

SCIOPS



Puff... Pant... 8? Wow!

di Francesca Viganò

Quando per la prima volta Luigi (l'esimio ideatore di Progetto Folle) mi accennò al fatto che aveva intenzione di creare una fanzine che potesse fungere da vetrina e da raccordo per tutto il progetto, onestamente non immaginavo che saremmo arrivati a diffondere il numero 7 (considerato il numero 0, in realtà questa è l'ottava uscita). Avevo il vago sentore che rifilarmi qualcosa che mi avrebbe appassionato fosse un modo per "legarmi mani e piedi al progetto" ma, chi mi conosce appena un po' (e Luigi malgrado la distanza e la scarsa frequentazione direi che mi conosce abbastanza bene), riesce a superare le mie resistenze e a "incastrarmi". Tuttavia quando, quasi due anni fa, si cominciò a parlare della fanzine io non avevo idea degli sviluppi che la mia vita avrebbe avuto, soprattutto nel corso degli ultimi mesi, pertanto ero certa che avrei trovato, comunque, il tempo da dedicare al progetto intero e, anche, alla fanzine, in qualità di "direttore". Per ben 8 numeri le scarse, seppur indiscutibilmente preziose, collaborazioni ottenute sono state sufficienti per consentirci di mantenere un livello buono della fanzine anche perchè sia io che Luigi abbiamo avuto modo e tempo diprofonderci nella maggior parte della stesura dei testi (che comporta ricerca, studio, analisi). Le innumerevoli vicende della vita hanno portato sia me che il nostro esimio ideatore ad avere sempre meno tempo (e non è della sola fanzine che stiamo parlando), pertanto diventa, ora,

davvero fondamentale che al di là delle meravigliose e collaudate collaborazioni oltre alle splendide e preziosissime nuove acquisizioni (mi riferisco in particolare a Fabbricanti di Universi, di cui trovate in questo numero la presentazione), qualcuno tra i nostri lettori si faccia avanti e si proponga, anche solo per una recensione, in modo da consentirci di mantenere, se non migliorare, il livello della fanzine e, cosa non da poco, riuscire ad essere maggiormente puntuali con le uscite.

Per quanto mi riguarda direttamente, nel tentativo di trovare nuovi collaboratori, ho deciso di riprodurmi, ma temo che mio figlio necessiterà ancora di qualche anno prima di poter collaborare fattivamente alla stesura della fanzine.

Nel frattempo quindi, dopo aver letto questo numero 7, in cui trovate qualche leggera variazione al sommario "classico" e, appunto, la graditissima new entry di Fabbricanti di Universi, pensate a cosa potete fare per la vostra fanzine preferita.

Noi, come sempre, siamo in redazione ad aspettarvi.

[sommario](#)

Editoriale:	
Puff... Pant... 8? Wow!	pag. 02
Sommario	pag. 03
Monografie:	
J.R.R.Tolkien (parte settima)	pag. 04
Games Making:	
The Games Factory: il file di inizializzazione	pag. 06
Chi è di scena:	
La Chanson des Ruolants	pag. 08
Fabbricanti di universi:	
Presentazione di FdU	pag. 10
Il Banditore	pag. 12
Accade Oggi:	
La Caduta del Mulo	pag. 13
Breve guida al Progetto di Educazione alla Legalità (prima parte)	pag. 14
V-Day: l'alba del giorno dopo	pag. 17
Special:	
Il torneo medioevale di Kaltenberg	pag. 18
Oldies But Goldies:	
Anime Memories: gli Shojo Manga (seconda parte)	pag. 21
Il Chochobo Bastardo:	
Le Cronache dell'Elfo ladro	pag. 23
Al Cinema:	
L'Ultima Legione	pag. 24
Stardust	pag. 25
Unforgettable:	
John Belushi	pag. 26
PF NEWS:	
I PF Team cercano tecnici	pag. 28
Angolo dei lettori:	
Strazio 1999 (Episodi 11-12)	pag. 29
Forgiveness (prima parte)	pag. 31

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.7 - 20 Ottobre 2007 - Copyright Multifunction 2006 - All rights reserved - 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 una 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 (parte VII): Le Opere

di Francesca Viganò

Tolkien crea così il mondo della Fantasia, così cristallino e luminoso, che è però fatto della stessa sostanza del nostro, anzi fonda le sue radici proprio nella profonda conoscenza e comprensione della nostra vita quotidiana, perchè la vera arte "nasce sempre dal sudicio negozio da rigattiere del cuore" (come dice Yeats).

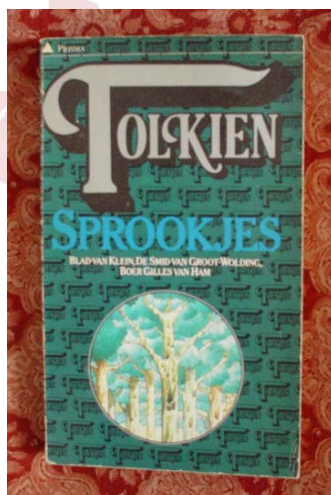
Le fiabe, diversamente da ciò che fanno le arti visive, lasciano che sia l'ascoltatore a riempire visivamente parole che vogliono solo evocare, suggerire e non imporre immagini: la collina, il fiume, la valle che appaiono nel racconto si trasformeranno in chi ascolta in una sua visione particolare, "fatta di tutte le colline e fiumi e valli che ha mai visto, ma soprattutto, dalla Collina, dal Fiume, dalla Valle che sono state per lui la prima incarnazione della parola corrispondente" (p.97).

La fantasia delle fiabe è valida solo se rivissuta attivamente e con nuovo spirito quasi creatore. Esse infatti traggono origine dal bisogno profondo di soddisfare alcuni "primordiali desideri umani" (p.21) che non potranno mai realizzarsi nel Mondo Primario e che forse proprio per questo rimangono ostinatamente vivi nel cuore dell'uomo: Feeria è la terra in cui si può, per esempio "comunicare con gli altri esseri viventi" (p.22), si può "esplorare la profondità dello spazio e del tempo" (p.21), "creare o intravedere Altri Mondi" (p.53) che contengano cose belle e terribili che nel nostro sono lontane o scomparse o non sono mai esistite. Infine le fiabe "aprono una porta su Altri Tempi" (p.41), epoche remote in cui esistevano palazzi di cristallo e strade d'oro, tappeti volanti e flauti magici, mostri spaventosi e spade fatate, in cui gli uomini erano la razza più giovane sulla terra e gli elfi luminosi popolarono i boschi: le epoche di cui ci parlano i Miti e anche la Storia, poichè "essi sono fatti in fondo della stessa sostanza"; personaggi ed avvenimenti che sono stati per lungo tempo dimenticati, purificati dal lungo processo alchemico del tempo, si sono trasformati nelle grandi figure mitologiche e hanno assunto significati universali.

Ma se sono desideri e sogni che hanno dato vita a Feeria, essa si è attuata poi in maniera più complessa inglobando l'uomo e il mondo nella sua interezza; dice Tolkien: "Le fiabe hanno tre volti: il Mistico verso il Soprannaturale, il Magico verso la Natura e lo specchio di ironia e pietà verso l'uomo" (p.34) e cioè "la triade della terra, del cielo e dell'essere" che comprende in sé tutto l'universo.

Avendo così risposto ai problemi dell'origine, della natura e del significato delle fiabe, Tolkien si rivolge a un'altra questione che lo concerne strettamente: qual è la funzione delle fiabe oggi, in un mondo adulto che le ha relegate insieme con i giocattoli nella "stanza dei bambini", per poi baloccarsi con passatempi ben più infantili e, così facendo, le ha devitalizzate, edulcorate, privandole dei pericoli, paure e crudeltà che sono sempre legati al fascino della bellezza e, quindi, le ha snaturate. Insomma ha ancora senso aggiungere foglie al grande Albero delle Fiabe?

La risposta è che non solo ha ancora senso ma ne ha più che mai in una società tutta presa dal contingente e dal quotidiano e che tende a perdere di vista l'universale e l'eterno: se la Fantasia è e resterà sempre un diritto inalienabile dell'uomo, essa diventa addirittura un dovere e una necessità per ridare quel senso di "Ristoro, Evasione e Gioia" che sono i doni che le fiabe apportano a chi vi si accosta, non tanto con l'interesse dello studioso, ma con la disponibilità a lasciarsi di nuovo stupire, rapire e incantare dal vento magico di Feeria, e cioè da chi sa vivere l'esperienza estetica in modo tale che essa non solo aumenti in lui l'amore per l'arte, ma sia capace anche di influenzare e cambiare la sua visione del mondo. Per Tolkien il grave peccato di cui tutti più o meno ci macchiamo, per mancanza di umiltà, è la "possessività", la tendenza ad appropriarci delle cose, delle persone, delle nozioni: diciamo "di conoscerle" e in quell'attimo stesso le perdiamo; esse ci attraggono per il loro splendore, la loro forma, il loro colore e il desiderio di possesso ci prende. Ma "una volta acquisite, cessiamo di guardarle" (p.73). La familiarità offusca la vista e tutto ci appare trito e privo di bellezza. Proprio l'abitudine che



è per l'anima di un Proust la salvezza contro i troppo acuti dolori della vita, per Tolkien è la malattia che ci impedisce di capire la potenza vitale che è insita in tutto quanto ci circonda: un timido riparo per chi vuole incasellare e ordinare le cose in modo da renderle inoffensive.

La Fantasia apre la gabbia in cui le avevamo rinchiusi per rivelarci quanto esse erano pericolose e potenti.

Il secondo dono offerto dalle fiabe è altrettanto importante e implicitamente pericoloso: è l'Evasione, come la chiama Tolkien rovesciando il connotato negativo che è usualmente legato al termine. La letteratura di evasione, opposta a quella impegnata, è considerata un tipo d'arte che viene meno al proprio ruolo politico e sociale, accontentando i facili gusti di un pubblico di scarse esigenze intellettuali. Ma questo, spiega sempre Tolkien, è un confondere "l'Evasione del Prigioniero con la Fuga del Disertore" (p.76): il rifiuto di trattare di cose moderne come "fabbriche, mitragliatrici e bombe" non può essere considerata diserzione: è guerra, l'unico tipo di guerra ammissibile contro le bruttezze e l'assurdità della nostra epoca di "mezzi migliori per scopi peggiori" (p.81). L'accusa di sfuggire alla realtà e ai suoi problemi è, insomma, falsa: non è una fuga dalla realtà ma alla realtà vera. La scienza, la tecnica, il progresso ci offrono la realtà tangibile delle automobili e delle industrie, dei grattacieli e delle città, dei rumori e dei motori, ma è questa la vera realtà? Anzi è proprio perchè la scienza ci ha abituati ad un ritmo di cambiamento frenetico che essa stessa ha tolto valore e consistenza agli oggetti di cui si circonda: che senso ha parlare di fanali e lampadine elettriche quando queste probabilmente fra poco non esisteranno più: le fiabe parlano di cose più semplici e fondamentali: "di lampi, per esempio" (p.77).

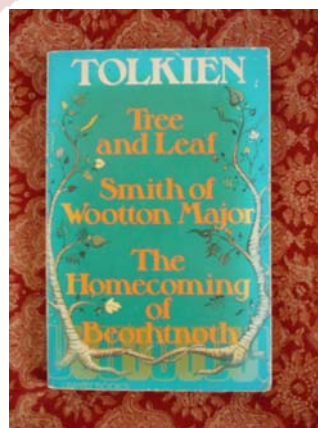
E così l'accusa è completamente capovolta: la letteratura così detta "seria" corre il rischio di legarsi ad una realtà momentanea e perciò di passare e diventare obsoleta con la rapidità con cui i problemi attuali perdono di importanza e vengono dimenticati, mentre "le fiabe possono inventare mostri che volano nell'aria o vivono negli abissi, ma almeno non cercano di evadere dal cielo e dal mare" (p.79); e cioè la realtà di cui esse si occupano è permanente e universale e i problemi sono quelli che gli uomini dovranno sempre affrontare, perchè legati alla condizione

umana.

La "consolazione" delle fiabe assume infine un significato più vasto e profondo nella "Gioia" del Lieto Fine, l'eucatastrofe, come la chiama Tolkien, coniando un nuovo termine, perchè se la Tragedia è la più alta realizzazione del dramma, "il racconto eucatastrofico è la vera forma della fiaba e la sua più alta funzione" (p.85), quella cioè in cui rivela la sua natura di evangelium.

Le avventure raccontate possono essere terrificanti e angosciose, le sofferenze patite possono apparire crudeli e disumane, ma tutto acquisterà un senso positivo nel Lieto Fine: è questo il messaggio "religioso" delle fiabe: non la negazione della sofferenza e del dolore, della possibilità di una sconfitta, ma il rifiuto della disperazione e la negazione della sconfitta finale.

Le teorie di Tolkien sulle fiabe, e quindi sull'arte, sono essenziali sia per capire il "Signore degli Anelli", che è classificabile unicamente come "Fiabe" nell'accezione tolkeniana, sia soprattutto per vedere quanto egli sia legato alla tradizione romantica: anzi il fatto stesso che una posizione così esplicitamente romantica e così esplicitamente cristiana sia viva nei nostri tormentati giorni di rifiuto di ogni tradizione sia accolta con favore benchè contraria alle correnti culturali predominanti è di per sé significativo e degno di considerazione. E altrettanto si può dire della sua concezione dell'artista, individuabile nelle autobiografiche figure di Niggle e Smith, nei racconti allegorici di cui sono protagonisti: l'artista solo e incompreso, l'eterno outsider di una società che lo deride e lo respinge, anche se poi non può fare a meno dei valori di cui egli è portatore.



[sommario](#)

TGF: il file di inizializzazione

di Luigi Scuderi

Ho deciso di concentrare in questo articolo (e non di più) ciò che mi interessa approfondire di TGF, prevedendo che probabilmente tali informazioni possono essere utilizzate anche dagli acquirenti di TGF2 (TGF non è praticamente più acquistabile).

Questo fondamentalmente alla luce del fatto che, ora come ora, non mi sento di consigliare l'acquisto di tali prodotti della clickteam a chi voglia intraprendere l'hobby della realizzazione dei propri videogame, ma solo dare qualche stimolo in più a chi li avesse già acquistati e si trovasse frustrato da alcuni (apparenti) limiti di sviluppo (i limiti ci sono, e tanti, ma non sta a me approfondirli, soprattutto in questa sede).

Benché TGF consenta (almeno teoricamente) di integrare programmi esterni programmati in C e C++, ci limiteremo ad un approccio decisamente più user friendly, utilizzando unicamente dei semplici file batch, tanto cari ai vecchi utenti MS-Dos.

Nell'esempio di studio provvederemo ad impostare il file di inizializzazione di un RPG generico, e quindi a prevedere l'implementazione del salvataggio automatico e dei comandi Crea nuovo gioco, Salva (con salvataggi multipli), Carica Gioco Salvato.

Innanzitutto creiamo una finestra che si apra all'avvio del gioco, che consenta di scegliere se vogliamo intraprendere un nuovo gioco o caricarne uno salvato. (fig.1)



Ciò fatto realizziamo un file batch, a nome Nuovo.bat, organizzato come segue:

Listato del File **Nuovo.bat**

```
@echo off
del c:\windows\rpg.dat
copy rpg.ini c:\windows\rpg.dat
cls
echo Creazione Nuovo Gioco Effettuata!
echo Chiudi la finestra e
echo continua a giocare.
```

Ovviamente al posto di c:/windows potete inserire qualunque altro percorso in cui dovrà essere posizionato il file di inizializzazione, benché personalmente vi consigli di tenerlo sempre in un percorso (path) principale.

Salviamo il file nella stessa directory del gioco (nel nostro caso check) e attribuiamo al pulsante Nuovo Gioco, tramite l'editor di eventi, il valore

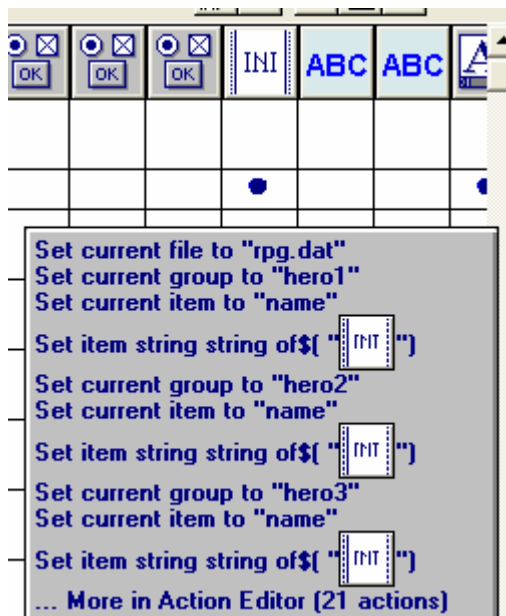
C:\Programmi\gfactory\check\Nuovo.bat (cambiate il percorso con quello del vostro file).

Perfetto! Da questo momento, al click del pulsante, corrisponderà la creazione di un file RPG.dat (ma potreste creare un file testuale con qualsiasi nome o estensione), ovviamente vuoto.

Per "riempirlo" poniamo innanzitutto una seconda operazione associata al pulsante "Nuovo Gioco", imponendogli un restart del livello.

Quindi creiamo la condizione, al restart del livello, di settare nel file di inizializzazione [INI] il file da utilizzare per registrare i parametri di gioco (fig.2). Impostiamo quindi set current file (tasto destro sul file INI), in modo che punti al file RPG.dat.

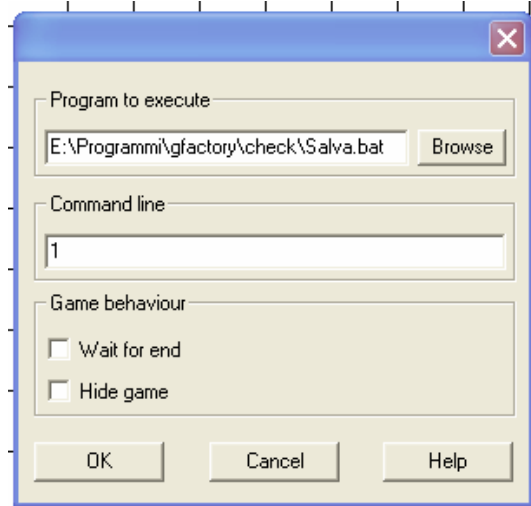
Ciò fatto settiamo anche tutti i parametri iniziali che ci servono per avviare il gioco; io per il mio esempio ho definito un gruppo dedicato integralmente ad ognuno dei personaggi principali, e ad esso ho abbinato il nome, e una stringa variabile, da definire successivamente, riportante i vari valori quali, forza, intelligenza, destrezza, posizione del pg, etc.



Ciò fatto basterà settare all'inizio di ogni livello il richiamo al file RPG.dat, ed impostare la registrazione dei dati variabili (col comando SET) direttamente nello stesso files, in modo da poter automaticamente attivare anche il comando CONTINUA, all'avvio del gioco (in pratica si tratta solo di imporre al click sul bottone l'invio ad un livello dove viene caricato il file RPG.dat con valori già presenti, salvati peraltro in tempo reale).

Ovviamente se invece si andrà a premere il bottone Nuovo Gioco, il file RPG.dat verrà sovrascritto e nuovamente azzerato, con la perdita di tutti i progressi fatti fino a quel punto.

Per ovviare a questo problema realizziamo altri due files batch, Salva.bat e Carica.bat e copiamoli nella directory del gioco.



Listato del File **Salva.bat**

```
@echo off
copy c:\windows\rpg.dat save.%1
cls
echo Salvataggio Effettuato!
echo Chiudi la finestra e
echo continua a giocare.
```

Listato del File **Carica.bat**

```
@echo off
copy save.%1 c:\windows\rpg.dat
cls
echo Caricamento Effettuato!
echo Chiudi la finestra e
echo continua a giocare.
```

Nel primo caso, alla pressione del bottone Salva in posizione X (valore numerico generico da 0 in su) il file batch creerà un file save.X, copia integrale di RPG.dat, mentre cliccando su Carica il gioco X il file batch sovrascriverà il file RPG.dat con il file save.X. Semplice, vero?



In modo analogo si può procedere a creare strutture database per accessori, combattimenti, variabili di gioco e qualsiasi altra idea possa venirci in mente, usando eventualmente anche più di un file INI.

Nel prossimo numero ci acosteremo ad un valido concorrente (migliore sotto molti aspetti) di TGF, ovvero il Game Maker di Neil Overmars.

Stay tuned.

[sommario](#)

La Chanson des Ruolants

di Luigi Scuderi

Ho spesso parlato della mie personali campagne contro l'adozione nel linguaggio corrente di falsi neologismi, spesso forgiati a causa di scarsa padronanza della lingua e povertà del lessico, piuttosto che dall'effettiva necessità di reperire un termine idoneo ad esprimere un determinato concetto.

Una delle ultime è quella contro i "ruolanti", ovvero coloro che invece di usare termini come "giocare di ruolo", "giocatore di ruolo" et similia, ricorrono a volgarismi quali ruolare, ruolista, etc etc. Il fenomeno per fortuna è circoscritto al mondo del gioco di ruolo via chat italiano, ma è in preoccupante diffusione anche nella frazione "incolta" del gdr live. Di seguito riporto la mia definizione di "ruolante":

Ruolante - s.m. *termine dispregiativo con cui vengono indicati quei giocatori di ruolo che usano termini non accettati dalla lingua italiana per supplire alla povertà del proprio lessico; in particolare il termine viene usato per indicare coloro che si esprimono con termini aventi comune matrice in "ruolo", ma usato con accezione impropria (es. ruol-are, ruol-arsi, ruol-ista, ruol-ata)*

Mi si potrà obiettare che ruolante risulta essere un potenziale neologismo al pari di ruolare o ruolista, ma sottolineando come non sia certo mia ambizione diffonderne l'uso nel linguaggio comune (anzi!)_voglio evidenziare come, mentre ruolare non è mai esistito nella lingua italiana, ruolante _pur con accezione lievemente diversa_ invece sì.

Il termine è preso in prestito da un poco noto poema cavalleresco, databile intorno all'anno 1000, dal titolo "La Chanson des Ruolants", di valenza senz'altro minore rispetto alla più celebre Chanson de Roland. Il breve poemetto consta di 77 lasse di quattro endecasillabi l'una e vi si narrano le "imprese" di Ruolante d'Altagonda^{*} e dei suoi due figli, il Principe Cefallo Ruolanti d'Altagonda e il conte Tamarro Ruolanti.

L'opera si compone di un prologo, tre carmi (ciascuno preceduto da un antefatto), e un epilogo.

In questa esposizione ci limiteremo unicamente ad una breve analisi dei versi iniziali (Prologo) e ad una più dettagliata dell'Epilogo, lasciando provvisoriamente fuori i tre carmi (*Tamarro e Fanculalla*, *Il Prence Cefallo* e *La follia di Rolanzio*), ai quali si darà eventualmente spazio nei prossimi numeri della fanzine.

La Chanson des Ruolants di Param Ecius

*Non v'è tra tutti titol più umiliante,
ch'ad esso pur la gogna è preferita,
d'esser nomato al popol per ruolante
ed additato al riso per la vita.*

*Eppur di questi pari vo' narrare,
del lor chiamar la destra la mandritta
e delle stravaganze e frasi rare
che fan manca in mancina spesso afflitta.*

*E dell'iridi loro canterò,
d'ogne color e ad ogni posa atte,
tanto che la visione impressionò
anco Colui ch'un dì l'aveva fatte.*

Con queste parole Param Ecius (o Parameci, come l'autore si firma congedandosi dal lettore nell'ultimo verso del poema) introduce i personaggi chiave dell'opera, e lo fa partendo dall'opinione che di essi avevano gli uomini del tempo.

Non è ben chiaro se la famiglia dei Ruolanti sia realmente esistita e se quello fosse realmente il loro nome o piuttosto uno pseudonimo inventato per evitare ritorsioni nei confronti dei cantastorie che tali storie solevano narrare in cambio delle offerte del pubblico popolare.

Ciò che però è certa è l'avversione dell'autore per certi costumi, certe mode del tempo, che evidentemente erano malviste anche dalla maggioranza del popolo, tanto da meritare di essere cantata in ballate prima e in questo definitivo poema dopo. Cos'era dunque di questi "Ruolanti" che la gente non gradiva, al punto da considerarlo "il titolo più umiliante", tanto da preferirvi addirittura la pubblica gogna?

* - Non vi è traccia della reale esistenza di una famiglia Altagonda, cosa che avvalorava ulteriormente l'ipotesi che i personaggi narrati siano solo la rappresentazione caricaturale di qualche nobile fanfarone o di una certa classe sociale, poco gradita al popolo. Altrove si legge anche Alzagonna o Altagonna, con evidente riferimento a risvolti sessuali (*probabilmente molestie, ma anche atti goliardici*) nel primo caso e di codardia nel secondo (*per l'alta gogna, presumibilmente materna o della consorte, sotto la quale nascondersi*).

Probabilmente l'oggetto della discussione era l'uso più o meno pomposo e spesso scorretto della lingua che, nel tentativo di apparire colta e ricercata, diveniva spesso ridicola e fonte di suoni privi di significato.

Un tale comportamento non poteva essere certo gradito dal popolo, costretto spesso a sottostare alle villanie dei signorotti locali, che sovente acquisivano dall'imperatore feudo e popolo annesso, sul quale esercitavano piena potestà, e diritto di vita e di morte.

Singolare anche il fatto che il cantore si soffermi solo su alcuni particolari, prettamente fisici, come le mani, che i Ruolanti sembrano incapaci di chiamare col loro nome, e gli occhi, capaci di effettuare movimenti così bizzarri, da impressionare lo stesso Padreterno, che pure li ha creati.

Di seguito, il narratore procede con l'antefatto del primo dei tre carmi, che narra dell'amore contrastato tra la giovane Fanculalla e il conte Tamarro, ma come già detto non ci occuperemo dei carmi in questo articolo, proseguendo direttamente fino alla fine dell'opera, subito dopo l'ultimo drammatico verso della "Follia di Rolanzio (Ruolante)".

Narra il poeta:

*Selvaggio è 'l verbo dal glossario parco,
freddo lo suono suo e mutilato,
vago, arido, che non trova varco
ove colloquia il dir sofisticato.*

*E' gente assai modesta, poverina,
incapace a veder la propria pena,
che s'alza e dalla sera alla mattina
decide di calcare l'altrui scena.*

*Son anime infelici e non lo sanno,
son piccoli germogli fuor di terra,
cui fu la scuola fonte di gran danno
ch'a la cultura move ancora guerra.*

*Ecco uno scriver senza precedenti,
di quel ch'ad ogni fiera l'omo dicet.
Sia questo riferito ai discendenti;
ci falt la geste que Paramecs declinet.*

La struttura di queste ultime quartine è ancora regolare, ma nell'ultima l'endecasillabo si imbastardisce e richiama alla mente la chiusura della ben più nota Chanson de Roland di Tuoldus.

Nel chiudere l'opera, l'autore indugia sul modo di parlare sconclusionato e di scar-

so livello, a tratti incomprensibile, dei membri della famiglia di R(u)olanzio; un lessico talmente povero da non poter competere con quello sofisticato della vera nobiltà, benché ambisca inutilmente a raggiungerne i livelli.

Questa incapacità di riconoscere i propri limiti è rimarcata nella terz'ultima quartina, in cui si evidenzia come i Ruolanti tendano a cercare sempre di mettersi al centro dell'attenzione (*calcare l'altrui scena*) riuscendo solo ad esporsi al ridicolo.

Nella penultima quartina si fa riferimento all'educazione impartita ai Ruolanti, anche se non è ben chiaro di che scuola si tratti: certo è che, almeno secondo l'autore, trattasi di una serie di insegnamenti talmente primitivi da andare addirittura contro la cultura stessa.

Probabilmente trattavasi di schemi semplificati di gestione dell'esercito e del feudo, con qualche gretto sistema di mantenimento economico tramite tributi e mercimoni vari, avverso a qualsiasi forma di innovazione e mirante, da parte dell'imperatore, a preservare un diffuso stato di ignoranza tra i propri feudatari, in modo da garantirsi la fedeltà senza troppo sforzo.

Il poema quindi si conclude, ma l'interpretazione di questi ultimi versi è tuttora alquanto incerta. Esistono due correnti principali a riguardo, benché anche autorevoli fonti come il Nibbio abbiano proposto una loro versione del messaggio legato al testo di Param Ecius e agli ultimi quattro versi del poema.

Secondo Taribbio da Nola e i suoi seguaci l'autore definisce lo scritto "senza precedenti" perché viene introdotta per la prima volta la figura dell'anti-eroe, propria di Ruolanzio, e vede nell'uso del termine "fiera" un generico ambiente conviviale dove tali racconti darebbero dovuti essere raccontati e tramandati (*"sia questo riferito ai discendenti"*). Di diverso parere invece la scuola del Mariani Ricci, che identifica come "fiera" la fauna locale e lo scritto da raccontare proprio alle bestie e ai di loro discendenti, in modo completamente diverso dalle precedenti opere, rivolte unicamente ad un pubblico umano; non è chiaro se si intenda così sminuire il lavoro o, più probabilmente, gettare ulteriore discredito sulla figura dei Ruolanti.

[sommario](#)

FABBRICANTI DI UNIVERSI

Per scoprire le più formidabili creazioni della fantascienza e della fantasy

di Roberto Paura

Chi o cos'è un "fabbricante di universi"? Coloro che hanno letto la celebre saga di Philip José Farmer *Makers of Universe*, che è poi il titolo del primo romanzo (1965) di una serie di sei episodi, conosceranno già la risposta; ma anche chi non ha mai sentito parlare di Farmer non avrà difficoltà a capire il senso di questo concetto suggestivo: i "fabbricanti di universi" sono, appunto, coloro che dispongono del potere di creare interi mondi dal nulla, semplicemente attraverso un atto creativo. A qualcuno potrà sembrare eretica l'affermazione per cui i fabbricanti di universi di cui tratta il sito omonimo www.fabbricantidiuniversi.it non siano dèi ma persone comuni, scrittori e soggettisti che attraverso il potere della subcreazione hanno dato vita a universi complessi e affascinanti che vivono non solo nelle pagine dei libri o sugli schermi televisivi, ma nel cuore e nell'anima di chi li scopre man mano. Si tratta di universi celeberrimi e conosciuti anche ai non addetti ai lavori. Ne sono stati scelti sette – ma niente impedisce che in seguito ne vengano aggiunti alcuni altri – per il particolare fascino che hanno suscitato nella mente dei lettori e degli spettatori: l'universo di Isaac Asimov, quello della saga di Star Wars, l'impero di Dune, la Terra-di-Mezzo di Tolkien, il mondo magico di Harry Potter, la galassia di Star Trek, le suggestive ambientazioni di Terry Brooks. Perché creare un sito sulle opere di sette "fabbricanti" così noti, su cui si è scritto tantissimo anche e soprattutto su Internet? Perché l'intento di FdU è diverso da quello della maggior parte dei siti che offrono informazioni nozionistiche perlopiù cercando di battere il ferro finché è caldo. FdU è infatti forse l'unico sito Internet che tenti di unificare il variegato cosmo di 'mondi paralleli' creati dai fabbricanti di universi cercandone i numerosi punti di contatto, mettendoli spesso a confronto, analizzandone il sostrato psico-socio-culturale. A legare il tutto c'è un concetto chiamato *sense of wonder*, il "senso del meraviglioso". Esiste la fantascienza, esiste la fantasy, ma non tutte le opere del fantastico sono pregne del *sense of wonder*: solo alcune sono riuscite a imbrigliare questo potere unico e a usarlo per cre-

are le proprie storie. Non si tratta di una formula algebrica da scoprire attraverso continue sperimentazioni, non è qualcosa che può essere compreso attraverso l'uso della semplice ragione: è una magia. Ma è una magia che non può essere riprodotta da chi non riconosce nell'immaginazione il sostrato comune a tutta l'umanità, trovandola nel mito, nella leggenda, nella fiaba e oggi – nell'epoca della modernità trionfante e forse della postmodernità – nella fantascienza e nella fantasy che sono gli eredi di archetipi primitivi ed universali. Perciò analizzare prima in maniera dettagliata e poi in maniera corale, attraverso uno sguardo d'insieme, tutte queste opere può avere una sua utilità: ci può infatti permettere di rintracciare gli elementi comuni, i topos, le radici morfologiche come già fece Vladimir Propp nel suo celebre studio sulle fiabe.

Tutto questo può servire anche a un altro scopo, che è poi l'altro obiettivo di "Fabbricanti di Universi". È quello di rivalutare, finalmente, un genere da sempre maltrattato, visto con sospetto dalla critica 'colta'; un genere che non solo deve aspirare concretamente a liberarsi da sterili etichettature ed entrare nel mainstream a cui appartiene, ma che deve vedersi riconosciuto come unico e vero rappresentante dell'epoca contemporanea. La fantascienza e la fantasy – come già aveva intuito uno degli intelletti più elevati del XX secolo, la filosofa Hannah Arendt – vanno studiate seriamente perché esse sono oggi il "veicolo dei sentimenti e dei desideri di massa". Leggere in controluce queste opere ci permette di comprendere meglio noi stessi come singoli esseri umani e come umanità, perché in fin dei conti tutte queste storie ne raccontano una sola nella quale è sempre l'Uomo in quanto specie intelligente e sensibile a fare da protagonista. E mentre il resto della letteratura analizza la psicologia individuale, solo la letteratura fantastica analizza la società umana nel suo complesso: così possiamo vedere negli *Hobbit* la rappresentazione dei nostri vizi e delle nostre virtù, nella storia di Anakin Skywalker la lotta eterna dell'uomo tra bene e male, tra giusto e sbagliato, nella caduta dell'Impero galattico di Asimov la regola ferrea che vige per tutte le società, nella lotta per il controllo della Spezia di Dune la realtà politica del Medioriente. Rivalutare, quindi, anche per combattere i degradanti fenomeni del merchandising che

aspirano a commercializzare tutto, a imporre il loro marchio di fabbrica persino sui prodotti più alti della capacità creativa dell'intelletto umano, svalutandoli nel momento in cui cercano di aggiungervi un valore di mercato.

Il sito "Fabbrianti di Universi" nasce nel 2002 e da allora è esistito su Internet in diverse forme. La sua struttura attuale risale alla fine del 2004, quando ha acquisito il dominio .it e si è dato un senso attraverso gli obiettivi che sono stati descritti. In molte sezioni è facile notare la disomogeneità del lavoro perché nel tempo le priorità sono state ridefinite ed è aumentata anche l'esperienza conoscitiva verso il fenomeno, cosa che ha permesso la stesura di articoli su aspetti più approfonditi. Nel tempo, questa disomogeneità tenderà a scomparire attraverso una riscrittura di diversi articoli. Le sette sezioni principali, ciascuna dedicata a un grande autore (ribadiamolo: Asimov, Tolkien, Lucas, Herbert, Brooks, Rowling, Roddenberry & co.), ospitano articoli divisi in "per conoscere" e "per approfondire" oltre a un apparato di articoli o lavori rappresentativi presenti su Internet. A ciò vanno aggiunte altre sezioni che sono state aperte allo scopo di implementare l'analisi organica del fenomeno della sub-creazione o, come lo si definisce in America, del world-building. Oltre ad ospitare monografie su altri "fabbrianti di universi" che potremmo definire minori (anche se la definizione non è appropriata), è attiva una sezione apposita sul world-building curata dalla collaboratrice Ylenia Zanghi e una sezione sui giochi di ruolo in collaborazione con lo staff di ProgettoFolle. È presente altresì una sezione sui videogames a sfondo fantastico basati su ambientazioni particolari, benché al momento resti spoglia a causa di assenza di collaboratori. Sono stati presi contatti per la futura apertura di una sezione sui Mmorp. "Fabbrianti di Universi" resta aperto alla collaborazione di tutti i fan e gli estimatori della letteratura e del cinema fantastico presenti su Internet, ma non solo a loro...

La collaborazione avviata con "Progetto Folle" dimostra come il concetto di 'fabbriante di universi' possa essere esteso. Tutti noi possiamo dare vita a mondi e universi fantastici utilizzando lo strumento che tutti possediamo forse in ugual misura: la fantasia. È chiaro che soli pochissimi riescono a infondere al prodotto di questa sub-creazione quel

quid che chiamiamo sense of wonder, eppure tuttavia si tratta ugualmente di un atto creativo che va tenuto in considerazione. Così, FdU non a caso si è aperto all'esplorazione del fenomeno dei giochi di ruolo che per loro natura scelgono scenari fantastici per ambientare le giocate e le vicende dei personaggi. La peculiarità del gioco di ruolo sta nel richiedere una componente attiva a colui che si immerge in questa ambientazione, utilizzando però gli stessi strumenti che vengono concessi al semplice lettore di una storia. Insomma, si tratta in qualche modo di aver parte attiva in una storia costruita da altri, in un mondo inventato da altri e così contribuire a perfezionarlo. Il gdr richiede l'azione non fisica, ma mentale, alla stessa stregua di quella che richiede ogni universo fantastico: la differenza sta solo nella diversa forma d'intrattenimento, perché chi legge un'opera o guarda un film scopre man mano una creazione altrui, mentre chi partecipa a un gioco di ruolo contribuisce personalmente alla scoperta di quel mondo. Così riteniamo sia utile se non indispensabile, al fine di comprendere meglio il fenomeno così unico e meraviglioso della costruzione di universi immaginari, esplorare anche queste nuove forme d'interazione, alcune delle quali perfezionatesi grazie all'evoluzione tecnologica (il videogioco e il mmorp).

Per concludere, va sottolineato un concetto fondamentale per la filosofia di "Fabbrianti di Universi". Il world-building, sia a livello amatoriale sia a livello artistico e professionale come quello principalmente preso in considerazione nel sito, non va mai visto come un mero atto di fuga dalla realtà. Esso va invece interpretato a stretto contatto con la realtà effettiva: non a caso, ciascuna delle sette sezioni principali ospita articoli di approfondimento sulla genesi di queste opere e sulla vita di coloro che le hanno realizzate perché è chiaro che solo comprendendo a fondo le esperienze di ciascun "fabbriante" può essere compresa a fondo la natura dell'opera che ha realizzato. FdU mira quindi a tentare di fare quasi uno sforzo inverso a quello realizzato dai fabbricanti: non dal reale all'immaginario, ma dall'immaginario al reale cercando di scoprire quanto l'analisi di un universo fantastico ci aiuta a capire meglio noi stessi e la realtà in cui viviamo.

[sommario](#)

Concorso Letterario Space Prophecies, Episodio IV (Tratto da [Yavin 4](#))

Yavin 4 e MoonBase '99 presentano: "SPACE PROPHECIES, Episodio IV"

La partecipazione al concorso letterario "Space Prophecies" è dedicata agli autori italiani di racconti di Fantascienza.

Al concorso possono partecipare tutti i racconti appartenenti a questo Genere, comprese Fan fiction di Guerre Stellari e Spazio 1999. Tutti i racconti saranno valutati in una singola Categoria.

I testi inviati devono essere stati redatti originalmente dal partecipante; devono inoltre essere inediti o, in caso contrario, copyright e diritti da esso derivanti devono essere di esclusiva proprietà dell'autore.

I racconti partecipanti devono essere di massimo 10 cartelle dattiloscritte (da 2.000 battute ciascuna). Ogni autore può partecipare con massimo due elaborati.

Possono concorrere anche racconti che abbiano già partecipato ad altri premi. La partecipazione al premio è gratuita e comporta la cessione dei diritti di pubblicazione della/e opera/e partecipante/i per una eventuale antologia collettiva o per altro tipo di edizione che raccolga i racconti iscritti al concorso, a cura dell'organizzazione stessa del premio.

I racconti devono pervenire entro e non oltre il termine improrogabile del 15 marzo 2008.

I racconti partecipanti al concorso saranno valutati da una commissione di membri facenti parte delle associazioni Yavin 4 e MoonBase '99 (la composizione totale è di 6 membri, 3 per associazione), con l'eventuale ausilio di componenti esterni. La commissione esaminatrice si impegna a far conoscere ai partecipanti del concorso i risultati dello stesso, mediante pubblicazione dell'intera classifica entro e non oltre 15 aprile 2008.

I primi tre classificati verranno pubblicati sulle riviste "Living Force Magazine" e "S.H.A.D.O.W.S 1999", integralmente dentro la stesse, come supplemento o in forma di allegato.

Inoltre, per il primo classificato, è prevista:

- 1° classificato: associazione gratuita (o rinnovo) per un anno ad uno dei due club (a scelta dell'autore) più targa.
- 2° classificato: targa.
- 3° classificato: targa.

La partecipazione al concorso implica la conoscenza e la comprensione completa di tutte le clausole statuite dal presente bando, nonché la loro totale ed incondizionata accettazione.

Per le modalità d'invio ed il testo completo, [scarica il bando del concorso in formato pdf](#). (83Kb)

Concorso multidisciplinare "Dimmi la verità, Holden"



[Segreti svelati, misteri risolti](#)

Inserito da Lollo il Dom, 30/09/2007 - 22:44

"Dimmi la verità, Holden" è un concorso indetto dalle Biblioteche di Modena e rivolto a creativi negli ambiti di prosa, poesia, grafica e (novità di questa settima edizione) soggetto per gioco di ruolo. Il concorso è a tema "segreti svelati, misteri risolti" ed è a partecipazione gratuita, con scadenza il 2 febbraio 2008.

La sezione "soggetto per avventura GdR" richiede un soggetto di due cartelle (1800 caratteri max) per gioco di ruolo nell'accezione più vasta del termine (gioco di ruolo al tavolo, gioco di ruolo dal vivo, gioco di narrazione, murder party, ecc.), che sia ambientato alla Biblioteca Rotonda e prenda le mosse dal [corto realizzato da Pongo film](#).

Il vincitore della sezione "soggetto per gioco di ruolo" vincerà un palmare; l'elaborato inoltre godrà di un allestimento ambientato alla Biblioteca Rotonda stessa, a cura di Club TreEmme e Flying Circus.

Per informazioni: [Zona Holden](#), progetto delle Biblioteche di Modena.

[sommario](#)

La caduta del mulo di Luigi Scuderi

I prodromi c'erano tutti; quelle azioni legali, apparentemente controbattibili, ad opera delle varie Logistep, [...] e [...] erano l'evidente segnale che qualcosa di grosso stava muovendosi contro il "mulo", e così è stato.

Uno dopo l'altro, i Donkey Server, i Big bang e gli altri server principali del mulo elettronico sono crollati, costretti alla chiusura per salvarsi da procedimenti giudiziari.

Di contro sono nati una nuova, incredibile, moltitudine di server fake e spy (93 solo nella giornata di avantieri) tanto che, al momento in cui scrivo, quelli "buoni", si contano letteralmente sulle dita di una mano.

Per fortuna l'[Emule Security Center](#) funziona ancora, e questo anche a dispetto del [vergognoso boicottaggio di google](#); il notevole numero di accessi giornalieri, a fronte della man-

cata indicizzazione, non fa altro che rimarcare la validità del servizio offerto dal sito.

Non è ben chiaro se il mulo riuscirà a riprendersi, anche osservando le varie "chiusure" che tutt'ora si susseguono (non ultima quella di drunken-donkey), ma è indubbio come ancora l'Emule Security Staff di EneTec creda in questa piattaforma e alle potenzialità delle sue strutture server (ed2k) e serverless (kad), tanto da rilasciare una propria, validissima, mod.

La ASF v.0.1 beta5, testata in questi giorni dal sottoscritto, implementa diverse funzionalità in più, rispetto alla 0.48a base, risultando inoltre più leggera in fase di caricamento e più sicura in fase di caricamento e download. Un must insomma.

Non ci resta che confidare quindi in Enetec e Compagni e augurarsi che la loro fiducia nelle potenzialità di ripresa del mulo sia ben riposta.

[sommario](#)



Breve guida al Progetto di Educazione alla Legalità (prima parte)

di Luigi Scuderi

Quello mirato all'Educazione alla Legalità nei Gdr Online by Chat Italiani è un progetto nato dalla collaborazione di quelli che sono probabilmente i due più grossi centri di transito per quella tipologia di utenza, ovvero i forum di gdr-online.com e di weaponmaster.org (potete trovare il manifesto integrale del progetto [qui](#) oppure [qui](#)).

In questo articolo vogliamo approfondire i criteri che hanno portato alla scelta dei nove punti a cui è richiesto adempiere dal progetto e fornire, ove possibile qualche consiglio su come adeguare il proprio sito a tali richieste.

Questo alla luce di un certo clima di incertezza (quando non addirittura di diffidenza) che l'inaugurazione del suddetto progetto ha contribuito ad instaurare, portando di fatto al momento ad un numero davvero esiguo di gestioni che hanno deciso di aderirvi.

La causa principale sono a mio avviso delle informazioni di base errate o assenti, che portano i più a ritenere tali richieste arbitrarie o comunque facoltative: ci preme quindi chiarire una volta per tutte che di facoltativo c'è solo l'adesione al progetto, che diventa di fatto uno strumento in più per facilitare i gestori di un sito nel metterlo in regola rispetto alla normativa vigente; tutto ciò che è invece previsto dalla normativa è sempre e comunque obbligatorio, e questo sia che si partecipi al P.E.L. sia che si decida di adeguarsi autonomamente.

Iniziamo quindi con i primi punti fermi, per poi andare ad affrontare in dettaglio i nove punti previsti dal Progetto.

- A) La vecchia norma [675/96](#) è stata sostituita dalla [196/03](#): non ha pertanto più significato fare riferimento ad essa.
- B) Quanto segue è da riferirsi ai siti "**non a scopo di lucro**", ovvero nei quali non vi è alcuna transazione economica tra utenti e gestione e non vi è compravendita di beni o servizi. In questi ultimi casi infatti è obbligatorio redigere anche altri documenti, tra i quali il **DPS** (Documento Programmatico sulla Sicurezza).
- C) La Legge Italiana "**non ammette ignoranza**". Non conoscere la nor-

mativa vigente o fingere di non conoscerla non esime chi le viola dal rispondere civilmente (e in certi casi anche penalmente) delle proprie azioni, né lo dispensa dall'assumersi le proprie responsabilità.

- D) Per la Legge Italiana, il responsabile di un sito **risponde personalmente** di ogni cosa venga pubblicato (upload) su di esso; frasi come "il materiale pubblicato è fornito da terzi e quindi la responsabilità della liceità dello stesso ricade su di essi" sono prive di significato giuridico e pertanto irrilevanti in ambito processuale.
- E) Ai sensi dell'art.26 della L.15/68 costituisce **reato** penale fornire **false generalità**; questo vale sia per la registrazione di un indirizzo di posta elettronica sia per quella di un nome a dominio o di un database.

Andiamo ora ai punti esaminati dal PEL:

1) Assenza dei dati del gestore.

L'art.1 della normativa recita "*Chiunque ha diritto alla protezione dei dati personali che lo riguardano.*" Il testo è purtroppo così mal concepito che, di fatto, chiunque gestisca un database, a qualsiasi titolo, finisce per ricaderci dentro.

L'art.4, comma b poi definisce come "*dato personale*", *qualunque informazione relativa a persona fisica, persona giuridica, ente od associazione, identificati o identificabili, anche indirettamente, mediante riferimento a qualsiasi altra informazione, ivi compreso un numero di identificazione personale*. Ne consegue che anche il solo indirizzo e-mail, può essere comunque identificato come dato personale (Es. luigi.scuderi@qualchecosa.it).

L'art.7, al punto 2, enuncia quindi chiaramente gli obblighi del responsabile dei dati presenti sul database: "*L'interessato ha diritto di ottenere l'indicazione [...] delle finalità e modalità del trattamento; [...] degli estremi identificativi del titolare, dei responsabili e del rappresentante designato ai sensi dell'articolo 5, comma 2*".

Tuttavia è comprensibile che l'amministratore di un piccolo sito amatoriale possa avere qualche reticenza a fornire il proprio indirizzo di residenza; la legge è però più logica di quanto non si creda; l'art.9, al punto 1, specifica che, qualora l'utente voglia fruire dei propri diritti relativamente alla modifica, all'integrazione o alla can-

"La richiesta rivolta al titolare o al responsabile puo' essere trasmessa anche mediante lettera raccomandata, telefax o posta elettronica. [...] Quando riguarda l'esercizio dei diritti di cui all'articolo 7, commi 1 e 2, la richiesta puo' essere formulata anche oralmente e in tal caso e' annotata sinteticamente a cura dell'incaricato o del responsabile".

In definitiva è sufficiente specificare sul sito il nome e il cognome del responsabile dei dati presenti sul database e le finalità per cui tali dati vengono registrati, ponendo come riferimento utile a contattarlo un indirizzo di posta elettronica valido.

2) Conferma via mail e registrazione IP

Legge 196/03, Art.7,1: *"L'interessato ha diritto di ottenere la conferma dell'esistenza o meno di dati personali che lo riguardano, anche se non ancora registrati, e la loro comunicazione in forma intelligibile."*

Una fase di preregistrazione è dunque sottintesa dalla legge; spetta solo all'utente finale decidere se proseguire nella registrazione completandola e acconsentendo alla registrazione dei dati da lui forniti, o interromperla richiedendo implicitamente la cancellazione dei dati pre-registrati. Inoltre ricadono ovviamente tra tali dati anche quelli registrati periodicamente per motivi statistici, di verifica o di controllo. In quest'ultimo esempio rientrano gli indirizzi IP, il cui log è imposto per legge ai soli gestori del server (ovvero ai vari manteiner), e non da coloro che possiedono un semplice account in hosting o presso una web farm (benché in questo caso la situazione risulti legalmente più confusa).

Pertanto qualsiasi altra tipologia di utente, che si adoperi nella registrazione di questi dati, deve fornirne comunicazione preventiva, corredata da chiare ed esplicite motivazioni sulle finalità di tale acquisizione, nonché dai tempi di detenzione dei dati prima della loro definitiva distruzione.

3) Criptazione della password

Sempre la 196/03 recita:

All.B,p.2 *"Le credenziali di autenticazione consistono in un codice per l'identificazione dell'incaricato associato a una parola chiave riservata conosciuta solamente dal medesimo [...]"*

All.B, p.5: *"La parola chiave, quando e' prevista dal sistema di autenticazione, e' composta da almeno otto caratteri oppure, nel caso in cui lo strumento elettronico*

non lo permetta, da un numero di caratteri pari al massimo consentito; essa non contiene riferimenti agevolmente riconducibili all'incaricato ed e' modificata da quest'ultimo al primo utilizzo e, successivamente, almeno ogni sei mesi. In caso di trattamento di dati sensibili e di dati giudiziari la parola chiave e' modificata almeno ogni tre mesi."

All.B, p.7: *"Le credenziali di autenticazione non utilizzate da almeno sei mesi sono disattivate, salvo quelle preventivamente autorizzate per soli scopi di gestione tecnica"*.

Infine, per chi si ostinasse ancora ad utilizzare la 675/96, e si chiedesse che senso abbia star dietro alle novità imposte dalla 196/03, riporto dall'art.183, punto: *"Dalla data di entrata in vigore del presente codice (1 Gennaio 2004, ndr) sono abrogati: a) la legge 31 dicembre 1996, n. 675; b) la legge 3 novembre 2000, n. 325; [...]"*.

4) Violazione del Copyright

(Riprendo in questo caso alcuni concetti già espressi nel numero 0 di Sciops, cui rimando per eventuali approfondimenti).

Il diritto d'autore è per legge inalienabile (artt. 2575-2576 c.c.). Il materiale pubblicato su un sito dovrebbe pertanto consistere esclusivamente in materiale prodotto da persone legate alla gestione del sito, o che hanno comunque realizzato tale materiale destinandolo al sito stesso, o che ne abbiano concesso l'utilizzo a chi gestisce il sito; ciò vale dalla prima riga di codice all'ultimo sprite grafico. Di ogni contributo deve essere chiaramente indicata la paternità.

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

L'art. 70 del [D.L 633/41](#) recita: *"Il riassunto la citazione o la riproduzione di brani o di parti di opera, per scopi di critica, di discussione ed anche di insegnamento, sono liberi nei limiti giustificati da tali finalità e purché non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera."*, ovvero, in assenza di scopo di lucro (niente sponsor, banner pubblicitari, commercio online et similia) e per semplici citazioni o riferimenti - di cui però è fatto obbligo di specificare la paternità - è possibile aggirare il limite della concessione dell'autore, dato che, di fatto, ne stiamo promuovendo la fama.

Tuttavia i successivi [D.L. 248/00](#), la [DIR 2001/19/CE](#) e la relativa legge [277/03](#), pur non modificando i termini dell'articolo 70, in parte precedentemente esposto, ne delimitano in modo più chiaro e rigido i confini, introducendo chiare modifiche rivolte al web. In particolare l'articolo 163 della legge 22 aprile 1941, n. 633, è sostituito dal seguente: «Art. 163. – 1. Il titolare di un diritto di utilizzazione economica può chiedere che sia disposta l'inibitoria di qualsiasi attività che costituisca violazione del diritto stesso, secondo le norme del codice di procedura civile concernenti i procedimenti cautelari. 2. Pronunciando l'inibitoria, il giudice può fissare una somma dovuta per ogni violazione o inosservanza successivamente constatata o per ogni ritardo nell'esecuzione del provvedimento».

Infine il punto 29 della legge comunitaria afferma che "ogni servizio "on-line" è di fatto un atto che dovrà essere sottoposto ad autorizzazione se il diritto d'autore o i diritti connessi lo prevedono".

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

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

Un'ultima nota va alla distinzione tra il Diritto d'Autore, propriamente detto, e il Copyright, che benché spesso utilizzati come sinonimi in realtà spesso appartengono a soggetti giuridici diversi.

Userò un esempio per sintetizzare questi concetti in modo semplice e nel contempo sufficientemente chiaro.

Supponiamo di voler realizzare un tipico fansite avente come soggetto Harry Potter, ovviamente a titolo totalmente gratuito e che non preveda alcun costo di utilizzo per i suoi utenti. In questo caso dovremo contattare affinché ci concedano le relative autorizzazioni i seguenti soggetti di diritto:

- l'autrice, J.K.Rowling, in quanto detentrica del diritto di paternità (o

d'Autore) del lavoro a cui facciamo riferimento;

- la Adriano Salani Editore S.p.A., in quanto detentrica dei diritti di pubblicazione (copyright) in Italia dei soggetti ideati dalla Rowling,;
- La Warner Bros, in quanto detentrica del copyright sulle rappresentazioni filmiche, sulle fotografie tratte dai film, sulla colonna sonora ufficiale, nonché detentrica dei vari marchi registrati (trademark) a partire dalla scritta HarryPotter col fulmine, fino ai quattro scudi delle casate.

5) Web-Forcing

Questo punto non risponde ad un preciso obbligo di legge, ma piuttosto ad una scelta deontologica: se so che il mio cliente (nel nostro caso l'utente) potrebbe incorrere in possibili incidenti a causa del mio operato è mio dovere cercare di prevenirli. Essendo pertanto noto che eccessive o prolungate sollecitazioni visive, somministrate attraverso uno schermo luminoso a refresh costante, possono portare al manifestarsi (e non al crearsi, come alcuni erroneamente credono) di alcuni disturbi o patologie, è fondamentale

- avvertire l'utente dei rischi che corre nel fissare lo schermo per lassi di tempo eccessivi;
- ridurre o eliminare tutte le forme di coercizione diretta o indiretta, che portino gli utenti meno attenti ad esporsi a tale stress visivo.

Il web-forcing è senz'altro uno di questi e credo che non ci sia bisogno di soffermarvisi su ulteriormente: qualsiasi giustificazione il gestore possa addurre per l'utilizzo di tale meschino espediente per fare share è facilmente smontabile da chi abbia presente come si manifesta una [crisi epilettica da "grande male"](#).

Inutile poi sottolineare come, benché qualcuno sia convinto che ogni utente è responsabile di sé stesso, quando il "fattaccio" si presenta, l'assurdità del fatto che il suo sito possa essere accusato di qualcosa il gestore dovrà spiegarla ad un giudice, in un'aula di tribunale.

Nel prossimo numero esamineremo i punti rimanenti e proporrò alcuni accorgimenti per adeguarsi agevolmente a quanto detto.

(continua)

[sommario](#)

V-Day: l'alba del giorno dopo

Di Luigi Scuderi

L'8 Settembre 2007 è davvero successo qualcosa.

La stampa italiana però non se ne è accorta per tempo, perdendo così la sua grande occasione per riabilitarsi di fronte all'opinione pubblica.

*"Sono contento di parlare insieme ad altri giornalisti perché i **giornalisti** non sono una categoria molto popolare, giustamente. Rappresento una categoria che è quella dei giornali che non hanno praticamente **scritto niente su questa giornata** e quindi saranno costretti a inseguire nei giorni prossimi perché non si sono accorti di quello che stava succedendo, come spesso accade,"* (M. Travaglio) [fonte beppegrillo.it](http://beppegrillo.it).

La dirigenza politica ha dal canto suo collezionato un autogol dietro l'altro (memorabile la dichiarazione pubblica che 325.000 italiani non costituiscono percentuale rappresentativa della popolazione italiana, specie se detta da chi governa grazie a meno di 25.000 voti).

La stampa estera ride di noi e anche noi ridiamo di noi stessi, sia pur a denti stretti.

Siamo un Paese che la [Freedom House](http://www.freedomhouse.org) (no, non è la filiale estera di quello a cui state pensando) identifica tra quelli in cui la libertà di stampa risulta compromessa; siamo a pari merito con Israele, e dietro persino al notoriamente "libero" Sud Africa!

Relegati al [61° posto](#)!

Eppure questo 8 settembre ha un grande merito anche per la nostra classe politica; se è vero che ha coinvolto così tante persone che alla fine sono venuti a mancare i moduli su cui farle firmare, ha anche ottenuto quello che ormai sembrava impossibile nel nostro Paese: maggioranza e opposizione **d'accordo**, unite contro i loro elettori e il loro portavoce, saldamente ancorate ai loro privilegi e alle poltrone che tali privilegi rappresentano, e pronte a lottare strenuamente contro le *inapplicabili* richieste del Grillo nazionale ("L'obiettivo dell'otto settembre è la raccolta di firme per una legge di iniziativa popolare per un Parlamento Pulito. [...] La legge prevede la non eleggibilità dei pregiudicati, un massimo di due legislature e l'elezione diretta del candidato").

Ora i vari meetup sono invitati a proporre liste civiche e a farsi [sentire presso i propri Comuni](#), avvalendosi dei propri diritti di cittadini.

Ma la guerra ormai è serrata e un nuovo disegno di legge su cosa si può (e soprattutto cosa NON si può) pubblicare sul web fa capolino, mentre De Magistris viene sbattuto fuori (...pardon "avvocato") dall'indagine "Why Not?". Ma di questo ci sarà certamente occasione di parlare nel prossimo numero di Sciops.

[sommario](#)



II Torneo Medievale di Kaltenberg

di Francesca Vigano

Foto di Alessandro Marcheggiani

Kaltenberg Ritterturnier (Torneo a cavallo di Kaltenberg).

Chi è appassionato di storia medioevale e degli eventi ad essa collegati conosce, senza dubbio, la vasta gamma di progetti e spettacoli esistenti nel nostro paese, potrebbe però non conoscere uno degli avvenimenti più belli mai realizzati in Europa: il torneo di Kaltenberg, che si svolge appunto a Kaltenberg a pochi chilometri da Monaco, in Germania.

Kaltenberg è essenzialmente un castello, circondato da fattorie, a circa quaranta chilometri dal centro di Monaco, facilmente raggiungibile con la metropolitana S8, oppure, in macchina seguendo le semplici ed esaurienti indicazioni stradali tedesche. Il torneo cavalleresco di Kaltenberg - "Kaltenberger Ritterturnier" - viene organizzato ogni anno in estate dal principe Luitpold von Bayern, uno dei più conosciuti esponenti della famiglia Wittelsbach e pronipote dell'ultimo re di Baviera (Ludwig III).

L'idea venne al principe nel 1973 quando assistette ad un torneo cavalleresco mentre era in Inghilterra, ospite in un castello di Canterbury. Dieci anni dopo il debutto del torneo bavarese, organizzato in un luogo veramente ad hoc: la costruzione del castello di Kaltenberg risale infatti al '200, l'epoca storica delle grandi crociate e delle legendarie figure di cavalieri.

La festa era inizialmente privata, e comprendeva il nucleo di quello che ancora oggi esiste: il villaggio medievale, il torneo dei cavalieri, gli spettacoli collegati, ma è poi stata aperta al pubblico e oggi attira visitatori da tutta Europa ed è proprio Luitpold che ogni anno dà il benvenuto e inaugura il Torneo dei Cavalieri.



La festa si tiene ogni anno nei fine settimana di luglio.

Ogni venerdì, sabato e domenica, il villaggio viene aperto dalle 11:00 della mattina alle 21:00 circa di sera. Il primo venerdì del mese c'è di solito l'inaugurazione, con lo spettacolo serale dei burloni e poi ci sono tornei tutti i giorni, diurni e notturni alternativamente.

In ogni angolo del villaggio ci sono spettacoli a tema che si svolgono continuamente.



Il gruppo gotico tedesco Corvus Corax tiene tre spettacoli al giorno sul Palco del Corvo adiacente all'arena (vi rimandiamo all'intervista al gruppo sul numero 1 di Sciops).

Ed è proprio nell'Arena che si tiene il pezzo forte della festa: il Torneo dei Cavalieri, che ogni anno ha un tema ben preciso. Lo spettacolo è tenuto di solito da una compagnia d'arme francese, guidata da Mario Luraschi, che è un veterano degli spettacoli con i cavalli, avendo partecipato a più di 400 film ed essendo un esperto stuntman equestre. E' lui che si occupa di solito della struttura del torneo e crea la storia ad esso collegata.

Ogni anno circa 100.000 persone assistono alle spettacolari battaglie che coinvolgono anche cavalieri di altre nazioni (in primis la Francia e l'Inghilterra). Fa da cornice alla battaglia - che si svolge nei week-end di luglio - una sagra paesana con artisti, giocolieri, artigiani e sfilate in costume.

E fin qui la nuda cronaca di cosa è il torneo cavalleresco di Kaltenberg. Tuttavia tutto quanto detto non rispecchia affatto l'emozione di trovarsi immersi in un ambiente da favola, ricostruito quasi in ogni sua parte (fanno eccezione i bagni che, comunque, sono quanto di più fedele possibile agli orinatoi del tempo). In ogni angolo del villaggio ricostruito ci sono artigiani che espongono e vendono oggetti di pura fattura manuale: dalla carta alle armi, passando per splendidi costumi agli accessori più disparati. Tutti i visitatori si accalcano ad osservare ed acquistare, molti indossano abbigliamento a tema, tanto è vero che in abiti civili ci si sente decisamente fuori luogo, tutti, indistintamente hanno il boccale della manifestazione (ovviamente pieno di birra) e sgranocchiano piatti tipici in cialde o ciotole di legno.

A proposito di birra... il già citato Liutpold è anche proprietario del birrificio, sito all'interno dell'antico castello del luogo, che produce, appunto, la birra di Kaltenberg, unica distribuita durante il torneo, ottima fresca e dissetante, purtroppo un po' difficile da reperire in Italia.

Ma torniamo al torneo vero e proprio: ogni anno è il momento clou della giornata, lo spettacolo si svolge, come dicevo, all'interno di un'arena di sabbia che può contenere 10.000 persone, secondo la trama ideata da Mario Luraschi (www.luraschi.com) ed è preceduto dalla



sfilata di tutti i figuranti (espositori in genere, ma non solo) che si alternano nell'arena in attesa che i Corvus Corax, colonna sonora ufficiale dell'evento, si esibiscano con due o tre brani extra dal palco stesso dell'arena.





Uno dei riti propiziatori dell'evento, immancabile, è il "giro della ola" che viene richiesto a tutti gli spettatori seduti in arena, tanti giri di ola quanti la data del giorno (figuratevi quelli che assistono allo spettacolo gli ultimi giorni di luglio...), stratagemma grazioso che serve, ancora di più, a far immedesimare lo spettatore. E poi, che ci si sia il sole o che le fiaccole illuminino l'oscurità o che piova che gli dèi la mandano (avvenimento non infrequente in Baviera), lo spettacolo comincia ed è, solitamente, la rappresentazione della lotta del bene contro il male che prende aspetti e narrazioni sempre diverse ma che conserva tutto il fascino dello scontro cavalleresco. E' così che, naturalmente, la folla si divide parteggiando ora per il cavaliere nero ora per i "buoni"; pertanto nel 2007, sempre per invogliare il pubblico a partecipare fattivamente, la scelta della vittoria dell'evento, denominato "Il Giudizio" è stata consegnata proprio agli spettatori, muniti di due bandierine, in modo da poter esprimere il proprio consenso per l'una o l'altra parte. Anche nel 2007, come era prevedibile, a vincere sono stati i buoni anche se, di anno in anno, il Cavaliere Nero riscuote sempre maggiori consensi.

Per chi decide di prendere parte a quest'evento consiglio innanzitutto di cominciare a risparmiare dall'anno prima, non tanto per il costo del biglietto dello spettacolo

o del viaggio in sé, quanto per la certezza che, una volta all'interno del villaggio, chiunque si lascia prendere dalla smania di portare a casa qualche souvenir e, tenendo presente che la maggior parte degli oggetti in vendita sono di alto artigianato (cuoio, pelle, metallo, legno), bisogna tenere in conto che i souvenir di Kaltenberg hanno una bella incidenza economica.

Un altro piccolo particolare: se bevete (e berrete credetemi) ogni boccale, oltre al costo irrisorio della birra (5 euro per un litro), richiede una caparra di 5 euro che vi verrà restituita quando restituirate il boccale. Trattandosi però di boccali in terracotta smaltata con l'immagine dell'evento dell'anno... beh, rinunciate alla caparra e tenetevi il boccale, sono tutti molto belli.



Per maggiori informazioni vi rimando al sito ufficiale www.kaltenberg.de che ha anche una sezione in inglese, dove trovate già date e prezzi per il 2008. Credete che sia presto per prenotare? Vi sbagliate, vi assicuro che già a marzo non si trova più quasi un biglietto!

[sommario](#)

Anime Memories: gli Shojo manga (parte II)

di Francesca Viganò

Se non vi è venuto il diabete a leggere l'articolo del numero scorso, quasi certamente vi capiterà con questo perchè ci occupiamo, di nuovo, di shujo, ovvero i fumetti e i cartoni animati che presentano tematiche sentimentali ma, questa volta, ci occupiamo di serie un po' più recenti.

La romantica ed esilarante storia di Maison Ikkoku - Cara, dolce Kyoko è stata scritta dalla talentuosa disegnatrice e sceneggiatrice giapponese Rumiko Takahashi, (famosa per le serie di Lamù, La saga delle sirene, One pound gospel e soprattutto Ranma 1/2) che le hanno fatto meritare l'appellativo di "Principessa dei manga". Il primo "manga" (fumetto giapponese) di Maison Ikkoku venne pubblicato in Giappone nel 1980, ma il cartone animato venne mandato in onda circa 6 anni più tardi e si divide in 96 episodi. La storia di Maison Ikkoku - Cara, dolce Kyoko si svolge per l'appunto nella Maison Ikkoku, una scalcinata pensione per studenti che si trova nella periferia di Tokyo. Protagonista principale è Yusaku Godai, un diciannovenne studente che sta preparando l'esame di ammissione alla facoltà di Pedagogia e che purtroppo non riesce a concentrarsi nello studio, sia per la sua innata pigrizia e distrazione, sia perchè i suoi vicini di casa fanno un baccano da morire, rendendogli la vita impossibile, organizzando festini e schiamazzando in preda alle sbronze date dal whisky, dalla birra, dal vino e ogni tipo di alcolico. A fare compagnia e a disturbare Godai troviamo la signora Ichinose, alcolizzata e madre di un bambino di nove anni, Akemi una ragazza che lavora come cameriera in uno squallido locale e Yotsuya, un imbrogliatore senza scrupoli che ha creato un varco nel muro adiacente a quello di Yusaku, per poterlo disturbare durante gli studi.

Godai, esasperato da questa situazione, decide di andare via dalla Maison Ikkoku, quando all'improvviso incontra una ragazza bellissima della quale si innamora pazzamente: Kyoko Otonashi, la nuova amministratrice della Maison Ikkoku. Kyoko è una ragazza giovane e più grande di Godai di 2 anni, oltretutto si porta dietro un passato molto triste e pieno di amarezze che le hanno temprato il carattere e l'hanno resa più matura e respon-

sabile. Kyoko infatti è stata sposata con un giovane professore del liceo, Soichiro Otonashi, che purtroppo è morto dopo pochi mesi di matrimonio per cause sconosciute. Kyoko ha quindi deciso di cercarsi un lavoro e di rendersi indipendente, pertanto grazie al padre di Soichiro, ottiene un appartamento e l'incarico di amministratrice della Maison Ikkoku.

Kyoko trova Godai simpatico e ingenuo, qualità che lo distinguono da tutti gli inquilini della Maison Ikkoku e che farà nascere l'amicizia fra i due, ma ai suoi occhi appare ancora come un cucciolo insicuro e l'unica persona che è rimasta nel cuore di Kyoko è ancora l'amatissimo Soichiro. Dopo aver assistito a diverse situazioni comiche e piccanti, rocambolesche peripezie e situazioni al limite del paradossale che rendono questa serie divertentissima e romantica allo stesso tempo, arriva il fatidico giorno del matrimonio fra Kyoko e Godai e dal loro amore nascerà Haruka Godai il cui nome significa profumo di primavera.



Cartone animato che invece di divertente ha poco è Lovely Sara (tratto dal romanzo "La piccola principessa" di Frances Hodgson Burnett), prodotto in Giappone nel 1985 (Shokojo Sarah il titolo originale), dalla Nippon Animation e trasmesso in Italia nel '86.

La storia ha inizio quando Sara, accompagnata dal suo adorato papà, lascia l'India (accogliente nido d'infanzia; mondo di gaia spensieratezza e fantasia), per recarsi in Inghilterra, presso il collegio per signore di Miss Minchin. In virtù della grande ricchezza del padre e al fine di consolidare il buon nome del collegio, la



direttrice riserverà un trattamento privilegiato alla nostra giovane amica.

Da subito Sara mostrerà

d'essere una bambina gentile e generosa anche con le persone più umili e non appartenenti al suo stesso rango sociale (come Peter e Becky, giovanissima servetta del collegio). D'altra parte, a causa della sua straordinaria raffinatezza ed eccellente attitudine scolastica, si guadagnerà l'antipatia di Miss Minchin (messa involontariamente in ridicolo da Sara) e dell'invidiosissima Lavinia (che nel confronto con Sara appare goffa e inadeguata in tutto).

Nonostante ciò la direttrice continuerà a trattare la nostra amica con riguardo, organizzandole perfino una splendida festa di compleanno (degnata di una quasi principessa!), ma che si interromperà bruscamente da una tragica notizia: Sara scoprirà della morte del suo amato padre (in seguito a una grave febbre); d'essere rimasta sola al mondo e senza più un soldo (come risultava dal fatto che il padre aveva investito tutta la sua fortuna sulla improduttiva miniera di diamanti). Miss Minchin, furente per aver speso soldi invano (quindi vedendo sfumare il progetto di aumentare il prestigio del collegio), avrebbe volentieri cacciato Sara, lasciandola in balia del proprio destino; ma dietro timido consiglio della sorella, miss Amelia, e valutando che una simile azione avrebbe potuto minacciare la reputazione della scuola, decide di tenerla. Facendo di Sara una sguattera, le verrà riservato un trattamento durissimo, contornato dalle angherie delle ex compagne di classe. Infine, quando ormai la situazione diventerà esasperante e insostenibile, ecco cambiare qualcosa: Sara farà conoscenza con un impertinente, ma simpatica scimmietta, che si intrufolerà nella squallida soffitta in cui dorme. Nel recuperare il simpatico animaletto, l'indiano al servizio del misterioso signore della casa di fronte, scopre la grande povertà in cui è costretta a vivere la bimba e se ne impietosisce. Quindi, accordatosi col suo generoso padrone, ripu-

lirà la stanza, accenderà il fuoco nel caminetto e imbandirà una tavola ricca di ogni sorta prelibatezza; tutto questo in assoluta segretezza, mentre Sara dorme. Il buon umore di Becky e Sara solleverà presto dei sospetti in James e Molly, che provvederanno a informare Miss Minchin; questa darà ordine di spiare i movimenti di Sara, che dopo non molto sarà scoperta... La finestrella da cui entravano i doni del suo misterioso benefattore verrà sigillata! Si ritorna alla deprimente routine, fino a quando, ancora grazie alla scimmietta che si perde nuovamente Sara scopre che il signore della porta accanto era un carissimo amico, e socio in affari, del papà di Sara, venuto in Inghilterra con l'unico scopo di trovarla e adottarla. Si concludono così le tristi vicende di Sara, che non mancherà di stupirci ancora una volta, decidendo nonostante tutto di studiare nel collegio di Miss Minchin, notevole differenza rispetto al romanzo in cui Sara non perdonerà le cattiverie di Miss Minchin, che vedrà sfumare il sogno di affermare il proprio collegio per signorine come il più prestigioso di Londra.

Un po' più recente è invece Marmalade Boy, manga giapponese scritto da Yoshiyuki Wataru. In Italia è stato trasmesso nel 1997 su Canale 5, col titolo 'Piccoli problemi di cuore', perdendo sostanzialmente la sua essenza, a causa di tagli e distorsioni di vario genere (alcuni episodi non sono stati addirittura trasmessi; ma della censura e dei danni che ha portato ci occuperemo un'altra volta). I protagonisti principali di Marmalade Boy appunto Miki Koishikawa (un'adolescente molto graziosa, simpatica ed estroversa) e Yuu Matsuura (un bellissimo ragazzo, invece timido e un poco sulle sue), che si troveranno a vivere sotto lo stesso tetto, a causa di una bizzarra situazione familiare, che chiarirò in seguito. Dapprima amici i due si scopriranno innamorati l'uno dell'altra; ma il loro giovane e fresco amore dovrà superare tante prove e vicissitudini, all'interno delle quali si snoderanno tematiche importanti (adolescenziali e non), che segneranno la maturazione interiore dei protagonisti. Il cartone animato rispetto al fumetto vede i nomi dei protagonisti modificati secondo il gusto occidentale e, appunto, diverse scene censurate, tanto che il continuum narrativo ne perde decisamente.

[sommario](#)

CRONACHE DELL'ELFO LADRO



master's tales: nel nome del drago



nostri eroi, in piena incomprensione del vero scopo di una breve avventura, si trovano ad affrontare inermi un drago rosso enorme. Target decide bene di darsi alla fuga, ma prima grida rivolto al drago: "Come ti chiami?" e il drago, con voce profonda e polverizzando un personaggio non giocante che passava di lì: "I nomi dei draghi sono sconosciuti ai più... anche a noi stessi!" Target non pare soddisfatto da tale sfoggio di epicità fantasy e insiste: "Come ti chiami?" al che il Diemme risponde: "Mi sono dimenticato il nome!" e Target senza scomporsi, fuggendo nell'oscurità: "Ah! Allora ci rivedremo maledetto Misonodimenticatoilnome!"



Postato : Mercoledì, 19 di Settembre del 2007 (20:56:42) da Legolas



r.i.p.: ranger1/stregone2 elfo



Vogliamo ricordarlo così quando, sceso da solo in una finta sepoltura nanica, cadde preda di un'imboscata di famelici ghouls e trovò la morte nelle loro fauci.

Vogliamo ricordarlo così, come quando, resuscitato dalla bontà del master, volle nuovamente staccarsi dal gruppo per esplorare, solo, un boschetto di pallidi salici palustri sotterranei.

Vogliamo ricordarlo così, quando cadeva sotto i morsi corrosivi di alcuni varani infernali di Kurtulmak fuorisciti da suddetto bosco perchè: "Volevo dimostrare al gruppo di essere utile anch'io."

Grati dell'aiuto ricevuto, i compagni che saccheggiarono il suo corpo lo lasciarono poi come aveva sempre vissuto: di fronte a tremendi pericoli, disarmato, solo.

~shaendrilar~



Postato : Lunedì, 1 di Ottobre del 2007 (15:02:44) da Legolas



per gentile concessione di www.elfoladro.it

[sommario](#)

L'ULTIMA LEGIONE

di Francesca Viganò



"Liberamente tratto dall'omonimo romanzo storico di Valerio Massimo Manfredi", scrittore e archeologo modenese, edito dalla Mondadori nel 2002...

Peccato che l'informazione, quel "liberamente tratto", compaia solo nei titoli di coda quasi a giustificazione dello scempio operato, altrimenti, sinceramente, mi sarei alzata

e me ne sarei andata durante i titoli di testa.

A dirla tutta neppure il libro mi era piaciuto granchè ma, si sa, ho gusti particolari, soprattutto per quanto riguarda le vicende "storiche" o fantastiche che siano, legate alla tradizione arturiana, tuttavia, almeno il libro aveva un certo respiro epico e una profondità di analisi storico-antiquaria, degna dell'autore; speravo, quindi che dato il cast, Colin Firth e Ben Kingsley in primis, non fosse del tutto una "vaccata".

Ebbene, come dice Obi Wan Kenobi al giovane Luke riferendosi alle aspettative su Anakin, mi sbagliavo... e della grossa.

Rispetto al libro il film si presenta come un prodotto realizzato in tono minore, probabilmente per la regia piuttosto anonima di Doug Lefler ("Hercules e il cerchio di fuoco" [1994], "Dragonheart 2: il destino di un cavaliere" [2000]), il cui nome, giuro non conoscevo anche perché il suo primo film non l'ho visto e il secondo l'ho rimosso.

La vicenda è ambientata all'epoca della caduta dell'impero romano di Occidente (476 d. C.). A Ravenna, il nobile Oreste ha collocato sul soglio imperiale il proprio figlio naturale Romolo Augusto, appena tredicenne. Ma le orde dei Goti, guidate dal feroce e ambizioso Odoacre, irrompono nella pianura padana e occupano la capitale, dove, nonostante i prodigi di valore del legionario Aurelio Ambrosio, i genitori di Romolo Augusto vengono barbaramente assassinati e il fanciullo fatto prigioniero assieme al proprio precettore, il carismatico e misterioso Meridio Ambrosino.

Già qui la narrazione si discosta decisamente da quella del libro e, devo ammettere di aver faticato a non imprecare, come già fatto durante la visione di Troy, ma, in ogni caso, di essermi agitata rumorosamente sulla poltrona del cinema.

In attesa di ottenere l'appoggio di Zenone, imperatore d'Oriente, Odoacre fa relegare Romolo Augusto e Meridio Ambrosino nel palazzo di

Tiberio a Capri.

Ma Aurelio e alcuni suoi compagni d'armi si recano sull'isola per liberare l'imperatore, che nel frattempo è entrato in possesso dell'antica spada di Cesare, denominata "Ensis Caliburnus" e destinata ad avere un ruolo determinante nel finale.

La rocambolesca impresa ha successo, grazie anche all'aiuto della bella Mira, una guerriera al servizio di Zenone, il quale nel frattempo ha tradito la causa ratificando le pretese di Odoacre.

Spinta dal proprio innato senso di giustizia, ma anche dall'amore per Aurelio, Mira (che nel film prende il posto della nobile romana Livia Prisca, conosciuta da Aurelio a Ravenna, e anche qui ci sarebbe da ridiscutere tutta la situazione visto che nel libro si fa anche riferimento alla fondazione di Venezia, mentre nel film la cosa viene totalmente eliminata) si aggrega ai fuggiaschi in un avventuroso viaggio che, attraverso le Alpi e la Gallia, si concluderà con lo sbarco sul suolo della Britannia.

Dopo altre peripezie, dovute soprattutto alla presenza degli Angli e dei Sassoni che minacciano la popolazione romano-britannica, ha luogo la battaglia decisiva che vede l'"ultima legione" romana, la legione del drago, impegnata in un sanguinoso combattimento con i barbari invasori, sino al finale.

La battaglia conclusiva è quella di Mons Badonicus (Mount Badon), variamente datata dagli storici negli ultimi decenni del V secolo, in cui, secondo alcune fonti medioevali, le truppe romano-britanniche sarebbero state guidate da un certo Artorius Castus, identificato con re Artù. Naturalmente, l'"Ensis Caliburnus" o spada d'acciaio non è altro che la mitica Excalibur, cui nel finale del libro e del film viene fatto esplicito riferimento e Meridio Ambrosino non è altro che il nome romano di Myrddin Emreis, nome celtico di Merlino. Sorpresona finale, vero?

Il cast, come già si è accennato, è parecchio incolore, nonostante la presenza di Colin Firth (il Valmont di Milos Forman [1989]), che non sembra del tutto a proprio agio nel ruolo di Aurelio, e addirittura di Ben Kingsley. Il solo interprete notevole, a giudizio di chi scrive, è Thomas Sangster nella parte di Romolo Augusto, il piccolo imperatore che, secondo la tradizione, avrebbe finito tristemente i suoi giorni nell'isola di Capri e che invece, ne "L'ultima legione", appare destinato ad un avvenire esaltante e glorioso.

Il passaggio da libro a film è sempre un processo doloroso, lo sappiamo, ma abbiamo ampi riscontri che un lavoro quantomeno accettabile possa essere fatto. Ebbene, mi auguro che a nessuno venga mai in mente di "dare in mano" la saga di Whyte sul ciclo arturiano o quella prettamente fantasy di Martin, a meno che il regista non sia Peter Jackson... forse.

[sommario](#)

Stardust

di Francesca Viganò



Da qualche parte nell'Inghilterra vittoriana c'è un muro di mattoni che separa il villaggio reale di Wall da Stormhold, una città fantastica governata da un re malvagio e abitata da streghe e creature magiche.

Al di qua del muro vive Tristan, un giovane garzone che sogna l'avventura e che, innamoratosi della bella Victoria, algidamente interpretata da Sienna Miller, una ragazza civetta e venale, pronta a concedersi in sposa al ricco e aitante pretendente.

Sotto un cielo stellato, disinibito da una preziosissima bottiglia di champagne che gli è costata tutti i suoi risparmi, di fronte ad una stella cadente Tristan riuscirà a strappare la promessa di attenderlo e non accettare il matrimonio già deciso se sarà in grado, entro 7 giorni, di riportare in dono all'amata la stella piovuta dal cielo. Questo, in sintesi, l'incipit del nuovo film di Vaughn, tornato alla regia dopo l'acclamato debutto con "The pusher", pare spinto ad affrontare la sfida del romanzo di Neil Gaiman e Charles Vess dalla moglie.

Il viaggio verso la stella, che in realtà non è altro che una bellissima ragazza di nome Yvaine, inizia immediatamente, con il primo delizioso ostacolo, ovvero il superamento della prima soglia, e del primo guardiano, rappresentata da un muro che separa il mondo degli umani dal magico mondo di Stormhold.

In questo fantastico viaggio alla ricerca della stella caduta Tristan dovrà fare i conti con la perfida e millenaria strega Laima, in cerca del cuore della giovane cometa per riottenere la

propria giovinezza, con i 4 figli del deceduto Re di Stormhold, alla ricerca di un prezioso medaglione, portato al collo da Yvaine, fondamentale per accaparrarsi il trono, con un disonesto mercante di nome Ferdy the Fence e con un burbero, scontroso e terribile cacciatore di fulmini e saette di nome Shakespeare, dal segretissimo segreto.

Ma, raccontato così il tutto dice poco perché Stardust è, di certo, un film da vedere non solo per la storia, non esclusivamente per gli effetti speciali, in qualche momento un po' forzati, ma di sicuro per il cast che spicca non solo in termini di nomi illustri ma anche in capacità di interpretazione. Claire Danes riesce nell'impresa di rendere convincente una stella con fattezze umane, Michelle Pfeiffer sembra prendersi gioco della sua bellezza interpretando l'orribile strega Lamia e Robert De Niro strappa l'applauso per il suo Capitano Shakespeare, irresistibile pirata glamour che fa comprendere a Tristan la vera essenza dell'amore.

Completano l'opera discrete dosi di umorismo mai sopra le righe (affidate agli ottimi comprimari, tra cui da non dimenticare assolutamente Peter O' Toole, Rupert Everett), che contribuiscono a rendere il film indubbiamente più gradevole. Esilaranti alcune trovate, a cominciare dalla famiglia reale di Stormhold, i cui sette figli, chiamati in rigoroso ordine numerico, fanno a gara per la morte più risibile, fino alla ciurma di capitano Shakespeare che finge di non conoscere il segreto del suo comandante (dedito al travestitismo), in una garbata citazione del Pirata Robert del La storia fantastica. Un vero peccato non poter godere, nella versione italiana, della splendida voce, al naturale, del narratore: Ian McKellen.



Michelle Pfeiffer e Robert De Niro in due scene di Stardust.

[sommario](#)

John Belushi

Fonti: Wikipedia — Web fansite

John Adam Belushi (Chicago, 24 gennaio 1949 – Los Angeles, 5 marzo 1982) popolare attore e comico statunitense di origine albanese.

Considerato all'epoca del suo debutto al Saturday Night Live come uno dei maggiori talenti comici statunitensi, è rimasto celebre soprattutto per i due film (ne girò in totale solamente 7 prima della prematura scomparsa) diretti da John Landis, Animal House (1978) e soprattutto The Blues Brothers (1980), nel quale recita accanto al grande amico Dan Aykroyd.

John Belushi nacque negli Usa, figlio di Adam Belushi, un immigrato albanese che abbandonò il suo villaggio nativo Qytezë nel 1934 all'età di 15 anni, e di Agnes. Ebbe due fratelli minori, Billy e James, divenuto anche quest'ultimo un famoso attore di Hollywood, seguendo le orme del fratello, e una sorella maggiore, Marian.

Il primo colpo importante messo a segno da Belushi come comico arrivò

nel 1971, quando entrò nel gruppo di comici Second City, a Chicago. Grazie alla sua caricatura del cantante Joe Cocker, Belushi fu

scelto per partecipare allo show teatrale del National Lampoon Lemmings, nel 1972 (accanto a Chevy Chase).

A Toronto, Belushi conosce Dan Aykroyd, con il quale instaura non solo un solido rapporto lavorativo, ma anche una profonda amicizia. Negli anni seguenti, dal 1975 al 1979, la coppia sarà protagonista del cast originale del celebre show della NBC, il Saturday Night Live, un programma che ha rivoluzionato la televisione americana e che portò i due comici al successo.

Nel 1979, i due collaborano anche sul grande schermo, con la commedia 1941: Allarme a Hollywood di Steven Spielberg, anch'egli agli esordi della carriera.

La consacrazione arrivò con la collaborazione con il regista John Landis. Nel 1978 interpreta Animal House, su sceneggiatura della National Lampoon.

Nel 1980 è la volta di The Blues Brothers, nuovamente con Dan Aykroyd: i due interpretano i fratelli "Joliet" Jake (Belushi) ed Elwood (Aykroyd) Blues, due personaggi nati per alcuni sketch del SNL, che diventano in breve tempo famosi in tutto il mondo, inconfondibili nelle loro tenute nere e occhiali da sole.



Nello stesso anno lascia il Saturday Night Live.



Gli ultimi due film di Belushi furono Chiamami aquila di Michael Apted - una romantica storia d'amore (per la cronaca è il film preferito da suo fratello Jim perché è a suo dire quello che meglio degli altri fa capire come fosse John in realtà) - e I vicini di casa di John G. Avildsen, commedia nera in cui per la terza e ultima volta il nostro recita al fianco dell'amico Dan Aykroyd. In queste pellicole, lontane dal suo tradizionale umorismo demenziale, Belushi si conferma un attore di razza, non soltanto semplicemente "comico".

Accanto al successo, tuttavia, Belushi visse un'esistenza segnata dalla droga, che finì per costargli la vita all'apice della sua carriera. Fu trovato morto il 5 marzo 1982 in una stanza dell'albergo "Chateau Marmont", sul Sunset Boulevard a Los Angeles, California. La causa della morte fu un'iniezione letale di cocaina ed eroina (speedball). Belushi era dipendente dalla cocaina e non si era mai fatto di eroina. L'iniezione fatale gli venne fatta al termine di una notte di bagordi (di cui furono testimoni e partecipi Robin Williams, Jack Nicholson e Robert De Niro) dalla tossicodipendente,

groupie e spacciatrice Cathy Smith che ha scontato solo 15 mesi di carcere e si è rifatta una vita in Canada. John Belushi riposa oggi all'Abel's Hill Cemetery a Martha's Vineyard, Massachusetts.

Avrebbe dovuto a breve cominciare le riprese di un nuovo film, Ghostbusters - Acchiappafantasmi; la prima versione della sceneggiatura, scritta da Dan Aykroyd insieme a Harold Ramis, vedeva infatti come interpreti principali Belushi, Aykroyd ed Eddie Murphy, tre membri del cast originale del Saturday Night Live. L'improvvisa morte di Belushi fece ritardare di due anni il progetto, che venne realizzato solo nel 1984. Quello che doveva essere il suo ruolo fu ricoperto da Bill Murray. Oltre a Ghostbusters, Belushi avrebbe dovuto riaffiancare il suo caro amico Dan Aykroyd anche nel film Una poltrona per due nel quale fu sostituito da un altro dei primi comici del Saturday Night Live, Eddie Murphy.



[sommario](#)

I PF Team cercano tecnici

di Luigi Scuderi

Dal 22 settembre, almeno in via ufficiosa, PF è aperta al pubblico.

Benché la cosa sia stata recepita ancora un po' in sordina, è comunque il momento di promuovere anche le prime iniziative di gruppo ufficiali del progetto.

Nel momento in cui scrivo sono stati già proposti tre progetti: lo sviluppo di un RPG software, quello di un cortometraggio in flash e un laboratorio di approfondimento letterario, ma sono in cantiere diverse altre proposte e anche alcuni contest.

Di seguito indico le informazioni generali relative ai tre progetti sopracitati, invitando chi fosse interessato ad avere maggiori informazioni a riguardo o a partecipare a scriverci su staff@progettofolle.net indicando come *subject* il nome del progetto d'interesse.

1—PF RPG Software

Il team si propone di realizzare videogames, usando l'ambientazione di PF, in versione PC Game, su supporto MS Windows e tramite software di sviluppo dedicati quali RPG Maker, Game Maker, etc.

Il gruppo prevede il contributo di programmatori (o aspiranti programmatori, disposti a studiare il linguaggio scelto per la realizzazione del gioco), grafici, musicisti e storyboarder.

2—PF MiniMovie

L'idea è quella di realizzare un cortometraggio su PF, in versione AVI, MPG o MM Flash.

Il lavoro, esclusivamente realizzato in computer grafica e disegni animati, richiede storyboarders, disegnatori, esperti di Macromedia Flash e di programmi di montaggio video, musicisti.

3—PF Cultura

Il gruppo si propone lo scambio di conoscenze, impressioni e considerazioni, su testi proposti di volta in volta da uno dei membri, che vengono letti da tutto il gruppo o parte di esso.

Tra le attività legate al team vi sono i contest culturali e la formazione delle relative commissioni di valutazione, oltre ai lavori di traduzione di testi ritenuti particolarmente interessanti, ma non disponibili in lingua italiana (al momento lo studio verte sul ciclo delle Incarnazioni di Piers Anthony).



Con l'augurio di ricevere molte mail da parte di potenziali candidati saluto tutti i lettori di Sciops, rinviandoli al prossimo numero per conoscere le immancabili news del progetto più folle della rete.

[sommario](#)

STRAZIO 1999

di Francesca Viganò

Come tutto quanto ci circonda anche la realtà, se si può definire tale, di una città virtuale cambia e si evolve: qualcuno se ne va, qualcuno arriva a prendere il posto rimasto vacante. Per questo motivo, come in tutti i serials che si rispettino, anche per Strazio, si è resa necessaria una Stagione 2, che vi presentiamo volentieri.

STRAZIO 1999 SECONDA SERIE!

EPIISODE 11: "i soliti problemi"

Narratore rotola come una grande palla da bowling su un tappeto blu notte punteggiato di stelle, i visi dei protagonisti della serie scorrono mostrandoli nelle loro espressioni tipiche, l'inquadratura si sofferma per diverso tempo sullo sguardo pallato di Shontig poi, dal nulla l'inquadratura si posa su un grosso gatto striato di bianco e argento mai visto prima. E' lui, Pruma, il nuovo amico della base Master1, la mascotte, il più coccolato e vezzeggiato, lo spargipeli automatico che da oggi in poi accompagnerà i protagonisti della vostra serie preferita nelle loro peripezie nello spazio siderale.

Interno infermeria, la dottoressa Ktrassel coccola Pruma che le giace in grembo facendo le fusa e facendosi amorevolmente le unghie sulle sue gambe; Shontig cammina nervosamente attaccato a mille tubicini color crema mentre una macchina fatta di tastiere e monitors gli fa un check up medico

Shontig: "Mi verrà l'esaurimento nervoso se non raggiungiamo quella maledetta colonia. L'equipe vive di rendita, non ho ancora visto un'ambientazione decente da proporre!"

Ktrassel: "John, cerca di stare tranquillo o i dati risulteranno tutti sballati..."

Shontig: "Tranquillo? Tu non ti rendi conto di quale peso orbiti sulla mia persona, di quale compito io mi sia assunto, di quale... e smettila di coccolare quella massa pelosa, mi urta i nervi"

Per tutta risposta Pruma alza lo sguardo e fissa Shontig negli occhi

Shontig: "Fallo smettere, mi inquieta!"

Ktrassel: "Ma John, è un gatto..."

Shontig: "Un gatto un paio di **** (censura automatica del software di Master1)!"

Ktrassel: "E non essere volgare. Siediti e

porta pazienza che i risultati delle analisi siano pronti."

Shontig sbuffa e si siede con aria indispettita sul bordo del lettino bianco.

Dopo qualche tempo la macchina delle analisi comincia a sputare uno scontrino perforato ricoperto di simboli astrusi, la dottoressa Ktrassel poggia a terra Pruma e si avvicina al foglietto per leggere i risultati. Non appena è entrata in possesso del foglietto il gatto salta e per afferrarlo, considerandolo un gioco, lo fa in mille pezzettini.

Shontig impreca a bassa voce mentre la dottoressa Ktrassel accarezza distrattamente l'animale e fa ripartire l'analisi, che impiegherà almeno altre due ore, sorridendo con un po' di imbarazzo al comandante. Pruma giocosamente si fa le unghie sul polpaccio di Shontig, che impreca nuovamente, e poi si allontana pacioso verso altri luoghi della base.

Interno sala comandi Pruma gioca con un altro gatto un po' più grosso dai colori rossicci con una specie di pallina di gomma bianca. Oberinsky sorride osservando la scena mentre Thaliovic fa i pg crociati tenendo i piedi su una delle consolle.

Shontig irrompe in sala comandi con aria allucinata reggendo il proprio copione che gronda di un liquido giallastro.

Shontig: "Dov'è quell'ammasso di peli **** (censura automatica del software di Master1)!"

Furibondo si dirige verso Pruma afferrandolo per la collottola e fissandolo negli occhi con ira.

Nel frattempo il gatto rossiccio si trasforma in Ishtaya che osserva la scena con evidente perplessità.

Shontig: "Chi ti ha dato il permesso di andare a fare i tuoi bisogni sul mio copione!"

Pruma sbatte le palpebre con lentezza, solleva le zampe anteriori e regala una nuova ragnatela di graffi sul viso al comandante che lo lascia immediatamente urlando come un ossesso.

Il gatto si allontana con aria tranquilla nel caos generale. Il solito brusio metallico fa da sottofondo alla baraonda in soccorso a Shontig.

KT1: "Vuoi vedere che abbiamo trovato qualcuno che gli sta meno simpatico di me?"

\$*\$* Fine ep-11 *\$*\$

EPI SODE 12: "Da capo?"

Esterno pallido di Narratore, puntinato di rosa fastidio, le nano in bella mostra sulla piattaforma di lancio, la telecamera sfarfalla e si allontana progressivamente lasciando intuire che si tratta solo di un modellino poggiato su una delle solite consolle. La manona di Shontig spazza i puntini rosa fastidio imprecaando

Shontig: "Accidenti a quel dannato gatto e alle schifezze che mangia! E gli altri dove accidenti sono finiti?!"

Panoramica sulla base deserta, Thaliovic sdraiato nella sua cameretta si gira i pollici pensando alle nuove modifiche da apportare alle navicelle "nano", borbotta ogni tanto qualcosa su un indefinito "sistema magia". Oberinsky gioca a scacchi con Ishtaya in sala comandi sbadigliando di tanto in tanto; l'infermeria pare desolata con i soliti tubicini bianchi che escono dalle solite macchine, della dottoressa Ktrassel restano solo i pg crociati abbandonati sul tavolino bianco.

Shontig: "Questa base è sempre più vuota! E l'abisso di un mondo sconosciuto pullulante di giocatori ci attende!"

Il solito brusio metallico si fa strada per i corridoi vuoti portando un po' di eco

KT1: "Comandante, meglio soli..."

Shontig: "Maledetto computer! Possibile che tu sia l'unica costante della mia vita? Tu e lo spazio infinito!" la voce gli si fa per un istante malinconica e languida

KT1: "Non è una proposta spero..."

Shontig: "***** (censura automatica del software di Master1)!"

Se potesse il computer tirerebbe un sospiro di sollievo ma si limita a gracchiare

Shontig: "Insomma dobbiamo fare qualcosa, l'ozio è il padre dei vizi, lo sanno tutti! Master a rapporto!" gracchia a sua volta Shontig nell'altoparlante. Thaliovic sbatte la testa contro la mensola che ha sopra il letto per lo spavento e Oberinsky fa cadere i pezzi della scacchiera in modo da mandare a monte la partita che stava miseramente perdendo.

Più o meno a malincuore si ritrovano tutti e quattro in sala comandi, Shontig si guarda attorno perplesso e vagamente frustrato

Shontig: "Master... in questo lungo cammino durato mesi abbiamo solcato gran parte dell'universo conosciuto, abbiamo incontrato creature curiose, abbiamo affrontato momenti di crisi, alcuni ci hanno

abbandonato ma non dobbiamo demordere..."

KT1: "Cosa c'è comandante, la produzione non ha più fondi?"

Shontig solleva un pugno chiuso guardando in alto e digrigna i denti per poi proseguire

Shontig: "E' il momento di rimboccarci le maniche e cercare di raggiungere la nostra meta!"

KT1: "Le tanto agognate ferie?"

Shontig: "Computer della malora! E' ora di finirla! Disfattista! Taci o ti smonto!"

Il brusio si zittisce mentre il resto dell'equipaggio si guarda un po' perplesso

Oberinsky: "Ma comandante... siamo rimasti noi... non è che possiamo scendere e spingere..."

Shontig diventa paonazzo, annaspa qualche istante sbattendo poi un pugno sul tavolo bianco che ha di fronte

Shontig: "Non mi interessa cosa faremo! Qualcosa dobbiamo fare, fate l'inventario, controllate i macchinari... questo è l'assmo!"

Ishtaya lancia un'occhiata al monitor gigante puntinato di stelle pallide e remote, sospira e si mette alla consolle.

Ishtaya: "Faremo del nostro meglio capiranno..."

Thaliovic prende il modellino della nano togliendo i croccantini rosa fastidio con gesti metodici mentre l'ormai noto borbottio metallico si diffonde

KT1: "Andate e moltiplicatevi"

\$*\$* Fine ep-12 *\$*\$

[sommario](#)

Forgiveness

by Francesca Viganò

*The thundering waves are calling me home to you
The pounding sea is calling me home to you*

Loreena McKennit

She turned and looked at her digital watch: six o'clock. She should have remembered that in the United Kingdom, particularly in Scotland, there were not rolling shutters; she turned over wrapping in her great quilt and closed her eyes.

It was no use, she would not have managed to fall asleep again, so she decided to work. She moved away the quilt and she wore her dressing gown while getting up: she could not find her slippers but it didn't matter because the floor was covered with moquette. She took her bag, which was near the night table and went towards the small desk; she sat down and began to examine the documents she had brought from New York. Everything was completely useless, she could not concentrate, and then she turned and looked out of the window.

She felt an odd, painful, well-known sensation even though she had been there for only one week, with the small wild rabbits jumping on the grass up to the walls of the house and then vanishing as soon as they heard the slightest sound and the sky became deep and gloomy as if a terrifying storm could suddenly break. She found it hard to believe that she had taken six years to decide to go to see John and Mary, her best friends at the university who, after their marriage, decided to move to the other end of the world; they had invited her lots of times, after all it was a short flight, but she had always found sound excuses to refuse. Now she was so happy to have seen them, they had not changed, maybe Mary

had fatten a little but she looked so radiant that she was almost envious of her.

The panorama was simply magnificent: the climate was not perfect but the never-ending expanse of grass dotted with hundreds of goats repaid the travel.

She looked again at her watch: half past six. It was still too early to go down; she would have surely awoken her hosts and she really did not want to disturb them; she lay down again on her warm, comfortable, inviting bed: why had she been so scared by this travel? She knew very well that it had nothing to do with the flight, she travelled so often that she excluded it; what was the matter then?

She thought again of her last days at home and she hardly repressed her anger; probably the last quarrel with Peter pushed her to leave: Peter, who considered her insensitive, unfriendly, shortly a piece of ice. Although they had lived together for two years and had known each other for four years, they could not find a point of contact, He accused her of indifference and lack of feeling; maybe he was right but she had never been able to explain that the affection did not implied uninterrupted hugs, above all before the others.

She had always been loved since she was a child; therefore, without a real reason, at the mere thought that someone could become too much fond of her, she felt frightened: she was not able to take care of someone else, most of all she was not able to cry and then Peter had left her and she had gone to see her best friends. Fortunately that terrible nightmare did not frighten her any longer. If she closed her eyes it was still impressed in her mind: she stood on a hill and she could see the wide expanse of grass, she had to reach someone, she had to warn and help him and, as soon as she began running, she heard hundreds of galloping horses

drawing near; she could not see them but she knew they were there. She would not have arrived in time, she knew that, but she went on running at breakneck speed while a strong wind was blowing. By then only a hill separated her from the destination but it was too late, everyone had died, she could feel the death and then the horses' hooves again.

At that point she awoke sweating and with the galloping horses roaring in her ears; in confirmation of her thoughts, a flash of lightening rent the sky, it was going to rain.

She heard noises downstairs, her hosts had awakened, she put on her slippers which were under the bed and went down.

There was a sweet smell coming from the kitchen, Mary had surely prepared the pancakes: her mouth was watering. She opened the door a little and glimpsed in; yes, Mary had cooked the pancakes.

"Why do you stealthy wander like a thief? Come on and have your breakfast".

"I'm sorry, you are right, but I wasn't sure you were awoken. Good morning".

John, who was sat at table, began laughing: "After a week aren't you used yet to the idea we have become terribly up-early? Sit down and gorge on pancakes until you burst.

"John, do you think it is a good way to wish a good morning? Gorging on pancakes, what a foolish idea!". She kept on looking at them while teasing each other; they made really a handsome couple, even a blind would have noticed they were truly in love.

Her face darkened: she could not understand the reason why she had never had a so natural behaviour towards Peter; she loved him though, she had no doubts. Mary interrupted her thoughts. "Then what about?"

"About what? I'm sorry I was absent, what did you talk about?"

"Before knowing about your visit, I promised a friend we would go to see him; he telephoned yesterday to renew his invitation and he numbered you among the guests. I assure you it will be a great evening party, he has called some excellent musicians and we'll make a bonfire on the beach. Would you like to go?"

She began to feel dizzy and the roar of galloping horses' hooves filled her ears.

"My dear what happens, my God, John help me to lay her down on the sofa".

She hardly opened her eyes and said: "Don't worry, it's nothing- I'll be better in a minute, probably my pressure has fallen".

"Goodness you have terribly frightened us, you were as white as a sheet; fortunately your colour is back now. John, call Bill and tell him we are sorry since we cannot join him".

"Oh no, it isn't necessary, I feel fine, I don't want to spoil your evening and I'd like to meet your friends".

John looked at her very well and said to his wife: "Mary, if she says she'd like to come, there is no reason to stay, I go and confirm our presence".

"Men are all identical, he has gone without waiting for an answer, but are you sure to feel good?"

"Yes, I feel well. In this moment, you know, you look like your mother".

"If you wanted to offend me you have exactly achieved your goal, you are my guest and you dare to tell me I look like my mother; that's what I receive in exchange of my kindness!" They looked at each other and began laughing; immediately her fears disappeared.

"Go and dress you; today we have to do the shopping since John has neatly sneaked away, so no wild hares, for today at least".

(to be continued)

[sommario](#)