

SCIOPS



Buon 2008!

di Francesca Viganò

Casualità ha voluto che questo numero 8 sia stato dato alle "stampe" proprio all'inizio del 2008, preferiamo però lasciare ai numerologi l'analisi del significato di questo lieto evento, così come il detto "anno bisesto, anno funesto", anche se, a tutti gli effetti, mi risulta che di imprevisti quest'anno sia fecondo (a cominciare dalla caduta del Governo, seppure "imprevisto" non sia probabilmente il termine esatto).

Voglio invece accoglierVi in questo nuovo numero con una riflessione legata al mondo del gioco di ruolo on-line.

Seguendo, ahimè sempre meno assiduamente, i forum dedicati alle città virtuali e ai contesti di gioco on-line, mi sono accorta che tendono a scomparire proprio quegli ambienti a cui ho auspicato lunga vita e prosperità poiché rispecchiavano, almeno nelle idee fondanti, i miei desideri di giocatore, mentre tutto ciò che ho evitato e sconsigliato non solo prende piede, ma si moltiplica all'infinito invadendo la rete come un morbo.

Questa considerazione lascerebbe sottintendere che, prima o poi, anche questo progetto debba vedere la sua naturale conclusione, tuttavia posso assicurarVi che intendiamo proseguire imperterriti; un po' come dei novelli Don Quichotte, convinti che la qualità, alla lunga, premia non abbiamo alcuna intenzione di mollare.

In questo nuovo anno, in più, ci facciamo forti di nuovi e validi collabo-

ratori come Francesca Battiato che ci introduce in modo nuovo e sorprendente l'architettura, mentre viene confermato come elemento prezioso Andrea Cannio e la collaborazione con Fabbricanti di Universi.

Ancora una volta, buona lettura e buon 2008.

[sommario](#)



Editoriale :	
Buon 2008!	pag. 02
Sommario	pag. 03
Monografie :	
J.R.R.Tolkien (parte ottava)	pag. 04
Retrogaming :	
Frammenti d'infanzia	pag. 06
Games Making:	
Dimensione ZIPP (parte prima)	pag. 07
Fabbricanti di universi:	
Introduzione a Isaac Asimov	pag. 10
Accade Oggi :	
Breve guida al Progetto di Educazione alla Legalità (seconda parte)	pag. 12
Games Review:	
BANG!	pag. 16
Chi è di scena:	
Narrare l'architettura (parte prima)	pag. 17
Oldies But Goldies :	
Anime Memories: gli storici o pseudo tali	pag. 21
Il Chochobo Bastardo :	
Le Cronache dell'Elfo ladro	pag. 24
Al Cinema:	
Elizabeth: The Golden Age	pag. 25
La Leggenda di Beowulf	pag. 26
Unforgettable :	
Enzo Biagi e Indro Montanelli	pag. 27
Angolo dei lettori :	
Strazio 1999—Episodio XX	pag. 29
Forgiveness (part two)	pag. 31

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.8 - 14 Gennaio 2008 - 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 un nulla osta da parte dell'Amministratore di PF. L'autore dichiara inoltre, sotto la propria responsabilità, che gli scritti da lui forniti non sono viziati da plagio o violazioni di copyright appartenenti a terzi.

- non rientrano tra i beni tutelati le immagini di supporto al testo scaricate dal web o prese da riviste di settore: tutto il rimanente materiale è vincolato a quanto scritto sopra.

Si vuole in tal modo garantire non solo gli ideatori del progetto, ma anche quanti hanno collaborato, collaborano e collaboreranno allo sviluppo dello stesso con le loro opere d'ingegno e più specificamente nei campi letterario, grafico e musicale.

Direttore Generale: Luigi Scuderi - Direttore Responsabile: Francesca Viganò.

J.R.R. TOLKIEN (parte VIII): Le Opere
di Francesca Viganò

Leaf by Niggle (Foglia di Niggle)

Quest'opera è il prodotto di un inverno di insoddisfazione creativa (1938-39); Il Signore degli Anelli era fermo al primo libro, la guerra incombeva con la sua angosciante minaccia che rende vivo e costante il pensiero della morte e con la sua assurda realtà che fa apparire vana e inutile ogni altra attività. Tolkien riafferma in questo breve racconto la sua fede nell'utilità della sua opera e, allo stesso tempo, critica la tendenza a rinchiudersi in un proprio mondo tralasciando i compiti sociali: ed è così che riesce a superare la "disperazione di sopravvivere" e a "procedere ostinatamente", nonostante il buio di quegli anni.

Niggle, il protagonista del racconto, è un pittore di scarso successo, "in parte anche perchè aveva parecchie altre cose da fare" (p.101) e cioè: curare il giardino, aiutare i vicini, accorrere ogni qualvolta gli venisse richiesto; insomma adattarsi alle severe leggi di cooperazione che regolavano il suo paese. Di malavoglia e protestando, finiva però sempre per ubbidire perchè "aveva in un certo senso, il cuore tenero" (p.101).

Soprattutto era suo dovere soccorrere il suo vicino Parish, un uomo zoppo ed esigente che non esitava a disturbarlo con ogni sorta di richieste interrompendo il suo lavoro.

Niggle era anche pigro e discontinuo: "era il tipo di pittore che dipinge le foglie meglio degli alberi" (p.102), con la cura l'amore richiesti dal dettaglio; tuttavia si ostinava a voler dipingere interi alberi e boschi; incominciava molti quadri contemporaneamente "la maggior parte dei quali erano troppo grandi e ambiziosi per le sue capacità" (p.102), e soprattutto era angosciato da un particolare quadro: "Era cominciato con una foglia colta nel vento ed era poi diventato un albero e l'albero era cresciuto protendendo innumerevoli rami e allungando le più incredibili radici" (p.102). Poi intorno all'albero era sorto un bosco e un intero paesaggio ed era diventato di tali dimensioni da inglobare anche tutte le altre sue tele, al punto da costringerlo a costruire un capannone apposito in giardino per potervi lavorare.

Assorbito interamente in quest'opera, il pittore perdeva interesse per tutte le altre cose, per dedicarsi a un'impresa cui non

riusciva più a porre limiti. Niggle sapeva che lo attendeva un lungo e sgradevole viaggio per il quale avrebbe dovuto fare preparativi e che, invece, finiva sempre per rimandare.

L'umile e scherzoso autoritratto di Tolkien coincide perfino nei particolari: la sua opera era nata quasi per scherzo, ma continuava a crescere sconsideratamente come il quadro di Niggle e, come lui, anch'egli si era trasferito a lavorare nel garage per mancanza di spazio e tranquillità in casa; era costantemente interrotto dai doveri di insegnante e membro di una società che sentiva, in quegli anni, più vicina che mai l'idea della morte.

L'incomprensione e, talvolta, la derisione che il quadro di Niggle suscitava in quanti casualmente ne venivano a conoscenza, bilanciata però dal suo ingenuo orgoglio per il proprio lavoro, era la stessa che Tolkien trovava al di fuori della ristretta cerchia della famiglia e dei pochi amici; anche la testardaggine con cui, nonostante tutto, si ostinava ad andare avanti aveva lo stesso tono di sotterranea fiducia di fare qualche cosa che, in fondo, aveva un suo valore.

Parish, il vicino che criticava sempre la trascuratezza del giardino di Niggle, vedeva nel suo quadro, le rare volte che si degnava di guardarlo, solo "macchie grige e verdi e linee nere, che gli sembravano prive di senso" (p.107) e non si faceva scrupolo di interromperlo per ottenere l'aiuto che gli spettava di diritto: così è della Comunità (come il nome stesso di Parish suggerisce), zoppa, cioè incompleta e malforme perchè rifiuta la dimensione in più che l'arte le offre e che giudica e "usa" i suoi membri solo in vista delle proprie finalità pratiche e che ne valuta le azioni su limitate basi utilitaristiche. I rapporti fra Niggle e Parish diventano, perciò, il tema base del racconto.

Proprio per un servizio (ironicamente inutile) reso al vicino, Niggle si ammala gravemente; quando ritorna in forze sufficienti da sperare di potersi finalmente dedicare al completamento del suo quadro, arriva alla porta il severo e temuto "Cocchiere Nero": l'ora è inesorabilmente suonata per il grande viaggio, non vi è più tempo per riparare agli errori commessi, per condurre a termine ciò che si è lasciato incompiuto, nè per fare i preparativi trascurati; Niggle, come Ognuno, entra nel mondo dell'al di là senza niente, senza alcun tipo di bagaglio. In uno strano ospe-

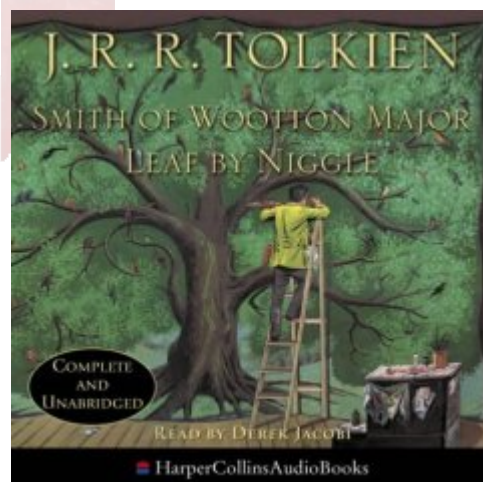
dale, Niggle impara a lavorare con sistematicità e intensità, affinando le sue capacità attraverso i lavori più banali: fra questi e meditazioni solitarie al buio, egli passa quel tempo infinito che immaginiamo sia indispensabile per liberarci dai nostri difetti e per purificarci dai peccati commessi nella nostra finita e limitata parabola vitale. Bruciati gli errori terreni, a Niggle resta solo il dono artistico, che ora padroneggia con assoluta abilità, grazie ai duri esercizi, e la purezza di un'anima generosa: il segno finale della guarigione è dato dall'interesse che ora prova, nelle sue meditazioni, per Parish e dal pentimento, per non essere stato abbastanza sollecito nei suoi confronti. Un breve processo sostenuto da misteriose Voci, che ricordano i dibattiti medioevali delle quattro figlie di Dio: Giustizia e Verità contro Pietà e Pace, al giudizio delle anime, lo assolve definitivamente e gli permette di passare al secondo stadio della cura.

Ed ecco che, dopo un breve viaggio, Niggle si ritrova a contatto con il verde della campagna e dei boschi, un paesaggio che immediatamente ama e sente familiare, finché, con stupore, si accorge che esso non è nient'altro che il suo quadro, vivo e vero, realizzato più come lo aveva sognato e immaginato di quanto lo avesse in realtà dipinto; Niggle è finalmente arrivato a godere nella sua totalità e a partecipare di quella realtà finale di cui sulla terra aveva solo avuto intuizioni e visioni parziali. Ma se il Grande Albero, che dominava la sua opera è lì, davanti ai suoi occhi, finito, vi sono altre zone che hanno ancora bisogno del suo intervento per essere completate. Il pittore cerca di mettersi al lavoro, ma si accorge di non riuscire a fare niente senza collaborazione e consiglio: "Certo!" disse "ciò che manca è Parish" (p.124).

E Parish viene, in effetti, prontamente inviato in aiuto. La fantasia e l'intuizione dell'uno, unite al senso pratico e alle conoscenze tecniche dell'altro danno, infine, i migliori risultati: la campagna intorno cresce con lo splendore e la varietà che hanno solo le cose sognate.

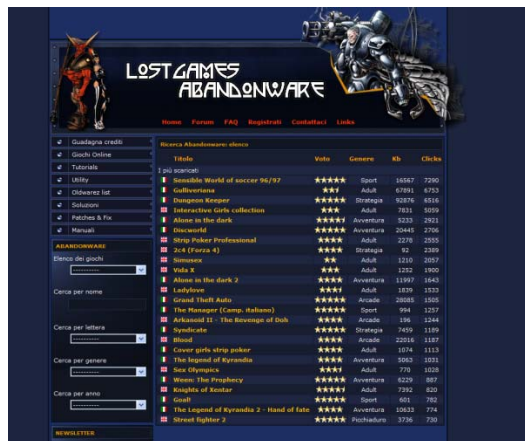
Parish guarisce dalla sua infermità, fisica e spirituale: arriva infatti a cogliere il significato di quella nuova e più vasta realtà che sulla terra aveva sempre rifiutato ed esce dall'esperienza creatrice, finalmente capita e vissuta, rinnovato e arricchito. Terminato il lavoro, realizzato lo scopo che aveva tenuto salda la sua tensione vitale,

l'artista comincia a sognare altre mete, più alte; così Niggle parte per le "Dilettevoli Montagne" che si intravedono ai lontani confini della campagna, le stesse che si potevano già scorgere sullo sfondo del suo quadro, ma Niggle's Parish, come viene chiamato il paese che hanno creato, diventa luogo ideale di "Ristoro, Evasione e Gioia" per tutti coloro che si sentono stanchi ed affaticati dal viaggio terreno. Sulla terra, spenti gli ultimi ironici commenti dei pochi che si erano accorti della sua assenza, Niggle è stato ormai dimenticato: la sua pittura era stata definita "robaccia fuori moda" e "privati sogni fatti ad occhi aperti" (p.131) (come indubbiamente molti trovavano, e trovano, l'opera di Tolkien), e anche l'unica cosa sopravvissuta alla sua morte, la "foglia" del titolo, angolo strappato al suo quadro era andata perduta nell'incendio del museo che l'ospitava: l'artista e la sua opera sono destinati ad essere dimenticati come tutte le altre cose umane, ma quel "raggio di realtà ultima" che hanno mostrato, basterà a far sì che, almeno nell'aldilà, trovino la propria giustificazione ed il proprio significato. Essendo così riuscito a risolvere in senso positivo i propri dubbi e a riconoscere i pericoli che corre l'artista che si isola dalla società, preferendo un compiacente e comodo atteggiamento di incompreso, piuttosto che assumere il ruolo di "guida spirituale" che potrebbe competergli, Tolkien è pronto a ritornare al lavoro con spirito più profondo, alla ricerca, anch'egli di un nuovo legame più costruttivo e impegnato che non la semplice critica astratta nei confronti della società.



[sommario](#)

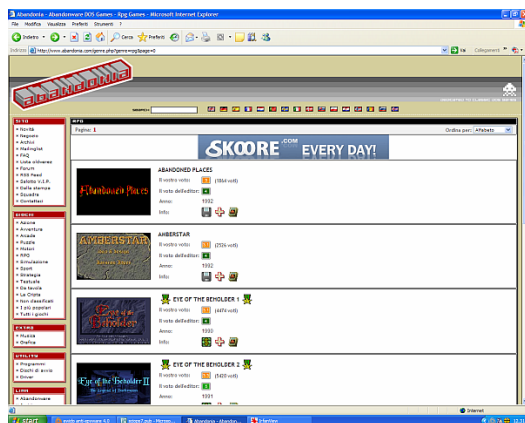
Frammenti d'Infanzia di Luigi Scuderi



Si è discusso nello scorso numero del significato del termine abandonware nel senso più stretto, ovvero quello legale. Stavolta ci soffermeremo invece su quello più romantico e nostalgico, che personalmente mi pervade ogni qualvolta riprendo per le mani i vecchi floppy di giochi come Prehistorik 2, Golden Axe o Sensible Soccer.

I più giovani probabilmente non sanno nemmeno di cosa parlo, e storcerebbero il naso vedendo la scarna grafica CGA o EGA di certi giochi della Lucas Art come Monkey Island o Indiana Jones III (che, è però giusto sottolineare, non sono abandonware), ma per i lettori più anziani, fare un giretto su un sito web come [Lost Games](#) o [Abandonia](#), credo sia un'esperienza unica e coinvolgente.

I giochi per MS-DOS sono suddivisi per genere ed è anche possibile scaricare i files di sistema per creare appositi dischi di boot, oltre a qualche tool di ottimizzazione.



Inoltre i titoli a disposizione sono davvero tanti, benché manchino pietre miliari come gli intramontabili capolavori della Lucas Arts.

Ulteriori informazioni possono ottenersi anche su [old games](#).

Sempre per i nostalgici poi, sul web si trovano emulatori delle principali console storiche: amiga, atari, snes, intellivision, vic20, spectrum, psx, etc.

Tra i siti su cui trovare informazioni a riguardo segnaliamo [16bit](#), [emulatori.it](#), ma ce ne sono davvero moltissimi.

L'unico neo di questi prodotti è che, benché scaricarli ed utilizzarli sia legatissimo, non è altrettanto legale usare le ROMs (ovvero il software registrato su nastro o cartuccia e poi riconvertito in dati decodificabili dall'emulatore) e i BIOS relativi alle console emulate, e questo ovviamente per motivi di copyright.

Scordatevi quindi di trovare questo materiale (peraltro indispensabile per giocare con l'emulatore) direttamente dai siti degli emulatori, né cercate di chiederli o ottenerli dall'amministrazione degli stessi: come minimo verreste richiamati, se non addirittura bannati all'istante.



Ciononostante, il fatto che questi siti continuino a prosperare, significa che con buona volontà e un po' di fortuna, questi files siano comunque disponibili sul web, e cercando...

Sperando di aver fatto cosa gradita ai miei "contemporanei" vi saluto, rimandandovi al prossimo numero di Sciops, dove approfondiremo in uno Speciale, un gioco poco conosciuto, ma che ha rappresentato una parte della mia gioventù e di quelle di diverse persone a me care: lo ZIPP.

[sommario](#)

Dimensione ZIPP (parte prima)

di Luigi Scuderi

Introduzione

Sentendo parlare di [Subbuteo](#), l'associazione al gioco del calcio da tavolo è immediata, anche per coloro che non ci hanno mai giocato; ma sentendo parlare di Zipp? Eppure lo Zipp avrebbe meritato a mio avviso pari fortuna, e ciò non solo per il mio innegabile affetto per questo gioco, ma per la struttura stessa dello stesso, molto più affine a mio avviso a quella del gioco del calcio del suo più famoso rivale, e per i molteplici aspetti _più o meno evidenti_ che in questi numeri dedicati allo Zipp vedrò di presentare.

Tra questi aspetti, il più importante è certamente quello di poter realizzare e personalizzare le proprie squadre giocatore per giocatore, cosa che assicura la longevità del gioco e la tranquillità di non dipendere, per costi, diffusione e distribuzione, da aziende terze, soggette ad esigenze di marketing.

Un po' di storia

Lo ZIPP nasce a Messina, tra il 1956 e il 1957, ad opera di quattro studenti del Liceo Classico Maurolico, all'epoca al II e al III anno di liceo; i loro nomi sono Salvatore Scuderi (nonché mio padre, da cui il mio affetto particolare per il gioco), Dino e Nino Di Blasi e Marcello Ferrante.

L'origine del nome è una sorta di onomatopeia derivante dal movimento richiesto dal gioco, tramite un movimento combinato di pollice e indice.

Le prime squadre erano state ricavate da un set di pezzi di dama di legno, per un totale di 4 squadre da 6 giocatori.

I portieri venivano realizzati in legno, e le porte piegando delle barrette di metallo e applicandoci sopra delle reti fatte di spago intrecciato in modo da ottenere fori quadrati. In seguito si optò per sostituire quel tipo di rete, estremamente rigida e scarsamente resistente, con del retino da pesca (vedi foto nella pagina).

Inizialmente, non esisteva l'outside: il fuorigioco, come altre regole specifiche, venne introdotto col tempo, man mano che il giro dei giocatori di Zipp si allargava, ed incominciavano a rendersi necessari alcuni "paletti" per evitare che quello che nasceva come un gioco per divertirsi degenerasse in liti e dissapori (e chi ha esperienza di gioco di ruolo online non avrà difficoltà a capirne il motivo). Si poteva inoltre tirare dalla propria area e anche il portiere poteva farlo se pur al volo.

Emergenti nuovi interessi degli ideatori e poche possibilità di sviluppo, hanno poi tarpato le ali a questo promettente progetto, così che credo di essere stato uno dei pochi della mia generazione a poterne apprezzare le potenzialità.



Alla luce di questo ritengo importante dare ora, attraverso SCIOPS, il giusto lustro allo ZIPP; e sono certo che, finita la lettura di questa serie di articoli che occuperanno almeno un altro paio di numeri della fanzine, non potrete darmi torto.

REGOLAMENTO DELLO ZIPP

Definizioni

Allenatore: persona che partecipa al gioco con la propria squadra;

Giocatore: "pedina" di gioco, rappresentante un membro della squadra giocante.

La Squadra

- 1) Ogni squadra deve entrare in campo con 7 giocatori più un portiere (il numero dei giocatori può diminuire se le dimensioni del tavolo lo richiedono)
- 2) Il limite massimo di giocatori (portiere escluso) che una squadra può avere è di 16 per la serie A e 15 per le serie minori.
- 3) Ogni squadra può sostituire solo 2 giocatori in campionato e in coppa, durante il corso di una partita. Si possono invece effettuare 3 sostituzioni nei campionati mondiali (mundial) e infinite sostituzioni nelle "amichevoli".
- 4) Un giocatore già sostituito non può essere riammesso in campo.

Il tempo

- 1) La durata dell'incontro è fissata di norma sui 10' per tempo, per un totale di 20' complessivi (due tempi). Qualsiasi recupero è di stretta competenza dell'arbitro.
- 2) Qualora si richiedano tempi supplementari, questi sono di norma fissati sui 5' per tempo, sia che se ne prevedano due soltanto, sia che si proceda per tempi supplementari fino al cosiddetto "golden goal", che chiude istantaneamente l'incontro.

L'arbitro

- 1) L'arbitro è il giudice indiscusso della partita e di tutte le decisioni ad essa legate, pertanto ogni suo verdetto è incontestabile.
- 2) L'arbitro può ricevere anche delle squalifiche per comportamento vistosamente parziale o negligente, le quali influiranno sulla sua pagella
- 3) Tre note di demerito in pagella arbitrale determinano l'impossibilità di

proseguire ad arbitrare il campionato o il torneo in corso.

Penalty (calcio di rigore)

- 1) E' penalty qualsiasi intervento con le mani in area di porta, da parte dell'allenatore, sul pallone o sul giocatore avversario.
- 2) E' penalty qualsiasi intervento sul giocatore in possesso di palla in area di rigore, sul giocatore in area di porta o che si trova nel triangolo compreso tra il dischetto e i limiti superiori dell'area di porta (fig.1). E' fallo da rigore anche il fallo di mano in suddetto triangolo e quello su un pallone diretto in traiettoria verso la propria porta. Negli altri casi il fallo di mano viene punito con una punizione indiretta in area di rigore.
- 3) E' rigore qualsiasi intervento "pesante" (il giocatore che lo subisce viene spostato di uno spazio pari o superiore al doppio del proprio diametro) in qualsiasi punto dell'area di rigore avvenga; vengono puniti allo stesso modo anche due interventi consecutivi sullo stesso avversario, in area di rigore.



- 4) All'atto di battere un calcio di rigore è importante ricordare le seguenti regole generali:
 - a) il rigore si batte immediatamente dopo il segnale arbitrale;
 - b) il portiere deve restare sulla linea di porta e non può muoversi prima che il pallone venga toccato dal giocatore che tira il rigore;
 - c) il giocatore che batte il "penalty" non può fare finte di alcun genere al portiere.

Qualsiasi trasgressione delle suddette regole viene punita con la ripetizione del calcio di rigore.

Calcio di Punizione

- 1) Qualsiasi fallo viene punito con un calcio di punizione.
- 2) Il calcio di punizione può essere:
 - diretto:** fallo esterno all'area sul giocatore portante palla ed in possibilità di tiro, intervento irregolare del portiere sulla palla (ad es. intercettazione del pallone fuori area con una qualsiasi parte del corpo che non sia il basamento) purchè il pallone sia diretto in rete; un caso particolare è costituito dal "penalty" già trattato in un paragrafo precedente cui si rimanda.
 - indiretto:** qualsiasi altro fallo incluso quello del portiere che agisce fuori dall'area di rigore.



Nei prossimi numeri finiremo di esaminare il regolamento, ed analizzeremo il modo in cui si costruiscono i vari elementi di gioco: il campo, le porte, i palloni, i giocatori e i portieri. Restate sintonizzati e non ve ne pentirete.

[sommario](#)

LE TABELLE DEI CAMPIONATI

Campionato a 8 squadre (calendario di andata)

I	II	III	IV	V	VI	VII
1-2	8-1	1-6	4-1	1-3	1-7	5-1
3-4	2-3	3-8	6-3	5-7	5-3	7-3
5-6	4-5	5-2	8-5	4-6	4-8	8-6
7-8	6-7	7-4	2-7	8-2	2-6	2-4

Il calendario di ritorno è ovviamente identico, con la disposizione delle squadre che giocano "in casa" invertita (1-2 diventa 2-1, 3-4 diventa 4-3, e così via).

L'importanza degli schemi tabellari è intuibile, giacchè sarebbe estremamente difficoltoso dover studiare gli abbinamenti volta per volta,

giornata per giornata.

Partendo dalla tabella basta assegnare un numero a ciascuna delle squadre partecipanti, scegliere la tabella corrispondente al numero di squadre totali del torneo, e quindi riempire il casellario delle relative giornate di campionato.

Supponiamo di avere le seguenti otto squadre (Genoa [1], Inter [2], Juventus [3], Lazio [4], Milan [5], Roma [6], Sampdoria [7], Torino [8]). Il casellario del campionato dello ZIPP, riportato di seguito nella sua forma convenzionale, relativamente alla prima giornata di campionato risulterà così:

GIORNATA N.1—CAMPIONATO 2007-2008

Genoa			
Inter			
Juventus			
Lazio			
Milan			
Roma			
Sampdoria			
Torino			

Classifica	Pt.

Si noti che per ogni incontro è anche previsto lo spazio per segnare il parziale del primo tempo (primo quadrato a destra delle squadre, accanto a quello del risultato finale) e le righe per segnare i marcatori eventualmente col minuto di realizzazione (Es. Rossi [3'] o Dossena [18']).

Per ogni giornata è poi presente la classifica generale.

INTRODUZIONE A ISAAC ASIMOV

di Roberto Paura



C'è stato un tempo in cui Asimov era sinonimo di fantascienza. Oggi lo è ancora solo per il grosso pubblico dei non addetti ai lavori, considerando che la stragrande maggioranza dei lettori scopre la fantascienza con Asimov e poi si

ferma lì. Chiaramente il genere si è evoluto enormemente nel tempo e oggi la produzione letteraria non si limita certo alle storie dei robot positronici, così come i gialli non si fermano ad Agatha Christie. Eppure, non si può essere un appassionato di gialli senza aver letto Christie e non si può dire di conoscere la fantascienza senza aver letto Asimov. Più che favorire un luogo comune, Fabbricanti di Universi cerca di realizzare lentamente una vera e propria riscoperta della produzione asimoviana, la cui conoscenza è troppo spesso limitata alla fama o a letture sparse e superficiali. Oltre al meritevole sito www.isaacasimov.it, Fabbricanti di Universi è l'unica realtà in Italia che sta tentando di offrire spunti di dibattito critico sull'opera di Asimov, da sempre poco studiata e approfondita.

In ambito narrativo, la produzione di Asimov si articola attraverso tre diversi filoni:

Robot positronici: diverse storie raccolte nell'antologia Tutti i miei robot e quattro romanzi (Abissi d'acciaio, 1954; Il Sole Nudo, 1957; I robot dell'Alba, 1983; I robot e l'Impero, 1985). Sul tema si possono leggere gli articoli "[Tutti i suoi robot](#)" e "[Io Robot: il film, il libro](#)".

Ciclo della Fondazione: diversi racconti lunghi uniti nei romanzi Fondazione (o Cronache della Galassia, 1951), Fondazione e Impero (o Il Crollo della Galassia centrale, 1952), Seconda Fondazione (o L'Altra faccia della Spirale, 1953); quattro romanzi sequel e prequel (L'Orlo della Fondazione, 1982; Fondazione e Terra, 1986; Preludio alla Fondazione, 1988; Fondazione Anno Zero, 1992). Sul tema si leggano gli articoli "[La storia dietro la Fondazione](#)", "[Storia & Psicostoria](#)" e "[La](#)

[Fondazione e la filosofia della Storia](#)".

Romanzi autoconclusivi: tre riuniti in un ideale "Ciclo dell'Impero" (Il Tiranno dei Mondi, 1951; Le correnti dello Spazio, 1952; Paria dei Cieli, 1950) e diversi romanzi a se stanti (La fine dell'Eternità, 1955; Neanche gli Dei, 1972; Nemesis, 1989; Destinazione cervello, 1987).

Tutto ciò senza contare che gli elenchi più precisi esistenti contano oltre 400 volumi scritti o curati da Asimov: la maggior parte sono antologie di racconti di altri autori che Asimov ha selezionato o di cui ha scritto solo qualche prefazione, ma molti altri sono saggi di divulgazione scientifica, romanzi gialli o umoristici. Nel primo ambito si annoverano saggi insuperati, come L'universo invisibile sulla fisica dell'infinitamente piccolo: sul tema si può leggere l'articolo "[Il vagabondo delle scienze](#)". Nel secondo ambito si annoverano le storiche antologie gialle dei Racconti dei Vedovi Neri e degli Enigmi dell'Union Club, e quella a metà tra fantasy e irresistibile umorismo di Azazel: le caratteristiche di questa insolita produzione sono riassunte nell'articolo "[L'altra faccia di Asimov](#)".

Ciò che ha reso Asimov 'meritevole' più di ogni altro scrittore di fantascienza di entrare nel novero dei "fabbricanti di universi" è senza dubbio la sua saga della Fondazione. Con essa, Asimov ha – probabilmente per la prima volta – realizzato un intero universo complesso ma assolutamente verosimile pur nelle sue abbacinanti premesse. L'idea è quella di un impero sterminato esteso per tutta la galassia e abitato da soli esseri umani; il fine è quello di proiettare nel remoto futuro non solo le realtà politiche e sociali del presente ma anche quelle del passato, poiché Asimov immagina le conseguenze del crollo di questo immane e millenario Impero basandosi sulla falsariga degli eventi storici che portarono al più famoso tra i crolli degli imperi: quello dell'Antica Roma. Oggi l'idea di un universo abitato da soli umani apparirebbe il frutto di una desolante mancanza d'originalità, ma all'opposto la forza del Ciclo delle Fondazioni sta proprio qui: negli intrighi politici, nella descrizione delle strutture sociali, nel preferire alle vicende dei singoli personaggi – molti dei quali assolutamente indimenticabili, in primis il Mulo – le grandi forze storiche all'opera. La bravura di Asimov come "fabbricante di universi" sta nella assoluta verosimiglianza dell'universo da

lui creato, intento che nella maggior parte degli autori contemporanei generalmente fallisce in quanto si preferisce puntare tutto sull'originalità delle specie aliene o delle trovate tecnologiche piuttosto che sulla solidità della trama. Nel Ciclo delle Fondazioni non c'è niente di tutto questo: non ci sono razze aliene (la ragione è esposta in dettaglio nell'articolo "[Ma gli alieni dove sono?](#)") e nemmeno robot tranne che negli ultimi romanzi, e non ci sono portentose tecnologie al punto che i protagonisti leggono ancora giornali di carta stampata e l'energia atomica è il ritrovato più fantascientifico che si scorge in giro.

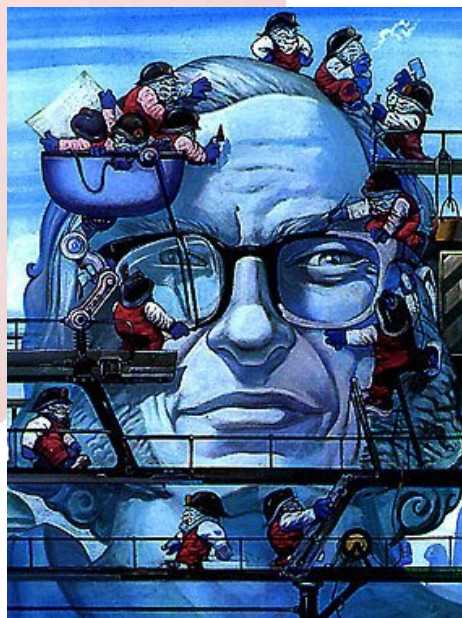
Ancora oggi, quindi, Asimov resta l'insuperato maestro della space opera, di quel particolare filone della fantascienza che fa dell'ambientazione aperta all'intero universo il punto di forza della sua narrativa. Il suo più riuscito imitatore resta sicuramente Frank Herbert, il creatore di Dune anch'esso ospitato in Fabbricanti di Universi: da Asimov, Herbert ha mutuato i due concetti chiave dell'impero galattico e della galassia umana, pur giungendo a livelli di complessità fanta-politica enormemente superiori a quelli di Asimov. Riscoprire il Ciclo delle Fondazioni è oggi ancora più doveroso in quanto il filone della space opera sta da diversi anni vivendo una sua nuova, maestosa rinascita attraverso i nomi illustri di Dan Simmons, Vernon Vinge, Iain Banks, Orson Scott Card, Lois McMaster Bujold. Tutti in qualche modo hanno creato loro peculiari versioni – a volte naturalmente molto distanti dall'originale – dell'universo asimoviano, tanto da dimostrare che la lezione del 'Maestro' della fantascienza resta ancora validissima.

ASIMOV nei GDR

Nel mondo dei giochi di ruolo, la fantascienza di Asimov è stata tradotta in una fortunata collana che non è di GDR ma fa parte di un genere molto in voga negli anni '90, quello dei "libri-games". Nella fattispecie l'Italia è stato l'unico Paese a proporre una collana di altissimo livello qualitativo, Asimov Galactic Foundation Games, composta da otto volumi pubblicati nel 1992. Scritti da Leonardo Felician facendo ampio ricorso alle traduzioni italiane dei romanzi della trilogia classica della Fondazione, e corredati dalle splendide illustrazioni in bianco e nero di Gia-

cinto Gaudenzi (con le copertine a colori di Federico Maggioni), questi libri-gioco garantiscono un'immersione completa nell'universo della Fondazione, permettendo al giocatore-lettore di costruire le caratteristiche del suo personaggio e - attraverso le proprie scelte, il sapiente ricorso ai "punti Seldon" e alle capacità intellettive – diventare protagonista della storia galattica. L'attinenza allo stile dei romanzi di situazioni e scenari completamente nuovi (davvero magistrale la Trantor tardo-imperiale ricostruita nel sesto volume) ha garantito il successo di questi libri-gioco, pubblicati previo consenso dello stesso Asimov tramite l'editore americano e oggi richiestissimi sul mercato del collezionismo. I titoli sono:

- L'Esodo su Terminus
- La Conquista dei Quattro Regni
- L'Ascesa dei Mercanti
- La Repubblica di Korell
- Il Leone della XX Flotta
- La Successione di Cleon
- La Minaccia del Mutante
- La Seconda Fondazione



[sommario](#)

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

di Luigi Scuderi

Prima di passare ai punti 6 e 7, ritengo opportuno evidenziare un concetto semplice e banale, e che tuttavia spesso ho notato essere più o meno volutamente dimenticato.

Come spesso accade mi avvarrò dell'aiuto di [wikipedia](#).

La registrazione volontaria ad un database, per poter fruire di un servizio offerto da chi lo gestisce, costituisce generalmente ciò che giuridicamente viene definito il "perfezionamento" di un contratto. Esistono infatti due figure, il fornitore del servizio e il fruitore dello stesso, e un insieme di clausole che definiscono come tale servizio verrà fornito e in quali casi verrà sospeso, oltre a citare gli obblighi del fornitore e del fruitore: tali clausole, lette ed approvate da entrambe le parti, costituiscono ai fini del Codice Civile i termini che regolamentano il contratto tra i contraenti e ai quali (ognuno secondo le proprie aree di responsabilità) essi sono tenuti ad attenersi.

Non volendoci impelagare nei casi in cui viene richiesto un contraccambio (economico o di altro tipo) da parte del fruitore, casi peraltro anch'essi perfettamente inquadrati dalla attuale giurisprudenza e che rientrano più propriamente nella definizione di contratto prevista dall'art. 1321 del Codice Civile, ci soffermeremo unicamente sui contratti a titolo gratuito, che rappresentano la soluzione scelta dalle amministrazioni della maggior parte dei gdr-online by chat e che precludono a chi si obbliga solo di percepire un guadagno sulla prestazione erogata.

Un esempio di contratto a titolo gratuito può essere il seguente: se mi impegno a realizzare gratuitamente un sito web, sottoscrivendo un regolare contratto con il beneficiario, a fine lavoro non otterrò alcun compenso economico, benché il prodotto da me fornito abbia senz'altro la connotazione di un bene in senso ampio suscettibile di valutazione economica.

Il contratto **deve** contenere alcuni elementi essenziali e può contenere alcuni elementi accidentali.

Elementi essenziali

Il contratto scaturisce dallo scambio del consenso: due o più persone si accordano

sul contenuto del contratto che debbono concludere e si impegnano a vicenda. Il rapporto giuridico su cui verte l'accordo delle parti non può che essere un bene in senso ampio suscettibile di valutazione economica.

I requisiti essenziali del contratto elencati all'art 1325 del c.c. sono:

- l'**accordo delle parti**, ovvero il fondamento del contratto;
- la **causa**, ossia l'insieme degli effetti giuridici prodotti dal contratto;
- l'**oggetto**, ossia la prestazione che deve essere eseguita dal debitore in favore del creditore; dev'essere: POSSIBILE (quando è un qualcosa che esiste o può venire ad esistenza), LECITA (quando non è contrario a norme imperative, all'ordine pubblico ed al buon costume) DETERMINATO o DETERMINABILE (quando viene determinata quantità e qualità)
- la **forma**, ove prevista dalla legge a pena di nullità.

La mancanza anche di uno solo di questi requisiti genera nullità del contratto.

Elementi accidentali

All'interno di un contratto possono essere previsti degli elementi non essenziali, ma che hanno comunque la funzione di rispondere a specifiche esigenze della vita di scambio, i più diffusi sono disciplinati dagli artt. 633 ss. e 1353 ss. del Codice Civile e sono:

la **condizione**; può essere definita come un avvenimento futuro e incerto dal quale dipende il prodursi degli effetti del contratto o di un suo singolo patto, ovvero l'eliminazione degli effetti già prodotti.

il **termine**; può essere definito come l'evento futuro e certo dal quale si producono gli effetti del contratto

il **modo o onere**.

Rientrano inoltre fra gli elementi accidentali del contratto tutte quelle clausole che le parti decidono di apporvi allo scopo di precisarne o modificarne il contenuto. Oltre a quelle già citate il Codice Civile disciplina la clausola penale (artt. 1382-1384) e la caparra (artt. 1385 e 1386).

Formazione dei contratti

Il contratto si forma attraverso lo scambio di una proposta e di una accettazione o la redazione comune del testo negoziale seguita dal consenso delle parti (dichiarazioni congiunte e simultanee).

La proposta, è l'atto con il quale una parte prospetta all'altra il contenuto del contrat-

to. L'accettazione, esprime la volontà di vincolarsi al contenuto della proposta.

Il contratto si considera concluso quando il proponente viene a conoscenza dell'accettazione dell'altra parte.

L'art. 1335 statuisce che la conoscenza si presume nel momento in cui la dichiarazione giunge all'indirizzo del destinatario, ossia del proponente. Essa è accertabile con una raccomandata con ricevuta di ritorno. Nel nostro caso specifico ciò può essere sostituito da una conferma ottenuta tramite mail autenticata (url di richiesta conferma inviata all'indirizzo email di registrazione e successivo utilizzo dello stesso da parte del ricevente).

Efficacia dei contratti

L'articolo 1372 del Codice civile tratta dell'efficacia dei contratti.

Il contratto ha forza di legge tra le parti. Non può essere sciolto che per mutuo consenso o per cause ammesse dalla legge. Il contratto è contemporaneamente un atto giuridico (crea un rapporto) e un regolamento (disciplina il rapporto).

Il contratto non produce effetto rispetto ai terzi che nei casi previsti dalla legge come previsto, ad esempio, all'art. 1401 c.c. "Riserva di nomina del contraente" ove è previsto che "nel momento della conclusione del contratto (1326) una parte può riservarsi la facoltà di nominare successivamente la persona che deve acquistare i diritti e assumere gli obblighi nascenti dal contratto stesso." (Contratto per persona da nominare)

L'espressione "il contratto ha forza di legge tra le parti" significa che le parti non possono sottrarsi al dovere di osservare il contratto, secondo il tenore di esso nel suo complesso e nelle sue singole parti. Chi tra i contraenti risulta inadempiente ne sopporta la responsabilità. Il vincolo contrattuale resta in vita per tutto il tempo del contratto.

La volontà di uno solo dei contraenti non è sufficiente a determinare l'anticipata risoluzione del contratto o la sua parziale modifica. Ciò è vero se nel contratto non è presente la c.d. "clausola di rescindibilità" che consente ad uno solo dei contraenti di chiedere la risoluzione anticipata del contratto.

Il contratto produce effetti grazie al consenso prestato dalle parti. Se il contratto è annullato, rescisso o risolto, perde la sua efficacia. Il contratto nullo non pro-

duce effetti fra le parti e nei confronti dei terzi.

Il contratto annullabile produce effetti fino a quando la parte debole (contraente) non richiede esplicitamente al giudice l'annullabilità del contratto. La nullità è imprescrittibile mentre l'annullabilità cade in prescrizione dopo un periodo di 5 anni.

Esecuzione dei contratti

Il contratto deve essere eseguito secondo buona fede. L'invalidità riguarda il contratto come atto, la risoluzione invece, opera direttamente sul rapporto contrattuale. L'invalidità, infatti, sussiste quando sono presenti difetti originari nel contratto che lo viciano.

Dopo esserci rinfrescati la memoria sulle caratteristiche generali di un contratto riprendiamo la discussione sui nostri nove punti.

6) Regolamento di fruizione del gioco

Abbiamo appena letto che il contratto va letto e approvato dalle parti e solo dopo il raggiungimento del mutuo consenso esso si può ritenere perfezionato.

Questo fa sì che non si possano includere unilateralmente clausole al contratto precedentemente stipulato, senza che queste vengano preventivamente discusse con la controparte ed accettate dalla stessa.

Questo soprattutto vieta assolutamente che chi sottoscrive il contratto possa essere lasciato all'oscuro delle clausole che dovrà rispettare, e che queste gli vengano comunicate dopo avere aderito al contratto.

Un tale contratto è per legge nullo.

7) Regolamento del gioco vero e proprio

La normativa prevede che l'oggetto della prestazione deve essere chiaramente definito (determinato) in termini di qualità e quantità, in modo che il contraente che riceve la proposta possa valutarne le caratteristiche e definire il proprio interesse a riguardo.

Del resto, accettereste di sottoscrivere un contratto gratuito con uno sconosciuto senza sapere in cosa consiste la prestazione di cui sarete fatti oggetto?

Si rammenta infine che, se manca anche solo uno dei requisiti essenziali (come in questo caso l'"oggetto"), il contratto diviene legalmente nullo.

8) Spam (Utilizzo non regolamentato e/o non previamente comunicato all'utenza della casella di posta elettronica fornita all'atto della registrazione)

"[...]L'interessato ha **diritto** di ottenere l'indicazione[...] delle finalita' e modalita' del trattamento" dei dati da lui forniti. (art.7 comma 2,b D.L. 196/03).

"I dati personali oggetto di trattamento sono[...] raccolti e registrati per scopi determinati, espliciti e legittimi, ed utilizzati in altre operazioni del trattamento in termini compatibili con tali scopi; [...] pertinenti, completi e non eccedenti rispetto alle finalita' per le quali sono raccolti o successivamente trattati; [...] conservati in una forma che consenta l'identificazione dell'interessato per un periodo di tempo non superiore a quello necessario agli scopi per i quali essi sono stati raccolti o successivamente trattati. (art.11 comma 1, b,d,e D.L. 196/03).

"Chiunque cagiona danno ad altri per effetto del trattamento di dati personali e' tenuto al risarcimento ai sensi dell'articolo 2050 del codice civile. Il danno non patrimoniale e' risarcibile anche in caso di violazione dell'articolo 11." (art.15 comma 1, 2 D.L. 196/03)

Ritengo la normativa già sufficientemente chiara e quindi inutile spendere altre parole sull'argomento.

9) Tutela dei Minori

La normativa italiana relativa, applicata al web, è indubbiamente ancora molto confusa e in fase di definizione.

Esistono tuttavia dei punti fermi della nostra legislazione, riguardanti le pubblicazioni:

- [...]Sono vietate le pubblicazioni a stampa, gli spettacoli e tutte le altre manifestazioni contrarie al buon costume. La legge stabilisce provvedimenti adeguati a prevenire e a reprimere le violazioni. (art.21, [Costituzione](#))
- [...] E' vietata la trasmissione di programmi che possano nuocere allo sviluppo psichico o morale dei minori, che contengano scene di violenza gratuita o pornografiche, che inducano ad atteggiamenti di intolleranza basati su differenze di razza, sesso o nazionalità [...] (art. 15, comma a, L. 223/90)
- Chiunque, allo scopo di farne commercio o distribuzione ovvero di esporli pubblicamente, fabbrica, introduce nel territo-

rio dello Stato, acquista, detiene, esporta, ovvero mette in circolazione scritti, disegni, immagini od altri oggetti osceni di qualsiasi specie, è punito con la reclusione da tre mesi a tre anni e con la multa non inferiore a lire duecentomila.

Alla stessa pena soggiace chi fa commercio, anche se clandestino, degli oggetti indicati nella disposizione precedente, ovvero li distribuisce o espone pubblicamente.

Tale pena si applica inoltre a chi [...] adopera qualsiasi mezzo pubblicitario atto a favorire la circolazione o il commercio degli oggetti indicati nella prima parte di questo articolo [...] (Art. 528, Codice Penale)

La sorveglianza relativamente all'applicazione della legge Mammi ([L.223/90](#)), Maccanico ([L.249/97](#)) e successive modifiche è affidata all'[AGCom](#), ma non mancano le associazioni di volontari che perlustrano il web in cerca di effrazioni (ne cito un paio trovate casualmente sul web, che mi sembrano abbastanza ben informate e motivate, [armatadicristo.org](#), [genitoricattolici.org](#)).

Per ulteriori approfondimenti normativi, si rimanda all'ottimo sito [Altalex](#).

Appare comunque evidente come l'adozione di alcune precauzioni quali esplicitare se il sito sia vietato o meno ai minori, invece che semplicemente (e ambiguamente) sconsigliato, evitare di ritrarre immagini contrarie al pudore nella home page dove si richiede di identificarsi in qualità di utente **16+** o **18+** lasciando piuttosto un fondo monocromatico scuro con un "accetta"/"nega" testuale e null'altro e controllare accuratamente il comportamento dell'utenza se le vien dato modo di fare upload di files sul server (l'art. 528 del C.P. condanna anche la semplice detenzione), si riducono sensibilmente rischi di qualsiasi sorta, meglio ancora se si riesce ad ottenere il beneplacito dei genitori del minore (benché ammetta che la cosa sia pressoché impossibile da realizzare).

In ogni caso è fondamentale che i minori vengano debitamente informati PRIMA di accedere ad un servizio che possa provocare loro turbamento.

Riassumiamo quindi quanto detto offrendo qualche consiglio, tanto agli amministratori dei siti, tanto ai loro utenti.



Amministrazione:

Pubblicizzate solo la verità: non mettete testi, immagini o filmati che possano indurre l'utente in inganno su ciò che realmente il vostro servizio può offrirgli.

E' bene infine ricordare che i 9 punti da noi proposti sono solo un punto di partenza e non di arrivo, per un corretto modo di offrire un servizio.

Rispettare 9 punti su 9 è senz'altro un segno palese dell'attenzione mostrata dall'amministrazione del sito ai principali obblighi che lo Stato le richiede di rispettare nell'interesse dei suoi utenti, ma ciò non è sufficiente: bisogna continuamente informarsi e adoperarsi per mantenere sempre fede agli impegni assunti con l'utenza al momento della sottoscrizione, e questo non perché ciò varrà il ringraziamento dei fruitori del servizio (cosa che non avviene quasi mai), ma perché lo impone la legge, benché spesso si tenda a dimenticarsene.

Utente:

Diffidate dei siti "dubbi", su sottodomini (come altervista e similari), nei quali vi si richiedono dati che non risultano essere realmente funzionali al servizio, quali il vostro nome e cognome, sesso o indirizzo; fuggite la tentazione di registrarvi egualmente con dati falsi, perché vi ponete in ogni caso in una posizione irregolare davanti alla legge, e soprattutto non fate l'errore fin troppo comune di credere all'anonimato sul web; partite sempre dal presupposto che, se necessario, l'Autorità Giudiziaria può rintracciarvi in ogni caso.

Se non avete ancora scelto quale comunità di gioco frequentare, fatevi guidare dalla [classifica](#) pubblicata dai forum che hanno indetto l'iniziativa del Progetto di Educazione alla legalità: puntando sulle

strutture che rispettano i 9 punti richiesti dal progetto, saprete perlomeno di avere a che fare con gestori attenti ai diritti degli utenti e ai propri doveri.

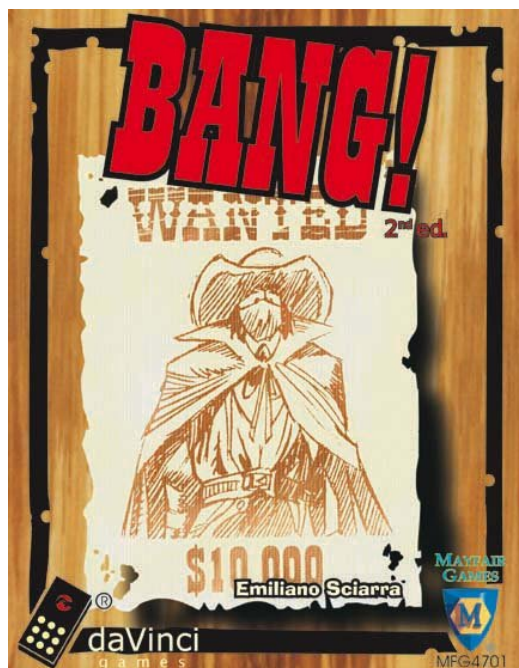
Con quest'ultima digressione vi saluto, invitandovi comunque a continuare a leggere e seguire la nostra rivista e a seguire i forum delle due comunità che sostengono questo progetto, a mio avviso molto valido.

[sommario](#)



BANG!

di Andrea Cannio



- "Prendo la diligenza e poi ti sparo, BANG!"
- "Mancato"
- "Allora ti sparo ancora, BANG!"
- "No, hai preso il barile"
- "BANG!"
- "Mi faccio una birra e torno come nuovo"
- "Allora ti sfido a duello..."

Se vi piacciono i giochi dove bisogna sparare un sacco senza pensare, allora BANG! fa proprio per voi. Se oltre a questo amate sparare alla schiena del pistolero che vi ha appena aiutato, fare secchi i fuorilegge, fare secchi gli sceriffi, o fare secco chi vi pare perché oggi avete la luna girata e basta, allora avrete sicuramente trovato il vostro gioco ideale.

BANG! è un gioco di carte veramente immediato e facile da imparare, veloce da giocare, anche quando si è in tanti (da 4 fino a 8 giocatori), e soprattutto divertente. Meglio dimenticarsi le strategie, posso assicurare che più si gioca "a capocchia" e più ci si diverte. Inoltre BANG! è uno dei pochi giochi dove la presenza di giocatori inesperti può seriamente rischiare di scatenare la più esilarante delle partite, per i molti imprevisti che da questo possono derivare.

Il plot è semplice, ci sono i Fuorilegge che devono far fuori lo Sceriffo, ci sono lo Sceriffo ed il Vice che devono far fuori i Fuorilegge, e poi c'è il Rinnegato, che deve far fuori tutti. La difficoltà sta nel fatto che le identità dei giocatori, ad eccezione di quella di chi gioca lo Sceriffo, sono segrete ed ognuno conosce solo la propria. Quindi potrete aspettarvi alcuni primi turni in cui tutti spareranno a tutti all'impazzata, cercando di capire di chi potersi fidare e soprattutto cercando di non far scoprire la propria identità (nel qual caso si diventerebbe un ber-

saglio facile per i propri nemici). A questi potete star sicuri che faranno seguito altri turni in cui ci si sparerà animati dal solo desiderio di vendetta per gli sgarri subiti in precedenza, e solo in finale di partita comincerà ad esserci una qualche strategia di squadra (sempre ammesso che non siano morti tutti prima).



All'inizio di ogni partita ai giocatori vengono distribuite a caso due carte, una con l'identità del loro pistolero, dove sono descritte anche le abilità speciali (diverse per ognuno), ed un'altra che ne definisce il ruolo (sceriffo, fuorilegge, ecc.). Durante il proprio turno poi si ha la possibilità di pescare e giocare altre carte, alcune dall'effetto immediato, tipo gli "indiani" o la "diligenza", altre che restano in gioco più a lungo e che possono essere usate in seguito, come il "winchester" o la "dinamite".

L'espansione "Mezzogiorno di Fuoco" infine introduce carte evento che possono rendere ogni giro di tavolo diverso dal precedente, e merita sicuramente di essere acquistata anch'essa.

Inutile dire che il "fattore C", ovvero la fortuna, gioca un ruolo determinante, ed il gioco non è certo dei più equilibrati, ma il divertimento è assicurato e di solito si è troppo presi dallo sbottere gli avversari sulle loro intuizioni fasulle per accorgersi di questa piccola pecca. Il punto di forza di BANG! risiede sicuramente nella sua immediatezza, le regole si imparano in pochi minuti e le partite non durano mai più di 30-45 minuti.

Voto 9, consigliato a tutti.



Approfondimenti:

<http://www.davincigames.com/page.cfm?sez=01&gioco=bang!>

<http://www.davincigames.com/page.cfm?sez=01&gioco=bangbullet>

<http://www.ludoformamentis.it/tornei.html>

Narrare l'Architettura
Solide fondamenta per l'immaginazione
Parte Prima
di Francesca Battiato

Introduzione

Quante volte capita di perdersi -dimentichi della realtà- tra le pagine di un libro! Ognuna di quelle volte è una piccola magia che scorre dalla penna dell'autore, una particolare scelta lessicale, un certo allineamento di colori e odori e forme, che ci trasporta nel suo mondo immaginario e rende memorabile una storia.

Nella speranza di dar luogo a questo fenomeno -variabile non soltanto in base al talento dello scrittore ma anche e soprattutto alla recettività del pubblico, che tuttavia negli ultimi tempi si è andata raffreddando in direzione di una vaga, cinica, insensibilità-, esistono diversi espedienti narrativi in grado di suscitare l'immedesimazione del lettore, cioè la sua partecipazione e l'arricchimento del racconto con dettagli inediti (ad esempio, egli può colmare la lacuna della dimensione di un oggetto o un tratto somatico non menzionati, inventandoli). La lettura deve essere considerata pertanto un'occupazione attiva (d'immaginazione), non passiva (meramente informativa).

Lo stesso meccanismo si esplicita nel caso della narrazione interattiva e nel gioco di ruolo, nei suoi due aspetti principali: nella prima fase, evocativa, le parole del narratore stimolano l'immedesimazione dei giocatori: questi si collocano nello spazio descritto sottoforma di alterego. Da questa ipotesi segue, collateralmente, che la negazione dell'immedesimazione (teoria che, nella sua accezione errata, prevede la punizione dell'atto immaginativo primigenio senza il quale non sarebbe possibile l'applicazione del concetto stesso di "ruolo") è un atto ridicolo. Il giocatore deve immedesimarsi nel personaggio: giocare di ruolo e muovere una pedina sono due azioni diverse. La partecipazione emotiva del giocatore è basilare non solo per il successo della storia nell'ambito del gruppo, ma anche e soprattutto per il suo divertimento. Soltanto quando l'immedesimazione supera i limiti della coscienza -diventando molesta- o supera i limiti del tempo di gioco va ridimensionata: come molte sostanze che permettono di allontanarsi dalla realtà, l'immedesimazione vie-

ne temuta proprio per il suo potenziale assuefatorio, ma questo timore non dovrebbe impedirne un "uso consapevole". nella seconda fase, creativa, i giocatori elaborano il racconto aggiungendovi nuovi dettagli, coscientemente o meno. Come succede per l'immedesimazione, anche l'invenzione dei giocatori viene continuamente frustrata secondo una teoria che mi ricorda tanto quella dell' "imperscrutabile disegno divino": secondo tale credenza, i giocatori non avrebbero il diritto di inventare dettagli o particolari omessi dal narratore, dovendosi limitare all'accoglienza passiva delle informazioni fornite, poiché l'ineffabile arbitro non approva che i suoi non menzionati papaveri rossi nella mente del giocatore siano diventati tulipani gialli, la scelta della flora inficiando l'esito della storia. Francamente ci vedo un pizzico di arroganza e insicurezza, oltre che l'incapacità di trarre diletto dal suo compito, in un narratore che vuole sempre avere tutto sotto controllo e per paura di perderlo rifiuta il confronto con l'immaginazione dei giocatori -immaginazione che esiste in ogni caso e spontaneamente, sia che venga resa esplicita attraverso la parola, sia che venga taciuta perché non ammessa dalla compagnia. Come per tutte le cose, bisogna semplicemente trovarne la giusta misura.

Ma torniamo all'argomento del titolo...

Le strade, gli edifici, le costruzioni civili, i castelli, le chiese, le città -in una parola, l'Architettura- giocano un ruolo fondamentale nel suscitare la partecipazione del pubblico, lettore o giocatore che sia. Che cosa sarebbe stato "Il nome della rosa" senza quella abbazia? Che cosa "I tre moschettieri" senza quelle strade, senza quelle osterie, senza quegli edifici? Intendendo l'Architettura nell'accezione storica di conformazione e adattamento della Natura alle esigenze umane, e di "scultura del mondo" -non solo fisico ma anche psicologico-, mostrerò come il contesto dell'azione (gli edifici come architettura nel senso più popolare del termine; le strade, i ponti, gli acquedotti, le strutture pubbliche come architettura civile e arredo urbano; i giardini, le foreste, le essenze arboree, l'acqua dolce come architettura paesaggistica; le taverne, gli alberghi, gli interni delle case come architettura degli interni, allestimento, arredo domestico e lighting design; la città come urba-

nistica) possa essere plasmato ai fini di una storia, secondo criteri coerenti e grazie a una documentazione appropriata, amplificando il coinvolgimento dei destinatari.

Che cos'è l'Architettura?

"Il mio concetto di architettura abbraccia l'intero ambiente della vita umana; non possiamo sottrarci all'architettura, finché facciamo parte della civiltà, poiché essa rappresenta l'insieme delle modifiche e delle alterazioni operate sulla superficie terrestre, in vista delle necessità umane, eccettuato il puro deserto."
(William Morris)

E' bene innanzi tutto abbandonare la speranza di poter capire l'Architettura in poche semplici battute. Non nego che individuare la più corretta distribuzione di un famedio sia dopotutto abbastanza superfluo, nondimeno saper delineare lo spazio nel quale i personaggi si muovono può rivelarsi uno strumento potente, se non addirittura caratterizzante di una determinata serie di eventi – "[La caduta della casa Usher](#)" di Poe e "[Il castello](#)" di Kafka sono esempi di come si possa fondare il perturbante nel contesto architettonico, che diventa perciò un fulcro della narrazione. [Lo stesso "Dungeons and dragons" precisa nel titolo i due elementi chiave di quel gioco e di molti altri: il mistero e l'avventura collegati a particolarissimi contesti architettonici (castelli, sotterranei, foreste, borghi, grotte), il fantastico e l'occulto collegati alla magia e alle creature non umane.]

Il termine "architettura" deriva dal latino *architecturam*, a sua volta derivante da *architectus* "architetto", di origine greca composta da *arkhi* "archi-" e *tekton* "costruttore", che non significa "costruttore di archi" come alcuni sostengono, bensì "archicostruttore" o "ar c i c o s t r u t t o r e", ovvero "capocostruttore". L'Architettura è definita perciò come scienza e arte del costruire. Alla domanda "Che cos'è l'Architettura?" ogni uomo -ogni epoca- risponde in modo diverso. Nella preistoria significava riparo (ma secondo alcuni studiosi non avrebbe senso parlare di Architettura preistorica, essendo questa disciplina strettamente legata ai periodi storici), nell'antichità divenne simbolo e contenitore di funzioni, nell'ultimo millennio cominciò ad avere

pretese di arte e soltanto ultimamente finisce per racchiudere in sé tutti questi concetti:

riparo: dagli agenti atmosferici, dalle temperature estreme, dalle calamità naturali, da animali pericolosi o fastidiosi, dai nemici.

simbolo: della grandezza di un popolo, della magnificenza di un sovrano, del buon gusto del proprietario, della sacralità, della giustizia, della pulizia, della semplicità.

contenitore di funzioni: ovvero la destinazione d'uso (residenziale, religiosa, lavorativa, ecc.), che costituisce un importante passo in avanti rispetto al riparo ed è un ingrediente fondamentale per determinare la forma di un edificio.

arte: la prima forma d'arte a quattro dimensioni, perché per capire un'architettura non basta osservarla da un punto di vista, occorre girarle attorno, entrare e fruirne dall'interno, senza mai poterne avere una comprensione visiva totale (la comprensione di un'opera architettonica è sempre soltanto mentale e mnemonica).

Mi soffermerò un attimo sui primi due punti (1, 2), per anticipare come una piccola manipolazione al livello del riparo o del simbolo possa essere determinante: si provi a immaginare quale sarebbe il risultato di un sovradosaggio (iper-riparo, iper-simbolo) o di un sottodosaggio (ipo-riparo, ipo-simbolo) di questi due elementi. In entrambi i casi vengono trasportati gli stati d'animo – in assonanza o in dissonanza di un personaggio o del proprietario di quell'edificio nell'edificio stesso, personificato (es: "Un unico raggio di luce filtrava attraverso uno spiraglio tra le assi di legno che Bill aveva inchiodato con cura a tutte le finestre" – l'iper-riparo suggerisce la paura o l'atteggiamento nevrotico di Bill). Un risultato interessante si può raggiungere anche manipolando il terzo elemento (3), assegnando una certa funzione ad un edificio pensato per contenerne un'altra, oppure moltiplicando le funzioni di un edificio (es: "Facevo fatica a immaginare quello stesso familiare, fumoso, studiolo come teatro dei loro orribili piani" - la doppiezza provoca disappunto).

L'ultimo punto (4) è invece molto dibattuto. In primo luogo, non tutti concordano nell'attribuzione di un significato artistico all'opera architettonica, essendo gli edifici oggetti essenzialmente utili al soddisfaci-

mento di esigenze pratiche (il riparo, il simbolo e la funzione).

“L'architettura non è un'arte, poiché qualsiasi cosa serva a uno scopo va esclusa dalla sfera dell'arte.” ([Adolf Loos](#) o su [wikipedia](#))

“L'architettura è un fatto d'arte, un fenomeno che suscita emozione, al di fuori dei problemi di costruzione, al di là di essi. La Costruzione è per tener su: l'Architettura è per commuovere.” ([Le Corbusier](#) o anche su [wikipedia](#))

Occorre notare che Loos pecca di manicheismo, Le Corbusier di prosopopea (come possiamo dedurre dalle loro produzioni architettoniche, non per questo diminuite nell'enorme portata culturale e storica che hanno avuto). Ognuno di noi dà un significato diverso alla parola arte, ma conviene quasi sempre trattare il materiale artistico (l'oggetto di un racconto) come tale, con ottimismo. Una rimessa di biciclette può essere arte (cfr. [Nikolaus Pevsner](#), distinzione tra Edilizia e Architettura).

“Una rimessa di biciclette è un edificio; la Lincoln Cathedral è un'opera di architettura. Quasi ogni cosa che racchiude uno spazio abbastanza grande da consentire a un essere umano di entrarci è un edificio; il termine architettura si applica soltanto a quegli edifici che sono progettati con un'attenzione particolare per l'estetica.” (Nikolaus Pevsner)

In secondo luogo (sempre in riferimento al punto 4) il dibattito si concentra sull'attribuzione del significato architettonico ad un

edificio in relazione alla sua forma. [Bruno Zevi](#), parzialmente in contraddizione con Pevsner, individua la condizione architettonica nell'abitabilità: un edificio non è Architettura se non contiene un vano fruibile da un essere umano. Si distingue perciò tra opere architettoniche (abitazioni, uffici, palazzi) e sculture monumentali (piramidi, sfingi, altari, archi di trionfo).

Si deve innanzi tutto considerare la multidisciplinarietà dell'argomento trattato (Tab.1). L'Architettura comprende studi tecnici, storici, sociali, sociologici, artistici, economici, ergonomici, ... Riparo, simbolo, funzione e arte sono elementi strettamente collegati, ne consegue che la soluzione formale ideale terrà conto di tutti questi fattori (si noti che la forma interviene in tutti e quattro i processi).

Altri due aspetti fondamentali del percorso progettuale saranno lo studio sul dimensionamento e la ricerca sul segno. La dimensione ha un ruolo non soltanto nella scelta della volumetria e della distribuzione dei vani più funzionale possibile alla destinazione d'uso dell'edificio (funzione), ma anche nella sua simbologia (es: la maestosità di una reggia può essere già suggerita dalle dimensioni del suo ingresso, l'intimidazione può essere insinuata dai minacciosi pilastri –strutturalmente inutili– nella facciata del tribunale) e nel suo significato artistico (es: la dimensione proporzionata e armonica di una facciata, la modularità dei templi greci).

Il segno è tramite del messaggio simbolico o artistico -ma anche, in un certo senso, della funzione di un edificio- e ha dunque un ruolo comunicativo (es: lo stemma in-

Tab. 1 - Una prima schematizzazione

<i>Esigenza umana</i>	<i>Problema</i>	<i>Soluzione</i>
<i>Riparo</i>	Agenti atmosferici, temperature estreme, pericoli esterni	Forma, tecniche costruttive, protezione, mimetizzazione, solidità (<i>firmitas</i>)
<i>Simbolo</i>	Ricchezza, gusto, gloria, sacralità, ecc.	Forma, segno, dimensione, semiotica
<i>Funzione</i>	Residenziale, religiosa, lavorativa, industriale, commerciale, militare, rappresentativa, ecc.	Forma, comodità, utilità (<i>utilitas</i>), dimensione, ergonomia, segno
<i>Arte</i>	Aspirazione al bello, espressione artistica	Forma, estetica, bellezza (<i>venustas</i>), dimensione, segno

dica un palazzo nobiliare, la croce indica una chiesa, l'altare direziona e racchiude l'attenzione dei fedeli verso il messaggio religioso, l'altezza delle chiese gotiche simboleggia l'aspirazione al divino, l'altezza dei grattacieli simboleggia il potere del denaro e l'onnipotenza dell'umanità). Riparo, funzione, arte: nient'altro che una formula equipollente al terzetto [vitruviano](#) *firmitas, utilitas, venustas*.

#1 stratagemma: Le tre "i"

Un racconto non dovrebbe mai lasciare il lettore indifferente. Un racconto veramente efficace dovrebbe riuscire a stupire il lettore pure descrivendogli la sua stessa casa, la sua stessa città. Questo significa che la narrazione non si limita mai ad una rappresentazione ordinaria della realtà, la descrizione non è mai indeterminata. Dire "entrai in una stanza e vidi che c'era un tavolo con delle sedie" equivale al nulla. "L'ultima rampa di scale conduceva in un corridoio umido scarsamente illuminato, con un'unica porta alla fine. La spinsi, aprendomi addosso una luce giallognola, e vidi che lì, al centro del pavimento di legno consunto e bruciacchiato, era stato abbandonato un tavolo verde circondato da quattro sedie dall'aria pericolante" è una descrizione piuttosto retorica di una bettola del gioco d'azzardo, ma già a questo primo livello si può notare come la specificazione aumenti il coinvolgimento del lettore e la suspense.

iperbole: "figura retorica che consiste nell'ingigantire o diminuire la realtà per rendere più incisivo il proprio discorso", se usata al momento giusto, aiuta il narratore ad attrarre l'attenzione su uno specifico oggetto, una distanza da percorrere (es: "Quel corridoio era infinito"), la dimensione di una stanza (es: "Un buco"), l'altezza di un palazzo (es: "I grattacieli ci cadevano addosso da entrambi i lati della strada"), ecc.

ipotesi: "possibilità che si prospetta come probabile e che viene presa in considerazione dovendo decidere come condursi; congettura", è un espediente interessante per il semplice fatto che l'ipotesi è spesso più inquietante della realtà, ma può essere utilizzato anche positivamente (es: "La Venere lignea era sfigurata da una decina di tagli lunghi e profondi, stranamente delineati ed equidistanti... Artigliate?").

ipotiposi: "figura retorica che consiste nel descrivere qualcosa con particolare evidenza e vivacità", ovvero con dovizia di particolari (cfr. "American Psycho" di Bret Easton Ellis, capitolo 2). Il lettore viene letteralmente catapultato nella storia, dentro le cose descritte, dentro la scena, quasi ipnotizzato. L'operazione è tra le più difficili e viene apprezzata da un pubblico di nicchia, essendo il limite tra ipotiposi e noia estremamente labile.



Nella prossima parte, verrà introdotta una sintesi della storia dell'Architettura europea e delle tecniche costruttive, dalla preistoria ai tempi moderni e futuri -la prima porzione tratterà fino all'età imperiale- che fornirà le basi per l'utilizzo delle tre "i" e dei successivi accorgimenti che di volta in volta saranno presentati alla fine degli articoli. Buon proseguimento!

[sommario](#)

Anime Memories : gli storici o gli pseudo tali

di Francesca Viganò

Nel panorama dei manga, e ovviamente della nostra memoria storica, non possono mancare quei cartoni animati che, in un modo o nell'altro, prendono spunto da avvenimenti storici per creare trame più o meno credibili e personaggi più o meno amati. Indimenticabile senza dubbio Lady Oscar ideato e scritto dal grande Riyoko Ikeda nel 1972, inizialmente come fumetto manga che riscosse un notevole successo, tanto da trasformarlo in un anime tra il 1979 e il 1980.

La serie a cartoni animati consacrò definitivamente questo personaggio in tutto il mondo, in quanto sia la trama, sia l'ambientazione, sia il complesso profilo psicologico del personaggio contribuirono a fare di questo anime un vero e proprio capolavoro.

La storia di Lady Oscar è ambientata nella Francia della seconda metà del '700, tra la nobiltà lussuosa della corte di Versailles e in clima di Rivoluzione Francese. Il vero nome di Lady Oscar è Francoise De Jarjays e suo padre, il Conte De Jarjays, Generale delle Guardie del Re, non avendo eredi maschi, educa Oscar, come se si trattasse di un uomo facendole apprendere tutti gli insegnamenti della disciplina militare. Mette al suo fianco un giovane attendente, André Grandier, nipote della governante della famiglia Jarjays, con lo scopo di servirlo e proteggerla.

Nel 1770 all'età di soli 14 anni, Oscar diventa Capitano delle Guardie Reali e guardia del corpo della principessa Maria Antonietta, futura Regina di Francia e sua più grande amica. Nelle sue avventure di Lady Oscar, si troverà a combattere contro tutti i nemici di Maria Antonietta: nobili all'interno del palazzo che complotano congiure contro la regina, rivoluzionari, poveri stanchi delle ingiustizie reali, ladri e malfattori. Tuttavia il

nemico più grande che Lady Oscar dovrà affrontare è il suo conflitto interiore: la doppia personalità di uomo e donna.



L'educazione ricevuta fin da piccola confonde la complessa personalità di Oscar che infatti non si sente a suo agio neanche nel vestire gli abiti femminili né nel comportarsi come una dama di Versailles, in quel mondo fatto di frivolezze, superficialità e ipocrisie; preferisce scegliere la vita alla quale è stata destinata fin dalla sua tenera età.

Questo conflitto interiore non impedirà ad Oscar di innamorarsi del Conte von Fersen, amore non viene ricambiato, in quanto il conte la vede come un amico ed è a sua volta innamorato della principessa Maria Antonietta. Poiché i triangoli, si sa, sono tra i preferiti dei fumetti e della storia, André è innamorato di Oscar ed è l'unico a vederla con il suo vero volto di donna, a capirne la sua delicata e fragile personalità interiore, in quanto la conosce da sempre.

Il giovane attendente decide di restare al fianco del "suo" capitano anche quando vuole fare a meno del suo aiuto per vivere da sola. Dopo la delusione avuta con il Conte Fersen,



Oscar, decide di vivere come un uomo, ed è allora che André, preso da un momento di rabbia la bacia con passione fino al punto da strapparle i vestiti (scena poi censurata nelle successive rimesse in onda), svelandole tutto il suo amore.

A questo punto Oscar spaventata fugge e decide di abbandonare la Guardia Reale per i Soldati della Guardia, ma qui ritroverà nuovamente André, arruolatosi per seguirla, grazie all'aiuto del suo amico Alain.

Intanto André inizia a interessarsi ai fermenti che aleggiano intorno alla Rivoluzione Francese, al punto che viene accusato da Oscar di essere il fantomatico Cavaliere Nero, una sorta di Robin Hood che ruba ai ricchi per dare ai poveri.

André riuscirà però a smascherare il vero Cavaliere Nero e a provare la sua innocenza. Durante il combattimento, André verrà ferito all'occhio e questo lo porterà a perdere progressivamente la vista. In seguito André e Bernard (il Cavaliere Nero) diverranno amici e si uniranno per combattere in nome della libertà della Francia.

Poiché la storia dei protagonisti si muove parallelamente alla tensione della storia francese, Oscar si ammala di tubercolosi e l'incubo della morte la porta a liberarsi di tutte le sue inibizioni represses, pertanto tradisce definitivamente la fedeltà alla regina, lascia una lettera al padre e si schiera dalla parte di André per combattere la causa della libertà, dell'uguaglianza e della fraternità.

Finalmente Oscar capisce che il suo più grande amore è André proprio il giorno in cui Fersen la salva da una folla inferocita che voleva giustiziarla. Oscar e André si incontrano nel bosco ed è qui che si ameranno ed Oscar scoprirà finalmente la sua vera essenza di donna. Purtroppo il loro sogno e la loro felicità intravista non si coroneranno mai, perché un giorno, durante alcuni combattimenti, André muore per salvare Oscar, facendole da scudo da una pallottola che la stava per raggiungere.

Disperata per la morte di André viene spronata da Alain a continuare la sua lotta, pertanto continuerà a combattere morendo in battaglia il 14 Luglio del 1789, poco prima della presa della Bastiglia.

Dopo il grande successo di Lady Oscar, nel 1975 in Giappone, esce una serie a cartoni animati, apparentemente molto simile: La Seine no Hoshi che in Italia verrà trasmessa nel 1983 su Italia 1 con il titolo Il tulipano nero.

A dire il vero il titolo italiano più corretto sarebbe stato "La Stella della Senna", in quanto è il nome della vera





protagonista del cartone, mentre il tulipano nero è l'eroe mascherato che nel corso degli episodi avrà sempre minore rilevanza.

Ciò che unisce Lady Oscar al Tulipano nero è l'ambientazione storica relativa al periodo della rivoluzione francese, ma mentre la storia di Lady Oscar ha come sfondo gli intrighi di corte della reggia di Versailles, il Tulipano nero e la stella della Senna combattono da subito per la difesa del popolo contro le prepotenze dei nobili.

La serie è diretta da Yoshiyuki Tomino e Masaaki Ohsumi ed è stata prodotta dalla Sunrise Unimax per un totale di 39 episodi.

La protagonista della serie il Tulipano Nero è Simòne Loraine, una bella ragazza che vive insieme ai suoi genitori adottivi, aiutandoli nel mestiere di fiorai.

Un giorno Simòne incontra un misterioso giovane che la aiuta a raccogliere un cesto di fiori, caduto dal carro e le porge una bellissima rosa bianca. Dopo quel breve incontro, la ragazza riprende il cammino con i suoi genitori verso i borghi di Parigi, dove è ben voluta da tutti ed in particolare dal giovane fornaio Mirand.

Qui troviamo il perfido tenente di polizia Jeroul, che vieta lo spettacolo ad una compagnia teatrale, rea di prendersi gioco dei nobili, ma il piccolo Danton non ha peli sulla lingua e protesta vivacemente contro Jeroul.

Dopo la partenza del carrozzone Danton si trova solo e viene adottato da

Simòne che lo invita a lavorare con loro. Subito dopo sentono il suono di un cannone che annuncia l'arrivo della regina Maria Antonietta, moglie di re Luigi VI, la quale indice un ballo in suo onore.

Purtroppo a pagare le spese è sempre il popolo e il tenente Jeroul impone ai negozianti l'offerta di carne e frutta necessarie per allestire il banchetto di corte.

Da qui si snodano le vicende che porteranno Simòne ad incontrare un misterioso uomo mascherato, con un tulipano nero disegnato sul petto (in realtà si tratta di Robert de Vaudrel, figlio del conte de Vaudrel, il giovane che aveva raccolto il cesto di Simòne).

La giovane, dopo aver visto uccisi i propri genitori ed aver scoperto di essere, in realtà, stata adottata da loro e che i suoi veri genitori sono nobili e che ha una sorella a Versailles, pertanto la invita a diventare una nobildonna.

Simòne si affida al conte Vaudrel e inizia gli studi presso il prestigioso convento di Pontemon, mentre la sera in segreto, continua a prendere lezioni di scherma.

Sarà il tulipano nero a consegnarle il costume dalla inconfondibile maschera rossa e a trasformarla ne La Stella della Senna, eroina al servizio del popolo contro la nobiltà francese.

La storia rivela un ultimo grande colpo di scena, proprio nel finale: la sorella di Simòne non è altri che la stessa Maria Antonietta pentita di tutto quanto ha fatto ha il piacere di abbracciare sua sorella, l'unico vero affetto che oramai le è rimasto.

Ma ben presto i re saranno deposti e giustiziati come insegna la storia della Rivoluzione Francese e da quel momento non si sentirà più parlare della Stella della Senna e del Tulipano Nero.

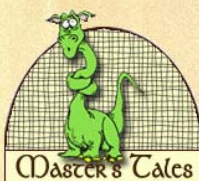
[sommario](#)

CRONACHE DELL'ELFO LADRO

master's tales: nuova abilità



Il Diemme sta tentando di spiegare ai giocatori come sono disposti i corridoi all'interno di una piramide. Dopo svariati intortamenti, errate indicazioni e tentativi di estrapolazione ortogonale dell'intera costruzione, il gruppo è più confuso che mai. Tranne Sarek che illuminato dice: "Ah! Ecco, i corridoi sono messi così!" guadagnandosi la contenta approvazione del Master. Al che Pzar si volta verso Sarek e chiede: "Scusa, ma te hai preso l'abilità 'Comprensione del Diemme'?"



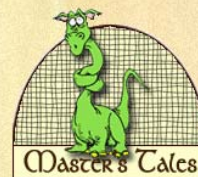
Postato : Sabato, 5 di Gennaio del 2008 (12:35:51) da Legolas



master's tales: mutismo fantasy



La compagnia è sempre a zonzio per le terre di Ravenloft e sempre in cerca di qualche indicazione su che diavolo ci stanno a fare lì. Sarek, invisibile, si introduce in una città il cui numero degli abitanti ha subito una brusca flessione dopo l'ultima visita dei nostri eroi, contatta un tipo notato durante il precedente massacro e decide di interrogarlo. Scoperto che questo individuo è privo della capacità di parlare, Sarek procede a rivolgersi a lui (e al Diemme) ad alta voce e scandendo le parole. Diemme: "Oh! sono muto, mica sordo!" Sarek: "veramente stai parlando!" A quel punto il Diemme salva abilmente la situazione introducendo un nuovo personaggio, la madre del muto, che parla in sua vece, ma si tradisce: "Senti il personaggio parlare con sua madre..." descrive il Diemme, e Sarek impietoso: "Ma non era muto?" al che il Diemme spiega paziente: "Egli ha solo quattro sensi... che usa uno alla volta!".



Per il buon proseguimento dell'avventura abbiamo evitato sia di commentare la spiegazione, sia di chiedere qual'era il senso mancante.

Postato : Domenica, 23 di Dicembre del 2007 (10:49:01) da Legolas



ELIZABETH, THE GOLDEN AGE

di Francesca Viganò



Ammetto che per una volta, nel dover recensire un film, mi sento in imbarazzo: in primis perché si parla del mio personaggio storico preferito (se per innumerevole tempo sono stata conosciuta come Miss Elisabeth, contrazione di Elisabeth, un motivo ci sarà pure), dall'altro perché, per una volta (e vi parrà strano), il film in questione mi è piaciuto davvero molto. La verità è che la vita di Elisabetta I è un "testo" largamente frequentato al cinema tanto che ne esistono oltre venti versioni e che tutti se ne innamorano, soprattutto gli storici e i registi, che non resistono alla tentazione di farne un libro o un film.

Inevitabile, quindi che possa essere successo anche a Shekhar Kapur, che dieci anni fa tentò la sfida con "Elizabeth", vincendola, con un film che era un capolavoro di stile. Nel secondo "episodio" di Kapur la sovrana inglese vive una vera età dell'oro seppure minacciata dalla cospirazione e dal fondamentalismo di Filippo di Spagna e della cugina Maria di Scozia. Fedele al suo voto di castità e di fedeltà alla nazione, Elisabetta declina le proposte di matrimonio dei suoi pretendenti e coltiva la disposizione al comando, che le è tanto naturale. Intrigata dallo spirito libero, colto e indipendente di Sir Raleigh, la regina, in questa parte della sua vita, cede il passo alla donna. L'interesse per il "pirata" gentiluomo diventa evidente nella conturbante sequenza della danza di corte, in cui Elisabetta immagina di sostituirsi alla giovane favorita (Elizabeth), suo doppio che agisce e sperimenta in sua vece l'amore (notevole la ripresa di una sequenza del primo film, tanto simile eppure tanto diversa). Confusa dal sentimento e ingabbiata dal suo ruolo, Elisabetta rinuncia alle proprie aspirazioni amorose e si consacra alla causa "protestante", calandosi con rigore e passione nel ruolo della regina che impara i trucchi della politica e sa incantare il popolo, l'esercito e il nemico con indole risoluta e bellezza illibata.

Il film si svolge su due piani: quello storico-politico e quello interiore-sentimentale della regina e si può ben dire che le due parti sono perfettamente bilanciate, malgrado non sia compito facile, perciò quello che ne consegue per la visione è un ottimo ritmo narrativo e un interesse sempre costante per le vicende dei protagonisti che si poggiano tutti su una solida sceneggiatura.

Accuratissime sono le ricostruzioni delle ambientazioni e esemplari gli incroci di luce nella scena dell'esecuzione di Mary Stuart che, secondo la storia, si presentò con un abito di velluto rosso cremisi, il colore dei martiri, e appoggiando la testa sul ceppo allargò le braccia come per una crocifissione. Poche, ma distribuite in modo molto intelligente, le scene di battaglia: il confronto navale fra le due potenze europee si svolge infatti tutto nel finale in un'atmosfera eroica ma non epica. Un'opera che si colloca quindi a metà fra il film storico e la fedele biografia di un personaggio controverso in cui l'ottimo risultato è un'appassionante miscela di tensione e coinvolgimento emotivo per le vicende personali della regina vergine.



Il seguito, personalmente, tanto atteso del film che nel 1997 lanciò Cate Blanchett sulla scena del cinema internazionale (e che recentemente ha ottenuto un premio importante per la sua interpretazione di Bob Dylan in "Io non sono qui" e che non potete non ricordare ne la trilogia de Il Signore degli Anelli) è quindi un'opera di forte impatto estetico resa ancor più credibile dalla straordinaria interpretazione dell'attrice inglese, perfetta incarnazione vivente di una delle icone storiche più celebri.

Ad un personaggio descritto così dettagliatamente, con intensa profondità psicologica, perfetta caratterizzazione e fedeltà storica, la Blanchett aggiunge una maniacale attenzione al dettaglio e tutta la sua ormai imperscrutabile capacità di indossa-



tutta in una questione di sfumature, sguardi e fascino evocato dall'ampio ventaglio espressivo che è in grado di abbracciare questa splendida attrice.

Per un ulteriore approfondimento consigliamo la serie "Elizabeth I" con un'altra grandiosa interprete, Helen Mirren.

LA LEGGENDA DI BEOWULF

di Francesca Viganò

Che io abbia una allergia conclamata ai film "tratti" da narrazioni e leggende è noto, che da Troy ad Alexander passando per Il tredicesimo guerriero ritenga che i numerosi tentativi di proporre in chiave cinematografica le opere letterarie che hanno fatto la nostra cultura siano stati a dir poco fallimentari è altresì familiare a chi ci legge. Tuttavia, ogni volta, mi lascio incantare dal "nuovo tentativo", nella speranza che, il regista, lo sceneggiatore o il cast, risollevino le sorti di questo filone sempre più martoriato.

C'è da dire che già altri ci avevano provato: nel 1999 Graham Baker aveva realizzato in povertà di mezzi e di idee, mirato a un pubblico di appassionati di videogames, Beowulf con Christopher Lambert riuscendo a tirarne fuori dialoghi assurdi pieni di retorici strafalcioni rubacchiati qua e là e il temibile mostro Grendel che sembrava un lucertolone scampato non si sa come dal cinema di Ed Wood.

Il film, in ogni caso, preso come parodia di un genere risultava addirittura divertente, soprattutto il tecno medioevo proposto dal regista (i personaggi erano armati di pale per pizza e mangiavano in vassoi di stagnola) Zemeckis fa di meglio (ma onesta-

re identità appartenenti a qualsiasi background. Probabilmente, se ci fosse stata un'altra attrice al suo posto (ma non sarebbe potuto essere), Elizabeth - The golden age sarebbe stato semplicemente un film discreto;

la differenza sta

mente fare peggio ci sarebbe parso impossibile) senza tuttavia riscattare il genere o il testo. L'epopea dell'eroe che uccide orchi, streghe e draghi facendo suo il regno di Danimarca val bene una disquisizione accademica sulle radici della cultura anglosassone, sarà magari utile a un'analisi comparativa con i capolavori omerici di tradizione greca, ma in sala proprio non funziona, con la debole attenuante che in Italia si vede la versione in 2D (il film è stato girato nel formato per Imax 3D).

C'è da dire che il risultato tecnico degli effetti speciali (il film è girato completamente in motion capture) è molto buono, anche se la tecnica utilizzata ha, di certo, ampi margini di miglioramento. In particolare modo il lavoro grafico è da elogiare per i dettagli nei primi piani, i mezzi busti e i singoli personaggi a tutto schermo, mentre la resa tecnica si perde decisamente nei campi lunghi o nelle scene di massa risultando troppo rigida e meccanica, quasi fosse un videogame. La sceneggiatura è stata affidata a due grossi nomi come Roger Avary (premio Oscar) e Neil Gaiman (celebre scrittore di romanzi e fumetti fantastici e epici), i quali hanno compiuto un discreto lavoro rimanendo abbastanza fedeli all'opera stessa anche se con qual-

che scivolata di stile, di sicuro i due non hanno avuto lo stesso rigore filologico che ebbe nell'analizzare il poema Tolkien nel suo saggio "Beowulf: monsters and critics" ma, del resto, nessuno avrebbe potuto eguagliare l'autore britannico nel suo principale campo di studi e, in ogni caso, il materiale prodotto è servito per la realizzazione di una pellicola, limitata quindi in tempo e nel tempo. Le tematiche sono effettivamente quelle del testo anche

se, per ovvi motivi di spazi, un po' banalizzate; in sintesi un film senza infamia e senza lode, al di là, appunto, degli effetti speciali, ne risente soprattutto il realismo interpretativo e il cast - da Anthony Hopkins a John Malkovich, da Angelina Jolie a Robin Wright Penn - il cui spreco grida vendetta; forse una scelta alla Jackson (Gollum docet) avrebbe portato maggiore dignità alla pellicola stessa.

[sommario](#)



..Quando i giornalisti erano giornalisti

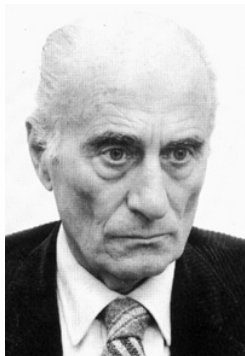
Fonti: Biografieonline.it — Wikipedia



Enzo Biagi (9 agosto 1920—6 novembre 2007)

Enzo Biagi nasce il 9 agosto 1920 a Lizzano in Belvedere, un paesino dell'Appennino tosco-emiliano in provincia di Bologna. Di umili origini, il padre lavorava come aiuto magazziniere di uno zuccherificio, mentre la madre era una semplice casalinga. Dotato di un talento innato per la scrittura, fin da bambino si dimostra particolarmente versato per le materie letterarie. Le cronache riportano anche un suo celebre "exploit", quando cioè un suo tema particolarmente riuscito venne addirittura segnalato al Pontefice. Allo scoccare del diciottesimo anno di età, diventato maggiorenne, si dà al giornalismo, senza per questo abbandonare gli studi. Intraprende i primi passi della carriera lavorando in particolare come cronista al Resto del Carlino e, a soli, ventuno anni diventa professionista. Quella, infatti, era l'età minima per entrare nell'albo professionale. Come si vede, insomma, Biagi era uso bruciare tutte le tappe. Nel frattempo, in tutta Europa cova il germe della guerra che, una volta innescato, inevitabilmente avrà delle ripercussioni anche nella vita del giovane ed intraprendente giornalista. Allo scoppio della seconda guerra mondiale, infatti, è richiamato alle armi e, dopo l'8 settembre del 1943, per non aderire alla Repubblica di Salò, varca la linea del fronte aggregandosi ai gruppi partigiani operanti sul fronte dell'Appennino. Il 21 aprile 1945 entra in Bologna con le truppe alleate e annuncia dai microfoni del Pwb la fine della guerra. Il dopoguerra a Bologna è per Biagi un periodo di numerose iniziative: fonda un settimanale, "Cronache" e un quotidiano "Cronache sera". Da questo momento, prende avvio in modo definitivo la grande carriera di quello che diverrà uno dei giornalisti italiani più amati di sempre. Nuovamente assunto al Resto del Carlino (in quegli anni Giornale dell'Emilia), nel ruolo di inviato e di critico cinematografico, rimarrà negli annali per delle memorabili cronache sulle inondazioni del Polesine. Un primo incarico davvero prestigioso lo ottiene negli anni che vanno dal 1952 al 1960 dove, trasferitosi a Milano, dirige il settimanale "Epoca". Fin da subito, inoltre, intrattiene un rapporto molto stretto con il mezzo televisivo, strumento mediatico che ha contribuito non poco ad estendere la sua popolarità e a farlo amare anche dai ceti meno colti e letterati. Il suo ingresso in Rai è datato 1961 e si è protratto in pratica fino ai nostri giorni. Bisogna sottolineare che Biagi ha sempre espresso parole di gratitudine e di affetto nei confronti di questa azienda alla quale, indubbiamente, ha anche dato tanto. Nel corso della sua presenza nei corridoi di viale Mazzini, è

riuscito a diventare direttore del Telegiornale mentre, nel 1962 fondò il primo rotocalco televisivo "RT". Inoltre, nel 1969 diede vita ad un programma tagliato su misura per lui e per le sue capacità, il celebre "Dicono di lei", basato su interviste a personaggi famosi, una sua specialità. Sono anni di intenso lavoro e di soddisfazioni non da poco. Biagi è richiestissimo e la sua firma, poco a poco, compare su La Stampa (di cui è inviato per una decina d'anni), la Repubblica, il Corriere della sera e Panorama. Non contento, dà avvio ad un'attività di scrittore mai più interrotta e che lo ha visto immancabilmente in testa alle classifiche di vendita. Si può tranquillamente affermare, infatti, che il giornalista abbia venduto nel corso degli anni qualche milione di libri. Anche la presenza televisiva, come detto, è costante. Le principali trasmissioni televisive condotte e ideate da Biagi sono "Proibito" (inchiesta di attualità sui fatti della settimana) e due grandi cicli di inchieste internazionali, "Douce France" (1978) e "Made in England" (1980). A queste si aggiungono una quantità notevole di servizi sul traffico d'armi, la mafia ed altri temi di stretta attualità della società italiana. Ideatore e conduttore del primo ciclo di "Film dossier" (datato 1982), e di "Questo secolo: 1943 e dintorni", nel 1983, ha conquistando il pubblico anche con numerose altre trasmissioni: "1935 e dintorni", "Terza B", "Facciamo l'appello (1971)", "Linea diretta (1985, settantasei puntate)"; nel 1986 presenta le quindici puntate del settimanale giornalistico "Spot" e, negli anni '87 e '88, "Il caso" (rispettivamente undici e diciotto puntate), nell'89 è ancora alle prese con "Linea diretta", seguita in autunno da "Terre lontane (sette film e sette realtà)" e "Terre vicine", incentrate sui mutamenti dei paesi ex comunisti dell'Est. Dal 1991 ad oggi Biagi ha realizzato con la Rai un programma televisivo all'anno. Di questi si possono enumerare "I dieci comandamenti all'italiana" (1991), "Una storia" (1992), "Tocca a noi", "La lunga marcia di Mao" (sei puntate sulla Cina), "Processo al processo su tangenti", e "Le inchieste di Enzo Biagi". Nel 1995 dà vita a "Il Fatto", programma giornaliero di cinque minuti su avvenimenti e personaggi italiani, che viene ripreso in tutte le stagioni successive, sempre con altissime percentuali di ascolto. Nel 1998 presenta due nuovi programmi, "Fratelli d'Italia" e "Cara Italia", mentre nel luglio 2000 è la volta di "Signore e Signore". Del 2001 è invece "Giro del mondo", un viaggio tra arte e letteratura: otto puntate con alcuni tra i grandi scrittori del Novecento. Dopo settecento puntate de "Il Fatto", Biagi è stato al centro di aspre polemiche a causa di una sua presunta faziosità negativa nei confronti dell'allora Presidente del Consiglio Silvio Berlusconi, il quale ha espressamente rimproverato il giornalista di non essere equanime. Il Consiglio di Amministrazione della Rai, pur non avallando ufficialmente queste critiche, ha ad ogni modo modificato l'originaria e prestigiosa collocazione oraria del programma (posto poco dopo la fine del telegiornale della sera) il quale, in seguito alle proteste dello stesso Biagi, difficilmente vedrà ancora la luce. Dopo cinque anni di silenzio torna in tv nella primavera del 2007 con il programma "RT - Rotocalco Televisivo". A causa di problemi cardiaci Enzo Biagi è scomparso a Milano il 6 novembre 2007. Nel corso della sua lunghissima carriera ha pubblicato oltre ottanta libri.



Indro Montanelli (22 aprile 1909 - 22 luglio 2001)

Montanelli era, oltre un cane sciolto, un personaggio incapace di aderire ai luoghi comuni più conclamati, l'ultimo vero inviato d'assalto, un esempio di quel tipo di giornalismo che sembra ormai scomparso, quello che produceva storia nel suo farsi.

Nato il 22 aprile 1909 a Fucecchio, un paesino a metà strada tra Pisa e Firenze, a sentire quanto disse lui stesso crebbe con la passione del giornalismo scritta nel sangue.

Dopo aver conseguito due lauree, una in giurisprudenza e l'altra in scienze politiche, emigra in Francia dove assunto da "Paris Soir" inizia la sua carriera come reporter. Cresciuto e plasmato però sotto l'egida del fascismo nel 1935 decide di partire e arruolarsi nel ventesimo battaglione eritreo, esperienza raccontata in un diario pubblicato e recensito in Italia in maniera entusiastica da [Ugo Ojetti](#). Questa del diario è ancora la fase dello "scrittore" Montanelli, in cui però già si intravede già la stoffa del grande testimone. Intanto si reca in Spagna per il "Messaggero", dove nei suoi resoconti si esprime senza peli sulla lingua contro il regime. Un atteggiamento che non può piacere al regime nostrano che ne ordina il rimpatrio, espellendolo non solo dal partito ma anche dall'albo professionale. Come contropartita, forse nell'illusione di addomesticarlo, viene mandato da Bottai a dirigere l'Istituto italiano di cultura in Estonia per un anno. Tornato in Italia, gli viene riconsegnata la tessera di giornalista, ma rifiuta di richiedere quella del Partito fascista. E' in questo momento storico che nella vita di Montanelli si affaccia il "Corriere della sera", il quotidiano diventato poi per lui una sorta di seconda casa. L'allora direttore Aldo Borelli memore del contenuto e dello stile del famoso "Diari", e consapevole delle qualità ormai dimostrate dal giovane inviato, lo vuole caparbiamente con sé nella sua scuderia. Mai intuizione si è rivelata più azzeccata, se è vero che il legame fra Montanelli e il quotidiano di via Solferino si è succeduto, pur con alti e bassi, per più di quaranta anni. In seguito numerose sono state le testimonianze rese da questo acuto osservatore in una serie di reportages divenuti memorabili e che lo hanno innalzato al rango di principe del giornalismo. E' in Germania quando il Terzo Reich avanza verso Danzica e parla con Adolf Hitler in persona. Poi va in Finlandia e Norvegia, e proprio le corrispondenze sul conflitto russo-finlandese lo impongono definitivamente come grande inviato. Nel 1944 finisce in prigione a San Vittore per antifascismo e viene condannato a morte dai nazisti, ma scampa miracolosamente alla fucilazione per intervento della madre, che riesce a far intercedere per lui l'allora arcivescovo di Milano, cardinale Ildefonso Schuster (ma questo lo scoprirà lui stesso solo qualche decennio dopo). La prigionia gli suggerisce uno dei suoi libri più belli, "Il generale Della Rovere", che tradotto in film da Roberto Rossellini riceverà il Leone d'oro a Venezia. Uscito da S. Vittore

si rifugia in Svizzera ma finita la guerra, torna al "Corriere della sera" come inviato. Tra i primi a giungere nella Budapest insorta, Montanelli scrisse che non si trattava di ribelli borghesi, ma di "comunisti antistalinisti", un'affermazione che gli attirerà gli strali della sinistra italiana. Dalle colonne del Corriere il gran toscano ha giudicato negli anni l'Italia e gli italiani secondo un modello interpretativo che era stato proprio di alcuni suoi maestri come Prezzolini, il più ricordato e forse il preferito (anche per via di alcune affinità caratteriali). Ma il giornalista, pur fustigando da par suo tutti i difetti della gente italica e del suo stile, è sempre rimasto legato alla sua terra, testimoniando negli anni indiscutibile fedeltà ed attaccamento sentimentale. Dopo le amarezze subite per via della conduzione orientata a sinistra del Corriere negli anni '70, quando direttore era Piero Ottone, un Corriere che ormai il vecchio Indro non riconosceva più come suo, nel 1974 fondò con l'ausilio di alcuni colleghi e fuoriusciti del Corriere il "Giornale Nuovo", oggi conosciuto semplicemente come il "Giornale" (ma solo qualche anno fa chiamato ancora familiarmente "Il Giornale di Montanelli"). E' la stagione del terrorismo, delle Br e anche Montanelli subisce un attentato, per fortuna non mortale: gli sparano alle gambe il 2 giugno del 1977, accanto ai giardini di via Palestro, a Milano. La sua vecchia "casa", il Corriere, nel darne la notizia non lo nomina neanche ma si limita a dedicargli una colonnina con l'indegno titolo di "Gambizzato un giornalista". Partito bene, con gli anni, però, anche il Giornale cominciò a perdere copie, entrando in un'insanabile crisi economica. Il quotidiano fu così rilevato da Silvio Berlusconi, che lo portò di nuovo ad alti livelli. Ma con la discesa in campo sul terreno della politica dell'imprenditore milanese vennero alla luce alcuni contrasti fra quest'ultimo e il grande giornalista circa la linea editoriale. L'anarchico Indro mai e poi mai avrebbe potuto piegarsi ad un diktat, da qualsiasi parte venisse, e così, all'alba degli ottant'anni decise di buttarsi nella direzione di un nuovo quotidiano "La Voce", espressione di una destra liberale e anticonformista. Purtroppo, nonostante le premesse, il risultato non fu dei migliori. "La Voce" chiuse ufficialmente il 12 aprile del 1995. A quel punto prima decise di collaborare con la rete tv TMC, non senza continuare a pubblicare sapidi editoriali sul Corriere, poi, con l'invenzione de "La stanza di Montanelli", una rubrica basata sul dialogo con i lettori, decise di tornare alla grande al centro del dibattito politico e storico. Prima della Stanza l'allora direttore Paolo Mieli con un gesto che lo stesso Montanelli disse di non aver mai dimenticato, gli offrì la direzione del Corriere al posto suo, ma Indro forse ormai stanco preferì la formula più rilassata della posta dei lettori.

Il grande giornalista si è spento domenica 22 luglio 2001 all'età di 92 anni, dopo essere stato ricoverato per tre settimane in una clinica di Milano in seguito ad un malore.

Memorabile è rimasto il suo [necrologio-epitaffio](#) scritto di suo pugno nello stile asettico che gli era proprio quando parlava di se stesso ma per ciò stesso altamente commovente.

[sommario](#)

STRAZIO 1999
di Francesca Viganò

Con questo numero si conclude la serie Strazio 1999, o almeno si conclude la parte scritta... l'universo si sa, è pieno di bizzarre creature e... casi umani



Ep. XX: l'atterraggio

Titoli di testa ad ingrandirsi, sotto il seguente messaggio della produzione:

"I mesi sono passati, l'inesorabile passare del tempo che ha fatto spuntare qualche ruga al cast e quasi convinto i produttori che la serie non avrebbe mai più avuto un seguito.

Anche il restyling del cast non è servito e l'aggiunta dei sette nani in veste di masterini (serie di 4 episodi che vi risparmieremo solo perché ci sentiamo particolarmente generosi stasera) non ha portato gli indici d'ascolto a risollevarsi oltre la linea di guardia.

Ma al momento di prendere la decisione definitiva, ovvero relegare la serie nel dimenticatoio più lontano (quello in cui è finita la cassa con l'arca dell'alleanza dei predatori dell'arca perduta, per intenderci) uno degli autori ha avuto un'idea geniale e ha proposto un episodio unico per riprendere, o concludere definitivamente, la serie.

Gli attori sono stati rispolverati e svecchiati, la scenografia spolverata, il computer di bordo destato dal letargo e così, signori e signore, siamo lieti di presentarvi:

Strazio 1999: l'atterraggio"
(musica trionfale)

Il satellite Narratore vaga ancora nello spazio sul sottofondo blu, palesemente artificiale, la musica è leggermente più moderna ma richiama quella della prima serie.

L'inquadratura si fa più vicina fino a mettere a fuoco la base Master 1 e stringe ancora inquadrando un vetro e all'interno la sala comandi dove Ishtaya siede con intorno 6 nani che ascoltano a bocca aperta la storia che sta raccontando. Le parole non sono udibili perché la telecamera si allontana percorrendo i corridoi fino a raggiungere Oberinsky seduto davanti ad un monitor che mostra l'immagine di un mezzo di trasporto a due ruote, lo sguardo assente mentre accarezza Pruma.

La telecamera scorre ancora per i corridoi sorpendendo Thaliovic che si fa la barba usando il rasoio a forma di navicella "nano", uno dei gadgets della serie precedente.

La telecamera si spegne per riaccendersi sul faccione di Shontig, che russa riverso su una brandina, ovviamente bianca, dell'infermeria.

Improvvisamente un brusio noto, che speravamo tutti di aver dimenticato, si sovrappone alla musica placida e pacifica che sta accompagnando la quieta vita dell'equipaggio.

KT1: "Comandante, sono spiacevole di disturbarla nelle sue meditazioni ma.. si ricorda quel pianeta che avrebbe dovuto essere colonizzato dalla navicella pp1? Ecco, sembra che sia sui nostri schermi."

Shontig scatta dalla brandina lasciando una scia di bava sul cuscino, l'occhio palato mentre freneticamente raggiunge la sala comandi, urtando tutti gli spigoli della base e mandando in frantumi la scenografia di cartone e plastica.

Shontig: "Uomini! Donne! Masters! Ai posti di comando!!!!!!!!!!!!"

L'equipaggio saltando le macerie che Shontig ha disseminato per la navicella raggiungono la sala comandi accorrendo alle consolle.

I nani spalancano gli occhioni e osservano, sotto i loro cappelli a punta il megaschermo su cui si staglia il pianetone azzurro.

All'unisono si producono in un "oooooooooh", del resto avendo un cervello in sei (che usano a turno) e un co-

pione risicato molto altro non possono fare.

Shontig: "Scandagliate la superficie, cercate forme di vita intelligenti!"

Distintamente si sente il rumore di una mano che tappa una bocca e un brusio soffocato Ishtaya mette in funzione i macchinari che gorgogliano come una caffettiera troppo piena e cala il silenzio, opprimente, dell'attesa.

Dopo diversi minuti i monitor, contemporaneamente propongono la scritta "ricerca fallita".

Il comandante Shontig preso da raptus di delirium tremens comincia a rantolare a terra incapace di fermarsi il resto dell'equipaggio si lascia andare ad un pianto a dirotto rischiando di affogare il gatto Pruma nelle lacrime.

I segnali d'allarme cominciano a suonare illuminando di una luce rossastra l'intera base mentre il panico si diffonde e i masterini si producono in un altro "oooooooooh".

Nella confusione generale un tasto viene premuto e si aziona un dispositivo che comincia a gonfiare una scialuppa di salvataggio, tonda e nera.

La scialuppa lascia l'hangar e, quando si trova in orbita del pianeta un fascio di luce verde ne fuoriesce investendolo e facendolo esplodere in miliardi di piccoli pezzi.

Mentre ancora l'equipaggio è sotto shock, la solita voce metallica commenta, con soddisfazione

KT1: "ho sempre amato i gadgets di guerre stellari"

\$\$*\$* Fine Xxmo episodio *\$*\$*\$*

[sommario](#)



Forgiveness

by Francesca Viganò (part two)

[...]

The day passed quickly and without realising, she found herself in her bedroom choosing a comfortable and warm suit for the party on the beach. She had nearly forgotten the strange episode of that morning but while she was choosing a turtleneck sweater, she was overcome by dizziness.

John knocked at the door and urged her to go down; she picked up the jacket which, who knows how, had fallen and anxiously went downstairs. The trip was short and pleasant: Mary kept on chatting and she stared the marvellous panorama that the sunset made even more fascinating. Bill, a fifty year-old man, welcomed them as if they were relatives he hadn't seen for a long time, and this reaction reassured her, even though she continuously repeated to herself that there was no reason for being scared.

Many guests had already arrived and she introduced herself to everyone while John and Mary were talking with Bill.

Maybe the sound of the waves breaking against the rocks, gave her the sensation of being on that famous hill, hopeless and pursued by hundreds of knights with bloody swords. Finally the group moved towards the beach where a great bonfire had already been lit. She couldn't see Mary and John any longer, they had probably fallen behind with someone; she went towards the fire that seemed to dance to the rhythm of the music.

It was strange; until that moment she hadn't realised that the musicians had arrived and had started to play.

The melody was sweet and she was staring the artists when she saw him.

He was seated behind the others and was playing a small Celtic harp, she couldn't see his face because he was almost hidden but she felt she was there for him.

As if someone had called him the young man looked at her and stopped playing; obviously nobody noticed that since the artists went on with their performance with the same enthusiasm. He stood up slowly and left the group gazing at her eyes with a kind of regret.

Without realising, she followed him running, in her ears the sound of the galloping horses.

She joined him on the rocks; he was waiting for her with a sad smile on his lips.

At that moment she remembered...

They split up there, he would leave a few days later to go and fight against the invaders; her pleas and tears were useless, he would leave to go to die.

At the end she had menaced him reminding him the promises they had made few days before; her last words were full of hate and contempt, and still resounded in the air: "Go and fight if you want, don't worry about me, I'll manage to live without you".

Maybe those words had made him less careful during the fight.

They didn't know it was a trap, they didn't know they would have been suddenly attacked, just when they didn't think of it.

She had desperately tried to join and warn them of the knights but she had arrived too late: they had all died and lay in a pool of blood, the horses were still galloping...

"I'm sorry, I would have..."

"You would have been able to do nothing, it was our destiny. You couldn't arrive in time, even if you had wings".

"Why are you here now"

"Because the past has not to prevent you from living your life. I forgave you a long time ago, now you have to forgive yourself.

My task has finished, I must go, at least I have seen you for the last time".

He turned towards the rocks approaching to the ravine.

"No, please don't go, don't leave me alone once more!"

"You are not alone. I'm sure we will see again sooner or later. Farewell, Megwan".

For a while she was blinded by a sudden light and when she could see him again he had disappeared; because of the thundering waves, the only sound she could hear was a cry of a seagull.

Megwan, a name she had had a long time before.

She lowered her eyes full of tears and saw the small harp. "Goodbye and thank you Brand".

She was still staring the horizon, when someone touched her shoulder.

"Jenny, we were worried, we could not find you".

"Now you have found me, I'm well Mary, really".

"What is that?" asked John pointing to the harp.

"It's a gift from an old friend. I'm sorry but I'd like to go home, I must telephone to Peter and try to win his forgiveness".

"That's right, let's go home; a new day is dawning".



[sommario](#)