PROGETTO FOLLE FANZINE

SCIOPS

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.1 – 25 Agosto 2006 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

Editoriale

ON Y VA
di Francesca Viganò

Quando Luigi mi ha chiesto di partecipare a questo progetto, la mia parte doveva limitarsi ad una collaborazione saltuaria per la stesura di una parte dell'ambientazione di Arwen.
Non ho ben chiaro come si sia arrivati a quel punto, credo perchè fondamentalmente si avevano (e si hanno) le medesime idee riguardo a molti aspetti del gioco di ruolo, tuttavia dopo circa un mese la mia parte del "lavoro" era stata consegnata e mi aspettavo, come mi accade sempre, di poter cominciare a "giocare".
Come dice Obi Wan Kenobi, parlando della fine di Anakin Skywalker con il giovane Luke ne "Il ritorno dello Jedi"... I was wrong... (per i non anglofili "mi sbagliavo").
Forse stanchi della realtà di fatto delle comunità virtuali presenti in Italia, forse memori del bel tempo in cui "si giocava", ci siamo lasciati prendere un po' la mano forti del fatto che, in fondo, nessuno ci insegue e "abbiamo una vita davanti".
Nasce così la nuova visione di Progetto Folle (visione tutta di Luigi con qualche isterica mia pennellata a contorno) che comprende, tra le varie sezioni, anche questa fanzine affidata alle mie amorevoli cure e al mio scarso tempo libero.
Voglio augurarmi che, dopo questo numero, la mia parte si riduca alla stesura di qualche pezzo e alla revisione di articoli altrui, in caso diverso cercherò di fare del mio meglio (come faccio sempre) per stare "al passo" del contesto.
La struttura della fanzine rimane la stessa, essenzialmente perchè ci piace così e perchè ci siamo accorti che "funziona" così come le sue rubriche: questo mese nella rubrica Games Review parliamo di On Stage, ringraziando Luca Giuliano che ne è ideatore ed autore per il materiale fornitoci e "Our Guest" è un gruppo musicale fuori dall'ordinario, i Corvus Corax; si confermano, inoltre, le collaborazioni con "L'elfo Ladro" e con "Dream Maker", di cui andiamo particolarmente orgogliosi.
A questi ultimi va tutto il nostro supporto morale, essendo stati recentemente bersagliati da un lamer che ha loro cancellato il database del forum; come sostenuto dalle leggi di Murphy “gli idioti sono sempre più ingegnosi di qualunque precauzione si possa prendere per impedire loro di nuocere”.
Da questo numero è prevista una sezione dedicata all'analisi della vita e delle opere di John Ronald Reuel Tolkien, padre della letteratura fantasy, nella sezione "monografia". Il testo è tratto dalla tesi che scrissi per l'esame di maturità, nel lontano 1993 ed è estremamente lungo, verrà quindi suddiviso per tematiche a cominciare, proprio, dalla biografia dell'autore.
Per questo numero Luigi ha lasciato a me uno dei due racconti presenti; si tratta di un testo che ho scritto circa tre anni fa in un momento di profondo sconforto letterario, come scoprirete; ci auguriamo che, per i prossimi numeri, ci invierete i vostri lavori in modo da poterli diffondere.
Il film del mese è Ultraviolet, tanto per restare sul filone scifi intrapreso con il numero scorso.
Per i nostalgici la sezione "Oldies but Goldies" prende in esame i cartoni animati giapponesi; anche qui si tratta, per motivi di spazio, di una parte dell'articolo ma non temete, il testo rimanente occuperà le pagine dei prossimi numeri.
Come sempre Luigi si è preso in carico le rubriche "tecniche", insomma a lui le cose "serie" a me le "facezie", in questo numero troverete, tra gli altri, gli approfondimenti sulla legge 196 del 2003 e la privacy, la storia della conquista del diritto di voto oltre alle doverose novità su Progetto Folle.

Vi lascio quindi alla lettura, nella speranza che la fanzine, come il progetto, cresca in modo omogeneo, raggiungendo non solo gli obbiettivi prefissati, ma anche stimolando nuove realtà e presentando spunti di riflessione.

Francesca Viganò

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

Sommario

Editoriale :
On y va pag. 02
Sommario pag. 03
Monografie :
John Ronald Reuel Tolkien pag. 04
Panta Rei :
Il Diritto di Voto pag. 06
Oldies but Goldies :
I Robottoni della nostra infanzia pag. 09
STRISCE pag. 11
Il Cono d'Ombra :
Indulto o Insulto? pag. 12
Valgus :
Ruolando Ruolando, che male ti fo'? pag. 14
Angolo dei lettori :
Come nasce un successo pag. 15
Kamikaze pag. 15
Navigare informati :
La 196/2003 e la privacy (*parte prima*) pag. 17
Il Banditore pag. 18
Il Chocobo Bastardo :
le Cronache dell'Elfo ladro pag. 19
Be our guest :
Intervista ai Corvus Corax pag. 20
Game Making :
Passi per creare un videogioco pag. 23
Tra Gioco e Realtá :
Nuotare sì, ma con prudenza pag. 25
Al Cinema:
Ultraviolet pag. 26
Chi è di scena :
Il Match di Improvvisazione Teatrale pag. 27
Testati per Voi:
Ant Movie Catalog pag. 28
Games Review :
On Stage! pag. 29
pf news :
Vi presento Virtual Table pag. 30
KT1 risponde pag. 31
GdR live!
Il modello a 3 vie pag. 32

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.1 – 25 Agosto 2006 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved Vignetta in copertina di L. Scuderi – Grafica L.Scuderi. La fanzine non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità . Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 7.03.2001
Al fine di evitare spiacevoli situazioni si ribadisce che:
- tutto il materiale contenuto nella presente Fanzine, è tutelato da copyright e appartiene ai legittimi proprietari che ne hanno consentito la pubblicazione tramite la comunità di PF, rappresentata dalla ditta Multifunction di Messina che ne detiene legalmente i diritti;
- non è consentita la pubblicazione, anche parziale, la riproduzione e la diffusione di materiale pubblicato, senza previa approvazione dell'Amministratore del sito progettofolle.net e degli aventi diritto, ovvero tutti coloro che possano rivendicare la paternità del materiale in oggetto; tale clausola specifica che non è consentito l'utilizzo anche di sole parti del testo, senza aver l'autorizzazione congiunta dei detentori del copyright e dei creatori della suddetta parte, figure che potrebbero non appartenere allo stesso soggetto giuridico;
- non è concesso in alcun modo l'utilizzo di tutta o parte dell'ambientazione per altri giochi della stessa tipologia o affini: eventuali eccezioni dovranno essere approvate da un'assemblea costituita da tutti gli aventi diritto, i redattori e gli ideatori di PF;
- se finalizzati a scopo di lucro, tutti gli usi concessi della su citata ambientazione o di sue parti, dovranno prevedere una royalty, quantificata contrattualmente, che sostenga in percentuale non inferiore al 10% del suo valore le spese della Community riservando un minimale del 75% agli aventi diritto per la paternità dei soggetti utilizzati.
- tutti i lavori svolti e consegnati al vaglio della direzione di PF divengono di diritto proprietà della Multifunction, mantenendo il creatore il diritto alla paternità e all'usufrutto, in ragione del valore del suo lavoro, nell'ambito di eventuali futuri utilizzi commerciali. Questo consente al creatore diritto di veto sull'utilizzo della sua creazione in modo difforme da specifiche da lui fissate all'atto della consegna del lavoro finito, limitandolo al tempo stesso nella concessione a terzi, estranei a PF, dell'utilizzo delle stesse creazioni. Tale eventualità dovrà infatti prevedere un nulla osta da parte dell'Amministratore di PF. L'autore dichiara inoltre, sotto la propria responsabilità, che gli scritti da lui forniti non sono viziati da plagio o violazioni di copyright appartenenti a terzi.
- non rientrano tra i beni tutelati le immagini di supporto al testo scaricate dal web o prese da riviste di settore: tutto il rimanente materiale è vincolato a quanto scritto sopra.
Si vuole in tal modo garantire non solo gli ideatori del progetto, ma anche quanti hanno collaborato, collaborano e collaboreranno allo sviluppo dello stesso con le loro opere d'ingegno e più specificamente nei campi letterario, grafico e musicale.
Direttore Generale: Luigi Scuderi – Direttore Responsabile: Francesca Vigano.

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN
di Francesca Viganò

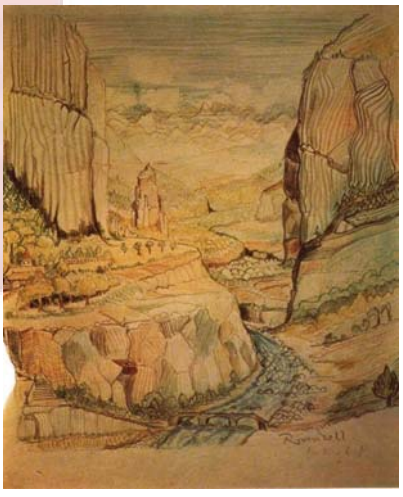
John Ronald Reuel Tolkien nasce il 3 gennaio 1892 a Bloemfontein, in Sudafrica, da genitori inglesi. Benchè legata alle sue memorie d'infanzia, l'Africa gli resta sempre estranea tanto che, l'arrivo in Inghilterra, con la madre e il fratello, nel 1896 ha lo strano sapore del ritorno a casa, come lui stesso afferma.
La scoperta della campagna inglese è il talismano ideale per aprire la porta della sua fantasia: il verde dei prati e degli alberi, il fiume, il mulino di mattoni che vedeva dalla finestra restarono così impressi nel suo animo infantile da costruire una riserva di immagini che riapparirà in mille variazioni nei suoi disegni e nei paesaggi mitici e fiabeschi della Terra di Mezzo.
Importanza vitale nell'educazione del giovane Tolkien ebbe la madre, Mable Suffield, una donna fragile e dalla salute delicata, con un forte senso mistico, un innato amore per la bellezza e l'arte e un profondo bisogno di religiosità. Erano i suoi racconti a nutrire in lui una "fame" per la mitologia classica e i romanzi arturiani, era lei che intuiva ed aiutava a sviluppare il suo incredibile dono per la filologia. Fin da allora, infatti, John incominciava ad inventare strane lingue e a creare personaggi di mondi in cui madre e figlio erano gli unici abitanti umani.
Il paradiso dell'infanzia fu, però, presto perduto: l'inizio della scuola e il trasferimento al monotono grigiore di camere ammobiliate a Birmingham.
La madre morì nel 1904 lasciandolo orfano; affidato, con il fratello, al reverendo Francis Xavier Morgan, Tolkien frequentò la King Edward VI School di Birmingham. A scuola scoprì la sua assoluta incapacità di concentrarsi su tutto ciò che gli veniva imposto: se doveva studiare francese si ritrovava, quasi inconsapevolmente, immerso nel latino o nell'anglosassone. Questo peculiare carattere dispersivo lo accompagnerà tutta la vita, manifestandosi nel costante bisogno di "fare qualcosa d'altro" accanto a ciò che i vari doveri gli richiedevano, un "qualcosa" che si concretizzerà nella creazione di altri mondi.
Dopo il corso di studi al King Edward's passò ad Oxford, Exeter College, nel 1911.
Fu qui che l'amore per le lingue divenne reale passione, perdendo anche il carattere dilettantesco che ancora aveva. Studiarle non bastava più: per farle ancora più "sue" ne creava altre che le imitassero; fu a questo punto che le sue "lingue elfiche" vennero alla luce e, sviluppatesi con la completezza di una lingua viva, gli fecero nascere il desiderio, ora che aveva colto il segreto della "elfità degli Elfi", di raccontare i secoli e i millenni, la storia e le leggende che quelle lingue rappresentavano.
L'arte di "combinare nomi e distribuire aggettivi" gli diventa familiare; non ha ancora la sicurezza dell'artista ma è già artigiano che, se finora si limita a lavorare per sè, già intuisce di aver posto il piede sul primo gradino di una scala di cui intravede la cima.
Il Silmarillon, opera vastissima cui lavorerà tutta la vita e pubblicata postuma, lo accompagnò e lo consolò in quella che fu la più terribile e la più reale delle esperienze vissute: la grande guerra.
Nel 1915 dovette abbandonare gli studi per arruolarsi nei Lancashire Fusiliers con destinazione Fiandre.
Forse è proprio questo paesaggio piatto e desolato, lo strisciare nel fango delle trincee in continuo contatto con le vittime di una crudele ed assurda violenza, la disumana impressione di vivere una vita ridotta a livello bidimensionale che, riemergendo più tardi dal subconscio, gli ispirerà la tragica visione di Mordor, sterile deserto de Il Signore degli Anelli, dove, nella disperata solitudine si compirà il sacrificio finale degli eroi.
Sicuramente è in questi anni e in questi luoghi che incominciano le sue meditazioni proprio sul significato dell'eroismo nel mondo contemporaneo, uno dei temi fondamentali di tutte le sue opere di critica e di fantasia; è qui che riconosce l'importanza della solidarietà umana come valore che resta quando tutti gli altri sembrano crollare; ed è qui che vede la guerra come ultimo strumento, ineluttabile necessità, a volte, per salvare dalla distruzione un mondo in cui crede.

Ferito, fisicamente e moralmente, torna ad Oxford nel 1918, per scoprire che la guerra gli aveva portato via tutti i migliori amici.
Con ancora maggiore desiderio e, ormai, con maggiore professionalità si immerge nei suoi studi e torna a rifugiarsi in mondi in cui si trova più a suo agio che non in quello che lo circonda, la cui assurda realtà gli appare, a volte, inconsistente come un incubo.
Durante la guerra sposa Edith Bratt, da cui ebbe tre figli e una figlia, primi attentissimi ascoltatori delle sue storie e affettuosi compagni di quella che sarà, d'ora in poi, la vita nel complesso tranquilla e serena di uno studioso che segue la carriera accademica.
Reader e poi Professor alla Leeds University, torna in seguito ad Oxford dove viene eletto Rawlison and Bosworth Professor di anglosassone al Pembroke College.
Diviene poi Emerson Fellow del Merton College fino al '59, anno in cui abbandona l'insegnamento.
I suoi studi filologici gli valsero numerosi titoli onorifici: Honorary Doctor of Literature alle Università di Dublino, Liegi, Edimburgo, Nottingham; Honorary Fellow dell'Exeter College di Oxford e Fellow of the Royal Society of Literature.
Guardando all'esterno, non accadde più nulla di straordinario nella vita di Tolkien: è la routine quotidiana delle lezioni, ricordate perennemente dagli allievi con ammirazione, della vita familiare, a volte turbata da reciproche incomprensioni ma sempre dominata da un grande affetto, capace di appianare ogni ostacolo, dell'educazione dei figli, seguita con amore e attenzione, delle riunioni con amici e colleghi; pochi i viaggio, gli avvenimenti, gli incontri extrauniversitari.
Ma come il tempo segna paziente sul volto, con rughe sottili, le tracce del suo lento e inesorabile passare, così è proprio con il vivere normale delle esperienze giornaliere che si accumula quel "terriccio della mente" dove strani semi, gettati a caso, germogliano e crescono.
Tutto inavvertitamente vi contribuisce: le escursioni mattutine in bicicletta, suo abituale mezzo di trasporto, per recarsi con i figli alla chiesa cattolica oppure al college, le chiacchiere casuali con sconosciuti, le letture fino a tarda notte nella silenziosa solitudine del suo studio, le improvvise scoperte di qualche nuova lingua o mitologia e persino le ore di ozio, che lo riempivano di rimorsi, passate ad inventare solitari conle carte o a risolvereparole crociate: ogni pensiero, ogni gesto si aggiunge al passato e lo trasforma.
"Da tutto ciò che si è visto o pensato o letto, e poi per lungo tempo dimenticato, depositato nelle profondità dell'essere" cresce e si dirama in giochi intricati "l'Albero delle Fiabe" di Tolkien. "Tali storie nascono non da foglie di alberi ancora da osservare, nè attraverso lo studio della botanica o della scienza del suolo, ma crescono come un seme nel buio del terriccio della mente: da tutto ciò che si è visto, o pensato, o letto, e poi per lungo tempo dimenticato, depositato nella profondità dell'essere", sono parole di Tolkien citate da H. Carpenter nella biografia dello stesso.
Vi è un elemento, però, che forse più degli altri contribuisce a formare i gusti e l'animo di questo tipico middle-class Englishman, così amante di tutto ciò che è "moderato e ragionevole e poco vistoso e inglese": questo elemento è l'amicizia.
Tolkien riesce sempre ad incontrare, nei vari periodi della sua vita, alcune poche elette "anime affini" con cui spartire entusiasmi e preoccupazioni; così l'amicizia, per Tolkien, viene sempre ad assumere una leggera colorazione di "fratellanza" preraffaellita: una ristretta cerchia di intellettuali che esclude le donne, uniti da comuni attività ed interessi, da una uguale visione di mondo e con un sotterraneo senso di missione mistico-artistica nei confronti della società.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

Il primo gruppo di amici che si legano a Tolkien con l'affetto profondo che deriva dalle passioni condivise, risale ancora all'epocadella King Edward's School di Birmingham: si chiamava T.C.B.S. e ne facevano parte Christopher Wiseman, Robert Quilter Gilson e Geoffrey Bache Smith. Era l'interesse per i classici latini e greci che dapprima li aveva avvicinati gli uni agli altri e, insieme, poi avevano letto e amato: il Kalewala, Beowulf, Sir Gawain, la Volsungasaga; insieme avevano recitato il teatro di Aristofane e commedie improvvisate, avevano scoperto William Morris e si erano infine scambiati i primi incerti tentativi di composizioni poetiche e i reciproci giudizi.
Gilson e Smith morirono in guerra e le diverse strade seguite finirono col separarei due rimasti. Tolkien tuttavia, sempre fedeleal testamento spirituale degli "Immortali Quattro", ne trasferirà l'ideale ad Oxford, in mezzo agli "Inklings", fra i quali troverà le amicizie fondamentali della sua vita. Per ben tredici anni (dal '36 al '49), gli "Inklings" ascoltarono Tolkien leggere il suo Signore degli Anelli e lo sostennero con i loro incoraggiamenti.

"Ascoltavamo la sua opera", ricorda C.S. Lewis, "ma potevamo influenzarla solo con incoraggiamenti. Egli ha soltanto due tipi di reazioni alle critiche: o ricomincia da capo, oppure non le prende neanche in considerazione.
Ma la sensazione di appartenere a un tipo di cultura che va ormai scomparendo e che già li aveva accompagnati durante tutta la vita, si accentuava ulteriormente con l'avanzare della vecchiaia: la solitudine spirituale che l'epoca degli "Inklings" aveva fatto loro dimenticare, ritornava inesorabile a far sentire il proprio peso quando la lontananza e la morte vennero a sciogliere il gruppo. Williams morì nel '54, lo stesso Tolkien lasciò l'insegnamento nel '59. Nel '63 C.S. Lewis morì; nonostante negli ultimi anni i rapporti si fossero un po' raffreddati, la sua scomparsa fu per Tolkien un duro colpo.
La vita, però, ama le ironie e le sorprese: così mentre lentamente Tolkien si sentiva avviato al tramonto, un po' isolato e solitario, senza più i grandi amici e gli affezionati allievi, mentre la fantasia, l'entusiasmo e l'energia che l'avevano sempre animato incominciavano a declinare con l'avanzare degli anni, scoppiò improvvisamente il successo mondiale ed ebbe inizio quell'inaspettato fenomeno di reale fanatismo che egli, sempre un po' perplesso ed incredulo, soleva chiamare "il mio deplorevole culto".
Trent'anni prima, in una calda sera estiva passata a correggere compiti d'esame per arrotondare lo stipendio, in un momento di particolare sconforto e depressione, aveva scribacchiato su un foglio lasciato in bianco da uno studente: "In un buco nella terra viveva un Hobbit".
Anni dopo questa frase, rimasta impressa nella sua memoria era posta all'inizio della storia che raccontava ai figli, a puntate, insieme con le tante altre inventate per loro,che trasformavano in leggende familiari anche i più banali avvenimenti della vita domestica e quotidiana. Fu una sua allieva, che come altri amici aveva letto il manoscritto a suggerirlo come libro per bambini a Allen & Unwin.
Pubblicato nel 1937, The Hobbit ebbe buone recensioni e un successo sufficiente a spingere Mr. Unwin a richiedere all'autore un seguito. Fu solo però nel 1952 che Tolkien arrivò finalmente ad accontentare l'editore; "Temo la pubblicazione", diceva ad un amico, "perchè mi sarà impossibile non curarmi di ciò che se ne dirà. Ho esposto il mio cuore a far da bersaglio".
I primi due libri di The Lord of the Rings uscirono nel '54 e il terzo nell'anno successivo.
I critici si divisero subito in due fazioni e così restarono; come dice W.H. Auden "Nessuno sembra avere un'opinione moderata; o, come me, lo trovano un capolavoro nel suo genere, o non lo possono soffrire".
Con la rivoluzione dei tascabili nel 1963 il successo si trasformò in un "campus cultus" destinato a durare numerosi anni: il libro venne tradotto in tredici lingue e venduto in oltre quindici milioni di copie e incominciarono le usuali manifestazioni che accompagnano i fenomeni di faddism.
Tolkien, pur riconoscendo che "neppure il naso di un modestissimo idolo può restare del tutto insensibile al dolce profumo dell'incenso" e pur apprezzando la fine di ogni difficoltà economica che seguì la fama mondiale, non si sentì mai molto a suo agio come figura pubblica.
Non capì mai bene come potesse attirare un così vasto pubblico l'opera di uno scrittore che si era sempre sentito estraneo al mondo dei suoi contemporanei; disapprovava le interpretazioni più o meno allegoriche e le colorazioni politiche che gli venivano attribuite: ebbe sempre il dubbio di non essere stato capito.
Il successo cambiò in parte la sua vita: visitatori venivano un po' da tutto il mondo; un po' per sfuggirli, stanco di questo ruolo troppo pubblico per i suoi gusti, e un po' per realizzare un perenne desiderio della moglie Edith, Tolkien si trasferì fino alla morte di lei, avvenuta nel novembre del '71, vicino a Bournemouth, tenendo segreto l'indirizzo e il numero di telefono per recuperare parte dell'amata e perduta privacy.
Nella primavera del '72 fu insignito dalla regina del Commander of the Order of the British Empire.
La cerimonia a Buckingham Palace lo commosse molto e, di tutte le onorificenze ricevute, fu quella che gli diede più gioia.
Ma "la vita fugge: tutto scorre via, luce e vita insieme", come Tolkien amava citare da Widsuth: così, benchè in età avanzata, la morte lo colse di sorpresa, senza che disturbi e malattie gli avessero preannunciato la sua venuta.
Soltanto negli ultimi tempi, si sentiva sempre più distaccato da tutto "il nascere e il morire, le canzoni e il pianto" che costituiscono la vita terrena e aveva la convinzione che la sua parte in una "delle grandi favole, che la storia raccontata, stava ormai terminando: "I personaggi vi entrano e vi escono quando la loro parte è finita. La nostra parte finirà un giorno, forse domani":
Morì il 2 settembre 1973 a Bournemouth, sulla Manica, dove si era recatoper qualche giorno in visita presso amici.
Fu seppellito nel cimitero di Wolvercote, vicino ad Oxford, insieme alla moglie.
Sulle loro tombe sono incise queste scritte curiose: Edith Mary Tolkien, "Lùthien", John Ronald Reuel Tolkien, "Beren".
L'immortale, elfica Lùthien e il mortale, eroico, Beren sono i personaggi più amati di Silmarillon come se, con la morte, Tolkien acquistasse il diritto di identificarsi finalmente con le proprie creazioni e di entrare a vivere nella sua propria mitologia.



Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

IL DIRITTO DI VOTO
di Luigi Scuderi

Una delle pochissime cose su cui entrambi gli "schieramenti", destra e sinistra, hanno convenuto quest'anno è che gli italiani dovevano essere davvero molto provati da questo continuo vai e vieni dalle urne: ben 3 volte nello stesso anno!
Difatti tra politiche, amministrative e referendum si son trovati tutti d'accordo che gli italiani non ne potessero più di doversi scomodare ad andare ai seggi di domenica rinunciando al meritato riposo settimanale e qualcuno dell'attuale governo si è anche scusato.
In verità la cosa non sorprende se addirittura qualcuno, appena qualche anno fa, invitava ad andare al mare invece che a votare.
Un po' come dire: "ci dispiace di costringervi a questa farsa, tanto sappiamo tutti che di quel che pensate non ce ne importa un fico secco".
E sulla veridicità di questa affermazione si potrebbero addurre un bel po' di prove, a partire dall'ultimo referendum sugli spot televisivi, ridotti a furor di popolo al solo intermezzo tra primo e secondo tempo dei film in programmazione e senza incidenza selvaggia nei palinsesti: ve ne ricordate? Beh, sembra che se ne ricordi solo chi in quel caso ha votato.
Ma non è questo l'argomento del giorno.
Questo articolo nasce da un'altra ben più grave considerazione: moltissimi italiani intervistati in TV, ma anche direttamente dal sottoscritto, hanno dichiarato di essere stufi ogni due o tre giorni di dover andare a votare, in quanto comporta sottrarre tempo ad altre cose altrettanto importanti da fare. E spesso tale affermazione è seguita da un laconico "Ma per quest'anno non voto più, che vadano a quel paese tutti!" o similare.
Si noti che tale atteggiamento non va confuso con l'astensionismo, ovvero il recarsi correttamente al seggio e non esprimere alcun voto consegnando scheda bianca; quest'ultimo corrisponde infatti ad una chiara presa di posizione dell'elettore nei confronti dei suoi rappresentanti.
In definitiva è come se il "diritto di voto" fosse diventato uno scomodo obbligo, un "dovere di voto".
Cercherò quindi di seguito, di fare una breve panoramica sui tempi e i fatti che hanno portato al "diritto di voto" attuale.
E questo perchè chi non conosce l'importanza del voto e vi si approccia qualunquisticamente decidendo di volta in volta se val la pena di votare o meno deve comunque comprendere che col suo voto può decidere non solo del suo futuro, ma anche del mio.

Fin dall'epoca più antica esistevano i diritti politici anche se riservati solo ad alcune classi sociali. Tuttavia, già nel 487 A.C., quando ad Atene fu introdotto l'ostracismo, viene evidenziata l'importanza di tali diritti; infatti chi lo subiva, in quanto accusa non penale, veniva condannato a 10 anni di esilio, ma senza perdere la propria posizione di cittadino e le proprietà e i diritti ad essa legati.
Nel corso della storia i diritti sono stati gradatamente estesi a fasce sempre più ampie di popolazione.
Nell'antica Roma il diritto di suffragio consisteva nella facoltà di votare nei comizi. Il suffragio, dopo il 139 a.C. divenne segreto e fu dato per iscritto.
Il termine comitium indicava il luogo stabilito per l'assemblea.
A differenza delle "camere" moderne i comizi romani avevano funzioni elettorali, giurisdizionali e legislative. Il senato romano era una camera deliberativa e non possedeva poteri legislativi e giurisdizionali.

Di seguito riporto alcuni stralci di un'intervista a Domenico Losurdo sulla storia del Suffragio Universale *(Storia del suffragio - Tratto dall'intervista: "Per una storia del suffragio" - Napoli, Vivarium, 22 settembre 1992)*

"Vorrei cercare intanto di ricostruire una storia del suffragio. Prendiamo i due Paesi classici della tradizione liberale: l'Inghilterra e l'America.
Vediamo intanto l'esempio dell'Inghilterra. Noi per suffragio universale intendiamo evidentemente oggi l'affermazione del principio: un uomo, un voto. Quindi parliamo non soltanto di suffragio universale, ma intendiamo appunto un suffragio universale che viene esercitato in modo paritario da tutti i cittadini. [...] per quanto riguarda l'Inghilterra [...] questo [...] principio si è affermato molto più tardi di quello che comunemente si possa credere. Voglio citare qui uno storico inglese, Taylor, [...] certo non sospetto di essere anglofobo, se non altro perchè un inglese. Ebbene Taylor dice che una teorica democrazia viene raggiunta in Inghilterra, con l'affermazione dunque sia del suffragio universale sia del principio un uomo-un voto, [...] soltanto nel 1928. [...] Ma non solo. Taylor fa un'ulteriore aggiunta, dice: solo parzialmente, perchè ancora nel 1928 c'erano 500.000 persone, per lo più maschi che avevano diritto al voto plurale. Quindi neppure nel 1928 si era affermato pienamente il principio "un uomo- un voto", che si afferma definitivamente in Inghilterra solo [...] nel 1948.
[...] conviene adesso vedere la storia dell'America. E anche qui si tratta di sfatare una serie di luoghi comuni, una serie di pregiudizi. Basta fare una considerazione: discriminazioni di carattere censitario, di carattere razziale hanno continuato a sussistere negli Stati Uniti fino ai giorni nostri. Sono soltanto del 1966 due sentenze della Corte Suprema, che dichiarano incostituzionali sia i testi per accertare i gradi di cultura e di alfabetizzazione per l'ammissione ai diritti politici, sia i requisiti che chiedevano il pagamento di una tassa per essere ammessi al diritto di voto, cioè le ultime discriminazioni, che si opponevano all'esercizio pieno del suffragio universale sono scomparse in America semplicemente nel decennio che va dagli anni Sessanta agli anni Settanta. Anzi potrei persino concludere questo punto con una domanda provocatoria: ci si può chiedere se ancora oggi non sussistono in forme diverse restrizioni censitarie negli Stati Uniti.
[...] Dopo la Rivoluzione Francese noi vediamo un classico della tradizione liberale, Benjamin Constant, che pone il problema in questi termini: se i nullatenenti partecipano all'esercizio dei diritti politici, inevitabilmente ne verrà distrutta o intaccata la proprietà borghese. Una volta che i nullatenenti vengano posti in condizioni di esercitare i diritti politici, non faranno altro che assalire la proprietà. [...] Una rappresentanza è inevitabile, ormai [...] costituisce il nuovo principio di legittimità nell'ambito delle istituzioni politiche. E però - dice Constant - per evitare questo intervento rovinoso delle masse popolari, che si era verificato nel corso della fase giacobina della Rivoluzione Francese, [...] sono possibili due modi: o il suffragio indiretto, cioè il suffragio che si esprime in due gradi, per cui un corpo elettorale più esteso elegge un collegio elettorale, che a sua volta poi elegge i rappresentanti propriamente detti, [...] e [...] la restrizione censitaria del suffragio, anzi la rigida restrizione censitaria del suffragio.
In realtà noi vediamo altri classici della tradizione liberale essere perlomeno riservati e diffidenti nei confronti del suffragio universale. E' il caso anche di Tocqueville, che generalmente viene annoverato tra i classici della democrazia e che invece sotto certi aspetti è un critico della democrazia. Tocqueville [...] guarda all'America, però interpreta l'America in un senso sul quale conviene riflettere. In America, secondo Tocqueville,quello che funziona è appunto il suffragio di duplice grado. Tenete presente che in questo momento il Senato non viene eletto direttamente, ma viene eletto dalle rappresentanze dei singoli Stati e lo stesso Presidente della Repubblica è una finzione che dura ancora ai giorni nostri. Lo stesso Presidente degli Stati Uniti viene eletto da un Collegio elettorale, anche se, ripeto, si tratta di una finzione. Tuttavia invece secondo Tocqueville si tratta di una finzione importante: lui procede ad un confronto fra il Senato da una parte e la Camera dei Rappresentanti. In quel momento, nel 1835, quando Tocqueville pubblica il primo libro sulla democrazia in America, la Camera dei Rappresentanti viene eletta con suffragio diretto. Ebbene [...] qual è il risultato?. La Camera dei Rappresentanti presenta un aspetto volgare, ci sono commercianti e persino uomini o rappresentanti dei ceti più umili, mentre invece il Senato, che viene eletto con suffragio indiretto, presenta un aspetto magnifico dal punto di vista di Tocqueville, sono presenti soltanto gli uomini migliori e più illustri della Nazione.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

Ecco Tocqueville ritiene che la Democrazia si possa salvare semplicemente estendendo il suffragio indiretto, cioè Tocqueville sceglie l'altro corno dell'alternativa, che era stata già delineata da Constant: cioè no alla restrizione censitaria del suffragio; [...] si tratta di procedere ad un suffragio indiretto.
[...] E' interessante notare che anche un altro autore, così profondamente diverso da Tocqueville, cioè Karl Marx, presenta l'America come il paese della democrazia compiuta, per il fatto, - così si esprime già il giovane Marx, - che" in America i nullatenenti possono ben essere i legislatori dei proprietari". Dunque sembrerebbe esserci il suffragio universale, sembrerebbe essere scomparsa qualsiasi discriminazione censitaria. In realtà si sbagliavano sia Tocqueville che Marx, perchè in America la discriminazione censitaria si esprime in modo diverso, [...] attraverso intanto la discriminazione razziale. E si tenga presente evidentemente che nel momento in cui filosofano Marx e Tocqueville in America intanto sono esclusi i negri dall'esercizio di voto. Ed è lo stesso Tocqueville a dichiarare che nel Sud degli U.S.A.lavoro è sinonimo di schiavitù.
A partire dalla fine dell'Ottocento in America la registrazione non viene operata e compiuta dallo Stato, ma è a carico dell'elettore. E questo evidentemente [...] favorisce l'astensionismo dei ceti popolari, [...] che ovviamente sono quelli più riluttanti o trovano maggiore difficoltà a fare le pratiche necessarie, per essere iscritti nelle liste elettorali, ed è un dato di fatto - su questo concorrono tutta una serie di politologi e sociologi americani - che sono soprattutto gli strati popolari di fatto a non essere iscritti nelle liste elettorali e quindi ad essere privati oggettivamente del diritto di voto. Anzi, dato che si parla dell'America, se posso fare un'ulteriore considerazione, direi questo, che l'America forse è l'unico Paese in cui noi assistiamo ad un processo di de-emancipazione. [...] Per de-emancipazione noi dobbiamo intendere un processo per cui strati che erano stati prima riconosciuti titolari del diritto di voto vengono poi privati di questo diritto conquistato. Una breve fase di de-emancipazione c'è nella Francia con la Rivoluzione del 1848. Nel Febbraio del 1848 c'è l'affermazione del suffragio universale maschile. Però nel 1850 c'è la de-emancipazione di due o tre milioni di operai poveri in Francia. [...] questa de-emancipazione dura in Francia pochissimo tempo. Poi ne possiamo parlare. Mentre invece in America noi abbiamo un gigantesco processo di de-emancipazione, perchè si verifica questo: alla fine della guerra di Secessione, che segna l'abolizione della schiavitù, i neri si vedono riconosciuti i diritti politici e però alla fine dell'Ottocento [...]vengono di nuovo privati dei diritti politici, con una situazione che è durata fino ai giorni nostri. E queste legislazioni che si impongono alla fine dell'Ottocento negli Stati Uniti finiscono col privare dei diritti politici anche strati consistenti di bianchi poveri e soprattutto strati consistenti di immigrati.
Dicevo che il 1848, il Febbraio del 1848, vede l'imporsi del suffragio universale maschile, ma poco dopo la borghesia liberale procede a una de-emancipazione di strati consistenti di popolazione povera in Francia. Bene Napoleone III reintroduce il suffragio universale maschile,. però al tempo stesso [...](lo fa) nell'ambito di un regime, che già Marx ai suoi tempi ha chiamato appunto un regime bonapartistico, cioè dove il suffragio universale è semplicemente uno strumento di acclamazione e per il resto il leader o il capo, una volta acclamato, si sente autorizzato a procedere in modo totalmente autonomo. E quando si parla di bonapartismo bisogna tener presente che il bonapartismo Marx non lo individua semplicemente in Napoleone III, lo individua anche in Bismarck per quanto riguarda la Germania, ma è chiaro noi possiamo individuarlo anche in altri Paesi.
Se noi prendiamo un regime politico come quello americano, noi possiamo parlare in questo caso di "bonapartismo soft", cioè di "bonapartismo" che si esprime in forme apparentemente indolori e però di fatto l'elettorato viene chiamato a scegliere non tra programmi politici diversi, non tra partiti politici diversi, ma viene ad acclamare uno o l'altro leader, dopo di che l'uno o l'altro leader si sente pienamente autorizzato a procedere per la sua strada. Questa analisi non è soltanto mia. Noi la possiamo trovare già in Weber. Max Weber agli inizi di questo secolo ha parlato di democrazia cesaristica, di democrazia plebiscitaria, e ha indicato proprio in questo cesarismo, più o meno democratico [...] la tendenza politica di fondo del nostro tempo.

Proprio per il fatto che con il collegio uninominale, l'eletto nel collegio rappresenta non un partito, non un programma politico, ma esclusivamente un determinato collegio, una circoscrizione ristretta, gli interessi di una circoscrizione ristretta, il leader nazionale diventa lui, è lui solo, l'investito della Nazione, colui che esprime e rappresenta la Nazione. Questa è per l'appunto la storia degli Stati Uniti.
[...]Noi vediamo che nel 1912 Giolitti - quindi alla vigilia della Prima Guerra Mondiale - concede [...] un suffragio maschile quasi universale, in realtà ci sono ancora strati consistenti di popolazione che sono esclusi. Mentre invece il suffragio diventa propriamente universale, ma sempre a livello maschile, subito dopo la Prima Guerra Mondiale. C'è stata nel frattempo la Rivoluzione d'Ottobre, che ha spazzato via ogni discriminazione censitaria, e nel 1919 c'è anche l'introduzione in Italia del sistema proporzionale. Il sistema proporzionale segna il trionfo dei partiti di massa. Ed ecco dunque che in Italia si sviluppa proprio un grande dibattito, proprio perchè c'è il trionfo dei partiti di massa da una parte, sia il partito Socialista sia il Partito Popolare, dall'altra invece la crisi dei partiti fondati sui notabili, come il partito Liberale classico. Si sviluppa un grande dibattito [...] che ha un'importanza europea internazionale. Ci sono autori come Gaetano Mosca, un liberal conservatore [...] di grande lucidità, che dice: certo la concessione del suffragio universale è stato un grandissimo errore, ma adesso tuttavia è impossibile ritornare alla situazione precedente. Si tratta dunque di vedere in che modo è possibile disinnescare la carica popolare eversiva contenuta nel suffragio universale. E abbastanza presto tutte le critiche cominciano a concentrarsi sul sistema proporzionale. Abbastanza presto si comincia a dire: va bene, non è prudente rimettere in discussione il suffragio universale, ma si può intanto rimettere in discussione e cancellare il sistema proporzionale. Questa è la posizione di un liberal conservatore come Gaetano Mosca è la posizione anche di Giolitti, ma è la posizione anche dei nazionalisti e poi dei fascisti. I nazionalisti e i fascisti si schierano a favore del ritorno, almeno in una prima fase, a favore del ritorno del collegio uninominale. Noi vediamo persino un fascista ultrà come Farinacci che si schiera a favore del ritorno al collegio uninominale. Non so se posso ancora sviluppare questo punto, ma è interessante vedere che prima dell'instaurazione della dittatura fascista si sviluppa, ripeto, un dibattito molto ampio in Italia circa le modalità per cancellare di fatto il suffragio universale. Noi vediamo, in un certo periodo di tempo Mussolini, a cavallo della Marcia su Roma, che si schiera a favore del voto plurale, con argomenti che sembrano desunti da John Stuart Mill, cioè appunto sì diritti politici concessi a tutti, ma non a tutti in modo paritario, i più intelligenti - anche Mussolini si esprime in questi termini - dovrebbero avere appunto possibilità di votare più volte. E' un'idea che Mussolini accarezza ancora nel 1925. C'è dall'altra parte la tendenza a disinnescare il suffragio universale mediante la rappresentanza corporativa, ma abbastanza presto, ripeto, il fuoco si concentra contro il sistema proporzionale. Allora si tratta di vedere se questo sistema proporzionale deve essere cancellato mediante il ritorno al collegio uninominale, oppure mediante la legge maggioritaria. Come è noto nel 1924 prevale quest'ultima soluzione.
Con la legge Acerbo viene sancita la maggioritaria, per cui il partito di maggioranza relativa otteneva la possibilità di occupare i due terzi dei seggi. Ma ripeto per tutto un periodo di tempo lo stesso fascismo ha accarezzato l'idea del ritorno al collegio uninominale, che riteneva funzionale al suo piano di mettere fuori combattimento i grandi partiti politici, partiti organizzati di massa, che erano radicati sui posti di lavoro."

Ma come si è giunti all'attuale suffragio universale?
Negli ultimi cento anni la politica riguardante il diritto di voto si è molto evoluta e molte conquiste sono state fatte.
Di seguito, dopo una breve scaletta temporale sugli eventi più significativi dell'evoluzione del suffragio in Italia, ci soffermeremo brevemente sui due casi di discriminazione recentemente sanati dalla nostra legislazione: quello delle donne e quello degli emigranti.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

· Nel 1861 il diritto di voto era riconosciuto in base ai limiti di censo (2% della popolazione)
· Nel 1882 vennero eliminati i limiti di ricchezza, ma erano esclusi dal diritto di voto gli analfabeti
· Nel 1912 venne esteso anche agli analfabeti maschi che avevano compiuto 30 anni
· Nel 1919 venne esteso ai maschi che avevano compiuto 21 anni (suffragio universale maschile).
Così finalmente nel 1919 venne concesso il diritto di voto a tutti i cittadini che avevano raggiunto la maggiore età, senza discriminazione, di razza e di fede politica o religiosa.
Il 1° febbraio del '45 venne esteso il diritto di voto anche alle donne che votarono per la prima volta il 2 giugno 1946.
Il 2 giugno '46, infatti, gli italiani vengono chiamati alle urne per due motivi principali: il referendum istituzionale tra repubblica e monarchia e per eleggere i membri dell'assemblea costituente a cui sarà affidato il compito di redigere la nuova carta costituzionale. Questo rappresenta un importante momento per la storia nazionale ed è significativo che coincida con la prima reale conquista delle donne nella parità dei diritti.

Dovendo parlare delle recenti conquiste ottenute dalle donne in campo politico è doveroso partire dall'8 marzo.
Il primo partito woman-oriented nasce col movimento internazionale socialista delle donne e la prima conferenza internazionale della donna, nel 1907 ad opera di Clara Zetkin (fondatrice della Lega di Spartaco durante la prima guerra mondiale) e Rosa Luxemburg (teorica della rivoluzione marxista e fondatrice del partito socialista polacco e del partito comunista tedesco).
Ma la data simbolo è legata all'incendio divampato in un opificio (Cottons) di Chicago nel 1908, occupato nel corso di uno sciopero da 129 operaie tessili che morirono bruciate vive.
Nel 1910 a Copenaghen, in occasione di un nuovo incontro internazionale della donna si propone l'istituzione di una Giornata Internazionale della Donna, anche in ricordo dei fatti di Chicago.
La giornata verrà poi celebrata in varie parti del mondo e anche in Italia durante e dopo la prima guerra mondiale (1914-18).
La tradizione, nel nostro Paese, viene interrotta dal fascismo per riprendere durante la lotta di liberazione nazionale come giornata di mobilitazione delle donne contro la guerra, l'occupazione tedesca e per le rivendicazioni di diritti femminili.
Nascono quindi i gruppi di difesa della donna collegati al CLN (Comitato di Liberazione Nazionale) che daranno origine all'UDI (Unione Donne Italiane).
Nel 1946 l'UDI prepara il primo 8 marzo nell'Italia libera, proponendo di farne una giornata per il riconoscimento dei diritti economici, sociali e politici delle donne. Sceglie la mimosa come simbolo della giornata.
Il 2 Giugno dello stesso anno le donne maggiorenni possono votare, per la prima volta.

Il voto degli italiani all'estero.
Ha quasi un secolo la storia di questo straordinario risultato, l'esercizio del diritto di voto degli italiani all'estero. La questione fu affrontata in Parlamento per la prima volta nel 1908, 37 anni dopo il primo censimento dei connazionali residenti all'estero. L'argomento era però destinato a restare uno dei tanti temi in discussione e il Parlamento venne soltanto sfiorato dalla tematica.
Qualche anno più tardi, nel 1918, Giolitti affrontò, sia pur vagamente, la questione. Benché dal 1870 al 1914 fossero emigrati 14 milioni di italiani, i tempi non erano ancora maturi.
Da questo momento il voto all'estero non avrà più storia, fino a dopo la Seconda Guerra Mondiale. Il tema venne infatti affrontato dall'Assemblea Costituente nel maggio del 1947. Fu presentato un emendamento per riconoscere il voto degli italiani all'estero nel testo stesso della Costituzione. L'Assemblea però respinse la proposta. Di conseguenza, gli italiani all'estero avrebbero potuto votare solo tornando in Patria. Il problema dell'effettività di tale diritto non era stato risolto. Verso la metà degli anni '50 la questione del voto all'estero venne riproposta. Il Senatore Lando Ferretti presenta la prima proposta di Legge il 22 ottobre 1955. Da quel momento inizia una "battaglia" storica per consentire l'esercizio del voto agli italiani residenti all'estero.
L'attesa dei tantissimi connazionali residenti all'estero rimase tuttavia lunghissima. Il Disegno di Legge Ferretti del 1955 venne ripreso e presentato alla Camera nel febbraio del 1960 dall'On. Michelini e nel luglio del 1972 dall'On. Almirante.
La battaglia per il voto all'estero fu continuata senza pause dall'On. Mirko Tremaglia, attuale Ministro per gli Italiani nel Mondo. Nel 1976, in occasione della ripresentazione alla Camera del Disegno di Legge, l'On. Tremaglia sottolineò la necessità di riconoscere i diritti "dell'Altra Italia", dei 60 milioni di italiani residenti all'estero.
Nel 1979 venne approvata la Legge n. 40 in base alla quale i cittadini italiani emigrati all'estero conservavano l'iscrizione nelle liste elettorali senza limiti di tempo, a meno che non rinunciassero alla cittadinanza italiana.
Il primo risultato concreto venne raggiunto nell'ottobre del 1988, quando - dopo 16 anni dalla presentazione - fu varata la Legge che istituiva l'AIRE (l'Anagrafe degli Italiani Residenti all'Estero). Nel 1989 fu poi istituito il CGIE, il Consiglio Generale degli Italiani all'Estero, un Organo consultivo del Governo e del Parlamento su temi di interesse per gli italiani all'estero. Il 30 giugno 1993 passò alla Camera un emendamento, primo firmatario l'On. Mirko Tremaglia, che prevedeva l'istituzione di quattro circoscrizioni estere per l'elezione di 20 Deputati. Il progetto cadde però per mancanza del quorum.
Successivamente, nel maggio 1994, venne presentata dall'On. Tremaglia la Proposta di Legge Costituzionale per la modifica degli articoli 48 (esercizio del diritto di voto), 56 (composizione della Camera dei Deputati) e 57 (composizione del Senato della Repubblica). Altre iniziative decaddero per la fine della legislatura nel 1996. L'iter ripartì nel giugno 1997, ma anche stavolta naufragò. Il 29 luglio 1998, numerose assenze a Montecitorio impedirono di raggiungere la maggioranza necessaria.
La prima Legge costituzionale sul diritto di voto all'estero venne approvata il 24 febbraio 1999 alla Camera, il 29 aprile 1999 in Senato. La seconda votazione alla Camera avvenne il 30 giugno 1999, mentre il Senato approvò la legge il 29 settembre 1999. Il 17 gennaio 2000 fu promulgata la legge costituzionale n. 1. Si modificò l'articolo 48 della Costituzione, introducendo "requisiti e modalità per l'esercizio del diritto di voto dei cittadini italiani all'estero" e istituendo "la Circoscrizione Estero" per l'elezione dei Deputati e Senatori da parte degli italiani residenti all'estero.
Il 18 ottobre 2000 la Camera approvò in via definitiva, a larghissima maggioranza (406 voti favorevoli, 49 contrari), le modifiche costituzionali degli articoli 56 e 57 della Costituzione. Quest'ultima modifica prevede che gli italiani all'estero votino per 12 Deputati e 6 Senatori, eletti nella circoscrizione Estero. Occorreva, tuttavia, ancora una cosa fondamentale: una legge ordinaria che attuasse le modifiche della Costituzione e regolasse in concreto l'esercizio del voto; la Legge è stata approvata il 27 dicembre 2001.

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

I ROBOTTONI DELLA NOSTRA INFANZIA
di Francesca Viganò

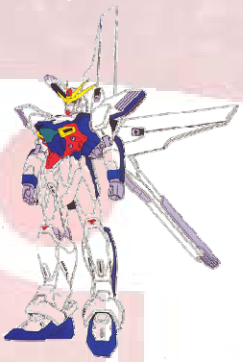
Lungi dall'essere completo ed esaustivo, parte da questo numero, esattamente come per la rubrica "monografie" il ciclo di Oldies but Goldies dedicato ai cartoni animati della nostra infanzia.
In questo numero analizzeremo, per quanto ci è possibile, le serie dedicate ai Robot.
Il compito ci pare arduo fin dall'inizio, è infatti estremamente complesso riuscire anche solo ad elencare, figuriamoci prendere in esame, tutte le serie animate che abbiano come soggetto i robot.
Ci scuserete se ci appoggeremo alla nostra, pur scarsa, memoria, cominciando con quelli che, forse, ricordano un po' tutti: Goldrake, Mazinga Z, Jeeg Robot d'acciaio, Gundam, Daitarn 3, Kyashan. Per quanto riguarda gli altri, poichè lo spazio dedicato alla memoria è limitato, proveremo a rubare dello spazio nel prossimo numero, prima di dedicarci ad altre serie famose.
La prima serie animata dedicata ai robot è "Atlas Ufo Robot" che venne trasmessa per la prima volta in Italia su Rai 2, nell' Aprile del 1978; Goldrake, in realtà, nasce nel 1975 dalla fantasia dello sceneggiatore giapponese Go Nagai (autore, tra gli altri, di Devil Man); il disegno è affidato a Kazuo Komatsubara e Shingo Araki e la produzione alla Toei.
La serie animata diventa da subito una rivoluzione per tutti i bambini e i giovani di quel periodo grazie alla trama fantascientifica, ai disegni ipertecnologici e alle animazioni esplosive, che arrivarono a fare di Goldrake un vero fenomeno culturale di quegli anni fino a scomodare sociologi, psicologi, stampa, censori che videro nella violenza di quei cartoni, una possibile minaccia allo sviluppo educativo dei bambini.

La realtà è che prima di allora, si era abituati ai classici cartoni animati per bambini, come quelli della Hanna & Barbera, della Disney, della Warner Bros o degli stessi giapponesi come "Heidi", argomenti ed elementi molto diversi in cui la violenza, comunque sempre presente, veniva molto edulcorata se non totalmente mascherata.

Certamente le battaglie esplosive di Goldrake a suon di "lame rotanti" e "tuoni spaziali" misero in discussione il ruolo educativo della televisione e dei cartoni animati come mezzo espressivo, soprattutto perchè filtrava gran parte della cultura nipponica, a tratti molto diversa dalla nostra mentalità occidentale.
La storia di Goldrake è semplice e mostra un clichè che verrà più e più volte riproposto nel filone dedicato ai robot; parla di Duke Fleed, principe del pianeta Fleed, che riesce a scappare dal suo mondo invaso e distrutto dal perfido imperatore Vega.
Nel corso degli anni cambieranno i nomi, ma resteranno costanti gli invasori e il principe alieno salvatore della terra.
Dopo il capolavoro di Atlas Ufo Robot, lo sceneggiatore giapponese Go Nagai nel 1975 scrive la storia di "Kotetsu Jeeg" che da noi verrà tradotto in "Jeeg Robot d'acciaio", quando nel 1979 verrà trasmesso sulle varie emittenti televisive private.
Venne prodotto dalla Toei Daga.
La serie, composta da ben 46 episodi, inizia con la presentazione del personaggio principale: Hiroshi Shiba, pilota di formula 1 e campione in Giappone di questa disciplina, che rimanendo illeso dopo un violento incidente nelle gare, fa intuire di essere datato di particolari poteri sovrumani (un altro tema caro agli autori giapponesi).
Il segreto di Hiroshi è un antico artefatto che il padre, eminente scienziato (altra costante del genere) ritrova e modifica per salvare il figlio, ancora bambino, in punto di morte a causa di un'esplosione. L'oggetto, una campana appartenuta a una antichissima civiltà scomparsa che aveva una evoluzione tecnologica di gran lunga superiore alla nostra, presentava alcune scritte che attestavano l'imminente ritorno di questa civiltà sulla terra del Giappone, dopo un letargo millenario. Profezia avveratasi venticinque anni dopo quando il popolo della regina Himika, chiamato Aniba e composto da una moltitudine di mostri, rivendica il diritto di proprietà sul suolo giapponese.
All'appello, però, manca la preziosissima campana che racchiude diversi segreti, comincia così la lotta tra gli Aniba e Hiroshi che grazie al padre, deceduto in un attacco dei mostri alieni, e agli oggetti che gli ha lasciato in eredità (un ciondolo e un paio di guanti) si trasforma in Jeeg (o meglio, nella testa di Jeeg, chi non ricorda, infatti, la fatidica frase "Miwa, lanciami i componenti"?).

Nelle foto: Atlas Ufo Robot GOLDRAKE (1.1), Go Nagai (1.2), Il Grande Mazinga in compagnia di Venus, Boss Robot, Tetsuya e Jun (1.3), Jeeg Robot e Hiroshi Shiba (1.4), Mazinga Z e Koji Kabuto sull'Aliante Spaziale (1.5).

"Il Grande Mazinga" insieme a "Goldrake" può essere considerato uno dei capostipiti dei famosi robot giapponesi che hanno fatto epoca e lasciato un segno nei bambini e nei giovani degli anni '80.
In Italia la serie del Grande Mazinga fu trasmessa dalle emittenti televisive private a partire dal 1979 in 56 episodi.



Nato nel 1974 dagli sceneggiatori giapponesi Susumu Takahisa, Keisuke Fujikawa e Toyohiro Ando, con i disegni di Keisuke Morishita venne prodotto dalla Toei Doga (sempre lei), racconta la storia di Tetsuya, un ragazzo che in seguito alla morte dei genitori fu adottato dal Dott. Kenzo Kabuto, un grande scienziato. Questi è in realtà un cyborg dalle sembianze umane, in quanto in seguito a un incidente, al fine di essere strappato alla morte, gli fu trapiantato il cervello nel corpo di un androide dalle sembianze umane; Kabuto insegna al ragazzo a pilotare Mazinga, un gigantesco robot di sua invenzione, al fine di proteggere la terra dall'invasione del' Impero delle Tenebre.
Una storia analoga è quella di Mazinga Z, che vede anche qui un robot legato al dottor Kabuto, stavolta tramite il figlio Koji, impegnato a combattere contro il folle desiderio di potere del Dottor Hell e del suo seguace, il barone Ashura; la stretta correlazione tra i personaggi delle due storie porta addirittura i due robottoni a combattere insieme contro l'ormai comune nemico, nel finale della serie del Grande Mazinga,
Il tema dell'androide creato per distruggere il male viene riproposto anche in "Kyashan il ragazzo androide" (Shinzo ningen Casharn è nell'originale giapponese) una delle prime serie fantascientifiche dei cartoni animati giapponesi, infatti la sua produzione ad opera della Tatsunoko risale al 1973 ed è composta da 35 episodi. La storia di Kyashan ha inizio quando il famoso scienziato Azuma, visto il grave inquinamento della terra, costruisce 4 androidi al fine di ripulirla da tutte le scorie. Gli androidi sono sotto la guida di Briking Boss, il robot più potente e intelligente, che sfortunatamente a causa di una violenta tempesta, viene colpito a un fulmine ed impazzisce, ribellandosi così al suo creatore. Gli altri androidi: Sagure, Akubon e Barashin (che ricordano alcuni generali nazisti), si alleano al loro comandante e dichiarano guerra agli esseri umani per difendere la causa degli umanoidi. Lo scienziato Azuma, si accorge della grave minaccia e suo figlio Tetsuya gli ricorda che l'unica possibilità per combattere questi androidi è quella di trasformarsi anch'egli in un cyborg. La cosa interessante, riguardo a Kyashan è la realizzazione del film Casshern che ne trae origine presentando la storia in modo però decisamente diverso.

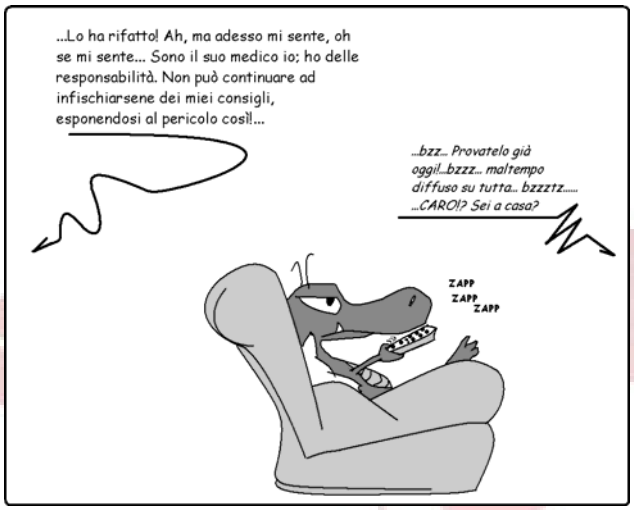
La pellicola, distribuita in Italia a luglio merita di essere vista, soprattutto per un appassionato del genere.
Proseguendo nell'analisi dei cartoni animati di robot che hanno segnato la "nostra" storia è assolutamente necessario ricordare "Daitarn 3". La serie esce per la prima volta in Giappone nel giugno del 1978 con il titolo "Muteki Kojin Daiturn 3" (tradotto "Daitarn 3, l'invincibile uomo d'acciaio") e, dopo un clamoroso successo, fu trasmessa in Italia nel 1980.
Va ricordato che il contributo al successo italiano è stato dato anche dalla sigla "Daitarn 3" che ancora oggi, tutti i fans di questo personaggio ricordano. La serie realizzata dalla Nippon Sunrise per la regia di Yoshiyuki Tomino e Hajime Yadate, venne diviso in 40 episodi. Daitarn 3 è un gigantesco robot, forse il più grande di tutti i robot giapponesi apparsi in tv (quasi 120 metri, in pratica un palazzo di 40 piani), che pilotato dal giovane Haran Banjo, difende la terra dall'invasione dei meganoidi, cyborg in grado di assumere dimensioni gigantesche, che vorrebbero conquistare la terra dietro ordine del malvagio meganoide Don Zaucker. Anche qui le tematiche sono le classiche, già viste nelle altre serie, tuttavia Daitarn 3 si differenzia in assoluto per l'ironia che pervade tutta la serie, stigmatizzata in particolare dalle espressioni "deformate" dei personaggi, robot compreso.
Dagli stessi autori di Daitarn 3, esce per la prima volta in Giappone nel giugno del 1979 la serie di Gundam, con il titolo "Kido Senshi Gundam " (tradotto "Gundam, guerriero dall'armatura mobile" e poi in italiano "Mobile Suite Gundam") e, dopo un clamoroso successo in patria, fu trasmesso anche in Italia nel 1980. La serie realizzata dalla Nippon Sunrise con la regia di Yoshiyuki Tomino, è divisa in 43 episodi e si tratta, a detta di molti cultori della serie, di una delle più belle saghe fantascientifiche che sia stata realizzata dai cartoonist giapponesi. La differenza sostanziale fra Gundam e i precedenti robot è che questi ultimi sono stati caratterizzati come dei samurai, dove l'aspetto tecnologico viene un po' affidato al caso, mentre Gundam è un cartone animato di tipo realistico e quindi ogni schema meccanico risponde ad una logica scientifica ben precisa, basti pensare che la storia si base su teorie e ipotesi di vita futura, sviluppate da diversi scienziati e scrittori, e il tema della guerra viene per la prima volta esaminato anche dalla parte dei civili e dei disagi loro arrecati dagli spettacolari scontri tra i Mecha.

Nelle foto: Daitarn 3 (2.1), Gundam 00X (2.2), Kyashan, Flender e il cigno robot Swani (2.3), Mobil Suite Gundam in compagnia di Guncannon, del Maggiore Scia di Jion e della sorella Seira (2.4).

Approfondimenti:
L'Enciclopedia dei Robot: http://www.encirobot.com/index.html

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved



Vai al sommario

“Non hai veramente capito qualcosa fino a quando non sei in grado di spiegarlo a tua nonna.”
(Albert Einstein)

INDULTO O INSULTO?
di Luigi Scuderi

Facendo eco agli amici di www.disonorevoli.it allego di seguito alcuni passaggi chiave che hanno fatto da cornice alle recenti disposizioni varate dal governo in tema di indulto.

Lettera di DI PIETRO sul blog di Grillo (23/07/2006)
http://www.beppegrillo.it/2006/07/una_lettera_del.html

"Caro Beppe,
a pochi mesi dalle elezioni ho deciso di scriverti una lettera che spero tu possa pubblicare sul blog. Domani Unione e Cdl voteranno a favore di una legge, quella sull'indulto, che non era prevista nel programma dell'Unione e che io ritengo del tutto estranea alla volontà degli elettori del centrosinistra. Questa legge, nata per liberare le carceri, è stata estesa ai reati di falso in bilancio, corruzione, reati fiscali e finanziari anche nei confronti della Pubblica amministrazione.
Neppure il governo Berlusconi era arrivato a tanto. E' un colpo di spugna che viene effettuato nel pieno del periodo estivo. Un atto gravissimo del quale è riportata un'informazione parziale, e spesso strumentale, da parte di giornali e televisioni. Il tuo blog, forse, può darne una diffusione maggiore e soprattutto libera.
Sono profondamente contrario al fatto che l'accordo per l'approvazione dell'indulto si basi su uno scambio politico con Forza Italia, in quanto prevede l'inclusione di reati per i quali vi sono processi e condanne di esponenti, anche di primo piano, della Casa delle Libertà. Se l'indulto passasse così com'è, tutti i fatti di mala amministrazione e di mala attività imprenditoriale, rimarrebbero impuniti. Si tratta di persone colpevoli di reati come tangentopoli, calciopoli, bancopoli. Persone che hanno occupato le indagini delle magistrature e le prime pagine dei giornali in questi ultimi anni.
Io ho scritto ai leader dei partiti dell'Unione per un vertice in cui discutere dell'indulto. Non ho avuto risposta. Nel Consiglio dei ministri dello scorso venerdì ho sottolineato la gravità di questa legge, contraria agli interessi dei cittadini, ma utile alle consorterie dei partiti.
Ho minacciato le dimissioni da ministro nella più totale indifferenza dei colleghi. L'Idv è il quarto partito della coalizione con 25 rappresentanti tra Camera e Senato. La sua uscita dalla coalizione può far cadere il Governo, ma io non mi sento di ritornare alle urne e, forse, di riconsegnare il Paese a Berlusconi.
L'Unione ha posto il veto sui nostri emendamenti per l'esclusione dei reati finanziari, societari e di corruzione dall'indulto. Lunedì e martedì prossimo l'Italia dei Valori farà tutto quello che è in suo potere per rallentare l'approvazione della legge sull'indulto attraverso una serie di emendamenti. L'Italia merita altri politici, altri governi. Non deve essere costretta a scegliere tra il peggio e il meno peggio, come tu spesso dici.
L'Italia dei Valori, da sola non può cambiare, questo Paese. Gli italiani devono fare sentire e forte la loro voce, in tutti i modi legittimi possibili, per evitare un ennesimo passo indietro della democrazia".
Antonio Di Pietro.

Attacco di MASTELLA a Grillo (30/07/2006)
http://www.corriere.it/Primo_Piano/Politica/2006/07_Luglio/28/mastella.shtml

Dopo il voto sull'indulto Mastella attacca Grillo: «Sarò il tuo incubo»
«Con il suo blog non avrà la possibilità, tanto facilmente, di farsi pubblicità attaccando un politico come me che non fa moralismo»
ROMA - «Sarò il Suo incubo, altro che sogno». Il ministro della Giustizia attacca Beppe Grillo e il blog del comico-predicatore genovese, che aveva a sua volta attaccato il capo dell'Udeur per il suo appoggio all'indulto, votato giovedì dalla Camera. «Con il Suo blog non avrà la possibilità, tanto facilmente, di farsi pubblicità attaccando un politico come me che non fa moralismo ma che ha sempre cercato, Le piaccia o meno, di mantenere comportamenti morali. L'etica non la si proclama con i megafoni, ma la si testimonia con la quotidianità. Ed è quello che mi sforzo di fare ogni giorno», è la replica di Mastella a Grillo, che ha detto di sognarne le dimissioni.

Clemente Mastella (Ap)

«SI FACCIA UN GIRO NELLE CARCERI» - «In trent'anni di vita parlamentare, che festeggio proprio in questi giorni, ho sempre cercato di essere testimone di moderazione, di impegno a piccoli passi, di attenzione vera e non strillata ai problemi dei cittadini, della gente: in particolare di quella più debole ed emarginata, come i tanti che vivono nelle carceri in condizioni davvero disumane. Luoghi di solitudine, di disperazione, di chiusura al dialogo. Prima di ironizzare sulle mie personali convinzioni», aggiunge il Guardasigilli, «si faccia un giro nei vari penitenziari come ho fatto io in questi primi due mesi e si renderà conto che se, da parlamentare mi batto per un atto di clemenza, non sbaglio».

«NON LE SARÀ CONVENIENTE PRENDERMI IN GIRO» - «La mia cultura e la mia formazione religiosa mi hanno sempre fatto pensare che se facciamo qualcosa per i più deboli, allora abbiamo fatto bene per l'intera società. E non sarà certo la Sua ironia, a farmi cambiare idea», prosegue Mastella. «Non troverà facile, caro Grillo, né conveniente prendermi in giro. Comprendo che chi, come Lei, punta per mestiere e con successo, al sensazionalismo sia sempre alla ricerca di fatti e persone che possano pubblicizzare il suo lavoro. Ma non sarò io ad offrirLe facili occasioni. Sono e resto un moderato, convinto che alla lunga la moderazione, sul piano dei risultati, dà sempre ragione», conclude il ministro.

Lettera di FASSINO su Grillo (08/08/2006)
http://www.beppegrillo.it/2006/08/lindulto_second.html

"Rispondo volentieri alla e-mail sull'indulto che mi hai inviato.
Oggi vivere in carcere significa vivere in un inferno. La disumanità del carcere riguarda la società intera, riguarda tutti noi. Perchè nega la missione rieducativa che la Costituzione assegna alla detenzione. Perché la civiltà di una società si misura anche dal suo sistema carcerario. Nessuno di noi, "fuori", può disinteressarsi di come vive chi è 'dentro', delle sue condizioni presenti e delle sue prospettive di reinserimento.
In cinque anni, il centrodestra non ha fatto nulla per le carceri, al contrario, ha varato leggi che hanno già prodotto una inutile e dannosa moltiplicazione della popolazione carceraria, pensiamo alla ex-Cirielli, alla legge sulle tossicodipendenze e alla Bossi-Fini
Al 31 dicembre 2005 il numero dei detenuti era pari a 59.523 unità in un sistema carcerario fatto per ospitarne 35.000. Nel 2001 erano 43.000.
Dall'entrata in vigore della Bossi-Fini, i detenuti stranieri sono diventati il 45% del totale: una cifra mai raggiunta prima. Altro dato significativo riguardo gli ingressi nelle carceri è quello relativo alla violazione delle norme in materia di stupefacenti: nel 2005 sono stati registrati 15.917 ingressi di italiani e 10.144 di stranieri.
Un provvedimento di clemenza non era più rinviabile, tenuto conto che l'ultimo indulto risale a sedici anni fa.
La Costituzione richiede, per una legge di questa natura, il voto favorevole dei due terzi dei componenti di ogni ramo del Parlamento. Una maggioranza amplissima che può essere realizzata solo con un'intesa tra il più ampio numero di forze politiche e con la ricerca di un punto di equilibrio.
Abbiamo perciò lavorato ad un testo equilibrato e ragionevole, che, rispetto ad indulti del passato, comprende la più lunga lista di reati esclusi dall'applicazione dell'indulto: associazione sovversiva; tutti i reati connessi al terrorismo; devastazione, saccheggio e strage; sequestro di persona a scopo di eversione; banda armata; associazione per delinquere finalizzata alla commissione dei delitti di cui agli articoli 600, 601 e 602 del codice penale; associazione di tipo mafioso; riduzione o mantenimento in schiavitù o in servitù; prostituzione e pornografia minorile; tratta di persone; tutte le forme di violenza sessuale; corruzione di minorenni; sequestro di persona a scopo di rapina o di estorsione; riciclaggio di denaro o beni provenienti da sequestri di persona a scopo estorsivo; produzione, traffico e detenzione illeciti di sostanze stupefacenti secondo l'articolo 73 del testo unico delle leggi in materia di disciplina degli stupefacenti e sostanze psicotrope. Non solo, ma su tutti i reati a cui si applica l'indulto non c'è nessun colpo di spugna.

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.1 – 25 Agosto 2006 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

Per i reati finanziari, di corruzione e contro la pubblica amministrazione i processi proseguono, restano immutate le responsabilità, le condanne, i reati non si cancellano e, soprattutto resta ferma l'interdizione perpetua dai pubblici uffici, restano ferme le pene accessorie anche temporanee. Per quanto riguarda gli infortuni sul lavoro e le morti bianche, viene garantito il diritto delle vittime al risarcimento. Noi saremmo stati i primi a dire no ad un'amnistia perchè questa cancella il reato. Non è questo il caso.
Abbiamo detto sì all'indulto, dunque, non per favorire qualcuno, ma perchè era una risposta necessaria, doverosa e non più eludibile all'emergenza delle carceri.
Ora occorre dare avvio ad una serie di riforme per restituire efficienza all'amministrazione della giustizia e cancellare le pessime leggi - vergogna ereditate dal centrodestra, a cominciare dalla Cirami e dalla ex-Cirielli. Ed è quello che faremo.
Ringraziandoti per l'attenzione".
Piero Fassino

Lettera di TRAVAGLIO su Grillo (09/08/2006)
http://www.beppegrillo.it/2006/08/palombella_marr.html

[...]Io voglio solo fare notare al centrosinistra che i suoi elettori questa legge non la volevano. E' stata comunque votata ignorandoli. Mi sono chiesto perchè e mi sono risposto che forse dipendeva dalle circostanze giudiziarie. Anche a costo di perdere in modo consapevole qualche milione di voti e le prossime elezioni. Ubi maior (procure) minor cessat (elettori).

"Caro Beppe,
purtroppo la risposta di Fassino sull'indulto fa acqua da tutte le parti. E provo a spiegare, punto per punto, il perché.
- "Abbiamo detto sì all'indulto non per favorire qualcuno, ma perchè era una risposta necessaria, doverosa e non più eludibile all'emergenza delle carceri".
Perché allora, se si proponevano di svuotare le carceri, hanno escluso dall'indulto molti reati per i quali molti sono detenuti, mentre vi hanno inserito molti reati (quelli contro la pubblica amministrazione, quelli finanziari, societari e fiscali, gli omicidi colposi per le "morti bianche" sul lavoro) per i quali sono detenute poche decine di persone?
- " Al 31 dicembre 2005 il numero dei detenuti era pari a 59.523 unità in un sistema carcerario fatto per ospitarne 35.000. Nel 2001 erano 43.000". Dunque "un provvedimento di clemenza non era più rinviabile, tenuto conto che l'ultimo indulto risale a sedici anni fa".
Per la verità l'ultimo indulto (il cosiddetto indultino) risale a due anni fa: scarcerò circa 6 mila persone, col risultato che dopo pochi mesi la popolazione carceraria non solo era tornata quella di prima, ma era addirittura aumentata. La prova del fatto che pensare di risolvere l'affollamento delle carceri mandando a casa i delinquenti è pura follia. Bisognerebbe agire sulle cause che "producono" i detenuti: e cioè, anzitutto, l'alto numero dei reati che si commettono e l'alto numero di delinquenti in circolazione; e poi alcune leggi che puniscono col carcere comportamenti che potrebbero essere sanzionati diversamente.
- Cinque anni di governo di centrodestra – osserva Fassino - hanno prodotto una "inutile e dannosa moltiplicazione della popolazione carceraria, pensiamo alla ex-Cirielli, alla legge sulle tossicodipendenze e alla Bossi-Fini".
Perfetto: e allora perché, invece di imbarcarsi nell'indulto, non si è cancellata la ex Cirielli e non si è modificata la Bossi-Fini? La ex Cirielli allunga le pene per i recidivi, la Bossi-Fini impone l'arresto dei clandestini che non lasciano l'Italia dopo l'espulsione (anche se non commettono alcun delitto): arresto che non porta mai a lunghi periodi di detenzione, perché l'arrestato viene subito scarcerato in quanto la pena prevista è minima e non giustifica la custodia cautelare. Ma questi continui arresti di massa, sia pure col meccanismo del "turn over" (5.500 all'anno), incidono enormemente sulla popolazione carceraria.
- "La Costituzione richiede, per una legge di questa natura, il voto favorevole dei due terzi dei componenti di ogni ramo del Parlamento. Una maggioranza amplissima che può essere realizzata solo con un'intesa tra il più ampio numero di forze politiche e con la ricerca di un punto di equilibrio".
Qui, caro Beppe, casca l'asino. O meglio: cade la maschera dell'inciucio. Perché all'indulto di 3 anni allargato a corrotti & furbetti esistevano varie alternative, che avrebbero liberato ugualmente migliaia di detenuti, ma senza dover ricorrere alla maggioranza dei due terzi, cioè senza dipendere dal "ricatto" di Forza Italia (un ricatto a cui la sinistra ha ceduto molto volentieri...). Per esempio una legge ordinaria che depenalizzasse (con maggioranza semplice, 50% più uno) la Bossi-Fini, o abolisse la ex Cirielli, o trasferisse in strutture sanitarie vigilate i detenuti malati o in comunità i tossici colpevoli di piccolo spaccio. Oppure, volendo proprio ricorrere all'indulto con maggioranza dei due terzi, si poteva "scontare" un anno di pena, e non tre, a tutti i condannati: è la proposta avanzata da un senatore indipendente eletto nei Ds, l'ex procuratore Gerardo D'Ambrosio, che avrebbe liberato 11.500 persone, ma avrebbe lasciato ai domiciliari Previti per altri due anni e non avrebbe salvato platealmente dal rischio di finire in galera i vari furbetti del quartierino, Tanzi, Cragnotti, per non parlare di Berlusconi, Confalonieri e famiglia (imputati per i diritti Mediaset). In quest'ultimo caso, se Forza Italia si fosse opposta, l'Unione avrebbe avuto buon gioco a spiegare agli elettori che il Cavaliere teneva i detenuti sotto sequestro, accatastati l'uno sull'altro nelle patrie galere, solo per salvare se stesso, Previti e i grandi ladroni dei bond e di Bancopoli.
- "Per tutti i reati a cui si applica l'indulto, non c'è nessun colpo di spugna. Per i reati finanziari, di corruzione e contro la pubblica amministrazione i processi proseguono, restano immutate le responsabilità, le condanne, i reati non si cancellano e, soprattutto resta ferma l'interdizione perpetua dai pubblici uffici, restano ferme le pene accessorie anche temporanee. Per quanto riguarda gli infortuni sul lavoro e le morti bianche, viene garantito il diritto delle vittime al risarcimento".
Fassino, essendo stato ministro della Giustizia, sa benissimo che per questi reati le pene non superano quasi mai i 3 anni di reclusione: chi, grazie all'indulto, parte da "meno tre", sa che in caso di condanna la pena da scontare sarà pari a zero o sottozero. Per rischiare la galera, bisognerebbe esser condannati a più di 6 anni (sotto i 3 in Italia non si va in carcere): il che non accade mai. E' vero che i processi continuano: ma le pene saranno del tutto virtuali. Se un rapinatore viene condannato a 10-12 anni e gliene abbuonano 3, qualche anno di galera se la fa. Ma se un colletto bianco viene condannato a 3 anni e gliene abbuonano 3, non paga nemmeno per un giorno. Non solo: quando rischia la galera, il colletto bianco è indotto a patteggiare la pena per guadagnarsi lo sconto; in questo caso il pm può condizionare il patteggiamento al risarcimento delle vittime (cioè dello Stato, nei casi di Tangentopoli, o dei morti e feriti sul lavoro, nei casi di omicidio colposo in fabbrica o in cantiere). Quando non rischia la galera, invece, il colletto bianco imputato si guarda bene dal risarcire le vittime durante il processo penale: preferisce costringerle a far causa civile, rinviando il tutto di 10-15 anni, quando saranno tutti morti. Bel risultato, non c'è che dire.
- Fassino conclude promettendo di abrogare la Cirami e la Cirielli.
Gli ricordo che esistono anche la Gasparri, la Pecorella (abolizione dell'appello per il pm, ma non per l'imputato) e il falso in bilancio. E faccio rispettosamente osservare che trattasi di promesse. I fatti, per ora, si chiamano indulto alvacorrotti e, prossimamente, legge contro i pm che fanno intercettazioni e i giornalisti che le pubblicano. Altra trovata di Mastella, su testi e musica di Berlusconi. Se queste porcate le facesse il Cavaliere, scenderemmo tutti in piazza. Spero che lo faremo anche se le fanno i centrosinistri insieme a Berlusconi. Anzi, soprattutto per questo. Li abbiamo votati, ma ce la pagheranno."
Marco Travaglio.

E se è vero che il 50% degli italiani, a detta della DOXA[1], non ha ben chiaro cosa sia l'INDULTO o l'AMNISTIA è pur vero che dal sondaggio di Repubblica (pur senza alcuna valenza ufficiale) risulta che il 94% degli italiani che si informano e leggono era fondamentalmente contraria[2].

(1) - http://www.doxa.it/italiano/nuoveindagini/0302indulto.pdf
(2) - http://www.repubblica.it/speciale/poll/2006/politica/indulto_risultato.html

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

RUOLANDO RUOLANDO, CHE MALE TI FO'?
di Luigi Scuderi

Benché questa rubrica sia principalmente rivolta agli idiomi locali ho pensato di dedicarmi oggi ai "neologismi" legati al gioco di ruolo e recentemente sempre più in uso.
In particolare intendo soffermarmi su "master(izz)are" e "ruolare e dintorni".
"Master(izz)are una giocata", nel senso di svolgere il ruolo di narratore, guida e arbitro del gioco deriva direttamente dal verbo inglese "to master" (dominare, conoscere perfettamente), così come il nostro Master proviene dal relativo sostantivo "master" (maestro, giudice, direttore).
Fatta questa premessa, è evidente conseguenza che i vari "Master ludi" o "Master Fati" sono dei latinismi impropri e pertanto totalmente errati, salvo non si ami dilettarsi di latino maccheronico.
Ciononostante è indubbio che, esattamente come per tanti altri vocaboli di origine anglosassone, è lecito supporre che nel tempo, e limitatamente al campo tecnico proprio del gioco di ruolo, il verbo "masterizzare" (più in voga del compagno masterare) e il termine "Master", vengano pubblicamente accettati come neologismi e introdotti ufficialmente nel nostro vocabolario.
La mia ipotesi nasce dal fatto che ritengo il termine Master non risolvibile in un semplice Narratore, né tantomeno in un Fato o in un Arbitro, in quanto _a fasi alterne_ riveste tutti e tre i ruoli durante il gioco e con peso differente da gioco a gioco.
Con questi presupposti, un termine comunemente accettato, può di diritto essere eletto a "neologismo" ad opera di tecnici competenti che ne richiedano l'inserimento nella guida ufficiale della Lingua (viva) del Paese.
Ben diverso è il caso di "ruolare".
Termini come ruolismo, ruolare, ruolista e affini in Italiano non esistono. Basta guardare su un dizionario del 2005 per averne conferma (fonti: Zingarelli Minore, il Devoto Oli e il De Mauro, ma dubito altri autori possano esprimersi diversamente a riguardo). Si può anche obiettare (a ragione) che lo stesso vale per "master(izz)are una giocata", ma mentre in quest'ultimo caso la mancata presenza nel dizionario può essere imputabile al lento processo di adeguamento dei testi alla Lingua, nel primo caso è logico (e auspicabile) pensare, che tale adeguamento non avverrà mai.
Peraltro anche tra i sostenitori del "ruolare" esistono correnti diverse: c'è chi parla di "ruolare un PG" e chi di "ruolarsi un PG"; ma il verbo dovrebbe essere ruolare o ruolarsi? E' riflessivo? E' transitivo? Da che ausiliare è retto?
E perché da noi deve diventare predicato verbale quello che nel resto d'Europa (alla quale sosteniamo di fare riferimento) è un sostantivo?
Quando porto "in piazza" questo argomento, solitamente vengo attaccato con accuse faziose, raramente curiose, a volte stravaganti; sono stato tacciato di onanismo lessicale, anche laddove si tratta di semplice "analisi logica" (oggi "analisi simbolica"), e mi duole constatare che le voci che circolano, riguardo l'abbandono di tale insegnamento nelle scuole, corrisponde evidentemente al vero.

A chi prospetta il possibile futuro ingresso nel dizionario italiano del verbo ruolare e dei sostantivi ad esso afferenti mi preme ricordare che i neologismi vengono introdotti laddove manchino termini appropriati e consoni ad esprimere qualcosa.
Questo fa parte dell'evoluzione di una Lingua e la rende viva.
Ora, in cosa consisterebbe l'evoluzione, qualora si propendesse per il "ruolare" in luogo di "interpretare" o "rivestire un ruolo"? O peferire "ruolista" e "ruolismo" in luogo degli attuali "interprete" e "interpretazione"?
Parlerei piuttosto di involuzione, e conseguentemente scarterei a priori l'ipotesi di una tale futura eventualità.
Qualcuno poi rimanda al verbo inglese "to role", quando si parla dell'origine del verbo "ruolare". A costoro debbo purtroppo comunicare che "role", in inglese (così come in francese, da dove probabilmente deriva), è un sostantivo e null'altro; il verbo "to role" non esiste. (fonti: Oxford Paravia, Hazon-Garzanti, Collins, Macchi)
Che non esista il verbo "to role", e tantomeno il derivante "roler" (da noi ruolista) è poi comprovato dal fatto che in inglese i termini corretti siano:
role playing game (slang: role-game): gioco di ruolo
to play (take) a role: interpretare un ruolo
to play a leading role: interpretare un ruolo da protagonista
to role play: v.intr. (fig.) sostenere un ruolo, recitare un ruolo (nella vita ecc.).

A chi ancora lotta per imporre l'uso del "ruolismo e suoi derivati" rivolgo l'appello a ravvedersi, ricordando loro che le improprietà di linguaggio impoveriscono, creano pregiudizi e tendono ad emarginare: l'errore in questione potrebbe alla lunga divenire elemento discriminante anche nei loro confronti, portando ad avere riserve sulla loro preparazione sulla validità delle informazioni da loro fornite.

Vai al sommario

"Il miglior Partito è quello che non ritorna."
da "Le Leggi di Murphy sulla Politica" di A. Block

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

COME NASCE UN SUCCESSO
di Francesca Viganò

Seduto alla propria scrivania, di fronte al monitor che rifletteva sul suo viso bagliori freddi, cercava di trovare un qualsiasi soggetto da poter trasporre in parole. Malediceva con costanza il momento in cui, per fatalità o destino, uno dei propri pensieri messo su carta, qualcosa che considerava una "sbrodolata senza anima né forma" aveva riscosso tanto successo da inchiodarlo, costretto dal proprio editore, a produrre qualcosa d'altro da gettare in pasto alle stampe.
Aveva decine e decine di racconti, romanzi iniziati, poesie, brani brevi, tutti vibranti e profondi, ma nulla di tutto questo aveva destato il benché minimo interesse in quel cerbero che gestiva la casa editrice. Da un paio di mesi, quindi, dopo l'ultimatum di concludere il romanzo entro la fine dell'estate, si ritrovava, con costanza maniacale, di fronte al monitor e alla, drammatica, pagina bianca. Lavorare di giorno non gli era mai stato congeniale, troppe distrazioni: dal telefono alle incombenze domestiche o le visite fastidiose della vicina di casa, troppo premurosa, che gli chiedeva con costanza se avesse fatto la spesa o pagato le bollette. Era costretto così a lavorare di notte, al buio, nella speranza che il silenzio facesse da riverbero ai propri pensieri e che qualcosa, digitato senza troppa cura, finisse finalmente impresso in nero.
Peccato che la tarda primavera avesse regalato serate tiepide e asciutte e che, la sempre più inopportuna amministrazione delle serate culturali avesse predisposto un calendario fittissimo di appuntamenti musicali, proprio sotto la sua finestra. Di trovare dunque quei rari istanti in cui un pensiero vaga solitario infrangendosi sulle pareti del cranio per lasciar scaturire un'idea, nemmeno l'ombra. Certo fare causa al comune non era pensabile, del resto erano migliaia i cittadini che, ogni sera si riversavano in piazza per ascoltare questo o quel complesso, che a lui parevano tutti uguali e monotonamente fastidiosi. In fondo, se in tanti apprezzavano certe cose… L'immagine fulminea di uno sciame di mosche intento a ronzare su un cumulo tiepido lo infastidì abbastanza da accantonare quel pensiero in cerca d'altro. Di lasciare la città non vi era occasione, tra i tanti amici, nessuno era disposto ad accogliere uno scrittore in piena crisi creativa, con poca voglia di curare il proprio aspetto, più per pigrizia che per reale incuria e con ancora meno desiderio di socializzare. Chissà poi perché le sue più care amiche, avevano preso la malsana abitudine di volerlo accasare a tutti i costi, come se non fosse stato in grado di badare a sé stesso. Lanciò un'occhiata distratta al cumulo di abiti sporchi che giacevano abbandonati da settimane, tanto che nei cassetti ormai erano rimaste solo le cose che non gli andavano più. Sbuffò infastidito, neppure il desiderio di refrigerio lo convinse ad alzarsi dalla propria gogna, tanto il frigorifero era vuoto e si era anche dimenticato di riempire, con l'acqua clorata del rubinetto, la vaschetta per il ghiaccio.
Intanto, dalla finestra aperta il consueto chiacchiericcio di chi arriva, pedantemente in anticipo a qualsiasi avvenimento, cominciava a filtrare attraverso la persiana chiusa. La pagina, trasposizione digitale della vecchia carta, ancora bianca, con il cursore lampeggiate, simile all'ammiccare di una donna che ti invita a raggiungerla ma che sai non desidera davvero averti vicino.
E forse, più per disperazione che per reale interesse di mostrare la propria condizione, cominciò a scrivere cosa gli stava accadendo. Dieci, cento pagine scritte di fretta, senza badare alla punteggiatura mentre oltre la finestra un nome più o meno noto si produceva in miagolii ritmati.
Un successo. Copertina chiara con il titolo, dei più banali, in lettere brunite in rilievo. Il nome grande, accorciato per restare maggiormente impresso nella mente di chi compra e poi non legge. Una vecchia foto, quando ancora riusciva a sorridere a comando e due note, scarne e anonime come biografia. L'editore entusiasta… del resto… milioni di mosche non possono sbagliare.

KAMIKAZE
di Valerio Acerbo

Il vento odiava quelle navi.
Ogni suo alito acquistava la forza e la ferocia d'un impreciso fendente: se quel giorno soffiava, era perché voleva smembrarle, come se godesse all'idea di vedere i pezzi di legno galleggiare disordinatamente per la baia, confusi, in preda al panico. Ogni suo respiro si mutava in un'invisibile frustata. Dopotutto il cielo, una lastra d'impenetrabile marmo grigio, gli impediva di liberare la sua rabbia verso l'alto, costringendolo a fustigare il mare, anch'esso livido e irrequieto, se desiderava svuotarsi della propria furia.
Esso, però, non era l'unico a fissare con odio il mare ed i suoi numerosi occupanti. Non troppo lontano dalla riva, alcune migliaia di uomini guardavano le navi muoversi in lontananza, colpite dal vento, ed aspettavano, trattenendo con meticolosità paura ed impazienza.
Ogni tanto qualcuno distoglieva involontariamente lo sguardo dalla flotta degli invasori per fissare un corpo riverso a terra in un'innaturale posizione, protetto gelosamente da una fitta nube d'insetti, od una disgustosa chiazza nerastra, senza erba né piante; entrambi erano tra gli ingloriosi monumenti eredità degli scontri degli ultimi giorni.
Qualcun altro si riscopriva ad osservare l'armatura, la spada o la lancia del proprio vicino, così poco familiare, ma abbandonava subito il pensiero e si concentrava nuovamente sulla sacra attesa.
E, mentre l'esercito sulla terraferma osservava, navi, navi, ancora navi, ed aspettava, fiumi di scialuppe stavano riversando inesorabili, nonostante l'astio dei venti, un oceano armato nella costa, una macchia scura che si espandeva con minacciosa quiete.
Nessun uccello osava violare quello scenario, deturpandolo con la misera scia del proprio volo.
Nel lato destro della sesta fila, uno degli arcieri abbassò le palpebre, piano volse la testa verso l'alto ed inspirò con dolcezza, assaporando con masochistico piacere l'elettricità tangibile che esasperava l'atmosfera. Il riflusso del vento, che si era appena schiantato con impeto sulle navi, lo colpì in piena faccia, attraversandogli la fitta peluria del suo viso, senza però ottenere altro risultato.
I bonzi alle sue spalle impugnarono i loro rosari e, scorrendone con fermezza i grossi grani di legno, cominciarono a recitare ciascuno un differente passo d'un diverso *sutra*[1], contribuendo ad ingrossare la sacra cacofonia, già inaugurata dalle invocazioni dei numerosi sacerdoti che si agitavano poco più indietro.
Un generale lanciò un grido: *"É un buon giorno per morire! Siatene felici!"*. Un attimo di silenzio, e come risposta sgorgarono urla roche; alcune vicine, altre dalle prime linee.
L'arciere espirò in un sol colpo. Abbassata la testa, gli occhi ora aperti guardavano le mani del soldato alla sua destra; scorrevano, tremanti, un piccolo rosario consunto. Che buffo! Si ricordava di lui, anzi, di quel timido insieme di sfere di legno. Una manciata di mesi fa lo aveva incontrato sul campo durante una baruffa tra signorotti; in quell'occasione lo aveva chiamato nemico.
Ora, tutto ciò ch'era precedente non aveva importanza. Quando le sacre isole sono minacciate, ogni suo abitante, nel cui sangue scorre parte di quello degli dei, non può sottrarsi al suo istinto; il divino istinto di proteggere la propria terra, donatagli dai *kami*[2], dai barbari e sozzi invasori provenienti dal continente. Le scaramucce intestine si scostano per far posto alla sacra difesa, guerra a cui avrebbero persino gli dei avrebbero preso parte.
L'esercito venuto dal mare, nutrito costantemente dalle scialuppe emesse dalle navi, proseguiva nell'espandersi e nel colmare la distanza che lo separava dall'altro, che attendeva con irrequieta pazienza il momento, ormai prossimo, dell'ennesimo scontro; erano quasi due lune che si inscenava puntualmente lo stesso canovaccio. L'incredibile mole dell'invasione non era sufficiente a rendere facile la conquista delle isole; la forza e l'intelligenza

[1] I *Sutra* sono i testi sacri della religione Buddhista. Solitamente, sono resoconti dei dialoghi tra il Buddha storico, *Siddharta Gautama* detto *Śakyamuni*, ed un *Bodhisattva* (vd Nota 4) o un seguace della dottrina del Buddha. È una convinzione popolare abbastanza diffusa quella secondo cui copiarne, leggerne o recitarne dei versi crei karma positivo e quindi generi buona fortuna.
[2] I *Kami* (神), non sono altri che gli dei o gli spiriti dello *Shintô* (神道), religione sciamanica autoctona Giapponese.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

donata dal sangue divino e l'aiuto costante dei *kami* avevano annullato ogni svantaggio dovuto alla netta minoranza.
La guerra che i barbari, sciocchi, credevano vinta in partenza proseguiva, al prezzo di migliaia di teste; le loro.
L'immensa marmaglia d'invasori era ormai prossima. L'arciere riusciva quasi nell'intravedere i loro mostruosi volti, uno per uno, grottesche maschere da *Sarugaku*[3] deformate da ripugnanti ghigni; non erano che delle parodie del nobile popolo, sciocchi a tal punto da sfidarli, convinti addirittura di avere qualche possibilità di vincere.
Le cantilene di bonzi e sacerdoti s'arrestarono per qualche momento, e ai soldati vennero consegnate sovrumane istruzioni su come difendere, anche oggi, la loro terra. Fiotti di barbaro sangue avrebbero nuovamente insozzato l'isola sacra.
L'arciere preparò la sua prima freccia, i nervi tesi come la corda della sua arma. Il vento che martoriava le navi nemiche non avrebbe reso semplice innestare il suo acciaio nelle carni nemiche. Inspirò ed espirò ad occhi chiusi una seconda volta, più velocemente, in modo da bearsi degli ultimi istanti di elettrica tranquillità.
Il vuoto dentro di sé; l'arma, pronta a tessere fili nel cielo.
L'enorme esercito del continente era ormai a distanza d'arco. Invasori ed invasi si esaminavano, mano alle armi, nervosamente immobili, divisi da un'invisibile, fragile muraglia. I rappresentanti delle divinità e degli spiriti ripresero con fervore le loro preghiere.
Infine, l'ordine d'attacco annientò il muro immaginario e l'enorme onda poté lanciarsi con tutta la sua imponenza sul fiero scoglio, pronto a difendersi.
La prima freccia dell'arciere venne deviata da un rabbioso colpo di vento, e l'autore del lancio non riuscì a vederne i risultati, a causa d'un suo compatriota che gli si era improvvisamente parato dinnanzi; fu più fortunata la seconda, che, grazie ad un momento di stasi delle correnti ariose, riuscì a percorrere l'intera parabola originaria e conficcarsi nel petto d'una sua barbara parodia. Questi non fece in tempo ad accasciarsi a terra che era già in aria un terzo colpo, destinato a penetrare il barbaro cranio d'un altro avversario. La freccia successiva fu anche l'ultima che egli poté scagliare; la furia del vento era cresciuta fin troppo, nutrita dalle passioni nate nella battaglia, ed un altro lancio sarebbe stato più dannoso per i suoi compagni che per i barbari avversari.
Si liberò velocemente dell'arco, in quel frangente inutile, e degli orpelli ad esso connessi, ed estrasse la sua spada corta, preparando corpo e mente a tuffarsi nella fetida ondata d'invasori. Impostò due o tre passi decisi verso la mischia, ma il vento gli suggerì di fermarsi.
Fermarsi ed osservare.
I suoi occhi fissavano in alto, increduli: nel grigio cielo era nato qualcosa di oscuro. Un'agghiacciante voragine corvina forava l'impenetrabile superficie celeste; l'arciere avrebbe scommesso l'indice della mano destra che, neppure un attimo prima, in quello spazio non ci fossero che marmorei strati di nuvole.
Alcune urla informarono l'arciere che egli non era l'unico, nella sua parte del campo, ad essersi accorto del buio squarcio nel cielo: sacerdoti e monaci, in preda a movimenti sapientemente spasmodici, lanciarono grida di gioia verso l'alto. Le invocazioni a *Bodhisattva*[4] e *Kami* si fecero progressivamente sempre più forti e cacofoniche, trasfigurando infine in frenetici ululati.
Nonostante l'intensità del vento ormai sovrumana, riuscì ad udire chiaramente l'urlo d'uno dei generali: "Come sette anni fa! Gli dei sono di nuovo con noi! La loro furia distruggerà gli invasori! Come sette anni fa!". A fatica osservò il generale indicare con la lancia i sacri intermediari, ormai in preda ad una follia divina, per poi fissare anche lui vero l'alto.All'unisono le correnti d'aria si diressero verso la base dell'oscura celeste ferita, non lontano dalle acque infestate dalla flotta barbara, e lì iniziarono ad accumularsi.
Fu allora che si incarnarono.
Turbinando, il vento si inerpicò magistralmente verso l'alto, generando una solida colonna di aliti furenti.
Il terrore dei barbari già sbarcati non ebbe neanche il tempo necessario a sbocciare: il pilastro, roteando su se stesso, già catturava e scagliava via con precisa rabbia ogni invasore su cui posava i suoi intangibili artigli. Subito decise che i miseri soldati non avrebbero soddisfatto la sua sete, ed abbandonò la terraferma. Proseguì la sua marcia nel mare, annientando ogni scialuppa che osava trovarsi nella sua strada, scaraventandole via mentre pregustava quello che sarebbe stato il vero piacere: squartare la disgustosa flotta barbara.
Una manciata di attimi, e le navi si sollevavano dalle acque, turbinando, per schiantarsi pochi secondi dopo; per ogni nave che iniziava la sua violenta ascesa, un'altra concludeva la sua caduta schiantandosi sulla terraferma o venendo sbranata dalle acque prima di potersi inabissare. Beffarda, la colonna di furia divina, decise di utilizzare alcune imbarcazioni come proiettili per arpionare quelle troppo lontane dai suoi artigli. Altri pochi istanti di purificazione e finalmente il feroce pilastro abbandona le acque, ormai disinfestate; percorsa una breve distanza, le pareti di solida aria si sfaldano in un urlo di soddisfazione. Il cielo, nuovamente una liscia superficie grigia.
Gli invasori sopravvissuti compresero con orrore cosa era accaduto, ma fu comunque tardi. L'aiuto divino era stato colto in pieno: mentre il vento firmava il suo capolavoro, i generali, risvegliatosi il sangue dei *Kami,* stavano già guidando l'opera di riassorbimento della marea barbara.
L'arciere scoprì con sollievo che recuperare il suo arco era superfluo: coloro che erano rimasti a terra, vittime d'un cieco panico, non riuscirono a pensare né intraprendere nulla, eccetto una disperata ed inutile fuga. Spargere il loro disgustoso sangue per la sacra terra risultava fin troppo noioso. Cacciarli fu tediosamente semplice.
Le navi abbastanza fortunate da essere ignorate dal vento divino avevano abbandonato sia i propositi bellicosi che i loro compagni depositati sulla costa; la colonna di morte non era ancora scomparsa, quando ripresero la rotta per il continente.
Eliminato l'ultimo barbaro, cessarono urla, invocazioni e preghiere; i santi intermediari si prodigarono in ringraziamenti e promesse di offerte esagerati. Il soldato, tranquillizzato, rimise in tasca il suo piccolo rosario. Sazio di distruzione, svuotato d'ogni furia, il vento tornò al suo solito, incerto vagare. Ogni tanto costringeva le acque a riversare sulla costa corpi svuotati o pezzi di legno senza più forma.
L'arciere si mise a sedere su una roccia, evitando una macchia di sangue fresco sul lato sinistro. Approfittò delle cessate ostilità per nutrirsi di tre ghiotte, soffici boccate d'aria, quindi diresse la sua attenzione verso il suolo: centinaia di corpi barbari insozzavano col loro sangue lurido il terreno. Il tempo dovrà lavorare parecchio per purificare così tanto disgusto.
Con calma si rialzò, calpestando i cadaveri, e si diresse ove aveva abbandonato il suo arco.
Recuperate le sue armi, l'arciere si ritirò dal sito della battaglia, assieme al resto dell'esercito. Fra qualche luna avrebbe rivisto alcuni di loro, ed avrebbe cercato di ucciderli; loro avrebbero fatto lo stesso, in nome di qualche faida, di qualche lotta per ottenere un misero pezzo di terra. Ma non oggi.
Oggi gli abitanti delle isole erano fratelli.
Il vento soffiò una possente ma dolce folata d'addio: l'arciere si voltò verso il mare per un ultima volta, ed osservò il grigio del cielo. Un brivido lo attraversò. Aveva avuto la bizzarra impressione che qualcuno lo osservasse. Incolpò emozioni e stanchezza del fatto, e proseguì il suo cammino.
Delle entità senza corpo contemplavano dall'alto i loro figli che si allontanavano dal massacro.
Un invisibile sorriso di soddisfazione solcò i loro inesistenti volti. Grazie a questo secondo capolavoro, nessuno avrebbe avuto coraggio di sfidarli ancora. Nessuno avrebbe provato nuovamente a sfidare le isole sacre ai *Kamikaze*[5].

Vai al sommario

[3] Il *Sarugaku* (猿楽) è un genere teatrale che comprende danza e canto, oltre alla recitazione; si è sviluppato tra il nono ed il dodicesimo secolo, come evoluzione e fusione di altri generi precedenti. Gli attori recitavano indossando delle maschere di legno o in lacca secca. Inizialmente di fattura popolare, si è elevato fino a trasformarsi nel più raffinato e famoso teatro *Sarugaku no Nō* (猿楽の能) o *Nōgaku* (能楽) o, più semplicemente, *Nō* (能).

[4] Il *Bodhisattva* (letteralmente "forma del risveglio") è un termine sanscrito che indica coloro che hanno raggiunto il primo stadio del risveglio (*bodhi*) e che invece di sostare nel *Nirvana* non definitivo percorrono la strada che consentirà un giorno, ovviamente piuttosto lontano, di diventare *Buddha* completi. In Giappone alcuni di essi sono venerati in maniera simile ai *Kami* (vd. nota 3); il più adorato (o meglio, la più adorata in quanto ha solitamente identità femminile in Asia Orientale) è sicuramente Kannon (in sanscrito *Avalokiteśvara*).

[5] *Kamikaze*, o Venti Divini, è il nome che i Giapponesi diedero ai tornado che per due volte, nel 1274 e nel 1281, impedirono all'esercito di Qubilai Kahn, nipote di Gengis che allora dominava la Cina, di conquistare l'arcipelago distruggendo le navi provenienti da Cina e Korea. Il termine venne ripreso per motivi di propaganda durante la fase finale della Seconda Guerra Mondiale, e, una volta associato ai piloti suicidi assunse il significato col quale oggi è noto.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

LA 196/2003 E LA PRIVACY (Parte Prima)
di Luigi Scuderi

La Privacy è quella cosa di cui tutti parlano ma della quale pochi comprendono l'effettiva essenza, specie se si fa riferimento a quella ipotizzata dal Legislatore, autore di due norme, la 675/96 prima e la 196/2003 poi, che sembrano scritte appositamente per gettare nel caos le attività di routine e nello sconforto chi alle disposizioni di tali leggi vorrebbe adeguarsi e attenersi.
Di contro, i furbi che della normativa se ne infischiano godono, supportati dalla dilagante ignoranza in tema di sicurezza e privacy.
Data la complessità e vastità dell'argomento ho pensato di dividerlo in più parti, analizzando in primis gli accorgimenti che sarebbe bene adottasse il soggetto di tutela, ovvero l'utente "navigatore".
Per semplificare al massimo la comunicazione, al fine di agevolare anche i meno avvezzi a relazionarsi col testo di una normativa, proporrò una serie di possibili domande che l'utente medio potrebbe (dovrebbe) porsi, cercando di dare le risposte più esaurienti possibile ai quesiti posti.

D - Chi ha diritto alla tutela della Privacy?
La legge su questo punto è molto chiara: l'Art. 1 infatti recita "Chiunque ha diritto alla protezione dei dati personali che lo riguardano". Questo vale sia per i dati sensibili sia per quelli personali.

D - I miei dati sono sensibili o personali?
La distinzione tra dati sensibili e dati personali è presto fatta: "dato personale" è qualunque informazione relativa a persona fisica, persona giuridica, ente od associazione, identificati o identificabili, anche indirettamente, mediante riferimento a qualsiasi altra informazione, ivi compreso un numero di identificazione personale; a questi appartiene la e-mail;
"dati sensibili" sono i dati personali idonei a rivelare l'origine razziale ed etnica, le convinzioni religiose, filosofiche o di altro genere, le opinioni politiche, l'adesione a partiti, sindacati, associazioni od organizzazioni a carattere religioso, filosofico, politico o sindacale, nonchè i dati personali idonei a rivelare lo stato di salute e la vita sessuale.

D - Quali dati posso dare con tranquillità?
La domanda corretta da porsi è "Perché li devo dare? Servono realmente per offrirmi un servizio o la loro cessione è un surplus non dovuto?".
Se alcune funzioni di un sito internet sono soggette ad accesso riservato, probabilmente all'atto della registrazione si richiederà un vostro indirizzo di posta elettronica valido sul quale trasmettervi la password d'accesso; in questo caso è palese come fornire il vostro dato (l'indirizzo e-mail) sia indispensabile per un corretto svolgimento del servizio; se nella stessa registrazione vengono richiesti altri dati, questi invece sono spesso del tutto superflui e non obbligatori: se vi obbligano comunque a riempire tutti i campi e non si tratta di un sito commerciale (la cui regolamentazione è un po' più complessa) valutate se vi è proprio indispensabile registrarvi al database di quel sito specifico invece di dedicarvi a qualcos'altro.
E' inoltre bene notare che l'utilizzo (lecito) del vostro indirizzo email per comunicarvi la password di registrazione non deve essere confuso con quello (illecito) di utilizzare lo stesso per inviarvi comunicazioni di qualsivoglia natura, senza che voi lo richiediate espressamente, tramite un eventuale secondo form: i siti dove vi si avvisa che il vostro indirizzo email verrà utilizzato per fornirvi eventuali importanti comunicazioni sul servizio offertovi devono essere provvisti di una casella di spunta, inizialmente bianca, che venga validata solo da una vostra spunta; in caso contrario va considerata come una forzatura, una clausola vessatoria cui, personalmente, non mi sottoporrei mai: in poche parole, leggete sempre bene quanto c'è scritto nelle note di registrazione ad un database e se trovate voci dubbie o poco chiare vi consiglio di starne alla larga, a meno di non conoscere personalmente (e non solo via chat) la persona che amministrerà i vostri dati.
Capita inoltre spesso che, benché non venisse dichiarato da nessuna parte, alcuni admin utilizzino egualmente le email riportate sul loro database per fini diversi da quello per cui erano state fornite; questo fenomeno passa spesso in sordina perché molti utenti tendono a registrare indirizzi email con generalità false e quindi non si curano granchè degli abusi subiti su tale dato. Poiché il discorso sarebbe molto lungo ed esula da questo contesto ricordo che registrarsi con dati falsi costituisce reato penale nel nostro Paese e le sanzioni relative sono abbastanza pesanti (ma ne riparleremo in seguito).
Il vostro indirizzo email è un dato identificativo, è unico ed è personale: va pertanto tutelato, ricordatevelo bene!

D - Ambarabbàciccìccocò, i miei dati a chi li do?
Beh, abbiamo detto che nonostante tutti i nostri accorgimenti, potrebbe anche accadere che qualcuno abusi comunque delle restrizioni da noi poste alle registrazioni nelle quali abbiamo fornito i nostri dati: come difenderci allora?
Purtroppo la triste verità è che al momento non è ben chiaro come ci si possa realmente tutelare e chi debba farlo e come; tuttavia un buon inizio è sicuramente quello di fornire i nostri dati (e quindi registrarci su un database) solo quando conosciamo con chi abbiamo a che fare, perlomeno a livello di nome, cognome e residenza: in questo caso infatti, la possibilità di poter risalire al responsabile legale di un sito, funge da deterrente per potenziali possibili abusi.
Del resto, se vi telefonasse qualcuno, senza presentarsi, e vi chiedesse il vostro indirizzo email per registrarlo sul suo database, voi glielo dareste?
La legge dice che chi amministra un sito dovrebbe presentarsi coi dati reali (o societari) e che dovrebbe, tramite questi, essere individuabile (e quindi rintracciabile).
Tuttavia, specie nei siti più casalinghi, teoricamente no-profit, spesso tali dati vengono parzialmente o totalmente omessi.
Ora, escludendo i siti degli amici stretti (sempre quelli che si conoscono di persona, non via web), personalmente vi invito a diffidare dal fornire i vostri dati a siti web dove:
- non siano chiare (o addirittura assenti) le clausole normative inerenti l'utilizzo dei vostri dati;
- si faccia ancora riferimento alla 675/96 invece che alla 196/2003, cosa che indica quantomeno scarsa cura, da parte dei gestori, agli adeguamenti previsti dalla legge;
- i dati del gestore non siano pubblicati chiaramente, essendo il sito su un dominio di n-simo livello (*come www.nomesito.altervista.org, www.nomesito.supereva.it, etc*): questo perché tali sottodomini non sono censiti e si rischia di incorrere davvero in "chiunque".
Se il sito è un dominio con estensione .it sappiamo per certo che il gestore ha sottoscritto una L.A.R. al N.I.C., fornendo tutte le proprie generalità: a mio avviso questi siti sono, in linea di massima, quelli più affidabili, se non altro perché basta digitare il nome del dominio nel search del database nazionale (*http://www.nic.it/cgi-bin/Whois/encodedWhois.cgi*) per avere tutti i dati che ci interessano su chi detiene i diritti legali di quel dominio.
Pur senza atto scritto, anche coloro che registrano domìni con altre estensioni (*.com, .net, .org, etc*) sono comunque rintracciabili grazie a servizi quale quello di siti come domaintools (*http://whois.domaintools.com/*). Anche in questo caso conviene tuttavia osservare prudentemente la scheda: capita _per fortuna di rado_ di trovare qualche furbone che si registra con dati falsi (tel. 000.000000, via dei Matti n.0 e cose così).
Poichè denunciarli (cosa che indubbiamente meriterebbero sia loro che il manteiner che ha accettato la registrazione) è comunque un processo abbastanza lungo e complesso, vi invito semplicemente a metterci una pietra sopra e a guardarvi bene dal registrarvi sul loro database.

Nel prossimo numero ci dedicheremo ai siti commerciali, cercando di analizzarne gli aspetti normativi sia dalla parte del cliente che dalla parte del gestore.
See you later

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

Flying Circus ci informa del
CONCORSO PER LA MIGLIOR OPERA DI LETTERATURA INTERATTIVA "GLORIA SADUN"
Seconda Edizione. Scadenza 12 settembre 2006.
Associazione di Letteratura Interattiva in collaborazione con Lucca Comics & Games 2006, Strategia e Tattica (Roma), hovistocose.it (Roma).

Testo completo sul sito del Flying Circus all'url *http://www.flyingcircus.it/rubriche/premi_e_concorsi/concorso_gloria_sadun_-_ii_edizione*

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

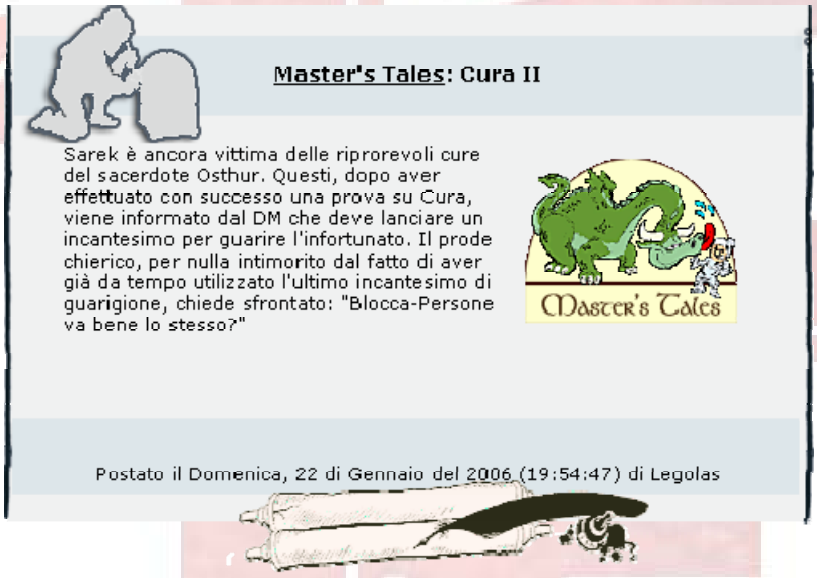
Nell'ottica del potenziamento e continuo miglioramento del prodotto cerchiamo persone disposte a dedicare tempo e conoscenze, relativamente ai settori di competenza trattati nella fanzine.
Essendo la fanzine a pubblicazione occasionale e gratuita non è prevista alcuna retribuzione o compenso per le prestazioni svolte, fatto salvo il riconoscimento della paternità del pezzo.
Gli interessati possono inviare un breve curriculum a staff@progettofolle.net indicando come oggetto (subject) **fanzine** e specificando a quale rubrica/settore sono interessati.
La candidatura non impone allo Staff alcun vincolo di accettazione della stessa.

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

Relativamente al gioco Virtual Table, di prossima pubblicazione, cerchiamo giocatori con esperienza maturata nel ruolo di Master in sessioni/campagne di D&D (tutte le edizioni), GiRSA, Call of CHTULU e più in generale nei giochi di ruolo al tavolo.
Essendo il gioco a titolo gratuito non è prevista alcuna retribuzione o compenso per le prestazioni svolte.
Gli interessati possono inviare un breve curriculum a staff@progettofolle.net indicando come oggetto (subject) **virtual table**.
La candidatura non impone allo Staff alcun vincolo di accettazione della stessa.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

Cronache dell'elfo ladro



- - - - - - - - - - - - *R.I.P.* - - - - - - - - - - - -

Compagnia umana, 4 elementi completamente incoscienti

Qui il DM pone i resti della compagnia di umani di secondo livello, coraggiosamente (O_o?!) lanciati all'interno di una porta dimensionale anche se allo stremo delle forze, posta nella stanza finale del capo di una banda del villaggio gridando: "A MORTE I PORTATORI DI DISCORDIA!!!".
Ritrovatisi nel terzo anello dei Nove Inferi, gli astanti diavoli si fanno scherno dei nuovi arrivati e aizzano loro contro cinque Segugi Infernali.
In loro memoria il loro Master riporta le loro ultime parole:
"A CUCCIA!"

Shade, Drow Guerriero 5,Ladro 5, Ombra danzante 3

Lo vogliono ricordare i compagni, mentre si avventura in esplorazione all'interno della caverna buia perchè l'unico in grado di vedere.
Lo vuole ricordare il Diemme mentre attirato dall'avidità si lancia senza chiedersi il perchè su una montagna di tesori incustoditi.
Lo vuole ricordare il Grande Dragone Rosso mentre con un morso faceva un succulento spuntino offertogli gratuitamente.

Qui posero la lapide senza corpo e oggetti, in quanto entrambi ora fanno parte del tesoro del maestoso drago.

per gentile concessione di www.elfoladro.it

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

INTERVISTA AI CORVUS CORAX
di Francesca Viganò

In questo numero abbiamo il piacere di pubblicare l'intervista ad uno dei gruppi di musica medioevale più interessante sulla scena mondiale: i Corvus Corax. Possiamo dire, senza ombra di dubbio, che al di là dell'indiscussa qualità della loro musica, sono persone particolarmente disponibili ed estremamente simpatiche. Li abbiamo incontrati a Kaltenberg in Germania, in occasione di un torneo medioevale e come poteva sfuggirci l'occasione di intervistarli per voi? In realtà la vicenda è un po' più complessa e il tutto ha richiesto un non indifferente scambio di mail (e di foto) tra il responsabile della fanzine e il responsabile del sito del gruppo, tuttavia, dimostrandosi disponibili come pochi, alla fine hanno incaricato (o lui si è preso in carico la cosa) Patrick Der Kalauer, uno dei percussionisti del gruppo, di risponderci e quella che segue è l'intervista a questa fantastica band. Hanno giocato con noi e con voi e, nel raccontarci la loro storia hanno inserito "ad hoc" i titoli dei loro album, a dimostrazione che oltre che bravi sono anche simpatici. Ogni altra informazione sul gruppo è disponibile sul loro sito ufficiale www.corvuscorax.de
Per scelta redazionale l'intervista è bilingue (anche per consentire ai nostri ospiti di leggerci e leggersi senza difficoltà). Ci scusiamo preventivamente per eventuali errori nella traduzione ma chi l'ha curata ha ancora le mani tremanti per l'emozione.

I Corvus Corax sono molto conosciuti in Germania, quasi per nulla, invece, in Italia, potete raccontarci qualcosa di voi per i nostri lettori italiani?
Quando, nel dicembre del 1989, due musicisti si trovarono insieme sul palcoscenico per la prima volta non erano certamente la prima "nuova band medioevale tedesca" dopo la caduta del muro di Berlino. Le fondamenta di quello che sarebbe dovuto essere erano già state gettate "ANTE CASU PECCATI" (prima della caduta dell'uomo/del muro)
Quello che inizialmente è nato come un duo, rapidamente, si è riunito con "Zumpfkopule" per diventare una "CONGREGATIO" (riunione n.d.t.) e subito dopo un quintetto che creava scompiglio ovunque suonasse; quando la formazione fu definitiva e contemporaneamente i "TEMPI ANTIQUI" (i tempi antichi) finirono, il nome dei Corvus Corax era già molto conosciuto sulla scena della musica medioevale.
Ma qual è il segreto del gruppo?
La musica dei menestrelli medioevali ci è arrivata attraverso i secoli molto faticosamente. La teoria musicale ufficiale della musica di quei tempi tratta questo genere solo per dimostrare dove finisce la musica religiosa. Tuttavia la Chiesa non ha potuto prevenire l'evoluzione di musiche più "terrene", da quando "INTER DEUM ET DIABOLUM SEMPER MUSICA EST" – c'è sempre musica tra Dio e il diavolo.
I Corvus Corax hanno rintracciato le melodie, che erano di rado state messe per iscritto, nelle biblioteche e le hanno riesaminate con molta attenzione. Hanno studiato e rivissuto la vita dei menestrelli, ricreato gli strumenti medioevali nel loro laboratorio e li hanno migliorati, sulla base della propria esperienza nel suonarli.
La musica medioevale suonata dai Corvus Corax non è solo una graziosa attrazione per i mercatini medioevali.
I Corvus Corax sono andati piuttosto lontano, al di là dei limiti delle esecuzioni della musica accademica. E, ancora, il gruppo ha raccolto, lo spirito della vita del menestrello.

Per i Corvus Corax – dal punto di vista della tradizionale storia della musica – c'è un "Diabolum in Musica", un diavolo nella musica. Anche il "TRITONUS" – un intervallo non armonico – era descritto così.
La loro sempre crescente comunità di fan e anche la stampa, hanno consacrato i Corvus Corax "Könige der Spielleute" - i Re dei Menestrelli – nel 1994.
Se la teoria prevede di adattarsi costantemente all'esperienza pratica, progresso è farlo necessariamente. Il fatto è che i Corvus Corax sono anche"VIATORES" - vagabondi - e che non dormono sugli allori che hanno ottenuto con le loro produzioni nel 1997. Le affinità con la musica pop moderna sono tutte intese ed in ogni senso in accordo con gli ideali dei menestrelli medioevali. Questi uomini raccoglievano le melodie e i ritmi ovunque i loro viaggi attraverso il mondo medioevale li portassero, per miscelarli insieme alla propria esperienza musicale in una nuova musica nel loro tempo. In questo modo hanno influenzato totalmente lo sviluppo della musica pan-europea. Lo stesso tipo di approccio viene utilizzato dai Corvus Corax, che portano la propria esperienza musicale – insieme alla musica moderna – a fondersi nella propria musica "antica". Questo modo di miscelare la storia e i racconti è un lavoro costante: fin dal medioevo non solamente i poeti e il volgo – menestrelli compresi – hanno creato leggende nel periodo immediatamente successivo agli avvenimenti storici in modo da intrattenere e porre in rilievo le eterne connessioni nella storia dell'uomo.
E' passata un'eternità – "MILLE ANNI PASSI SUNT"- tuttavia la gente balla sulle medesime melodie. Una occasione memorabile per collegare una leggenda alla musica dei CC si è presentata quando il gruppo ha incontrato Ottomar Rodolphe Vlad Dracula Principe Kretzulesco, erede del leggendario Principe Vlad Tepes, altrimenti detto "l'impalatore", l'uomo su cui Bram Stoker ha basato il suo romanzo sul Conte Dracula. Quando il Principe Kretzulesco canta in una delle sue canzoni nell'antica lingua romena: "Ciò che io sono stato, tu sei ora. Ciò che sono ora, tu sarai." – sono trascorsi cento anni, e il coro ripete: Mille anni passi sunt.
Mentre procedevano con la ricerca di antichi tesori sconosciuti, i CC si sono immersi maggiormente nella storia e hanno attraversato l'opera "SEIKILIOS", la più vecchia canzone dell'area di cultura europea trasmessa sia in forma scritta che parlata. La ricezione in entrambe le modalità di musica antica dell'est europeo e la conseguente trasposizione nel "moderno Medioevo" operata dai CC stimola l'interesse per quest'ultima produzione.
Nel 14mo secolo molte persone si unirono ai menestrelli per sfuggire danzando all'imminente fine del mondo rappresentata dalla Morte Nera (la peste n.d.t.).
Sono evidenti i parallelismi tra questi "TANZWUT" movimenti e i mega raduni "rave" della scena techno di oggi. La produzione del singolo "Tanzwut" ha dato origine ad un secondo progetto per i musicisti del gruppo CC, nel quale chitarre elettriche e tastiere vengono suonate insieme agli strumenti medioevali (potete trovare le informazioni sul sito www.tanzwut.com).
Le melodie e il sound dei CC hanno ispirato musicisti di altri generi a trasferire i propri lavori "IN ELECTRONICA" (nella musica elettronica). Remix da differenti aree musicali, che vanno dalla musica gotica al rock e alla tecno fino al pop più leggero sono un'interessante miscela da ascoltare in questo album.
I Corvus Corax hanno già girato il mondo: ingaggi ed eventi dal vivo li hanno portati in quasi tutte le nazioni europee, fino al Giappone, alla Giordania e il Marocco, fino al Messico.
Le stazioni televisive invitano il gruppo a partecipare alle proprie produzioni TV e ancora si esibiscono in antiche città e castelli durante rievocazioni storiche. Dal decimo anniversario dalla propria nascita, i Corvus Corax sono in tour regolarmente in Germania durante l'inverno e suonano in club e in sale da concerto in Germania e in Europa.

Sappiamo che la band esiste dal 1988 e che in vent'anni molte cose sono cambiate. Come e quando gli appartenenti alla band si sono incontrati e in cosa ognuno ha contribuito nell'evoluzione del gruppo?
E' immaginabile che molti musicisti abbiano abbracciato e poi lasciato il gruppo nel corso degli anni. Ognuno ha portato il suo contributo al progetto e anche se non in maniera strettamente musicale, sicuramente a livello umano e personale. Abbiamo avuto una formazione stabile per anni ed è stato triste quando Meister Selbfried ha lasciato il gruppo. Tuttavia è stato necessario fermarsi e capire meglio cosa volevamo e quale sarebbe stato il passo successivo; se cercare un altro componente o continuare con un componente in meno. In ogni caso è servito a "rigenerarci".

Come e perché avete scelto il nome del gruppo, il nome latino del corvo comune e cosa significa questo nome per voi?
Agli inizi del nostro percorso avevamo un corvo domestico, un animale veramente molto intelligente. Poiché abbiamo trovato delle somiglianze, gli abbiamo "rubato" il nome.

Gli ultimi due album sono stati registrati nel vostro studio, si tratta di un obiettivo raggiunto o solo di un "passo" nella vostra carriera?
Si è trattato di un processo naturale. Abbiamo cominciato con il "progetto" dello studio di registrazione, un posto dove scrivere le canzoni e, nel tempo, abbiamo preso l'attrezzatura e imparato come realizzare da soli i nostri album. In questo momento principalmente lavoriamo in diversi studi negli stessi periodi. La ragione è legata al fatto che abbiamo molti progetti in corso e non riusciremmo a seguire tutto lavorando in uno studio solo. In questo modo, per esempio, registriamo contemporaneamente le voci e le percussioni e risparmiamo un sacco di tempo.

I Corvus Corax sembrano particolarmente legati ai Carmina Burana anche se avete scelto un'interpretazione musicale diversa da quella data da Carl Orff. Ci spiegate i motivi di questa scelta?
Fin dai tempi della scuola siamo entrati in contatto con i Carmina Burana. Ci piace la versione di Carl Orff ma abbiamo pensato che sarebbe stato meglio proporne un'altra interpretazione. E, diciamocelo, chi avrebbe potuto farlo meglio di noi? Siamo rimasti molto colpiti nello scoprire che molte persone non sanno che i Carmina Burana sono un libro e non una creazione musicale di Carl Orff. Esattamente come noi, ha preso i testi dal libro e li ha musicati.

Il nuovo album "Venus, vina, musica" è sbalorditivo, forse uno dei migliori che avete realizzato. Come create le musiche e i testi per i vostri album?
Siamo in tour per la maggior parte dell'anno, in questo modo abbiamo la possibilità di fare ricerca su antichi manoscritti e antichi strumenti musicali, in più siamo in stretto contatto con molte Università in tutto il mondo.

Avete qualcuno che realizza per voi i costumi di scena?
Sono una nostra creazione e li realizziamo da soli, del resto chi altro potrebbe essere così affine alle nostre esigenze oltre noi stessi? In realtà abbiamo provato a collaborare con esperti che volevano creare i nostri costumi ma, alla fine, non avevano ben chiaro quali fossero le nostre richieste o come dovessero apparire i costumi di scena. Ci siamo creati il nostro stile personale. Ci è voluto molto tempo perché i costumi fossero esattamente come li volevamo. Date un'occhiata alle nostre vecchie fotografie e capirete di cosa parlo.

Ci svelate i vostri progetti per il futuro?
Innanzitutto saremo al festivalsummer, quindi partiremo per il "Venus, vina, musica" tour in dicembre e cominceremo a lavorare sulla seconda parte di "Cantus Buranus". Di certo non ci annoieremo. La cosa fantastica di avere tre progetti da seguire è che hai sempre qualcosa da fare. Sono un "drogato" da lavoro, quindi è una situazione che mi gratifica molto.

Un'ultima domanda: quando avremo il piacere di avervi in Italia?
Da qualche anno suoniamo vicino a Venezia. E' fantastico suonare in Italia. La gente è veramente disponibile e il cibo è buonissimo. Ci piacerebbe poter suonare più spesso da voi. Restate in contatto e grazie dell'interesse per la nostra musica.

Patrick

§§§ ENGLISH VERSION §§§

This time we have the real pleasure to have as special guest, one of the most impressive medieval music's group: the Corvus Corax. We can say for sure that they are, not only great musicians but extremely friendly too. We have meet them at Kaltenberg Ritterturnier in Germany and how we could loose the chance to interview them for our fanzine?
So here you are Patrick Der Kalauer, one of the percussionist of the group that answerer us for Corvus Corax.

Corvus Corax are perfectly known in German but not so much in Italy, can you introduce yourself for our italian reader?
When in December 1989 two musicians were on stage together for the 1st time they were not only the first "New German medieval band" after the Fall of the Wall. The foundation for what was to come was rather laid "ANTE CASU PECCATI" - before the fall of man/the Wall. What started as a duo quickly joined with "Zumpfkopule" to become a "CONGREGATIO" and a quintet soon after and caused a stir everywhere they played. When the line-up was final and therewith the "TEMPI ANTIQUI" (the ancient times) were over, the name Corvus Corax was already well known in the medieval scene.
But what is this band's secret?
The music of the medieval minstrels has been passed down to modern times very scarcely. The official music theory of these times only dealt with this genre to demonstrate where pious music ended. Nevertheless the church couldn't prevent the development of more worldly music, since "INTER DEUM ET DIABOLUM SEMPER MUSICA EST" - there's always music between God and the devil.
Corvus Corax retrieved the melodies, which were seldom put down in writing, in libraries and revised them very carefully. They studied and re-lived the minstrels' life, recreated the medieval instruments in their own workshop and even enhanced them on the basis of their own experience of playing them.
The medieval music played by Corvus Corax isn't just a nice attraction at the "open-air museum" medieval market. They rather went far beyond the boundaries of academic music performances. And again, the band recollected one aspect of the minstrels' lives. For Corvus Corax - from the point of view of traditional music history - are a "Diabolum in Musica" - a devil in the music. Also the "TRITONUS" - a disharmonious interval – was characterised as such. Their ever-growing fan community and the press, however, declared the band Corvus Corax "Könige der Spielleute" – the Kings of Minstrels - in 1994.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

If theory is constantly being adapted to practical experience, progress is made necessarily. The fact that Corvus Corax are "VIATORES" - wanderers, as well, and that they don't rest on their laurels, was endorsed with this production in 1997. Similarities to modern pop are by all means intended and accord with the medieval minstrels' ideals in every sense. These men picked up melodies and rhythms everywhere on their journeys through the medieval world in order to melt them, along with their musical experience, into the new music of their time. That way they influenced the pan-European musical development drastically. The very same approach to music is exercised by Corvus Corax. They bring their own musical experiences - with modern music as well - into their "old" music.
This way of dealing with history and tales has been and still is being practised ever since: Not only since the Middle Ages poets and other folk - minstrels as well - made up legends in the aftermath of historical events in order to both entertain and to point out eternal connections in the history of man. An eternity has passed - "MILLE ANNI PASSI SUNT" – and people still dance to the same melodies. A momentous occasion to connect legend to the music of CC arose at the band's encounter with Ottomar Rodolphe Vlad Dracula Prince Kretzulesco, heir of the legendary Prince Vlad Tepes, also called "the impalor", the person on which Bram Stoker had based his story of Count Dracula. As Prince Kretzulesco sings in one of his songs in the old Romanian language: What I have been you are now - what I am now you will be - one thousand years have passed, and the choir repeats: Mille anni passi sunt.
While searching for new old treasures from the past CC penetrated even deeper into history and came across the opus "SEIKILIOS", the oldest songs in the European culture area bequeathed both spoken and written. The double reception of antique and Far Eastern music, thus the transfer into the "modern Middle Ages" by CC provides the attraction of this latest release.
In the 14th century many people joined the minstrels to escape the impending end of the world in the shape of the Black Death dancingly.
Parallels between this "Tanzwut" movement and the mega-parties, the raves, of the techno scene of today are apparent. The production of the "Tanzwut" single generated a second project of the CC musicians, in which E-guitars and keyboards are played alongside medieval instruments (see also www.tanzwut.com).
The melodies and sounds of CC have inspired musicians from other genres to transfer them "IN ELECTRONICA". Remixes from different musical areas, ranging from goth, rock and techno to playful pop form an interesting mixture to listen to on this release.
CC have already toured the world: gigs and live shows led them to almost every European country, to Japan, Jordan and Morocco, even Mexico. TV stations invited the band to participate in TV productions, and time and again they perform at historical town and castle festivals. Since their 10th anniversary CC tour through Germany regularly in winter and perform in clubs and concert halls all through Germany and Europe.

For what I know, the band exist since 1988 and in twenty years many things has changed. How and when did the members of CORVUS CORAX get together and what each has brought to the band?
You can imagine that a lot of different musicians came into and left the band. Everyone influenced the whole thing. And even when it was not musicaly then because of the experiences we had with him as person.
We had a straight line-up since some years now so it was quiet sad that Meister Selbfried decided to leave the band. Otherwise you have to make an idea about yourself and what will be the next steps you have to take.finding a new bandmember or playing with one less? Anyway it was qiuet refreshing.

How and why did you choose your name, the Latin statement for "raven" and what it means to you?
In the beginning of the band we had one of these very intelligent birds and because of the similarity to us we decided to take the name.

The last couple of albums are made in your own studio, is it a goal or only a step of your career?
It was a natural process. It started as a project-studio to write songs and by time we had the equipment and know how to make own productions with it.
Now it is so that we mostly work in different studios the same time. We do it because of our different projects and because we have not the time to realize all plans while working only in one studio. For example we can record vocals and drums at the same time and are winning time with it.

It seems that Corvus Corax are strictly connected with the Carmina Burana even if you have choose a different sound from Carl Orff. Can you explain us the reason of this choice?
Since the schooltime we all had contact with the Carmina Burana. We liked the the version of Carl Orff but thought it whould be good to make another interpretation of it. And who could be better for this as us?
We where very astonished that many people did not knew that the Carmina Burana is book and not a musical work made by Carl Orff. Like us he took lyrics from the book and wrote music for it.

The new album "Venus, vina, musica" is really impressive, maybe one of your best. How you choose the sounds and the lyrics for your album?
We are a lot on tour over the year and so we have a lot of possibilitys to search for ancient writings or old instruments.
We are in contact with a lot of universitys all over the world.

Who designs the costumes that you use for the shows?
We make it all our self. Who coulld better know how to make it then us? We tried to work together with other people who wanted to make costumes for us but they did not really understood what we want or how a costume has to look like.
Its a special style we created. It took much time until the costumes looked that good. Watch old photos of us and you will understand what I mean.

What are your projects for the future?
First we will do the festivalsummer, then we´ll have a "Venus Vina Musica"-tour in December and then we start to work on the second part of Cantus Buranus. It will not be boring for us in the future. Its great with three different projects you have always something to do. I´m a workaholic so it is a perfect situation for me.

And, finally, when we'll have the pleasure to see you in Italy?
Since some years we play next to Venice. Its great to play in Italy. The people are very friendly and the food is delicious. We woulld like to play more there. Get in touch.
Thanks for your interest in our music.

Yours,
Patrick

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

PASSI PER CREARE UN VIDEOGIOCO
di Luca “Lu-Chan” Turci

Con questo articolo proverò ad esporre i passi giusti per la creazione di un gioco con rpgmaker (2000 o Xp che sia), o per lo meno la scaletta che seguo personalmente dopo anni di affinamento.

1. Idea per il soggetto
Sembrerà scontato, ma la prima cosa da fare è decidere, almeno in linea di massima, che genere di gioco realizzeremo. Sarà un rpg classico? un Jrpg? Un'avventura grafica? Un puzzle? Altro?
Mi serve un bs e se si come? Ho bisogno di un menù personalizzato? Meglio appuntarsele su carta certe cose.
E non sarebbe male stabilire che tool usare. Ad esempio se si è bravi programmatori, rpgmakerXp offre grandi possibilità per sbizzarrirvi, ma in questo caso dovrete smazzarvi sulla grafica che è di difficile reperimento o realizzazione per tanti motivi.
Se vi interessa solo la storia vi basterà l'rtp base che secondo me inframezzato da cose personali è più che ottimo.
Rpgmaker2000 offre di sicuro più esempi e risorse a cui attingere e nonostante l'avvento di Xp regge ancora molto bene il "mercato" appunto per questo.

2. Trama
Fatte queste scelte, per partire non è male decidere una trama di base, anche solo poche righe. Quasi di pari passo avverrà la scelta dell'ambientazione.
Un consiglio: non esagerate con il numero dei personaggi, perchè se sono troppi e mal sviluppati è un po' una schifezza... E non scrivete troppo: un gioco realizzato con rpgmaker che possa definirsi curato sotto ogni aspetto dura al massimo 3-4 ore e credetemi per farlo bene vi ci vorrà parecchio, anche per questo dicevo di non esagerare coi personaggi. Se avete ideato trame lunghe, vi consiglio di spezzarle in capitoli e dedicarvi ad ognuno di loro separatamente come se fossero una saga.
Un altro consiglio può essere quello di non scrivere tutto fedelmente, decidete un inizio e una meta finale e qualche scena importante... Negli intermezzi lasciate spazio all'invenzione del momento quando andrete a programmare il gioco.

3. Sviluppo dei personaggi
Di seguito andremo a stilare un breve profilo (background o bg in seguito) del protagonista o dei protagonisti, dei comprimari, dell'antagonista... di tutto il cast insomma, composto non solo dall'aspetto fisico, ma anche da quello caratteriale.
Molto utile sarà aggiungere aneddoti riguardanti il passato dei medesimi, che possono incastrarsi nella trama generale o anche essere una parte esterna ma che giustifichi determinati comportamenti, fobie, amicizie, antipatie o simpatie che da persona a persona possono variare. Queste cose danno spessore, non date per scontato che un ragazzo e una ragazza si amino perchè abitano nello stesso paese o che Jack sia il miglior amico di Philip. Lo stregone nero è cattivo? Sì, ma perchè?
Se la trama fosse troppo classica, il giocatore potrebbe trovare stimoli nel sapere cose sui vari personaggi e rimanere seduto a giocare ugualmente.
Ovviamente stilando il bg dei personaggi vi verrano tante idee e la trama si modificherà, ma questo è solo un vantaggio.

Quando state sviluppando una parte dedicata ad un personaggio dovete interpretarlo, recitare, giocare di ruolo. Calatevi nei suoi comportamenti e vedrete che se sarete bravi, il risultato sarà ottimo; le persone sono diverse, non fate pensare e comportare tutti allo stesso modo. Accortezze simili potrebbero dare svolte imprevedibili alla trama.
Ma sullo sviluppo dei personaggi ho in mente di ideare un articolo più approfondito a parte.

4. Passo opzionale: dialoghi
Studiare e appuntarsi su carta i dialoghi può decisamente aiutare, ma questo è un passo che non mi sento di consigliare a tutti, io stesso mi scrivo giusto quelli importanti, per il resto vado a idee del momento per non sentirmi troppo imbrigliato.
A me personalmente aiuta molto l'ascolto dei midi che devono fare da sottofondo o musiche particolarmente a tema messe nella track list di winamp.

5. Reperimento risorse grafiche e sonore
Questo è un punto che può essere svolto di pari passo con i precedenti o col passo dopo ma vi spiegherò poi il perchè, meglio andare con ordine!
Se siete dei grafici, ovviamente non avrete problemi nel ricrearvi i vostri pg, partendo da zero o editando chara trovati in rete. Se non lo siete, vi consiglio di non incamponirvi troppo e a meno che non troviate un amico che vi aiuti o non vogliate provare voi a farveli, vi consiglio senza tanti giri di cambiare il profilo del protagonista e accontentarvi di ciò che trovate.
Se riuscite a disegnarvi dei portrait adeguati questo potrà senza dubbio influire sul carisma del vostro personaggio. Un face di Orphen su uno Shalir (il protagonista del mio valadoon's legend ndr) può aiutare solo finchè Orphen è conosciuto solo in Giappone o da poche persone. Quando Orphen sarà famoso, Shalir perderà di spessore. Ad ogni modo non tutti siamo grafici, quindi se proprio vi servono i portrait, vanno bene anche quelli rippati da altri giochi, ma ricordatevi i credits in un file txt a parte, per specificare cosa sia o meno vostro e fare un po' di pubblicità ai giochi commerciali depredati. Lo stesso discorso vale per i chipset, ma qua è già più scontato che usiate quelli rippati da giochi commerciali, anche perchè di grafici che ne rilascino ce ne sono pochi e resta comunque un lavoro enorme.
Ricordatevi comunque che nelle ricerche, google è vostro amico e avete una sezione con tanti link utili nel forum di Dream Maker.

6. Programmazione eventi da riutilizzare spesso (bs,minigame,menù, ecc)
Una cosa importante è levarsi dalle scatole gli eventi più ostici e importanti del gioco. Se vi serve un battle system o un menù è bene realizzarli prima di partire.
Come anche un sistema giorno notte, o un system personalizzato richiamabile o altre cose che durante il proseguio della programmazione ci serviranno; sono tutte cose che è meglio avere pronte prima per non bloccarsi sul più bello.
Una cosa che sento dire spesso da alcuni programmatori è che non possono programmare il loro gioco perchè il grafico non gli ha mandato la grafica oppure perchè non trovano proprio un grafico.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

Qua il consiglio è di usare un metodo utilizzato anche a livello professionale: i placeholder.
Cosa sono i placeholder? Si tratta di grafica rozza sostitutiva. Se state programmando un menù e non avete lo sfondo, vi basta metterci una png nera e nelle varie aree dove dovete passare col cursore, metteteci un segno. Il cursore può essere benissimo un blocchetto bianco che se attivo cambia colore in rosso, per dire. Gli oggetti semplici blocchetti con scritto sopra cosa siano. Dovete farvi una versione terra terra del menù insomma rispettando la posizione e le dimensioni così quando il grafico (o voi stessi) realizzerete quella determinata immagine, basterà sostituirla.
Ricordatevi anche di commentare bene tutto e vi consiglio anche di localizzare le vostre variabili o switch relative ad un evento tutte vicine e usare lo spazio per una variabile per scrivere a cosa servono quelle sottostanti, perchè se doveste rimettere mano su un bs dopo mesi, saranno dolori.

7. Realizzazione mappe: mapping
Crearsi le locazioni del gioco prima di partire non è male. O per lo meno la città iniziale da dove si parte e la successiva zona. Mi raccomando scegliete dei chipset che si integrino bene fra loro: se state facendo un horror non potete usare chipset di golden sun per dire. E comunque non potete usare chipset colorati stile golden sun con chipset più realistici in stile suikoden2 nello stesso gioco.
Se usate rpgmaker2000 per arricchire le vostre mappe rendendole originali e agirare il limite dei colori usate dei charset. Non solo per piccoli oggetti; coi charset potreste ricostruire anche statue, porte ed edifici che nel chipset non sono presenti.
Non esitate a unire elementi che stiano bene assieme da diversi chipset e magari a lavorarli con qualche programma di grafica giocando su parametri come luminosità, tonalià colori, saturazione... Inoltre potete usare i panorama e picture per scenari particolari, nonchè le "battle animation" per effetti particolari.

8. Programmazione del gioco
A questo punto sarete stanchissimi e avrete cambiato hobby!
Ma per i pochi rimasti questa in teoria è la parte più divertente, perchè dovrete solo seguire cosa avete scritto nella trama e programmare le varie scene cercando di dare spessore a tutto. Vedrete la vostra storia costruirsi sotto i vostri occhi, i vostri personaggi prendere vita, che c'è di più bello? Una serata con la vostra ragazza? Beh, sì, avete ragione.
Come accennato nella parte riguardante la trama, mettere su carta le vicende e realizzarle sono cose assolutamente differenti, perciò non vi lasciate imbrigliare e andate di fantasia dove non potete portare avanti le scene come deciso. Inoltre se vi stufate di una scena, niente vi vieta di passare ad un'altra e collegarle solo successivamente.
Se volete fare un'intro vi consiglio di realizzarla dopo, tanto non la rispetterete mai e sarete portati a farla solo per rilasciarla mettendoci dentro tante sboronate.

9. Betatesting
Questa fase arriverà se vorrete rilasciare una demo o se sarete sopravvissuti e avrete finito il gioco completo. Però vi consiglio di betatestare spesso man mano che aggiungete delle scene, io non so quante volte ho rigiocato i miei prima di una release (le mie demo sarebbe più corretto)... E una volta finito, passatelo a vari amici fidati e fateglielo giocare tutto da capo e rigiocatelo voi stessi più volte rompendo le balle ovunque. Per quanto si possa essere bravi, nei propri giochi è facile lasciare dei bug, dato che molte cose non ci viene in mente di farle perché sappiamo dove andare e in certi posti non ci mettiamo a cliccare, quindi i nostri amici saranno i betatester migliori.
Non abbiate fretta comunque né di rilasciare demo né di rilasciare il gioco una volta finito, o potreste vanificare mesi o anni di lavoro.

Consigli finali
- Atmosfera del gioco: questa è una parte importantissima, ma dipende da voi e dalle vostre capacità di sceneggiatori e registi. Una buona atmosfera, unita ad un buon cast, può mettere in secondo piano anche la più classica delle storie basata su un triangolo amoroso o sull'eroe che cerca 4 sigilli per rinchiudere il male.
Una buona atmosfera a mio avviso la si fa con musiche e effetti sonori azzeccati, dialoghi decenti e curati, personaggi ben sviluppati e non per ultima una buona grafica o effetti visivi giustificati.
Un rpg horror non lo si fa se si pensa che basti mettere l'effetto nebbia e quattro zombie per terra.
- Rilascio: evitate di rilasciare intro o demo sui 15-20 minuti, vi attirerete dietro solo l'odio di chi le scarica.
- Pulizia cartelle del gioco: cercate di evitare le bmp, usate le png. Se vi dovesse servire un mp3 tagliatelo se non doveste usarlo tutto. Cercate i files Thumbs.db che l'anteprima di windows piazza nelle cartelle immagini e cancellateli.
Io eviterei i video a meno che non siano realizzati da voi. Il gioco si ridurrà di molto come peso e farete contenti anche i pochi 56kappisti rimasti nel web, ma a parte questo avrete un progetto "pulito". Professionale.
- Distribuzione giochi: consiglio per quanto riguarda rpgmaker2000 di scaricarsi il tutorial di Mandible dal sito. Potete anche rilasciare la cartella del vostro progetto senza exe (tanto sono tutti uguali) e zippata, ma chi non sa questi trucchetti e non ha rpgmaker installato impazzirà e passerà oltre perdendosi il vostro capolavoro.
- Scambi di favori
L'articolo è scritto soprattutto ipotizzando che a creare un gioco siate un singolo individuo. Nulla vi vieta di avvalervi di aiuti esterni.
Non si può saper fare tutto bene, quindi se vi servisse un determinato minigame e siete più grafici che programmatori e non sapete come realizzarlo, non bloccatevi per questo; provate a chiedere aiuto o ad offire a qualcuno uno scambio di lavori.

In conclusione
Beh, che altro volete? Adesso sta a voi, cominciate dal primo punto!

Immagini: 1.1 "Elea's Crystals" (Valawyn), 1.2 "Azure Skies" (Lu-Chan), 2.1 "Alexander" (Claudio84), 2.2 "Dundee Jones" (Aeliath)

Questo articolo è stato pubblicato il 31/10/2005 sul sito www.dream-mkr.net, cui si rimanda per maggiori informazioni sull'argomento, supporto tecnico e risorse di sviluppo.

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

NUOTARE SI, MA CON PRUDENZA
di Luigi Scuderi

Impersonare qualcun altro. E' un compito che la vita spesso ci impone, vuoi per gioco, vuoi per motivi meno faceti.
Tale compito non è sempre agevole, anzi: spesso ci si trova costretti a violentare la propria natura per ottenere un risultato qualitativamente valido nella rappresentazione di un carattere diametralmente opposto al nostro.
Bisogna immaginare il personaggio, studiarlo nei minimi aspetti, imparare a ragionare come lui; occorre approfondire il contesto storico in cui opera, valutarne le influenze sulla psicologia e sulla formazione della nostra creatura cercando di prevederne azioni e reazioni anche alla luce dell'esperienza quotidiana e di tutti quegli aspetti che _necessariamente_ non sempre ci appartengono ma dobbiamo acquistare preconfezionati dall'esterno.
Dopo questa lunga fase preparatoria arriva quella più complessa: identificarsi col personaggio.
Visto dall'esterno può sembrare un semplice esercizio di meditazione, ma non è così: ci si raccoglie nei propri pensieri e, diradandoli lentamente, li si fa sostituire da quelli del personaggio, dalle sue nevrosi, dalle sue psicosi; in poche parole noi diventiamo lui e lui noi. E' ovvio che recitare la parte di un adolescente insoddisfatto del proprio rendimento scolastico comporti meno fatica di puntare ad impersonare un personaggio con gravi problemi fisici, quale ad esempio un non vedente dalla nascita, o psichici, quale ad esempio un serial killer.
La fusione tra il nostro IO e quello del personaggio, è comunque inevitabile, perché quale che sia il carattere del personaggio esso verrà sempre e comunque filtrato dal nostro.
E' un esercizio molto complesso, e va affrontato in seduta comune e alla presenza di un collega esperto, almeno finchè non si è imparato a padroneggiare "l'altro"; anche l'immedesimazione va fatta per gradi, preferibilmente in più sedute, seguite da eventuale dibattito di gruppo sui problemi incontrati e come sono stati superati o come ci si propone di farlo.
Quando iniziamo questo tipo di training sono solito consigliare prudenza agli attori, invitandoli ad immaginare questo esercizio come una nuotata solitaria, lasciando la riva verso il largo, in una tavola d'acqua che si perde all'orizzonte: "Nuotando, tenete sempre a mente" sono solito ripetere "che dovete mantenere abbastanza forze per poter tornare a riva".
Ho visto giovani attori turbati durante questa fase; li ho visti piangere, assaliti dai fantasmi del loro passato, richiamati alla mente dalle ansie del loro personaggio. E questo perchè quel personaggio diventa una parte di noi stessi, o probabilmente lo è sempre stato.
Mi capita di sentire gente che si vanta di poter recitare una parte ed entrare ed uscire con uno schiocco di dita dall'interpretazione di un personaggio; mi capita anche di vederli poi recitare e rendermi conto che in realtà si limitano a mettere e togliere una maschera, senza mai spingersi a "conoscerlo" il personaggio; recitare una parte infatti è una cosa, impersonare qualcuno un'altra. Abbastanza comune la prima, specie nella televisione recente, ben più complessa (*e rara, almeno in TV*) la seconda.
Ho sempre sostenuto che l'attore è fondamentalmente un artista e come tale non dovrebbe mai diventare "professionista", perché nel momento in cui recitare diventa un lavoro che "ti dà il pane", l'arte la metti necessariamente da parte: niente più esperimenti, studi, innovazioni; trovato il cliché lo si porta avanti fino al collasso, il resto "poi si vedrà".
Il vero attore dovrebbe essere libero, un dilettante (*quindi "non professionista"*) ma professionale.
Il vero attore è poliedrico, di multiforme ingegno come Ulisse, fatto a "seguir virtute e conoscenza"; egli non ha problemi a migrare da un personaggio ad un altro, perché è tutti ed uno allo stesso tempo, nell'ottica pirandelliana dell'uomo.
E questo perché ha raggiunto la consapevolezza che le sue interpretazioni non riguardano figure estranee, ma un altro sé, vivo, di carne e sangue anch'esso, che è _che sono_ in tutti noi e che non aspettano altra occasione per manifestarsi che questi brevi spiragli di tempo, in cui, su un palco o nella vita, l'IO principale lascia loro il posto, osservandoli criticamente dalle quinte.
E' questo l'esercizio più complesso.
Prendere coscienza di questa molteplicità interiore e gestirla efficacemente a nostro piacimento, lasciando parlare ora questo ME, ora quello, ora facendoli tacere tutti, mentre il ME titolare prende la parola: tutti presenti contemporaneamente, uno solo a far da portavoce.
Arrivati a questo punto dell'articolo molti cominceranno a ritenermi un po' "fuori di testa"; a costoro giro una domanda.
Solitamente andiamo avanti con la convinzione di essere persone precise e coerenti, anche quando gli altri non ci capiscono, salvo poi accorgerci che la nostra coerenza è "relativa".
Analizzate il vostro comportamento in ambiti diversi

- a casa con i vostri genitori;
- a casa con i vostri fratelli/sorelle;
- a scuola/università/lavoro con i compagni/colleghi;
- a scuola/università/lavoro con i professori/principale;
- nella vita di ogni giorno con gli amici;
- nella vita di ogni giorno con la gente;
- nella vita di ogni giorno con il partner.

Siete sempre gli stessi in ogni occasione? Quanti Voi "coerenti" esistono? O sarebbe meglio dire coesistono?
In potenza attori nasciamo tutti; poi ci son quelli che studiano per affinare tale capacità di adattamento e ne fanno un'arte.
E' appunto sullo studio che voglio porre l'accento conclusivo di questo articolo: un buon attore gestisce contemporaneamente un'infinità di se stesso; spesso perde di vista anche l'originale, ammesso che ne esista uno, ma è sempre in grado di gestirsi.
Questo lo si ottiene con anni di studio, prove, confronti e test personali e di gruppo (*quelli che in gergo si chiamano "gavetta"*).
Improvvisarsi attori e lanciarsi nell'impersonificazione di caratteri complessi, o peggio "estremi", senza una guida preparata al fianco, è un'impresa stupida oltre che pericolosa e può portare in soggetti più deboli (*psichicamente parlando*) a situazioni di disagio grave.

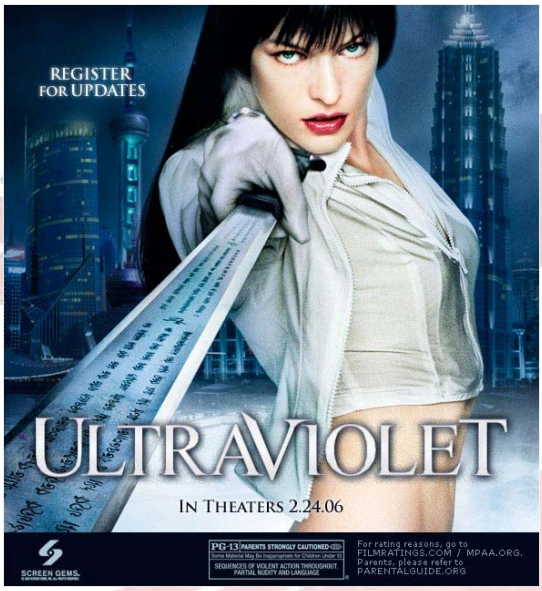
Vai al sommario

La differenza tra un genio e uno stupido è che il genio ha dei limiti.

(A. Bloch)

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

ULTRAVIOLET
di Francesca Viganò



In un futuro ipertecnologico gli umani sono in lotta contro gli emofagi, una razza simil-vampirica generata da esperimenti top secret sfuggiti al controllo. In questo scenario, Violet, eroina degli emofagi dalle letali abilità di lotta, ha il compito di impossessarsi dell'arma definitiva che potrebbe cambiare le sorti del conflitto. Una volta scoperto che la tanto temuta arma altro non è che un piccolo umano, portatore di un virus che potrebbe annientare gli emofagi, la donna, sopraffatta dall'istinto materno, lo proteggerà anziché eliminarlo, tramutandosi così nel principale bersaglio di entrambe le fazioni.
Questa la sinossi di Ultraviolet, uscito nelle sale il giugno scorso, interpretato da Milla Jovovich e ideato e girato da Kurt Wimmer (regista anche di Equilibrium).
E poichè Ultraviolet ed Equilibrium nascono dalla mente della stessa persona, vantano la stessa interessante tecnica marziale (Kata della pistola), ed hanno una trama di fondo, dettagli a parte, praticamente identica: uno contro tutti e pedalare. Mentre Equilibrium, nonostante limiti oggettivi, è però un titolo che ha diviso le platee tra detrattori e adoratori, Ultraviolet è riuscito adividerle al massimo in detrattori moderati e oltranzisti.
Il film, girato completamente in digitale ad alta definizione, si pregia di una fotografia che affascina e di una particolare cura nella scelta dei costumi e nella scenografia: c'è un singolare uso dei colori, tutti molto forti e in contrasto e di vari simboli: dalle fasce di riconoscimento degli emofagi, al simbolo dell'arciministero dove Daxus risiede e governa la città, alla forma a croce della città stessa. Le scene di combattimento sembrano delle vere e proprie danze e sono curate da Mike Smith (già collaboratore di Wimmer nel suo lavoro precedente), esperto di arti marziali e di ginnastica ritmica. Purtroppo però i pregi del film si chiudono qui.
La pellicola offre una serie di spunti interessanti senza approfondirne nessuno e lasciando delle idee che sulla carta sembrano buone, morire tra un inseguimento mozzafiato e un combattimento acrobatico.
Wimmwer che afferma di aver preso spunto da "Fahrenheith 451" per "Equilibrium", sostiene in questo caso di essersi ispirato a Cassavetes creando una sorta di "Gloria" in stile fumetto ambientato nel futuro.
Purtroppo la sceneggiatura, non particolarmente brillante, si perde in un crogiuolo di citazioni o semplicemente di spunti presi qui e lì da altri film: Violet "cuore di mamma e infallibile macchina da guerra", che fa stragi per vendetta sembra vagamente la Sposa di Kill Bill, i nuovi mostri vittime di virus creati durante le sperimentazioni militari ricordano tutto un filone di film tipo "28 giorni dopo" e "Resident Evil", gli stessi vampiri che combattono fra di loro anche di giorno e hanno cuore e sentimenti, richiamano i vari "Blade", lo stesso bambino-cura è letteralmente preso in prestito dall'ultimo X-men, infatti lo interpreta l'ormai onnipresente Cameron Bright che, udite udite, in questa pellicola dimostra anche ben due sorrisi!
Anche la scelta del cattivo è decisamente discutibile, a tratti decisamente incongruente con la logica della trama espressa solo fino a qualche minuto prima.
La regia lascia decisamente a desiderare, caratterizzata per lo più da primissimi piani sulla Jovovich (non che non li meriti, ma è dimostrato che un film non può essere solo l'esaltazione di un bel faccino), e da un montaggio serrato che durante le lotte combina velocissimi movimenti di macchina ma non riesce a dare assolutamente l'idea dello spazio, lasciando lo spettatore disorientato.
In conclusione un film pieno di azione, che si perde totalmente nelle scene sentimentali, del tutto incentrato sulla figura della bellissima Milla Jovovich e le sue tutine aderenti, che invece di divertire come da un film del genere ci si aspetta, lascia molto perplessi, al punto da dover riconsiderare il significato del termine "brutto".

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

IL MATCH DI IMPROVVISAZIONE TEATRALE
di Luigi Scuderi

Il terreno di gioco è sgombro, le gradinate piene, l'arbitro attende che i suoi collaboratori ritirino tutte le schede degli spettatori e gliele portino nell'urna di estrazione.
Le due squadre, si studiano dalle panchine, mentre tutt'intorno il pubblico rumoreggia.
Poi improvvisamente cala il silenzio, quando l'arbitro recita: "Improvvisazione *mista* dal titolo *Alla ricerca di Marco Polo*; numero dei giocatori *illimitato*, categoria *in rima*, durata *tre minuti*!".
Poi, a venti secondi di animoso confabulare, segue l'ingresso degli attori in scena, ad improvvisare qualcosa di divertente, che abbia a che fare con Marco Polo, che non vada in contraddizione col gioco dell'altra squadra (*trattandosi di improvvisazione mista*) e soprattutto dove ogni battuta sia in rima.
Folle? No, tutt'altro. Questo è uno scenario classico da match di improvvisazione teatrale, probabilmente il gioco più complesso e al tempo stesso galvanizzante cui uno spirito istrionico possa desiderare di partecipare.
Sono riuscito a solleticare il vostro interesse? No? Beh, vediamo di seguire un approccio più convenzionale all'argomento allora; chissà che non riesca a farmi perdonare, regalandovi una finestra su un modo del tutto nuovo di *giocare* a *fare teatro*.

L'idea del Match D'Improvvisazione Teatrale® nasce nel 1977, a Montréal, dove due attori canadesi, Robert Gravel e Yvon Leduc, provenienti entrambi dal teatro dell'improvvisazione ipotizzano e realizzano un nuovo modo di fare spettacolo.
Inizialmente pura pérformance sperimentale il match, dopo sette anni di trasmissione in diretta televisiva in Canada, si diffonde rapidamente in varie parti del mondo, portando alla nascita delle "Leghe di improvvisazione". In Italia, la LIIT (*Lega Italiana di Improvvisazione Teatrale*) è stata l'antesignana delle attuali compagini di gioco/teatro, la maggior parte delle quali è ora raccolta sotto l'egida della Imprò (*http://www.improteatrale.it*).
Ma il fenomeno è decisamente internazionale: nascono Leghe di Improvvisazione in Argentina, Stati Uniti, Messico, Francia, Spagna, Svizzera, Belgio, così come in Brasile, Costa d'Avorio, Zaire, Guyana e Antille.

Benché i match in Italia si sviluppino tardivamente (*i primi nel 1989 a Firenze, in occasione del primo campionato nazionale*), l'innovazione da essi proposta e l'entusiasmo che li accompagna portano ad una rapida diffusione del sistema in molte altre città italiane, dove tuttora vengono tenuti corsi di formazione sul teatro dell'improvvisazione: tra queste ricordiamo le scuole di Roma, Firenze, Cianciano e poi anche Milano, Torino, Follonica, Siena, Ravenna, Riccione, Bologna, Reggio Emilia e Varese.
Il successo di tale nuova forma di espressione nel nostro Paese è suggellato dalla vittoria della nostra nazionale, nel '98 a Lille, del campionato del mondo di improvvisazione teatrale FRANCE 98.
Ma veniamo ora allo svolgimento del match vero e proprio; la scenografia è quella di una partita di hockey su ghiaccio, comprensiva di maglie da gioco, "patinoire" ecc. Del resto non poteva esser diversamente essendo questo lo sport nazionale canadese.
Si tratta di una competizione a carattere artistico/sportivo fra due squadre di giocatori/attori che si contendono la vittoria in due tempi di 45 minuti di "gioco" l'uno. Personaggi al contorno sono il maestro di cerimonia, che illustra al pubblico le varie fasi dello spettacolo, un musicista che improvvisa colonne sonore come sottofondo della serata e un inflessibile arbitro che garantisce qualità e correttezza all'incontro.
Dopo il "riscaldamento" pubblico, avviene la presentazione dei giocatori seguita dall'intonazione dell'inno ufficiale (*pubblico in piedi e mano sul cuore*). Poi, un fischio di sirena segna l'inizio dell'incontro.
L'arbitro estrae a sorte di volta in volta un cartoncino, che legge ad alta voce, con le seguenti indicazioni:
Tipo di improvvisazione: comparata se le squadre dovranno improvvisare in successione o mista se dovranno farlo insieme.
Titolo dell'improvvisazione: rigorosamente sconosciuto ai giocatori ed eventualmente proposto anche dal pubblico mediante cartoncini distribuiti in sala.
Numero dei giocatori: illimitato o imposto (*ad esempio uno per squadra, due donne dei "rossi" e due uomini dei "blu" ecc.*).
Categoria dell'improvvisazione: cioè lo stile, che può essere *libero* o *cantato*, *in rima* o *senza parole* o ancora *alla maniera di...* Goldoni, Shakespeare, Spielberg, Fellini, De Amicis, Manzoni ma anche delle soap opera, dei cartoni animati giapponesi etc.
Durata dell'improvvisazione: da 30 secondi a 20 minuti.
Dopo la lettura del tema le squadre hanno soltanto 20 secondi di tempo per trovare un'idea di partenza e lanciarsi nella "mischia".
Alla fine di ogni improvvisazione l'arbitro può segnalare dei "falli", vale a dire degli errori di tecnica teatrale (*ad esempio: fuori tema, mancanza d'ascolto, cliché etc.*) ed i capitani delle squadre possono chiedere spiegazioni creando un ulteriore momento di spettacolo.
Il pubblico è in fondo il vero protagonista della serata: è infatti lui che suggerisce dei temi all'arbitro, che vota dopo ogni improvvisazione per l'una o per l'altra squadra per mezzo di un cartoncino bicolore determinando l'andamento del match e che può addirittura esprimere il proprio dissenso lanciando una ciabatta che gli viene fornita all'ingresso.
Il match è uno spettacolo dove vengono esaltate la creatività, la fantasia e la prontezza di spirito di artisti che sulla scena sono allo stesso tempo e nel medesimo istante attori/autori/registi e la concreta partecipazione del pubblico che assisterà ogni volta ad una serata completamente diversa e ovviamente irripetibile.

Molto del lavoro svolto dalla LIIT, ed ora divenuto tesoro comune di tutte le compagini di Imprò italiane, nasce dai cosiddetti "Esercizi di Stile", che convenzionalmente vengono spiegati con questa semplice ricetta *"Prendi una notizia, possibilmente strana ma realmente accaduta, che comprenda in sé diversi personaggi, anche secondari. Scegline uno e concentrati su di lui fino a conoscerne l'aspetto fisico, il carattere, i desideri, i tic, le piccole manie, le paure… Ora chiedigli di raccontare tutto d'un fiato lo strano fatto di cui è stato protagonista, o semplice spettatore, proprio come farebbe scrivendo una lettera o una pagina diario, o telefonando a qualcuno di cui ha fiducia. Trascrivi le sue parole, e l'esercizio è pronto.*
Servire in tavola ben caldo, per una lettura teatrale o uno spettacolo vero e proprio.
Si accompagna bene con gesti, occhiate, musi, facce, sbuffi e strilli."
Vi va di provare?

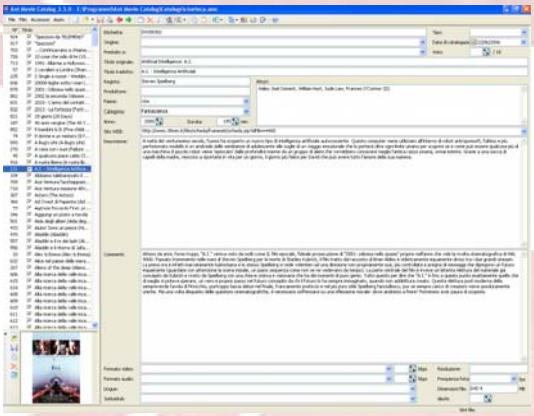
Approfondimenti:
http://www.improteatrale.it
http://www.improvvisazione.it/
http://www.utopie.it/formazione/improvvisazione_teatrale.htm
http://www.pionieri.org/impro/index.html

Vai al sommario

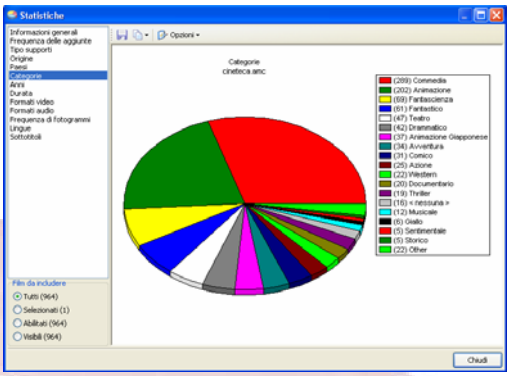
 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

ANT MOVIE CATALOG
di Luigi Scuderi

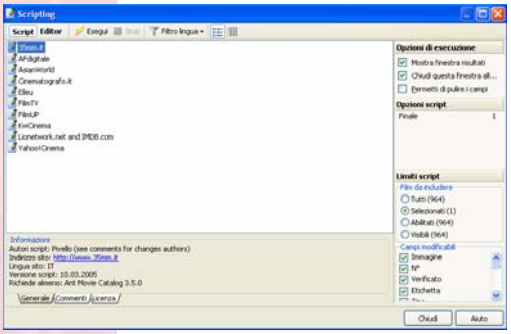
Avete un'infinità di titoli tra videocassette e DVD e cercate da tempo un modo semplice ed univoco per classificarli e archiviarli? Vi trovate spesso in crisi perché non ricordate se il titolo che cercate (*e non trovate*) è solo fuori posto oppure lo avete prestato a qualcuno ma non ricordate a chi? Vi capita di chiedervi se quel tale film che vorreste rivedere appartiene alla vostra collezione o ve lo avevano solo prestato?
Bene, se vi riconoscete almeno in una delle situazioni di cui sopra, ANT MOVIE CATALOG è il software che fa per voi.



Il programma, di semplice installazione, consente di archiviare tutti i vostri filmati in modo intuitivo, personalizzabile e completo; il database generato è costituito da un unico file, contenente anche dati grafici (*come la locandina o un fotogramma del film*); essendo proprio questi i dati più "ingombranti" se ne consiglia un uso moderato in termini di dimensioni e risoluzione.
Le voci del database sono, come già accennato, ampiamente modificabili a proprio uso e consumo, anche se bisogna di volta in volta fare un po' di riorganizzazione se si fa molto uso di script esterni.
Inoltre il programma consente di tenere sempre sotto controllo, tramite apposito campo, i film in prestito e gli eventuali scambi/noleggi.
Un set molto ampio di output grafici sulle statistiche del database e le molte opzioni di visualizzazione dei dati completano la struttura stand-alone del prodotto.
Ancora non siete convinti della sua indispensabilità?
Beh, nel piatto dei suoi meriti (*no, non mi pagano per lodarne le qualità, tranquilli*) posso aggiungere che il software viene puntualmente aggiornato e seguito dal suo sviluppatore, in contatto diretto tramite area dedicata del sito coi suoi utenti; inoltre prevede l'interfaccia in molteplici lingue tra cui l'Italiano, per la gioia degli anglofobi.



Non basta neppure questo a convincervi?
Ebbene, ora arriva il "pezzo forte". Il programma permette di integrare script propri (*solo per programmatori*) o di scaricarne direttamente dal sito, anche se nell'ultima versione sono sempre presenti tutti gli script al momento disponibili.
A che servono? Bene, immaginate di voler catalogare "Nel bel mezzo di un gelido inverno" di Kenneth Brannagh.
Certo nessuno vi impedisce di metter mano alla videocassetta o al DVD e ricopiarvi fedelmente tutti i dati riportati in copertina, ma pensate solo per un istante di digitare solo "gelido inverno", premere invio, e come per magia trovarvi la scheda bella e compilata, in tutti i suoi campi, compresa di cast, locandina, produzione, trama e commento (*ovviamente a voi resta da riempire il campo che indica dove il film si trovi fisicamente nella vostra videoteca*).
Ebbene, AMC non lo fa.
Nel senso che fa molto di più (*c'eravate rimasti male, eh?*); infatti al vostro "invio" vi chiederà, tra i molteplici archivi cinematografici sul web presenti sul database degli script, a quale intendete rivolgere la vostra attenzione; personalmente vi consiglio di "filtrarli", lasciando in lista solo quelli italiani: io su 35mm, FilmUP e FilmTV trovo praticamente tutto.
Se ancora non siete soddisfatti non posso che invitarvi ugualmente a provarlo e scoprire se comunque riuscite a trovare qualche suo aspetto che vi alletti.



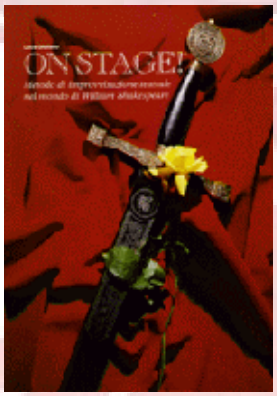
Ah, dimenticavo l'ultimo pregio di AMC: è opensource e totalmente gratuito; per scaricarlo basta andare sul sito ufficiale http://www.antp.be/software/moviecatalog/.

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

ON STAGE!
di Luigi Scuderi

Recensire ON Stage!, per un amante del teatro e dell'Imprò teatrale come il sottoscritto, è ovviamente un piacere immenso: senza timor di smentita potrei definirlo come l'anello di congiunzione tra il match di improvvisazione (*di cui si parla in questo stesso numero*) e il gioco di ruolo.
Con On Stage, infatti è difficile definire se ci si trova davanti ad un esempio di teatro sotto forma di gioco o di gioco espresso in chiave teatrale; certo è che il risultato è comunque notevole e alla fine di questo articolo mi auguro che in molti sentano il desiderio di provare questa particolarissima esperienza ludica.



In realtà è improprio parlare di On Stage! come di una novità, considerando che ha già festeggiato il suo primo decennale dimostrando di avere tutte le carte in regola per affermarsi e durare, ma le caratteristiche proprie del gioco lo rendono sempre nuovo e attuale, così che ogni partita può a pieno titolo essere catalogata come esperienza del tutto nuova.
"C'è del buono in Danimarca." esordiva Roberto Di Caro sull'Espresso del 17 ottobre 1993, riferendosi al primo soggetto proposto da OnStage!, ovvero l'Amleto di Shakespeare.

E molto appropriata è anche la descrizione che del gioco fa nel medesimo articolo *"La logica è da commedia dell'arte impazzita, tempo 3 ore per un prologo, 12 scene e un epilogo. Si recita l'Amleto? Ciascuno dei giocatori , 6 o 7, interpreta un personaggio. Ma gli archetipi shakespeariani sono rimescolati a piacere, e capita che il saggio principe finisca per regnare equanime a fianco di una licenziosa Ofelia incline a concedere le sue grazie a Rosencranz e Guildenstern, sfuggiti non si sa come alla mannaia inglese. Minime sono le intrusioni del conduttore (il "master"), ridotte all'essenziale le meccaniche di gioco, aboliti i dadi: non è la sorte a decidere, ma i giocatori recitanti."*

Ma molto calzante è anche l'enfatica descrizione che Fabrizio Casa ne dà ne "La Voce" del 10 settembre del '94 *"[...]È senz'altro un originalissimo gioco di ruolo, ma è anche di società, nel senso più positivo del termine. Molto raffinato e a tratti anche dotto, piace a chi lo gioca perché ci si può trovare il gusto per la citazione o il semplice pungolo al motteggio e al divertimento. Prima di invitarci a fare da cavie in una delle sue "prove generali", Luca Giuliano ci ha voluto tranquillizzare, assicurandoci che non occorre aver letto il vero Amleto e che, anzi, è più divertente giocare senza il condizionamento della trama e dei personaggi reali. Così ci siamo trovati ad interpretare un Amleto idealista, che briga per destituire il re e abbattere la monarchia. Sul più bello abbiamo giocato contro il perfido Claudio la carta "Lotta senza quartiere", trascinandolo in un duello che per lui sarebbe stato certamente fatale. Ma, in procinto di infliggergli il colpo di grazia, ha risposto a sua volta con "chi di spada ferisce di spada perisce": siamo morti entrambi, in un drammatico finale che avrebbe fatto la felicità di qualunque platea teatrale. Poi è calato il sipario."*

Più tecnica e meno partecipe la recensione di Repubblica dell'11 maggio 1995, ad opera di Stefano Fabbri, che esordisce parlando (impropriamente) di *"un nuovo sistema di gioco di ruolo, fondato sull'improvvisazione teatrale"* concludendo poi con una frase dal significato sibillino *"L'adombramento di Amleto con tanto di palcoscenico, figurini, carte da giocare sulla scena o dietro le quinte, le schede dei personaggi che riassumono il ruolo, il carattere e alcuni valori numerici che determineranno vita, morte e miracoli del personaggio interpretato"*; insomma, secondo il giornalista di Repubblica On Stage è un gioco di ruolo che funziona come il teatro dell'improvvisazione con la struttura del Monopoli.

Ma il 1995 è un anno importante per On Stage e per il suo creatore Luca Giuliano[1], che riceve il giusto riconoscimento da una giuria qualificata aggiudicandosi il Primo premio "Best of Show" a Lucca Comics & Games.

Oggi, dopo oltre dieci anni dalla nascita, On Stage pubblicato dalla DaS Production presenta un considerevole numero di espansioni di gioco, molte anche scaricabili gratuitamente dal web (*generalmente su licenza creative commons*); il gioco, del resto, presenta infinite possibilità di adattamento. Oltre al teatro di Shakespeare sono state allestite sceneggiature su Rigoletto e l'opera lirica, La Mandragola, Le streghe di Salem, Il fantasma dell'Opera, Dracula, il mondo delle favole, I cavalieri della Tavola Rotonda, il Western, i Manga e moltissimi altri soggetti.
Tuttavia, come ogni gioco di ruolo che si rispetti, On Stage è un gioco vivo: va giocato per essere apprezzato adeguatamente.
Dalla homepage di On Stage è possibile scaricate il breve (*ma completo*) manuale del giocatore; ciò fatto non vi resterà che decidere se farvi coinvolgere o meno da questo _senz'altro innovativo_ modo di giocare di ruolo.
Buon gioco a tutti, quindi.

Approfondimenti
http://www.dasproduction.it/on_stage/welcome.html
http://www.mclink.it/com/agonistika/giochidiruolo/home.htm
http://www.mclink.it/com/agonistika/giochidiruolo/exponsta.htm
http://www.flyingcircus.it/taxonomy/term/5

Vai al sommario

[1] *Luca Giuliano è nato a Rivalta Bormida (AL), il 4 luglio 1947. Professore di sociologia all'Università degli studi di Roma, "La Sapienza", è docente di Metodologia delle scienze sociali nella Facoltà di Scienze Statistiche e di Strategie di narrazione ipertestuale nella Facoltà di Scienze della comunicazione. Si è pazzamente innamorato del gioco di ruolo nel lontano 1983 e da allora non ha mai smesso di giocare. Il suo GdR preferito è Amber Diceless Role Playing di Eric Wujcik.*
Ha collaborato alla ideazione di trasmissioni televisive e radiofoniche e ha scritto numerosi saggi e volumi sulla simulazione e sul gioco di ruolo, tra i quali: "In principio era il drago" (Proxima, 1991), "I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali" (Meltemi, 1997), "Il Teatro della Mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale" (Guerini e Associati, 2006).
Come autore ha ideato, con altri, "I Cavalieri del Tempio" (E. Elle, 1990: sec. ed. Rose & Poison, 2006) e "Pathos" (www.pathos.it). Il suo prodotto creativo più noto è rappresentato da "On Stage! Il gioco dell'attore" (DaS Production, 1995).
Dal 1997 è presidente dell'Associazione di Letteratura Interattiva (www.letteraturainterattiva.it).
Nel 2005 Lucca Comic& Games gli ha conferito il Premio alla Carriera.

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

VI PRESENTO VIRTUAL TABLE
di Luigi Scuderi

I puristi e i teorici del gioco di ruolo al tavolo storceranno probabilmente il naso di fronte ad un tentativo di simulazione online del loro pupillo; non me ne vogliano troppo, ma ritengo che non sia importante tanto il mezzo col quale si sviluppa un gioco, quanto i principi che ne stanno alla base.
Relativamente a VT mi preme porre in risalto alcuni aspetti a mio avviso particolarmente interessanti oltre che innovativi.
Per maggiore ordine espositivo differenzierò tali aspetti secondo due differenti classificazioni, ovvero in Obbiettivi Formativi e in Punti di Forza: i primi mirano a migliorare il senso di "gruppo" e lo "spirito di collaborazione", mentre i secondi puntano ad ottimizzare l'integrazione dei giocatori nel contesto ludico e a favorire al massimo le occasioni di divertimento per il gruppo.
Gli *obbiettivi formativi* sono sostanzialmente due: favorire lo sviluppo del concetto di Gioco di Squadra, facendolo acquisire "sul campo" e nel contempo far apprendere ai giocatori tutte le informazioni sull'Ambientazione di Gioco, necessarie allo svolgimento dello stesso.
In questo modo si punta a sgravare il giocatore della sensazione di "dover studiare" per poter giocare e del doversi a tutti i costi confrontare "sulle conoscenze sul gioco" con gli altri players.
A supporto di questo impegno vengono i *punti di forza* del gioco, ovvero una ambientazione decisamente vasta che offre ai master una notevole "libertà di movimento" e un sistema di gioco semplice ma completo, che lascia al giocatore la sola componente narrativa definendo il master (*ed eventualmente la sorte*) tutto il resto.
Di seguito riporto i passi chiave di una Quest a VT, dall'ideazione ad opera del master fino alla sessione di gioco vera e propria.

Preparazione di una Quest. Come penso sia ovvio, essendo un gioco rivolto anche a giocatori totalmente inesperti, il grosso del lavoro spetta al Master.
Egli dovrà, prima di attivare una nuova quest, svolgere i seguenti compiti (*non rigidamente nell'ordine seguente*)

- determinare il periodo storico in cui il gioco si svolge, scegliendo tra:
a) Missioni di "Prelevamento Capi"/"Recupero Araldi" sul Pianeta Terra, definendo anche il periodo storico terrestre cui si farà riferimento;
b) Missioni sulla superficie di Arwen prima della Devastazione Primordiale;
c) Missioni sulla superficie di Arwen durante la Colonizzazione;
d) Missioni relative ad eventi storici chiave (Guerra di Thanis, Rinascita delle Sette Torri, etc etc);
e) Missioni relative al Sistema delle Cinque Lune.

- definire il prologo della quest e l'introduzione, ipotizzandone alcuni potenziali epiloghi (in ogni caso non obbligati)
- definire il numero di scene
- definire i dati chiave dei Personaggi Giocanti.

Ciò fatto potrà accedere a PF e passare alla
Creazione di una Quest. Inseriti TITOLO, PROLOGO, PERIODO STORICO di riferimento, NUMERO di scene e DATA e ORA di probabile inizio, al Master resta solo da aggiungere qualche nota alle 5 schede dei PG, definendone eventualmente SPECIE/RAZZA, ETA', SESSO, NOME o quant'altro ritenga utile per un corretto avvio della giocata; dopodichè, premuto INVIO, la "palla" passa ai players.

Prenotarsi ad una Quest. Nella TABELLA delle QUEST, risulteranno, ordinate per GIORNO ed ORA di inizio le Quest in programma; accanto ad ognuna sarà anche indicata la possibile durata (*da 1h a 3h*) e selezionandone una con PG ancora liberi sarà possibile prenotarne uno.
Si noti che nella stringa di descrizione breve del PG, accessibile alla prenotazione, non sono visibili le eventuali note specificate dal Master per i singoli PG, al fine di evitare casi di metagioco.
Prenotato il PG si potrà in qualunque momento accedere alla scheda relativa e completarla.

Le voci disponibili sono:
[PGNAME] ovvero il Nome del PG
[AGE] ovvero l'età del PG
[SEX] ovvero il sesso del PG
[RACE] ovvero la Razza del PG
[DIALETTICA] ovvero le conoscenze del PG in tema di Cultura, Storia, Politica, Magia, Scienza
[AGONISMO] ovvero le capacità del PG in tema di Commercio, Combattimento, Duello, Strategia
[FORTUNA] ovvero le abilità del PG in tema di Trovare tesori, Disinnescare trappole, Evitare Pericoli, Fuga
[ENCICLOPEDIA] indica il grado di conoscenza delle lingue (*parlato, lettura, scrittura*)
[ARMAMENTO] indica il tipo di equipaggiamento (viaggiatore, tutore, guerriero)
[AMULETO] indica il tipo di protezione dagli agenti esterni (*Antipoison,Antiabnormalstatus,Antimagic*)
[NOTE] sono le note scritte dal Master per quel PG in particolare.

Il giocatore deve ripartire 14 punti tra le categorie [DIALETTICA], [AGONISMO] e [FORTUNA], mentre deve definire un totale di 6 punti tra gli oggetti equipaggiati [ENCICLOPEDIA], [ARMAMENTO], [AMULETO] (*la logica è che la prima opzione valga 1 punto, la seconda 2 e la terza 3: Es. ARMAMENTO => viaggiatore=1, tutore=2, guerriero=3*).

Nel caso di competizione diretta con un altro PG si confrontano i valori interessati di [DIALETTICA], [AGONISMO] e [FORTUNA], eventualmente aumentati (*ad esempio nel caso di uno scontro armato*) dei valori rispettivamente di [ENCICLOPEDIA], [ARMAMENTO], [AMULETO].
Nel caso il PG debba invece relazionarsi ad un PNG o ad un tentativo che non coinvolge altri PG varranno i suoi valori specifici per l'abilità e il classico tiro di d20.
Completata la scheda il giocatore non deve far altro che attendere che giungano il giorno e l'ora previsti per il gioco.

Svolgimento di una partita a VT
Una partita a VT è divisa in SCENE (*da 1 a 6 con un minimo di 4 totali, min 15' - max 30' per scena*)
Caratteristiche:
Scena Prima = Preparazione (*Alla successiva guariscono tutte le eventuali ferite, sia lievi che gravi*)
Altre Scene = Eventi (*Ad ogni scena successiva guariscono tutte le ferite lievi e le gravi divengono lievi*)
Scena Ultima = Epilogo (*Guariscono anche le gravi se sufficientemente distante nel tempo rispetto alla penultima scena*)

I PG, HANNO UN MASSIMALE DI PUNTI VITA PARI A QUELLO DELLA LORO SPECIE/RAZZA.
Si considerano ferite gravi quelle che tolgono al PG più del 50% di tale massimale, lievi le altre.
Se un PG Attacca deve dichiarare l'azione; il master in quel caso tira un d20 e decreta se il colpo va a segno o meno. In caso di successo il giocatore che muove il PG tira un d20 che determinerà (ad opportune condizioni) il danno inferto.
Nota: I danni subiti dai PG vanno moltiplicati per 10.
Es. Il mio PG Drifter ha 100 PV di razza. E' un guerriero e l'ho equipaggiato con [AGONISMO]=8 e [ARMAMENTO]=3 (*totale 11*). Attaccato da due nemici subisce prima un 9 e poi un 20 (*c'è sempre il PNG fortunato*). Il primo attacco vale 9-11=-2, ed essendo negativo fallisce. Il secondo invece fa 20-11=9 che moltiplicato per 10 fa 90; ora il mio PG è ferito gravemente (ha solo 10PV) e deve sperare nella buona sorte (*quanto avevo messo su FORTUNA?*).

Arrivederci allora su VT: siete tutti invitati.

P.S. – Un sentito ringraziamento va a Luca Giuliano e al suo On Stage, il cui studio mi ha permesso di sciogliere alcuni "nodi" tecnici nella realizzazione di VT.

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved

"Ciao KT1,
sono un giocatore molto preciso e mi piace fare le cose per bene ed equilibrate.
Il mio problema è questo: sono riuscito a ottenere per il mio PG 40 punti forza, 40 punti mente, 40 punti destrezza e 40 punti abilità, ma mi rimangono ancora due punti da assegnare: dove mi consigli di metterli?".

Master of the Universe

"Analisi della richiesta in corso…..
0001001010101010010101010101010101001000010110000101010101010101010101010101001101010001000100010100101001001010010110010010100011100010100010101011001001010101010101010010000010010100100010001001010100001000010100100110101001010101010101010101010010101010110101010010010110010101010101010101010101010010101010101010100101010101010101010010101010101010010101010101010100101010101010101001010101010101001010101010101010010101010101010010101010101010100101010101010101001010101010101001010101010101010010101010101010010101010101010100101010101010101001010101010101001

IL MODELLO A 3 VIE
di Alessandro Marcheggiani

Abbiamo parlato in precedenza del fenomeno GRV e abbiamo visto come esso abbia un'estensione territoriale molto ampia.
Passiamo ora a sviscerare meglio le varie tipologie di gioco allo scopo di comprendere come il concetto di Gioco di Ruolo dal Vivo sia visto spesso in modo riduttivo.
La prima cosa che associamo al termine GRV è sostanzialmente la parola fantasy, come se questo fosse l'unico genere esistente. In realtà questa è solo una tipologia, poichè moltissimi sono le sperimentazioni e gli scenari ipotizzabili.

Ed ecco che subito ci appare un mondo molto vasto, con ambientazioni storiche, gotiche, contemporanee, catastrofiche, futuristiche.
Al di là delle ambientazioni o dei generi, il GRV si può distinguere in tre grossi tronconi e mi riferisco al livello di immersione ricercato.
Ne nasce quindi un modello che viene definito modello a “tre vie” secondo la diversa tipologia di live che andiamo a creare.

I Live immersivi ricercano la cura dei dettagli, anche minimi, e richiedono una concentrazione e uno studio della psicologia del personaggio che andiamo a interpretare notevole. Sicuramente non sono eventi adatti a neofiti del gioco, poichè la mancanza anche solo di pochi minuti di concentrazione porta inevitabilmente all'uscita dal proprio ruolo inficiando così l'interpretazione anche degli altri giocatori.
La trama o lo scenario sono studiati a tavolino dettagliatamente, pensando alle notevoli variabili che potrebbero insorgere durante la partita. E' difficile anche da parte dei Master intervenire successivamente, in quanto l'intervento potrebbe essere sentito dai giocatori come una vera e propria interruzione.
Ovviamente parlando di un live immersivo non possiamo non citare tra le regole chiave il “buon senso” in quanto le regole in questo tipo di live sono ridotte, spesso, all'essenziale prediligendo quindi la coscienza e la correttezza del giocatore.
Si adattano molto bene a questo tipo di “modello” i live investigativi e contemporanei non essendoci elementi anacronistico o di contrasto con l'ambiente.

Un altro tipo di Live ha come elemento caratterizzante la trama, elaborata dagli organizzatori, che rappresenta il cardine della partita.
Compito degli organizzatori quindi è redigere un'avventura densa di accadimenti, di situazioni concitate, di colpi di scena.
All'interno di questa, il giocatore si muove e prende le decisioni che ritiene opportuno. Una buona avventura, solida e ben calibrata con colpi di scena, non fa che rendere il live divertente e ben organizzato.
Si avvicinano a questa tipologia di Live i giocatori non più neofiti, che spesso hanno già partecipato a numerosi eventi e che hanno all'interno della trama un ruolo ben definito.A questo tipo di evento è spesso associata una campagna di gioco di media lunghezza (campagna di gioco = una serie di eventi concatenati, che traggono spunto dalla partita precedente) ed un'ambientazione coerente che supporti il tutto.

Infine, come ultima tipologia di live, troviamo quel classico modello di gioco in cui le situazione da risolvere, le avventure di brevissima durata (definiti plot), costituiscono de facto il fulcro del live.
Completare il numero più elevato di plot diventa lo scopo dei giocatori più giovani e inesperti, compromettendo di molto la qualità dell'evento.
Ritengo possa essere un discreto punto di partenza partecipare ad un live di questo tipo, ma non ci si dovrebbe fermare solo a questa tipologia per comprendere al meglio il gioco.
Questo modello rappresenta, per molti, il modello di gioco in cui ci si diverte di più; personalmente però non condivido questa opinione, poichè lo trovo un concetto riduttivo, limitato solo all'accrescimento del proprio personaggio al quale spesso i nuovi giocatori rimangono molto attaccati. A livello inconscio porta necessariamente i giocatori a barare in quanto si cerca di preservare la vita del personaggio.

Attualmente ci sono moltissimi gruppi, o associazioni che fanno della sperimentazione un modus operandi al fine di elaborare nuove ambientazioni o nuovi regolamenti

Per ragioni personali, trovo che il Live di stampo immersivo sia, tra i tre modelli, il migliore; certo è che richiede una capacità interpretativa notevole e una buona esperienza.
Per concludere ritengo che un live ben organizzato dovrebbe avere elementi di ogni modello di gioco, e quindi vedere un buon livello di immersione, una trama principale avvincente e curata nei dettagli, e infine poche sottotrame (plot), legate a particolari situazioni di gioco, in cui però non devono partecipare tutti i giocatori ma solo quelli coinvolti.

Approfondimenti:
http://www.luxetumbra.it/
http://flyingcircus.it/
http://www.dragonbane.org/en/

Vai al sommario

 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved