscite da TEMP e passate alla cartella Temporary Internet Files; non toccate eventuali cartelle presente e cancellate tutti i files presenti; in ultimo uscite, andate nella cartella Cookies e cancellatene tutto il contenuto ad eccezione del file index.dat.

"Ridimensionare" Internet Explorer

Strumenti>Opzioni Internet>Impostazioni e settare lo "Spazio su disco da utilizzare a 20Mb"

Periodicamente inoltre conviene anche cliccare su "Elimina Cookies" ed "Elimina Files" assicurandosi in quest'ultimo caso di spuntare la casella "Elimina tutto il contenuto non in linea"

Ottimizzare il Cestino

Tasto destro del mouse su Cestino. *Proprietà>configura le unità in modo indipendente* e settare 1%.

Ottimizzare il Sistema e il file di swap

Tasto destro su Risorse del computer>Proprietà>Prestazioni>File System e Settare "Server di Rete" invece che "Computer" su "utilizzo tipico del computer" spostando sul valore minimo (200Mb) lo spazio da dedicare al file di ripristino (su Win ME).

Dopo aver confermato con OK cliccare su Memoria Virtuale e, dopo aver selezionato Impostazione manuale della memoria virtuale, dare come valore minimo quello della ram effettivamente posseduta e come massimo il triplo dello stesso. Per quantità di ram maggiore o uguale a 512Mb tale operazione è inutile e sconsigliata.

Se possibile destinate il file di swap ad un disco diverso da quello su cui si trova il sistema operativo, o in alternativa ad una partizione diversa.

Resetare il file di ripristino in Windows Millennium Editino (o ME)

Ad ogni utilizzo del PC, Windows ME ritiene necessario fornire spontaneamente il suo aiuto all'utente, salvando parte delle configurazioni a suo avviso utili nell'area dedicata al ripristino. Poiché è "giudizioso" però si dimentica di cancellare i duplicati o i salvataggi ormai obsoleti, riducendo col tempo in modo significativo lo spazio disponibile sul nostro hard disk. Dato che non è praticamente possibile costringere windows a NON aiutarci se non gli viene chiesto, non potendo agire sulla causa opereremo sull'effetto, eliminando i files di ripristino, peraltro notoriamente inutili.

L'operazione da eseguire è la seguente: Tasto destro su *Risorse del computer>Proprietà>Prestazioni>Risoluzione dei problemi* e qui spuntare la casella Disattiva Ripristino Configurazione di Sistema.

Fatto ciò riavviate il PC, ripetete l'operazione preoccupandovi stavolta di togliere la spunta alla suddetta casella.

In questo modo avrete cancellato i vecchi files di ripristino e manterrete solo quello attuale. Ovviamente da questo momento in poi il file andrà aumentando man mano che utilizzate il PC, pertanto tra un mesetto o due vi converrà ripetere l'operazione.

Cambiare le schermate di Windows.

I nomi dei file delle schermate di windows sono: Logo.sys - immagine di partenza di Windows. Logow.sys - immagine di attesa della fine sessione di Windows e Logos.sys - immagine di fine sessione di Windows

I files si trovano nella directory c:\Windows

Per modificare questi file dovete semplicemente aprire MSPaint.exe, cioè il paint fornito con i windows: infatti anche se sono in formato .sys quei files non sono altro che file in formato .bmp con delle precise dimensioni (320x400). Una volta aperti e modificati dovete salvarli con stesso nome ed estensione del file (vi consiglio di tenere da parte i files originali ad esempio rinominandoli o salvandoli su un floppy) ed ogni volta che dovranno apparire quelle schermate, verrà visualizzata la vostra schermata personalizzata. Se disponete di Windows 98 e volete personalizzare la schermata di avvio create una immagine in formato bitmap (bmp) di dimensione 320x400 con 256 colori e salvatela come LOGO.SYS dentro c:\; poi mettetela la riga LOGO=1 nel file nascosto MSDOS.SYS alla riga [OPTION].

Spegnimento rapido.

Volete spegnere il pc in un solo clic? Senza perdere tempo con menu avvio, chiudi sessione, arresta il computer?

Sul desktop selezionate "Crea nuovo collegamento". Fate un collegamento al file "rundll.exe" che si trova in c:\windows, poi aprite le sue proprietà e scrivete al collegamento del file questo: "c:\windows\rundll.exe user.exe,exitwindows". Adesso con un semplice clic, il pc si spegnerà...

Riavvio rapido di Windows.

Riavvio rapido di Windows: volete riavviare SOLO Windows? Allora aprire Chiudi sessione dal menu avvio, selezionate Riavvia il computer e tenete premuto Shift mentre scegliete OK.

Aprire una finestra Dos in una directory.

Quante volte abbiamo avuto bisogno di aprire una finestra DOS in una determinata directory?! Purtroppo, raggiungere la directory desiderata col comando CD non è per nulla agevole, considerato peraltro il fatto che il DOS mal digerisce i nomi lunghi di file e directory. Questo trucco mostra come aprire una finestra DOS direttamente nella directory selezionata da GESTIONE RISORSE.

- Apriamo il menu AVVIO/ESEGUI e digitiamo il comando REGEDIT.

- Selezioniamo la chiave HKEY_CLASSES_ROOT\folder\shell.

- Facciamo clic col tasto destro del mouse e scegliamo l'opzione Nuovo/Chiave e chiamiamo la nuova chiave: DOS PROMPT.

- Selezioniamola, e creiamo un'altra chiave chiamandola COMMAND.

- Spostiamoci sulla parte destra dello schermo, facciamo doppio-click sulla chiave appena creata e impostiamo il valore: COMMAND.COM /K

- A questo punto abbiamo terminato e possiamo uscire dal registro di configurazione. Ora, cliccando col tasto destro del mouse su una qualunque cartella visualizzata in GESTIONE RISORSE, apparirà il menu contestuale con la nuova voce "DOS PROMPT"; selezionatela e la finestra DOS si aprirà magicamente posizionata sulla directory voluta.

Visualizzare un testo prima dell'avvio di Win98.

Lanciare Regedit.exe, espandere H_KEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\WinLogon. Create una nuova stringa chiamata LegalNoticeCaption e digitare un testo desiderato, creare un'altra stringa chiamata LegalNoticeText e digitare come valore il testo che si desidera visualizzare, otterrete così un messaggio, contenente i testi da voi digitati all'interno delle stringhe, che verrà visualizzato prima che appaia il desktop.

Mettere in riga il menu di Windows98.

Windows98 ha delle prerogative e comportamenti parzialmente diversi dalla sua antenata versione: la 95. Una di queste è che quando i programmi installati diventano molti, nel menu appare l'opzione di scorrimento verticale (sia in basso che in alto) la quale può risultare fastidiosa in alcuni casi.

Se volete ripristinare la modalità di Windows 95, in cui le applicazioni sono affiancate su colonne parallele di più veloce consultazione, ecco cosa dovete fare:

- per prima cosa avviate Regedit e cercate la seguente chiave

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\Advanced;

- poi posizionate il mouse sull'area di destra e col bottone destro create una Nuova Stringa chiamandola StartMenuScrollPrograms;

- cliccate due volte sulla stringa creata e nel campo apposito digitate false. Chiudete Regedit e riavviate il PC ed il gioco è fatto.

Accoppiare programmi e icone.

Quando si vuole associare una determinata categoria di file a un programma diverso da quello attualmente associato si deve seguire questo procedimento: selezionare l'icona del tipo di file in questione cliccandola una sola volta con il tasto sinistro del mouse premere e tenere premuto il tasto SHIFT e cliccarci sopra con il tasto destro del mouse dal menu che si aprirà selezionare la voce "apri con".

A questo punto si aprirà una finestra contenente una lista di tutti i programmi presenti nel sistema, non dovete far altro che mettere il segno di spunta alla voce "Utilizza sempre questa applicazione per aprire questo tipo di file", e selezionare il programma a cui si vuole associare quel tipo di file.

Come inserire l'anteprima cartella.

Chi utilizza Windows 2000 o ME avrà già apprezzato l'utilissima funzione che mostra le "miniature" dei documenti contenuti in una cartella (basta selezionare dal menu "Visualizza" "Anteprima"). Questa opzione può essere molto utile quando, per esempio, siamo alla ricerca di un'immagine o una pagina HTML tra decine di altre contenute in una cartella.

In Windows 9x la funzione Anteprima NON è attiva di default nel menu Visualizza.

Per attivarla:

- Fate click (con pulsante destro) sull'icona della cartella interessata;

- Selezionate "Proprietà";

- Inserite il check sulla casella "Attiva visualizzazione anteprima";

- Confermate il tutto;

- Aprite la cartella e selezionate dal menu "Visualizza" l'opzione "Anteprima";

- Fatto!

All'interno della stessa cartella, le miniature dei documenti prenderanno il posto delle icone.

NotePad: Impostare "A capo automatico" di default.

E' possibile modificare le impostazioni di default di questa applicazione, ecco come fare: Avviate l'Editor del registro di sistema (Avvio/Start -> Esegui e digitate Regedit, cliccando su OK).

Trovate la seguente chiave (se manca createla voi):

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Notepad

Impostate il valore DWORD "fWrap" (nel caso non esista va ovviamente creato) e farete in modo che il Blocco Note utilizzi in maniera predefinita l'opzione "A capo automatico". Gli altri valori DWORD vi possono consentire di intervenire su fonti di carattere utilizzate e relative dimensioni.

OTTIMIZZARE IL MODEM 56k

Doppio click su risorse del computer, quindi pannello di controllo e poi accesso remoto (o connessione remota su Win ME).

Tasto destro sull'icona della connessione internet da voi utilizzata e quindi proprietà>Configura

Qui impostiamo la velocità massima al massimo valore consentitoci (di norma 115200), quindi spostiamoci su Connessione, assicuriamoci che non sia spuntata la casella Attendi il segnale prima di comporre il numero e quindi clicchiamo su Impostazioni della porta; settiamo entrambi i buffer di ricezione e trasmissione al massimo e cliccando su OK torniamo alla schermata precedente. Clicchiamo ora su Impostazioni Avanzate e su Altre impostazioni digitiamo ATX3. Clicchiamo su OK. Poi nuovamente su OK. Andiamo ora alla cartella Rete, togliamo le spunte eventualmente presenti nelle caselle relative ai protocolli NetBEUI e Compatibile IPX/SPX. Lasciamo la spunta su TCP/IP e, se ne disponiamo, inseriamo i valori relativi ai DNS1 e DNS2 del nostro provider, cliccando su Impostazioni TCP/IP e selezionando Specifica indirizzi del Server. Clicchiamo su OK, chiudiamo il tutto e testiamo la connessione.

Come impostare il CD Player predefinito.

Windows Media Player è di default il CD player predefinito per tutti i sistemi Microsoft. Ovviamente questo non rappresenterebbe un problema....se non fosse per la "pesantezza" del Player di Microsoft che ci costringe a sacrificare preziose risorse di memoria.

Con una semplice modifica del *registro di configurazione* (per Windows 9x/ME) è possibile scegliere il programma da utilizzare nella riproduzione dei CD musicali, previa abilitazione della funzione di Autoplay dei CD Audio. Naturalmente sceglieremo un Player molto più "leggero"...

-Avviare REGEDIT (da Start=>Esegui.)

-Portarsi sulla seguente chiave di registro:

[HKEY_CLASSES_ROOT=>AudioCD=>Shell=>Play=>Command]

-Fate click con il pulsante destro del mouse sulla finestra di destra e create (se non è già presente) una Nuova=>Stringa denominandola come segue: REG_SZ

-Inserire all'interno di questo valore (tramite doppio click) il percorso completo dell'applicazione per riprodurre i file CD audio;

- Nel caso di Windows Media Player per esempio:

C:\PROGRA~1\WINDOW~1\wmplayer.exe" /play %1

N.B. Attenzione a conservare la sintassi come in esempio. Inoltre, nell'indicare il percorso dell'applicazione, bisogna utilizzare il formato a 8 caratteri del DOS file system.

Infatti la cartella "Programmi" viene indicata come "PROGRA~1".

Il carattere spec. "~" si ottiene con la combinazione di tasti [Alt] + [1][2][6].

Proteggere il desktop da modifiche indesiderate

Per impedire a chiunque usi il Pc di cambiare la configurazione del desktop, procedere come segue:

1- Attivare l'editor del registro (digitate Regedit in Esegui)

2- Cercare la chiave

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Policies\Explorer

3- Aprire la chiave Explorer e fare doppio clic su NO SAVE SETTINGS

4- Sostituire 0 con 1 nel campo VALORE della finestra di dialogo

5- Fare clic su OK e chiudere l'editor

6- Riavviare Windows98.

Ora anche se venissero cancellate icone, oppure inserite nuove voci nel menu di scelta rapida del pulsante Start, o modificata la disposizione delle icone, una volta riavviato Windows tutto tornerà come prima con grande disappunto del rompiscatole di turno che mette le mani sul vostro PC.

Nel prossimo numero ci dedicheremo all'ottimizzazione dei sistemi NTFS: Windows 2000, XP Home e XP Professional e (s)parleremo anche un po' di Vista.

Un sentito ringraziamento va a SuperRomu, di cui conosco purtroppo solo il nickname, che ha fornito molti di questi Tips & Hint.

UTILITIES INDISPENSABILI (o quasi)

Un buon modo per garantire l'efficienza del sistema è quello di supportarlo con qualche software specialistico, atto a supplire alcuni delle (molte) mancanze dei sistemi operativi marcati Microsoft.

Di seguito ve ne indico qualcuna, tra quelle gratuite e di relativamente facile utilizzo, che non dovrete farvi mancare.

Irfanview e relativi Plugins

(<http://www.irfanview.com/>)

Ottimo e velocissimo visualizzatore di immagini. Installatelo e alla richiesta selezionate "images only" per associarci tutti i tipi di immagini sul vostro PC. Da questo momento l'apertura delle immagini sarà pressoché istantanea quando cliccherete su di esse, mentre avrete sempre la possibilità di aprirle con qualsiasi altro programma (inclusi quelli pesantissimi della Adobe) richiamandole dal programma stesso.

Regclean4.1a

(http://www.download.com/RegClean/3000-2250_4-10007196.html)

Buon programma di "pulizia" per il registro del vostro O.S. su Fat32 (sconsigliato invece sui sistemi NTFS). Semplice ed immediato, ripulisce il sistema da voci di registro non valide creando anche un file .reg di ripristino ad ogni esecuzione.

Peer Guardian 2

(<http://phoenixlabs.org/pg2/>)

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 perché 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.

Zone Alarm

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

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.

AD Aware SE

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

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.

Avast!

(<http://www.avast.com/>)

Avast! è un software antivirus gratuito per uso personale e non commerciale. Il software può essere installato gratuitamente dagli utenti che utilizzano il computer per «non generare profitti». La versione più recente è la 4.5, rilasciata lo scorso 13 novembre. Sebbene sia gratuito, Avast! deve essere registrato entro 60 giorni dalla sua installazione. La registrazione online vi permetterà di inserire un codice utente che sbloccherà per un anno il software. Avast! comprende aggiornamenti automatici, uno scanner dei protocolli di posta e un plug-in specifico per Outlook. È sicuramente l'antivirus che offre maggiore protezione, comprendendo anche messaggistica istantanea e sistemi peer to peer. Il software è disponibile per tutte le piattaforme Windows. È disponibile anche in italiano.

Vai al sommario

ANIME MEMORIES: Maghe, streghe e trasformiste
di Francesca Viganò



Bia, può essere considerata la prima capostipite di tutte le maghette e streghe dei cartoni animati giapponesi: Magica Doremi, Sailor Moon, Ransie, Magica Emi, Creamy, ecc.

La serie "Bia la sfida della magia" (titolo originale "ajokko Meg Chan") è stata realizzata nel 1974 dalla Toei Animation e venne trasmessa per la prima volta in Italia nel marzo del 1981, su Rai Due per un totale di 72 episodi, uno più divertente dell'altro.

Da segnalare la famosissima e indimenticabile sigla "Bia la sfida della magia" cantata da "I Piccoli Stregoni" e scritta da Angelo Branduardi (ammettetelo, questa non la sapevate).

Bia, una giovane strega di quindici anni proveniente dal Regno della Magia, viene mandata sulla terra insieme alla sua rivale Noa per una gara di magia. La vincitrice delle due verrà incoronata regina del Regno delle Streghe e il loro compito sarà quello di apprendere il maggior numero di informazioni sui comportamenti degli esseri umani.

A complicare ulteriormente le cose ci si mette anche Ciosa, un mago guardiano maldestro, inviato dal Regno delle Streghe per arbitrare la sfida fra le due streghe, ma che a causa della sua inettitudine, finirà sempre per creare dei grossi guai ad entrambe le contendenti al titolo di regina.

Ad aiutare (si fa per dire!) Ciosa nel suo lavoro ci pensano la gatta siamese Furufu ed il corvo Cracra, entrambi antipatici e imbranati che nel tentativo di fare qualche dispetto, finiscono per combinare un mare di guai al loro capo Ciosa.

Tra innumerevoli peripezie Bia e Noa da accerrime nemiche finiranno col diventare quasi amiche e, alla fine della serie, sia Bia che Noa otterranno un risultato di parità e dovranno ritornare sulla terra.

Purtroppo la seconda serie non è stata mai realizzata e ha lasciato con l'amaro in bocca parecchie fans di Bia.

L'incantevole Creamy (titolo originale Maho no tenshi Creamy Mami: Dolcissima Creamy, l'angelo della magia) è stato prodotto in Giappone nel '83 dallo studio Pierrot, con la regia di Osamu Kobayashi e Tomomi Mochiruki.

Il character design è Akemi Takada. In Italia la stessa serie è arrivata nel '85 e, come c'era da aspettarsi, ha riscosso un successo strepitoso.



Le canzoni cantate dalla bella e seducente rock star rispondono alla voce di Takako Ota per la versione giapponese, e a Cristina D'Avena per quella italiana.

Le basi musicali sono rimaste quelle originali mentre i testi sono stati adattati ai gusti (?) del pubblico italiano.

La storia è arcinota: Yu è una simpatica e vivacissima bambina di nove anni, i suoi genitori lavorano in una pasticceria che si chiama, appunto, Creamy ed è innamorata di Toshio, suo amico di sempre; una vita semplice, se vogliamo ma che si complica quando, una sera, Yu scorge in cielo una curiosa navicella: l'Arca Cristallina di proprietà di Pino Pino, abitante del pianeta Stella Piumata.

Pino Pino decide di regalare a Yu un medaglione magico, i cui effetti svaniranno entro un anno, inoltre le affida due gattini, Posi e Nega.

Questi sono in grado di parlare, ma li comprende soltanto Yu, e avranno il compito di seguirla e aiutarla, affinché le sue azioni vadano a buon fine; Yu userà i suoi poteri magici per trasformarsi in Creamy e per fare ciò deve recitare una formula: Pampuru, Pimparu, Parimpampù...e il gioco è fatto!

Creamy è una bellissima adolescente dalle forme sinuose, una voce dolce e melodiosa, che presto diventerà una rock star amata da un pubblico di grandi e piccini e da Toshio...

Alla fine di questo gioco di fantasia, trasformazione e un pizzico di magia, nella realtà rimarrà Yu.

Tuttavia Creamy non scomparirà mai del tutto, perché vivrà sempre in Yu dato che in realtà si tratta della Yu a sedici anni, che intanto in un anno di magia ha scoperto se stessa.

Sulla scia di Creamy, nell'86 arriva, all'interno della trasmissione Bim Bum Bam, Magica Emi (nome originale Mahoo no Star Magical Emi).

La storia racconta di Mei, una bambina dai capelli rossi di circa 10 anni, figlia dei prestigiatori Magic Art, noti per i loro spettacoli alla televisione giapponese.

Un giorno Moko, lo scoiattolo di Peluche di Mei prende vita e consegna alla bambina un braccialetto magico che le consente di trasformarsi in Emily Lowell ovvero Emi, una grande prestigiatrice del passato capace di inventare qualsiasi magia in grado di stupire il pubblico.



Storie di Solares

Alle parole "Gira e spera, il desiderio si avvera!" Mei da bambina si trasforma in una ragazza dai capelli verdi e a sua volta il braccialetto in una bacchetta magica, con degli straordinari poteri.



Se la storia vi sembra già sentita sappiate che, della serie, fa anche parte Benvenuta Gigi!/"Il magico mondo di Gigi" (titolo originale: "Maho no princess Minky Momo"), uscito in Giappone nel 1982 e trasmesso per la prima volta in Italia nel 1983.

Gigi è una vivace e coraggiosa principessa (con buffi capelli rosa

acceso) scesa sulla terra da un altro mondo per aiutare, con un pizzico di magia, molti esseri umani.

Gigi proviene da un regno denominato Fantasia e scende sulla terra per compiere un'importante missione affidata dai suoi genitori (sovrani del regno): riportare la felicità sul pianeta Terra. Per tornare alle streghe non si può non parlare di Ransie.

L'anime "Ransie la strega", tratto dal manga di Koi Ikeno "Tokimeki tonight" (in italiano Batticuore notturno), è stato realizzato nel 1983 dal regista Hiroshi Sasagawa.

I disegni sono Toshio Okabe e il cartone animato è stato prodotto dalla Toho Animation.

Ransie Lupescu è un'adolescente come tante altre, che in realtà fa parte di una famiglia decisamente strana; il padre (Boris) è un vampiro e la madre una donna lupo (Schila), che pur di coronare il loro sogno d'amore hanno abbandonato il Regno Supremo (governato da Satana e abitato da ogni sorta di creatura infernale), per abitare sulla terra.

La famiglia Lupescu (di cui fanno parte anche Ronnie e il pappagallo Pag) nonostante le bizzarre abitudini (Boris ad esempio dorme in una bara, ma beve succo di pomodoro perché non si ricorda più come si succhia il sangue; e Schila si trasforma in lupo tutte le volte che c'è la luna piena, diventando isterica più del solito) è costretta a mantenere il segreto sulla propria identità, poiché qualunque essere umano che ne venisse a conoscenza dovrebbe morire secondo le dure leggi di Satana.



"Ransie la strega" è un anime molto divertente, che sa affrontare in modo ironico tematiche molto profonde, tra queste l'importanza di accettare l'altro per quello che è senza discriminazione alcuna, oppure l'importanza di una famiglia unita.

Se vi siete stancati di sentir parlare di giovani fanciulle sappiate che la magia, nei cartoni animati giapponesi, non è esclusivo territorio femminile; ne è prova lampante "E' quasi magia Johnny" che nasce come fumetto manga in Giappone nel 1984, e il cui nome originale è "Kimagure Orange Road".

"E' quasi magia Johnny" è la storia di Johnny (Kyosuke nel manga originale), un ragazzo dotato di poteri esp, cioè in grado di leggere nel pensiero, di spostare gli oggetti con la forza del pensiero.

Johnny è follemente innamorato di Sabrina (Madoka nel manga originale), una ragazza tanto bella quanto ribelle e inizialmente indifferente al sentimento di Johnny.

Fra Johnny e Sabrina c'è Tinetta (Hiraku nel manga originale), la migliore amica di Sabrina che però è innamoratissima di Johnny e che vorrebbe diventare la sua ragazza, ma Johnny è fondamentalmente un indeciso dal cuore tenero.

La vera pecca del cartone animato sta nello scempio che ne è stato fatto nella traduzione e dalla censura.

Ma di questo parleremo un'altra volta.



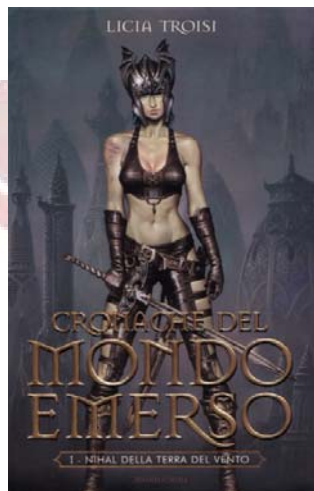
Nelle foto: Bia (1.1), Creamy Mami (1.2), Magica Emi (1.3), Gigi (2.1), Ransie (2.2), Madoka "Sabrina" Ayukawa (2.3), il "triangolo" di Kimagure Orange Road "E' Quasi Magia Johnny" (2.4).

[Vai al sommario](#)

INTERVISTA A LICIA TROISI

di Francesca Viganò

L'intervista di questo numero è dedicata a Licia Troisi che, appena ventiseienne, annovera già al suo attivo una trilogia fantasy pubblicata da Mondadori e ne ha già avviato una seconda, sulla medesima ambientazione della prima.



Io: lei è una delle più giovani autrici di fantasy che abbiano mai avuto l'onore delle stampe, insieme a Paolini autore di Eragon, oltretutto il mercato editoriale del fantasy è sempre stato decisamente precluso agli autori italiani che hanno, spesso, dovuto optare per degli pseudonimi.

Ci racconta qual è stato il percorso per la pubblicazione?

Licia Troisi: ho iniziato a scrivere nel 2001, inizialmente senza alcuna pretesa di pubblicazione, ma solo per divertirmi.

L'idea di pubblicare mi è venuta in seguito, quando, finito il libro, ho pensato che forse poteva valere la pena di proporre il libro a un editore. Scrivere era stata infatti una cosa che mi aveva coinvolta molto e che mi aveva impegnato parecchie energie.

Visto che avevo solo l'indirizzo della Mondadori, ho spedito a loro, senza avere alcuna speranza che potessero non dico trovare interessante il mio manoscritto, ma neppure leggerlo.

Invece, tre mesi dopo l'invio del manoscritto, Sandrone Dazieri mi ha telefonato dicendomi che la Mondadori era interessata al libro e che voleva incontrarmi.

Da lì è partito tutto.

Io: sappiamo che il romanzo in origine era unico e che, per motivi editoriali, è stato suddiviso in tre parti.

Quanto è stato complesso riadattare il testo alla nuova veste editoriale e, soprattutto, le sono state imposte modifiche per rendere il tutto più "appetibile"?

Licia Troisi: trasformare il libro in trilogia non è stato per nulla facile: il problema principale è stato quello di riuscire a dare una personalità e compiutezza a ciascun tomo, oltre ad aggiungere due pseudo-finali.

Complessivamente, comunque, non mi è stato chiesto di apportare chissà quali modifiche: la trama e i personaggi sono del tutto inalterati.

Tra l'altro il processo di editing è stato completamente concordato con me, nel senso che ogni possibile cambiamento è stato sempre discusso dall'editor con me, in modo che le scelte finali fossero condivise da me e dalla casa editrice.

Io: dopo la prima trilogia delle Cronache del Mondo Emerso, è uscito il primo volume della seconda trilogia.

La storia di Nihal si fermerà al sesto libro o dobbiamo aspettarci una saga infinita sullo stile di Terry Brooks?

Licia Troisi: in verità la storia di Nihal finisce con il terzo tomo delle Cronache.

Le Guerre, essendo ambientate quaranta anni dopo le Cronache, ovviamente ripresentano alcuni personaggi della trilogia precedente, ma i protagonisti sono nuovi.

Sinceramente non so quanto andrà avanti la saga.

Sento che il Mondo Emerso ha ancora altro da dire, ma non necessariamente per bocca di Nihal e Dubhe.



Io: ci sono autori a cui si è ispirata per creare le Cronache del Mondo Emerso o, in ogni caso, ci sono autori di fantasy e non che legge?

Licia Troisi: non mi sono ispirata a nessuno scrittore in particolare.

Nelle Cronache, e in misura minore anche nelle Guerre, confluiscono a volte anche involontariamente molte suggestioni che mi provengono da libri che ho letto, canzoni e musiche che ho ascoltato, film che ho visto, ma non c'è una sola fonte. Per quel che riguarda i miei autori prediletti, sono una lettrice onnivora, non mi chiudo su un solo genere e il fantasy non è che una parte, neppure preponderante, di quel che leggo.

Nel fantasy, apprezzo moltissimo Jonathan Stroud, il mio autore preferito, mentre per quel che riguarda gli altri generi, amo molto i classici latini e greci, il noir italiano, mentre il mio libro preferito è Il Nome della Rosa.

Io: quando ha cominciato a scrivere, aveva già in mente la fine o gli eventi narrativi hanno preso il sopravvento?

Licia Troisi: avevo in mente i personaggi principali e lo scheletro della storia, e sapevo come sarebbe andata a finire. Credo che non si possa iniziare a scrivere se non si conoscono almeno questi elementi, o la storia muore dopo poche pagine. Tante cose, comunque, le ho aggiunte in corso d'opera.

Io: le è stata data libera scelta sulla grafica del libro e la scelta dell'autore delle copertine?

Licia Troisi: la scelta della copertina e la veste grafica sono scelte editoriali, e in quanto tali sono state completamente curate dalla Mondadori.

Io però sono molto soddisfatta, soprattutto delle copertine.

Io: lei ha, alle spalle, una cultura prettamente scientifica, come si approccia alla scrittura?

Licia Troisi: non è esatto; sono sì un'astrofisica, ma alle superiori ho fatto studi umanistici, perchè ho frequentato il liceo classico.

Sembra che in me abbiano sempre convissuto queste due anime: da una parte la passione per la scrittura (ho cominciato a scrivere storie a sette anni) e quella per la scienza.

In ogni caso, credo che la scrittura e la scienza siano accomunate dalla creatività, per quanto sia differente l'uso che se ne fa.

In ambito scientifico, la creatività è necessaria per riuscire a trovare i giusti collegamenti tra i dati che permettono poi di dedurre la legge universale che li regola, nella scrittura in ogni caso la creatività non può essere lasciata completamente libera, o si perde; ha piuttosto bisogno di costrizioni e regole che la aiutino ad esprimersi al meglio.

Direi che la scrittura ha bisogno comunque di metodo, e la scienza di fantasia.

Io: nel ringraziarLa nuovamente per il tempo concessoci e nell'augurarLe un 2007 ricco di successi ci permettiamo di farLe un'ultima domanda: progetti per il futuro?



La scrittrice ama evidentemente la suspense perché non ci ha risposto...

[Vai al sommario](#)

LA SINDROME DI MASANIELLO

di Luigi Scuderi

“Masaniello, soprannome di Tommaso Aniello (o Agnello) (Napoli, 29 giugno 1620 - Napoli, 16 luglio 1647), è stato un rivoluzionario napoletano.

Nato in Vico Rotto nel Quartiere Mercato, da una famiglia umile (il padre, Francesco d'Amalfi, era un pescatore), nel 1641 Masaniello sposa Bernardina Pisa.

Nel 1646 Rodríguez Ponce de León, duca d'Arcos, viceré spagnolo di Napoli, popolosissima città dell'impero asburgico di Filippo IV, impose una tassazione sulla frutta al fine di incrementare le finanze statali. Il malcontento popolare lo portò a promettere una riduzione delle nuove tasse senza però che alle parole seguissero i fatti.

Giulio Genoino, letterato già attivo nel 1620 come difensore del popolo contro la nobiltà e l'eccessiva tassazione nei confronti della plebe, dopo una vita di esilio seguito a un processo e alle torture, era rientrato a Napoli. Fu mentore di Masaniello e ispiratore delle idee di uguaglianza. Purtroppo i rapporti che intercorsero tra lui e Masaniello, soprattutto dopo lo scoppio della rivolta, non sono del tutto chiari.

Il 7 luglio 1647 in Piazza Mercato Masaniello organizza una rivolta contro i banchi delle imposte. Ben presto ogni tentativo di repressione si dimostra vano e il popolo di Napoli riesce a travolgere la resistenza dell'esercito. Non è una rivolta antispagnola, come avrebbe voluto la storiografia italiana dell'Ottocento, impregnata di valori nazionalisti, e nemmeno una rivolta antimonarchica, giacché il grido di rivolta fu: Mora il governo, viva il re di Spagna.

Masaniello organizzò la presa della reggia, l'apertura delle carceri, i roghi dei registri delle imposte. Fu quindi promulgata una costituzione scritta da Giulio Genoino e Masaniello fu nominato Capitano generale del fedelissimo popolo. Molti palazzi nobiliari furono dati alle fiamme. Il viceré fuggì dalla città.

Il 16 luglio la situazione risultò confusa: Masaniello fu arrestato, sembra con l'appoggio di Genoino, e furono fatte circolare voci su una sua presunta follia. Quindi venne decapitato. Il giorno seguente una folla enorme seguì il feretro di Masaniello in un sontuosissimo funerale. Da quel momento la rivolta si acutizzò: scontri contro la nobiltà e i soldati si susseguirono violentissimi per tutto Luglio e Agosto. Fu infine dichiarata la Repubblica Napoletana, che fu riconosciuta dalla Francia.

Solo il 5 aprile 1648 gli Asburgo ebbero ragione della Repubblica e furono in grado di ristabilire i privilegi agli aristocratici.

L'eco degli eventi napoletani giunse fino all'Inghilterra dove Oliver Cromwell instaurò la repubblica nel 1648.

Sulla vicenda di Masaniello esistono alcune importanti trasposizioni teatrali tra cui ricordiamo quelle di Eduardo de Filippo ed Armando Pugliese e una trasposizione cinematografica, del 2006, del regista Angelo Antonucci intitolata "Amore e libertà-Masaniello".

(fonte wikipedia, <http://it.wikipedia.org/wiki/Masaniello>)



“Le cose che ho capito nella Finanziaria non mi sono piaciute. Non mi è piaciuto il tentativo di cancellare i reati contabili contro la Pubblica amministrazione, non mi è piaciuta la modifica alla legge che eliminava i contributi ai nuovi inceneritori togliendoli alle energie rinnovabili.

Le cose che non ho capito nella Finanziaria mi sono piaciute ancora di meno. Non ho capito perché si tolleri il conflitto di interessi, perché non siano state cancellate le leggi salva ladri Pecorella e ex Cirielli. Perché non sia stata modificata la legge elettorale che ha creato delle consorterie a disposizione di BerlusconiBossiCasiniRutelliFassinoBertinotti eccetera eccetera. Perché non sia stata abolita la legge Biagi. Perché non siano stati toccati i monopolisti con le tariffe più care d'Europa e i servizi più scadenti. Perché i mandanti delle intercettazioni telefoniche non siano in galera insieme agli esecutori. Perché non sia stata avviata la riforma della televisione. Perché Previti, corruttore di giudici, sieda in Parlamento. Perché siano stati eletti nella commissione antimafia due parlamentari condannati in via definitiva. Perché questo Governo sia troppo uguale a quello dello nanobypassato. Perché il programma dell'Unione, le indignazioni pre elettorali siano rimaste lì dove si trovavano, a prima del 9 aprile.” (dal Blog di beppe Grillo del 25/12/2006, http://www.beppegrillo.it/2006/12/supposta_di_natale.html)

La storia ci dice che Masaniello venne deposto e ucciso dai suoi stessi seguaci; che sia l'ennesimo alternarsi di corsi e ricorsi storici tanto cari a Giambattista Vico?.

Approfondimenti

<http://www.napoletanità.it/mas.htm>

<http://www.filosofiaedintorni.net/vico.htm>

[Vai al sommario](#)

CRONACHE DELL'ELFO LATRO

Quando la fisica è un optional



Desfes ci narra: "Eberon, i pg stanno inseguendo una spia del Breland che ha disertato ed ora è montata a bordo di una nave volante che si appresta a salpare. Da notare che il molo d'attracco è ad una trentina di metri dal suolo. Alcuni gnomi dominati si parano in mezzo, per evitare che i pg riescano a montare.

Dopo pochi round di collutazione, la nave comincia a staccarsi dal molo... Il paladino del gruppo, indispettito dal rischio di lasciarsi sfuggire la preda, afferra uno gnomo e lo lancia oltre il molo, che con un tonfo si spiaccia sul

terreno.... La chierica halfling (ch) mi guarda perpelssa e fa: "Ma non brucia???"

(dm): "Scusa chi?"

(ch): "Lo gnomo!"

(dm): "Perchè dovrebbe bruciare scusa?"

(ch): "Per il volo..."

(dm): "Per 30 metri?"

[Ovviamente gli altri pg la fissano perplessi]

(ch): "Perchè no?"

interviene un altro giocatore, ingegnere tra l'altro: "guarda che sono gli shuttle quelli che bruciano... E solo quando rientrano dallo spazio..."

(ch): "Ah..." arrossisce...

Tutti: "..."

Più tardi... A bordo dell'aeronave... Che sta viaggiando ad un'altezza di 3-400 metri...

(ladro): "Scusa master ma a che altezza siamo??"

(dm): "3-400 metri, perchè?"

(ladro, tutto preoccupato): "E L'ARIA??"

[Silenzio. Tutti lo guardano straniti...]

(dm): "Scusa ma in montagna sei mai stato?"

(ldr): "...Ehm...Sì..."

(dm): "E respiravi?"

(ldr): "Sì ma che c'entra?"

(dm): "Pensi che una montagna sia più bassa di 400 metri?"

(ladro, intuendo di aver detto una cag**a mostruosa) "Sì ma qua siamo in D&D..." e si volta verso il muro...

Ditemi voi con che razza di gente mi tocca giocare...

"

per gentile concessione di www.elfoladro.it

[Vai al sommario](#)

GUIDA INTERGALATTICA A RPG MAKER 2000 (seconda parte) di Matteo Sciotteri

*Cosa è una variabile?

Uff.. una variabile è essenzialmente un "contenitore" di valori. Dentro una variabile si possono mettere dei numeri a caso, o dei valori presi dal personaggio (che so.. il livello, le monete possedute..).

A cosa serve? Può servire come uno SWITCH per fare avviare degli eventi solo quando quella variabile ha un certo valore (es. mettiamo in un evento di tipo processo parallelo la funzione VARIABILE 001 = MONETE DELL'EROE; quando parliamo con una persona, facciamo attivare una seconda pagina solo se la variabile 001 è uguale a 100, e quindi solo se le monete possedute sono uguali a 100), o anche per determinare le coordinate del personaggio (ponendo una VARIABILE = a X HERO o Y HERO).

*Cos'è una FORK (o condizione SE)?

E' un bivio: serve a determinare se una certa condizione è soddisfatta oppure no. Riprendiamo l'esempio di prima, della variabile = alle monete.

SE VAR001 = 100 ALLORA il personaggio ci venderà l'arma ALTRIMENTI ci dirà "vai a lavorare, barbone!" ^_^

I parametri che possono fare avverare una condizione sono molti, tutti da sperimentare.

L'Opzione ALTRIMENTI non è obbligatoria.

*Testi colorati, pause e simboli:

Non tutti sanno che è possibile cambiare di colore ai testi durante il gioco, mettere delle pause tra una parola e l'altra (per aumentare la suspense) e inserire simboli particolari.

Ecco come:

```

\\      *Mostra il carattere "\".
[C[n]  *Sceglie uno dei colori disponibili per il testo (da 0 a 19);
        variano a seconda del system scelto.
[S[n]  *Sceglie la velocità dei testi (da 1 - 20).
        1 = veloce senza pause; 20 = mooolto lento.
[N[n]  *Mostra il nome del personaggio.
[V[n]  *Mostra il valore della variabile n (indicate il numero della
        variabile che volete visualizzare)
[$      *Mostra i soldi posseduti.
[!      *Pausa nel messaggio (attende la pressione del tasto INVIO)
[.      *1/4 pausa prima della lettera successiva.
[|      *1 pausa prima della lettera successiva.
[>|<  *Mostra la lettera in mezzo a ">" e "<" (es. >X<).
[>     *Chiude da solo il messaggio.
[_      *Mostra uno spazio.
    
```

Simboli particolari:

\$A: Spada \$B: Scudo \$C: Stella di David

Pianeti: \$D: Sole, \$E: Luna, \$F: Mercurio, \$G: Venere, \$H: Venere (invertita), \$I: Marte, \$J: Giove, \$K: Saturno, \$L: Urano, \$M: Nettuno, \$N: Plutone

Astrologia: \$O: Ariete, \$P: Toro, \$Q: Gemelli, \$R: Cancro, \$S: Leone, \$T: Vergine, \$U: Bilancia, \$V: Scorpione, \$W: Sagittario, \$X: Capricorno, \$Y: Acquario, \$Z: Pesci

Generici: \$a: faccia (sorriso), \$b: Faccia (normale), \$c: faccia (arrabbiato), \$d: goccia, \$e: due gocce, \$f: picche vuoto, \$g: cuori Vuoto, \$h: quadri vuoto, \$i: fiori vuoto, \$j: picche pieno, \$k: cuori pieno, \$l: denari pieno, \$m: fiori pieno, \$n: teschio, \$o: croce, \$p: sole, \$q: luna, \$r: punto

Frecce: \$s: su, \$t: destra, \$u: giù, \$v: sinistra, \$w: su-destra, \$x: giu-destra, \$y: giu-sinistra, \$z: su-sinistra

Come trasportare dati da un gioco all'altro (tratto dalle FAQ)

Con questa operazione trasporterete le vostre Animazioni, oggetti, ecc. da un gioco all'altro.

Okay... Ecco il trucco:

1. Crea un Nuovo Gioco
 2. Vai in Filmati Attacchi e clicca sulla prima linea col tasto destro e scegli "MultiCopia"
 3. Apri il tuo VECCHIO Gioco
 4. Vai in Filmati Attacchi e clicca sulla prima linea col tasto destro e scegli "Incoll(a)"
- Puoi usare questo trucco ovunque.

TUTORIAL VARI (*)

1) Come Creare una nuvola

(by Baratoz)

Innanzitutto, dobbiamo avere un'immagine di una nuvola. Se abbiamo scaricato RTP, la troveremo nella cartella Picture sotto il nome di Cloud.

Adesso dobbiamo:

Creare un evento sulla mappa nella quale vogliamo vedere le nuvole.

Nel campo event start conditions dobbiamo scegliere Parallel Process

Inseriamo uno Mostra Figura con scritto:

N° Immagine:1 <----- qui non cambiate niente

Scegli Figura:Cloud <----- qui mettiamo il nome dell'immagine

X coordinate :0 <----- le coordinate x

Y coordinate :120 <----- le coordinate y

Trasparenza :50% <----- qui decidete quanto la nuvola deve essere trasparente. Regolatevi come volete, non deve essere per forza 50%

Inseriamo un Muovi Figura con scritto:

Immagine N°:1

X Coordinate :320 Y Coordinate :120 Trasparenza :50%

Tempo :300 (30 secondi)

Assicuriamoci di sbarrare la casella Aspetta la fine.

Adesso creiamo un ciclo.

DENTRO il ciclo creiamo un cancella figura e scegliamo di cancellare la figura 2.

DENTRO il ciclo inseriamo un Muovi Figura con scritto:

N° Immagine:1

X Coordinate :640 Y Coordinate :120 Trasparenza :50%

Tempo :300

Stavolta lasciamo la casellina Aspetta la fine vuota (non sbarriamola)

Adesso creiamo uno Mostra Figura con scritto:

N° Immagine:2

Scegli Figura:Cloud

X Coordinate :320 Y Coordinate :120 Trasparenza :50%

Adesso creiamo un Muovi Figura con scritto:

N° Immagine:2

X Coordinate :320 Y Coordinate :120 Trasparenza :50%

Tempo :600(60 secondi)

Sbarriamo la casellina Aspetta la fine

Creiamo un Cancelli Figura e scegliamo la figura 1

Creiamo un Muovi Figura e scriviamo:

Figura N°:2

X Coordinate :640 Y Coordinate :120 Trasparenza :50%

Tempo :300

Non sbarriamo la casellina Aspetta la fine

Creiamo un Muovi Immagine con scritto:

N° Immagine:2

X Coordinate :640 Y Coordinate :120 Trasparenza :50%

Tempo :300

Creiamo un Muovi Immagine con scritto:

N° Immagine:1

X Coordinate :320 Y Coordinate :120 Trasparenza :50%

Tempo :600

Sbarriamo la solita casellina

Codice riassuntivo:

Processo Parallelo

Comando Eventi

>>Mostra Immagine: 1,Cloud,(0,120)

>>Muovi Immagine: 1,(320,120),30.0sec(W)

>>CICLO

>>Cancelli Immagine: 2

>>Muovi Immagine: 1,(640,120),30.0sec

>>Mostra Immagine: 2,Cloud,(-320,120)

>>Muovi Immagine: 2,(640,120),60.0sec(W)

>>Cancelli Immagine: 1

>>Muovi Immagine: 2,(640,120),30.0sec

>>Mostra Immagine: 1,Cloud,(-320,120)

>>Muovi Immagine: 1,(320,120),60.0sec(W)

>>

:FINE CICLO

>>

Come usare le label

(by Blade)

Ciao a tutti, con questo tutorial voglio spiegare brevemente come usare le label unite al comando mostra scelta; impareremo cioè a tornare a una scelta precedente dopo varie scelte. Allora innanzitutto create un'evento sulla mappa e fate le seguenti azioni:

1. Come prima cosa mettete l'evento "Label" e lo settate a 1;
 2. Mettete l'evento "Mostra scelta" e mette nelle varie opzioni: "Avanti" ed "Esci".
 3. Ora nel caso "Avanti" mettete un altro Mostra scelta con le scelte: "Dopo" e "Indietro".
 4. Allora: nel caso indietro mettete l'evento "Vai alla Label" e Settalo a 1, in modo che torni alla scelta precedente.
 5. Nel caso "Dopo" mettete l'evento "Label" e lo settate a 2.
 6. Sempre nel caso "Dopo" mettete uno "Mostra scelta" e mettete tra le varie opzioni: "Fine", "Indietro" e "Vai alla pagina iniziale".
 7. Nel caso "Fine" nn mettete nulla.
 8. Nel caso "Indietro" mettete l'evento "Vai alla Label" e lo settate a 2, in modo che torni alla seconda scelta.
 9. Nel caso "Vai alla pagina iniziale" mettete di nuovo l'evento "Vai alla Label" e lo settate a 1 in modo che torni alla prima scelta.
- Finito! Sembrava difficile? invece è più facile delle switch! comunque per chi è rimasto indietro ecco le event options:

```
<>LABEL: 1No
<>Mostra scelta: Avanti/Esci
:[Avanti]Case
<>Mostra scelta: Dopo/Indietro
:[Dopo]Case
<>LABEL: 2No
<>Mostra scelta: Fine/Indietro/Vai alla pagina iniziale
:[Fine]Case
<>
:[Indietro]Case
<>Vai alla Label: 2No
<>
:[Vai alla pagina iniziale]Case
<>Vai alla Label: 1No
<>
:END Case
<>
:[Indietro]Case
<>Vai alla Label: 1No
<>
:END Case
<>
:[Esci]Case
<>
:END Case
<>
```

Tutorial Sulle Password

(By Blade)

Allora molti di voi si chiederanno come usare ste maledette password: sembra difficile ma in realtà è più facile di quanto sembra!!!! Allora il tutorial si suddivide in tre fasi dove spiegherà l'uso dei vari pulsanti.

D) Invio:

1. Mettete un evento in processo parallelo.
2. Settate una variabile (la chiameremo INVIO) a 5.
3. Mettete l'evento Password (per chi non lo sapesse 3 pagina degli eventi).
4. Mettete come variabile quella da noi scelta (per chi non se lo ricordasse: INVIO) e selezionate solo il comando Decision.
5. Ora le cose si complicano (no, scherzo :P), Mettete una Condizione SE(per chi non lo sapesse 3 pagina degli eventi) e mettete su variabile: il nome della variabile scelta (INVIO) e il suo set (5); Ricordatevi del caso ALTRIMENTI!!!
6. Ora nella condizione SE mettiamo l'evento desiderato come una Animazione Battaglia, un messaggio e quello che ci pare.
7. Nell'ALTRIMENTI non mettiamo assolutamente Nulla!!!

II) Esci:

1. Mettete un evento in processo parallelo.
2. Settate una variabile (la chiameremo ESC) a 6.
3. Ora ripetiamo quello sopra scritto tranne che metteremo la variabile ESC e il set a 7.

III) Frece Direzionali

Ora parleremo di quello più gettonato da voi maniaci di Rpgmaker2000 le frecce direzionali.

Dobbiate sapere che per ogni pulsante è assegnato un set e una specifica variabile:

Set 1= Freccia Giù Set 2= Freccia Sinistra
Set 3= Freccia Destra Set 4= Freccia Su

Ora ripetiamo ciò che è già stato discusso sopra, ma ricordate, per ogni freccia deve essere assegnata una variabile differente:

Freccia Giù = Variabile GIU' Freccia Sinistra = Variabile SIN.
Freccia Destra = Variabile DEST. Freccia Su = Variabile SU

E quindi nella condizione SE andrà messa la variabile e il set specifico.

Tutorial Sulle Combinazioni Delle Cassaforti

(By Blade)

1. Settate una variabile che chiameremo COMBINAZIONE a un numero a vostro piacimento (metteremo 666).
2. Mettete l'evento Input Numero con "Metti nella variabile" con la variabile da noi scelta.
3. Creiamo una CONDIZIONE SE legata alla nostra variabile (per chi se lo fosse dimenticato: COMBINAZIONE) e la settiamo a 666; ricordiamoci del caso ALTRIMENTI!!!
4. Ora nella condizione SE mettiamo un trasporto in una mappa o riceveremo dei soldi Extra nel caso di una cassaforte.
5. Nell caso ALTRIMENTI mettiamo uno Mostra Messaggio con scritto: "Ritenta e sarai più fortunato" o roba simile.

Come distribuire i giochi

(by Max Trenz)

Ecco qui di seguito la procedura corretta per la creazione di un gioco, in versione demo o definitiva, con lo strumento RPGMAKER2K.

Il Font di Caratteri. Si consiglia vivamente di non utilizzare i caratteri accentati, visto che non sempre risultano correttamente visualizzati.

Quindi si suggerisce di utilizzare il carattere "accento" per simularli.

Es. Utilizzare e' invece di è. Con la nuova mappa dei caratteri in italiano questo problema è risolto, ma non sempre chi scarica un gioco ha l'ultima versione di rpg maker in italiano.(**)

Questo tipo di procedura non è obbligatoria ma serve a rendere i vostri giochi migliori

I passi da seguire

I passi che descriverò sono utili per aggirare un tedioso problema dell'editor, ovvero le dimensioni enormi dei files RTP.

Quando ho ultimato la realizzazione di un gioco la procedura seguita per creare l'installazione avviene con il comando "Make Disk" di RPGMAKER2K.

A questo punto occorre specificare se intendo includere i files RTP.

Le conseguenze sono:

- Se inserisco i files RTP l'installazione diventa enorme (circa 12-15 MB)
- Se non li inserisco solitamente è necessario installare RTP per far girare il gioco

Quel che si vuole è chiaramente un'installazione ridotta ma utilizzabile anche da chi non ha già installato RTP. Ecco la procedura corretta:

Occorre mettere nella directory del gioco (es. c:\programmi\ASCII\RPG2000\projects\NOME_GIOCO) tutti i files che utilizzo nel gioco stesso.

Ad esempio se utilizzo un chipset lo metto nella directory. Quindi anche se è un chipset di RTP lo copio nella directory del gioco.

Questo va fatto anche per chara, animazioni e soprattutto suoni.

Copio anche il file Harmony.dll nella cartella principale del project

A tal fine devo fare 2 cose:

1. Modificare il file RTP_RT.ini e aggiungere la riga FullPackageFlag=1
2. Disinstallare RTP, per verificare che il gioco funziona in tutte le sue parti anche senza RTP

Questa procedura è assolutamente necessaria, per far sì che il vostro gioco sia distribuibile e funzionante.

(continua)

* e ** - Essendo il manuale decisamente datato è possibile che vi sia qualche informazione inesatta (ad esempio i riferimenti all'uso delle RTP Italiane, attualmente sconsigliate dai più); è stato altresì impossibile contattare tutti gli autori della guida, essendo di alcuni noto solo il nick, che abbiamo peraltro riportato, e l'indirizzo email risultante ormai inutilizzato, non più esistente o dal quale comunque non abbiamo ottenuto risposta. Speriamo comunque di aver fatto cosa gradita agli autori, nel dare libera diffusione, esattamente come da loro fatto in passato, dei loro lavori, e saremo ben lieti di ospitarli come redattori in questa rubrica qualora fossero interessati alla cosa.

[Vai al sommario](#)



**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 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 recente 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 indicando come oggetto (subject) **virtual table**.

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

[Vai al sommario](#)

COMUNICAZIONE CREATIVA IN PARROCCHIA

di Luigi Scuderi

Ho pensato bene di condividere con voi questa simpatica lista di annunci parrocchiali, dei quali mi si garantisce l'autenticità, apparsi in alcune comunità della nostra Penisola.

L'amica che me li invia commenta scrivendo "Se qualcuno frequenta la parrocchia, è bene che impari il lessico parrocchiale."

Buona lettura.

Per tutti quanti tra voi hanno figli e non lo sanno, abbiamo un'area attrezzata per i bambini!

Giovedì alle 5 del pomeriggio ci sarà un raduno del Gruppo Mamme. Tutte coloro che vogliono entrare a far parte delle Mamme sono pregate di rivolgersi al parroco nel suo ufficio.

Il gruppo di recupero della fiducia in se stessi si riunisce Giovedì sera alle 7. Per cortesia usate le porte sul retro.

Venerdì sera alle 7 i bambini dell'oratorio presenteranno l'"Amleto" di Shakespeare nel salone della chiesa. La comunità è invitata a prendere parte a questa tragedia.

Care signore, non dimenticate la vendita di beneficenza! E' un buon modo per liberarvi di quelle cose inutili che vi ingombrano la casa. Portate i vostri mariti.

Tema della catechesi di oggi: "Gesù cammina sulle acque". Catechesi di domani: "In cerca di Gesù".

Ricordate nella preghiera tutti quanti sono stanchi e sfiduciati della nostra Parrocchia

Il coro degli ultrasessantenni verrà sciolto per tutta l'estate, con i ringraziamenti di tutta la parrocchia.

Il torneo di basket delle parrocchie prosegue con la partita di mercoledì sera: venite a fare il tifo per noi mentre cercheremo di sconfiggere il Cristo Re!

Per favore mettete le vostre offerte nella busta, assieme ai defunti che volete far ricordare.

Martedì sera, cena a base di fagioli nel salone parrocchiale. Seguirà concerto.

Il parroco accenderà la sua candela da quella dell'altare. Il diacono accenderà la sua candela da quella del parroco, e voltandosi accenderà uno a uno tutti i fedeli della prima fila.

[Vai al sommario](#)

THE DEPARTED

di Francesca Viganò



Con *The Departed*, ispirato alla trilogia orientale "Infernal affairs", Scorsese, finalmente tornato ad un cinema convincente, offre un'impetosa e amara riflessione sulla violenza metropolitana, sul mondo del crimine e sul difficile rapporto tra individuo e identità.

L'incipit del film mette subito le cose in chiaro: Nicholson è il Diavolo, e ci viene presentato in controluce per donargli quest'aurea luciferina che tanto gli sta bene, ed è lui a mettere subito in chiaro il cardine del film: "quando hai una pistola puntata contro, che differenza c'è tra essere poliziotto o criminale?"



Matt Damon e Leonardo di Caprio, grandiosi in questo film, sono gemelli in destino: entrambi orfani di padre, ameranno la stessa donna senza mai saperlo e si fronteggeranno agli opposti dello stesso centro. L'uno è divenuto poliziotto per infiltrarsi e proteggere l'anima nera del boss dall'interno (Nicholson, sulfureo quanto basta, in un personaggio che è a metà strada tra il Joker e il "demonio" de *Le streghe di Eastwick*) mentre l'altro, per le colpe dei padri, è obbligato a servire la patria come agente in incognito e a trasformarsi nel suo uomo di fiducia per incastrarlo.

In mezzo alle spie c'è la psicologa del dipartimento (una credibile Vera Farmiga) che, mentre se la fa con il neopromosso Sullivan, riesce per la prima volta a entrare in empatia con uno dei suoi pazienti in cerca di Valium, più che di conforto analitico, lo stressato Costigan.

Degna di nota la professionalità con cui lo spedisce da un collega, prima di accoglierlo nello stesso letto dell'"usurpatore".



Tutto il film si sviluppa attorno a questi personaggi, le loro ambivalenze e fragilità, le intuizioni, la freddezza, il pensiero e i sentimenti mettendo comunque in risalto anche due comprimari d'eccezione: Martin Sheen e Alec Baldwin. Scorsese cattura lo spettatore nel riuscito gioco delle parti fra due giovani poliziotti che cercano di identificarsi e incastrarsi l'un l'altro, in un ottimo crescendo di emozioni e spettacolarità.



La scelta geniale è quella di aver scelto il giornalista, critico e scrittore William Monahan, che per il cinema ha già sceneggiato "Le Crociate" di Ridley Scott, per coadiuvarlo con il testo. Monahan, americano-irlandese di Boston, ha trasferito la storia dal lontano Est proprio nella città statunitense, creando nuovi personaggi. E' proprio questa sua appartenenza a quel mondo (quello della Boston irlandese) a permettergli una efficace rappresentazione di una comunità caratterizzata da forte cattolicesimo, ruvido umorismo, fatalismo dignitoso. La complessità delle psicologie e dell'intreccio drammaturgico costringe alla soluzione da bagno di sangue, ma il testo è vigoroso, armonico e si profonde in battute memorabili mentre Scorsese, con mano da maestro, ritmo e tensione costanti, porta un film di genere nell'Olimpo della Cinematografia.

In questo film c'è davvero tutto: psicologia monumentale e realistica, santi e cristi usati come armi, mefistofelici colpi di scena, passione e compiutezza, delitto, castigo e nessuna pietà o redenzione: forse si patisce la maniacalità della perfezione. Una pietra miliare, un'altra con la firma di Scorsese.



* - Foto tratte da www.scorsesefilms.com/departed.htm

[Vai al sommario](#)

LUCCA GAMES 2006: Conferenza sui GDR Online di Luigi Scuderi

Di norma mi sarei rifiutato di recensire un evento a cui non ho partecipato, ma data la particolarità dell'argomento e gli innovativi mezzi di comunicazione offertici dalle nuove tecnologie (leggi file mp3 dell'intera conferenza) ho deciso di fare uno strappo alla regola e parlare di questo incontro tenutosi il 2 Novembre 2006 al Lucca Games.

Probabilmente per problemi legati allo svolgimento in un giorno lavorativo o di errata impostazione della campagna pubblicitaria, l'evento non ha riscosso l'affluenza di pubblico che si sarebbe potuta sperare, almeno stando ai numeri che il panorama del gdr-online italiano sfoggia in termini di utenza; l'assenza di metà degli organizzatori per motivi lavorativi o personali credo sia sufficiente ad avallare questa mia ipotesi.

In definitiva si è risolto in un buon lavoro di Luigi Mancini, relatore pressoché unico della conferenza, che ha esposto in modo garbato e coerente pregi e difetti delle relazioni interpersonali via chat, scadendo talvolta in riferimenti qualunquistici (probabilmente per favorire la comprensione di alcune problematiche ad un uditorio alquanto eterogeneo e per certi versi occasionale) ma senza mai risultare fizioso, ed anzi proponendo anche ipotetici (ma realistici) possibili scenari futuri della ricerca sociologica, effettuata tramite simulazioni di comunità virtuale.

A parte una grave inesattezza concettuale sulla diffusione del Gdr¹, che a detta di Mancini è stata ben vista da psicologi e sociologi in quanto interessante potenziale e innovativo strumento di studio, concordo con lui sulla necessità di continuare a parlare dell'argomento anche in incontri futuri, incontri ai quali spero possa partecipare anche qualcuno dello staff di Sciops.

Per chi fosse comunque interessato ad ascoltare l'intera conferenza, la traccia audio, in formato mp3 per la durata di un'ora circa, è scaricabile all'url

http://www.gioconomicon.net/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=9

¹è infatti noto che il "gioco di ruolo" nasce come strumento di studio psicologico, ad opera del medico Jacob Levi Moreno nel 1934. Il gioco di ruolo come lo intendiamo adesso è invece una evoluzione dei wargames, tramite Dungeons & Dragons (1974) e successive contaminazioni con gli studi psicologici e sociologici precedenti, misti a drammaturgia e varie influenze letterarie. Per approfondimenti visita http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo#Storia

LA STORIA E' GIOCO

di Andrea Cannio



Immaginate una collina inglese dell'East Sussex, a circa sette chilometri dal villaggio costiero di Hastings, dalla moderata pendenza e l'erba verde brillante ancora bagnata di pioggia. E sopra di questa immaginate una fila di migliaia di uomini, serrati gli uni agli altri in un muro di scudi, sopra al quale spuntano lance lunghe ed asce. Davanti alla linea, alcuni grossi guerrieri

dai lunghi baffi e le pesanti armature stanno facendo roteare sopra la testa asce alte quanto un uomo, per impressionare chi li osserva da sotto la collina.

Molte decine di metri più in basso, ordinati in tre battaglioni, ci sono altre migliaia di uomini, che indossano cotte di maglia, elmi conici e portano grandi scudi a mandorla, ognuno con i colori del suo casato. A sinistra i franco-fiamminghi, a destra i bretoni, al centro i normanni. Dietro di loro centinaia di cavalli schierati mordono il freno e battono il terreno con gli zoccoli, davanti invece gli arcieri cominciano a posizionarsi e tendere le corde dei loro archi.

In mezzo al campo Guglielmo, in sella al suo cavallo, osserva in cima alla collina Aroldo al centro dello schieramento opposto, l'uomo che gli ha rubato il trono, e dal quale oggi è venuto a prenderselo. Gli standardi garriscono nel vento, nel silenzio innaturale che precede la battaglia.

E' un racconto di fantasia? No.

E' il set di un film? Nemmeno.

E' un gioco di ruolo dal vivo? Non esattamente.

E' storia dal vivo. O Living History per dirla all'inglese.

Potrà sembrare strano, ma quello che ho descritto sopra è successo veramente, e non mi riferisco agli eventi del 14 ottobre 1066, che segnarono l'inizio della dinastia normanna sul trono d'Inghilterra, ma a quelli del 14 ottobre 2006, frutto della passione di persone che hanno fatto dell'accurata ricerca storica un grande gioco. 3400 (!) rievocatori da tutto il mondo si sono dati appuntamento per avere il privilegio ed il piacere di poter essere nello stesso giorno, sulla stessa collina, con indosso le stesse armi, a rivivere gli eventi che 940 anni prima videro contrapposti Normanni e Sassoni, Guglielmo il Bastardo e Harold Godwinson. Questo è stato sicuramente un evento grandioso, per proporzioni ed accuratezza degli equipaggiamenti riprodotti, ma è solo uno dei tanti che ogni anno si svolgono in Europa e nel mondo, e che ricostruiscono situazioni ed ambienti - chiusi, all'aperto, in accampamenti o in borghi - con personaggi in abiti storici di qualsiasi periodo, dall'Impero Romano al secondo conflitto mondiale, consentendo, attraverso un corretto modo di proporre la storia, di esercitare un'importante azione didattica e divulgativa in modo qualificato e documentato. E tutto questo divertendosi un sacco! Come dite? La storia è noiosa? Roba da banchi di scuola e libri polverosi pieni di nozioni inutili? Niente di più sbagliato. Studiare e rivivere la storia può diventare un modo eccezionale di sperimentare realtà alternative, che possono essere distanti dalla nostra vita quotidiana quanto un mondo di fantasia, e da qui l'associazione con il gioco di ruolo, ma reali, divise da noi solo dal passare dei secoli.





Le regole per giocare con la storia sono poche, ma non sono sempre semplici da rispettare: studio, ricerca, approfondimento, sperimentazione pratica e apprendimento.

Un percorso elaborato, che si appoggia su discipline classiche, come la ricerca bibliografica o l'archeologia, ed altre di più recente concezione, come l'archeologia sperimentale e la 'storia viva' vera e propria.

Può capitare così che ci si infili in una biblioteca ad osservare le miniature di una bibbia del '200, o a consultare un trattato di scherma del '300; che si visiti qualche abbazia o cattedrale per poterne ammirare e studiare gli affreschi, o qualche museo per esaminarne i reperti; che ci si chiuda in un laboratorio artigianale a battere lamie di ferro, nella speranza di tirarci

fuori un elmo; che si passi poi a degli esperimenti pratici per verificare se un elmo fatto in quel modo può resistere ad un colpo d'ascia (magari non sulla propria testa!). Ognuna di queste attività, per quanto seria, può essere interessante e divertente già di per sé, per il gusto della riscoperta di qualcosa che era andato perduto. Ma la soddisfazione di poter finalmente indossare quanto fedelmente ricostruito, e magari così riportare in vita un cavaliere dell'Anno Mille, un mercante del Duecento, una contadina del XIV secolo, una nobildonna del Rinascimento, un fante della Grande Guerra o un partigiano della 2° Guerra Mondiale, vestire, agire, sentire ed arrivare ad immedesimarsi in lui è sicuramente la parte più ludica per il rievocatore appassionato.

Anche se all'apparenza la rievocazione storica può sembrare simile ad un gioco di ruolo dal vivo con ambientazione storica, le differenze sono profonde, e bisogna fare attenzione a non confondere le due attività, entrambe dotate di una propria dignità, ma distinte per scopi e metodi, e lontane tanto tra loro quanto dal folclore delle feste di paese.

Scopo di un GdR è appunto l'interpretazione di un personaggio, e di conseguenza quanto indossato diventa costume di scena, la cui unica funzione è quella di far apparire l'interprete in un modo coerente al suo ruolo e fornire un'immagine evocativa del personaggio che si vuole rappresentare.



Nella 'storia viva' invece manca completamente l'aspetto della recitazione, pur rimanendo quello dell'immedesimazione, e lo scopo diviene la veridicità: veridicità negli abbigliamento, riprodotti fedelmente in ogni singolo oggetto, veridicità negli allestimenti di ambienti o situazioni che si intendono ricreare, veridicità nelle tecniche e tecnologie applicate a quanto riprodotto, veridicità nel restituire lo spirito di un certo periodo.



Mentre nel GdR è richiesto di far lavorare la fantasia sulla base di un'invenzione, ovvero una sceneggiatura artistica, nella rievocazione storica bisogna invece avere doti di astrazione ma senza discostarsi dai fatti storici, per poter rappresentare al meglio, in base a studi, testi, documenti, ricerche ed applicazioni di archeologia ricostruttiva validi ed attendibili, un ben preciso evento bellico, civile o religioso, o anche la semplice vita quotidiana di una data epoca.



Fare 'storia viva' significa dare volto, spessore, realismo ed un'anima ai personaggi la cui vita quotidiana si intende ricreare; e così ci si ritrova a rammendare con aghi d'osso i propri abiti, o ingrassare con la sugna le proprie calzature, dormire intorno ad un fuoco su pagliericci di fortuna, mangiare cibi cucinati con strane spezie, indossare pesanti armature e oliare le armi prima di uno scontro simulato, giocare a dadi contro il muro di una taverna, brandire lance e scudi nel mezzo d'una mischia furibonda, mescolare fuliggine e galle di quercia per ottenerne un inchiostro, caricare un moschetto ad avancarica sugli spalti di un castello, osservare la cavalleria che risale il crinale della collina al tramonto, accendere un fuoco con il solo ausilio di un acciarino, e magari esporre ad un pubblico il risultato delle proprie ricerche e del proprio lavoro di ricostruzione.

La storia vista come gioco quindi, un gioco incredibile attraverso il quale è possibile anche esercitare un'importante azione di ricerca, sperimentazione, didattica e divulgazione.

Si ringrazia l'Associazione Culturale Era per aver fornito le immagini presenti nell'articolo, dei diritti delle quali è unica depositaria, e per averne concesso la pubblicazione.

Approfondimenti: <http://www.vitaantiqua.it>, vitaantiqua@libero.it

[Vai al sommario](#)

IL RIMAIUOLO

di Luigi Scuderi

Chi non ha mai provato a scrivere *versi* in vita sua? E quante volte ci è capitato di ottenere *latrati*? Parlo con voi, non guardate altrove.

*"Ieri mi son seduto al tavolo
Cenando con un cavolo
Che il mio trisavolo
Un di mi lasciò."*

Al di là dell'umorismo spicciolo sfido chiunque a trovare poetico il suddetto componimento.

Nell'ambito del presente articolo, lungi dal volere insegnare (magari ne fossi in grado) come esprimere un pensiero in poesia, vorrei soffermarmi su alcuni punti fondanti della poetica italiana, spesso disattesi per ignoranza (nel senso di conoscenza mancante) e la cui osservanza probabilmente consentirebbe a promettenti poeti in erba di scrivere poesia anziché prosa.

Nella stesura di un verso poetico, relativamente alla lingua italiana, bisogna fondamentalmente tener conto di due cose: la metrica, che dà il ritmo e la giusta sonorità al verso e il messaggio _il più possibile universale_ che si vuole trasmettere.

E questo perché, anche se la propria poesia è sempre squisitamente personale, se non possiede i requisiti di universalità non potrà mai essere adeguatamente apprezzata anche dagli altri lettori.

Ciò non toglie comunque che anche lo scrivere correttamente in versi, sia pur senza ambire a fare Poesia, possa dare delle belle soddisfazioni.

Facciamo qualche esempio pratico; iniziamo col seguente sonetto¹

"Contro gli imbrattatori di muri" (1986)

*"Questo componimento i' vo' donare
a quanti, eletti, intendere lo ponno,
sperando che mi sappiano spiegare
quel che non sanno l'altri oppur non vonno,*

4

*cioè qual lume fue ad ispirare
que' poveri reietti senza pondo,
socialmente dico, ad imbrattare
ciò ch'e di tutti, sì cascando in fondo.*

8

*Quale di lor più possa meritare
questo no 'l so, che tra primo e secondo
difficile e il distacco calcolare,*

11

*ma se giustizia fosse in questo mondo
con la lingua dovrebbero leccare
tutto il muro, infin che fosse mondo."*

14

Benché la composizione in endecasillabi² aiuti a dare "l'impatto poetico" è fuor di dubbio che, osservando attentamente questo mio divertissement giovanile, sono ravvisabili alcuni errori concettuali che, di fatto, impediscono di poterlo catalogare come "poesia".

Un primo errore (peraltro voluto per difficoltà di rima) è dato dal passaggio da una rima (ponno-vonno) ad una assonanza (vonno-pondo) che si ripete poi nei versi successivi; un'altra forzatura è invece strutturale e riguarda il metro ABAB,ABAB,CDC,DCD classico che in questo sonetto diventa ABAB,ABAB,ABA,BAB.

Ma sicuramente la pecca maggiore è la totale assenza del concetto vero e proprio di "poesia" in questa che in sintesi si riduce ad una semplice invettiva contro chi scrive sui muri.

Qualcuno potrà obiettare che la nostra lingua prevede anche i cosiddetti "versi sciolti" che, abbandonati i vecchi canoni strutturali, propongono un modo più libero e diretto di scrivere poesia; ciò è senz'altro vero, purché si ricordi sempre che bisogna comunque rispettare il metro e la ritmica, pur variando il costrutto: la poetica italiana segue una metrica accentuativa, non dimentichiamocelo mai.

Nell'ottica del "metro libero" analizziamo il seguente componimento:

"Immagini in dissolvenza" (1988)

*Mattino: svegliarsi nel vuoto, sommersi di luce
Meriggio: s'attenua il chiarore nel grigio che aumenta
poi Sera: soglia d'ignoto rimpianto, lieve, fugace termine estremo*

*Tosto ogni speme tradita s'involta,
cessa l'amore, la gioia, la vita,
e il cuore scandisce rintocchi di morte.*

La struttura è decisamente (e volutamente) libera; l'idea è quella di dare una sequela di immagini e sensazioni, trasmesse attraverso una sequenza di input e pause, che una struttura rigida difficilmente riuscirebbe a rendere.

Per questo le prime due frasi sono buttate in faccia al lettore come brevi flash, mentre già sulla terza si ha un primo rallentamento: già da qui è visibile l'importanza dell'uso delle sillabe accentate per gestire la lunghezza della frase.

Nella seconda terzina si ha una brusca frenata, ottenuta grazie all'immane endecasillabo, che segna una netta separazione dalla terzina precedente e proietta il lettore verso la fine dell'ultimo verso, con un ritmo via via sempre più lento per dare l'idea di questa vita che pezzo dopo pezzo fugge via lasciando come unico ultimo suono il battito cardiaco, anch'esso sempre più lento, fino al silenzio assoluto che il lettore acquisisce a fine scritto.

Anche la successione delle "gioie", amore-gioia-vita, contribuisce a dare l'idea dell'invecchiamento (interpretandole come priorità emotive) e dell'indebolimento del soggetto, che persa la volontà d'amare, perde conseguentemente la gioia di vivere.

E' questa poesia? Forse, benché affettivamente (e quindi non obiettivamente) io possa trovare il modo di vedercela.

La Poesia è però qualcosa di più universale e, per quanto triste sia ammetterlo, non è cosa che tutti ci possiamo permettere.

Ma se non è detto che noi si possa diventare poeti, ciò non toglie che possiamo provarci, quantomeno cercando di raffinare il metodo, nella speranza di trovare un giorno i contenuti da esprimere.

Su questo batteremo nei prossimi numeri, giocando con endecasillabi e settenari, sonetti e rime concatenate e chissà che prima o poi un novello Quasimodo o Foscolo faccia la sua comparsa.

Fermo restando che non vi proporrò mai una mia poesia, giacché come si dice dalle mie parti "non è cosa mia", continuo comunque questo momento autocelebrativo facendovi leggere un lavoro un po' più impegnativo scritto durante gli ultimi due anni di liceo, ovvero l'immane revisione della Divina Commedia di Dante Alighieri.

La costruzione è ovviamente in endecasillabi (anche se con occasionali licenze metriche) concatenati in terzine secondo lo schema ABA,BCB,CDC, etc.

Al fine di rendervene più agevole la lettura mi sono premurato di aggiungere alcune note esplicative, viaggiando a ritroso nei ricordi di gioventù (sigh).

L'intero lavoro era previsto in tre cantiche, una per ogni piano dell'istituto scolastico, ponendo al piano terra il nostro inferno (là si trovavano le prime, le seconde e le terze classi), al secondo il nostro purgatorio (era riservato alle quarte e alle quinte classi) elegendo a paradiso il terzo e ultimo piano, ovvero quello dei laboratori, luogo ove per definizione si andava per oziare qualche ora invece che per fare lezione.

Questa terza cantica non è stata mai scritta. Probabilmente ci andavamo troppo poco spesso per avere abbastanza spunti.

Protagonisti di questo viaggio sono il sottoscritto e il vate Dante in persona. Nelle note relative ai personaggi che incontreremo ho avuto cura di indicare solo le iniziali, in osservanza della normativa sulla privacy, così come ho ommesso di specificare di quale scuola si tratti.

Bene, prima di procedere con l'analisi dello scritto, poichè mi sono preso la briga di propinarvi unicamente elaborati miei (più che altro perché non mi va di fare il critico dei lavori altrui), avrò piacere di ricevere e pubblicare anche qualcuno dei vostri lavori, adeguatamente analizzati e commentati da voi stessi. Per l'intanto sorbitevi questo (almeno per un paio di numeri).

¹-Un sonetto è una struttura metrica costituita da 14 endecasillabi, ordinati in due quartine e due terzine concatenate.

²-Un endecasillabo è una frase costituita normalmente da undici sillabe, tranne nel caso di e.tronco(10 sillabe) o e.sdrucchiolo(12 sillabe).E' caratterizzato da una triade di accenti secondo gli schemi 4-8-10, 2-6-10, 3-7-10.

“La Summa Tragedia” (1987-1988)

Canto I

Durante lo cammin de nostra vita
ci ritrovammo in un cortile oscuro¹
poi che la via di casa era smarrita,

3

ed aspro era il cammin sì come duro
perch'io per ben tre volte mi fermai
prima che il passo mio fusse sicuro².

6

Quivi lamenti, urla ed anco abbai³
si ripetevan tra le anguste mura,
sì che col duca mio me ne scantai⁴.

9

Una turba di gente bassa e scura
come vento che suscitò le acque
fomentava lo gregge all'astensura⁵;

12

poi d'improvviso la masnada tacque
e un uom ch'in male a tutti stava avanti
parve all'uscio mediano e qui si giacque.

15

Disse indi: "Guai a voi, o scioperanti
in quanto se per caso non intrate
vi fo' scortar dimane tutti quanti."⁶

18

Tosto sbiancaron l'orde minacciate
e verso lo tiranno e l'empio ostello
givano offese mai a niun levate.

21

Fecemi questo molto più che quello
riconoscer lo vecchio e strambo gioco
che face d'ogni scuola un gran bordello.

24

S'adirò quindi quello, e manco poco,
sì che li cani suoi⁷, con sguardo truce,
mando tra i rivoltosi di quel loco:

27

di razza ignota, fuggono la luce
e servono la voce che più romba,
ciò che a disprezzarli tanti induce.

30

Poscia, come l'assai possente bomba
lascia d'intorno a sè soltanto il vuoto,
poi ch'ognun sa quale periglio incomba,

33

in tal modo sgombrossi il loco noto
e della folla quelli più ignoranti⁸
pecoramente intraron d'un sol moto.

36

Allora l'esser ch'a tutti era avanti
gettossi nella turba ove disparve
rimiscolandosi agli scioperanti.

39

Immantinente il gregge si disperse
ma l'uscio dell'ovil trovo serrato
e le usate vie e le diverse⁹.

42

Tal sotterfugio fu lor preparato
dall'individuo subdolo e maligno¹⁰
del qual già poco sopra v'ho parlato.

45

Tutto era certo fuori che serafico
lo gergo irato de la trista scorta
diretta ver' l'officio suo venefico;

48

noi la seguimmo e ci appaì una porta
ch'in tal maniera lorde e scardinate
difficilmente 'l mondo intier riporta.

51

"Lasciate ogni speranza, o voi ch'entrate
sì come uscite sopra v'era scritto
in quanto anco diman vi ritornate"

54

Ed io "Maestro, 'l senso suo m'è duro!"
ed egli a me, con fare di protesta:
"Ciò sembra invero a me copiato puro."¹¹

57

Offeso dal suo dir voltai la testa
e vidi a me dinanzi uno di quei
che più degli altri faceàn protesta,

60

indi m'approinquai e: De li antiqui¹²
chi tu se' chies'io lui e senza posa
chi spinse noi per questi lochi iniqui?"

63

"T' son Tanin¹³, che piu d'ogne altra cosa
lo vil metallo disse predilessi
e mai volli comprar moto costosa,

66

e questo assai mi fu di danno e male
poi che mi fe' penare lungamente
per mezzo mese in coma all'ospedale."

69

Ed io che di cognoscer le sue pene
non era a dir lo ver desideroso
non gliel celai, ma 'l rivelai per bene,

72

e poi che lo vedevo ancor pensoso
richiesigli chi fusse quel reietto,
ed ei rispuose con un dir giocoso¹⁴:

75

Quell'uom dal tristo aspetto
temuto dai primini
che assai habe in dispetto
e scioperi e festini,

79

con la sua faccia mesta
e voce alquanto roca
che cangia al di di festa
e fassi umile e fioca,

83

Balzelli fu nomato,
e per li amici Peppe
e in più d'un operato
farsi odiare seppe,

87

giacchè, con il suo fare
alquanto incerto e strano
ignavo a tutti appare
non men di chi sia insano.

91

Indi festin da noi prese congedo
e posei al di la dell'empia soglia,
e fu per la curiositate credo,
che di seguirlo prese noi la voglia.

95

E ce n'andammo verso il loco tetro
movendoci con passo incerto e lento,
poi ch'era più sicuro il pie' di dietro
essendo di sua base già contento¹⁵.

99

Entro lo tristo albergo alfin giungemmo
e qui torture e grida esasperate
difficile e narrar quai li videmmo.

102

Quivi tutte finestre hanno sbarrate
e l'ombra li rinchiuso nel suo vello,
tanto lor condizioni sono ingrate.

105

¹ Il cortile di accesso alla scuola era compreso tra due edifici abbastanza alti da renderlo praticamente sempre in ombra.

² Questo è il primo dei vari costrutti danteschi da me inseriti per "impreziosire" il testo: spero che i puristi apprezzino lo sforzo.

³ La licenza si è resa d'obbligo per motivi metrici, benché tradisca la mia misantropia giovanile di allora.

⁴ "Scantarsi" è un verbo propriamente dialettale delle mie parti: letteralmente significa spaventarsi.

⁵ Già allora erano in molti a strumentalizzare le manifestazioni studentesche.

⁶ Un deterrente allora molto in voga era quello di costringere i ragazzi a non assentarsi arbitrariamente dalle lezioni, pena il dover farsi accompagnare dai genitori alla lezione successiva.

⁷ I rappresentanti d'Istituto, notoriamente asserviti al potere dal quale avrebbero dovuto difendere gli studenti.

⁸ Ci si riferisce agli studenti dei primi anni, che essendo solitamente più ignoranti riguardo i propri diritti e le proprie possibilità di contrattazione, si fanno facilmente convincere a sottostare a qualsiasi regola venga loro imposta dall'alto.

⁹ Ai tempi il concetto di "sicurezza" era meno sentito ed era prassi comune, a determinati orari, chiudere i cancelli di accesso (e quindi anche d'uscita), della scuola.

¹⁰ Et voilà: prima forzatura. Ma il più corretto "maléfico" avrebbe fatto "saltare" l'endecasillabo ...e dopotutto io non sono Dante.

¹¹ Per il riferimento dantesco, che giustifica la reazione del Vate, si rimanda alla Divina Commedia, davanti la porta di accesso agli Inferi.

¹² Ovvero degli allievi più anziani.

¹³ G.I., detto "il metallaro" per i suoi gusti musicali, era stato oggetto di un incidente col "cinqantino", scontrandosi contromano con un autobus (e senza casco), ma aveva avuto la fortuna di poter riuscire dal coma e poterlo raccontare: la sua presenza come primo interlocutore è una sorta di omaggio all'amico guarito.

¹⁴ Il costrutto compreso tra i versi 76-91 era già stato scritto in precedenza, appositamente per l'allora vicepresidente tuttofare G.P.

La scelta di inserirlo in questo contesto ha reso necessario lo scrivere altre tre quartine che riportassero il numero dei versi ad un multiplo di tre.

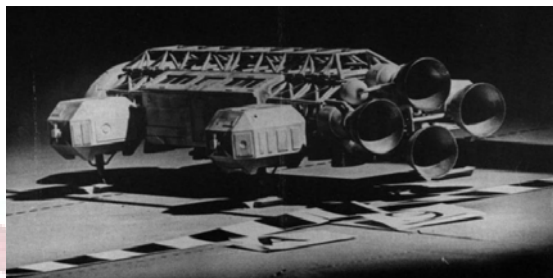
¹⁵ Un'altra struttura tipica dei costrutti della Divina Commedia conclude questa sequenza di quartine e riporta sul corretto binario metrico la composizione.

Ahi serva scuola di dolore ostello; nave senza nocchiero in gran tempesta guidata mal da chi non ha cervello.	108	L'esempio più cruento fu un "primino" ⁹ ingenuo per speranze quanto stolto che chiese il duplicato di un suntuo:	180
Che possa questa picciola protesta a tutti esser di monito tra quelli che la magistra vitae fanno mesta.	111	allestito fu in breve e in breve folto il foro inquisitore per l'insorto di giudici l'un più dell'altro colto.	183
Quindi avanzammo infino a li bidelli; d'aspetto turpe, ogni facezia sanno e son di lorda stoppa i lor capelli;	114	"Non mi paresse ¹⁰ un caso tanto incerto" diceva il deputato dell'accusa "che poi nel condannar io mi diverto."	186
e tutto il giorno assisi a legger stanno, il che comporta l'onere alle gambe di quei che men d'ogni altro moto fanno.	117	"Ma sì, consideriamola ormai chiusa" propose l'avvocato difensore "che poi di perdonare più non s'usa."	189
Ed oltre quelle postazioni strambe in cui lo gruppo di quei mostri stava giungemmo ove un po' più la luce lambe ¹ .	120	"Entrambi ci appelliamo a vostro onore ed alla sua saggezza e al sacro detto perchè punisca lo dissacratore."	192
In fondo, tetra, una palestra istava vegliata a dir lo vero men del resto sì che più gente usciva più n'entrava ² .	123	"Avete quindi espresso lo verdetto;" disse serioso il giudice a' suoi fidi "che sia punito dunque quel reietto,	195
Quindi con passo attento oltre che lesto attraversammo un calle assai dimesso per arrivare alfine al luogo mesto.	126	e voglio ch' alti volino i suoi gridi, da poterli sentire anco da lunge che d' imitarlo ancor non ci si fidi."	198
Un lago entier quindi trovammo in esso ³ e il duca Dante a me con tono amico: "Guardati d'annegare come un fesso."	129	Su per un ruder, che da scala funge ¹¹ , sfuggimmo quell' infame triumvirato il cui ricordo ancora il cuor mi punge:	201
Varcammo a guado poscia l' alto ingresso ed un omin trovammo com'io dico strambo nel viso suo e assai dimesso.	132	smembrossi il tribunale ormai placato, e i membri suoi con piglio soddisfatto ritornarono all'ozio tanto amato.	204
"Petro ⁴ fui" disse "e de Milan provegno, e la mia mala sorte fu sì lassa che di mia autorità son spesso indegno."	135		
La condizione sua era sì bassa che il duca disse a me con viso pravo: "Non ragionar di lui, ma guarda e passa."	138		
Lasciammo quindi scuri quell' ignavo e percorrendo una diversa via uscimmo ove paria fusse uno scavo:	141		
travi tubi e rottami in su la via il tragitto angustiarono al passante tanto che chi cadeva si smarria ⁵ .	144		
E con fatica e con passo incostante al calle che avevamo già passato tornammo con gran sforzo delle piante.	147		
Ed in quel luogo basso e depravato passocci accanto una marea di gente tra li reietti scelta del creato.	150		
Ed ecco una di lor vidi sfuggente partirsi donde l' ombre eran più rade per mescolarsi quindi al rimanente;	153		
e in essa riconobbi chi in viltade la massa superò sicuramente faciendo bei caselli senza strade ⁶ .	156		
Immantinenti intesi e certo fui che quella era la schiera dei cattivi a Dio spiacenti ed ai nemici sui,	159		
cioè di tutti quei che dietro ai vivi al par di saprofiti traggon vita e più d'ogni criato son lascivi.	162		
Lasciammo quella mandria sì abbruttita e riprendemmo ansiosi l'empia via poi che la prima tema era sparita;	165		
fecesi dunque più lesto che pria lo passo nostro fino allor costretto sì che giungemmo alla segreteria:	168		
un luogo ambiguo alquanto oltre che stretto nel quale a malapena luce entrava, quasi che l' sol l'avesse assai a dispetto.	171		
E quivi nello suo panzuto aspetto ⁷ un vecchio faccendiere pisolava e, debbo dir, con fare assai scorretto	174		
con gli occhi suoi di bragia inceneriva chiunque ragionando da volpino ⁸ da lui per fotocopie sen veniva.	177		

Ebbene? Non è un simpatico hobby anche questo?
Se quello che avete letto, associato all'idea che vi sarete fatti di me come quella di un tipo borioso ed esibizionista, vi ha incuriosito, spronandovi a provare anche voi a cimentarvi, ho ottenuto il mio scopo.
Nel prossimo numero, anche se vi costringerò a sorbirvi la seconda cantica, conto di affrontare il discorso "endecasillabo" in modo più tecnico cercando di offrirvi spunti e consigli per prendere confidenza con questo meraviglioso strumento della nostra letteratura poetica.

Vai al sommario

Proseguono le avventure della base Master alla deriva nello spazio, in questi due episodi si incontrano due "caratteri" tipici: l'assassino tenebroso e il guerriero lama danzante.



STRAZIO 1999 - Ep. 3: Il caso umano
di Francesca Viganò

Interno tubo di trasferimento interno alla base Master1, tipo metropolitana ma moooolto più moderna e soprattutto bianco! Al suo interno Thaliovic e Oberinsky che discutono sulle armi in dotazione alle navette "nano".

Oberinsky: "E' assolutamente necessario modificare la portata del laser a px. In modo da avere una distribuzione maggiormente uniforme sul territorio."

Thaliovic: "Sì ma così rischia di irraggiare di px anche chi non volevi colpire..."

Oberinsky: "Al massimo si rimedia dopo e lì si irraggia col il laser in negativo"

Thaliovic: "E si fa lavoro doppio..."

I due sono intenti in dialettiche disquisizioni sulle differenze causate da irraggiamento da px quando il segnale d'allarme risuona nella base modificando anche le lucine all'interno del tubo di trasferimento che diventa di un sano rosa fastidio.

KT1: "Allarme, sugli schermi è stata rilevata la presenza di un corpo estraneo dotato di curiose ed enormi orecchie bianche e pelose in tutto simili a un coniglio¹. Sto effettuando le rilevazioni del caso"

Alla voce metallica del computer si accoda subito quella del capitano Shontig, il cui faccione compare per tutta la base sugli immancabili monitors che paiono essere l'unico arredamento di Master1.

Shontig: "Ai residenti, tenersi pronti ad un primo contatto o alla peggio ad uno stufato al barolo!"

Tra la truppa corre un evidente brontolio di stomaco generale. Oberinsky e Thaliovic irrompono in sala comandi attraverso la porta scorrevole e osservano basiti l'oggetto non identificato che fluttua in bella mostra sullo schermo.

Oberinsky: "Comandante, cosa facciamo?"

Shontig: "Thaliovic, prendi la nano1 e vai a recuperare quella cosa... Oberinsky, Ishtarya preparate gli armamenti e i laser declassanti - si allunga e pigia un pulsantino (ovviamente bianco) sulla prima consolle (una a caso) che si trova davanti - Dottoressa Ktrassel, prepari l'infermeria e il personale medico ad una analisi dettagliata di quel... quella... cosa! A proposito... cosa diavolo è?"

Ishtarya si volta guardando il comandante perplessa

Ishtarya: "Non lo so comandante, è assolutamente illogico"

Il comandante Shontig guarda in alto domandandosi perché a questo punto il computer non se ne esca con qualche frase a sproposito e fa un gesto di stizza agli ufficiali perché si muovano. La nano1 parte e si allontana dalla base entrando nello spazio e apparendo accanto alla strana creatura con enormi orecchie da coniglio.

Un braccino meccanico munito d'ascia si sporge dalla nano1 per afferrare l'oggetto non identificato.

Dopo qualche tempo la voce di Thaliovic è distinguibile nel comunicatore

Thaliovic: "Comandante, è vivo... pare senziente!"

KT1: "Io aspetterei a parlare..."

Shontig sbuffa vistosamente dirigendosi verso l'infermeria seguito da Ishtaya e da Oberinsky.

Nel frattempo Thaliovic ha portato, su una barella (bianca) il corpo dell'alieno in infermeria e questo ora si trova sotto attenta osservazione della dottoressa Ktrassel.

Nella stanza irrompono il comandante, Ishtaya e Oberinsky che osservano straniti la creatura che indossa sopra a abiti eleganti e raffinati una tunica oscura con un simbolo strano e che ha due enormi orecchie da coniglio che toccano terra.

Shontig: "Allora dottoressa, cosa mi dite di questa... cosa?"

Ktrassel: "Non so, sembrerebbe... umano... ma ha subito di certo una mutazione.. guardate che orecchie morbide che ha!" (la vocina è querula)

Shontig: Non è un orsetto di pezza.. cerchiamo di capire cosa è, da dove viene, cosa vuole, dove va..."

Il comandante viene interrotto dal solito noto brusio metallico

KT1: "Comandante non saranno domande un po'.. complesse per una sottorazza?"

Shontig: "Zitto tu! Svegliatelo, chiedeteglielo, voglio sapere!" Il tono è vagamente allucinato

L'essere dalle orecchie pelose viene più o meno scosso da Oberinsky che gli intima di rispondere alle domande del capitano. L'essere farfuglia, gorgoglia, sbava anche un po', si guarda intorno sconcertato declamando a mezza voce "schivo e mi addentro nelle ombre, celandomi alla vista, il mantello mi copre completamente e nessuno può riconoscermi"²

Il pensiero generale della truppa è "olè è andato!"

Il comandante guarda basito il resto della truppa incerto sul da farsi, la dottoressa scuote il capo perplessa mentre il resto dei presenti scuote il capo in preda ad evidente sconcerto.

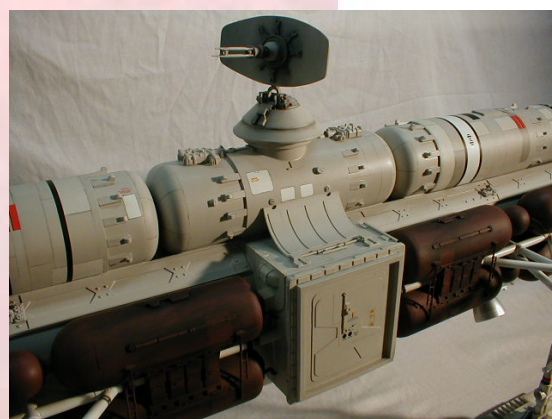
Nel silenzio irreale la solita voce metallica si fa strada

KT1: "Comandante stappo il barolo?"

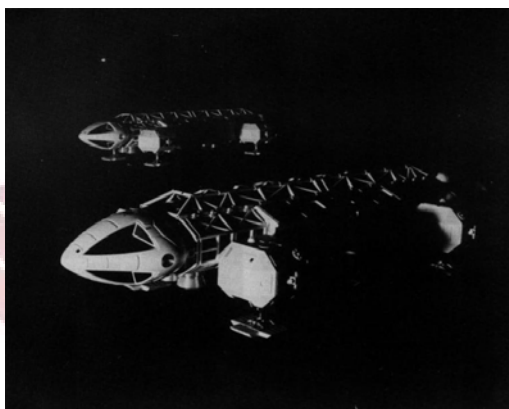
Fine ep-3

¹ - il personaggio in questione è Duilio che, capo della gilda degli assassini, avendo tentato di dare fuoco alla foresta per catturare una vittima, venne punito dallo spirito dei boschi con due orecchie da coniglio.

² - una delle profonde convinzioni del personaggio che, malgrado le orecchie da coniglio, pretendeva di essere irrecognoscibile.



STRAZIO 1999 - Ep. 4 : Le Lame Danzanti
di Francesca Viganò



Interno base Master1 sala comandi; luci al neon e monitor enorme fisso sull'universo punteggiato di stelle, sala deserta, monitor accesi mostrano corridoi e stanze vuote.

La base sembra essere stata abbandonata.

Cambio inquadratura sull'infermeria, anche qui il vuoto a parte le brande bianche e i tubicini crema. Nuovo cambio di inquadratura, sala mensa affollata Ishtarya danza su un tavolo tramutata in xuthaliska¹ (nota creatura di sesso femminile dalla camminata ondeggiante e sinuosa) il resto della truppa inneggia allo spogliarello mentre il comandante in un angolo sbava con poca nonchalance.

Improvvisamente nel frastuono festoso rimbomba una voce mentre sugli immaneabili monitor appaiono frattali colorati e luci stroboscopiche

“Tremate miseri mortali, io sono Ahqualcosa, temibile guerriero danzante dalle mille lame vorticosi.

E in un battibaleno con salto carpiato e abile mossa colpì tutti!”

I protagonisti si guardano vagamente perplessi mentre Ishtarya, assunta nuovamente la sua forma androgina scende dal tavolo.

Il comandante si alza con occhio pallato e voce allucinante risponde alla voce roboante

Shontig: “Computer vedi di finirla con questi scherzi **** (censura automatica del software di Master1), stavamo divertendoci!”

La voce risuona di nuovo

“Ma che computer! Io sono Ahqualcosa, il sempresanguinante, il magnifico, il circense!”²

L'ormai familiare brusio metallico si diffonde nell'ambiente

KT1: “Comandante, con tutto il rispetto, ma neanche se mi fumassi quello che lei spaccia per menta piperita me ne uscirei con queste **** (censura automatica del software di Master1), e le ricordo che io, ovviamente, non fumo”

Borbotto indistinto della ciurma che si volta prima verso il comandante e poi verso le lucine stroboscopiche sui monitors mentre la voce roboante riprende

“Temetemi arrivo!”

Le lucine dai monitors svaniscono improvvisamente, i presenti si guardano basiti e fanno per tornare ad incitare Ishtarya quando la voce roboante riprende a parlare molto più vicina

“Sono qui! Temetemi! Ora con un salto mortale carpiato, un triplo tolup e un doppio axel vi affetterò tutti insieme anche se non siete in fila per sei col resto di due!”

La ciurma guarda in giro per la stanza certa che Ahqualcosa si trovi lì, anche se non si capisce bene dove sia e come sia arrivato. Allo sguardo attento di Ishtarya non sfugge un piccolo puntolino nero, microscopico... insomma una pulce che saltella su un tavolo.

E' evidente che la voce proviene da lì.

“Sottomettetevi o morirete tutti affettati dalle millemila lame di Ahqualcosa!”

Il comandante che si domanda ora se il tutto non sia un parto della sua mente aggrotta le sopracciglia perplesse cercando aiuto intorno a sé.

Dal silenzio che si è improvvisamente creato si ode l'apertura di uno sportello metallico e un braccio meccanico fa la sua comparsa in scena reggendo una bomboletta diretta verso il puntolino nero. Dalla bomboletta si sprigiona una nuvoletta di fumo (ovviamente bianco) e l'esserino detona in un tripudio di miccette minuscole stroboscopiche.

Infine il braccio meccanico si ritira svanendo dalla scena.

Shontig guarda verso l'alto con fiero cipiglio

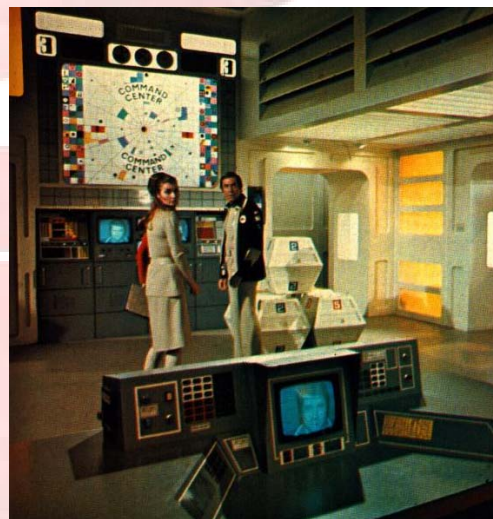
Shontig: “Computer che cos'era?”

KT1: “DDT comandante, con gli insetti funziona solo quello”

Fine ep-4

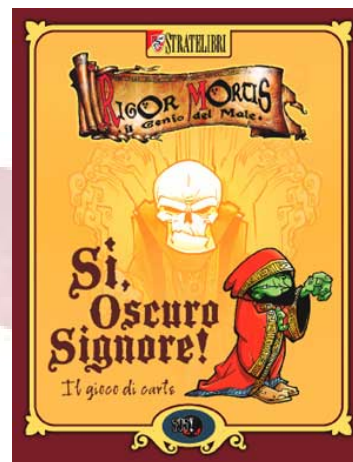
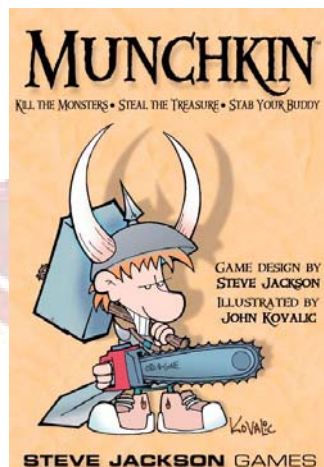
1 - Il riferimento è ad una meteora Xuthal, cortigiana, apparsa su Mon e poi svanita nel nulla.

2 - Ahren, elfo silvano, con la spiccata tendenza a frequentare circoli umani e ad autoferirsi pur di attirare l'attenzione del prossimo, possibilmente di sesso femminile.



[Vai al sommario](#)

“MUNCHKIN E SÌ, OSCURO SIGNORE”
di Luigi Scuderi



“MUNCHKIN è una parodia di pessimo gusto che ti porta tutto il sapore di una fantastica esperienza EUMATE (Entra, Uccidi Mostro, Arraffa Tesoro, Esci) di gioco di ruolo ...senza tutta quella noiosa interpretazione del personaggio”.

Esordisce così il manuale della versione italiana di Munchkin, mettendo subito in chiaro quali siano le peculiarità del gioco. In breve, trattasi di un gioco di carte non collezionabili scritto da Steve Jackson, illustrato da John Kovalic e pubblicato originariamente dalla Steve Jackson Games nel 2000.

È una parodia dei giochi di ruolo che prende di mira i giocatori interessati solo a sviluppare le capacità di combattimento dei propri personaggi a scapito dell'interpretazione o dello sviluppo della storia.

Nel 2001 ha vinto l'Origins Award come miglior gioco di carte tradizionale. In Italia è stato tradotto e pubblicato dalla Raven Distribution.

Si può giocare a Munchkin anche in due persone, ma il numero minimo consigliato è tre, il limite massimo è 6. Per giocare è necessario un normale dado a sei facce. Dopo il successo (anche italiano) di Munchkin, sono state pubblicate alcune espansioni, quali “L’Ascia o Raddoppia”, “Destri Destrieri”, “Munchkin Morde!”, “Super Munchkin” e “Munchkin Mix”.

Indossa l’Elmo alla moda e gli Stivali del calcincolo. Brandisci il Bastone di Napalm oppure la Motosega dello Squarciamiento Granguignolesco. Comincia affrontando la Pianta d’Appartamento e la Fanga Puzzolente, fatti strada fino al Drago di Plutonio...

Veloce e ironico, Munchkin può portare all'isteria qualsiasi gruppo di giocatori di ruolo.

E, mentre stanno ridendo, tu puoi rubare i loro oggetti.

Sì, Oscuro Signore! (abbreviato SoS!) è un gioco di carte non collezionabili creato da Fabrizio “Zib” di Bonifacio e Massimiliano “Lordmax” Enrico, con la collaborazione di Chiara “Fello” Ferlito che ha curato le illustrazioni per la sua prima uscita gratuita in una convention di giochi di ruolo; successivamente si è unito al gruppo di autori Riccardo Crosa, che ha ridisegnato le carte per la sua uscita commerciale. Ha vinto il premio come miglior gioco di carte al Lucca Comix&Games 2005.

Il gioco è semplice e facile da apprendere: inizia dove finiscono tutti i racconti epici, cioè quando le forze del bene hanno vinto ed i servitori del male tornano al loro palazzo sconfitti.

Ma come affronteranno l'ira dell'oscuro signore di fronte all'evidenza del loro fallimento?

Il gioco prevede che un giocatore impersoni Rigor Mortis, “L’Oscuro Signore”, mentre gli altri saranno i suoi inetti servitori tornati al palazzo senza aver compiuto la loro missione che, per salvare la vita, cercheranno di discolparsi incolpandosi gli uni gli altri, fino a quando l’Oscuro Signore non deciderà chi punire.

Tra azioni “Scarica Barile” e “Fermi Tutti!” (o “Rincarare la Dose”) e “Occhiatacce” dell’Oscuro Signore prenderà vita ad ogni mano una nuova, stravagante ed inverosimile storia.

Insomma, anche in questo caso, risate assicurate.

Approfondimenti:

<http://munchkin.raven-distribution.com/>

<http://it.wikipedia.org/wiki/Munchkin>

http://www.stratelibri.it/catalog/product_info.php?products_id=962

http://it.wikipedia.org/wiki/Sì%2C_Oscuro_Signore%21

[Vai al sommario](#)

FERENCE PUSKAS e CLAY REGAZZONI di Luigi Scuderi

Cosa accomuna due personaggi legati a sport tanto diversi, qualcuno si chiederà. Molto, a mio avviso.

Perché entrambi erano sportivi quando quei due sport si praticavano ancora col cuore e col cervello invece che col cervello al portafoglio.

Perché sono entrambi morti di recente.

Perché in troppo pochi se ne sono accorti.



Ferenc Puskas nacque il 2 aprile 1927 a Budapest, Ungheria. È considerato il miglior giocatore ungherese di tutti i tempi e uno dei migliori calciatori che abbiano partecipato alle fasi finali di un Mondiale. Fu la figura di spicco della straordinaria Ungheria che dominò il panorama calcistico internazionale all'inizio degli anni '50. Giocò nelle fila di due diverse nazionali, con l'Ungheria nel 1954 e con la Spagna ai mondiali di Cile 1962.

Iniziò la carriera calcistica in giovane età, giocando nella squadra del padre, il Kispest Budapest. A 16 anni, il giovane attaccante debuttò da titolare in prima squadra, rivelando subito la sua forza di volontà e la sua ambizione, malgrado la giovane età. Puskas fece il suo ingresso sulla scena internazionale all'età di 18 anni contro l'Austria. Si trattava del primo appuntamento dell'Ungheria dopo la Seconda Guerra Mondiale e sanciva la nascita di una carriera senza pari con i colori nazionali.

Era un calciatore atipico, inverosimile sotto molti aspetti; piccolo e sovrappeso, non particolarmente forte nei colpi di testa ed esclusivamente mancino. Era però dotato di un potente tiro di sinistro, uno dei migliori tiratori della storia del calcio. Fu per questo soprannominato "El Cañoncito", il piccolo cannone e le statistiche dimostrano che le sue capacità erano innegabili. Nelle 84 presenze sulla scena internazionale, Puskas segnò altrettanti gol, un dato eccezionale. Luisito Suarez raccontò che una volta Puskas riuscì a colpire, mirando ad essi, diciotto volte su venti tentativi, i pali di una porta.

La squadra di Puskas, il Kispest, divenne la squadra dell'esercito nel 1948 e fu ribattezzata Honved. Fu così che il famoso attaccante si guadagnò il soprannome di 'maggiora a cavallo', in riconoscimento al suo rango nell'esercito. Giocò con l'Honved fino al 1956.

L'Ungheria era la nazionale più forte all'inizio degli anni '50. Nel 1952, Puskas capitò nel suo paese all'oro olimpico di Helsinki ed i "magici magiari" arrivarono imbattuti alla finale del mondiale in Svizzera nel 1954.

La vittoria più altisonante fu quella del 25 novembre 1953, nella "casa del calcio", lo storico stadio di Wembley, nel quale l'Inghilterra non aveva mai perso contro una squadra straniera. L'Ungheria vinse con un clamoroso 6-3, fu un incontro storico. Puskas e la sua squadra diedero una superba lezione di meravigliosi passaggi, manovrando con tocchi ravvicinati e lunghi lanci davanti a un pubblico di 100.000 tifosi, surclassando i perplessi e in definitiva umiliati padroni di casa. Questa squadra ungherese, costruita attorno a Puskas, giocava in modo diverso da quello che si era abituati a vedere allora. L'attaccante era il fulcro e il perno di quella squadra che in una sola partita aveva infranto il mito della supremazia di cui godeva l'Inghilterra in ambito calcistico. Puskas segnò due gol, mentre il suo partner ideale, l'attaccante Nandor Hidegkuti, realizzò una tripletta. Le umiliazioni impartite dagli ungheresi comunque non finirono qui; meno di sei mesi dopo l'Inghilterra ricevette la seconda lezione, quando l'Ungheria vinse la rivincita per 7-1.

Quell'Ungheria giocava in modo rivoluzionario, con uno schieramento d'attacco formato dal trio Sandor Kocsis, Nandor Hidegkuti e Puskas. Kocsis e Puskas erano le forze propulsive della squadra, rispettivamente come tornante di destra e di sinistra, mentre il centravanti Hidegkuti era bravo a lanciarsi in profondità negli spazi. Puskas, usando il solo piede sinistro, era in grado di colpire il pallone con un'incredibile potenza e precisione. Era il cervello del team, un playmaker e rifinitore fantastico che risplendeva sempre con la divisa della nazionale.

L'Ungheria era la favorita incontrastata di Svizzera 1954. La cosiddetta "Squadra d'Oro" vantava la linea di attacco più temibile del mondo e mostrò fin da subito la sua potenza. Nell'incontro d'apertura vinse contro la Corea del Sud con un umiliante 9-0, poi bissò per 8-3 contro una Germania Ovest composta di rincalzi. La vittoria contro la Germania ebbe un prezzo molto elevato: Ferenc Puskas subì un infortunio alla caviglia in un tackle con il tedesco Werder Liebrich e non poté partecipare ai quarti di finale ed alla semifinale. Poté solo osservare dagli spalti i suoi compagni di squadra vincere per 4-2 contro il Brasile (gara passata alla storia come la "Battaglia di Berna") e contro l'Uruguay, due volte campione del mondo, nella semifinale.

Tutti gli occhi erano puntati su Puskas nella finale del 1954, e fu così che Puskas giocò, anche se non in piena forma. I magiari partirono alla grande. Puskas sembrò voler zittire coloro che avevano dei dubbi mettendo a segno un gol dopo soli sei minuti. Due minuti dopo, l'Ungheria conduceva per 2-0. La Germania Ovest comunque pareggiò prima dell'intervallo e

alla fine vinse per 3-2. Gli outsider tedeschi avevano vinto la Coppa del Mondo, infliggendo all'Ungheria la prima sconfitta dopo quattro anni e lasciando Puskas privo del titolo più importante. Dopo questa finale il team ungherese si disintegrò gradualmente. Puskas continuò nell'Honved Budapest, squadra con la quale giocò in trasferta a Bilbao, in Spagna, un incontro dalle conseguenze storiche. Quella partita del 1956 coincise infatti con la rivoluzione nazionale ungherese. Puskas e numerosi compagni di squadra non tornarono mai più a casa, chiedendo asilo politico.

Il vecchio amico di Puskas, Emil Oestreicher, che era il suo allenatore all'Honved, portò il talento ungherese nel Real Madrid, dove poté giocare con il grande Alfredo Di Stefano. I due misero a punto una coppia d'attacco tra le più famose della storia e trasformarono il Real Madrid in uno dei team più forti d'Europa. Il club vinse sei campionati spagnoli e due edizioni della Coppa Campioni grazie a Puskas, il cui apice è segnato proprio dalla finale della Coppa Campioni del 1960, davanti a 130.000 tifosi, nello stadio di Hampden Park, dove il Real Madrid sconfisse l'Eintracht Francoforte per 7-3. Di Stefano realizzò una tripletta, ma la maggior gloria fu per Puskas, con quattro gol a coronamento di una vittoria leggendaria. Il fuoriclasse ungherese terminò la stagione con l'incredibile bottino di 35 gol in 39 partite. Giocò con il Real Madrid fino al 1966, prima di ritirarsi all'età di 39 anni. In seguito venne ingaggiato come allenatore dal Panathinaikos e condusse i greci alla finale di Coppa Campioni. Il suo maggior trionfo personale rimane comunque quello del 1993, quando poté finalmente tornare nel suo paese natale, l'Ungheria, all'età di 66 anni.

Il palmares di Puskas è uno dei più ricchi del mondo del calcio, paragonabile a quello di altri grandi giocatori, come Pelé, Franz Beckenbauer, Alfredo Di Stefano e altri. I suoi 84 gol internazionali furono un record (per gli uomini) fino al 28 novembre 2003, quando venne battuto dal calciatore iraniano Ali Daei (attualmente a quota 105 reti). Nella sua carriera segnò 1156 reti.

Malato da tempo, muore di polmonite nella notte tra il 16 e il 17 novembre 2006, all'età di 79 anni, in una speciale casa di cura a Budapest, dove aveva vissuto gli ultimi anni della sua vita grazie a un vitalizio del governo ungherese. Lo stadio di Budapest, il "Népstadion", fu rinominato in suo onore nel 2002.

Gian-Claudio Giuseppe "Clay" Regazzoni

nasce a Lugano, Svizzera, il 5 settembre 1939). In Formula 1 ha vinto 5 Gran Premi. Pilota caratterizzato da un talento istintivo e da un notevole coraggio, Regazzoni fece un debutto a sensazione con la Scuderia Ferrari nel 1970, aggiudicandosi dopo solo quattro gare il Gran Premio d'Italia e terminando il campionato al terzo posto assoluto, alle spalle del compagno di squadra Jacky Ickx e del compianto Jochen Rindt, unico campione del mondo alla memoria. Passato alla BRM nel 1973, Regazzoni fece squadra con Jean-Pierre Beltoise e con Niki Lauda. Proprio con quest'ultimo farà ritorno alla Ferrari l'anno successivo, formando con il direttore sportivo Luca Cordero di Montezemolo e il direttore tecnico Mauro Forghieri la base del gruppo che riporterà la scuderia di Maranello ai vertici mondiali.

L'accoppiata Lauda-Regazzoni sfiorò due volte il titolo (Regazzoni lo perse per tre punti nel 1974, Lauda per uno nel 1976) e con Lauda si aggiudicò il mondiale edizione 1975. Passato alla neonata Ensign nel 1977 e poi alla Shadow nel 1978, Regazzoni sarà protagonista di un paio di stagioni incolori fino al 1979, anno in cui Frank Williams lo assunse nella sua squadra a fare coppia con Alan Jones. Regazzoni regalò alla squadra inglese la sua prima vittoria a Silverstone e diversi buoni piazzamenti (memorabile la piazza d'onore conquistata a Montecarlo, partendo dalle ultimissime file dello schieramento), ma nonostante questo fu allontanato in favore di Carlos Reutemann a fine stagione. Tornato all'Ensign, la carriera di Regazzoni terminò in seguito ad un drammatico incidente sul circuito di Long Beach nel 1980, dove rimase seriamente ferito alle gambe ed alla spina dorsale. Da allora Regazzoni, pur costretto su una sedia a rotelle, non ha abbandonato il mondo dei motori, partecipando ad alcune gare e rivelandosi un vivace commentatore sportivo, oltre che un instancabile promotore per migliorare l'inserimento dei disabili nella vita e nello sport. A lui si deve anche la fondazione del Club "Clay Regazzoni Onlus" - *Aiutiamo La Paraplegia*. Un accurato resoconto della sua vita si può trovare nell'autobiografia *È questione di cuore*, pubblicata a metà anni ottanta.

Il destino ha voluto che perdesse la vita in un tragico incidente stradale in autostrada il 15 dicembre 2006, lungo l'A1 all'altezza dello svincolo con l'A15 Parma-La Spezia, mentre si recava a Parma per partecipare insieme ad altri soci del Club Italia ad una rappresentazione presso il Teatro Regio dell'opera "La Pietra del Paragone" di Gioacchino Rossini.

Approfondimenti e fonti

<http://fifaworldcup.yahoo.com/06/it/cp/hun/puskas.html>
http://it.wikipedia.org/wiki/Ferenc_Pusk%C3%A1s
<http://www.clayregazzoni.com/index.asp>
http://it.wikipedia.org/wiki/Clay_Regazzoni



Vai al sommario

IL NOSTRO P.O.F.

di Luigi Scuderi

Proporsi come insegnanti, e per giunta del corretto modo di giocare, è senz'altro una scelta impopolare.

E tuttavia se ne sente il bisogno; non di qualcuno che insegni a giocare di ruolo, dato che esistono tante (troppe) scuole di pensiero a riguardo, ma di un aiuto a ritrovare il senso del concetto di "gioco", ovvero lo stare insieme e divertirsi.

E questo è ancor più importante in un ambito impersonale come quello del web, in cui ci si trova a giocare insieme a compagni di gioco virtuali, sconosciuti spesso, senza la possibilità di quel minimo di interazione fisica e visiva che nel reale veicola il nostro comportamento secondo "buonsenso sociale".

La nostra scuola del "buonsenso" è dunque qui per questo, per educare chi si avvicina al gioco online al corretto approccio alla vita comunitaria virtuale e per rieducare chi tale approccio non lo ha mai avuto e ne ha fatto già le spese o per chi, pur frequentando comunità di gioco da tanto tempo, si sente ancora confuso ed estraneo a molte realtà comuni al gioco online.

Come ogni scuola anche la nostra dispone di un P.O.F. (Piano di Offerta Formativa), peraltro abbastanza articolato.

I giochi pubblicati prevedono un preciso percorso di sviluppo per il giocatore, in modo da poter recepire qualsivoglia utente, quale che sia il suo livello di preparazione, esperienza e conoscenza del contesto; per fornire una migliore comprensione delle finalità specifiche di ogni sezione di lavoro indicherò alcuni parallelismi, peraltro esclusivamente esemplificativi e assolutamente non rigorosi, con l'attuale iter formativo offerto dal Ministero della Pubblica Istruzione.

Ho ipotizzato di paragonare ad una fase prescolare quella eventualmente maturata in altre comunità di gioco online via chat, riconoscendone quantomeno la validità dal punto di vista della socializzazione.

In tale ottica ho previsto che il nostro primo gradino di istruzione (la nostra scuola elementare) puntasse prevalentemente ad una prima scolarizzazione che tuttavia non fosse traumatica per i nuovi giunti: nasce così l'idea di First Chat, che completa migliorandola la fase di accoglienza già offerta dall'apposita chat. Parallelamente a First Chat opera Virtual Table (la nostra Media Inferiore), dove comincia ad emergere l'importanza dell'aspetto meritocratico, praticamente assente in First Chat.

Raggiunti i prerequisiti d'obbligo (5000px) sarà possibile accedere anche ad Arwen (la nostra Media Superiore) e ottenuti i 10000px saranno disponibili anche gli studi accademici su Origini (Struttura Multidisciplinare di Formazione e Ricerca).

La propedeuticità vincola solo i possibili orizzonti del giocatore, ma non ha valenza evolutiva come nell'iter ministeriale; è infatti auspicabile che un giocatore di Origini partecipi anche al gioco di FC, VT e Arwen, dando ad essi contributo come educatore oltre che come giocatore.

Dato che su First Chat potrà crearsi un PG chiunque si iscriva a PF ho optato per negare la possibilità di ottenere Px attraverso questo gioco; ciò non toglie che possano esserci ottime giocate, in certi casi (presenza di un giocatore con almeno 4000px) anche "masterizzate" (perdonatemi il termine), così come anche può accadere che vi giungano degli "scassaballe".

Per (tentare di) ovviare a questa ultima eventualità disponiamo di validi moderatori, anche se riponiamo grande fiducia nella maturità sociale dell'utenza.

Completano il percorso formativo la realizzando wikipedia, e i numerosi progetti di sviluppo proposti e seguiti in parte anche dagli stessi utenti e che forniscono loro basi, manualità ed esperienza nell'utilizzo degli strumenti che potrebbero essere chiamati ad usare anche in altre strutture di gioco, qualora fossero interessati a dare ad esse il proprio contributo nello sviluppo.

Tutto ciò nella speranza di dare, nel nostro piccolo, un contributo al miglioramento dell'educazione e della diffusione della cultura sociale sul web.

[*Vai al sommario*](#)

INTRODUZIONE A FIRST CHAT

di Yuri Giuliani

First Chat o FC è, all'interno di Progetto Folle, il primo strumento offerto all'utente, una volta iscritto al portale, per iniziare a giocare immediatamente, senza particolari requisiti.

Tramite FC viene offerta la possibilità di maturare esperienza sia con lo "strumento", una chat avanzata che ritroveremo, con alcune variazioni, anche in altri giochi di PF; sia nella "interpretazione" di un personaggio, la sua interazione con gli altri, che nella conoscenza dell'ambientazione.

Proprio per questa sua natura introduttiva, su FC non è possibile guadagnare px (Punti Esperienza).

Ciò non toglie che possano esserci ottime giocate, in certi casi anche seguite o gestite da giocatori/master. Viceversa, proprio perché è possibile accederci senza effettuare alcun apprendistato di sorta, su FC sarà possibile trovare giocatori poco o per nulla esperti, o ancora disturbatori di vario tipo.

Per ovviare a questa problematica, su FC esistono utenti-moderatori che possono, in casi del genere, escludere il disturbatore dalla chat, "bannandolo" a tempo indeterminato dal gioco. La stessa logica ha portato la Direzione anche alla scelta di non ammettere al gioco utenti minori di 16 anni, a meno che non vengano seguiti dai genitori.

E' possibile acquisire, per un utente di PF, status di moderatore, sia nella FC che nella chat di accoglienza, dimostrando interesse al progetto e serietà.

Più laborioso è diventare master. Per esserlo su FC, è necessario che un utente acquisisca almeno 4000 px tramite gli altri giochi di PF, quali Virtual Table o Arwen. Al conseguimento di tale punteggio l'abilitazione alla narrazione è automatica.

Proprio per la sua natura introduttiva, la scelta che è stata fatta per FC è stata quella di determinare un luogo specifico nel quale ambientare il gioco, che potesse essere facile da giocare, non chiedendo particolari conoscenze, agevolando i nuovi giocatori e permettendo loro di conoscere il mondo di Arwen in modo graduale. La scelta è quindi caduta sulla città di Chester.

Seppur si consiglia vivamente, appena possibile, di approfondire la conoscenza dell'ambientazione tramite la lettura dei Manuali di Gioco scaricabili dalla Homepage, vogliamo qui aprire una parentesi su tale città.

Uno dei maggiori fulcri commerciali della regione di Lyanna, sita nel continente di Gaia, Chester è una fiorente città portuale, dove i giocatori hanno la possibilità di ambientare giochi di diverso tipo e livello.

Qui possiamo interpretare (narrativamente parlando) mercanti e avventurieri, tavernieri, agricoltori, studiosi, sacerdoti, senza particolari limiti, se non quelli dettati dalla logica e dalla coerenza.

Fino a 3000px è comunque possibile creare solo PG drifter, la razza più simile agli umani tra quelle giocabili e, teoricamente, più semplice da giocare. Si ricorda comunque che i drifter sono solo una delle tante razze che abitano Chester.



Per accedere a FC e iniziare a giocare è necessario semplicemente autenticarsi al portale di PF. Automaticamente appare all'utente la mappa di Chester (o meglio, una sua parte). Dalla mappa è possibile accedere alle chat (porto, piazza, ...) ed esse sono così strutturate (analizzandole dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra):

o Area chat – Qui viene visualizzato il gioco descritto da giocatori e master; in alto a sinistra è presente il nome della locazione/chat in cui si è entrati

o Seleziona PG - In basso, sulla sinistra, è presente una tendina dalla quale è possibile selezionare il personaggio con il quale si intende giocare. Inizialmente vuota, essa potrà contenere il nome del personaggio creato e, per ogni 1000 px acquisiti, sarà possibile crearne uno extra, fino ad un massimo di 5 personaggi in totale.

Una delle caratteristiche proprie di FC è la possibilità per il giocatore di gestire (e giocare) contemporaneamente più PG, anche nella stessa chat.

o Bottone Verde > Chat Integrale – consente di visualizzare l'intera chat giocata al momento, escludendo dalla visualizzazione i commenti.

o Bottone Azzurro > Riepilogo Quest – da qui è possibile creare un nuovo personaggio, valorizzando le poche informazioni richieste (nome, sesso, età, razza); visualizzare i dati statistici dei bonus/malus delle skill, a seconda della razza e dell'età del personaggio; visualizzare la mappa della locazione in cui si è entrati, nelle modalità semplice e tattica, nonché la mappa della città.

Una volta creato un PG, per aggiornare la tendina di selezione dei PG è necessario aggiornare la pagina premendo OK.

o Bottone Giallo > Menu Principale – Si torna al menu principale dei giochi e alla mappa di Chester.

o Bottone Rosso > Esci da PF – Viene effettuato il log-out dal PF e si viene reindirizzati alla home page.

o Area di testo e tendina di selezione – Centrata nella parte inferiore dello schermo è presente una ampia area di testo nella quale, a seconda della tipologia scelta dalla tendina posta sulla sua sinistra, è possibile scrivere "messaggi", ovvero far parlare in modo diretto il proprio personaggio, farlo agire (azione) o scrivere commenti fuori dal gioco e dall'interpretazione del personaggio (OFF GAME), diretti agli altri giocatori.

Questo comando va usato con moderazione, al fine di non "rovinare" l'atmosfera di gioco, benché sia l'unico mezzo per comunicare OFF GAME del gioco, tutte le altre forme essendo demandate al forum esterno.

o Inverti chat – Sulla destra dell'area di testo, in alto, è presente il bottone che permette di invertire l'ordine di visualizzazione della chat. Di default è impostato di modo che essa visualizzi i messaggi dal più vecchio al più recente.

o Aiuto – Tramite il bottone su cui è presente un punto interrogativo potete ad accedere alla pagina di Aiuto sulla chat di FC. Qui potete trovare informazioni riepilogative sui comandi di FC e consigli utili al gioco.

o Ok – Tramite questo tasto, vengono confermati e inviati nella chat i messaggi scritti nell'area di testo. Questo tasto è utile anche per aggiornare e ricaricare la chat, qualora si sia entrati in una sezione, quale la pagina di help o di riepilogo della quest.

o OmniPFedia – Sulla destra del tasto di "Ok" è presente quello per accedere all'OmniPFedia, l'archivio della documentazione relativa a PF, concernente vecchie giocate e approfondimenti sull'ambientazione.

[Vai al sommario](#)

MATERIALI E SCENOGRAFIE

di Alessandro Marcheggiani

All'interno di un GRV (Gioco di Ruolo dal Vivo) riveste un ruolo importantissimo sia il luogo in cui questo viene svolto sia la scenografia. Il primo aspetto è determinante in quanto una partita giocata fuori dal contesto di gioco appare sicuramente fuori luogo.

Giocare una partita la cui ambientazione è storico medievale all'interno di una città moderna non è sicuramente coerente, né i vostri giocatori apprezzeranno.

Al contrario se la partita viene svolta in un borgo fortificato, le cui strade sono a ciottoli o porfido e le abitazioni sono ristrutturate mantenendo i canoni estetici dell'epoca, i partecipanti saranno sicuramente felici e ben motivati.

Oltre al luogo, come poc'anzi affermato, è importante che le vostre scenografie siano ben curate e realizzate il più realisticamente possibile.

Ovviamente laddove non è possibile erigere una parete di mattoni e nella nostra avventura ne è prevista una, dobbiamo in qualche modo ingannarci.

Innanzitutto c'è da fare un distinguo sul livello da noi ricercato. Partiamo subito con il dire che un conto sono le realizzazioni teatrali o cinematografiche, un conto sono le realizzazioni ad uso "live".

Sia a teatro che nel cinema vengono realizzate scenografie che non sono interagibili con il pubblico, che necessitano di un apparato luci (bianche o colorate) ben studiato, e che di solito sono a due dimensioni, poiché il retro è realizzato con impalcature. Nei lives al contrario la scenografia è realizzata in modo che anche i giocatori possano interagire con essa, quindi realizzata in 3 dimensioni, che in qualche modo possa essere toccata o manipolata secondo le esigenze del caso; immaginiamo ad esempio la realizzazione di alcuni pezzi di mobilio, le tende di un accampamento, una palizzata o la realizzazione di una fontana.

Un altro distinguo importantissimo è la scelta dei materiali: appare chiaro a tutti che difficilmente la disponibilità economica di una qualsiasi associazione può permetterle di realizzare elementi scenografici di qualità teatrale.

Partiamo quindi dal presupposto che i budget economici sono limitati e che i materiali utilizzati sono materiali di riciclo (cartone-legname di recupero) o materiali facilmente reperibili (gesso-scagliola-colla-nastro adesivo-colori a tempera), nulla a che vedere con i materiali (di tipo specialistico) utilizzati nelle grandi produzioni cinematografiche o teatrali.

Fatta questa premessa, nei prossimi numeri di Sciops affronteremo la realizzazione di scenografie ed equipaggiamento personale utilizzabili all'interno di lives fantasy-medievale. E' curioso notare come spesso materiali che normalmente utilizziamo e che finiscono nei nostri bidoni dell'immondizia possano esserci ancora molto utili, non vi nascondo che a volte nella realizzazione di parte delle scenografie abbia frugato nella cantina o nei bidoni dell'immondizia; pensate ad esempio a quando andate a comprare un televisore o un mobile nuovo e buttate lo scatolone nel cassonetto dei rifiuti.

Intanto vi introduco i tipi di materiali che andremo ad utilizzare in modo che possiate nel frattempo procurarveli o comunque avere almeno idea di cosa si sta parlando.

Cartone. Parliamo spesso di questo materiale ma non facciamo mai un distinguo tra cartone ondulato e cartone pressato. Il cartone ondulato si presenta in due o tre onde in base allo spessore e al tipo di imballaggio per cui è stato utilizzato. Nei grossi elettrodomestici (televisori, condizionatori) che hanno un peso notevole e necessitano di una protezione adeguata viene utilizzato il cartone ondulato a tre onde, mentre gli scatoloni di uso comune presentano un ondulato a due onde. Il cartone pressato, acquistabile nelle cartolerie in diversi spessori, ha una notevole rigidità ed è utilizzato nella realizzazione di modellini architettonici o scenari.

Cuoio e Pelle. Tutti sappiamo cos'è, in che colori, spessori, e lavorazioni si presenta. Cosa che non tutti conoscono però sono i procedimenti di lavorazione che spesso richiedono molto tempo e che necessitano di grande pazienza e manualità.

Colla. Ne esistono davvero di tutti i tipi, epossidiche, cianoacrilati, viniliche, a caldo, universali, siliconiche, neopreniche, ecc... Le più comuni, che non mancano mai nelle case di tutti noi sono quelle viniliche, (il vinavil) le universali (bostik) e i cianoacrilati (l'attack).

Quelle che però ci riguardano di più sono le viniliche, le universali a contatto, e le neopreniche. I cianoacrilati, pur avendo una capacità di incollaggio molto elevata, hanno il difetto di vetrificare. Del perché a noi interessano poco vi illustrerò in un secondo momento.

Gommapiuma, Gommaspugna e Plastazote. Utilizzati nei più disparati modi questi materiali costituiscono la base fondamentale della costruzione di armi, alcuni tipi di vestito ed elementi scenografici. Presenti in numerosissimi formati e densità.

La reperibilità sul territorio di gommapiuma è vastissima mentre per quanto riguarda il plastazote è ridotta a poche località sul territorio italiano.

Polistirolo o Polistirene. Entrambi i termini identificano il medesimo prodotto, utilizzato in edilizia, o come imballaggio costituisce un altro elemento essenziale nelle scenografie. Si presenta in vari formati e in varie densità, a celle chiuse o aperte. Le resine stireniche sono polimeri che vengono utilizzati in moltissimi settori utilizzando varie tecnologie di lavorazione (ad esempio estrusione, termoformatura e stampaggio a iniezione). I principali prodotti sono resine ABS (acrilonite butadiene stirene), PS (polistirene), EPS (polistirolo espanso o polistirene espanso), GPPS (polistirolo cristallo), HIPS (polistirolo antiurto), XPS (polistirene estruso).

Vetroresina. La vetroresina (VTR) è un materiale composito, formato da fibra di vetro e resina plastica, in genere a base di poliestere, vinilestere o epossidica. È possibile produrre compositi avanzati, con maggiore resistenza meccanica, utilizzando fibra di carbonio o kevlar.

Anch'essa si presenta in varie forme, ma a noi interessano principalmente le stecche o le barre che useremo come anima delle armi.

Lattice. Rappresenta l'elemento cardine di gran parte delle scenografie, viene utilizzato sia per la costruzione di armi, che per la creazione di maschere semplici o complesse.

Chimicamente è un'emulsione dal colore bianco, a volte arancione o rossastro, dall'aspetto lattiginoso e consistenza collosa, che viene estratto in natura da alcune piante superiori (ad esempio le papaveracee). Per le maschere viene solitamente usata la schiuma di lattice (il cui prezzo però è abbastanza elevato rispetto a quello liquido)

Gesso. Se dico "gesso" tutti quanti voi penserete subito al classico gesso bianco da lavagna, in realtà ci sono vari tipi di gesso ognuno con delle caratteristiche proprie ben definite.

In base all'uso di cui necessitiamo dobbiamo scegliere il tipo giusto.

Il mercato offre ad esempio, il gesso comunemente usato in polvere, le bende gessate, il gesso per uso dentale, e una forma di gesso chiamata alginato, utilizzato in ambiente medico.

Cere e Plastilina. Utilizzati per realizzare dei modelli da cui poi ricaveremo dei calchi per la realizzazione di protesi, od elementi scenografici

Nel prossimo numero ci avvicineremo alla realizzazione dell'equipaggiamento base per partecipare ad un "live", ed elencheremo ulteriori materiali utili alla realizzazione di elementi scenografici.

[Vai al sommario](#)