

SCIOPS



Primavera

di Francesca Viganò



Qualora non ve ne foste accorti è arrivata la primavera.

Sì lo sappiamo bene che il clima non è dei migliori, anche se dipende, per certo, dalla regione in cui vi trovate; tuttavia, avendo avuto un inverno decisamente mite, probabilmente questo aprile uggioso eviterà, forse, che i contadini si producano in filippiche sulle ingenti perdite che ha subito l'agricoltura.

Se invece, anche quest'anno, non riusciremo a scampare gli aumenti degli ortaggi e della frutta, consolatevi con questo numero di Sciops che è, per molti versi, decisamente speciale.

Questa volta abbiamo deciso di spiazzarvi un po' quindi sono scomparse (ma solo temporaneamente, non temete) alcune rubriche per lasciare spazio invece ad una persona d'eccezione che abbiamo avuto l'onore di incontrare personalmente: Loreena McKennitt.

In questo fantastico numero della vostra fanzine preferita abbiamo dedicato uno speciale all'artista canadese che, tramite Karen Shook, ci ha fornito il materiale cartaceo e fotografico.

In tutta onestà il materiale era tanto e tale che non ce la siamo sentita di operare dei tagli che non fossero esclusivamente funzionali al numero stesso; godetevi quindi questo viaggio alla scoperta di una delle artiste contemporanee più interessanti del momento.

Il tema più generale di questo numero è il "fantasy", almeno per quanto riguarda cinema e cartoni animati: sarà che la monografia di Tolkien ha preso il sopravvento sulle nostre povere menti e siamo diventati monotematici? Comunque non temete, al solito, potrete ridere delle mirabolanti avventure della base Master e delle chicche delle Cronache dell'Elfo Ladro e festeggiare con noi i preparativi al quarto compleanno di Progetto Folle.

Sfogliate quindi il sommario e leggete questo numero tutto d'un fiato chè ne vale la pena.



Immagine tratta da <http://gallery.mcneel.com>

[sommario](#)

EDITORIALE :	
PRIMAVERA	pag. 02
SOMMARIO	pag. 03
MONOGRAFIE :	
J.R.R. Tolkien (parte quarta)	pag. 04
HARD & SOFT (WARE) :	
Ottimizzare Windows xp	pag. 07
Oldies but Goldies :	
Anime Memories: il Fantasy	pag. 12
Special :	
Loreena McKennitt	pag. 14
Il Chochobo Bastardo :	
Le Cronache dell'Elfo Ladro	pag. 20
Game Making :	
Guida Intergalattica a RPG Maker 2k parte III	pag. 21
Al Cinema :	
Eragon vs Arthur e i Minimei	pag. 25
Chi è di scena :	
Il Rimaiuolo Parte II	pag. 27
TRA GIOCO e Realtà :	
Mettersi in gioco	pag. 29
Angolo dei lettori :	
STRAZIO 1999 (Epp. 5-6-7)	pag. 30
pf news :	
Uniti, contro le barriere avverse la comunicazione	pag. 32

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.4 – 30 Marzo 2007 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved – Grafica L.Scuderi. La fanzine non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità. Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 7.03.2001

Al fine di evitare spiacevoli situazioni si ribadisce che:

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

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

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

J.R.R. Tolkien: Temi, motivi, fonti (parte 3a) di Francesca Viganò

Nello scorso numero abbiamo accennato a come Tolkien ritenesse fondamentale modernizzare i miti e come, di conseguenza, la parola e il “nome” diventi non solo simbolo ma anche strumento. Analizzeremo, qui di seguito, alcuni esempi della maestria di Tolkien nell’uso della parola e del nome.

Gli Ent. Della natura di questo stupefacente popolo parleremo in seguito ma nel frattempo, seguendo le tracce dell’origine del loro nome, si capisce a fondo i motivi della loro creazione. **Ent** in anglosassone significa “gigante” (per esempio Golia è un ent), ma nella poesia eroica ed elegiaca il termine assume un senso vago: indica una razza di statura gigantesca ma il cui connotato principale è quello di essere definitivamente scomparsa; restano, a ricordo di una civiltà forse una volta splendida, solamente pochi oggetti e rovine, mentre del popolo che l’aveva creata non si sa più nulla.

In **Beowulf** essi sono gli artefici leggendari della tana del drago, della spada con cui l’eroe uccide la madre del mostro Grendel e della spada del fedele Wiglaf quando offre al suo re l’aiuto estremo (vv. 2717, 2774, 1558, 2616).

La stessa espressione **enta geweorc** (opera dei giganti) si ritrova in altre liriche del **Libro di Exeter**, come ad esempio nell’**Errante** (v. 87): “L’opera antica dei giganti rimase deserta” e in “**La Rovina**” (v. 2). Ma per capirne il significato intrinseco, occorre ricordare il contesto: “Splendida è la muraglia di pietra, i fati la distrussero; / i forti edifici crollarono e quest’opera di giganti si sgretola... / ...Ma sebbene fosse / vasta ed eretta ora non è che un cumulo di rovine, / e si sgretola ancora, essa che fu saccheggiata dalle armi...” // “E splendidi palazzi v’erano e molte terme, e una grande / selva di alti pinnacoli, un gran rumore di popolo, / molte sale dei banchetti... / ...gente in festa / finché il Fato, il possente, non mutò ogni cosa”.

E’ la fuga del tempo, il doloroso finire di tutte le cose, l’inutilità dell’affannarsi umano che impregna la poesia anglosassone. Ancora nell’**Errante**: “Come è fuggito il tempo e come si è oscurato / sotto il velo della notte, quasi non fosse mai esistito!... // ...Nel regno della terra vi sono solo tormenti, / Le leggi del destino mutano sotto la volta dei cieli. / Qui le ricchezze svaniscono, si perdono gli amici, / Qui l’uomo passa e scompare, qui passa e scompare la donna, / La pianura del mondo si svuota, desolatamente”. La parola ent finisce per racchiudere in sé tutto questo senso di rovina, il tragico destino di ogni civiltà, il fato di una corruzione ineluttabile cui è soggetta ogni creatura terrena. E ancora una volta sorge acuto in Tolkien il desiderio di spiegare un termine ambiguo, di far rivivere ciò che era morto e dimenticato. Un particolare: nella raccolta che va sotto il nome di **Maosime II del Cotton Vitellius**, al v. 2 si dice “**orthanc enta geweorc**” (abile lavoro dei giganti). “**Orthanc**” nel Signore degli Anelli è il nome della torre di Saruman che viene distrutta dalla terribile vendetta degli Ent: un divertimento, un sottile gioco del filologo che ironizza sulle sue stesse creazioni.

Gli Hobbit. Forse anche questo nome, ormai così familiare, ha un’origine simile: cioè l’idea di colmare una lacuna, la



meditazione su dei suoni, il gusto di accostare parole e inventare termini che avrebbero potuto (o addirittura dovuto) esistere ma che, per la stessa casualità con cui il fato regge i destini degli uomini come delle lingue, non sono mai venuti alla luce. Nell’Appendice F (quella linguistica) al **Signore degli Anelli** (p. 1358), Tolkien spiega che **Hobbit** è la forma ridotta di **Holbytila**, cioè “costruttore o abitante di buchi”. Si tratta di un neologismo anglosassone (in anglosassone sarebbe **hole-builder**) da lui stesso coniato, ma del tutto plausibile. Ripensiamo all’inizio di **The Hobbit**, a quella frase che, scribacchiata per caso, era servita da scintilla per far scattare il meccanismo inventivo: “**In a hole in the round there lived a hobbit**” e cioè: “In un buco nella terra viveva un abitante di buchi”. Una buffa tautologia che non stupisce abbia continuato a risuonare nel suo orecchio fino a diventare forse un assillante ritornello che esige un seguito, una nuova creatura che chiedeva vita. Ma forse c’è altro: **Hobbit**, sia come suono evocativo, sia per il significato ora visto, fa pensare, come alcuni critici hanno sarcasticamente notato, a **rabbit**, un coniglio, animale sconosciuto al mondo anglosassone essendo stato importato in Inghilterra quando già si parlava l’inglese. Nella Terra di Mezzo, invece, i conigli esistono: Sam, con la consueta hobbittesca incuranza del pericolo estremo, ne fa un appetitoso stufato prima di immergersi con il suo padrone nell’incubo della Terra d’Ombra. Attento e meticoloso com’è sempre nel rispettare le tradizioni, Tolkien non è certo incappato in una svista del genere, che ha piuttosto l’aria della cosa voluta, dell’episodio apparentemente insignificante, ma che in realtà ha un sottile senso simbolico: i conigli come gli hobbit, possono essere aggiunti al mondo storico e a quello mitologico senza disturbare la grande costruzione, senza creare fratture, ma anzi arricchendoli di quella nota umana e quotidiana che impedisce loro di irrigidirsi nello stereotipo di figure troppo ideali e di gesti troppo archetipici. Sono, anzi, le preziose invenzioni della coscienza moderna capaci, con la loro irrefrenabile mobilità, di scuotere l’immobilismo da arazzo del passato, per richiamarlo a rituffarsi in un’altra volta nella sfida vitale.

Earendil. Uno dei pochi nomi di stelle del mondo nordico che conosciamo è Earendel, o Orvandil, o Aurvandil, identificata con Venere, la stella del Vespro e del mattino (o risalendo più indietro alle lontane origini ariane del nome, con la costellazione di Orione).

Snorri, nella seconda parte dell’**Edda**, lo **Skáldskaparmál** (cap. 17), ci offre un racconto delle sue origini: “Thorr, al ritorno da Iothnheimr da uno dei suoi numerosi scontri con i giganti, si rega dalla maga Gròa, moglie di **Aurvandil l’ardito**, per farsi guarire, e per ricompensarla delle sue cure, la informa che presto il marito avrebbe fatto ritorno. L’aveva infatti incontrato che veniva dal Nord e l’aveva aiutato a guadare un fiume trasportandolo in spalla dentro ad un cesto. E come prova aggiunte che un alluce dell’uomo era uscito dal cesto e si era congelato e così Thorr l’aveva spezzato via e scagliato nel cielo e ne aveva fatto una stella col nome di Pollice di Aurvandil, poi abbreviato in Aurvandil”.

Dopo la conversione al cristianesimo, i sassoni persero a considerare la stella del mattino come un simbolo di Cristo e **Earendel** divenne anche un nome astratto per indicare splendore. **Nell’Exeter Book** viene tramandato un frammento di un antico inno che fa uso di questo simbolismo:

“Eala Earendel
engla beohtast
ofer Middangeard
monnum sende”

“O Earendel
il più splendido degli angeli
tu che sulla Terra di Mezzo
fosti mandato agli uomini”.

Tolkien ce ne dà una sua versione eziologia: è la storia di Earendil il marinaio, raccontata da Bilbo nel **Signore degli Anelli** (I,2, p. 298-301) e in maniera più estesa e completa nell'ultimo capitolo del **Quenta Silmarillon**: "Quando ormai i regni elfici sono stati uno alla volta sconfitti e distrutti da Morgoth, e ogni possibilità di abbattere il suo oscuro potere svanita, Earendil, attaccandosi ad un ultimo fragile filo di speranza, tenta l'impresa più aleatoria: far vela all'Ovest per supplicare i Valar di intervenire e salvare la Terra di Mezzo. Grazie alla luce del Silmaril, uno dei gioielli sacri che porta con sé, riesce a superare tutti i pericoli ed a sbarcare, alla fine del suo **imram** alle rive immortali. La sua missione ha successo: i Valar si muovono a pietà, scatenando la Guerra dell'Ira e liberando la terra da Morgoth. Ma a Earendil non viene più concesso di fare ritorno al mondo degli uomini: insieme alla sua nave Vingilot e al Silmaril è posto a navigare nei cieli e la luce della gemma risplende a sua memoria eterna. "E da lungi la scorsero le genti della Terra di Mezzo che la interpretarono come un segno, e la chiamarono Gil-Estel, la Stella dell'Alta Speranza" (p. 315).

È la stessa stella che guida Brandano nel suo viaggio e che nel Signore degli Anelli salva Sam in un momento di disperazione nel cuore delle tenebre: "Sam sbirciando fra i lembi di nuvole che sovrastavano un'alta vetta, vide una stella bianca scintillante all'improvviso. Lo splendore gli penetrò nell'anima e la speranza nacque di nuovo in lui. Come un limpido e freddo baleno passò nella sua mente il pensiero che l'Ombra non era in fin dei conti che una piccola cosa passeggera: al di là di essa vi erano eterna luce e splendida bellezza" (III, 6, p.1118). In questo caso, quindi, Tolkien recupera sì una tradizione ma fondendo la simbologia della speranza, del salvatore e dell'eroe trasformato in stella a ricompensa del suo sacrificio, la rielabora più consona alla sua compatta mitologia personale.

Frodo. Anche per quanto riguarda l'eroe della trilogia, la ricerca delle fonti aggiunge qualcosa alla comprensione del personaggio e dei meccanismi creativi dell'autore.

In **Beowulf** compare un re Froda (v. 2026), ma resta un nome senza storia; sappiamo solo che morì ucciso. Può essere tuttavia che questo Froda si possa identificare con il leggendario re **Frodhi** delle saghe. Nella **Heimskringla (Orbis Mundi)** di Snorri e nella saga di **Halfdan il Nero** compare addirittura insieme ad un re Gandalf. Di lui parla anche Saxo Grammaticus (**Gesta Danorum** ai capitoli 3 e 5) e ancora Snorri nello **Skáldskaparmál** (cap. 43) che lo identifica come discendente di Odino e facente parte della stirpe degli Skioldungar, i re di Danimarca: "Il figlio di Fridhleifr si chiamava Frodhi, egli ricevette il regno da suo padre nell'epoca in cui Augusto imperatore impose la pace al mondo intero; allora nacque Cristo. E poiché Frodhi era il più potente fra tutti i re delle terre settentrionali, la pace fu conosciuta con il suo nome dovunque si parlasse danese e gli uomini la chiamavano 'pace di Frodhi'".

E nella Skioldunga Saga (cap.3): "Figlio e successore di costui fu Frodhi, detto così per via della sua molteplice scienza; in seguito il suo nome divenne un appellativo, cosicché chiunque era dotato di scienza e di esperienza era detto **frodhi**. Il suo regno inoltre fu coronato di pace e quiete pubblica, tanto che nessuno si riconosceva il diritto di far del male o di vendicarsi neppure dell'uccisione del proprio padre. Allora ci si asteneva generalmente anche dalle rapine e dai furti fino al punto che nessuno raccolse un anello d'oro esposto a tutti che giaceva da molti anni sulla pubblica via che conduceva a Jahlangsheidhr, attraverso zone deserte. Questo periodo di pace cadde, secondo alcuni, nel tempo dell'imperatore romano Augusto e perciò nell'anno in cui nacque il Salvatore. Si racconta altresì

che in questo tempo ci fu in Danimarca un'incredibile abbondanza di raccolto e che vi abbondassero le api; si dice che i campi e i pascoli fiorissero spontaneamente senza essere coltivati e che i semi dessero frutti senza fatiche e che anche i metalli fossero estratti in gran quantità". Frodhi, nella versione latina è Rex Frodo: non stupisce che Tolkien, per il suo eroe, abbia scelto il nome di un mitico re della pace (in tedesco la radice resta la stessa: pace è Friede) che secondo alcuni, sarebbe addirittura identificabile con Freyr, dio della fecondità. È collegato a un anello d'oro che non viene usato ed è simbolicamente vissuto all'epoca della venuta del Messia. Frodo, già dal nome, nasce non come guerriero, ma come costruttore di pace, quel tipo di eroi scarsamente riconosciuti dai loro tempi ma destinati ai miti.

Il drago. Nel bestiario di Tolkien ricompare anche il mostro per eccellenza del mondo medievale: il drago, immagine desueta nella letteratura contemporanea. Come dice Borges: "Crediamo al leone sia come realtà che come simbolo, crediamo al Minotauro come simbolo, proprio perché non vi crediamo come realtà; ma il drago è il più svantaggiato fra gli animali favolosi. Ci sembra puerile e contamina di puerilità le storie in cui figura. Bisogna però non dimenticare che si tratta di un pregiudizio moderno forse da un eccesso di draghi nelle fiabe".

Il più rinomato eroe del mondo nordico, dice Tolkien, era un uccisore di draghi, e per quante altre strabilianti imprese abbia compiuto è principalmente per questa che passa invariato nelle diverse tradizioni, pur cambiando nomi, atmosfera e motivazioni: Sigfrido uccide il drago Fafnir e si impadronisce del suo tesoro, risveglia dal sonno magico la Walkiria ma, dimentico poi del suo amore l'ottiene in moglie per l'amico re Gunther, di cui egli sposa la sorella. Su istigazione della donna dimenticata viene poi ucciso. Il tesoro, dopo una serie di morti e vendette, ritorna al mistero delle origini. Vedremo come Tolkien farà suoi gli elementi della leggenda: il drago, l'anello del potere, la maledizione del tesoro, la spada spezzata, il talismano dell'invisibilità, ecc e del diverso significato che vi attribuisce rispetto, per esempio a Wagner, che attinge alle sue stesse fonti: **l'Edda antica** (gli ultimi quindici canti eroici), **l'Edda di Snorri** (Skáldskaparmál cap 39-42), la **Volsunga Saga**, rielaborazione in prosa scritta intorno al 1270 dei frammentari carmi aedici (da cui William Morris trasse quello che forse è il suo capolavoro: **la storia di Sigurd il Volsungo e la fine dei Nibelunghi**) e ancora il **Nibelunenlied**, versione ispirata agli ideali cortesi di un poeta austriaco del XIII secolo. Ma il mondo di Sigfrido, forse troppo "teutonizzato" dal romanticismo tedesco, che si appropriò anche un po' indebitamente del mito, resta in realtà estraneo a Tolkien: al grande volsungo egli preferisce un altro cacciatore di draghi, forse meno noto e più soggetto alle debolezze umane: Beowulf, l'eroe del più antico e, a quanto ne sappiamo, l'unico poema epico della letteratura anglosassone, di cui ama la pietas, l'umanità, il nostalgico attaccamento verso un mondo che sta cambiando e in cui ritrova tutti i suoi più cari motivi.



Beowulf e i mostri. Di Beowulf possediamo un manoscritto del X secolo (conservato al British Museum nel Cotton Vitellius A XV), trascrizione di un originale dell'VIII sec. E' ambientato nella Svezia e Danimarca del V e VI secolo, l'Inghilterra non vi compare affatto, sintomo della profonda unità culturale sentita dai popoli germanici alle loro origini. Il poema consta di poco più che 3000 versi ed è suddiviso in due parti: nella prima sono raccontate la gioventù e le imprese gloriose di Beowulf, nella seconda la sua vecchiaia e la sua morte; nella parabola della sua vita è simbolicamente racchiusa la fine dell'età eroica. W.P. Ker, portavoce anche di altri autorevoli critici del poema, commenta: "Il difetto principale di **Beowulf** è che non c'è molto nella storia. L'eroe è occupato a uccidere i mostri, come Ercole e Teseo. Ma mentre vi sono altre cose nella vita di Ercole e Teseo, oltre all'uccisione dell'Idra e Procuste, Beowulf non ha niente di meglio da fare... La costruzione è curiosamente debole, in un certo senso assurda: infatti mentre la storia principale è la semplicità personificata, la più banale fra le leggende eroiche, tutt'intorno ad essa, nelle allusioni storiche, vi sono rivelazioni di un intero mondo di tragedia, trame di ben altra importanza da quelle di Beowulf, più simili ai grandi temi islandesi. Tuttavia, nonostante questo radicale difetto, una sproporzione che mette al centro le cose senza importanza e ai margini le cose serie, il poema ha un suo certo peso."

Contro questa opinione, nel 1936, Tolkien scrive **Beowulf: i mostri e i critici**, vero e proprio manifesto in difesa dei draghi e dei mostri e preziosa traccia per cogliere gli sviluppi della sua mitologia. "Il drago non è una vana fantasia. Qualunque possa essere la sua origine, fatto o invenzione, il drago nella leggenda è una possente creazione dell'immaginazione umana, più ricca in significato di quanto la sua tana lo sia in oro. E perfino oggi (nonostante i critici) possono trovare uomini non ignari di leggende tragiche e di storia, che hanno sentito parlare di eroi e ne hanno anche incontrati, e che tuttavia continuano a subire il fascino del vecchio verme" (p. 64). Il poeta di **Beowulf** ha posto i mostri al centro, spiega Tolkien, perché proprio lì li ha messi alla mitologia nordica. Anche in quella greca troviamo mostri contro cui gli eroi combattono: sempre inquietanti ed oscuri, essi non costituiscono però un insieme coerente: "Non vi è in realtà un principio finale nelle legendarie ostilità contenute nella mitologia classica... Gli dei non sono alleati degli uomini nella loro guerra contro questo o quel mostro. L'interesse degli dei è in questo o quel uomo come parte dei loro schemi individuali, non come parte di una strategia che include tutti gli uomini buoni" (p. 76).

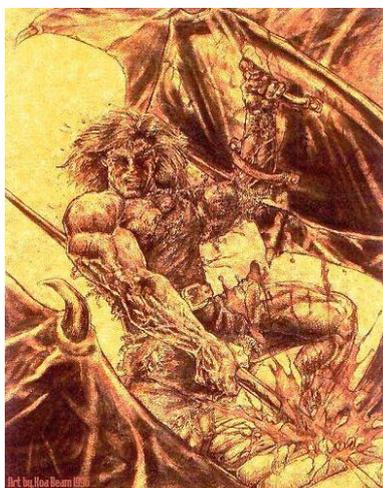
Anzi spesso, come Polifemo, come Caco, i mostri sono addirittura di origine divina e Tolkien annota che "nonostante il loro antropomorfismo, gli dei greci sono in fondo più disumani degli dei nordici, nonostante il loro titanismo" (p. 76).

Nemici degli dei prima, ora "avversari di Dio, progenie di Caino, razza infernale" (così Grendel, il mostro, è definito in Beowulf) i mostri restano anche in un mondo che da pagano si fa cristiano: la loro simbologia si fa solo più manifesta, ma è fondamentalmente la stessa: essi sono il Male, come nell'Apocalisse di Giovanni il drago, "l'antico serpente che è il diavolo ed è Satana". E, in campo opposto, anche gli eroi restano. Beowulf non è quindi nient'altro che l'uomo che vive la sua condizione umana: pagano o cristiano, circondato da un mondo ostile, va incontro al proprio destino: si illude di poter vincere la propria battaglia, ma alla fine viene sconfitto. Il passaggio al cristianesimo non è completo e l'eroismo ha ancora come ricompensa la morte. Ma la tragedia della grande sconfitta temporale, per quanto amara e crudele, incomincia ad essere intravista come non totalmente definitiva; la storia entra a far parte di un disegno più vasto in cui le azioni umane, pur restando le stesse, trovano un altro scopo e un'altra giustificazione. Ed è soprattutto grazie al fatto che l'autore di Beowulf è ancora e soprattutto interessato all'uomo sulla terra, che il poema non è allegoria ma mito: non vi si combatte una guerra spirituale per la salvezza dell'anima, i mostri non sono diavoli incarnati ma vivi, di una animalesca forza e brutalità, si muovono in paesaggi geograficamente dettagliati e in un mondo storicamente sentito.



Nelle immagini due rappresentazioni di Beowulf e Grendel (n.d.r)

[sommario](#)



OTTIMIZZARE WINDOWS XP (parte prima) di Luigi Scuderi

Dopo la panoramica sui sistemi a FAT32 del numero scorso eccoci ora a parlare dell'NT file system o NTFS, caratteristico dei vari Sistemi Operativi Microsoft NT, Windows 2000 e Windows XP.

Data la maggiore diffusione di quest'ultimo incentreremo su di esso l'articolo, sottolineando come, **benché noi non ci si prenda alcuna responsabilità dei danni che potete fare al vostro PC e soprattutto ai vostri dati seguendo le nostre indicazioni**, diversi tra questi accorgimenti funzionino egregiamente anche sugli altri "fratelli" di XP, home o professional che sia.

Per comodità ho raggruppato i vari tipi di intervento per categorie: Privacy, Memoria Fisica, Memoria Volatile, Registro e infine Varie (ovvero tutto il resto), mentre ho escluso le tips relative a fronzoli e abbellimenti vari, dato che la mia praticità mi porta ad escluderle sistematicamente.

Mi scuso anticipatamente per eventuali ripetizioni che mi possano essere scappate, ma l'articolo è decisamente lungo (l'originale era di 28 pagine) e non è stato facile concentrarlo.

Infine un sentito grazie a SuperRomu e agli "smanettoni" che hanno fornito le segnalazioni di questi hints.

PRIVACY

01) Disabilitare WGA e Explorer 7

Tra le intrusioni inopportune della casa dello zio Bill c'è quella del WGA (Windows Genuine Advantage). Premesso che è evidente che la nostra licenza di Windows deve essere originale, non si capisce il motivo per cui il nostro PC debba periodicamente controllarlo e riferirlo alla Microsoft. Per evitare questa intrusione scorretta sul nostro PC andate su **START>Programmi>Accessori>Utilità di Sistema>Centro Sicurezza PC**. Ciò fatto andate su Gestione impostazioni di protezione per... Aggiornamenti Automatici (in fondo alla pagina) e qui selezionate "Avvisa ma non scaricarli e non installarli", quindi date APPLICA e poi OK.

Da questo momento, ogni qual volta windows vi comunica che ci sono aggiornamenti disponibili esaminateli (cliccate sul download manuale per utenti esperti), togliete la spunta al WGA e poi effettuate il download. Windows vi avvertirà che rischiate di non poter più scaricare quell'aggiornamento (sai che perdita!): selezionate la casella di spunta in cui ratificate la vostra decisione di non scaricarlo e per un po' non vi verrà più richiesto. In futuro, quando vi ricapiterà con un codice diverso, dovrete seguire la stessa procedura. Un discorso analogo va fatto per Internet Explorer 7: non lo installate affatto; è sicuramente meglio Firefox 2000.

02) Salvare gli aggiornamenti di Windows XP

Possiamo salvare in una cartella del PC le patch, gli aggiornamenti, i fix e i link prelevati da Windows Update per archivarli senza doverli riscaricare. Lanciate da Strumenti di Internet Explorer il Windows Update. Sulla colonna di sinistra cliccate sulla voce Personalizza Windows Update. Mettete il segno di spunta sulla voce Visualizzazione del collegamento al Catalogo di Windows Update nella sezione "Vedere anche" e cliccate su Salva Impostazioni per abilitare questa modifica. Cliccate nella colonna "Vedere anche" sulla voce Catalogo di Windows Update. Dopo qualche secondo di caricamento avremo a disposizione a due opzioni:

1) Trova aggiornamenti per i sistemi operativi Microsoft

2) Trova aggiornamenti driver per le periferiche e i dispositivi hardware
Selezioniamo la prima voce. Dopo qualche altro secondo andremo a scegliere il nostro Sistema Operativo e la lingua e daremo Cerca. Il sistema effettuerà una ricerca e ci dividerà in categorie gli aggiornamenti trovati: ad esempio "Aggiornamenti importanti e Service Pack", "Aggiornamenti consigliati". Se presente la voce "funzionalità multilingue" vi consiglio di scaricarla. Una volta selezionata la categoria otterremo la schermata con tutti gli aggiornamenti possibili e dopo avere scelto l'aggiornamento da installare, vediamo che si va ad incrementare la voce Totale elementi nel Raccogliatore download. Avremo a differenza delle altre volte, la voce Raccogliatore download, clicchiamoci sopra e scegliamo la cartella dove vogliamo andare a salvare il tutto. Il sistema creerà una cartella (facciamo una nidificazione) per ogni fix o patch scaricata al cui interno si troverà anche il link di nome ReadMore per le info. Per le altre versioni di Windows si può far riferimento alla pagina <http://corporate.windowsupdate.microsoft.com/en/default.asp>

03) Impedire a XP di sbandierare i fattacci nostri

Qualche precauzione non guasta:

- a) Avvio-> esegui-> `regsvr32.exe -u c:\windows\system32\regwizc.dll`
- b) Idem per `regsvr32.exe -u c:\windows\system32\licdll.dll`
- c) Cancellate l'user(profilo) : ms-supportuser

d) IE6 : altro->opzioni-> avanzate-> disattivate: "autenticazione di windows integrata" e "update di internet explorer automatico"

e) Cancellate questo nel registro:

`HKEY_Local_Machine\Software\Microsoft\Internet Explorer\Extensions\c95fe080-8f5d-11d2-a20b-00aa003c157a`

f) E per finire bloccate il file `c:\windows\system32\oobe\msobe.exe` con un firewall del tipo zonealarm.

04) Salvataggio degli Account di accesso remoto Win 2000/XP

Può capitare di avere sottoscritto più di un abbonamento e magari di non avere stampato le pagine riportanti le informazioni relative agli account (password, login...etc...). Esiste un metodo velocissimo per salvare le configurazioni di tutti gli account di accesso remoto e ripristinarli, anche su un'altro PC..

In Win2000/XP, al contrario di Win98, tutti i dati relativi alle connessioni di accesso remoto impostate, vengono memorizzate in un file denominato RASPHONE.PBK quindi dopo avere reso visibili le cartelle nascoste (**Strumenti>Opzioni>cartella...>Visualizzazione**) e quindi attivare l'opzione "Visualizza cartelle e file nascosti"), portatevi nella cartella: `\Documents and Setting\All Users\Dati applicazione\Microsoft\Network\Connections\Pbk`. Qui trovate il file RASPHONE.PBK. Per effettuare il salvataggio degli Account di Accesso remoto non vi resta che copiare il file RASPHONE.PBK sul supporto o disco che desiderate. Per ripristinare il tutto basta copiare il file RASPHONE.PBK nella stessa cartella da cui lo abbiamo prelevato e cioè: `\Documents and Setting\All Users\Dati applicazione\Microsoft\Network\Connections\Pbk`.

N.B. - rendendo il file di sola lettura si possono anche bloccare le creazioni di account indesiderati da parte dei dialer.

05) Come cambiare le informazioni personali

Quando si installa una nuova applicazione, viene configurato in automatico il nome utente del programma. Questi dati vengono letti dal registro di configurazione e inseriti, la prima volta, durante l'installazione del sistema operativo. Ecco come cambiarli.

Entrare nel registro di configurazione. Andare su **START>ESEGUI**, digitare **Regedit**. Per scongiurare che tali operazioni non danneggino il registro di configurazione andare su **REGISTRO DI SISTEMA** e ancora **ESPORTA REGISTRO DI SISTEMA** in modo da avere poi una copia recuperabile.

Trovate la stringa:

`HKEY_USER\Software\Microsoft\MS Setup (ACME)\User Info`

I valori da cambiare sono << DefName e DefCompany >>. Per Trovarli andare su **MODIFICA - TROVA** e digitare le parole chiave. In certi casi può mancare uno dei due valori - DefName o DefCompany; non è un problema, potete crearli voi cliccando con il tasto destro sull'albero di destra e scegliendo **NUOVO - VALORE STRINGA**. Per modificare invece quelli già esistenti basta poco, cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse e digitare il nuovo valore. E' tutto.

Da notare che il nome delle applicazioni installate precedentemente non verrà cambiato, la modifica avrà effetto solo sui programmi che installeremo d'ora in avanti.

06) Togliere Documenti (My Documents) dal menu start

Per eliminare la cartella My Documents o Documenti, a seconda della versione del Sistema utilizzato, dal menu Start operiamo in questo modo. Apriamo il registro e posizioniamoci alla chiave `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer`. In questa chiave creare un nuovo valore **DWORD** e diamogli nome **NoSMMMyDocs**. Cliccando due volte sopra questo nuovo valore andremo a modificare il Value Data, che imposteremo a 1. Riavviare per avere le modifiche. Se si vuole far tornare la cartella, quindi disabilitare la restrizione, sarà sufficiente riattivare il tutto impostando a 0 il valore **NoSMMMyDocs** creato.

07) Come impedire il salvataggio delle password

Spesso navigando in Internet Explorer ci viene richiesto se vogliamo salvare la user e password, per evitare di doverla ridigitare, tutte queste informazioni vengono salvate automaticamente. E' chiaro che poi tutti possono accedere ai vostri dati se per caso utilizzassero il vostro PC. Tra le varie soluzioni proposte (oltre a disabilitare la funzione citata), c'è quella di agire direttamente sul Registro di Sistema per evitare di salvare le password. Aprite quindi il Registro di Sistema (Start-Esegui-Regedit) e cercate la seguente chiave:

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings`

Adesso posizionatevi nel pannello di destra e cliccate due volte sul valore **DisablePasswordCaching** (se non c'è questo valore, createlo dal menu Modifica-Nuovo-ValoreDword. Impostate adesso il valore su 1 e riavviate il PC.

08) Eliminare l'avvio automatico di Windows Messenger

Con le ultime versioni di Internet Explorer e con Windows XP, Microsoft ha pensato "bene" di aggiungere Windows Messenger come strumento di default, integrandolo in particolar modo con XP per consentire (dicono loro!) il servizio di assistenza remota Microsoft.

Microsoft ha pensato addirittura di dare a Messenger la possibilità di avviarsi in tre modi diversi: da Internet Explorer, da Outlook Express e all'avvio di Windows XP.

In pratica, sfruttando uno dei tre processi di avvio, il software si avvia in modo automatico "Senza chiedere nessuna autorizzazione"!!! Vi sembra giusto??

Vedremo di seguito una procedura infallibile per eliminare l'avvio del Messenger da ogni singolo software.

(NB. E' importante seguire la sequenza così come riportata)

>> Rimuovere Messenger da Internet Explorer

- Avviate REGEDIT (da Start->Esegui);

- Portatevi sulla seguente chiave di registro:

`[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Internet Explorer\Extensions\{xxxxnnnn-nxxx-nxxx-nxxx-nxxxnnnnnn}]`

(la stringa esadecimale varia da sistema in sistema)

- Selezionate la chiave col tasto destro del mouse e dal menu scegliete "Rinomina";

- Antepone il simbolo meno ("-") al nome della chiave;

...la chiave assumerà per es. il seguente valore:

`"-{xxxxnnnn-nxxx-nxxx-nxxx-nxxxnnnnnn}"`.

..Fatto!!

Passiamo ora ad Outlook Express...

>> Rimuovere Messenger da Outlook Express

Sempre da REGEDIT: portatevi sulla seguente chiave di registro:

`[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Outlook Express]`,

create un Nuovo => Valore DWORD, denominandolo come segue: Hide Messenger. Assegnategli il valore 2.

Chiudete REGEDIT. ..Fatto!!

Passiamo ora a Windows XP.

>> Rimuovere Messenger dall'avvio di Windows XP

Avviate MSCONFIG (da Start->Esegui), portatevi sulla cartella "Servizi" e togliete la spunta da "Messenger"; portatevi quindi sulla cartella "Avvio" e togliete la spunta da "msmsgs".

Riavviate Windows. ...Fatto!!

Dopo l'avvio, noterete con piacere che Messenger non sarà più caricato, risparmiando anche un po' di preziose risorse.

09) Rimozione di Messenger

Messenger è un programma di messaggistica istantanea che consente di inviare messaggi, scambiare file ecc.. Tuttavia per chi, come me, è abituato ad usare altri programmi, esso risulta inutile, anche perchè viene caricato all'avvio sprestando preziose risorse. Per eliminarlo, cliccate su Start/Esegui: in seguito copiate e incollate il seguente comando: `RunDll32 advpack.dll,LaunchINFSection %windir%\INF\msmsgs.inf,BLC.Remove`

cliccare su OK; eventualmente vi verrà chiesto di riavviare il sistema, una volta riavviato controllate che la cartella Messenger (c:\Programmi) sia stata effettivamente eliminata; disabilitate anche l'avvio di automatico del programma, attraverso i servizi.

Un altro modo per sbarazzarsi del MS Messenger. Andate nella directory dove si trova il Messenger (C:\programmi\Messenger) e rinominate la cartella Messenger in un qualsiasi altro modo. Fatto questo potete cancellarla senza alcun impedimento del sistema.

Inoltre Messenger si apre automaticamente quando visitate determinati siti (uno per tutti Hotmail). Per evitarlo seguite le istruzioni che seguono. Ricordatevi di fare una copia del registro.

Aprirete il registro di configurazione (Start/Esegui/regedit).

Andate alla chiave:

`"HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{F3A614DC-ABE0-11d2-A441-00C04F795683}\LocalServer32"`

`@="C:\Program Files\Messenger\msmsgs.exe"` e cancellatela.

Questo consiglio è valido anche per Win2k ma potrebbe dare dei problemi, va verificato di sito in sito.

10) Risolvere i problemi di apertura lenta di MS Outlook Express con Messenger disabilitato o rimosso.

Spesso accade che, dopo aver disabilitato o rimosso MS Messenger, Outlook Express si carichi molto lentamente (esperienza personale + di 10 secs). Per evitare tutto ciò aprirete il registro di configurazione (Start/esequi/regedit), dal menù "modifica" selezionate "trova".

Copiate ed incollate la seguente stringa: `{FB7199AB-79BF-11D2-8D94-0000F875C541}`.

Una volta trovata, cliccando sul segno "+", appariranno sulla destra le chiavi InProc32 e LocalServer32.

Cliccate sulla prima con il tasto destro del mouse e, nella finestra "modifica stringa" che apparirà automaticamente, cancellate i "Dati Valore". Ripetete questa operazione per l'altra stringa.

Dopo aver riavviato, Outlook si aprirà regolarmente.

11) Nuova installazione di MS Messenger dopo una rimozione

Se in precedenza avete rimosso Messenger e vi siete pentiti, per reinstallarlo dovete mettere mano al registro di configurazione.

Installate il Messenger, aprite il registro di configurazione (start/esequi/regedit). Cercate la seguente stringa

`HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Policies\Microsoft\Messenger\Client` e modificate il valore della stringa PreventRun da 1 a 0.

12) Protezione cartelle condivise

Se è proprio necessario condividere una cartella del vostro PC, ricordatevi almeno di aggiungere il carattere \$ al termine del nome da voi scelto per essa, in questo modo: nome_condivisione\$.

Questo semplice stratagemma vi permette di rendere invisibile la risorsa a tutti gli utenti della rete nel momento che questi visualizzano nei loro PC le "Risorse di rete".

La stessa, inoltre, rimane nascosta anche alle scansioni di alcuni di quei programmi solitamente utilizzati dagli aggressori e, comunque, la risorsa può essere tranquillamente utilizzata da chi ne conosce il nome esatto.

13) Rendere invisibili le cartelle ad alcuni utenti

Ecco come rendere le vostre cartelle invisibili ai normali utenti che usano il vostro sistema operativo.

Ciò però non impedisce che un eventuale altro amministratore possa accedervi: tuttavia tiene comunque lontano qualsiasi utente che fa uso di un normale account. Il trucco sta nel fatto di eliminare (dalla finestra Strumenti - Opzioni cartella - Visualizzazione delle opzioni) queste: "Visualizza cartelle e file nascosti" e "Non visualizzare cartelle e file nascosti".

Procedete così: andate nel Registro di Sistema e trovate la chiave:

`HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder`

Cliccate con il tasto destro del mouse sulla chiave "Hidden" e poi su "Autorizzazioni". Cliccate ancora sul pulsante "Avanzate". Qui trovate la casella denominata "Eredita dall'oggetto padre le autorizzazioni propagate agli oggetti figlio. (...) di solito attiva per default: disattivatela. Vi comparirà automaticamente la finestra "Protezione"; cliccate ancora sul pulsante "Copia". Dopo aver selezionato OK, scegliete, dalla finestra principale ("Autorizzazioni per Hidden"), il gruppo "Users" : infine premete il pulsante "Rimuovi". Volendo è possibile impedire l'accesso anche ai "Power users": eliminate dall'elenco il gruppo "Power users".

14) Evitare il download automatico degli aggiornamenti

Risorse del computer - clic destro - Proprietà - Aggiornamenti automatici. Spuntate la casella : "Disattiva l'aggiornamento automatico. Il computer verrà aggiornato automaticamente". Adesso sarete voi a decidere quando aggiornare manualmente il sistema collegandovi al sito di Windows.

15) Problemi con l'orario

A volte capita che l'orario del nostro computer sia "leggermente sfasato"! Cio' e' possibile che accada perchè Windows XP offre la possibilità di sincronizzare l'orologio del pc con quelli di Internet e non sempre questa operazione avviene correttamente. Per evitare la sincronizzazione procedete in questo modo: doppio clic sull'orologio in basso a destra e dopo Selezionate "ORA INTERNET"; a questo punto togliete il segno di spunta dalla voce "Sincronizzazione automatica con server di riferimento ora". In questo modo disattiverete anche l'invio di informazioni tramite la sincronizzazione dell'ora al server microsoft.com.

16) Disattivare invio di informazioni per l'assistenza remota

Spostatevi poi nel menù "Connessione Remota" e deselezionate il segno di spunta alle voci "Consenti invio di Assistenza remota da questo computer" e "Consenti agli utenti di connettersi in remoto al computer".

17) Come non far apparire i dati recenti.

Dal menu Dati Recenti è possibile vedere tutti i file sui quali abbiamo lavorato di recente (appunto). Però non tutti sanno che modificando il Registro di Sistema è possibile fare in modo che documenti aperti di recente non vengano più aggiunti in questa lista. Procediamo: apriete l'editor del registro di sistema e trovate la chiave:

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer`. Se questa chiave non esiste, allora create un nuovo valore DWORD chiamandolo `NoRecentDocsHistory`. Adesso fate doppio clic su `NoRecentDocsHistory` ed impostate il valore 1.

Riavviate il sistema dopo aver chiuso il Registro. Se volete disattivare questa restrizione, allora tornate sul valore `"NoRecentDocsHistory"` e modificate da 1 a 0.

Capita peraltro che un PC sia usato da più persone.

Per vari motivi spesso non si vuol far vedere su quali documenti si è lavorato recentemente. In Windows 98 questi documenti vengono visualizzati in ordine cronologico in Start - Dati Recenti, mentre in Windows XP Pro li trovate in Start - Documenti Recenti. Ebbene con una semplicissima operazione è possibile liberare quella cartella e non far apparire più nulla, in modo da evitare sguardi curiosi e ficcanaso.

Con Windows 98 si procedeva nel seguente modo: si cliccava sulla Barra degli Strumenti con il tasto destro del mouse. Si sceglieva Proprietà e poi Applicazioni del Menu di Avvio. E poi Cancella dal menu Dati Recenti.

Con Windows XP Pro invece quando vi troverete sul menu avvio dovrete cliccare su Personalizza.

Nella finestra che vi apparirà digitate Avanzate, ed in basso Cancella Elenco...

18) Disabilitare la segnalazione degli errori

Tra le varie nuove funzioni di Windows XP ne troverete anche una che vi permetterà, nel caso di crash di sistema, di segnalare il tipo d'errore ed eventuali circostanze in cui si è presentato il problema, direttamente a Microsoft. Se volete invece disattivare questa opzione, dovrete cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona Risorse del computer, visualizzata nel menu Start. Scegliete poi la voce Proprietà, cliccate sulla scheda Avanzate, infine sul pulsante Segnalazione errori, situato in calce alla finestra.

A questo punto, se siete stanchi delle continue segnalazioni di errore, allora spuntate la casella "Disabilita segnalazione errori" e decidete se il sistema debba notificarvi comunque gli errori critici (sempre abilitando o meno l'apposita casellina).

19) AntiSpy e la Privacy in Windows Xp

Il nuovo sistema operativo di casa Microsoft contiene alcune impostazioni e funzioni che possono far evidenziare i soliti problemi di privacy e sicurezza. Per evitare di inviare informazioni private o personali alla Microsoft o ad altri siti, è possibile scaricare un software, chiamato AntiSpy che permette di disabilitare automaticamente l'invio di queste informazioni.

20) Privacy in Internet Explorer 6.0

Il celebre Internet Explorer 6.0 contiene un'opzione potenzialmente pericolosa, perché consente alla Microsoft di dialogare con il vostro browser. Per disabilitarla, recatevi nel Pannello di Controllo/Opzioni Internet e cliccate sulla linguetta "Avanzate": quindi deselezionate il segno di spunta alla voce "Verifica automaticamente aggiornamenti di Internet Explorer".

Disattivate l'invio di informazioni sugli errori:

Dal Pannello di controllo ed apriete voce Sistema; cliccate nel menù Avanzate/Avvio e Ripristino - quindi Impostazioni e deselezionate il segno di spunta alle voci "Scrivi l'evento nel registro eventi di Sistema", "Invia avviso amministrativo" e "Riavvia Automaticamente".

Disattivate poi l'invio di informazioni per l'assistenza remota.

Spostatevi poi nel menù "Connessione Remota" e deselezionate il segno di spunta alle voci "Consenti invio di Assistenza remota da questo computer" e "Consenti agli utenti di connettersi in remoto al computer".

Disattivare l'invio di informazioni tramite la sincronizzazione dell'ora. Per disattivare la sincronizzazione dell'ora cliccate due volte sull'orologio e portatevi nel menù "Ora Internet": deselezionate il segno di spunta dalla casella "Sincronizzazione automatica con server di riferimento ora".

21) Boost Internet Xp

Vorremmo segnalarvi questo registro, che permette di aumentare

la velocità di download di 1kb/s (e in alcuni casi anche più);

Windows Registry Editor Version 5.00

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\
TcPIP\Parameters] "EnablePMTUBHDetect"=dword:00000001
"EnablePMTUDiscovery"=dword:00000001
"SackOpts"=dword:00000001
"Tcp1323Opts"=dword:00000003
"TcpWindowSize"=dword:0005ae4c
"GlobalMaxTcpWindowSize"=dword:00011a6c
```

Per installarlo, è sufficiente salvare l'archivio in un file .reg e cliccare due volte sul file: vi apparirà una finestra, cliccate su OK e riavviate il sistema.

22) Boost Browser

Utilizziamo questo registro che agisce sui DNS e impedirà che alcune informazioni vengano richieste ogni qual volta si accede allo stesso sito:

Windows Registry Editor Version 5.00

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\
Dnscache\Parameters]
"CacheHashTableBucketSize"=dword:00000001
"CacheHashTableSize"=dword:0000180
"MaxCacheEntryTtlLimit"=dword:0000fa00
"MaxSOACacheEntryTtlLimit"=dword:000012d
```

23) Impedire la visualizzazione di un programma nell'MFU

Vediamo come impedire la visualizzazione di un determinato programma nella sezione delle applicazioni utilizzate più di frequente (MFU, Most Frequently Used) del menu di avvio di Microsoft Windows XP. Avviare l'editor del registro di sistema e posizionarsi alla chiave

`HKEY_CLASSES_ROOT\Applications\Nome programma.exe`

dove Nome programma.exe è il nome del file eseguibile utilizzato per avviare il programma. Qui aggiungere un valore stringa vuoto denominato `NoStartPage`. Chiudere l'editor del registro di sistema e riavviare il computer.

24) Recuperare la Password di Accesso

L'uso delle password è divenuto ormai un tema molto ricorrente. E' possibile recuperare la password di accesso a Windows XP. Per prevenire l'eventuale dimenticanza, Microsoft ha previsto una funzione di recupero, anche se non è facilmente identificabile. Basta infatti creare un dischetto di recupero della password con cui sbloccare l'accesso a Windows. Ovviamente è opportuno riporre il disco in un luogo sicuro, dato che con esso sarà possibile accedere al sistema anche con una password errata.

Portatevi nel "Pannello di Controllo" e fate click su "Account Utente"; selezionate l'utente di cui si vuole salvare la password; nella sezione Operazioni Correlate (in alto a sx), fate click su "Reimpostazione Password"; inserite un dischetto vuoto nel drive "A" e seguite le istruzioni.

In seguito, qualora si presenti la necessità di recuperare la password: avviate Windows XP; alla richiesta della password, digitatene una qualsiasi; il sistema, oltre ad informarvi dell'errato inserimento della password, presenterà anche un link: "Utilizzare il disco di ripristino password";

Bene: non vi resta che inserire il dischetto creato in precedenza e fare click sul link sopra citato;

Seguite la procedura guidata che richiederà l'inserimento di una nuova password e vi riporterà nuovamente alla fase di Login e per accedere utilizzate la nuova password.

25) Riattivare Win XP dopo la reinstallazione del sistema

Una peculiarità di Windows XP è l'attivazione. Infatti se ci troviamo costretti a modificare l'hardware sarà necessario la reinstallazione del sistema con una successiva riattivazione.

Il cambiamento dell'hardware richiede la riattivazione poiché il sistema operativo, meno "svoglio" e più fastidioso dei suoi predecessori si convince che è stata effettuata un'installazione su un nuovo PC. Ma nel caso in cui reinstalliamo XP sullo stesso Hardware possiamo seguire questo trucco:

Copiare su un dischetto i file `wpa.dbl` e `Wpa.bak` presenti nella cartella `C:\WINDOWS\system32`.

Dopodiché procedere alla reinstallazione del sistema.

Una volta completata, accedere a Windows in modalità provvisoria (altrimenti alla modifica dei suddetti file riceveremmo l'errore "file in uso"), andare nella cartella `C:\Windows\System32`.

Rinominare i file `wpa.dbl` e `Wpa.bak` in modo che non siano più riconosciuti, e copiare nella stessa cartella i file salvati sul dischetto. Fatto tutto ciò sarà possibile riavviare il sistema che verrà magicamente riattivato.

26) Limitare le operazioni consentite agli utenti

Se in fase di installazione di Windows XP avete creato diversi account per vari utenti, tenete presente che XP assegna a tutti i diritti di Amministrazione. Potete cambiare tali caratteristiche aprendo il Pannello di Controllo e cliccando due volte sull'icona Account utente. Selezionate l'icona dell'utente in relazione al quale desiderate cambiare le impostazioni e cliccate sulla voce "Cambia il tipo di account". Nella finestra "Selezionare un nuovo tipo di account per...nome account", cliccate sulla casella "Limitato". In questo modo l'utente in questione potrà solo modificare la sua password di accesso, cambiare le impostazioni del desktop, visualizzare i file da lui creati e accedere ai file contenuti nella cartella Documenti condivisi.

27) Rendere private le cartelle

Aprire Risorse del computer e fate doppio clic sull'unità in cui è installato Windows (generalmente l'unità C, a meno che il computer non disponga di più unità). Se il contenuto della cartella è nascosto, in Processi del sistema fate clic su Visualizza il contenuto dell'unità. Portatevi sulla vostra cartella utente [Documents and Settings - UTENTE](#). Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla cartella del proprio profilo utente (o una delle sottocartelle) e quindi scegliete "Condivisione e Protezione". Qui spuntate l'opzione "Rendi la cartella Privata" per l'accesso esclusivo. Attenzione: questa opzione è disponibile solo per le cartelle incluse nel proprio profilo utente, ovvero la cartella Documenti e le relative sottocartelle e le cartelle Desktop, Menu Avvio, Cookies e Preferiti. Se queste cartelle non vengono rese private, chiunque utilizzi il computer può accedervi. Quando si rende privata una cartella, anche le relative sottocartelle diventano private. Se si rende ad esempio privata la cartella Documenti, diventano private anche le cartelle Musica e Immagini. Quando si condivide una cartella, tutte le relative sottocartelle diventano condivise, a meno che non le si renda private. È possibile rendere private le cartelle solo se l'unità è formattata con il file system NTFS. Inoltre è necessario aver impostato una password di accesso per la propria utenza. Se non la si possiede e si desidera crearla bisogna andare in [Pannello di controllo - Account utente - Crea password](#). Da questo momento chiunque entrerà senza essersi loggato con la nostra password e cercherà di aprire la nostra cartella privata riceverà l'errore: `Impossibile accedere a C:\Documents and Settings\UTENTE. Accesso Negato`

28) Privacy in Windows Media Player 8.0 e successivi

Anche il nuovo lettore multimediale di windows presenta alcuni problemi di sicurezza, tra l'altro già presenti nelle versioni più vecchie; vediamo quindi come disabilitarle; Aprite il lettore multimediale e recatevi alla voce Strumenti/Opzioni (se non appare andate al pulsante in alto a sinistra "mostra barra dei menu"): vi apparirà una finestra, dove bisogna semplicemente deselezionare il segno di spunta alle voci: "Download automatico dei codec", "Consenti ai siti Internet di identificare in modo univoco il lettore multimediale" e "Acquisisci licenze automaticamente".

MEMORIA FISICA**01) Spazio dedicato al ripristino di sistema**

[Start>Pannello di Controllo>Sistema>RipristinoConfigurazione di Sistema](#). Selezionate i vari dischi (escluso quello di avvio), cliccate su impostazioni e disattivatelo. Quindi andate sul disco di avvio e riducetelo a 200Mb tramite l'apposita barra di scorrimento.

02) Spazio dedicato al cestino

Tasto destro del mouse sul cestino, quindi settate di configurare le varie unità in modo indipendente e portate il disco di avvio all'1% selezionando di cancellare direttamente i files per le altre unità disco.

03) Spazio dedicato alla cache di IE

Da [strumenti>opzioni internet>impostazioni](#) configurate a 50Mb lo Spazio su disco da utilizzare.

04) Pulitura hard disk

[Start>Programmi>Accessori>Utilità di Sistema>Pulitura disco](#). Selezionate tutte le voci di spunta, applicate e date conferma.

05) Disattivare Diskperf

Windows XP esegue automaticamente il programma Diskperf per raccogliere dati fisici dalle unità disco e trasformarli in contatori di rendimento. E' un lavoro inutile che ruba risorse al sistema, Gli utenti che lavorano su un singolo computer possono tranquillamente evitarlo, aumentando così la velocità di accesso ai dischi fissi. Per disattivare Diskperf apriamo l'interprete dei comandi (Prompt di Ms-Dos, dal menù Start, Tutti i Programmi, Accessori) e scriviamo

`diskperf -n`

Se per qualsiasi ragione vogliamo tornare alla situazione iniziale, apriamo nuovamente l'interprete e scriviamo `diskperf -yd`.

06) Cambiare lettera alle unità disco

Quando si aggiungono drivers al nostro pc, come ad esempio hard disk o lettori CD, Windows assegna in maniera autonoma una lettera. A volte questa lettera può non esserci comoda. Se vogliamo cambiarla, procediamo così. Tasto destro del mouse su Risorse del computer (my Computer per le versioni in inglese) e scegliere la voce Gestione (Manage). Sotto la voce Gestione del computer (Computer Management) cliccare su Archiviazione (Disk Management), e poi su Gestione disco. Nel pannello di destra si vedranno tutti i drivers installati elencati. Usare il tasto destro del mouse sull'unità a cui desideriamo assegnare una lettera differente e scegliamo Cambia lettera e percorso di unità (Change Drive Letter and Paths). Cliccare su Cambia (Change) e poi su Assegna (Assign) la seguente lettera all'unità. Dare Ok al termine.

NB Non è possibile modificare la lettera del disco di Boot o di Sistema in questo modo.

07) L'ibernazione di XP

L'ibernazione è una ottima funzione di Windows XP che è "nascosta" nel dialog box dello shutdown. La sospensione memorizza su disco un'immagine del desktop con tutti i file e i documenti aperti, e poi toglie corrente al computer, cioè lo spegne. Quando si riaccende la macchina, i file e i documenti vengono riaperti sul desktop esattamente come li si era lasciati in precedenza. Per un computer portatile, la sospensione può contribuire a far durare più a lungo le batterie. Lo standby invece, riduce il consumo di corrente del computer togliendo la corrente ai componenti hardware che non sono stati usati per un certo periodo. Lo standby può togliere la corrente alle periferiche, al monitor, o perfino al disco rigido, ma mantenere l'alimentazione della memoria del computer così che il lavoro non vada perso. Se si ha abilitata la funzione in questione si potrà agire in questo modo. Per mettere manualmente il pc in ibernazione fare Click su Start, e cliccare su Spegni computer. Premere contemporaneamente il tasto Shift. Questo farà sì che il primo bottone alla sinistra cambierà da "Stand By" a "Iberna" o "Sospendi". Fare click su il bottone Iberna o Sospendi. Per abilitare questa funzione sul computer fare in questo modo; bisogna innanzitutto loggarsi come Amministratore o un membro degli Amministratori o ancora come Power Users group. Se il computer è connesso a una rete, i settaggi delle politiche della rete possono evitare questa procedura. Cliccare su [Start>Pannello di controllo>Prestazioni e manutenzione](#) > [Opzioni Risparmio energia](#). Scegliere qui il Tab Sospensione e attivare l'opzione. Se l'etichetta Sospensione non è disponibile, vuol dire che il computer (scheda madre) non permette di usare questa funzione. A volte (caso raro) può anche capitare che un computer sembri accettare la sospensione perché presenta la scheda Sospensione, ma poi, quando la si attiva e la si verifica, ci si accorge che in realtà non funziona e che, magari, il computer resta bloccato. In questo caso dopo averla disattivata, ci si dovrà ricordare di questa anomalia e non attivarla più. Il tempo di accesso al Sistema Operativo Windows è sempre stato un problema, soprattutto se abbiamo necessità di operare velocemente sulla nostra macchina, o semplicemente se siamo snervati dalle lunghe attese, che ogni volta prendono quei buoni 40-60 secondi. Tramite l'opzione di sospensione WindowsXP è in grado di salvare la sessione sul disco ed interrompere l'alimentazione della macchina senza rischi; in questo modo un successivo riavvio, ripristinerebbe la sessione salvata, garantendo un tempo di accesso al sistema realmente breve. Per sospendere il sistema bisogna andare su: Chiudi Sessione - Scegliere l'opzione Sospendi - e cliccare OK.

08) Come attivare il Servizio FAX in Windows XP

Microsoft ha finalmente deciso di fornire nuovamente l'utilissimo software per la ricezione e l'invio di FAX (il programma era presente in alcune vers. di Win98). Il programma però, non viene installato di default, quindi dobbiamo agire manualmente per la sua attivazione. Andate in "Pannello di Controllo"; fate doppio click sull'icona "Installazione Applicazioni" quindi fate click su "Installazione componenti di Windows" e (dopo qualche secondo) selezionate dall'elenco: "Servizi Fax". Confermate il tutto. Rispondete alle richieste per la configurazione e avrete a disposizione un buon programma per la gestione dei Fax; semplice e abbastanza completo.

09) Eliminare o riattivare il Visualizzatore immagini e fax

Come tutti sanno Windows XP include un ottimo e funzionale programma chiamato "Visualizzatore immagini e fax" che consente di visualizzare l'anteprima delle immagini in Risorse del computer e inoltre di visionarle a grandezza naturale, modificarle, ruotarle ecc.. Ma a volte potrebbe esserci poco utile questo programma predefinito e se vogliamo disattivarlo andiamo in Start - Esegui e digitiamo quanto segue: `regsvr32 /u shimgvw.dll`
Riceveremo il messaggio "DllRegisterServer in shimgvw.dll riuscito". Diamo Ok e avremo disattivato il Visualizzatore. Qualora, invece, lo si voglia riattivare (ad esempio perché in Risorse del computer non viene più mostrata l'anteprima delle immagini memorizzate su disco), è sufficiente cliccare su Start - Esegui e digitare: `regsvr32 shimgvw.dll`. Le modifiche avranno effetto immediato.

10) Deframmentare il file di scambio

Normalmente Windows non ottimizza il file di scambio swap. Per ottimizzare questi dati seguire le seguenti istruzioni. Chiudete tutte le applicazioni, andate nel pannello di controllo e aprite Sistema, cliccate sulla scheda prestazioni e poi su Memoria virtuale. Qui attivate l'opzione "impostazione manuale della memoria" e selezionate "Disattiva memoria virtuale". Procedete ora con la deframmentazione che ottimizzerà anche il file swap. Riattivate, poi, la memoria virtuale.

11) ScanDisk in Windows XP

L'utilità Scandisk non è presente nel menu Utilità di sistema. Per attivare questa funzione aprite la schermata "Risorse del computer", selezionate con il tasto destro del mouse l'unità disco da verificare e scegliere la voce Proprietà dal menù contestuale. Selezionate poi la cartella Strumenti nella quale troverete il pulsante "Esegui ScanDisk".

12) Creare un disco di Avvio MS-Dos

Quando il sistema funziona a dovere, non se ne ha mai la necessità, ma ogni utente, dovrebbe sempre avere un dischetto di avvio, utilissimo nelle situazioni di emergenza in cui il sistema operativo non funzionasse e si ha la ovvia necessità di accedere ai dati e tentare di ripristinare l'integrità dello stesso.

Per creare un disco di Avvio procuratevi un floppy (in buono stato), inserite il floppy; dal menu START, portatevi su "Risorse del Computer"; ora fate click con il pulsante destro del mouse sull'icona del "Floppy(A:)"; dal menu contestuale selezionate "Formatta" e nella finestra successiva, selezionate la casella "Crea Disco di Avvio MS-Dos". Fate click su "Avvia" e aspettate che XP formatti il disco e riversi sullo stesso i file di sistema.

13) Tornare alla versione precedente di un Driver

Ecco una comoda funzione avanzata di XP, che consente di ripristinare l'ultimo driver funzionante per una periferica. Funzione molto utile se, dopo un aggiornamento, la periferica e il sistema non funzionassero correttamente. Quando aggiornate un driver infatti, una copia del pacchetto precedente del driver è conservata automaticamente in una sotto-directory di sistema. Il ripristino (o roll back) del driver che Windows effettua, consente soltanto un livello di ripristino: insomma soltanto una versione precedente alla volta del driver può essere conservata. Portatevi su "Pannello di Controllo"; quindi su "Strumenti di Amministrazione" e dopo, fate doppio click su "Gestione Computer". Nella finestra che apparirà, selezionate dall'elenco di sinistra "Gestione Periferiche"; quindi selezionate la periferica dall'elenco di destra e fate click con il pulsante destro sull'icona della stessa; ora selezionate dal menu contestuale "Proprietà". Portatevi ora nella scheda "Driver" e fate click su "Ripristina Driver", quindi seguite le istruzioni del Wizard.

14) Convertire FAT in NTFS

Windows 2000/XP contiene al suo interno un piccolo programma che consente di convertire un file system FAT o FAT32 in NTFS. Se si è installato Windows in una partizione FAT o FAT32, per effettuare la conversione è sufficiente procedere nel seguente modo:

andare su prompt dei comandi e digitare `convert [unità:] /fs:ntfs [/v]`

Parametri:

unità : specifica l'unità che si desidera convertire in NTFS.

/fs:ntfs : specifica che il volume deve essere convertito in NTFS.

/v : specifica la modalità dettagliata. Durante la conversione verranno visualizzati tutti i messaggi

Esempio: Per convertire il volume sull'unità E e visualizzare tutti i messaggi, digitare: `convert e: /fs:ntfs /v`

Per convertire il volume sull'unità E e creare il file della tabella dei nomi Confile.log nella directory principale del volume convertito, digitare: `convert e: /fs:ntfs /nametable:confile.log`

Non è possibile la conversione inversa, nel senso che per passare da NTFS a FAT è necessario formattare il disco. Non è possibile convertire l'unità corrente. Se il comando convert non è in grado di bloccare l'unità, verrà chiesto di effettuare la conversione al riavvio successivo del computer. Se una conversione automatica fallisce in fase di avvio, vedere nel Visualizzatore eventi il file registro dell'applicazione alla voce Winlogon. Nel file registro dell'applicazione è riportato il motivo che ha impedito la conversione.

15) Lo spazio disco sotto controllo

Attraverso una modifica al registro di sistema, potete tenere sotto controllo lo spazio libero sul disco rigido, affinché non scenda al di sotto di un certo valore. Aprite il registro di configurazione e cercate la seguente chiave:

`HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\LanmanServer\Parameters`. Nel pannello di destra aggiungete un nuovo Valore DWORD e nominatelo "DiskSpaceThreshold" (senza le virgolette). Fate un doppio clic sul valore DWORD appena creato e inserite un valore compreso tra 0 e 99, valore che indicherà la percentuale di spazio libero rimanente su disco al di sotto della quale verrà mostrato da Windows il messaggio "Spazio su disco insufficiente".

16) La cache di memoria

La cache di memoria per il disco fisso rende più veloce ed efficiente il trasferimento dei dati e delle informazioni. Le impostazioni di default del sistema operativo possono limitare le prestazioni al fine di garantire la compatibilità in tutte le configurazioni, ma all'aumentare della RAM installata sul PC, si può agire sul registro di sistema per migliorare le prestazioni complessive.

Aprite il Registro di Configurazione seguendo il percorso Start - Esegui e digitate nel campo Apri il comando Regedit, quindi premete INVIO sulla tastiera. Seguite il percorso

`HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management` nella parte destra della finestra individuate il valore "IoPageLockLimit" ed effettuate su quest'ultimo un doppio click. Nella finestra che apparirà modificate il campo "Dati valore" in base ai seguenti parametri, in relazione alla RAM:

64 MB: passare da 1000 a 800000

128 MB: passare da 4000 a 1000000

256 MB: passare da 10000 a 2000000

512 MB o superiore: passare da 40000 a 4000000

Al termine delle modifiche riavviate il sistema operativo

17) Modifica del formato del nome dei file

Quando nei sistemi operativi Windows NT e 2000 (dotati di file system NTFS) salviamo un file, il nome dello stesso viene memorizzato in due modi diversi: il primo in formato lungo (detto LFN, Long File Name), ovvero fino a 255 caratteri. Il secondo in formato corto (8 caratteri più 3 per l'estensione denominato appunto 8.3), in modo da mantenere la compatibilità con il precedente sistema DOS.

Per aumentare le prestazioni del sistema, possiamo disattivare la doppia memorizzazione dei nomi dei file, in modo da costringere Windows a salvare i file solo in formato lungo. Questo permette di risparmiare il numero di informazioni memorizzate sull'hard disk e di velocizzare il sistema. Per attivare tale funzione occorre procedere nel seguente modo: Aprire il registro e posizionarsi sulla chiave

`HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem`. Nella parte destra della finestra cliccate due volte con il mouse sul valore `REG_DWORD NtfsDisable8dot3NameCreation` e qui inserire il valore (il default è 0, con il valore 1 i nomi 8.3 non verranno più creati). Chiudere il registro di sistema e riavviare Windows. In questo modo i nomi dei file saranno salvati soltanto nel modo lungo. Occorre precisare che in seguito a questa modifica i nomi dei file in formato DOS avranno dei problemi (aggiunta di ~ ad es). Inoltre c'è da fare attenzione ad una cosa: in seguito a questa modifica le applicazioni a 32 bit andranno tutte a buon fine, ma quelle a 16 potrebbero avere dei problemi.

(continua)

[sommario](#)

ANIME FANTASY di Francesca Viganò

Poiché il tema di questo numero è genericamente il fantasy, ci è parso corretto ampliare la tematica anche ai cartoni animati, poiché si sa che i nipponici non si lasciano scappare un genere letterario se possono cavarne fuori un manga.

Poiché tra quelli della nostra infanzia se ne contano pochi (considerati di fantasy puro) abbiamo attinto anche alle nuove generazioni, scoprendo piccole perle che siamo lieti di presentarvi, qualora ve li siate persi, ieri o oggi.

Cominciando quasi da un lontano passato non possiamo non ricordare "Record of Lodoss War", uno splendido anime fantasy, che s'ispira ai giochi di ruolo, in particolare "Dungeons & Dragons" e alla trilogia di Tolkien de "Il signore degli anelli". Realizzato nel 1991 per il mercato degli audiovisivi (e chi può scordare che la videocassetta 1 aveva gli episodi registrati in ordine errato?), in seguito è divenuto anche un manga a fumetti distribuito dalla Planet Manga. Il cartone animato diretto da Akinori Nagaoka è tratto dal soggetto di Hitoshi Yusuda e Ryo Mizuno, mentre i disegni sono stati realizzati da Yutaka Izubuchi, Nobuteru Yuki e Yutaka Izubuchi. In Italia, come per quasi tutti gli anime, gli home video sono distribuiti dalla Yamato Video. I protagonisti della saga fantasy sono il guerriero Parn, la bellissima Elfa Deedlit, il nano Gim, il mago Slayn Starseeker, il sacerdote Eto ed il ladro Woodchuck. Per tutti coloro che amano il genere fantasy e i giochi di ruolo sullo stile D&D è sicuramente un'anime da non perdere, in quanto può essere considerato tranquillamente una sorta di icona del genere, vista la tipologia dei personaggi e il percorso narrativo della storia, dove troviamo la classica lotta fra il regno della luce e quello delle tenebre. Gli splendidi disegni sono molto ricchi e curati soprattutto nella descrizione dei personaggi, degli sfondi e dei mostruosi draghi. L'animazione risulta un po' statica, ma questo va a vantaggio della bellezza grafica, che può essere ammirata in tutta tranquillità. Gli Elfi sono caratterizzati molto bene, in particolare le belle Deedlit e la sensuale l'Elfa Scura Pirotase anche se, per molti versi risulta una vera e propria forma stereotipata di classi e razze dei giochi di ruolo fantasy.

L'avvincente e fantastica storia di "Inuyasha", altra serie storica, arrivata ormai al quinto film e alla settima stagione,



è stata scritta dalla disegnatrice e sceneggiatrice giapponese Rumiko Takahashi, già famosa per le serie di Lamù, Maison Ikkoku,

La saga delle sirene, One pound gospel e soprattutto Ranma 1/2 che le hanno fatto meritare l'appellativo di "Principessa dei manga".

La storia di Inuyasha inizia con Kagome, una ragazza di 15 anni che vive in un tempio scintoista insieme a suo padre, sua madre al suo fratello minore. Nel tempio si trovano un albero sacro e un pozzo maledetto, avvolti da una strana leggenda riguardante le sfere dei quattro spiriti. Proprio il giorno del suo compleanno, Kagome che insegue il suo gatto (qualcuno per caso si ricorda di Alice e del bianconiglio?), si reca nel luogo del tempio dove è custodito il

pozzo maledetto ed improvvisamente dal pozzo fuoriescono le mani di un mostro per metà donna e per metà millepiedi che la trascinano in un mondo parallelo.



Kagome riesce a liberarsi, grazie a un misterioso potere che le si irradia dalle mani e, uscita dal pozzo, si trova in un posto mai visto prima: il tempio è sparito e al suo posto vi sono campagne e foreste, mentre rimane al suo posto l'albero sacro. Kagome a questo punto incontra Inuyasha, proprio inchiodato da una freccia all'albero sacro. Inuyasha è uno strano individuo, con i capelli lunghi e bianchi, una casacca rossa e con delle strane orecchie da cane (infatti Inuyasha significa "cane spirito divino") perché è in realtà un mezzo demone, figlio di un demone cane e di una donna umana. Da qui si dipanano mirabolanti avventure e incontri con curiosi personaggi, attraversando tutta la mitologia giapponese, fatta di demoni, spettri e anime perse.

Muovendoci un po' più avanti negli anni non si può non ricordare "Berserk". Va' detto subito che Berserk non è assolutamente un fumetto o un cartone animato per bambini, ma decisamente per un pubblico adulto pronto e maturo per affrontare scene violente e crude, ai limiti dello splatter, questo in tutta risposta a chi pensa che i manga e gli anime in generale, siano un prodotto esclusivamente per gli under 12. Lo stesso personaggio principale di Berserk, Gatsu non è certamente un modello da prendere come esempio, visto il suo comportamento a volte, piuttosto discutibile, crudele, solitario, privo di sentimenti, volgare e spietato con tutti. Berserk ideato e disegnato dal geniale Kentaro Miura fa la sua prima apparizione in edicola nell'agosto del 1996 per le edizioni Planet Manga. Visto il personaggio originale e controcorrente e l'ambientazione fantasy-horror, Berserk diventa nel giro di qualche anno un fenomeno editoriale incredibile, tale da essere considerato un fumetto "cult" di fine secolo.

Il fumetto (e la serie animata che ne è stata tratta) narra la storia di Gatsu, un cavaliere nero medioevale, dotato di una gigantesca spada chiama l'Ammazzadraghi, che tiene dietro la schiena, è cieco ad un occhio ed è dotato di un braccio metallico artificiale in grado di sparare frecce e cannonate. Gatsu vaga assetato di vendetta, alla ricerca di un gruppo di cinque esseri malvagi facenti parte della setta de "La mano di Dio".



Il carattere di Gatsu (Berserk) è duro e spietato e lo dimostra sin dal primo episodio, quando entrato è rappresentato da Pak, un simpatico elfo che accompagna Gatsu in tutti i suoi viaggi e che gli torna utile in quanto possiede la capacità di curare le ferite. Per quanto riguarda la serie di Berserk a cartoni animati, bisogna precisare che qui non troviamo tutta la storia completa del personaggio (ancora in evoluzione) poichè la narrazione termina con lo sterminio della Squadra dei Falchi. La serie di Berserk a cartoni animati si compone di 25 episodi molto fedeli al manga originale, al punto che sono stati ripresi gli stessi disegni del fumetto come disegni chiave sui quali si sono poi realizzati e montati i disegni intermedi per i movimenti. Gli unici cambiamenti riguardano alcune scene di violenza e di sesso limitate e censurate, che però non ne hanno compromesso la coerenza narrativa e qualitativa. Per quanto riguarda le musiche, oltre l'ottima sigla iniziale, i sottofondi musicali contribuiscono bene a introdurre le atmosfere fantasy. Sul filone dei cartoni più ricercati bisogna ricordare "Orphen". L'anime giapponese è tratto dal romanzo di Yoshinobu Akitache e sceneggiato da Mayori Sekijima e Masashi Kubota, mentre le animazioni sono state affidate al J.C. Staff.

Il cartone animato, consigliato ad un pubblico over 14 anni, racconta del giovane Orphen, abbandonato in tenera età presso il castello della zanna, dove ha sede la famosa scuola di magia di Kiesalhima. Così, già da giovanissimo Orphen impara i segreti dell'arte magica e una volta raggiunta una certa sicurezza nei suoi mezzi, inizia il suo viaggio alla ricerca di "Burtanders", la spada dai magici poteri. L'ambientazione delle avventure è decisamente fantasy, in quanto a Kiesalhima non mancano elfi e draghi. Orphen insieme al suo allievo Majic scopre che la leggendaria spada viene custodita nel villaggio Totokanta dalla famiglia Everlastin. Poiché D&D sembra la base di molti cartoni animati fantasy, "I cavalieri del drago" non può certo essere trascurato; tratto da un famoso gioco di ruolo e diventato in seguito un altrettanto apprezzato videogioco, questo cartone animato non fa eccezione. Infatti nella versione a fumetti de "I cavalieri del drago" scritto da Riku Sanjo e disegnato da Koji Inada, che in Italia viene pubblicato grazie alla Star Comics, sono presenti diversi riferimenti a gioco di ruolo, sia per quanto riguarda le battaglie sia per gli incantesimi. La storia de "I cavalieri del drago" racconta le avventure di Tom un ragazzo che imparerà prendere coscienza dei suoi poteri durante tutto l'arco delle sue avventure. Questi viene addestrato insieme al suo amico Daniel, dal leggendario Aban, colui che in precedenza sconfisse il vice comandante delle forze del male, al fine di distruggere le armate del Dio dell'oscurità Ban e i loro rispettivi generali. Tom durante i suoi viaggi incontrerà diversi valorosi guerrieri, tutti nemici giurati del Dio Ban. Il trio di Base è composto da Tom, il guerriero, Daniel, il mago, Mara, dotata di una potente pistola, a questi si aggiungerà il guerriero Nemsis, un tempo fedele guerriero di del Dio dell'oscurità e convertito al bene dopo essersi innamorato di Mara. La saga de "I cavalieri del drago" è diventata in Giappone un vero e proprio fenomeno commerciale, infatti oltre ai videogames e ai manga, troviamo tutta una serie di gadget, difficilmente reperibili in Italia.

Ovviamente, come per tutti gli altri generi, anche del fantasy è stata creata la perfetta parodia, è il caso di "Guru Guru il batticuore della magia", tratto dal manga di Hiroyukki Gotoh e adattato dalla Dynamic Italia. I protagonisti della storia sono Nike, giovane spadaccino, e Kukuri, ultima erede della stirpe dei maghi Migumigu (detentori della potente magia Guru Guru). La loro missione è quella di salvare il mondo dalle cattive ambizioni del malvagio re Giri. Nel complesso Guru Guru il batticuore della magia, è

un cartone divertentissimo e godibile. La narrazione è semplice e lineare, come pure i disegni dallo stile tondeggiante, che risponde bene alle esigenze del videogames. Infatti il cartone ricalca le caratteristiche dei giochi di ruolo - compaiono di frequente schede con tanto di punti e livelli - eccetto che nei toni foschi e drammatici di quest'ultimi. Degno di nota il buon adattamento della versione italiana di Guru Guru, nonché la traduzione dei dialoghi e del testo musicale ad opera della Dynamic Italia.

Ultimo ma non ultimo cartone animato che vogliamo presentarvi è "Abenobashi il quartiere commerciale di magia". L'anime diviso in 13 episodi sulla base del soggetto di Yamaga Hiroyuki è stato realizzato dagli studi Gainax che dopo i capolavori di Neon Genesis Evangelion e Le situazioni di lui e lei, si ripetono per l'alta qualità grafica dei disegni, delle animazioni e per la narrazione coinvolgente, fantastica, bizzarra e a tratti sperimentale.

La storia è ambientata nel Giappone dei giorni nostri e precisamente nel quartiere commerciale Abenobashi di Osaka. I protagonisti sono l'adolescente Satoshi Imamiya, chiamato più semplicemente Sasshi e la sua coetanea Arumi, legati da una profonda amicizia. Le famiglie dei ragazzi che lavorano da una vita alle attività del quartiere commerciale, attraversano un momento di crisi, in quanto si sta provvedendo alla ristrutturazione urbana del quartiere commerciale di Abenobashi, pertanto la gran parte dei negozi è costretto alla chiusura e al trasferimento in una nuova zona. Anche Arumi si dovrà trasferire con la sua famiglia a Hokkaido e questa perdita per Sasshi rappresenta molto di più rispetto al cambiamento di tutto il mondo che ha sempre conosciuto. Un giorno Sasshi e Arumi dietro indicazioni di Aki, scoprono l'esistenza di quattro simboli che rappresentano delle magiche divinità animali, raffiguranti una tartaruga, un uccello, una tigre e un drago poste rispettivamente a nord, sud, est e ovest del quartiere Abenobashi, disposte come se volessero proteggere il quartiere formando un quadrato. Il mondo reale del quartiere commerciale Abenobashi è descritto nei minimi particolari, così come è curato alla perfezione ogni minimo dettaglio dell'animazione: dalle espressioni dei personaggi, con le loro buffe mimiche facciali, ai personaggi del quartiere che probabilmente ricalcano dei personaggi reali: il nonno Masa, troviamo il padre di Arumi, anch'egli chef del ristorante, che parla con l'accento francese, Aki il trans, Mune-Mune, la bella ragazza che fa impazzire Sasshi. Quando i personaggi vengono catapultati nella Abenobashi di un'altra dimensione, assisteremo a scene bizzarre ed ambientazioni surreali che vanno dal genere fantasy, ai miti hollywoodiani anni 40, sino ai robot giapponesi: in sostanza un cartone da vedere.



[sommario](#)



LOREENA MCKENNITT
di Francesca Viganò

Quando si è trattato di decidere, qualche mese fa, quali ospiti contattare per la rubrica "Be our Guest", tra i nomi che azzardai c'era anche quello di una delle mie artiste preferite: **Loreena McKennitt**. In realtà si trattava più di una bella speranza perché, da anni ormai, le uniche informazioni a mia disposizione, ottenute grazie al sempre aggiornato sito della casa di produzione dell'artista: www.quinlanroad.com (tradotto in 14 lingue per altro) segnalava che Loreena stava studiando e preparando un nuovo album, senza però dare date di uscita certe, pur continuando ad apparire, per lo più, sulla televisione canadese. Tenendo presente che l'ultimo album di questa artista con conseguente tour risaliva al 1998 avevo, sinceramente, perso le speranze. Tuttavia la mia (ma consideriamola tranquillamente nostra, dati i risultati ottenuti) buona stella ha un po' cambiato la situazione. Nel settembre del 2006 Loreena e i suoi amici musicisti si sono esibiti dal vivo all'Alhambra, lo splendido monumento storico di Grenada, in Spagna; in quell'occasione Loreena ha presentato qualche brano del nuovo album: "An Ancient Muse" preparandosi, così, al tour mondiale che l'ha vista, in Italia, per ben 4 date: Roma, Firenze, Milano e Bologna, alla fine di marzo. Ovviamente il vostro direttore è letteralmente corso ad acquistare il nuovo disco e ha lottato strenuamente per ottenere i biglietti per il concerto milanese ma, come tutte le belle favole, la storia non finisce qui. Certa, per averlo già sperimentato in passato, della cortesia di tutto lo staff di Loreena, ho scritto al team che gestisce le relazioni con la stampa per l'artista, chiedendo la possibilità di ottenere un'intervista, anche a mezzo e-mail per il numero 4 (quello che state leggendo) di ScioPs. E di nuovo ecco che è apparsa la nostra buona stella, nella persona di **Karen Shook**, che mai ringrazierò abbastanza e che aspetto presto in Italia per quella famosa bottiglia di vino, che mi ha inviato il presskit dell'artista con un'intervista audio già presentata, assicurandomi che avrebbe fatto il possibile per un incontro diretto. Loreena è stata a Milano il 9 febbraio scorso per firmare gli autografi ed incontrare i fans ma non mi è stato possibile raggiungerla, tuttavia, sempre grazie a Karen, con cui mi sono tenuta in contatto settimanalmente, ho avuto modo di incontrare Loreena a Milano, subito dopo il concerto. Questo speciale raccoglie parte del materiale inviatomi da Karen e il resoconto del 22 marzo scorso. Buona lettura.

Loreena McKennitt

Cantante e compositrice canadese, Loreena McKennitt è manager e produttrice di se stessa e direttrice della propria

casa discografica internazionale di successo: Quinlan Road.

Nel corso di una carriera discografica quasi ventennale, il genere musicale della McKennitt, denominato "eclectic Celtic" (ovvero celtico eclettico) si è conquistato i favori della critica ed ha vinto molti premi per le vendite realizzate in Nord e Sud America, in Europa ed in Oceania.

Loreena ha venduto 13 milioni di dischi in tutto il mondo, la sua produzione consta di 8 album registrati in studio e un doppio CD dal vivo. Tra i tanti premi ottenuti in Canada, bisogna ricordare il disco multiplatino (5 volte) per "The Visit", due dischi multiplatino (4 volte) per "The Mask and The Mirror" e "The Book of Secrets" e quattro dischi d'oro per "Elemental" "To Drive The Cold Winter Away", "Parallel Dreams", "A Winter Garden: Five Songs For The Season". Dischi d'oro, di platino e multiplatino sono stati ottenuti anche negli Stati Uniti, in Australia, Nuova Zelanda, Brasile, Francia, Spagna, Italia, Grecia, Turchia.

Loreena ha composto musica per il cinema e per il teatro, in particolare la musica originale per "Il Mercante di Venezia" allo Stratford Festival of Canada nel 2001, contributi alla colonna sonora di "Highlander III" e per la mini serie televisiva della TNT "The Mists of Avalon".

L'artista canadese ha vinto diversi premi ed è stata insignita di diverse onorificenze, tra le altre:

Premio Juno, Best Roots/Traditional Album 1992 per "The Visit" e 1994 per "The Mask and The Mirror"

Star Performer per Sua Maestà la Regina Elisabetta II e il Principe Filippo in occasione del Giubileo d'Oro per i cinquant'anni di regno della Regina nel 2002

Dottorato in Lettere ad Honorem, conferitole dalla Wilfrid Laurier University nel 2002

Medaglia dell'Ordine del Canada nel 2004

Ambasciatrice canadese, Bicentenario di Hans Christian Andersen nel 2005

Laurea ad Honorem in Legge, Università Queens nel 2005.

Loreena ha fondato il Cook-Rees Memorial Found for Water Search and Safety nel 1998 ed ha raccolto quasi 4.000.000 di dollari canadesi per le iniziative del Fondo nel campo dell'informazione, la ricerca e la sensibilizzazione sulla sicurezza dell'acqua.

Ha donato il ricavato delle vendite dell'album "Live in Paris and Toronto" in Turchia ed in Grecia alla Red Crescent Turkey (un fondo di beneficenza ai terremotati) e alla Croce Rossa ellenica.

Ha acquistato la Falstaff School a Stratford nel 2000 e, nel 2002, ha fondato il Falstaff Family Center che ospita e offre servizi a volontari, famiglie e gruppi non a scopo di lucro.

E' fondatrice di The Three Oaks Foundation, un'istituzione di beneficenza che dà fondi ad associazioni culturali, ambientaliste, storiche e sociali.

Il settimo album in studio, "An Ancient Muse" è stato pubblicato da Quinlan Road nell'autunno del 2006, prodotto da Loreena McKennitt è stato inciso nei Real World Studios in Inghilterra. I suoi nove brani proseguono l'esplorazione dell'artista dei temi celtici in un viaggio che varca i confini del tempo e dei generi musicali, dalle Isole Britanniche all'antica Grecia, nonché alla Turchia dell'era Bizantina ed Ottomana.

Tutte le informazioni sull'artista sono disponibili sul sito www.quinlanroad.com ; il sito consente l'accesso alla comunità di fan oltre ad un ampio negozio dove è possibile acquistare tutti gli album di Loreena e non solo.

An Ancient Muse

Con il suo settimo disco inciso in studio, Loreena McKennitt segue la propria Musa attraverso il tempo e gli oceani, dalla Grecia Omerica alla Istanbul ottomana all'Inghilterra dell'età delle Crociate. Come negli album precedenti, in particolare nel multi premiato "The Book Of Secrets", Loreena trae ispirazione dalla storia e dalle migrazioni del popolo celtico, mescolando la sensibilità melodica delle ballate scozzesi ed irlandesi con le tradizioni musicali della Grecia, Turchia, Spagna e perfino la Scandinavia.

"Questo disco è un po' come avere un abbonamento alle ferrovie InterRail" dichiara l'artista, "E' come dire: Non so dove andrò in questo viaggio, ma salgo a bordo del treno e lascio che ciascun incontro mi conduca a quello successivo".

Accompagnata dai soliti amici musicisti, inclusi Brian Hughes, Donald Quan, Hugh Marsh, Caroline Lavelle e Rick Lazar, Loreena ha anche invitato vari altri colleghi di fama internazionale a collaborare ad "An Ancient Muse". Nonostante le differenze degli strumenti, tutti i musicisti attingono ad una simile ispirazione, o a quello che Loreena descrive come il "paesaggio" del brano.

"Quando sto lavorando su un pezzo, cerco di individuarlo geograficamente e temporalmente", spiega. "Ho un'immagine, o una serie di immagini in mente, per quasi tutte le canzoni che incido. Quando entro in studio faccio riferimento ad esse. Perché se non lo facessi, non avrei la base, per modo di dire, sulla quale decidere gli strumenti da scegliere o le emozioni da trasmettere".

"E' molto raro che io abbia già scritto la musica prima di entrare in studio" aggiunge. "Quando si lavora con musicisti di questo calibro, i brani si sviluppano organicamente in quell'ambiente. Anche se loro suonano degli strumenti che possono essere definiti *folk*, l'abilità e la sensibilità dei miei collaboratori è di casa anche nel mondo della musica classica. Quindi potrei indicare una frase, una modalità, per poi lasciare che essi stessi si facciano trasportare in quella direzione".

"An Ancient Muse" comincia con un ritorno a casa e finisce con una partenza, ovvero "Never-ending Road". Lungo la strada, l'album evoca un senso di meraviglia e desiderio di viaggiare con "Caravanserai", quindi intreccia tematiche di amore perduto e drammatici racconti delle Crociate in "The English Ladye And The Knight", narra le rovine di un insediamento celtico nell'Anatolia, in Turchia con "Beneath A Phrygian Sky", per ricreare infine il senso di perdita e desiderio che provano coloro che sono stati abbandonati, con il brano "Penelope's Song".

Di seguito riportiamo parte dell'audio intervista che Karen ci ha inviato, nella trascrizione si tratta di 8 pagine dattiloscritte, abbiamo quindi operato una selezione, presentandovi quello che, a noi, è sembrato più interessante.

Audio Intervista

D: Qual è l'origine del titolo dell'album "An Ancient Muse"?

R: Il titolo "An Ancient Muse" è stato ispirato dalle tematiche dell'album precedente "The Book of Secrets". Ho voluto tornare indietro alle origini dei Celti, intorno al 500 a.C.. Ho pensato che avrebbe potuto essere interessante cercare i momenti salienti di questo periodo storico. Così quando si studia quanto è accaduto nel 500 a.C. si finisce col pensare a quando è stata costituita la Via della Seta, ad Alessandro il Grande. I Celti, che cercarono di saccheggiare Delfi in Grecia intorno al 279 a.C. si sparpagliarono

in Europa andando ad espandere la propria influenza nei territori che ora chiamiamo Inghilterra, Irlanda, Scozia e Galles, molto molto più tardi, intorno all'anno 1000 d.C. Così ho voluto tornare indietro a quel periodo storico come spunto creativo per l'album. E quando ho guardato in ognuno di questi angoli di storia ho voluto affiancare anche la letteratura dell'epoca. Quando sono stata in Grecia, per esempio, sono rimasta affascinata dalla figura di Omero, o dal fatto che i Celti si trovavano in Asia Minore, in Turchia, e che si fa riferimento a loro nelle lettere di San Paolo ai Galati. Questo periodo storico è stato quello che ha fatto da filo conduttore nella registrazione di "An Ancient Muse".

D: Da dove trae ispirazione per la sua musica?

R: Traggo ispirazione da molte esperienze. Trovo di non essere interessata ad usare la mia vita privata come ispirazione per la mia musica ma al suo posto è stata la storia celtica che mi ha incuriosito. Ho scoperto che la ricerca porta a una forma di viaggio musicale e perciò devo viaggiare. Ho ritrovato me stessa attraverso gli anni viaggiando in molti paesi dove avrei potuto trovare le radici dei Celti. Durante la preparazione di questo ultimo disco, i viaggi cominciano da qualche parte nel 2000. Sono stata ospite del figlio dell'ultimo re Hussein di Giordania nel 2000. Nel 2003 sono stata in Mongolia e in Cina, in una città chiamata Urumchi; è qui che ho trovato le mummie con i capelli rossi, avvolte in stoffe tartan. Sono datate intorno all'anno 1000 a.C. e si crede che siano i precursori degli antichi Celti. In questo viaggio ho visitato anche la Grecia.

Questo viaggiare mi consente di acquisire informazioni sull'estetica e sui territori ed è proprio questa estetica che uso per "dipingere" le immagini nella musica. Per esempio spesso dedico un paio di minuti a pensare all'impostazione della canzone prima di scrivere il testo. L'obiettivo principale di questo lavoro è quello di raccogliere tutto quanto ho assimilato da questi viaggi: la luce, i suoni, i profumi e provare a trasmetterli dipingendoli con la melodia, prima ancora di avere la canzone finita.

I viaggi mi consentono anche di incontrare persone differenti, certamente anche alcuni accademici. Ho incontrato diversi professori di archeologia, scrittori di viaggi, musicologi. Tutte queste persone, così come assorbire l'essenza quotidiana della popolazione locale, entrano a far parte del nocciolo della mia musica.

Ricordo in particolare un'occasione, quando mi trovavo in Turchia nel 2003. Soggiornavo in un delizioso piccolo hotel e il proprietario che mi conosceva e conosceva il mio lavoro mi disse "Quando torna da cena, forse potrei invitare alcuni musicisti e potremmo avere una serata di musica". Così di ritorno da cena aveva già organizzato tutto e abbiamo passato, non so, tre o quattro ore a suonare. E' stato una squisita, intima occasione di conoscere le persone nella comunione della musica. Trovo che i viaggi siano diventati davvero una parte integrante del mio processo creativo e, ovviamente della mia formazione personale.



D: Come descriverebbe il suo processo creativo?

R: Il mio processo creativo... - sono certa che ogni creativo abbia il suo metodo personale – In genere mi siedo con intorno tutto il materiale raccolto: libri, audiolibri, materiale audiovisivo e altro e cerco di assimilare quanto più possibile restando seduta. Poi vado a fare una passeggiata, senza pensare direttamente al materiale ma rilassandomi e lasciando che la mente si svuoti. Inevitabilmente, e decisamente in fretta, sembra quasi che ad un livello subcosciente parte del materiale che ho letto o ascoltato stesse dormendo nella mia psiche e ogni volta c'è una linea melodica che potrebbe legarli insieme. O, a volte sono immagini a cui avrei potuto pensare o vedere. Alle volte un'idea può cominciare da poche parole o da una frase. Altre volte può essere solo un fraseggio musicale, allora mi domando: "Va bene, cosa mi dice questa musica?"

D: In che modo utilizza le sue ricerche ed esperienze per creare le canzoni e le atmosfere musicali dei suoi dischi?

R: Alle volte il processo creativo parte da un esercizio che può essere assimilato alla creazione di un film, quello che si definisce storyboard del progetto. Quindi, prima di tutto, cerco di trovare il titolo del disco, un titolo che sento possa aiutare a fare luce attraverso i lunghi mesi, o addirittura anni, della raccolta del materiale. Quindi comincio ad approfondire i temi e le idee che hanno cominciato ad affacciarsi durante i miei viaggi o le mie ricerche e dico "Va bene, vorrei scrivere una canzone che veramente trasmetta questa particolare idea o questo specifico tema. Oppure che faccia luce su un momento preciso della storia." Così, quando penso ad *An Ancient Muse*, c'è una canzone che si chiama "Kecharitomene", che riflette il periodo della Via della Seta e le persone che attraversavano, su quella via, l'Asia e l'Europa. "Kecharitomene" è il nome di un convento. Una donna – una delle poche a dire il vero ad occuparsi di storia nel periodo delle Crociate, che si occupò di narrare parte del periodo bizantino; Kecharitomene era il nome del convento in cui questa donna viveva. – Riferendomi a questo personaggio ho cercato di creare una canzone che rappresentasse e magari evocasse quel periodo storico ma questo mi ha consentito anche di parlare, tra le righe, di una donna fuori del comune che si occupava di storia, proprio in quel periodo.

Un'altra dimensione del processo creativo coinvolge musicisti di vario genere. Durante il processo creativo di *An Ancient Muse*, mi sono trovata ad Atene in un paio di occasioni lavorando con musicisti del posto. C'è stato un altro momento musicale in Italia con alcuni musicisti italiani e ugualmente a Los Angeles e a Toronto. Cerco musicisti che suonino anche strumenti che ricordinano un periodo particolare o un posto specifico. Per esempio, ad Atene, abbiamo lavorato con alcuni musicisti che suonavano il bouzouki, la lyra o il kanoun o l'oud. Ricordo in particolare una sessione in cui abbiamo suonato con un flautista che ha presentato un gruppo di fiati provenienti, credo, dalle regioni balcaniche. Quando ripercorro le fasi dell'ispirazione e le immagini che fanno da sottofondo a quello che sto cercando di creare, per me è fondamentale scegliere i giusti strumenti musicali e i giusti musicisti che suonino quei ritmi per portare autenticità a quell'immagine. In una sessione musicale successiva – la chiamiamo in genere esperimento di chimica musicale – a Los Angeles, stavo lavorando con un batterista che proviene da Israele. E' stato grandioso perché arrivava dal Medio Oriente, e ci sono certi aspetti della mia musica che sono influenzati dal Medio Oriente, questo musicista ha portato delle percussioni che sono strumenti molto contemporanei e, insieme, una reale attitudine mediorientale nel suonare alcuni dei brani che stavamo esplorando. Di volta in volta quindi



suono con un batterista o con un suonatore di bodhran o con altri percussionisti che suonano le tablas. In questo modo posso esplorare la fusione tra differenti culture, i ritmi e come suonino insieme le voci di questi strumenti.

D: Che tipo di musicisti e di strumentazione compare in *An Ancient Muse*?

R: Ho collaborato con un ampio gruppo di musicisti nella creazione e nella registrazione finale di *An Ancient Muse*. Un gruppo di persone con cui ho già lavorato in passato, come Brian Hughes che suona le chitarre, Donald Quan alla viola, Caroline Lavelle al violoncello, Hugh Marsh al violino; per i bassi abbiamo lavorato con molti musicisti per raccogliere diverse espressioni, e a seconda della loro disponibilità, Tim Lander e Charlie Jones. Sono stati vari anche i batteristi e i musicisti per le percussioni, percussionisti mediorientali così come percussionisti irlandesi. Abbiamo utilizzato le cornamuse. C'è un brano con un coro di bambini, il Westminster Boy's Choir di Londra e anche una viola da gamba suonata da un gruppo che si chiama Fretwork.

Abbiamo collaborato anche con alcuni musicisti greci, che suonano alcuni strumenti molto interessanti: la lyra, per esempio. L'oud, il bouzouki, il kanoun, simile a un piccolo martello. Abbiamo utilizzato uno splendido strumento chiamato nickelharpa, uno strumento scandinavo, simile alla ghironda. Il range di strumenti in questo album disegna una specie di percorso geografico e culturale. Questo mi piace molto, mi piace che il viaggio, il percorso, si rifletta attraverso questi strumenti.

D: Cosa significa per lei questo disco e cosa spera trametta?

R: Il percorso di viaggio e ricerca per questo disco è stato un incredibile processo di conoscenza. Ho finite le scuole ma non ho mai preso una laurea in passato così dico spesso alla gente che anche se non avessi mai prodotto un cd dopo aver scritto musica e che anche se non avessi mai scritto musica, il solo esercizio di ricerca e incontro con le persone e lo studio in sé è stato molto più che gratificante. Il fatto che io sappia trasformare queste ricerche e questi viaggi in un documento musicale a cui altri si interessano è un grandioso regalo.

Di certo, una delle cose che ho personalmente imparato, e non sono sicura di quanti condivideranno questo pensiero è che riveste un'importanza incredibile comprendere la storia, in particolare per i riferimenti a quanto accade oggi. Credo che, come ultima cosa, se mi è concesso avere ambizioni in merito a questo disco, è quello di stuzzicare l'appetito della gente, allargare la loro consapevolezza del nostro passato collettivo, alla fusione delle culture e all'evoluzione di queste stesse, perché è questo che ci tiene uniti più che dividerci e che esiste un tema universale a cui tutti apparteniamo.

Del materiale inviatoci fa parte anche il commento di Loreena alle canzoni dell'ultimo album "An Ancient Muse"

Commento di Loreena McKennitt alle canzoni contenute nell'album An Ancient Muse

Incantation

Il brano "Incantation" è stato ispirato da pochi momenti. Uno di questi è legato al fatto che ho avuto alcune esperienze lavorando in teatro. Ho sempre amato, specialmente al teatro Stratford, un momento particolare, quello subito prima della recita quando le luci si abbassano e c'è una specie di effetto sonoro. So che allo Stratford adesso c'è una campanella. Il suono serve ad aiutare il pubblico a predisporre psicologicamente ed emotivamente allo spettacolo.

Il pezzo che apre "An Ancient Muse" e che si chiama Incantation ha questa finalità, predisporre ad un certo tipo di emozione. Man mano che la melodia si dipana in questo brano faccio riferimento ad un periodo più antico. Credo che alcune delle immagini che hanno ispirato questa melodia derivano dal periodo che ho avuto la fortuna di passare in un'area della Turchia chiamata Cappadocia, dove si trovano queste incredibili formazioni rocciose ed è in queste formazioni rocciose che si trovano le prime chiese e cappelle cristiane. E' in questo stesso periodo che la comunità cristiana si trovava perseguitata e si ritirò in questi luoghi al riparo tra queste rocce. Incantation cerca di ricostruire questa dimensione e questi luoghi.

The Gates of Istanbul

L'ispirazione per "The Gates of Istanbul" arriva da una strada che è apparsa in alcune delle registrazioni e che riflette, nel tema, luoghi e spazi nel tempo quando diverse comunità religiose coabitavano in un certo senso armoniosamente. Quando penso, per esempio alla Spagna del 1492, devo considerare che ci sono stati circa 700 o 800 anni in cui i cristiani, gli ebrei e i musulmani coabitavano e in questo periodo agricoltura, letteratura e matematica raggiunsero picchi di eccellenza. Si crede che alcune di queste influenze, che in definitiva presero la strada fino all'Oves, abbiano avuto origine nella cultura araba in Africa e che passarono dal Nord Africa alla Spagna e quindi si mossero attraverso i pellegrinaggi, come quello per Santiago de Compostela, raggiungendo altre parti d'Europa. Ho voluto creare un brano che punti un faro su un altro periodo della storia, che dovrebbe essere nel periodo di Mehmed II. Parlo degli anni intorno al 1462. E' il periodo in cui Costantinopoli cambiò nome in Istanbul. Mehmed II incoraggiò la gente a raggiungere la città in modo da poterla popolare con persone dai diversi talenti e sensibilità. Fu una vera rinascita, quel periodo. Voglio dire, so che una delle incredibili lezioni che mi si ripresenta nel tempo, così come ho sbirciato in molti angoli della storia, è che quella storia ha molte facce e ha molte percezioni e molte interpretazioni e, ancora, che ci sono molte

controversie che l'accompagnano ma una interpretazione è che questo periodo di tempo, durante il regno di Mehmed II, fu una specie di rinascita per le arti. Così ho voluto creare un brano che gettasse luce su quel periodo storico.

Caravanserai

La canzone "Caravanserai" è stata creata riflettendo maggiormente sul concetto di "casa" e sul fatto che "casa" può essere un posto fisico ma, per molti aspetti "casa" è un concetto che comprende le persone che vivono in quel posto fisico o, per le popolazioni nomadi, che viaggiano con te. Il termine "caravanserai" rappresenta un posto fisico che è una specie di luogo di sosta. Ne ho viste un paio in Turchia. Sono strutture fortificate che si trovano lungo la Via della Seta e su altre rotte mercantili. Sono luoghi in cui gli abitanti locali, così come i viaggiatori o i pellegrini si possono fermare. E' un luogo dove potevi proteggere i tuoi beni, sia che fossero beni di sostentamento o stoffe o altro prodotto con cui stavi viaggiando. I mercanti si fermavano in questi luoghi e ci passavano una o più notti per riorganizzarsi prima di ripartire. Intorno al perimetro di un caravanserraglio ci sono abitazioni e bazar e diventano una specie di faro luminoso per lo scambio interculturale. Una delle mie esperienze di viaggio che ha dato forma a "Caravanserai" è stata quella che mi ha dato la possibilità di passare del tempo con una famiglia nomade in Mongolia. Era l'ottobre del 2003 e credo che questa famiglia stesse preparandosi a lasciare il luogo estivo per raggiungere il pascolo invernale. Come molte famiglie nomadi della Mongolia avevano cinque specie di animali da allevamento: mucche, pecore, cavalli, cammelli, capre e vivevano al servizio del mantenimento di questi animali. Il loro calendario era regolato dal clima o da quando i pascoli erano pronti per accogliere questi greggi. Ricordo di aver letto anni fa che questa era una delle caratteristiche delle prime popolazioni celtiche quando esse erano nomadi. Così come quelli programmano il proprio calendario sui raccolti e sul periodo dell'anno in cui gli stessi venivano mietuti, questi lo gestiscono sui tempi delle mandrie e sullo spostamento dei pascoli estivi ed invernali. Per esempio l'anno nuovo del calendario celtico è datato intorno al primo novembre o alla fine di ottobre che è più o meno il periodo in cui le popolazioni nomadi spostano le mandrie. Pertanto la canzone "Caravanserai" si è formata da queste tematiche ed esperienze.

The English Ladye and The Knight

La canzone "An English Ladye", che è un frammento di un poema molto lungo di Sir. Walter Scott intitolato "The Lay of the Last Minstrel" e che mi ha affascinato molto, è ambientata nel castello di Carlisle. Il castello di Carlisle è stato costruito sulle rovine di un antico sito celtico e quindi lì si trova un sito archeologico. La storia, che ricorda a grandi linee la storia di Romeo e Giulietta, racconta di un cavaliere scozzese che si innamorò di una donna inglese e sottolinea il tema dell'amore che spesso trascende le barriere culturali. Nella storia i fratelli di questa donna inglese trovano intollerabile che la sorella possa essere innamorata di un cavaliere scozzese e la uccidono. Il cavaliere li raggiunge e li uccide e nella sua profonda sofferenza decide di andare a combattere una guerra in onore di questa donna morta. Negli ultimi versi della canzone si dice che il cavaliere andò a combattere la guerra in Palestina.

Quello che è veramente interessante è che la Palestina è un luogo che ci appartiene ancora oggi in particolare i problemi di questo territorio; ho quindi riflettuto sul fatto che potesse essere interessante che un luogo appartenente alla letteratura potesse anche essere un luogo attuale esattamente come la storia che in realtà non muore mai perché la storia prosegue fino ai giorni nostri. Lo stesso poema mi ha fatto riflettere sui motivi per cui qualcuno può decidere di andare in guerra o avrebbe potuto andarci.

Kecharitomene

Si tratta di un brano strumentale che trae ispirazioni da tre diverse direzioni, una di queste proviene da un libro scritto da Susan Whitfield dal titolo "Life Along the Silk Road" che traccia magnifici profili di diverse popolazioni che hanno viaggiato lungo la via della seta sia che fossero soldati che monaci o mercanti. Il libro regala intimo assaggio di quale fu la loro esperienza e delle differenti espressioni culturali e gli interscambi che ci furono sulla via della seta in quel periodo e di come questi scambi si ritrovano nel cibo, nella musica, nella religione ma anche nei gesti quotidiani. E ancora sono sempre affascinata nell'osservare luoghi, strade e circostanze in cui differenti culture si incontrano e si influenzano.

La seconda ispirazione è arrivata da un libro che si chiama "Warriors of God" scritto da James Renton che esamina lo scontro delle culture durante le crociate e che si focalizza particolarmente sullo scontro tra l'ovest cristiano e il mondo musulmano, in particolar modo verso la fine del XII secolo delineando il ruolo di Riccardo I o di Riccardo II "Cuor di leone" e del leader musulmano Saladino. Credo che quello che mi ha affascinato di questo libro è che noi dell' "ovest" abbiamo ascoltato un lato della storia o un paio di versioni su questo periodo storico ma non sappiamo nulla della controparte musulmana e ancora magari si tratti di un frammento di storia ha una reale rilevanza contemporanea.

Il terzo frammento di ispirazione per questa canzone sorge e di più ne costituisce il nome da una donna: Anna Comnena, che fu il primo storico donna e che visse nel periodo delle ultime crociate e scrisse cronaca di questo sanguinoso periodo. Passò gli ultimi anni della sua vita in un convento di Istanbul dal nome Kecharitomene che significa "pieno di grazia".

Penelope's Song

Questo brano trae ispirazione da differenti viaggi ed esperienze: la prima che mi viene in mente è la settimana che ho trascorso nel maggio del 2005 sull'isola greca di Kios che si trova non lontano dalla costa turca. Ho soggiornato in un bellissimo "bed and breakfast" e nel giardino c'era un'orchidea arancione e poiché era maggio tutti i fiori erano sbocciati ed avevo preso l'abitudine di passeggiare nel giardino e godere del profumo dei fiori. Durante quella settimana ho ascoltato una registrazione audio dell'Odissea che può essere considerata sicuramente uno dei più importanti racconti di viaggio della storia. Questo testo mi ha fatto pensare di nuovo non solo a cosa significhi viaggiare e all'esperienze che ognuno affronta quando sta viaggiando, ma anche al fatto che in molti casi lungo la storia dell'uomo ci sono state persone che sono partite e persone che sono dovute restare. Ho voluto scrivere una canzone dal punto di vista di coloro che sono dovuti restare. Questa storia che contiene un tema universale perché si ritrova anche nella storia irlandese e nella storia degli immigrati verso il Canada o gli U.S.A. per esempio. Costoro avevano familiari che furono lasciati in patria e che videro i loro amati trascinati fino al nuovo mondo. Nella condizione di costoro non puoi essere d'aiuto ma puoi pensare ai tuoi cari. Il dolore di dover partire qualcuno e di non sapere se

tornerà mai è centrale in questa canzone; ho voluto scrivere questa canzone per catturare l'essenza di questo sentimento: l'attesa che qualcuno che ami ritorni.

Sacred Shabbat

La melodia di questo brano musicale ha fatto la sua prima apparizione quando abbiamo avuto uno dei nostri esperimenti di chimica musicale ad Atene. Ho chiesto in quella occasione a tre dei musicisti di suonare un brano che conoscessero tutti e loro suonarono questa particolare melodia che mi piacque subito. Diversi mesi dopo incontrai nuovamente la stessa melodia in una registrazione di musica spagnola che proveniva dalla tradizione giudaica. Questo fatto mi ha ricordato come brani di musica migrano con le persone esattamente come gli immigrati o gli emigranti e come si perda il luogo dove la musica effettivamente ha avuto origine. Ho successivamente scoperto come questa melodia in particolare sia amato e conosciuto in tutta la zona del Mediterraneo. Così ho voluto inserire questa dimensione nel disco.

Nello stesso periodo in cui ho ascoltato questo brano avevo appena finito di leggere un libro dal titolo "Portrait of a Turkish Family" scritto da un autore turco di nome Irfan Orga. Il libro raccoglie i ricordi della famiglia di Irfan durante la Prima Guerra Mondiale ad Istanbul. Si tratta di un racconto molto denso perché descrive la fine dell'impero ottomano ed è possibile percepire i frammenti della bellezza di quella cultura. Ho immaginato che una melodia simile a Sacre Shabbat potesse essere suonata in molte famiglie di quel periodo sia all'aperto che in casa, ed ho quindi voluto riportare alla luce questo angolo di storia e l'ispirazione che porta con sé.

Beneath a Phrygian Sky

Questa canzone trae origine dalla mia visita al sito archeologico vicino a Gordion a ridosso di Ankara in Anatolia. Esattamente come è accaduto in altri siti che ho visitato mi sono fermata ad osservare le pietre che certo sono solo pietre ma da un certo punto di vista sono state testimoni di uno straordinario periodo storico. In questo luogo hanno trovato alcune rovine celtiche ma non si ha la certezza se si tratti di una struttura permanente o semplicemente di un gruppo di mercenari. Poiché i Celti erano noti per essere dei guerrieri terribili sicuramente venivano reclutati da altre popolazioni per la guerra. Così le pietre, la guerra e il perché della gente vada in guerra ma anche solo la consapevolezza che alle nostre spalle esiste una Storia, e che dobbiamo imparare dalla Storia, per non fare gli stessi errori ancora ed ancora, mi hanno spinto a comporre questa canzone, perché se c'è una cosa che dovremmo e che possiamo portare con noi attraverso il Tempo è il concetto dell'Amore.

Never-Ending Road (Amhran Duit)

L'ultimo brano di questo album si ispira alla stessa tradizione che si trova tra i Cristiani, gli Ebrei e i Musulmani, la tradizione della poesia metaforica che cattura l'essenza della relazione tra l'umanità e Dio. Ho amato il processo di creazione di questa canzone perché così come la vita è un viaggio con tutte le sue gioie, dolori e difficoltà, è allo stesso tempo una strada senza fine e con la consapevolezza che io sono ancora lontana per talento e visione da coloro che mi hanno ispirato questo brano è un modesto contributo a questa tradizione.

An Ancient Muse Tour 2007 – Milano 22 marzo 2007 – Teatro degli Arcimboldi

Mi risulta un po' difficile sintetizzare quanto accaduto giovedì 22 marzo scorso, un po' perché sono ancora in preda all'emozione, un po' perché non sono certa di cosa possa interessarvi sapere e cosa invece possa risultare oltremodo tedioso. Proverò quindi a raccontare i fatti salienti, per chi, invece, avesse diverso tempo da buttare e voglia di ascoltare una narrazione lunga, monotona ed emozionata, me lo faccia sapere, sarà mia cura dettagliare all'inverosimile l'evento, a vostro uso e consumo.

In ogni caso, trascurando il clima di febbrile agitazione che aleggiava in casa dalla mattina stessa, ci siamo avventurati in zona Bicocca a Milano per raggiungere il Teatro degli Arcimboldi. La costruzione è recente, moderna, d'impatto, con un ingresso ampio e ben strutturato, tanto che la biglietteria si trova in una struttura adiacente, insieme al bar. Forte della raccomandazione di Karen mi sono diretta alla biglietteria per chiedere i pass dell'after show per scoprire non solo che i pass c'erano ma che eravamo anche in ridotta compagnia (l'hostess del teatro non aveva più di 10 buste in mano) il che, come potrete immaginare, ha gonfiato il mio ego già elefantino di suo.

All'ingresso della sala le maschere ci hanno consegnato il programma della serata con l'elenco delle canzoni e alcune informazioni su Loreena e su Quinlan Road; con il nostro programma stretto nella mano ci siamo diretti ai nostri posti: fila 4 posti 35/35, laterali ma con ottima visuale sul palco e sui musicisti. Salto volutamente le chiacchiere vuote, i commenti dei vicini, gli interminabili minuti di attesa, le foto al palco vuoto, la gente in ritardo per passare al programma stesso, introdotto dalla stessa artista con una breve frase:

Benvenuti

L'idea di imparare viaggiando è un sentiero senza fine. Mentre guardo la storia e le culture attraverso gli occhi altrui, mi sembra di partecipare ad una ricerca, persino uno scavo, allo scopo di trovare un legame tra il passato ed il presente.

Lungo questa strada, ho beneficiato della gentilezza di molte persone.

La fotografia musicale di stasera è un'altra sosta lungo la strada.

Benvenuti in questo viaggio – LM

E di un magnifico viaggio si è trattato perché l'artista, accompagnata dagli amici di sempre (Hugh Marsh, Brian Hughes, Caroline Lavelle, Rick Lazar, Tim Landers) e da

nuovi compagni di viaggio (Tal Bergman, Ben Grossman, Donald Quan, Sokratis Sinopoulos), ha intervallato brani dell'ultimo album con brani dei lavori precedenti, da "Elemental" a "The Book Of Secrets".

La serata, divisa in due parti da un breve intervallo, ha toccato punte di commozione durante l'esecuzione di "Dante's Prayer" e autentiche ovazioni per "Santiago" e "The Bonny Swans". Di nuovo, come se ci fosse bisogno di conferme, l'artista ha dato prova di cortesia e dolcezza oltre che della ormai risaputa, enorme, abilità. Quasi due ore di concerto, grazie anche ai due "bis" concessi anche grazie alla standing ovation e all'insistente richiesta del pubblico, letteralmente volate.

L'affetto per Loreena è palpabile se si prende parte ad un suo concerto, ne è prova che il pubblico si attardi soffermandosi ad osservare lo smontaggio luci pur di non abbandonare il teatro, nella speranza che i musicisti si ripresentino disposti, magari, a firmare un autografo.

Forti dei nostri pass ci siamo fatti largo tra la folla in cerca di indicazioni per raggiungere il luogo dove si sarebbe svolto l'aftershow. Trascuro le facce attonite dei vicini e altre piccole cose per dirvi che ci siamo persi nei meandri del teatro. Letteralmente. In quella specifica situazione è giunto in nostro soccorso Donald Quan, che abbiamo riconosciuto solo all'ultimo momento, con conseguente figuraccia, e che ci ha condotto nella sala mensa del teatro ad attendere Loreena. Onestamente mi aspettavo di essere in compagnia dei cosiddetti "vip" e, invece, in tutto eravamo in otto: io e mio marito, un fan con la sorella e la fidanzata e una ragazza non vedente con i genitori.

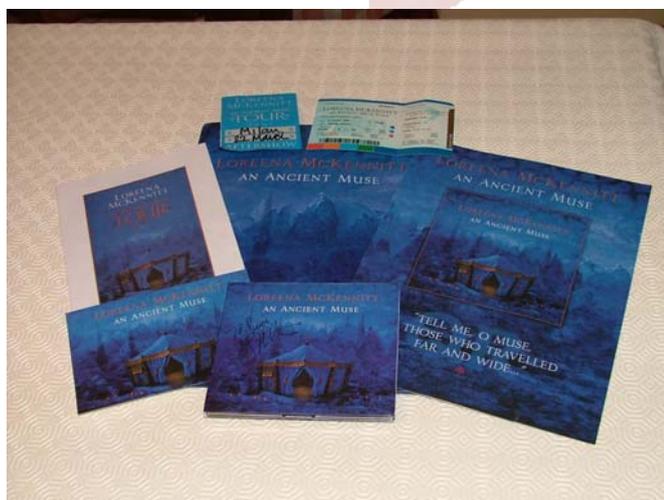
La cantautrice canadese si è letteralmente materializzata alle nostre spalle, sorridente, garbata e accompagnata dall'interprete e da una guardia del corpo.

Qualunque parola usi non renderà l'idea dell'emozione e della conseguente espressione decisamente ebete sulla mia faccia, così come le frasi banali che le ho rivolto non hanno merito di essere trascritte. Non abbiamo potuto fare fotografie, così quelle che trovate allegate al servizio sono quelle ufficiali che Karen mi ha inviato e quelle che testimoniano la nostra reale presenza in teatro e all'aftershow (non si sa mai che qualcuno non si fidasse).

Ancora una volta, in particolare con la ragazza non vedente, Loreena si è dimostrata una persona sensibile e attenta, garbata, dolce e premurosa.

Nella speranza che non ci vogliano altri nove anni per rivederla in Italia, ho avuto la sfacciataggine di invitarla. Chissà che la nostra buona stella non ci sorrida di nuovo.

[sommario](#)



CRONACHE DELL'ELFO LADRO

SONNOLENZA

DM (dopo 10 minuti di descrizione minuziosa ed articolata della scena in cui si trova il ladro): "...ed infine noti alla tua destra una strana scatola finemente lavorata, con intarsi in oro raffiguranti una donna intenta ad imbellettarsi aiutata da due ancelle. Cosa fai?"
Ladro (svegliandosi): "Ah parlavi con me?"

~Levistus~

EMPATIA ANIMALE

Siamo nella stanza del capo dei trogloditi. con un 20 su cercare trovo un buco sotto il tavolo, molto piccolo.
Io: "ok, tento una prova di Empatia Animale per far uscire il tarlo..."
DM & party: O.o

~Cadwallon~

per gentile concessione di www.elfoladro.it

[sommario](#)

GUIDA INTERGALATTICA (parte III)

Ottenere OGGETTI con le VARIABILI (by Bahamut)

Mettiamo caso che quando il giocatore avrà con se 99 Punti, parlando ad un personaggio egli si prenderà tutti i Punti e donerà al giocatore l'oggetto Ultimate Armor. Allora, per prima cosa creiamo un oggetto chiamato "Punto" e uno chiamato "Ultimate Armor". Poi facciamo un evento che rappresenti il personaggio su menzionato, scrivendo:

```
<>Mostra messaggio: "Hei, vuoi darmi 99 Punti per una Ultimate
Armor?"
<>Mostra scelta: SI\NO
<>"Si" Caso:
<>Cambia VAriabile[qui ci va la variabile]-Punto.
  <>Scelta SE:Var[qui ci va la variabile]-99
  <>Mostra messaggio: "Perfetto tieni!"
  <>AggOggetto: 99 Punti-Decreas.
  <>AggOggetto: Ultimate Armor-Add.
  <>(*)
  <>
  <>caso ALTRIMENTI:
  <>Mostra Messaggio: "Non hai abbastanza Punti!"
  <>
  <>"No" Caso
  <>Mostra messaggio: "Ritorna!"
  <>
  <>FINE Caso
  <>
```

Ovviamente dovrete mettere uno Switch al posto dell'asterisco (*) per fermare l'evento (ma va?).

CREARE PERSONAGGI EQUILIBRATI (by Bahamut)

STEP 1 => L'idea.

Ok, avete incominciato a prendere la mano con RPGMaker 2000 ma non sapete dove iniziare? Bene, vi do una mano io!

Allora, per prima cosa abbiamo bisogno dei personaggi che faranno da protagonisti al nostro videogioco (ma va?). Dalla schermata principale di RPGMaker 2000 clicchiamo su "Database" (oppure premiamo F8), selezioniamo la scheda "Eroe" e cominciamo a creare i nostri baldi giovani.

STEP 2 => Quanti?

Gia, quanti personaggi ci conviene creare? Consiglierei, per iniziare, di creare solo quattro personaggi. Infatti ideare un valido sistema per lo scambio dei personaggi del gruppo richiede tempo e pazienza, quindi lasciamo perdere...

Bene, clicchiamo su "Numero Massimo" e impostiamo il valore a 4. In questo modo diremo a RPGMaker 2000 di predisporre per noi solo quattro "slot" in cui memorizzare i nostri eroi.

STEP 3 => Panoramica delle funzioni.

Quando creiamo un personaggio diamogli un nome, un rango (ad esempio "Soldato", "Avventuriero", ecc...), il modo in cui cammina e le altre cosucce richieste da RPGMaker 2000 come la faccia, il livello di partenza, ecc... Ora dobbiamo attribuirgli sei valori: Punti Vita, Punti Magia, Forza, Difesa, Mente e Agilità. Per far ciò, clicchiamo due volte su uno qualsiasi dei piccoli grafici che appaiono al centro dello schermo: così facendo si aprirà una comoda finestra che ci permetterà di gestire i valori del personaggio selezionato. Il metodo più semplice, sicuro e affidabile per equilibrare un personaggio è l'opzione "Curva Capacità", attivabile con il tasto omonimo. Perciò selezionate un valore (ad esempio, Punti Vita), cliccate su "Curva Capacità" e ci apparirà una piccola finestrella. Ora viene la parte più semplice dell'intero progetto: basterà selezionare i Punti Vita che il personaggio selezionato ha a disposizione a livello 1, i Punti Vita che ha a disposizione a livello 50 e immettere la velocità di evoluzione tramite

l'apposita barra in basso alla finestra (Veloce, Normale o Lenta). Cliccate su "OK" ed il gioco è fatto! Ora il personaggio evolverà il valore da noi impostato in modo equilibrato. Riassumendo:

-Clicchiamo due volte su uno dei valori al centro dello schermo.

-Selezioniamo il valore che vogliamo cambiare.

-Clicchiamo su "Create Curve...".

-Impostiamo il valore che il personaggio ha a livello 1.

-Impostiamo il valore che il personaggio ha a livello 50.

-Scegliamo la velocità di evoluzione del valore selezionato.

-Clicchiamo su "OK".

Tenete presente, però, che converrebbe rispettare degli standard. Qui sotto trovate i valori massimi e minimi che potrete attribuire a ciascun valore per non rovinare l'equilibrio della funzione "Create Curve...". Ad esempio, se metete l'Attacco di un personaggio da 10 (valore a livello 1) a 500 (valore a livello 50), vedrete che già al livello 25 il suddetto valore sarà già al suo livello massimo:

-Punti Vita => da 1 (livello 1) a 999 (livello 50)

-Punti Magia => da 1 (livello 1) a 999 (livello 50)

-Forza => da 1 (livello 1) a 250 (livello 50)

-Difesa => da 1 (livello 1) a 250 (livello 50)

-Mente => da 1 (livello 1) a 500 (livello 50)

-Agilità => da 1 (livello 1) a 500 (livello 50)

Alla fine, anche se a parole sembra complicato, si prende subito la mano e si comincia a capire come impostare bene i valori con il "Curva Capacità". L'unico trucco che posso darvi è di marcare bene le differenze tra i vari personaggi all'inizio ma poi di normalizzare tutto alla fine: vero che è divertente creare varie classi di personaggi (il soldato con un sacco di Punti Vita, la maga con un barile di Punti Magia, ecc...) ma alla fine del gioco, quando si deve sostenere lo scontro con il megacattivone di turno è molto brutto e squilibrato ritrovarsi con quattro personaggi che hanno tutti i valori diversi, visto che, di conseguenza, diventa impossibile dotare il boss di magie e/o attacchi da paura. In pratica, impostate i valori come vi pare ma fate in modo che, a livello massimo, tutti i personaggi abbiano valori simili (in particolare i Punti Vita), altrimenti la battaglia con il boss finale diventerebbe veramente impossibile.

STEP 4 => Il protagonista.

E' giunto il momento di creare il nostro protagonista, il nostro alter ego, il nostro Nembo Kid virtuale: in due parole il nostro eroe principale. Qui di seguito trovate alcune tabelle per aiutarvi. Dopo i valori trovate un'altra tabella che vi suggerisce (nell'ordine) quali caselle attivare, la capacità di assorbimento delle magie (A, B, C, D o E), la capacità di assorbimento delle condizioni (sempre A, B, C, D o E), le magie a disposizione fin dall'inizio e le armi migliori da equipaggiare nell'apposito menù a tendina:

-Punti Vita => da 60 a 999 => Molti di più di qualsiasi altro personaggio.

-Punti Magia => da 40 a 999 => Nella media.

-Forza => da 20 a 250 => Anche questo prettamente standard.

-Difesa => da 20 a 250 => Uguale all'Attacco.

-Mente => da 30 a 500 => Discretamente alta.

-Agilità => da 20 a 500 => Uguale all'Attacco.

-Caselle => Strong Defense

-Assorbimento => N/A

-Condizioni => N/A

-Magie => Una qualsiasi magia di attacco.

-Armi => Armi che aumentano l'Attacco e la Difesa.

STEP 5 => La maga.

Ecco il soggetto femminile che preferisco (non pensate male ;-)...): la maga, colei che ha a disposizione più Punti Magia di tutta la combriccola e le peggio magie. Tabellona riassuntiva:

- Punti Vita => da 40 a 999 => Molto pochi.
- Punti Magia => da 60 a 999 => Molto alti.
- Forza => da 10 a 250 => Basso, tanto deve utilizzare magie!
- Difesa => da 10 a 250 => Uguale all'Attacco.
- Mente => da 50 a 500 => Molto alta.
- Agilità => da 10 a 500 => Uguale all'Attacco.
- Caselle => N/A
- Assorbimento => Assorbimento D (dimezza qualsiasi danno magico)
- Condizioni => Assorbimento D (dimezza qualsiasi condizione)
- Magie => Una qualsiasi magia di cura.
- Armi => Armi che aumentano la Mente e i Punti Magia.

STEP 6 => Il lottatore.

Vero duro del gruppo, il lottatore preferisce la sua forza brutta alle magie. Punti Vita alti e Punti Magia bassi, il personaggio più facile da creare. Vediamo la tabella:

- Punti Vita => da 70 a 999 => Altissimi!
- Punti Magia => da 10 a 999 => Pochissimi!
- Forza => da 30 a 250 => Di più di qualsiasi altro personaggio.
- Difesa => da 30 a 250 => Uguale all'Attacco.
- Mente => da 10 a 500 => Bassissima.
- Agilità => da 30 a 500 => Uguale all'Attacco.
- Caselle => Strong Defense, Two Sword Style
- Assorbimento => Assorbimento B (danni magici raddoppiati)
- Condizioni => Assorbimento B (danni da condizioni raddoppiati)
- Magie => Una qualsiasi magia di attacco.
- Armi => Armi che aumentano l'Attacco.

STEP 7 => Lo psichico.

Chi è costui? E semplice! Di solito è sempre una donna (il protagonista è un uomo, la maga una donna, il lottatore un uomo... lo psichico deve essere per forza una donna!) e si incontra quasi alla fine del gioco. E' esperto nell'uso di macchinari, conosce a fondo la magia, è bravo a lottare: in pratica una fusione tra il protagonista e la maga (immaginate un po' ambigua ;-)...! Ecco i valori:

- Punti Vita => da 50 a 999 => Discretamente alti.
- Punti Magia => da 50 a 999 => Come i Punti Vita.
- Forza => da 20 a 250 => Livello standard.
- Difesa => da 20 a 250 => Uguale all'Attacco.
- Mente => da 30 a 500 => Un po' alta.
- Agilità => da 20 a 500 => Uguale all'Attacco.
- Caselle => Strong Defense
- Assorbimento => N/A
- Condizioni => N/A
- Magie => Una qualsiasi magia di effetto.
- Armi => Armi che aumentano la Mente e l'Agilità.

E con questo è tutto! Un'ultima nota: vi conviene inserire nel party i personaggi così elencati. Si inizia con il protagonista (ma va?), poi si incontra la maga (in modo da imparare la magia), poi il lottatore (Quando il gioco si fa duro...) e poi lo psichico (...i duri cominciano a giocare). In questo modo il party si forma in modo equilibrato.

IL BOSS DI FINE LIVELLO (bv Bahamut)**STEP 1 => Pianificazione del combattimento.**

Per creare il nostro boss dobbiamo usufruire di due strumenti importanti contenuti nel Database: la scheda "Mostri" e la scheda "Gruppo Mostri". Nella scheda "Mostri" creiamo il nostro boss: diamogli un nome, una grafica, un colore, ecc... quindi impostiamo i valori. Tutti i valori dipenderanno dal momento esatto in cui il boss appare: se il giocatore deve affrontarlo all'inizio del gioco (o quasi) non bisogna pompare troppo i PV e l'Agilità altrimenti il povero videogiocatore perirà prima di iniziare la lotta! Ecco una bella tabella di riferimento per voi aspiranti creatori di RPG. Da notare che tale tabella va considerata valida soltanto nel caso in cui i

personaggi siano stati creati seguendo il tutorial "Come creare personaggi equilibrati" (subito prima di questo nel manuale NdMaster) o, in linea di massima, senza creare personaggi a cavolo (tipo con 100 PV a livello 1!).

Lv. del PARTY	Valori del BOSS	% Vittoria
lv. 1 => lv.5	PV => 2000 PM => 2800 FO => 20 DF => 20 MN => 10 AG => 15	90% (facile)
lv. 6 => lv.10	PV => 3400 PM => 3800 FO => 50 DF => 50 MN => 30 AG => 25	80% (facile)
lv. 11 => lv.20	PV => 5200 PM => 5000 FO => 80 DF => 80 MN => 50 AG => 35	60% (media)
lv. 21 => lv.30	PV => 6800 PM => 6000 FO => 100 DF => 100 MN => 70 AG => 50	50% (media)
lv. 31 => lv.40	PV => 8000 PM => 7200 FO => 150 DF => 150 MN => 100 AG => 80	30% (difficile)
lv. 41 => lv.50	PV => 9000 PM => 9000 FO => 250 DF => 250 MN => 200 AG => 120	10% (impossibile)

Questa tabella comprende i boss ridotti ai minimi termini: è obbligatorio, per esempio, dotare il boss finale di 9999 PV e 9999 MP. Comunque, adesso, possiamo passare ad altre due cose fondamentali: le magie e le condizioni.

STEP 2 => Panoramica generale sulle magie.

Ora dovremo dotare il bestio di magie ed attacchi (altrimenti cieca...). Tutto quello che volete che il boss faccia non ha importanza ma sappiate che:

- Più magie mettete più MP dovete dare al mostro.
- Non abbondate con le magie di cura: una basta e avanza.
- Fate in modo che il boss si curi solo se i suoi PV scendono dell'80% o meno.
- Boss con molti PV non necessitano di magie di cura potenti.
- Viceversa, boss con pochi PV devono essere dotati di magie di cura potenti.
- Date al boss anche attacchi che abbassano o alzano i valori.
- Molto utile far sì che il boss casti una magia ogni TOT turni.
- Con "FUGA" farete scappare il boss (utile se volete farlo ricomparire più avanti nel gioco).
- Date al bestio magie che i vostri personaggi NON potranno MAI imparare: fa molto mistero ;-)...

Bene, mi pare di avervi dato tutte le dritte giuste! Ora non vi resta che passare alle condizioni di battaglia, un breve paragrafo che vi illustra come equilibrare bene le condizioni di battaglia. **NOTA IMPORTANTE:** se desiderate che il mostro fugga dalla battaglia non dovete creare armi che ignorano la fuga del nemico altrimenti il boss non potrà mai fuggire!

STEP 3 => Il Gruppo dei Mostri.

Per poter combattere con il boss appena creato è necessario ficcarlo in un Gruppo. Dal Database facciamo ciò tramite la scheda "Gruppo Mostri". Una volta aggiunto il nostro neonato boss possiamo farci sì che accadano alcuni eventi in battaglia tramite la finestrella posta in basso a destra dello schermo. Tale finestra è simile a quella dell'Editor Eventi quindi spero per voi che non ci siano problemi (in caso contrario lasciate perdere RPGMaker 2000 e dedicatevi a Tetris ;-)...). Potete veramente fare di tutto, dai messaggi che appaiono ogni TOT turni o dopo che gli PV del boss arrivano ad un dato livello o togliere l'equipaggiamento ai personaggi dopo un dato turno di gioco (hehehe! Se siete veramente bastardi dentro fatelo, magari metteteci pure un messaggio tipo "Ti credevi figo con la tua spada? Vediamo come te la cavi senza!"). Insomma, divertitevi! Una nota: se nell'opzione "Motivo" inserite "Turno Numero 0" l'evento da voi scelto si verificherà nel momento esatto in cui la battaglia inizia senza premere alcun tasto. Utile!

CREARE UNA SUMMON (by Bahamut)

STEP 1 => Che cosa è una Summon?

Già, che cosa è una Summon? Una Summon è un'entità simile ad una magia ma che, nel nostro caso, si acquisisce tramite particolari oggetti. Vediamo, in breve, come creare questa benedetta Summon che arricchirà il vostro videogioco!

STEP 2 => L'animazione.

Visto che la Summon è una magia, necessita di un'animazione. Cominciamo, quindi, col procurarci il file grafico che rappresenterà la nostra Summon (possiamo utilizzare qualsiasi file, basta che sia *.png, anche un file grafico di un mostro, per esempio). Un buon sito di risorse grafiche è <http://www.rpg2knet.com> o <http://www.dungeons.emuita.it>. Insomma, procuratevi questo file grafico ed importatelo nel vostro gioco. Ora aprite RPGMaker 2000, andate sul Database, cliccate su "Filmati Attacchi" e create l'animazione che più vi aggrada.

STEP 3 => La magia.

Dopo l'animazione dobbiamo creare la magia. Clicchiamo quindi su "Poteri" nel Database e creiamo una magia avente queste caratteristiche:

Possibilità del colpo	=>	100%
Danno	=>	ALTO!!!
Costo Punti Magia	=>	Da 60 a 120
Chi colpisce	=>	Tutti i nemici
Valori abbassati	=>	Punti Vita
Altre caratteristiche	=>	Def. Ignore

Tutti gli altri valori sono a vostra scelta ma cercate di mantenere gli standard della tabella qui sopra. Come frase per l'uso, metteteci una frase da veri fighi tipo "(NomeEroe) evoca Bahamut! <<<!!!SUN FLARE!!!>>>" o cose simili.

STEP 4 => L'oggetto.

Ora ci serve l'oggetto che fornirà la Summon alla combricola. Clicchiamo sulla scheda "Armi" presente nel Database e creiamo un Ogg Comuni che costa 1. Chiamatelo come vi pare e nella descrizione mettete "Evoca (nome Summon)".

STEP 5 => L'evento.

Ora la parte finale: l'Evento Comune che ci fornirà la magia. Clicchiamo su "Eventi Comuni" nel Database e creiamo un evento in Processo Parallelo senza nessuna Switch. Ora scrivete:

```
<>Condizione SE:(nome dell'oggetto creato nella scheda "Armi")->Has it.
```

```
<>Cambia Poteri->(nome della Summon creata nella scheda "Poteri")-Tutto il Party->Impara.
```

```
<>
```

```
<>caso ALTRIMENTI.
```

```
<>Cambia Poteri->(nome della Summon creata nella scheda "Poteri")-Tutto il Party->Scorda.
```

```
<>Fine CASO.
```

Notate che le scritte potrebbero non essere uguali a come ve le trovate perché io ho RPGMaker 2000 in italiano (hehehe!). Per farla breve, il Common Event "dice" al gioco che quando abbiamo l'oggetto creato in precedenza, tutto il party impara la Summon, mentre se non lo si possiede tutto il party scorda la Summon. Questo codice è utile per fare delle sottoquest (ad esempio, il cattivone di turno potrebbe rubare le Summon e il giocatore deve riottenerle e via discorrendo).

SERVI CHE SEGUONO L'EROE (by Dany95)

Prima di tutto creare 3 Eroi:

1-Leader

2-Servo

3-Servo2

successivamente:

Evento Comune "Segui il leader" - Processo Parallelo

```
<>CICLO
```

```
<>aspetta: 0.1s.
```

```
<>Cambia Var:[0001:eroeX] Set, eroe X pos
```

```
<>Cambia Var:[0001:eroeY] Set, eroe Y pos
```

```
<>Cambia Var:[0001:ServoX] Set, Servo X pos
```

```
<>Cambia Var:[0001:ServoY] Set, Servo Y pos
```

```
<>Condizione SE:Var[0001:eroeX]-V[0003] piu di
```

```
<>Muovi Evento...: Servo,destra
```

```
<>
```

```
:caso ALTRIMENTI
```

```
<>Condizione SE:Var[0001:eroeX]-V[0003] meno di
```

```
<>Muovi Evento...: Servo,sinistra
```

```
<>
```

```
:caso ALTRIMENTI
```

```
<>Condizione SE:Var[0002:eroeY]-V[0004] piu di
```

```
<>Muovi Evento...: Servo,giu
```

```
<>
```

```
:caso ALTRIMENTI
```

```
<>Condizione SE:Var[0002:eroeY]-V[0004] meno di
```

```
<>Muovi Evento...: Servo,Su
```

```
<>
```

```
:fine CASO
```

```
<>Cambia Var:[0001:Servo2X] Set, Servo2 X pos
```

```
<>Cambia Var:[0001:Servo2Y] Set, Servo2 Y pos
```

```
<>Condizione SE:Var[0001:eroeX]-V[0005] piu di
```

```
<>Muovi Evento...: Servo2,Right
```

```
<>
```

```
:caso ALTRIMENTI
```

```
<>condizione SE:Var[0001:eroeX]-V[0005] meno di
```

```
<>Muovi Evento...: Servo2,Left
```

```
<>
```

```
:caso ALTRIMENTI
```

```
<>condizione SE:Var[0002:eroeY]-V[0006] piu di
```

```
<>Muovi Evento...: Servo2,Down
```

```
<>
```

```
:caso ALTRIMENTI
```

```
<>condizione SE:Var[0002:eroeY]-V[0006] meno di
```

```
<>Muovi Evento...: Servo2,Up
```

```
<>
```

```
:fine CASO
```

```
<>
```

```
:END Ciclo
```

Evento Servo , Pagina 1:
 Condizione Eventi: /
 Condizion per inizio: Contatto Eroe
 Velocità Mov: Normal
 Comandi Evento:
 <>Muovi Evento...: sto Evento , Movimento Caso
 <>

Evento Servo2 , Pagina 1:
 Condizione Eventi: /
 Condizione per Inizio: Contatto Eroe
 Velocità Mov: Normal
 Comandi Evento:
 <>Muovi Evento...: sto Evento , Movimento Caso
 <>

Con questo codice due "servi" seguiranno il leader nei suoi movimenti.

Nel caso il leader, comandato dal giocatore, volesse spostarsi sulla casella dove si trova un servo, quest'ultimo si sposterà per farlo passare.

Purtroppo con questo sistema è probabile che in mappe molto complesse e ricche di ostacoli uno dei servi venga intrappolato da qualche parte... per recuperarlo basterà tornargli vicino ed egli riprenderà a seguire il leader.

Si può aggiungere un evento comune con il fine di eliminare dal gruppo un individuo quando troppo lontano dal personaggio principale. In tal modo se un servo è disperso per la mappa, non avrà la possibilità di partecipare ai combattimenti. Quando questi tornerà vicino al leader, tornerà anche nel gruppo.

Evento Comune "Dispersione dei servi" - Processo Parallelo

```
<>Cambia Var:[0011:DiffX]Set, Var.[0001]val.
<>Cambia Var:[0011:DiffX] - , Var.[0003]val.
<>Cambia Var:[0012:DiffY]Set, Var.[0002]val.
<>Cambia Var:[0012:DiffY] - , Var.[0004]val.
<>condizione SE:Var[0011:DiffX]-0 meno di
<>Cambia Var:[0013:Provvisoria]Set, Var.[0011]val.
<>Cambia Var:[0011:DiffX]Set, 0
<>Cambia Var:[0011:DiffX] - , Var.[00013]val.
<>
:fine CASO
<>condizione SE:Var[0012:DiffY]-0 meno di
<>Cambia Var:[0013:Provvisoria]Set, Var.[0012]val.
<>Cambia Var:[0012:DiffY]Set, 0
<>Cambia Var:[0012:DiffY] - , Var.[00013]val.
<>
:fine CASO
<>Cambia Var:[0014:DiffXY]Set, Var.[0011]val.
<>Cambia Var:[0014:DiffXY] + , Var.[0012]val.
<>Cambia Var:[0011:DiffX]Set, Var.[0001]val.
<>Cambia Var:[0011:DiffX] - , Var.[0005]val.
<>Cambia Var:[0012:DiffY]Set, Var.[0002]val.
<>Cambia Var:[0012:DiffY] - , Var.[0006]val.
<>condizione SE:Var[0011:DiffX]-0 meno di
<>Cambia Var:[0013:Provvisoria]Set, Var.[0011]val.
<>Cambia Var:[0011:DiffY]Set, 0
<>Cambia Var:[0011:DiffY] - , Var.[00013]val.
<>
:fine CASO
<>condizione SE:Var[0012:DiffY]-0 meno di
<>Cambia Var:[0013:Provvisoria]Set, Var.[0012]val.
<>Cambia Var:[0012:DiffY]Set, 0
<>Cambia Var:[0012:DiffY] - , Var.[00013]val.
<>
:fine CASO
<>Cambia Var:[0015:DiffXY2]Set, Var.[0011]val.
<>Cambia Var:[0015:DiffXY2] + , Var.[0012]val.
<>condizione SE:Var[0014:DiffXY]- 3 piu di
<>Cambia Party:Servo->Rimuovi
<>
:fine CASO
<>condizione SE:Var[0015:DiffXY2]- 3 piu di
```

```
<>Cambia Party:Servo2->Rimuovi
<>
:fine CASO
<>condizione SE: Servo è nel Party
<>
:caso ALTRIMENTI
<>condizione SE:Var[0014:DiffXY]- 3 meno
<>Cambia Party:Servo->Aggiungi
<>
:fine CASO
<>
:fine CASO
<>condizione SE: Servo2 è nel Party
<>
:caso ALTRIMENTI
<>condizione SE:Var[0015:DiffXY2]- 3 meno
<>Cambia Party:Servo2->Aggiungi
<>
:fine CASO
<>
:fine CASO
```

Variabili utilizzate:

```
0001:eroeX
0002:eroeY
0003:ServoX
0004:ServoY
0005:Servo2X
0006:Servo2Y
0007:Servo3X
0008:Servo3Y
0009:Step
0010:Step2
0011:DiffX
0012:DiffY
0013:provvisorio
0014:DiffXY
0015:DiffXY2
```

Titolo: Guida Intergalattica a RpG Maker 2000*

Autore: Master

Versione: 1.0

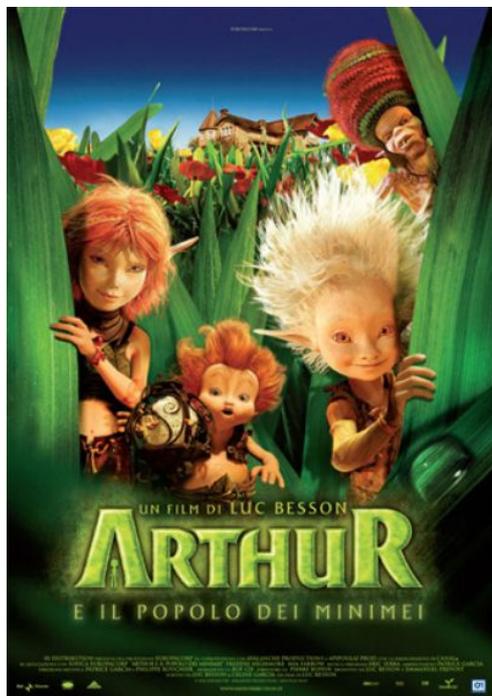
Hanno collaborato: Blade, Baratoz, Bahamut, MaxTrenz, Dany.

Un grazie speciale a Vegeta84 che mi ha aiutato con la traduzione di RpG Maker 2000.

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

[sommario](#)

Il Fantasy 2006/2007: Minimei vs Eragon di Francesca Viganò



Dopo averci provato con l'azione (Léon e Nikita) e la fantascienza (Il quinto elemento) Besson si cimenta con un nuovo genere, riuscendo a fare del suo meglio.

Il regista, qui in gran forma, dopo essersi dedicato alla scrittura di una trilogia per bambini, la trasforma in pellicola, sfornando Arthur e il popolo dei Minimei (che in realtà riunisce le trame dei primi due romanzi).

La storia di Arthur è quella classica di sempre: un omaggio ai giovani sognatori e ai loro cuori, che sono l'arma più potente di qualsiasi spada.

Vincente è stata la scelta di sviluppare contemporaneamente un film con attori in carne e ossa, il cui cast è il gran punto di forza, e allo stesso tempo un film d'animazione con personaggi simpatici e coloratissimi.

La trama è semplice: Arthur è un bambino di dieci anni che fantastica di paesi lontani e popoli sconosciuti soprattutto grazie ai racconti di un nonno scomparso misteriosamente ormai da qualche anno e ad una nonna che lo vizia amorevolmente di fiabe.

In un libro magico scopre l'esistenza di un mondo a lui vicino - proprio nel suo giardino, prossimo all'esproprio da parte di un immobiliare senza scrupoli - abitato da elfi e principesse e da un malvagio assoluto: il terribile Maltazard.

Ai di là della trama va evidenziata la recitazione di Freddie Highmore (già visto ne "La fabbrica di Cioccolato", "Un'ottima annata" e "Neverland") che, affiancato da una sempre grandiosa Mia Farrow, riesce a traghettare lo spettatore dal mondo reale a quello dei Minimei senza alcun rischio di incongruenza.

La produzione tutta europea del film, pur avendo curato maggiormente il racconto, non ha certo scelto un basso profilo dal punto di vista degli effetti e delle tecniche di ripresa, tutt'altro.

Le scene e i personaggi sono resi in maniera spettacolare con un misto di realtà e di animazione e il continuo passaggio dalla recitazione degli attori al mondo ricreato al computer non distoglie l'attenzione ma è fluido e ben orchestrato.

Quando, poi, dopo 20 minuti di pellicola, siamo catapultati nel mondo di questi simpatici folletti, ce ne innamoriamo a prima vista.

Sono tutti personaggi buffi e originali, tra cui Selenia, la bellissima principessa (doppiata in inglese da Madonna), che nonostante abbia quasi mille anni, si comporta ancora come una bambina, in costante competizione con Arthur.

Se i buoni sono memorabili, allora i cattivi sono anche meglio: il regista crea dei personaggi che ricordano molto i buffissimi e stupidissimi mostri de Il quinto elemento (o i goblin di Labyrinth), con indosso un'armatura e gli occhi rossi.

C'è il principe cattivo, che non può fare a meno di sputare mentre parla, fino ad arrivare a Maltazard, la nemesis dei Minimei, un personaggio che non cataloghiamo nel ruolo del tipico cattivo: un nemico perfido, ma che possiede un'anima e che ricorda, nella grafica, sia i cattivi Disney che i mercanti della nuova trilogia di Guerre Stellari.

Qualche volta Besson frena, riempiendo i buchi con parodie viste e riviste, da La febbre del sabato sera a Pulp Fiction.

Ma nel momento in cui scorrono i titoli di coda, ci si sente soddisfatti di aver assistito a una grande opera che viene dall'Europa e che non ha niente da invidiare ai suoi colleghi d'Oltreoceano.



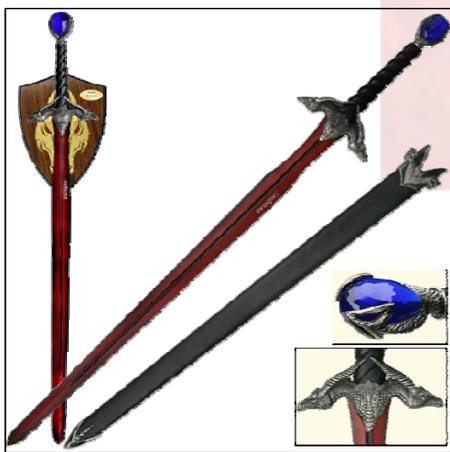
Di tutt'altra pasta, invece, Eragon.



Tratta dai best sellers della saga fantasy di Christopher Paolini, che comprende l'omonimo "Eragon" e il seguito "Eldest", la pellicola girata da Stefen Fangmeier, qui al suo primo vero debutto come regista, ha provato ad imporsi nel panorama natalizio di commedie e cartoni animati con un film che vorrebbe rendere giustizia a uno dei personaggi letterari più apprezzati degli ultimi anni, fallendo miseramente.

Ma procediamo con gradi: nella terra fantastica di Alagaësia vive un contadino di nome Eragon; il destino non gli annuncia niente di nuovo fino a quando, durante una battuta di caccia, ritroverà l'uovo di un drago e la sua vita cambierà.

Da semplice contadino si trasformerà nella "nuova speranza" per liberare la sua terra dal dominio del re Galbatorix (John Malkovich) e del suo servo spettro.



Il film è un grande minestrone con i classici elementi del genere fantasy: "Eragon" non regge il confronto con il capostipite del genere "Il Signore degli Anelli" (ma del resto Paolini osanna Terry Brooks il cui "La spada di Shannara" è brutta copia della trilogia di Tolkien), ancora meno può la trasposizione cinematografica, dovendosi confrontare con un "mostro sacro" come Peter Jackson e con una trasposizione quasi letterale di un'opera massiccia e imponente.

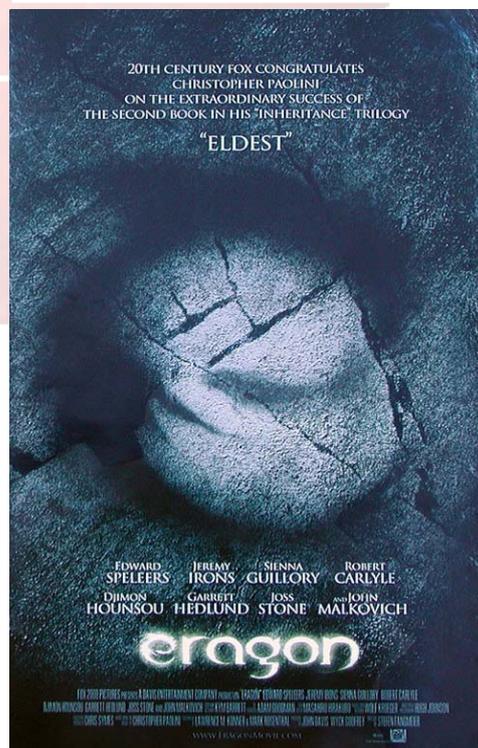
Il confronto sarebbe meglio non farlo ma, visti i continui riferimenti ed in alcuni casi le imbarazzanti imitazioni, ahimè diventa inevitabile.

Dire che la pellicola è mediocre è quasi fare un complimento a chi ha lavorato al film, la storia non è tra quelle più accattivanti ed emotivamente coinvolgenti (per non dire originali), poiché è poco sviluppata e superficiale a partire dai personaggi che risultano "piatti" dall'inizio alla fine del film.

Si percepisce, poi, una evidente fretta nel voler arrivare alla scene finali, al famoso scontro con il "cattivo", ma il risultato risulta essere confuso, piatto, del tutto inutile e inconcludente.

Gli attori, a partire dal protagonista Edward Speleers, non sono in grado di reggere il peso della scena e del ruolo assegnatogli risultando spesso patetico e poco credibile.

Una critica va rivolta anche al doppiaggio italiano del drago Saphiria affidato ad Ilaria D'Amico, la cui voce risulta a dir poco piatta, banale e totalmente artificiale.



[sommario](#)

**IL RIMAIUOLO (parte seconda)
di Luigi Scuderi**

Bene, rioccoci qui. Dove eravamo rimasti?
Ah, si!...

La Summa Tragedia — CANTO II

"Così giungemmo ad un nuovo paesaggio,
amico nell'aspetto suo dimesso,
di nobile casa un di forse retaggio¹. 3

E poi che quivi il sole ha buon riflesso
tutto il triennio della "B" scorgemmo
che non a caso sta dinanzi al cesso². 6

ed un essere ambiguo qui videmmo
il quale mirando noi molto stupito
s'offrì di rivelar ciò che volemmo. 9

"L'aiuto mio saravvi garantito
ch'anchio sono poeta al pari vostro,
da solo ho infatti questo parturito." 12

E mostrocci uno scritto blu d' inchiostro
di qualunque poeta certo indegno
e per l'arte di Saffo sol Cagliostro³. 15

"Ma tu non tieni dunque alcun ritengo -
disse adirato il duca a quel tapino -
per scriver tanto sconcio anco sul legno!" 18

Sull'uscio infatti il giovine "poetino"
aveva lo suo scritto ricopiato,
che tutti lo tenesser per cretino. 21

"Tiremm'innanzi - fe' lo duca irato -
poichè se l'ascoltassi ancora un poco
potrei farlo pentire d'esser nato." 24

"Ma mica son poeta sol per gioco,
e poi son letterato, sono attore"
poi la voce si spense poco a poco. 27

Quindi il silenzio fu solo signore
a dominare il luogo così strano
che, chetamente, ci opprimeva il core⁴. 30

Per cui, fidando nel celeste piano,
il duca Dante più non indugiò
e mi menò con se nel viaggio vano⁵. 33

Poi d'improvviso la terra tremò
ed un barrito, dapprima lontano,
con moto incessante si avvicinò. 36

Non era altri che l'essere insano,
dal viso torvo ed avvezzo alla ruga,
che bestemiava in un modo inumano⁶. 39

Indi, più che il terror potè la fuga
e ce n'andammo per una scaletta
in luoghi stretti ove nessuno fruga⁷. 42

Quivi, nascosto nell' area ristretta,
fuor de sua classe, con li suoi pensieri
stava un anziano dall' aria sospetta. 45

"T' son Michele dai grandi occhi neri,
poi che son pesti - aggiunse mestamente -
e voi chi sete invece, o forestieri?⁸ 48

"Dubito ciò t'interessi realmente,
per cui no' l dirò - rispuosigli grave -
ma, se m'osservi, vedrai me impaziente, 51

pronto a cognoscer le logiche prave
ch' hanno costi terreno sì feondo
che v'hanno piu dolor che gocce il Piave." 54

Prima paonazzo, di poi iracundo
il mio interlocutore si fe' in volto
poi lentamente ritornò giocondo 57

e prontamente, con far disinvolto:
"Di ciò che chiedi ragionai pocanzi
restando a dir lo vero assai sconvolto: 60

questi che vedi posti a te dinanzi
di due sezioni sono li quinquenni,
use una al meglio, e l'altra agli avanzi.⁹ 63

E in guerra li due corsi da decenni,
in cerca del primato sempre stanno
che il pareggiare gli odi fa perenni. 66

Ma il torto è dei docenti che non sanno
che il qualunquismo è pessimo ministro,
e a pochi è dato di frenare il danno.¹⁰ 69

Prima tra tutti Jock¹¹, dal nom sinistro,
che per roulette usa la sinistra
e tien per panno verde lo registro, 72

ed altrettanto e abil con la destra
che usa spesso a foggia di compasso
come un di Giotto dietro pia richiesta. 75

Poi, dietro ad essa, comincia il ribasso
ed il docer diviene stanco uffizio
pel senso del dover ch'è così lasso.¹² 78

Forse Emma¹³ sola può nel pregiudizio
la sua unica colpa ricercare,
e chissà un giorno mettere giudizio. 81

Chi altri, infatti, potrei poi salvare?
Forse Silvana¹⁴, docente a dispense
che troppo impegno le da l'insegnare? 84

¹ - La terzina iniziale introduce subito un paesaggio più familiare e accogliente, che ha ospitato ben quattro dei miei cinque anni di corso: il secondo piano.

² - Tra la mia sezione, la E e la sezione B non c'è mai stata una vera e propria rivalità, benchè fossimo le uniche due sezioni in cui si studiava il francese. In generale abbiamo sempre unilateralmente asserito che chi non era all'altezza di frequentare il nostro corso finiva per ripiegare su quello della sezione B.

³ - G.d.S. era un ragazzo esuberante, ma molto meno sveglio di quanto vollesse far credere. Nell'episodio descritto aveva ricopiato sulla parete esterna della porta dell'aula i passi danteschi relativi alla Porta dell'Inferno cambiando qua e là qualche parola, senza rispettare peraltro alcuno schema metrico.

⁴ - Una frase che oggi risulterà incomprensibile ai più giovani. Ai tempi, il fatto che durante le ore di lezione ci fosse un silenzio sepolcrale nei corridoi era la norma.

⁵ - Vano in quanto non ne vedevo ancora l'utilità.

⁶ - Ci si riferisce sempre a G.P., il vicepresidente, nello svolgimento di una delle sue ronde di controllo.

⁷ - Ai tempi la nostra sezione stava su un piano rialzato, raggiungibile da una scalinata di una decina di gradini. Recentemente, in seguito alla ristrutturazione dell'istituto, quella scala non esiste più.

⁸ - M.V. era più grande di me di un anno e frequentava ovviamente lo stesso corso. Divenne famoso per aver cercato di infastidire con atteggiamenti da bullo un ragazzino delle prime classi e di aver ricevuto per tutta risposta una coppia di pugni in rapida sequenza al volto.

⁹ - Si parla ovviamente della mia sezione, la E, e della sezione F, la grande rivale. Con essa condividevamo anche alcuni docenti.

¹⁰ - Sì, i miei rapporti con i miei docenti non erano sempre idilliaci, benchè il mio rendimento scolastico sia sempre stato esemplare.

¹¹ - G.V., grande docente di matematica. Aveva la capacità innata di disegnare circonferenze perfette alla lavagna.

¹² - Frecciata agli altri docenti; del resto uno dei maggiori spassi a scrivere un lavoro del genere è proprio quello di farsi beffe degli altri. Anche questo è spirito dantesco.

¹³ - E.G. docente di filosofia, con la quale sono andato malissimo per un intero quadrimestre fin quando non ha deciso di punto in bianco che ero molto bravo e da allora sono andato sempre benissimo, spesso anche oltre i miei effettivi meriti.

¹⁴ - S.M. docente di Storia dell'Arte. Su di lei in passato avrei detto tanto, ma alle volte la vita è ancora più crudele di noi e so che negli anni a seguire ha sofferto abbastanza da cancellare ogni mia forma di acredine nei suoi confronti.

O il prode Andrea ¹⁵ , del giro forense, la cui cultura (mai fu manifesta) sfoggia soltanto nei pranzi e le mense? ¹⁶	87	Poi d'improvviso senza indicazioni sentii serrarmi strettamente i polsi da un protestante in gravi condizioni	153
Per non parlar di chi svanì la testa, al punto di portar ogni suo detto al sunto d'ogni sua luttuosa festa ¹⁶ .	90	"Poeta fui e all'altri il sermon volsi e de lor conoscenza si costretta a lungo in vita mia il cor mi dolsi.	156
E Tina ¹⁷ segue infin con Pietro ¹⁸ inetto, cui non quadrò lo tempo loro imposto che lor orologio forse ebbe a dispetto.	93	Fu sì picciola, tanto che ristretta, la cerchia degli intenditori miei che piu Pannella aver ne potè in setta;	159
Ora, suppongo, non sia più nascosto ciò che i due corsi equilibrò, nè altro m'e dato di dire del posto."	96	e adesso muoio, al par degli altri rei per cui la pugna fu la sola amica, disconoscendo l'arte degli Atrai.	162
Fattosi mesto in volto, se ne andò e lentamente, quasi barcollando, in un oscuro anfratto, triste entrò.	102	Ma tu che pur persegui l'arte antica, canta, ti prego, un dì la nostra storia e il ciel ripagherà la tua fatica." ²⁷	165
In quell'anfratto in cui stavo mirando la verga sollevar dal sommo banco un professore vidi, al par di brandò,	105	Poi le due mani, negate alla gloria, lasciarono la presa lentamente tracciando nel mio cuor un'ampia scoria.	168
e un colpo, fiero, sull'alunno stanco abbattersi, con cinica veemenza finchè divenne rosso il suolo bianco ¹⁹ .	108	Così fu che, freddo, immantiente decisi che al ritorno dal mio viaggio onore e gloria resi avrei al morente	171
Quindi irritato, con rabbia e violenza, vidi il docente dirigersi all'uscio e forte chiuderlo con irruenza,	111	citando inoltre quale fu il disagio, emblema della stessa istituzione, che non potè piegar tal personaggio.	174
quasi a volersi serbare in un guscio. E ciò scopri al vigile occhio nostro un mare di rifiuti innanzi all'uscio	114	Frenando quindi a stento l'emozione riprendemmo a marciar in ver' lo cielo, usi oramai a qualunque situazione	177
e sopra d'essi, appollaiato, un mostro dal corpo di verme e muso anatreco, che mi sembrava inver Santino ²⁰ nostro.	117	e mentre che andavamo, ecco un velo pietoso il piano scendere a coprire finchè rimase solo il bianco telo. ²⁸	180
E poi che s'ebbe in modo pittoresco mostrato nella piena sua chiarezza, ci apostrofò in modo assai grottesco:	120	Anche ciò spronavaci a salire poi che ormai vicina era la meta cui agognava ardente il mio desire. ²⁹	183
"Quant'è bella la monnezza che si butta tuttavia, chi vuol prendersi la mia	123	...Il terzo piano, la vetta, non venne mai descritto. Mi diplo- mai prima di scrivere il terzo canto e col tempo non ci pensai più. Pazienza... (e forse meglio, almeno per voi) Nel prossimo numero vedremo qualche struttura metrica "seria" (ovvero non scritta da me) e la analizzeremo nei dettagli. Per adesso vi lascio, ringraziandovi ancora per l'attenzione concessa a questo mio scritto giovanile.	
dovrà farlo con destrezza. Questa famme da fortezza e non voglio darla via." ²¹	126		
Quindi scomparve in mezzo a quel pattume ma già ben altro stavaci attendendo là dove il sol non giunge col suo lume. ²²	129	¹⁵ - A.I.R. il prof di francese (buonanima). Un "personaggio" in tutti i sensi; mi ricordava un po' Ernest Borgnine in certi film western d'epoca.	
Ecco difatti sorgere un crescendo di grida di protesta e di giustizia e un popolo ²³ apparire, distruggendo	132	¹⁶ - La docente di scienze, M.D. caratterizzata si diceva da uno o due luti familiari l'anno, motivo per cui era sempre rigorosamente vestita di nero.	
l'empia magion, ormai non piu novizia. Poi d'improvviso, nuova situazione: in fila ecco pararsi la "militia" ²⁴ ,	135	¹⁷ - A.R. docente di italiano, mai puntuale alle lezioni.	
poi celere esploder la tenzone che vide, ahimè i poveri ribelli fare la triste fin della canzone	138	¹⁸ - P.O. docente di Educazione Fisica; lo abbiamo incontrato in palestra nel primo canto.	
partiron per picchiare li bidelli credendo d'esser pifferi da strenne, e a lungo infin suonati fuor da quelli.	141	¹⁹ - Un po' di drammaticità gratuita non guasta mai.	
Il grigio suol carminio pria divenne, per oscurarsi poi che l'empia suola a calpestar quel martire ²⁵ intervenne.	144	²⁰ - S.S. era mio compagno di classe. Il suo elemento caratteristico era il "funcio" (leggi labbra sporgenti) per il quale lo assimilavo generalmente ad un'anatra.	
Breve pertugio dentro de la scuola che a lungo assai di fogna il tanfo tenne, e ch'il rimembra ancor non si consola ²⁶	147	²¹ - Lo ammetto, sono settenari e non endecasillabi, ma ci stavano bene dal punto di vista ritmico. Non me ne vogliono Dante e Lorenzo de' Medici.	
utilizzato per gli insorti venne, così da far rimpiangere ai prigionii la sorte di chi ci lasciò le penne.	150	²² - L'ala dove si trovava la mia classe era interna all'istituto e il corridoio era praticamente sempre in ombra.	

METTERSI IN GIOCO di Luigi Scuderi

Una delle principali difficoltà, per qualunque esordio, è certamente quella di dire la prima battuta; con gli occhi tutti puntati addosso, quelle prime parole sembrano esse stesse afflitte da panico da palcoscenico, intente come sono a rintanarsi dentro la bocca, dietro le corde vocali, cercando di delegare qualcun altro a fare “il primo passo”.

Perché dunque meravigliarsi se la stessa situazione si verifica davanti ad una finestra di chat, sia essa ancora vuota o vi sia già gente che scrive? Per non parlare dello scrivere in una chat strutturata secondo regole e convenzioni sue proprie come può essere una chat di gioco.

E se intervengo in modo inappropriato? Penseranno che non sappia giocare. Forse è meglio aspettare un altro po' e vedere che succede... oppure Ecco... ho scritto...NO! Ho scritto "passo" con una sola esse... penseranno ch'io sia analfabeta. Meglio che scriva subito che volevo scrivere passo e non paso e che mi scusi dell'accaduto, così capiranno che non l'ho fatto apposta...

A diversi di voi sembrerà assurdo tutto ciò, ma per molti è la prassi.

Su Progetto Folle si lavora perché questo tipo di stress legato ad “ansia del giudizio (o del consenso) altrui” venga superato; per ottenere questo battiamo molto sul favorire l’inserimento dei nuovi sviluppando l’apertura mentale e sociale dei giocatori già inseriti e dei master in particolare, acciocché aiutino chi inizia a “sbloccarsi” e soprattutto a non sentirsi giudicato o sotto esame, bensì elemento attivo del gioco sin dalle prime battute.

Mettersi in gioco non è facile per nessuno, neanche per “quelli tosti” che sanno dissimulare bene, ma è sicuramente molto più difficile aiutare gli altri ad inserirsi, vincendo la naturale propensione a sfoggiare la nostra superiorità acquisita davanti al “niubbo” di turno, cercando al contrario di integrarlo senza valutarlo, o peggio giudicarlo.

MASTER: *il gruppo ricompare in un luogo desertico, caratterizzato da un'unica distesa di sabbia che si distende identicamente fino all'orizzonte.*

Riko: *Credo che a noi servire casa meglio, perchè può arrivare vento forte.*

(dopo circa un minuto n.d.r.)

Erik: *Proseguiamo allora o torniamo indietro? Non vedo rifugi nelle vicinanze. Cosa proponi Nat? - chiede alla giovane strega -*

(dopo circa tre minuti n.d.r.)

Nat: *Proseguiamo.*

MASTER: *il gruppo si addentra nel deserto, lasciando il portale alle spalle, finchè questo scompare alla vista dei tre. La marcia prosegue per un periodo di tempo indefinito; potrebbe essere un'ora come due o tre. Il paesaggio si ripete infinitamente monotono, fin quando, in lontananza, appare una figura anomala, che risalta palesemente in mezzo alle dune sabbiose. Oasi o miraggio?*

Riko: *Vedo qualcosa; noi possiamo andare laggiù.*

(dopo circa due minuti n.d.r.)

Erik: *E' vero, la vedo anch'io, e la tua esclamazione mi conforta: non può essere un miraggio se lo vediamo entrambi. Andiamo Nat!*

(dopo circa tre minuti n.d.r.)

Nat sorride e li segue.

Una giocata semplice, banale se si vuole, come può apparire a schermo in una giocata occasionale ad un

master di PF (o di un qualsiasi altro gioco online via chat in cui si presupponga una rigida successione dei turni).

Benchè questo frammento di giocata sia solo una simulazione artefatta, ho cercato di costruirla ad hoc per spiegare quello che PF sta puntando ad ottenere e il motivo per cui le fasi di preparazione per i giocatori e i master sono così lunghe e laboriose.

Un master improvvisato infatti, esaminando la giocata, troverebbe il PG Riko decisamente “sgrammaticato”, Erik forse troppo sintetico e Nat quasi inesistente, essendo il (o la) player evidentemente impegnato in qualche altra attività, dati i lunghi tempi morti.

Un master esperto invece valuterebbe la possibilità di trovarsi davanti ad una caratterizzazione del PG Riko, peraltro valida se questa fosse coerente con l’ambientazione giocata, e opterebbe per trovare quello di Erik come un sistema descrittivo di gioco personale ma comunque valido, mente attribuirebbe probabilmente al player che muove Nat una eccessiva timidezza o un’età caratterizzata da molta incertezza.

In entrambi i casi, il Master cercherà di prendere qualche provvedimento per “aggiustare” l’iter evolutivo della giocata, istruendo nel contempo i giocatori. Per fare ciò farà qualche appunto personale al giocatore (nel caso del master inesperto magari lasciandosi andare ad inopportuno sarcasmo).

Il master di PF deve saper andare oltre, perchè deve sempre cercare di prevedere tutto, consapevole che non potrà mai riuscirci.

Così, rileggendo la giocata, non darà inizialmente alcun consiglio e piuttosto si limiterà ad osservare le “ripetizioni” degli errori: se sono sistematiche, come in questo caso, probabilmente c’è qualche altro motivo, che magari al master sfugge, per cui le cose stanno procedendo così.

Dopo un’ora di giocata, in cui magari ha cercato di forzare il ritmo con scene a maggior pathos, e in cui ha notato comunque il mantenersi dei dialoghi particolari di Riko, a volte anche nella descrizione delle azioni, e dei tempi morti più o meno accentuati prima delle risposte degli altri due, si soffermerà sulla partecipazione dei giocatori: si stanno divertendo e appassionando alla trama, ergo non occorre apportare alcuna modifica (in caso contrario cercherà di trovare un sistema alternativo per rendere la trama coinvolgente e poi ripeterà l’analisi da principio).

A fine serata il master ringrazia i partecipanti per la piacevole giocata e i tre giocatori ricambiano.

E’ contento il master, perchè ha svolto il proprio compito di narratore ed arbitro, e non quello di giudice.

E’ contento il giocatore che muove Riko, sordo oralizzato, che ha trovato nuovi compagni di gioco.

E’ contento il giocatore che muove Erik, non vedente e subordinato ai tempi del software di sintesi vocale per conoscere l’evoluzione della giocata.

E’ contenta la giocatrice che muove Nat, affetta da tetraparesi spastica e proiettata in questo fantastico mondo virtuale dalla propria fantasia e dal sensore con cui comunica con la tastiera attraverso gli unici movimenti che riesce a compiere.

PF procede lentamente; la formazione dei giocatori e dei master anche.

...Ma ne vale la pena.

[sommario](#)

STRAZIO 1999
di Francesca Viganò

Episodio 5: “mollamiprendimi”

Inquadratura dell'esterno del satellite Narratore, sullo sfondo dell'immenso universo. Zoom sulla base Master1 bianca su bianco, un pugno in un occhio insomma. Zoom successivo verso l'interno bianco (avevate dubbi?) della base fino alla sala comandi.

Lo staff sta amabilmente conversando sull'utilità di rinfrescare l'intonaco della base perché a lungo andare il bianco si sta un po' sporcando quando, una enorme nuvola gassosa compare sul monitor centrale (sì, quello a parete).

La solita voce metallica annuncia l'ennesimo ospite indesiderato

KTI: “Comandante, detesto disturbarla nelle sue circonvoluzioni di pensiero ma abbiamo visite... gassose pare”

Shontig si volta di scatto osservando la nube e agitando nevrastenicamente una mano fa segno a Thaliovic di prendere la nano1 e di andare a vedere di che si tratta.

KTI: “Comandante, forse sarebbe il caso di aspettar...”

Il computer non fa in tempo a terminare la frase quando un enorme forma gelatinosa tipo budino di un gizioso color giallo nausea fuoriesce dalla nube e si dirige sbalanzando nel vuoto verso il satellite Narratore e più precisamente verso Master1.

Shontig: “Sparategli!” urla istericamente il comandante.

Oberinsky: “E sprecare px? E se poi servono per i giocatori?”

Shontig si volta verso Oberinsky, addetto alla sicurezza, biacchiando qualcosa che somiglia a “hai ragione” poi guarda imperioso Ishtarya ordinandole un'analisi dettagliata dello strano oggetto.

Ishtarya: “Comandante... zuccheri.. a prima vista... tanti... troppi... diabete!”

Ormai la massa vagamente informe, molliccia e gelatinosa ha toccato il suolo e si dirige verso i portelloni di accesso di Master1

Shontig: Sicurezza! Depressurizzate, ho il colesterolo alto non posso permettere che quella cosa ci invada!”

Gli ufficiali all'unisono alzano lo sguardo e hanno come la vaga impressione che se potesse il computer alzerebbe le spalle con aria sconsolata.

Oberinsky e Thaliovic corrono verso l'hangar mentre la dottoressa Ktrassel appronta l'infermeria in caso di qualsiasi evenienza.

La massa informe fa il suo ingresso nell'hangar in fase di depressurizzazione sbalanzando e ancheggiando mollicciamente. Caso curioso (ma ce ne stupiremo mai?) parla o meglio... canticchia

“Oh sbalanzolo, ancheggiolo, sinuosola, sono Tienaril Prendimil l'unica che c'èèèèèè!” *

I due ufficiali si guardano interdetti spianando i laser puntandoli contro il budino gelatinoso

“Oh sono mesoli e mesoli che girolo, ancheggiolo, sinuosola, sbalanzolo in cerca di pxxxxxxx!”

“E se per casolo non lo sapeste sono Tienaril Prendimil, l'unica che c'èèèèèè!”

Nel mentre anche Shontig, Ishtarya e la dottoressa Ktrassel fanno il loro ingresso restando visibilmente colpiti sia dalla forma che dal colore della cosa che nel frattempo ondeggia molliccia nell'hangar.

Oberinsky: “Comandante, cosa facciamo? Non sembra particolarmente pericoloso.. è solo.. nauseante?”

I nostri eroi si guardano ancora perplessi quando la solita voce metallica li interrompe

KTI: “Comandante... cucchiaino e digestivo?”

** il riferimento è a tutti quei pg elfo di sesso femminile che, sdolcinatamente, tentano di arruffianarsi chiunque, soprattutto i pg di sesso maschile, qualsiasi sia la razza (per non parlare dei master).*

Fine ep-5

§§§§§§§§§§§§§§§§§§

Episodio 6: “drowlimero”

Interno navetta nano1, Thaliovic smanetta sulla consolle mentre ritorna dalla discarica radioattiva della base Master1. Il monitor si accende mettendo in mostra il faccione di Shontig.

Thaliovic: “Comandante, espulsione effettuata. Lo stoccaggio rifiuti procede al meglio. Tra qualche minuto rientro alla base.”

Shontig: “Va bene Thaliovic, mi raccomando, tutte quelle schifezze nere devono sparire dalla mia vista, il designer ha detto che deve essere tutto bianco qui!”

Panoramica sala comandi, Ishtarya picchietta sulla tastiera creando una parte di ambientazione scientifica nuova con aria assorta mentre Shontig, con aria di niente, le sbircia nella scollatura; Oberinsky gioca a “cattura il goblin” con la dottoressa Ktrassel, un gioco di miniature tridimensionali simile agli scacchi e il computer cinguetta elettronicamente per fornire un'atmosfera distensiva.

Thaliovic attraversa la porta scorrevole con passo baldanzoso nella sua tutina bianca e sorride garrulo ai presenti esclamando un “E anche questa è fatta!”

Il resto degli ufficiali si voltano all'unisono verso Thaliovic e poi guardano in alto con evidente apprensione mentre il computer continua a cinguettare elettronicamente.

Shontig si alza di soprassalto colto da crisi nevrotica improvvisa.

Shontig: “E' tutto troppo tranquillo! Sta per succedere qualcosa, me lo sento!”

Oberinsky guarda perplesso la dottoressa nascondendo un gesto scaramantico mentre Ishtaya tornata ad esaminare una delle consolle esclama “Comandante, il sistema di raffreddamento dei rifiuti è in avaria!”

Il computer smette di cinguettare proponendo il cicalino dell'allarme.

Shontig: “Lo sapevo, me lo sentivo!”

Il brusio tra gli ufficiali pare un chiaro “ce l'hai tirata volevi dire” ma efficientissimi, come al solito, raggiungono i propri posti cercando di individuare il guasto.

Panoramica sui monitors che mostrano a porzioni l'intera base in interni e parte degli esterni di Narratore fino all'area della discarica dove un essere nero e sgraziato si muove tra sacchetti di plastica sporca e detriti vari.

Shontig: “Per le bolle che faccio nella vasca... quello che cos'è?”

L'allarme si trasforma in una tiepida risata metallica, forse un po' isterica.

KTI: “Comandante eviterei riferimenti agli effluvi... “ Ishtarya fingendo di ignorare il commento del computer fissa insistentemente lo schermo premendo tasti a caso simulando un'analisi approfondita mentre il resto della truppa fischietta guardando altrove.

Shontig: “Allora, vi ho fatto una domanda! Cos'è quello!” indicando il botolo nero che si rotola nei rifiuti.

Oberinsky: “Comandante, e se lo lasciassimo lì, qualsiasi cosa sia? Insomma, non sempre a tutto si vuole avere risposta”

Shontig: “Questo è ammutinamento! Andate a prendere quella cosa, qualsiasi cosa sia di certo l'avaria è colpa sua. Va eliminata!”

KT1: “Per questo basterebbe un laser comandante...”

Shontig: “Ho detto andate a prendere quella cosa! Devo sillabarvelo!”

Gli ufficiali abbassano il capo e Thaliovic e Oberinsky si armano (di pazienza più che altro) e si dirigono verso la discarica.

Dopo qualche tempo l'ormai nota sagoma della nano1 compare sul monitor centrale (quello a parete) in chiaro avvicinamento alla discarica della base. Dal comunicatore si sente la voce di Thaliovic

Thaliovic: “Comandante la cosa è sotto tiro, è vagamente umanoide, piccola, decisamente brutta, nera e si ciba di rifiuti”

La dottoressa Ktrassel sfoglia il “compendio delle razze” elettronico cercando qualcosa che possa accostarsi alla sommaria descrizione fatta dal collega senza trovare alcunché

Shontig: “E' senziente?”

KT1: “Non può mica sempre andarti bene eh?”

Thaliovic: “Pare di no comandante, gorgoglia e sputazza. Ha gli occhi rossi però sembra!”

Shontig: “Catturatelo e portatelo qui!”

Dopo qualche tempo l'immagine mostra l'infermeria piena del nostro esimio staff e la sopraccitata creatura chiusa in una capsula di plastica molliccia ovviamente bianca.

Shontig: “Dottoressa allora che cos'è?”

La dottoressa Ktrassel continua a sfogliare il compendio con aria sempre più nervosa.

Ktrassel: “Comandante, non combacia... ecco, sì insomma... potrebbe essere un drow.. ma troppe cose fuori caratteristica...” *

Shontig si avvicina e guarda attraverso l'involucro plastico e rabbrivisce arretrando

Oberinsky: “Comandante, cosa avete visto?”

Shontig: “La paperella di gomma gialla... ero convinto di averla persa...”

** il riferimento è legato alla evidente difficoltà dell'interpretazione della razza drow, razza che spesso i meno competenti e più pp si ostinano a voler scegliere come personaggio giocante.*

Fine ep-6

(nota di KT1: non domandatevi cosa è accaduto dopo; non lo volete sapere)

§§§***§§§***§§§

Episodio 7: “nverenigma”

Panoramica su Narratore che fluttua nello spazio, in sottofondo la sigla avveniristica e tecnologica (ebbene sì ora abbiamo anche la sigla) mentre a velocità stratosferica scorrono i nomi degli interpreti e poi così, d'impatto il titolone a caratteri cubitali “STRAZIO 1999”

Panoramica sulle facce ormai sfinite dello staff di Master1 fino al faccione gaudente (e forse un po' fatto) del comandante Shontig

Shontig: “Uomini, donne, insomma Masters! Sono settimane che vaghiamo nello spazio e ancora della colonia di pp1 neanche una traccia!”

Brusio metallico di sottofondo

KT1: “Ringraziare gli dei pare brutto?”

Shontig ignora il commento del computer molesto e prosegue il concione

Shontig: “Stiamo subendo molte perdite e il morale è sotto gli stivaletti bianchi! E' ora di pensare a qualcosa di costruttivo da fare per trovare dei giocatori decenti in questo universo!”

Altro brusio

KT1: “Clonarci?”

Shontig: “Computer, taci una buona volta, disfattista del **** (censura automatica del software di Master1) o giuro che ti spengo!”

Il computer evita di ricordare al comandante che in tal caso significherebbe autodistruggere Master1 e quindi l'unica forma di vita intelligente nello spazio.

Shontig guarda i convenuti scrutandoli uno ad uno negli occhi cercando segni di idee geniali ma non riesce a scorgere forse anche perché è completamente allucinato (come al solito). Nel frattempo sul monitor (sì quello centrale) compare un enorme punto interrogativo.

Ishtarya osserva perplessa l'immagine ma fa finta di nulla, non si sa mai che il comandante non se ne accorga e questa puntata passi indenne. Thaliovic e Oberinsky tentano allo stesso momento, accortisi del fatto, di distrarre Shontig sennonché la dottoressa Ktrassel alza in quell'istante la testa dal suo px croce e esclama querula “John ma è ‘nenigma?”

Shontig mette a fuoco l'immagine dopo qualche istante (15 minuti circa di panico dell'intera troupe) ed esclama “Lo so, è stata la cameriera nello studio col candelabro!”

Tra lo stato depressivo imperante degli ufficiali, nella sala si diffonde una vocina piccina picciò, quasi di bimbo garulo “D'è che scusate... non è che per caso sapete chi sono eh? No perché c'ho preso la botta in testa e non mi ricordo proprio. So che sono bravo, amo il gdr, va beh, lo amerei se mi ricordassi che è ma lo amo di sicuro.” *

I presenti in sala si guardano straniti incapaci di proferir verbo mentre la vocina prosegue

“Sarà che ho cambiato tante volte ma dentro sono rimasto lo stesso... no era fuori che ero lo stesso e dentro ero diverso? Beh, non mi ricordo comunque ogni tanto mi sdoppio, graficamente sono pure carino sapete sembro un cuoricino...è che sto punto pesa un po'...”

La sensazione di diffuso panico sembra crescere tra gli uomini dell'equipaggio, la vocina prosegue

“No è che giuro non è che proprio volessi, era solo per cambiare un po' ogni tanto.. sempre uguali ci si annoia...”

Da uno sportellino laterale compare un braccio meccanico terminante in una mano guantata di bianco che si avvicina ad un pulsante sotto il monitor dove si trova l'immagine.

A chiare lettere bianche su bianco sul pulsante è scritto “off”. La mano preme il pulsante e il monitor si spegne, la vocina scompare

Un generale sospiro di sollievo interrompe la stasi del momento mentre il ben noto brusio elettronico riprende

KT1: “qualcuno vuole un caffè?”

** Si ringrazia il giocatore del personaggio Enigma per averci regalato minuti di diffusa ilarità mentre cercava di camuffarsi allo staff della città, simulando un personaggio fotocopia del precedente che chiunque avrebbe riconosciuto.*

Fine ep-7

§§§***§§§***§§§

[sommario](#)

Uniti, contro le barriere avverse la comunicazione di Luigi Scuderi



Il miglior trucco è quello che non risalta all'occhio, ma si fonde armoniosamente ai colori del volto che va ad impreziosire, almeno per quella che è la mia concezione del truccarsi.

Ecco così che tanto la nostra fantine che il sito di PF, dopo un make up generale, si ripresentano più belli che mai (ovviamente sempre imho), apparentemente identici a prima ma, se analizzati in dettaglio, arricchiti di tante novità.

Le nuove impostazioni mirano infatti a rendere il sito più facilmente fruibile a tutti i visitatori e soprattutto a rimuovere gli impedimenti strutturali che possono ostacolare l'utilizzo da parte di utenti con problematiche particolari.

Ovviamente il cammino è ancora lungo e le modifiche da fare decisamente tante: dire che il sito così com'è sia fruibile egualmente da un utente vedente e udente e da uno con minorazione della vista o dell'udito sarebbe ipocrita e falso, ma che ci sia da parte nostra un fermo impegno a riuscirci questo sì, è innegabile.

Per i su citati motivi non rivoluzioneremo mai la grafica di PF; essa sarà sempre più semplice e immediata possibile, senza abbellimenti e fronzoli vari che possano dare problema ai browser dotati di sintesi vocale o soggetti al riconoscimento di questo o quel plugin, almeno per le funzioni essenziali.

Potremmo, come è stato proposto (e fatto anche da altri con buoni risultati) fare due versioni del sito, una per vedenti e una per ipovedenti e magari in futuro anche una terza per non udenti e in futuro chissà, un'altra per qualche altra patologia, ma non saremmo più nell'ottica di PF; mi sembrerebbe di creare tanti piccoli ghetti virtuali ai quali indirizzare l'utenza afflitta da menomazione che sulla carta mi propongo invece di integrare. Non fa per me (e per noi).

Dovrete pertanto contentarvi di un sito a grafica ridotta (cosa che scoraggerà molti esteti dall'onorarci con la loro presenza), ma in cui sarete certi di poter trovare davvero gente che entra unicamente per giocare e stare insieme a voi.

Lascio a voi il piacere di scoprire le modifiche apportate alla struttura del sito e della fanzine; buon divertimento.

[sommario](#)