

SFI ZINE

**DIARIO DI BORDO
PROGETTO PYTHEAS**

**OFF TOPIC
UN GIALLISTA DI NOME
ISAAC ASIMOV...**

**SPAZIO FEDERALE
TERRE DI CONFINE**

**SCOTTY, BEAM ME UP!
ASIMOV E SFI**

EDITORIALE

NON ACCETTARE IL MUTAMENTO DEL PROPRIO RUOLO
CHE SI VERIFICA CON IL PASSARE DEGLI ANNI È IL PRIMO
PASSO VERSO L'AUTODISTRUZIONE.
(SPOCK, LE CENERI DEL PARADISO)

EDITORIALE

di Martina Tognon

Bentornati o benvenuti a tutti, la pausa estiva è stata più lunga di quanto mi sarei aspettata ed augurata, ma siamo di nuovo qui. Speriamo tutti noi autori di questa piccola rivista che siate in tanti. Purtroppo devo avvisarvi che il numero di partecipanti al nostro concorso fotografico è stato molto basso. Forse non era chiaro qualcosa? Forse non vi è piaciuto il tema? Parliamone...

La redazione ha sempre la casella di posta aperta per tutti i suggerimenti del caso. Probabilmente a breve riceverete notifica della creazione di un indirizzo ad hoc per comunicare con noi pazzi che stiamo dietro le quinte, ma che siamo fondamentalmente qui per parlare di quello che interessa soprattutto a voi che ci leggete.

Questo numero, come si può facilmente intuire dalla copertina, vuole anche essere un ricordo per il grandissimo Asimov. Un autore che ha il suo posto in tutte le librerie degli amanti della fs... e non solo, come scopriremo grazie alla nostra T'Lani.

Questa volta non parliamo di un episodio specifico ad esempio, ma sul filone Asimov il nostro Ammiraglio Rex ci racconta un po' di dietro le quinte che potranno interessare gli appassionati.

Non so se avete già scoperto e visto il nuovo progetto (Pytheas Project) nato in SFI. Ne parliamo in Diario di Bordo. Non mi dilungo in dettagli e vi rimando alla lettura della rubrica, in fondo siamo qui per esplorare.

Accanto alla rubrica dei giochi, del nostro Damien Tracey, un articolo interessante di una new entry che speriamo di confermare per il futuro. Dietro lo pseudonimo Yaxara si nasconde una vecchia conoscenza di SFI (nonostante la giovane età), scrittrice ed anche coordinatrice di una lista... della quale

abbiamo parlato proprio nello scorso numero.

Vedrete che un paio di rubriche non ci sono, e che altre sono comparse. Voglio rassicurare tutti non è che stia succedendo una rivoluzione. Semplicemente vogliamo essere flessibili ed aperti alle collaborazioni di tutti. Quindi trattare di volta in volta argomenti che possano sembrarci interessanti e che magari necessitano di una rubrica tutta loro.

In questo numero abbiamo anche il gradito esordio dell'Ammiraglio Kaloethes che cura una nuova rubrica. Apriamo con il botto, nuovo gemellaggio di SFI ed intervista... con chi? Leggete e scopritelo.

Avrete di sicuro notato la nuova veste grafica della nostra rivista. Appena nati e già nuovi? Ebbene sì, al nostro grafico piace la perfezione. Quindi non stupitevi di ogni cambiamento e miglioria che vedrete comparire. Fateci semmai sapere che ne pensate...

Questa volta... il regalo lo facciamo a tutte le donne di SFI... e voi maschietti non lamentatevi troppo.

Buona lettura a tutti, a presto per il prossimo numero.

Pubblicazione aperiodica a cura di StarFleet Italy
<http://gioco.net/startrek/>

Aperta ai commenti su SISN
<http://gioco.net/startrek/starfleetitaly/sisn/>

Coordinatore: Martina Tognon - polghara@gmail.com
Grafica: Franco Carretti

Le immagini presenti sono di esclusiva proprietà dei rispettivi autori e vengono riprodotte senza alcun fine di lucro



PROGETTO PYTHEAS

Esplorando il Delta

Attualmente le navi del Progetto Pytheas si trovano catapultate poco distante dal pianeta degli Ocampa... ma non sarebbero dovuti arrivare lì. Come e perché? Chi li ha portati così fuori rotta? Il Secondo Custode? Gli Ocampa che già sembrano molto diversi da quelli incontrati dalla Voyager anni prima? ...un'avventura nuova tutta da scoprire

con la collaborazione dei Capitano Enzia Gishna e Suri e dei loro equipaggi.

Due navi per un unico affascinante progetto. Ripartire da dove era arrivata la USS Voyager per esplorare quella quasi inesplorata zona di spazio che è il Quadrante Delta.

La Federazione Unita dei pianeti è preoccupata dei movimenti Borg che continuano ad essere rilevati nel Quadrante Gamma e non solo, per questo è stato deciso di dare il via al Progetto Pytheas sulle orme della Voyager. Due navi, due Capitani, due Equipaggi, un solo scopo... tenere i Borg lontani senza dimenticare l'esplorazione che è stata da sempre lo sprone principale della Flotta Stellare.

La USS Baffin, classe Prometheus, una nave progettata per la battaglia e per lunghe permanenze nello spazio profondo. Al comando Enzia Gishna, andoriana. La USS Curie, classe Sovereign, attrezzata opportunamente per essere di supporto alla Baffin come nave scientifica, senza per questo risultare un peso durante la missione. Al comando Suri, vulcaniana.

Due navi fatte per completarsi, così come gli ufficiali al comando.

Gli altri membri dell'equipaggio sono stati scelti di conseguenza, uomini con esperienza nei reciproci campi, ma non solo. C'è chi ha avuto molte esperienze passate con i borg e chi semplicemente era la migliore scelta possibile per coprire un determinato ruolo.

Un convoglio implica una gestione un po' diversa dalle altre simulazioni presenti in SFI. I partecipanti sono divisi tra le due navi, e per evitare i ruoli doppi sono stati creati dei PNG fissi. Può sembrare complicato dover gestire gli equipaggi di due navi, avendo i Personaggi imbarcati su entrambe, in realtà è uno stimolo narrativo molto intrigante.

La simulazione di fatto è da considerare neonata, il personale è appena salito a bordo e le navi hanno da poco lasciato Deep Space 16 Gamma per essere catapultate nel Quadrante Delta, non proprio dove ci si aspettava... anzi molto molto lontano...

...una nuova avventura ha inizio in SFI.

di Martina Tognon



CAPITANO ENZIA GISHNA



CAPITANO SURI

MISSIONE 01

Estratto del diario 00 (autore: Enizia Gishna)
USS Baffin - Alloggio del Capitano Enizia - 10 settembre 2392 - Ore 10:12

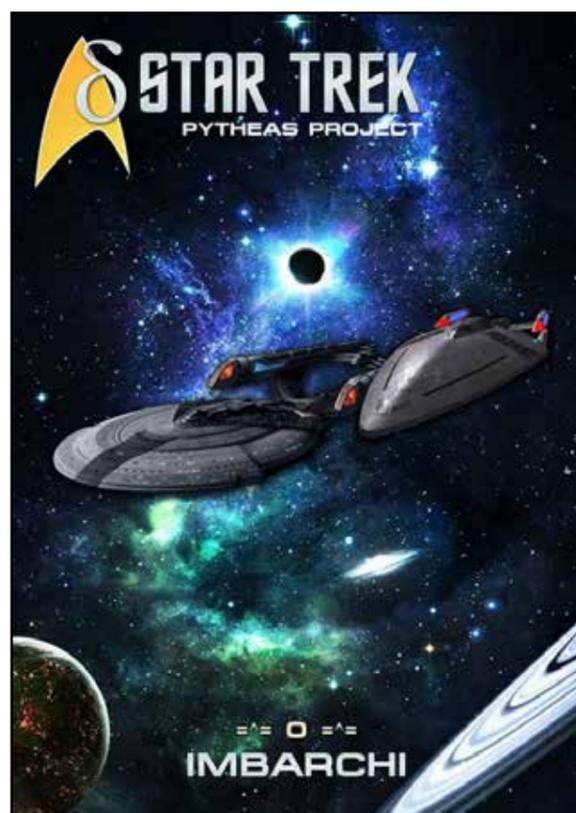
[...omissis...]

Con la curiosità che la contraddistingueva aveva subito cercato negli archivi federali il motivo per quella denominazione, il primo dei risultati elencati dal Computer le aveva già dato la risposta che cercava.

=^= Pythas di Massalia fu un geografo terrestre dell'antica Grecia ed esploratore. Nell'anno 325AC della datazione terrestre compì un viaggio di esplorazione nel nord del continente europeo. Visitò durante quel viaggio buona parte dei territori dell'estremo nord descrivendo per primo il fenomeno del "sole di mezzanotte". Pythas è il primo esploratore ad aver lasciato traccia scientifica dell'Artico dei ghiacci polari e delle tribù germaniche stanziali nel centro del continente europeo. ^=

[...omissis...]

Il numero zero con gli imbarchi è già disponibile in pdf



Quadrante Delta - USS Curie
11 settembre 2392 - Ore 12:31

"Comandante Tynan confermare."
Silenzio. Suri si voltò e si accorse subito che qualcosa non stava andando come previsto. Normale pensò... troppa distanza perché tutto fosse perfetto.
Sicuramente niente di preoccupante.
"Non siamo propriamente dove dovremmo Signore."
"Dove siamo Comandante?"

Proprio in quel momento Suri fu interrotta.
"Capitano la Baffin ci chiama."
"Sullo schermo."

=^= C'è un problema pare. ^=
=^=Così sembra... voi avete la posizione certa? ^=
=^= Stiamo trasmettendo i dati al Signor Tynan per una verifica incrociata... ^=

Suri si voltò di nuovo verso la postazione scientifica.
Tynan annuì.
=^= Credo il Comandante Tynan confermi. ^=
=^= Beh... se è tornata la Voyager da quaggiù... torneremo anche noi. Conosceremo gli Ocamp prima del previsto Capitano Suri. ^=

Alle spalle dell'andoriana, sulla plancia della USS Baffin, il Capo Sicurezza Tenente Volkoff non poté trattenersi, suscitando un sorriso dalla sua controparte.
=^= Bene... ci sarà da menar le mani... ^=

Estratto del diario 01 (autore: Piotr Alexei Volkoff)

[...omissis...]

Il gruppo si avvicinò tranquillamente con andatura pacata e lenta di qualcuno che passeggiasse in un bel giardino, anche l'andatura come la postura erano cose che venivano insegnate all'Accademia... non era il caso di sembrare minacciosi in un primo contatto... anche se primo in effetti non era, ma dopo due generazioni di Ocamp il ricordo della Voyager poteva essersi perso.
Quando erano ormai a pochi metri dall'entrata, i due individui si tolsero con calma il velo, i tratti molto simili a quelli umani e le orecchie dalla particolare attaccatura li designavano senza ombra di dubbio come due Ocamp. Erano un uomo e una donna e sorridevano mentre gli altri si avvicinavano. I due inclinarono rispettosamente la testa in segno di benvenuto e l'uomo fece un passo avanti per prendere la parola.

"Capitano Suri... Capitano Enizia... benvenute, vi stavamo aspettando!"

[Continua ...]



WORLD OF WARCRAFT

*Analisi del successo del
legendario mostro
mitologico capace
di monopolizzare il
mercato per ben otto
anni...*

Forse non tutti sapete che nel mondo dei videogiochi c'è un mostro mitologico e leggendario. Parecchie volte oramai questo mostro ha già difatti ingannato le masse, facendo sì che più e più volte ci si affrettasse a pronosticarne una rapida discesa nell'oblio, prologo di una probabile e altrettanto rapida dipartita causata dalla bruciante sconfitta subita nei confronti di questo o quel titolo di prossima uscita. Invece, quasi come una novella Idris di Lerna del mondo videoludico, questo titolo è uscito vincitore da ogni scontro, divenendo di volta in volta più forte.

Questo titolo è World of Warcraft.

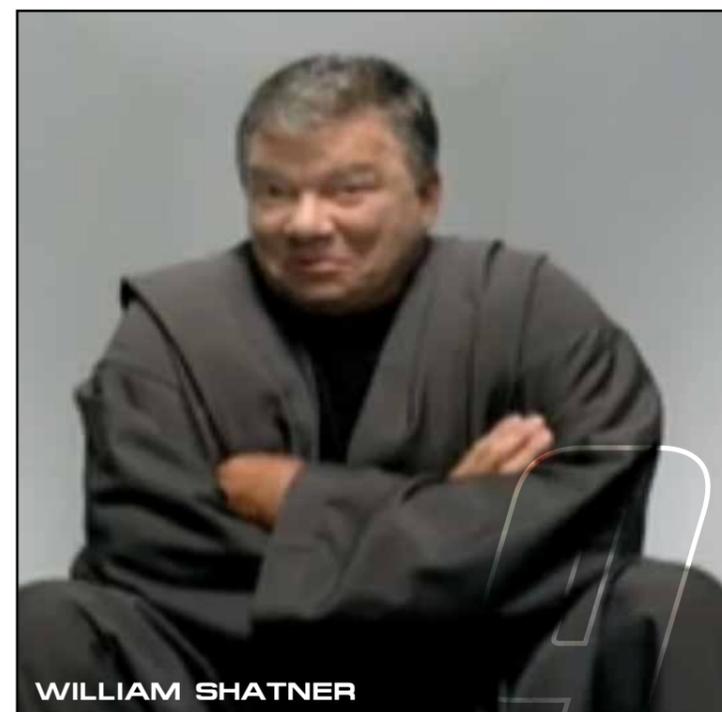
Divenuto ben presto noto al grande pubblico come fenomeno culturale, mediatico (anche, ma non solo, grazie alla sua apparizione in show come The Big Bang Theory e South Park) e, per alcuni versi, addirittura sociale (grazie anche a vicende decisamente poco edificanti, come ad esempio quella della coppia sudcoreana che lasciò morire la figliuola di pochi mesi poiché troppo impegnati a giocare, oppure quella del ragazzino americano che sparò al proprio patrigno, colpevole di avergli cancellato l'account o ancora come quella del giovane svedese che fu ricoverato d'urgenza, dopo aver giocato ininterrottamente per ventiquattro ore tralasciando le sue necessità fisiologiche) World of Warcraft (generalmente contratto in WoW) ha avuto, nel bene e nel male, il merito di sfondare parecchie barriere e di avvicinare definitivamente il genere alle masse.

È difficile, infatti, al giorno d'oggi non averne mai sentito parlare (per gli eventi citati in precedenza) così come è altrettanto difficile non aver mai visto uno dei tantissimi banner o spot pubblicitario presente su questo o quel sito (benché i più famosi siano sicuramente quelli di Mister-T, anche il nostro caro William "Capitano Kirk" Shatner partecipò ad una delle prime campagne pubblicitarie) o ancora non essersi mai imbattuto in uno delle migliaia di contenuti creati dai fan (che spesso spopolano grazie ad una diffusione di tipo virale, come ad esempio il famoso tormentone di Leeroy Jenkins) presenti in rete.

di Damien Tracey



MISTER-T



WILLIAM SHATNER



THRALL FIGLIO DI DUROTAN
PRIMO SIGNORE DELL'ORDA

10

Benché non sia la ragione principale alla base del successo del gioco, sicuramente anche questa esposizione mediatica ha parzialmente influito, permettendo al gioco ancora oggi, a otto anni dalla nascita, di sbandierare con fierezza i suoi poco più che nove milioni di iscritti (dodici milioni al picco), valore che ha permesso al gioco di entrare nel Guinness dei Primati come il MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) più popolare in base al numero di iscritti. Ma è meglio andare con ordine.

WoW vede effettivamente la luce nel lontano (videoludicamente parlando) 2004 come videogioco celebrativo per il decimo compleanno di Warcraft: Orcs and Humans, che fu il primo gioco dell'allora quasi sconosciuta Blizzard Entertainment ad ottenere successo mondiale, inizialmente, nemmeno gli sviluppatori prevedevano un tale successo (che avevano immaginato di

restare al di sotto del milione di vendite) ma, a posteriori, seppur non di queste dimensioni, il successo era scontato.

Innanzitutto, il periodo era decisamente favorevole. Erano passati poco più di due anni da quando Dark Age Of Camelot (Daoc) aveva letteralmente rivoluzionato il PvP (Player vs Player, cioè Giocatore contro Giocatore) nei MMORPG inserendo il concetto di fazioni e quindi di battaglia cooperativa per uno scopo comune e di zone circoscritte in cui svolgere le suddette battaglie (in precedenza il PvP era decisamente poco regolamentato) e grazie anche a questo i MMORPG, da genere di nicchia ed elitario, stavano già iniziando lentamente a farsi strada verso la luce della ribalta, inoltre la linea telefonica veloce aveva oramai iniziato da un po' di tempo l'invasione delle abitazioni, e ciò calzava decisamente a pennello. Come se tutto ciò non bastasse, l'ultimo gioco della saga di Warcraft (Warcraft III: Reign of Chaos) e la relativa espansione (Warcraft III:The Frozen Throne) sebbene di genere totalmente diverso da WoW (come già detto, WoW è un MMORPG, mentre tutti gli episodi della saga di Warcraft sono RTS, Real Time Strategy, cioè Strategici in Tempo Reale) aveva creato un enorme schiera di nuovi fan della serie e nutrito abbondantemente quelli più vecchi, creando intere schiere di persone che, seppur riluttanti a pagare un canone mensile (benché ora sia diventato parzialmente gratuito, all'origine non era così e come la maggior parte dei suoi colleghi WoW richiedeva un abbonamento mensile) e totalmente digiuni del genere erano comunque disposti ad acquistare il gioco (senza contare l'ampio fanbase derivante dalle saghe di Diablo e Starcraft, disposti a comprare il gioco a scatola chiusa).

Ma il suo successo non è dovuto solo all'azzeccato marketing (atto a promuovere anche il merchandise di gadget in-game e off-game che porta nelle casse di mamma Blizzard un abnorme quantità di denaro) o alle schiere di fans. La grafica simpatica, fresca e accattivante del gioco fu uno dei punti di forza iniziali, malgrado spesso venisse annoverata anche fra le frecce disponibili all'arco dei detrattori del gioco, che la giudicavano invece eccessivamente stilizzata, cartoonesca ed infantile (tralasciando le



SIMBOLO DELL'ORDA

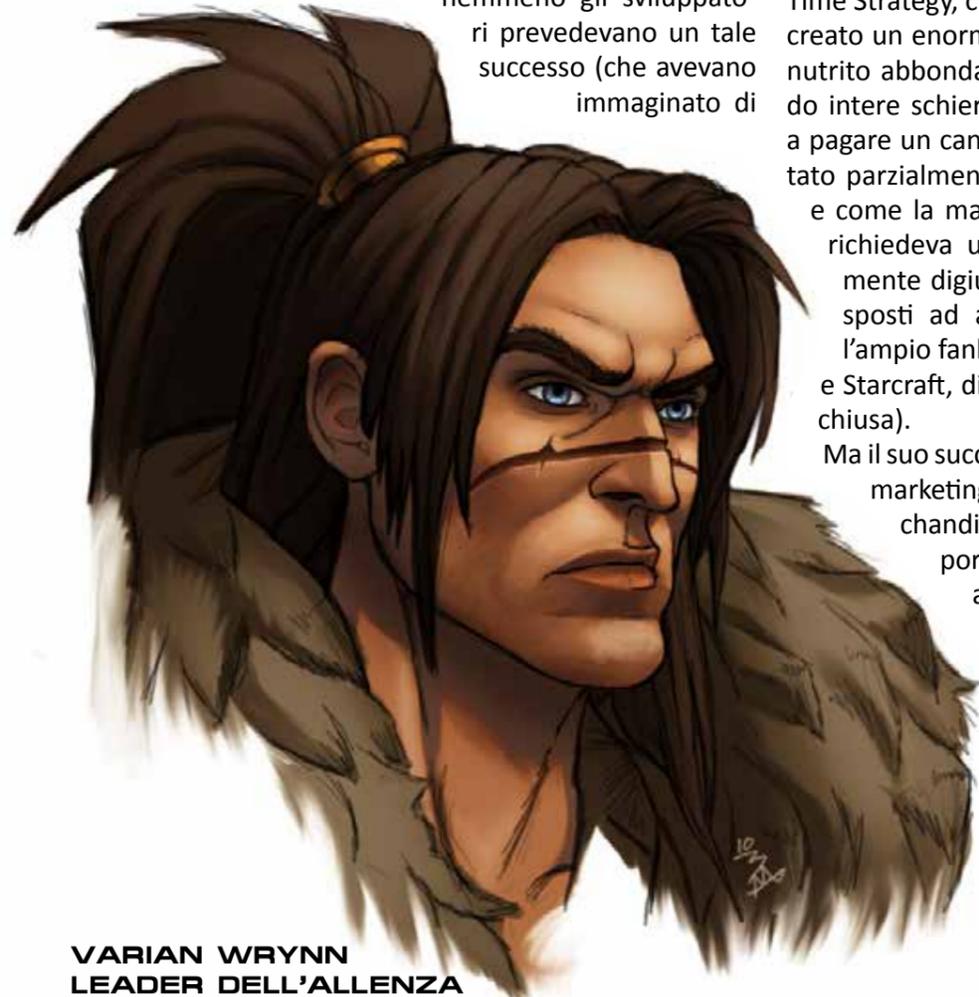


SIMBOLO DELL'ALLEANZA

successive polemiche e studi riguardo al dimorfismo sessuale fra alcune razze e all'aspetto di altre) ma dal lato tecnico introdusse ben altro oltre alla grafica. Innanzitutto, fin dal principio (anche se la cosa è andata esponenzialmente migliorandosi ed ingigantendosi nel tempo) il gioco dava la possibilità di modificare l'interfaccia (e di installare dei plug-in atti a questo scopo), il che per qualsiasi giocatore serio è a dir poco una manna dal cielo (specie ad alti livelli), secondariamente, al contrario dei MMORPG sviluppati in precedenza in cui la storia e le quests (se presenti) erano poco più che un orpello stilistico, in WoW per la prima volta esse fanno parte integrante del gioco (evolvendo talvolta anche da patch a patch). Generalmente

studiate e ben congegnate (non solo uccidi questa quantità di mostri quindi) ciò le rendeva (e le rende tutt'ora) spesso e volentieri anche belle da leggere (anche se un'altra freccia al già citato arco dei detrattori consiste nell'osservare che, almeno per tre quarti del gioco, è possibile andare in giro per il mondo da soli, facendo quests e arrivando così anche a livelli anche alti. Non proprio un'ideologia da MMORPG, che però è stata successivamente ripresa da altri).

L'idea decisamente più interessante e significativa tirata fuori dal cilindro di mamma Blizzard però, è stata sicuramente quella delle Instance (o Istanze), concetto preso in prestito e riadattato dall'informatica tecnica e dalla programmazione ad ogget-



VARIAN WRYNN
LEADER DELL'ALLEANZA



SYLVANAS WINDRUNNER
REGINA DEI NON MORTI

ti.
 A dir
 la verità,
 le istanze com-
 parvero nel mondo
 dei videogiochi per la
 prima volta probabilmente
 nel 1996 con The Realm Onli-
 ne, per poi scomparire finché WoW
 non le riportò pesantemente alla ribal-
 ta modificandone radicalmente il livello di
 complessità. Se infatti in The Realm Online
 venivano istanziate solo i combattimenti (per ri-
 durre il carico dei server) in WoW venivano invece
 istanziate interi dungeon.

Ciò in parole povere voleva dire che ad ogni ingresso
 di un giocatore o di un gruppo di giocatori in un dun-
 geon, lo stesso veniva copiato ed eseguito in maniera
 esclusiva per quel determinato gruppo, in modo che
 tutti i giocatori potessero sperimentare e completa-
 re il suddetto dungeon senza interferenza o concor-
 renza di eventuali altri gruppi presenti intenti a fare
 altrettanto (cosa che invece accadeva regolarmente
 nei giochi privi di istanze) abbassando in maniera
 piuttosto sensibile pratiche non proprio simpatiche
 come il Kill Stealing (lasciare che qualcun'altro porti
 in fin di vita un determinato nemico, spesso un boss,
 per poi intervenire uccidendolo prima del giocato-
 re che l'aveva ingaggiato in origine, guadagnando-
 si ingiustamente il diritto di ricevere almeno parte
 della ricompensa), il Camping (aspettare in una zona
 privilegiata un determinato evento ricorrente, in ge-
 nere il respawn di nemici rari, a discapito degli altri
 giocatori letteralmente bruciati sul tempo) e il Ninja
 Looting (recuperare gli oggetti lasciati cadere dai
 nemici morenti senza averne
 diritto, sostanzialmen-
 te rubandoli) anche
 se non risolse del

tutto questi problemi.

Ma non è tutto oro quello che luccica. Il gameplay,
 specialmente dopo un certo livello, inizia a diven-
 tare abbastanza ripetitivo (riducendosi perlopiù
 all'Object Farming, cioè a fare gli stessi dungeon
 all'infinito alla ricerca di un determinato oggetto
 perché altrimenti non si è competitivi) e l'unica op-
 zione rimanente è quella di creare un nuovo perso-
 naggio, opzione però che stanca più o meno altret-
 tanto rapidamente.

Così, come accade con tutti i titoli di questo genere
 (in genere per motivi diversi), dopo qualche tempo
 dall'uscita, WoW iniziò già a perdere giocatori (e li
 perde tutt'ora), ma, al contrario della maggior parte
 dei suoi colleghi, è sempre riuscito a rimpinguare le
 file dei suoi proseliti piuttosto bene grazie a tro-
 vate più o meno azzeccate (la più recente a venirmi
 in mente è la riscrittura del mondo avvenuta con
 l'espansione Cataclysm), alla già citata capacità di
 marketing della Blizzard o forse alla mera fortuna, è
 questo però che probabilmente ha garantito al gio-
 co un successo più o meno stabile.

Ora però, WoW deve vedersela contro il seguito
 del suo più acerrimo rivale, Guild Wars 2, realizza-
 to come il suo predecessore da programmatori ex-
 Blizzard e uscito sugli scaffali da un mesetto circa (al
 momento in cui scrivo) accompagnato da una serie
 di critiche a dir poco favorevoli. Riuscirà il nostro
 mostro, galvanizzato dalla recente uscita di Mist of
 Pandaria (quarta espansione del gioco, uscita un
 paio di giorni fa) a sopravvivere anche questa volta?
 Io dico di sì, ma è meglio lasciare ai posteri l'ardua
 sentenza ...



UN FROST WYRM

OFF TOPIC

OT È UNO SPAZIO DOVE TROVERETE CONSIGLI E SCONSIGLI LETTERARI. I GIUDIZI SONO ASSOLUTAMENTE PERSONALI DI CHI SCRIVE, ERGO... DISPUTATE PURE QUANTO VI PARE!

UN GIALLISTA DI NOME ISAAC ASIMOV...

...oltre l'etichetta di scrittore di fantascienza.

“Scrittore di fantascienza” è l'etichetta sotto la quale troviamo più spesso il suo nome. Purtroppo le etichette hanno il brutto difetto di essere limitate nelle definizioni che danno, e quella che viene data ad Asimov non fa eccezione alla regola.

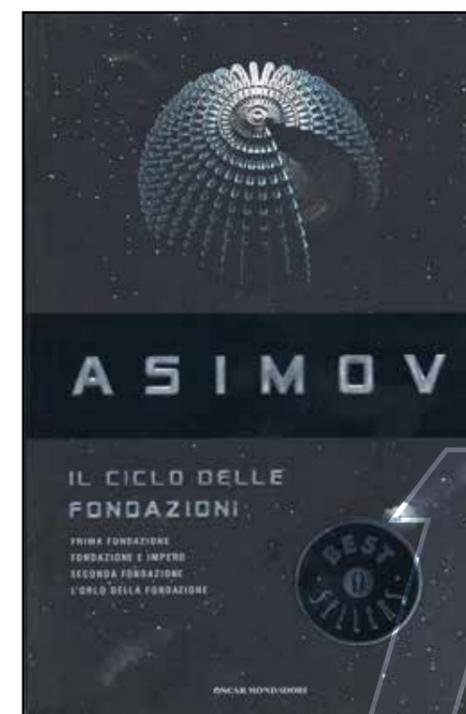
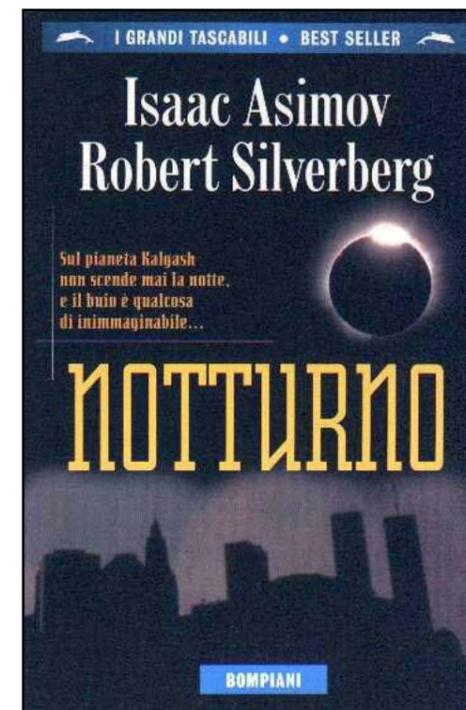
Certo, Isaac Asimov ha scritto alcune delle più grandi storie di fantascienza: nessun appassionato può dirsi tale se non ha letto il racconto “Notturmo” ed almeno i primi tre libri della saga della Fondazione. I suoi interessi, però non potevano essere limitati ad un genere, ed infatti ha scritto testi di divulgazione scientifica, ha scritto romanzi per ragazzi (la serie di Norby, tanto per fare un esempio)...

Ed ha scritto gialli.

I più famosi sono naturalmente i suoi gialli fantascientifici: i racconti con Wendell Urth investigatore, una sorta di Nero Wolfe specialista in crimini extraterrestri affetto da una forma acuta di agorafobia che gli impedisce di mettere il naso fuori di casa. E naturalmente, i grandi romanzi del ciclo dei robot: Abissi D'Acciaio, Il Sole Nudo e I Robot dell'Alba, con protagonisti il detective umano Elijah Baley ed il Robot R. Daneel Olivaw. Nel primo, troviamo un pianeta Terra sovrappopolato e claustrofobico, umiliato da un frustrante senso di inferiorità nei confronti dei discendenti dei primi pianeti colonizzati, dotati di tecnologie avanzatissime e soprattutto di robot che li liberano dalla necessità di provvedere alle esigenze quotidiane. Vittima è il geniale progettista (umano, ma nativo di pianeta esterno) del Robot Daneel Olivaw. Con il progredire della sua vicenda, osserviamo il detective umano maturare la consapevolezza dei propri limiti e la necessità di superarli, non solo ai fini della risoluzione del crimine, ma della stessa salvezza degli umani dalla prigione che è divenuta il pianeta Terra.

Ma Asimov ha scritto anche gialli non fantascientifici. Il mio primo incontro con un giallo di Asimov è avvenuto tramite i casi del Club dei Vedovi neri, una serie di racconti dalla cornice molto rigida: un

di T'Lani



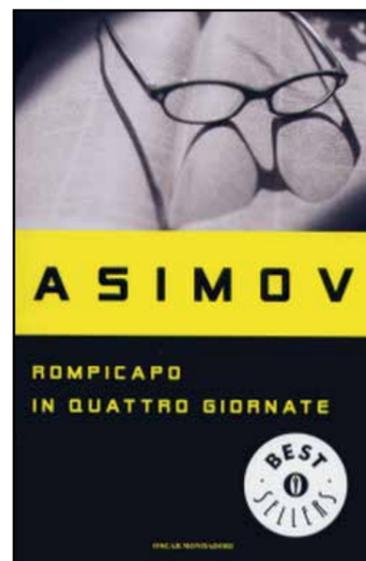
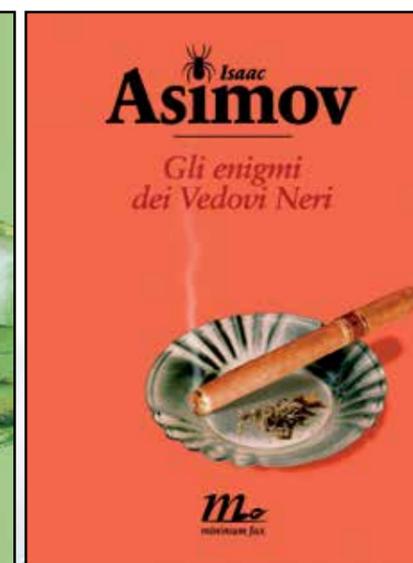
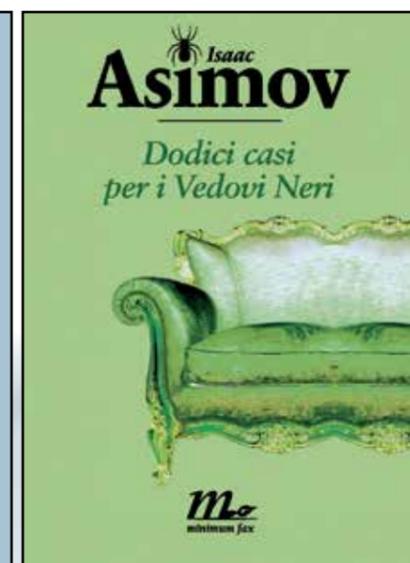
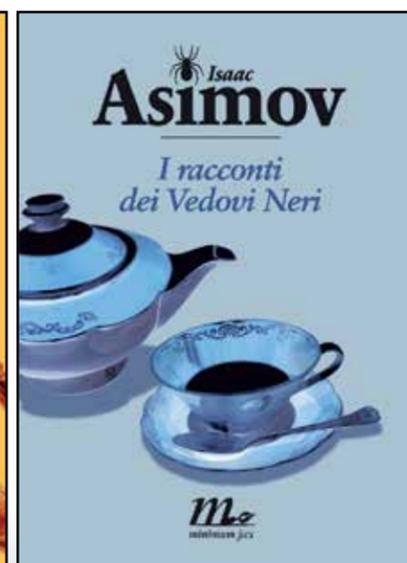
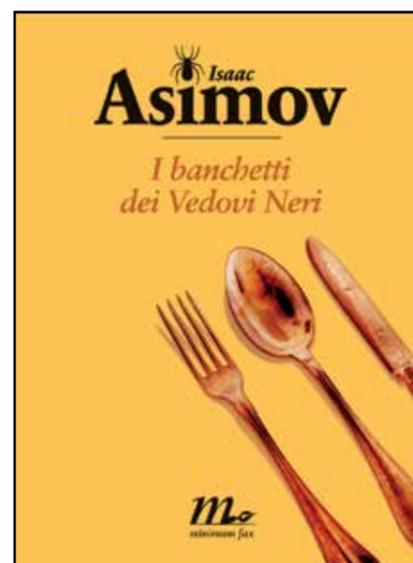
15



gruppo di uomini che si riunisce una volta al mese a cena in un ristorante. I personaggi sono serviti dal cameriere Henry, cui spetta anche la soluzione dell'enigma proposto durante la cena. Non ci sono sparatorie o inseguimenti: quello che va in scena è puro ragionamento deduttivo, del tipo che sarebbe piaciuto a Sherlock Holmes (in effetti, Asimov era notoriamente un grande fan di Conan Doyle). Di Henry, l'impareggiabile cameriere, non veniamo a sapere quasi nulla durante tutti i racconti: sappiamo che è stato socio in affari di un uomo che l'ha costretto a compromessi con la propria coscienza, fino a quando non è stato da lui estromesso dalla società di cui era cofondatore. A parte questo, Henry non ha alcun passato ed apparentemente non ha sentimenti. Si potrebbe dire: come un robot.

Su una bancarella dell'usato mi è capitato di assicurarmi un numero del Giallo Mondadori che porta la data del 25 maggio 1969: Un soffio di morte, in cui l'autore ci porta all'interno di un gruppo di ricercatori universitari di chimica. Un ambiente che lui – laureato in chimica – conosceva molto bene: è evidente nella precisione con la quale viene presentato il laboratorio con tutti i suoi veleni, i rapporti tra i ricercatori. Anche qui, come nei casi dei Vedovi Neri, l'indagine avviene per pura speculazione. Una trappola al cianuro è l'arma del delitto, ed un professore di chimica è il detective improvvisato che si trova a dover scoprire l'assassino di un giovane e promettente ricercatore.

Del 1976 è invece Rompicapo in Quattro Giornate, in cui Asimov si prende il gusto di ritrarre un Salone del libro in cui appaiono scrittori, editori, agenti letterari, nonché... lo stesso Isaac Asimov nella parte di sé stesso e nel ruolo scomodo di possibile sospettato del delitto. La soluzione dell'enigma non è particolarmente complicata, e la trama in sé non sarebbe particolarmente intrigante. Tuttavia, mi sento di consigliarlo: sempre che si accetti di venire invitati, più che a leggere un romanzo, ad un gioco divertente di rimandi fra autore e lettore.



poi all'associazione è stato dato quel nome in omaggio al nostro primo dominio, terrediconfine.net (tuttora proprietà del nostro network), creato nel 1999 per ospitare il sito della nostra prima iniziativa, uno story-telling PBeM denominato "Cronache delle Terre di Daycem" sviluppato attraverso la mailing-list Fantasy RPG. Dopo alcuni mesi di gioco, da una costola di Fantasy RPG nacque la mailing-list Fantasy Story, in seno alla quale, nel 2005, venne infine proposta la creazione della rivista Terre di

Confine, che acquistò il suo dominio specifico terrediconfine.eu. Il nome nasce quindi da lontano, ed è un modo per preservare nozione delle origini e della storia del network. Gli inizi sono stati insomma molto simili a quelli di Starfleet Italy, in entrambi i casi basati su un racconto a più mani scritto via e-mail.



MAGAZINE



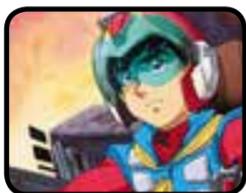
READING

DK: *Con questa hai risposto anche alla domanda che avrei voluto farti sulle origini di Terre di Confine, quindi possiamo procedere con la successiva. Hai parlato di Terre di Confine sia come rivista che come associazione culturale. Mi incuriosisce molto questo duplice piano esistenziale. Ce ne puoi parlare?*



MOVIETV

MD: Terre di Confine è nata inizialmente come rivista in pdf; durante il primo periodo, il lavoro del gruppo era puramente redazionale: non esisteva un sito web dedicato, veniva prodotta solo la rivista, e i relativi pdf venivano resi scaricabili attraverso i siti preesistenti delle 2 mailing-list, Fantasy Story e Fantasy RPG. Successivamente si è pensato di dover rendere visionabili gli articoli anche via web, per permetterne la lettura a coloro che non disponessero di una linea ADSL (nel 2005 non era ancora così diffusa), e così



ANIMATION

abbiamo aperto il sito Terre di Confine che, oltre a consentire il download della rivista, ne riproduceva anche in html i contenuti. Essendo gli argomenti che trattavamo molto vari, il sito ha dovuto ben presto suddividersi in varie aree, e in esso sono confluiti la stessa Fantasy Story (sezione racconti) e l'Anime Mundi (ex ACCP, aka Anime's Characters Census Project), un sito personale tenuto dal sottoscritto che è divenuto la sezione cartoni di TdC. Così ramificato, il gruppo ha iniziato a muoversi anche in direzioni diverse dalla semplice realizzazione della rivista. Il sito si è allora popolato di articoli non inclusi nei numeri in pdf, è stato aperto un forum, sono intervenute iniziative nuove (come per esempio la produzione di videorecensioni)... si è insomma tentato di dare maggior spazio web - pur nel nostro piccolo - alla cultura del fantastico nei suoi variegati aspetti. Da qui alla costituzione infine dell'Associazione Culturale Terre di Confine il passo è stato breve e quasi obbligato. C'è stato quindi un percorso naturale che ha portato dalla rivista all'associazione, integrando le due entità ma lasciando ugualmente a entrambe una loro autonomia individuale. Tant'è che oggi la rivista è inglobata nel portale dell'associazione ma ne costituisce una sezione a sé stante, e la Redazione della rivista è separata dall'Amministrazione dell'A.C., che a sua volta è separata dallo staff tecnico: tutte unità operativamente autonome pur coordinate tra loro. Ecco perché spesso, riferendosi al nome "Terre di Confine", si percepisce o si puntualizza una diversità di approccio a seconda che si parli di rivista o di associazione

DK: *Puoi farci una panoramica sulle attività di Terre di Confine rivista e quelle di Terre di Confine associazione?*

MD: Terre di Confine rivista è il progetto di realizzazione di una serie di volumi gratuiti in pdf (ma stampabili e rilegabili in A4) dedicata a Fantascienza, Fantastico e Anime (animazione giapponese); ogni volume è stato concepito per trattare 1 o 2 argomenti specifici ("nucleari", "viaggi nel tempo", "vampiri" ecc.), e la

COMICS



SCIENCE



HISTORY



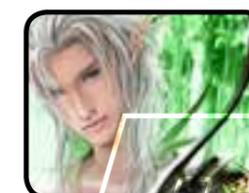
MISTERY



COSMUSIC



WRITING



serie, composta di 10 numeri regolari più 1 numero bis, rappresenta la prima fase di un progetto a tappe di più ampio respiro che, almeno nelle intenzioni, dovrebbe (uso il condizionale, perché nel frattempo il progresso avanza e stanno sempre più prendendo piede le nuove piattaforme e i nuovi dispositivi di per la lettura in digitale), portare a produrre 1 o più versioni di un magazine cartaceo, una rivista vera e propria con struttura più tradizionale.

In realtà i numeri di Terre di Confini avrebbero dovuto essere 11+2: mancano all'appello il n. 10bis e il n. 11, rispettivamente dedicati alla "Filmografia Marvel" e ai "Fantasmi". Per varie ragioni di carattere gestionale abbiamo deciso di chiudere la prima fase in anticipo (sebbene i due numeri mancanti fossero in buona parte già stati redatti), e provare ad affrontando la delicata opera di reinizializzazione che, seguendo le tappe del progetto, prevede la formazione di 3 redazioni specifiche e, soprattutto (il passo più arduo), il coinvolgimento di un partner editoriale. Le attività riferite alla rivista, dunque, attualmente sono queste, e hanno carattere prettamente organizzativo. In attesa di poter iniziare la... chiamiamola fase 2, abbiamo stampato in cartaceo una riedizione del volume 10, che viene spedito gratuitamente agli associati.

Per quanto riguarda le attività dell'Associazione, esse consistono in buona parte nel diffondere e promuovere progetti e opere riguardanti il fantastico (sia tramite il nostro portale sia per mezzo dei nostri canali di social network), nella tenuta delle pubbliche relazioni con le infinite altre realtà del settore, e nella progettazione insieme ad esse di iniziative culturali. Una di queste, che ci sta tenendo impegnati da più di un anno, è il concorso letterario benefico "Storie di Confini", un contest di racconti fantastici da inserire in un'antologia cartacea i cui guadagni di vendita saranno totalmente devoluti all'organizzazione umanitaria Medici senza Frontiere. L'antologia è pronta e impaginata e contiamo, salvo imprevisti dell'ultima ora, di pubblicarla entro dicembre. In questo periodo, inoltre, stiamo lavorando alla dura opera di trasferimento presso il nostro portale del pachidermico archivio racconti di Fantasy Story; colgo con questo l'occasione per invitare tutti gli autori e gli appassionati di fantastico e fantascienza di venirci a trovare per leggere, discutere e commentare, e, se hanno piacere, per condividere con noi anche le loro opere.

DK: Come è strutturata la rivista? Quante persone se ne occupano? Ce le puoi presentare?

MD: Presentarle è un po' complicato, perché la redazione della rivista, oltre ad aver coinvolto molte persone per poter coprire l'ampia gamma di argomenti, è stata anche un'entità molto mobile, non gerarchica, la cui fisio-

ma era concepita proprio per potersi adattare ai singoli temi di volta in volta trattati. Nel corso della realizzazione della serie "Terre di Confini" la struttura si è dunque avvalsa di qualcosa come 150 redattori interni, e un numero difficilmente precisabile di collaboratori esterni. Tra i collaboratori esterni potremmo anche inserire i numerosi disegnatori o artisti, alcuni illustri altri meno conosciuti ma di grande talento, che hanno concesso gratuitamente a TdC le loro illustrazioni per impreziosire le pagine dei volumi. Nominarli tutti sarebbe impossibile, ma a loro va tutta la nostra stima e il nostro ringraziamento.

Come accennato nella domanda precedente, la redazione della rivista "Terre di Confini" ha terminato con successo il proprio mandato con il n. 10 della serie. Ora è il momento di cercare di formare le nuove redazioni tematiche (letteratura/scrittura, cinema/tv, fumetti/cartoni/disegno) per il prosieguo del progetto; e anche in questo caso l'occasione è buona per invitare tutti gli appassionati a farsi avanti! ^ __ ^

DK: Ho scoperto che il libro "Destinazione Balder", edito dalla Plesio Editore, è una tua creatura. Ce ne vuoi parlare? (NdA http://www.plesioeditore.it/scheda_prodotto.php?id0=0&id1=47&prodotti_id=18)

MD: Sì, è uno dei miei peccati di gioventù. Si tratta di un romanzo d'avventura con ambientazione fantascientifica che ho scritto molti anni fa, e che è sempre rimasto nel cassetto. Quest'anno ho avuto occasione di pubblicarlo grazie all'interessamento di Plesio, una giovane casa editrice che si è resa attiva nel campo appunto della fantascienza e del fantastico. La trama è molto classica e recupera tutta una serie di elementi dalla fantascienza avventurosa degli anni d'oro, della quale il volume vuole essere un omaggio. Lo definirei un divertente diversivo da potersi alternare a letture di fantascienza più moderna, magari per non dimenticare che anche filoni fantascientifici all'avanguardia quasi sempre affondano le radici nelle antiche opere di genere, comprese quelle che presso i puristi e spesse volte a ragione faticano a essere definite fantascienza, ma alle quali la fantascienza attuale deve molto.

Bene Massimo. L'intervista finisce qui, ma la scoperta di Terre di Confini è appena iniziata.

I nostri lettori, infatti, possono proseguire con l'esplorazione digitando sulla propria console di navigazione le seguenti coordinate:

www.terrediconfine.eu

Massimo, grazie per averci dedicato il tuo tempo.



DATABASE GRAFICO

LA GRAFICA NON È UNA COSA COMPLICATISSIMA,
BASTA AVERE UN PROGRAMMA DECENTE E UN
PO' DI FANTASIA E SI PUÒ FARE PRATICAMENTE
TUTTO...

GRATIS E' BELLO

*Un mondo di
programmi gratis
e non solo...*

Bentornati all'angolo del grafico.

Questa volta ho preso una pausa da Gimp e non vi presenterò un tutorial ma una serie di programmi che vi potranno essere utili... naturalmente tutti gratuiti.

Prima di tutto però alcune delucidazioni d'obbligo per quanto riguarda la grafica.

Parliamo un po' di immagini sul come e dove cercarle.

Il dove è molto semplice, Google immagini offre più di quanto potreste chiedere, ma dovrete imparare a scegliere le immagini a seconda dell'utilità. In linea di massima più l'immagine è grande e più aumenta la sua utilità (poi vi spiegherò alcune cose anche sulla risoluzione), quindi una volta entrati su google immagini dovrete selezionare la voce "grandi" nel menù sulla sinistra. Facendo così i risultati saranno inferiori ma più utili nel 90% dei casi (meglio avere un'immagine grande da ridurre che una piccola da ingrandire).

A questo punto vi devo spiegare cosa sono i DPI e cosa sono le immagini *raster* e quelle *vettoriali*.

Andiamo con ordine... le immagini *raster* sono le comuni immagini che trovate ovunque dal sito internet alla rivista cartacea. Sono composte da un'infinità di quadretti colorati che, da una certa distanza, compongono appunto l'immagine. La quantità di quadretti presenti in una sezione di un pollice da la risoluzione dell'immagine espressa in DPI (Dot per inch).

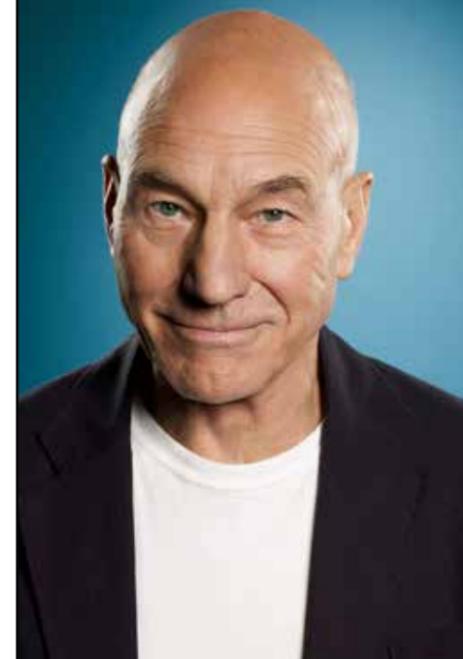
Quanto più alto è il numero di quadretti o punti tanto più l'immagine ha una risoluzione elevata e può essere ingrandita.

Normalmente un'immagine su internet è fra i 25 e i 75 DPI mentre un'immagine usata per una rivista è sui 300 DPI.

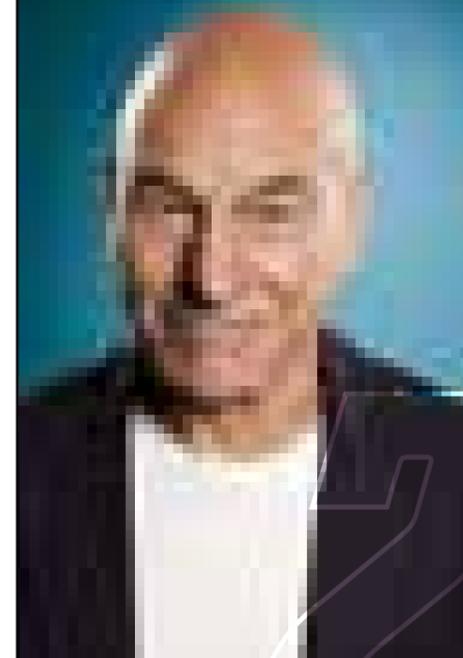
Si usano immagini molto grandi se la risoluzione è bassa perché diminuendone le dimensioni au-

di Franco Carretti

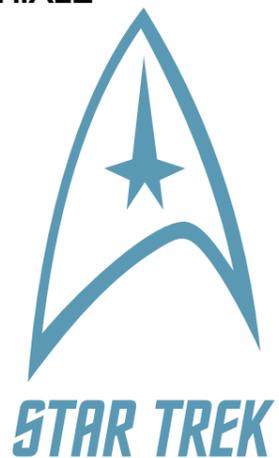
ALTA RISOLUZIONE



BASSA RISOLUZIONE



VETTORIALE



STESSA IMMAGINE
INGRANDITA

25

mentano i quadretti in un pollice e quindi aumenta la risoluzione e nitidezza.

Le immagini di bassa risoluzione, se ingrandite oltre una certa misura, subiscono quella che viene chiamata sgranatura o pixellatura... i rettangoli cioè, divengono così grandi da essere visibili singolarmente (foto pagina 25).

La foto di copertina di una rivista è normalmente di 300 DPI se non oltre questo rende l'immagine perfetta per la stampa.

Il problema è che all'aumentare della risoluzione aumenta notevolmente il peso della stessa in megabyte. Una foto delle dimensioni di un foglio A4 a 300 DPI potrebbe facilmente superare i 400 megabyte il che va benissimo per una rivista ma diventa impossibile da gestire su un sito internet (e anche su computer che non hanno abbastanza potenza).

Le immagini *vettoriali* sono un'altra storia. A differenza delle *raster* non sono composte da piccolissimi quadrati, ma da equazioni matematiche... in pratica ogni punto ha delle coordinate.

Questo fa sì che se io disegno un cerchio di 1 centimetro di raggio posso tranquillamente espanderlo a 10 chilometri di raggio senza che l'immagine ne risenta minimamente... il programma non fa altro che ricalcolare le coordinate e costruire il nuovo disegno.

Il problema è che le immagini vettoriali sono utilizzate prevalentemente per i logo, le scritte o immagini astratte (anche se alcuni grafici riescono a fare cose incredibili con i vettoriali - vedi qui a fianco), trasformare una foto di un paesaggio in un vettoriale rende l'immagine risultante molto diversa dall'originale (alle volte persino incomprensibile).

Bene, abbiamo finito con le informazioni tecniche e ora scopriamo insieme qualche programma gratuito che può aiutarvi nelle vostre SIM e non solo.

**UN CAPOLAVORO
IN GRAFICA VETTORIALE
DI VINSHART
©DEVIANART**



GIMP

Prima di tutto parliamo proprio di Gimp. Per chi ancora non lo conosce è la versione free di photoshop e può essere scaricato qui: www.gimp.org/downloads/

Gimp permette di ritoccare, correggere e modificare qualsiasi immagine o, grazie a semplici tutorial che trovate ovunque sul web, potete facilmente creare qualcosa con la vostra fantasia.

La difficoltà di utilizzo del programma varia molto da quello che intendete fare, ma il mio consiglio è quello di installarlo e provare il tutorial proposto nel primo numero di SFzine vedrete che non è una cosa complicata.



Naturalmente prima di fare i fotomontaggi dei vostri personaggi dovrete prima fare un po' di gavetta ma ci sono moltissimi aiuti sulla rete e in poco tempo raggiungerete grandi risultati.

INKSCAPE

Il secondo programma che vi presento è Inkscape scaricabile qui: <http://inkscape.org/download/?lang=it>.

Pur essendo un programma di grafica, Inkscape non serve per ritoccare le immagini ma per crearne di vettoriali.

Come vi ho detto i vettoriali servono principalmente per la creazione di logo ma se dovette farvi una maglietta noterete che il risultato è sorprendente.

Poi se riuscite a fare come Vinshart qui a fianco allora non avete nemmeno bisogno di leggere questo articolo.



28

VIRTUAL STUDIO

Torniamo alle immagini. Non tutti hanno la voglia o il tempo per ritoccare le proprie immagini ma vorrebbero dare comunque quel tocco in più.

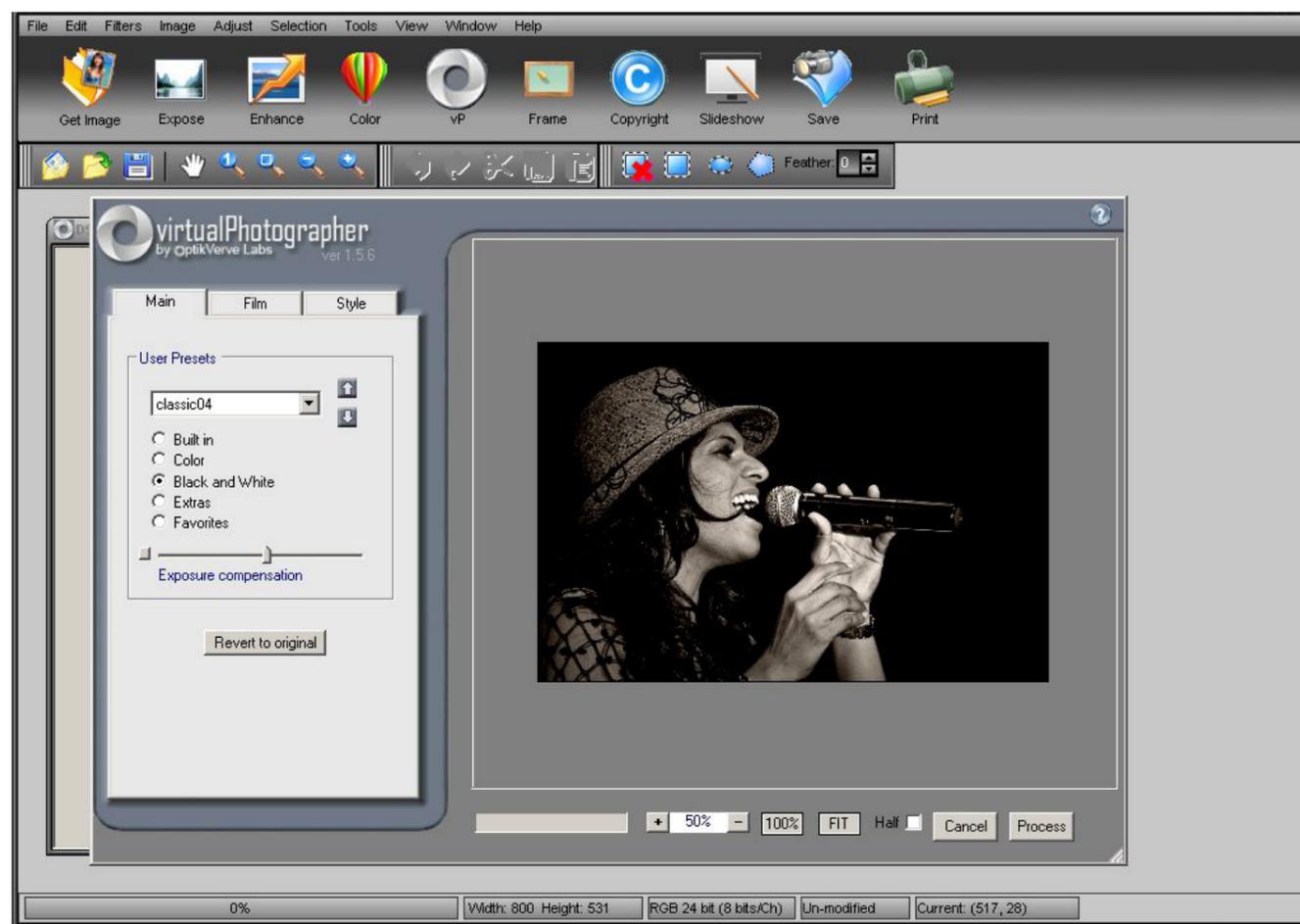
In questo caso ci viene in aiuto VirtualStudio: www.optikvervelabs.com/virtualstudio.asp

Questo programma ci permette di aggiungere degli effetti alle nostre foto con pochi semplici passaggi.

In pratica basta aprire l'immagine che volete modificare e premere sulla quinta icona dell'interfaccia (quella a forma di disco che vedete in figura).

Apparirà una schermata con un menu a tendina e una serie di effetti da scegliere.

Potete farli scorrere tutti per vedere quello che più vi aggrada... alcuni non ho ancora capito a cosa possono servire ma magari a voi viene qualche idea.



TERRAGEN

Passiamo a qualcosa di particolare: Terragen.

www.planetside.co.uk/index.php?option=com_content&view=article&id=40&Itemid=152

Questo strano programma permette di creare ambienti... praticamente potete rappresentare tramite questo software l'aspetto alieno di una vallata che avete appena descritto in un vostro brano o semplicemente divertirvi a creare paesaggi mozzafiato.

Forse la prossima volta vedremo di fare un tutorial proprio su questo programma.



SI ESATTO E' FATTO CON TERRAGEN...
...E NO, NON HO LA PIU' PALLIDA IDEA DI COME
ABBIA FATTO A FARLO COSI'

29

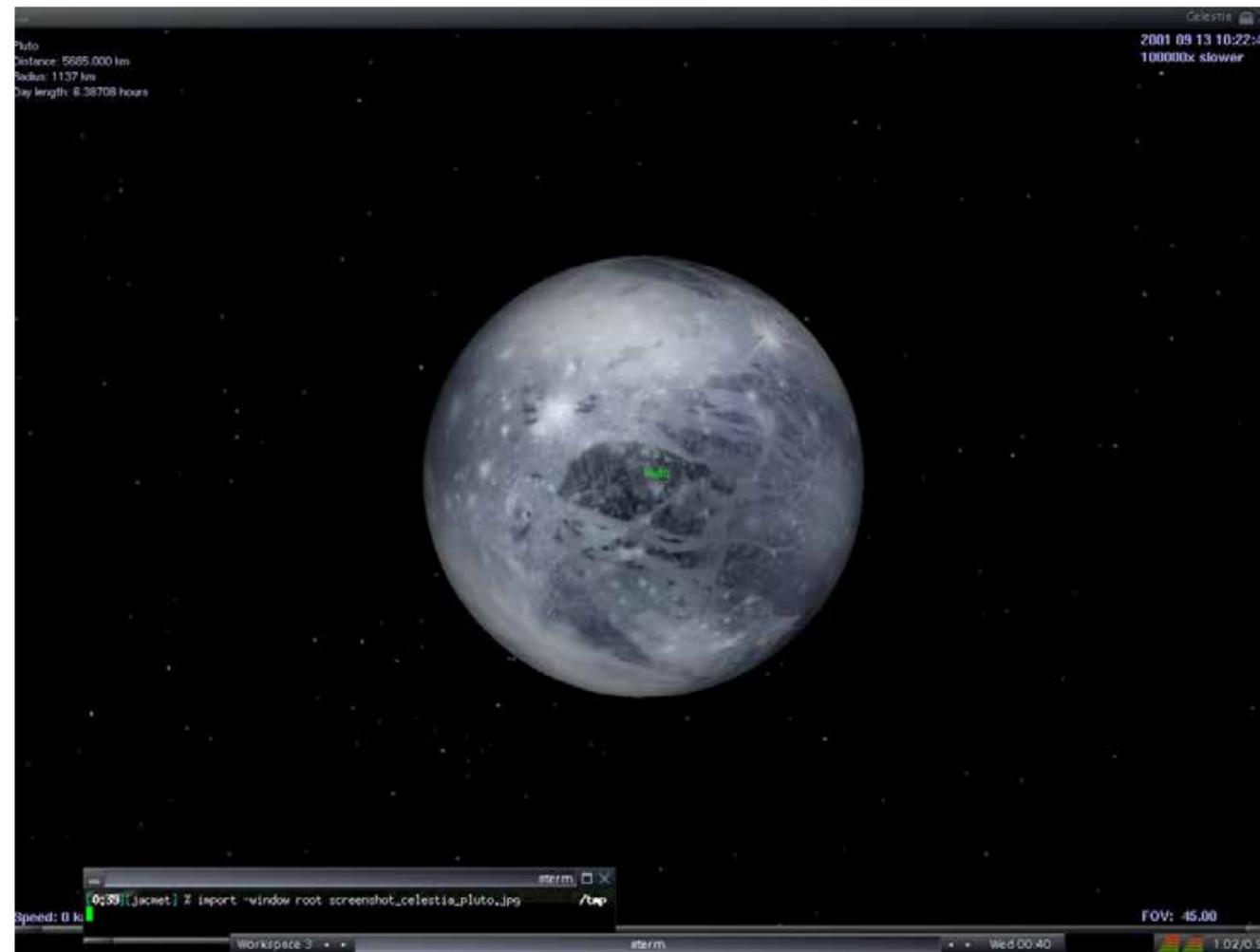
30

BLENDER

<http://www.blender.org/download/get-blender/>

Si ok adesso sto esagerando. Se avete problemi con Gimp figuratevi a mettere mano alla modellazione 3D... però per completezza, e perché non volevo essere l'unico a guardarlo come se fosse un manoscritto in lingua aliena, mi pare giusto parlare anche di questo notevole software.

Blender riunisce in un solo programma strumenti di modellazione, animazione, rendering, montaggio video e creazione di videogiochi. Tutte cose fantastiche ma anche molto difficili. La cosa bella di questo programma è che ha una comunità di utenti e sviluppatori molto attiva e forniscono moltissimi tutorial che vi possono aiutare a capire le sue vaste potenzialità.



CELESTIA

Ed infine Celestia:

<http://www.shatters.net/celestia/>

http://www.celestiamotherlode.net/catalog/fic_startrek.php

Questa volta non parliamo di un software di ritocco immagini ma di un vero e proprio simulatore di viaggi spaziali. Il programma è metà videogioco e metà planetario, contiene tutte le informazioni che hanno oggi a disposizione gli astronomi e permette di muoversi in una riproduzione tridimensionale della Via Lattea.

Può essere un'ottima fonte per catturare immagini per le cover delle vostre missioni.

AGGIORNAMENTO:

Grazie all'intervento di un nostro lettore, grazie Andrea per il tuo prezioso aiuto, è stato modificato l'indirizzo dove poter scaricare il software. Inoltre ci informa che, testuali parole, nella sezione add ons dello stesso sito sono disponibili numerosi scenari in tema Star Trek creati appositamente dal vasto mondo di appassionati.

Tutta la redazione ringrazia per la precisazione... cavolo abbiamo le prove che qualcuno ci legge!

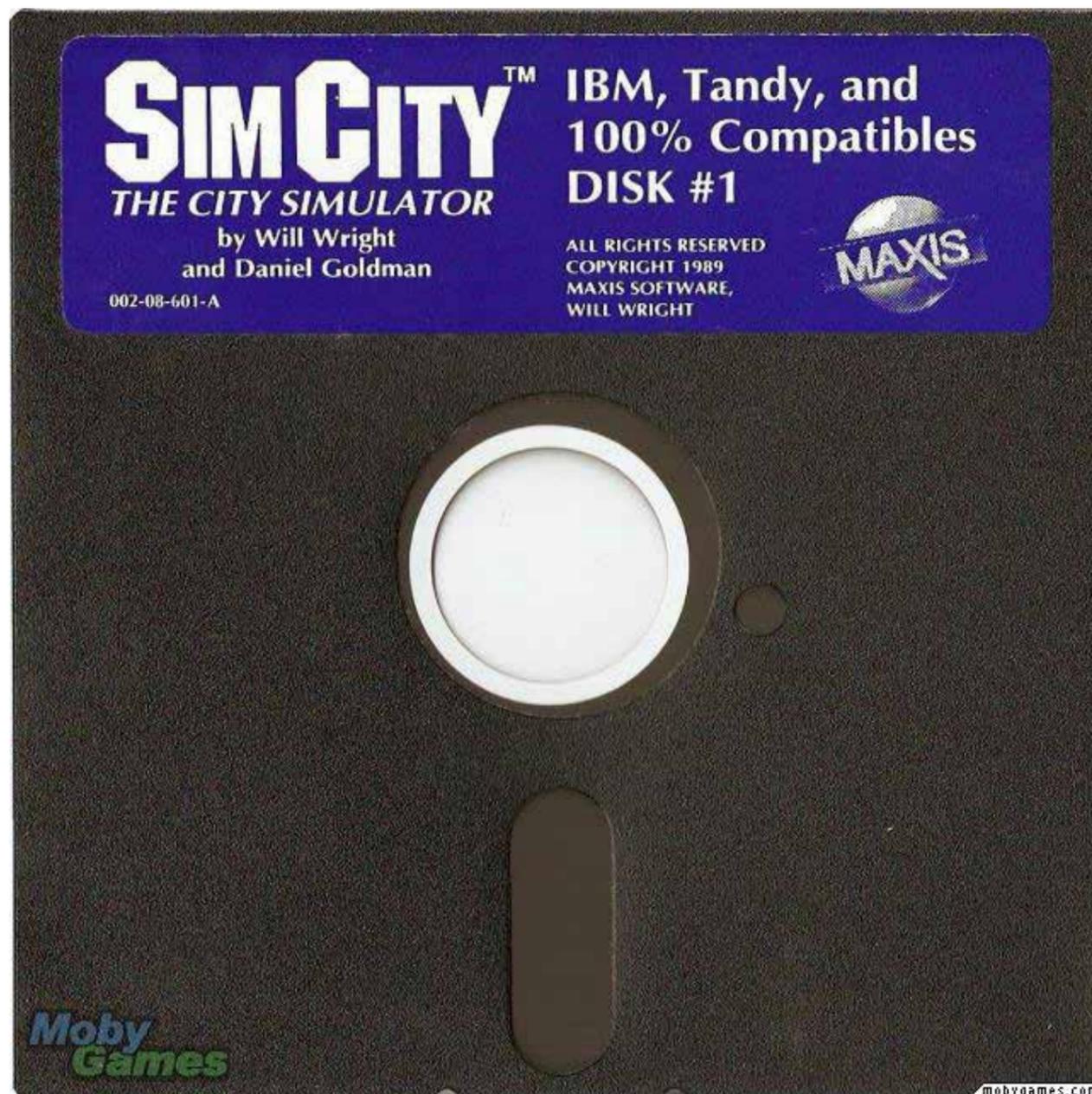
31

DALL'ATOMO
ALLA GALASSIA...

... E TUTTO QUELLO CHE C'È IN MEZZO

ABANDONWARE: IL SOFTWARE DEL TRAMONTO

*Che fine fanno
i vecchi giochi?
Qualcuno ci gioca
ancora?*

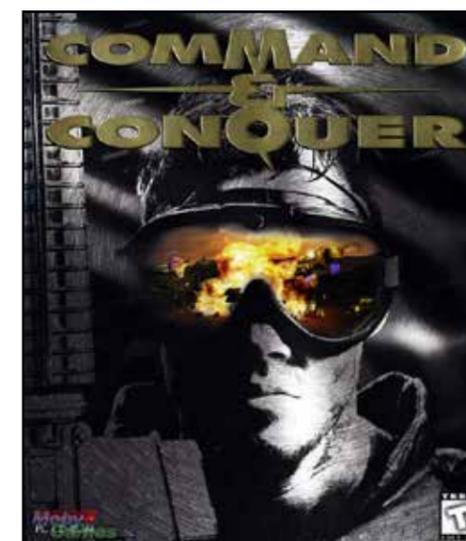
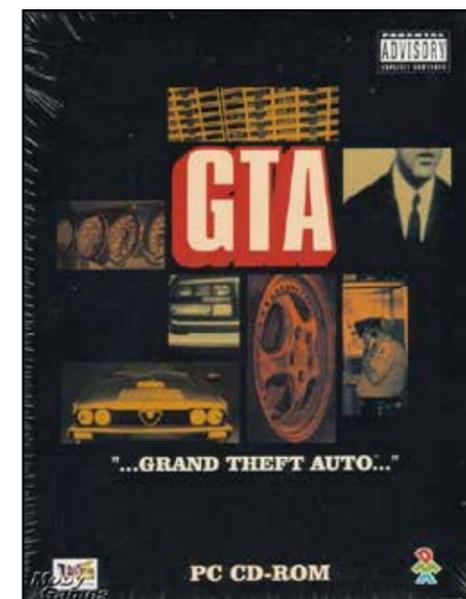


Alzi la mano chi usa ancora Windows 3.1. Nessuno, immagino, anche perché sarebbe difficile trovare un computer adatto per installarlo. E tutti i giochi che vi si poteva installare, oppure i videogames supportati dall'ambiente DOS o dall'ancora più obsoleta Amiga, che fine hanno fatto? Sopravvivono forse nel ricordo di molti videogiocatori ma di fatto, a dispetto delle ore di lavoro spese dai loro creatori, sono completamente abbandonati in quanto considerati di nessun interesse dal punto di vista commerciale.

Il termine abandonware (e con esso la mentalità) nacque con l'avvento di internet, anche se la distribuzione di software obsoleto esisteva già da prima, seppure in chiave minore. Nel 1997 si ebbe la creazione del primo sito internet volto al recupero e alla redistribuzione di tale software, pratica che è sopravvissuta fino ai giorni nostri, con alterne vicende legali. I siti che attualmente raccolgono le collezioni più ampie sono Abandonia e Home of the Underdogs. La missione che si propongono è di recuperare i software obsoleti, liberarli rendendoli disponibili per il download e spesso fornire una piattaforma (tipicamente un emulatore, come ad esempio DosBox per l'ambiente DOS) per permetterne l'uso.

Si possono avere diversi tipi di abandonware, software abbandonato per le più diverse ragioni. Può trattarsi di software non più supportato dalle piattaforme odierne, ma ancora di proprietà della casa produttrice. In questo caso la possibilità di rendere il software nuovamente accessibile al pubblico dipende dalla produzione. Spesso la casa produttrice originaria è stata comprata o assimilata da una più grande e può optare per rendere disponibile il software via web sotto forma di freeware. Allo stesso tempo, la casa produttrice può anche rifiutare e considerare illegale qualunque copia del software in questione. Altro discorso si ha quando la casa produttrice è fallita, pertanto non c'è più alcun interesse a mantenere il copyright sul software, che

di Yaxara



viene reso immediatamente disponibile dai siti di abandonware. Al contrario, è più difficile recuperare le versioni storiche degli shareware, siccome le versioni hanno subito una serie di aggiornamenti fino ad essere cancellate e finire definitivamente perdute. Infine, i vecchi software open source vengono semplicemente prelevati e resi disponibili, come avviene per i programmi di case produttrici fallite. La maggior parte delle case produttrici ha ormai capito che è inutile lottare per mantenere la proprietà di un prodotto ormai non più vendibili e ha deciso di distribuire gratuitamente il software via web. Secondo questo dettame sono stati distribuiti giochi come il primo e il secondo Grand

Theft Auto (1997 e 1999) della Rockstar Games o Command&Conquer (1995) della Electronic Arts. In questi casi si parla di abbandono volontario. Altre case editrici hanno preferito far passare i loro giochi come open source, rendendo disponibile allo stesso tempo il software e il codice. Ha scelto questa strada l'id Software, che ha reso pubblici i vecchi motori dei suoi giochi, o la Revolution Software, che ha ceduto il suo Beneath a Steel Sky (1994) alla ScummVG, la quale ne ha sviluppato una versione compatibile con gli attuali sistemi operativi. Allo stesso modo, per permettere l'installazione del gioco sui computer del progetto One Laptop per Child, Sims City è stato rilasciato nel 2008 con licenza GNU GPL e

rinominato Micropolis.

Ovviamente, le controversie legali sono sempre dietro l'angolo. Le attuali leggi sul copyright non riconoscono alcuna legittimità all'abandonware, concepito come una violazione dal sistema giuridico americano. Il diritto d'autore non sarebbe pertanto soggetto ad abbandono, semmai a rilascio, come accade per le opere letterarie. I siti che distribuiscono software abbandonati sono

quindi passabili di denuncia, senza possibilità d'appello.

Il diritto d'autore può comunque andare incontro a scadenza, a seconda della nazione in cui i software sono registrati. In tutti i paesi che aderiscono alla Convenzione di Berna un software non è più soggetto alle restrizioni del copyright dopo cinquant'anni dalla morte dell'autore. Nel caso di opere anonime si hanno lassi di tempo ancora più lunghi a partire dalla data di pubblicazione. Queste tempistiche risultano essere completamente incompatibili col

tempo di vita del software commerciale, stimato a pochi anni a causa delle richieste di mercato e dei limiti fisici delle macchine. Nell'attesa di una vera e propria soluzione legale, si cercano scappatoie, come la distribuzione degli abandonware per solo uso domestico.

Secondo Doug Lowestein, direttore della Interactive Digital Software Association (IDSA), l'argomento abandonware si trova sulla sottile linea di confine fra la legalità e la frode. Per quanto la popolarità degli abandonware testimoni quanto un buon software possa sopravvivere anche una volta terminato il suo interesse commerciale, sostiene che non c'è giustificazione di sorta per chi mette a disposizione software ancora coperto

da diritto d'autore, sia esso stato liberato o meno. Solo il proprietario del copyright può deciderne la distribuzione. La IDSA ha già fatto diverse azioni legali contro i siti di abandonware, nella fattispecie la chiusura di Home of the Underdogs.

Spesso, tuttavia, chi si occupa di recuperare il software obsoleto si considera più uno storico che un pirata. A differenza di libri e musica, che possono contare su un supporto costante (o di una evoluzione dello stesso come si è visto negli ultimi anni), i software più vecchi di cinque anni sono a rischio di estinzione. Tuttavia le case di produzione, interessate a un potenziale rilancio in commercio dei vecchi titoli, paiono poco convinte a voler cooperare. Così il software obsoleto e la sua attuale distribuzione giacciono sul labile confine fra pirateria e tolleranza delle case produttrici. Almeno finché non verrà riconosciuta al software la sua dignità di forma d'arte, coi suoi alti e bassi, e preservata come tale in maniera più ufficiale.



GLOSSARIO:

ABANDONWARE: neologismo che designa un software obsoleto e non più mantenuto dalla casa produttrice.

FREEWARE: software distribuito gratuitamente.

SHAREWARE: edizioni di prova di un determinato software, successivamente acquistabile in forma definitiva.

OPEN SOURCE: software i cui autori ne permettono, anzi ne favoriscono il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmatori indipendenti.

ONE LAPTOP PER CHILD: organizzazione non-profit creata per sovrintendere al progetto del computer da 100 dollari. Per ridurre i costi è previsto che siano dati in grandi quantità a scuole o altre organizzazioni che li distribuiscono a basso costo.

LICENZA GNU GPL: licenza che autorizza all'utente libertà di utilizzo, copia, modifica e distribuzione.

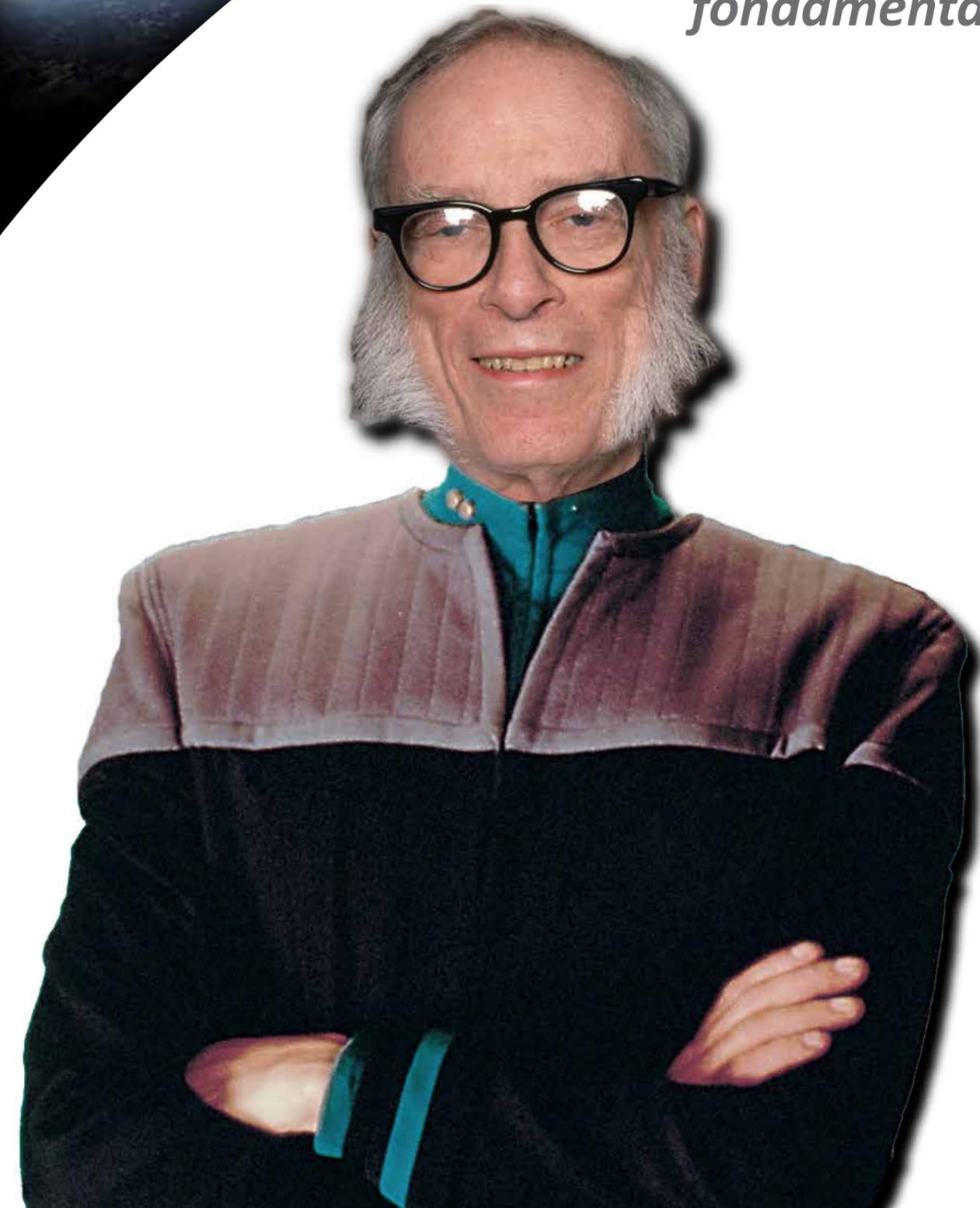
Interactive Digital Software Association (IDSA): associazione commerciale per i videogiochi negli Stati Uniti.

**SCOTTY,
BEAM ME UP!**

NOSTALGIA DEL FUTURO

ASIMOV E SFI

*Un rapporto non
sempre facile, ma
fondamentale...*



Fin dagli esordi nel lontano settembre 1966, Star trek ha fatto sempre discutere nel bene e nel male. Critica piuttosto fredda, dirigenti del network (NBC) che non nascondevano segni di impazienza e più volte avevano minacciato la chiusura della serie: insomma il nostro Gene aveva le sue belle gatte da pelare! Fortunatamente il pubblico decretandone il gradimento con gli inequivocabili dati di ascolto era molto più maturo dei miopi dirigenti e critici benpensanti dell'epoca. Uno degli ingredienti di questo mix di successo era sicuramente l'aver reclutato alcuni rinomati autori di SF come David Gerrold, Theodore Sturgeon, Robert Bloch, Richard Matheson e dulcis in fundo Isaac Asimov.

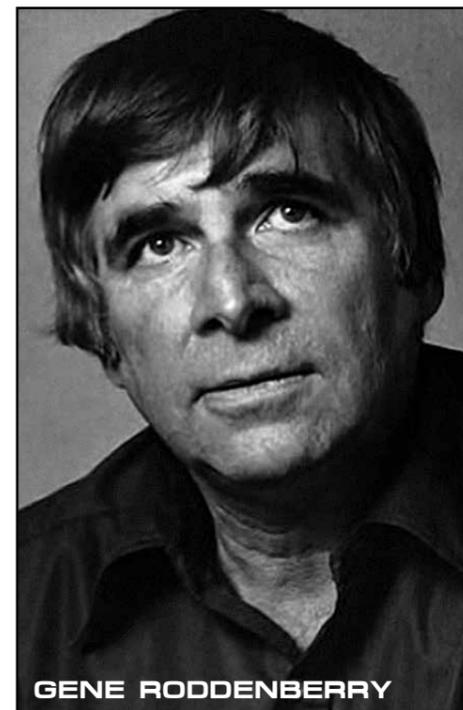
Proprio con Asimov, Roddenberry ebbe un rapporto inizialmente conflittuale, proprio quando i due che non si conoscevano ebbero modo di scontrarsi per via epistolare.

Fu Asimov, attento e critico lettore/spettatore che, su richiesta della redazione di TV Guide (nota rivista di programmi e commenti sulla TV) scrisse nel novembre del '66 un articolo poco lusinghiero sulla serie.

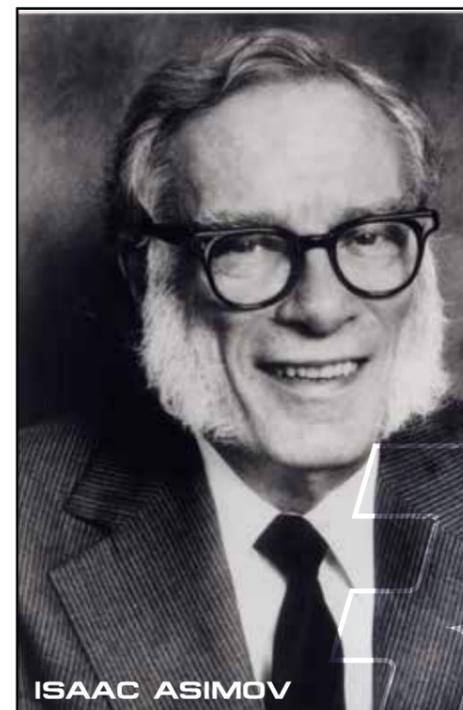
Sostanzialmente Asimov elencava impietosamente le inesattezze scientifiche presenti nella serie ed in altre produzioni similari; pur non negando la necessità tipicamente televisiva od anche romanzesca di concedere qualche licenza per la buona riuscita della trama e derogare marginalmente alle leggi della scienza, licenze che perfino lui si era concesso per la buona riuscita della trama, non poteva sopportare che degli ignoranti a 18 carati creassero assurdità scientifiche e piegassero a loro piacimento le leggi della scienza, per dare suspense o far prevalere il bene sul male.

Roddenberry che era noto per essere dotato di un bel caratterino, non digerì affatto la critica del buon dottore, e non potendo trattenersi dal rispondere

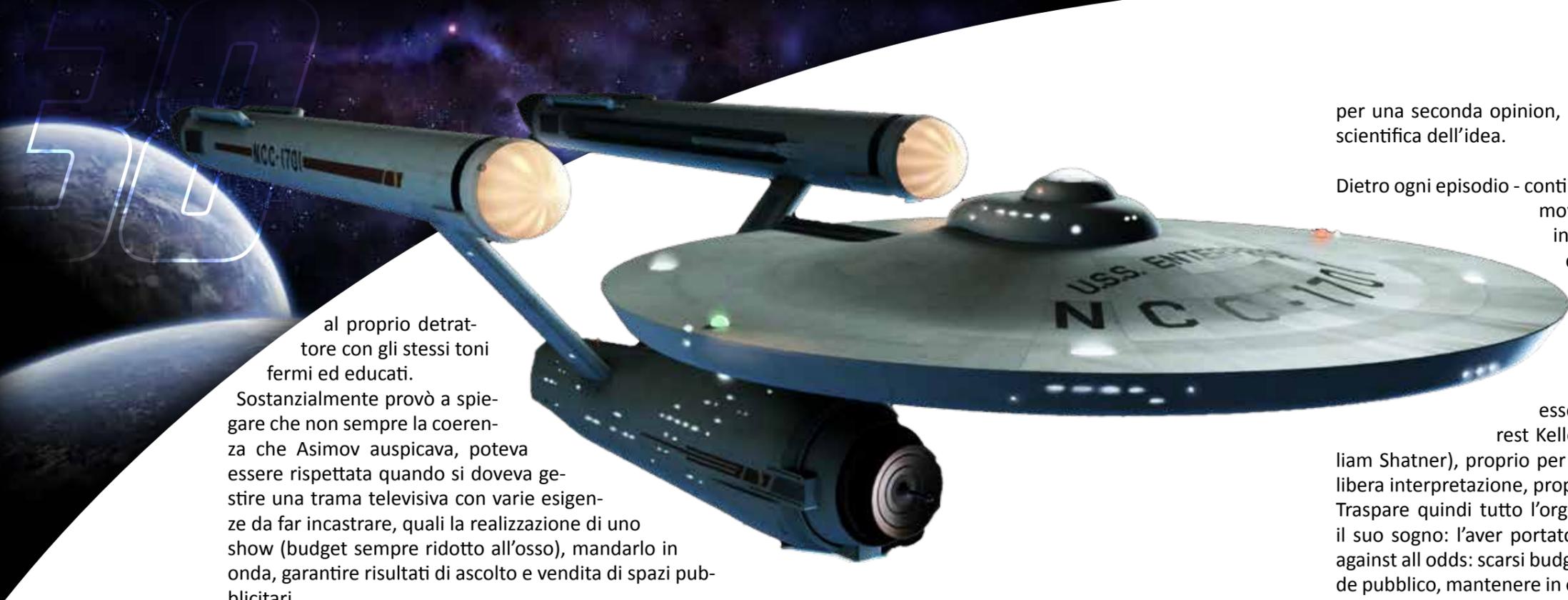
di Travis Rex



GENE RODDENBERRY



ISAAC ASIMOV



al proprio detrattore con gli stessi toni fermi ed educati.

Sostanzialmente provò a spiegare che non sempre la coerenza che Asimov auspicava, poteva essere rispettata quando si doveva gestire una trama televisiva con varie esigenze da far incastrare, quali la realizzazione di uno show (budget sempre ridotto all'osso), mandarlo in onda, garantire risultati di ascolto e vendita di spazi pubblicitari...

In quell'occasione Gene non fece peraltro mistero del proprio apprezzamento del lavoro di Asimov, considerandolo un vero e proprio riferimento per sé e per quella parte del proprio pubblico con un bagaglio fanta/scientifico, sebbene questi di solito commettono gli stessi errori che Asimov stesso deprecava nell'articolo.

Insomma, alcune delle considerazioni del Dottore non erano giuste (se non ingenerose) e lo show televisivo, quale esso fosse, sebbene potesse meritare critiche, non dovevano essere foriere di armare un plotone di esecuzione. Insomma, Star Trek era un prodotto diverso, del quale Roddenberry rivendicava originalità e coerenza, se non altro per non essersi piegato a seguire i cliché contemporanei, inserendo le bellocce bionde e svampite di turno (non me ne vogliono le lettrici, soprattutto quelle bionde) od il Rin-Tin-Tin dello spazio, piuttosto nel ricercare quegli autori di fantascienza che avessero le potenzialità di far coesistere esigenze narrative e televisive.

Un Roddenberry senza peli sulla lingua che fa' perfino autocritica sulla scarsa credibilità della misteriosa nube a mezzo anno luce fuori dalla nostra galassia [episodio: Oltre la Galassia]. Sebbene lui stesso affermi di aver richiesto una consulenza di un fisico della Rand Corporation e di aver sottoposto ad insaputa di quest'ultimo lo script ad esperti della Kellum deForest Research

per una seconda opinione, nessuno ha sollevato eccezioni sulla plausibilità scientifica dell'idea.

Dietro ogni episodio - continua il Fondatore (scusate l'abuso del termine asimoviano) - c'è un alacre lavoro, nonché dispendioso in termini economici per la verifica della coerenza, della terminologia esatta, creando perfino una "Writer's Guide" per permettere ai vari sceneggiatori di non incorrere in incongruenze (quelli che noi oggi chiamiamo YATI).

Creiamo perfino dei dossier per i nostri attori principali su quello che sono (o dovrebbero essere) i dati sulla medicina nello spazio (per DeForest Kelley) o di scienze e SF (per Leonard Nimoy e William Shatner), proprio per ribadire che nulla viene lasciato al caso od alla libera interpretazione, proprio come Asimov nei suoi romanzi.

Traspare quindi tutto l'orgoglio di Roddenberry per la sua creazione, per il suo sogno: l'aver portato sul piccolo schermo una serie di fantascienza against all odds: scarsi budget, piacere sia agli appassionati di SF che al grande pubblico, mantenere in onda un programma innovativo in una fascia oraria e settimanale notoriamente ostica (il giovedì sera in prime time), senza trasformarlo nella tv dei ragazzi come magari voleva la NBC; nessuno ci ha pensato prima e nessuno fino ad allora aveva fatto di meglio.

Piuttosto andava riconosciuto il merito di aver contribuito a creare dei nuovi fan di SF, nuovi fruitori e lettori di un genere che non sempre era ben visto, perché considerato frivolo. Un genere che, anche grazie al suo lavoro, lanciava dei messaggi attuali sul costume e sulla società americana, sulle sue contraddizioni e sui suoi punti di forza, cosa che nessun altro autore aveva mai fatto prima (sic!).

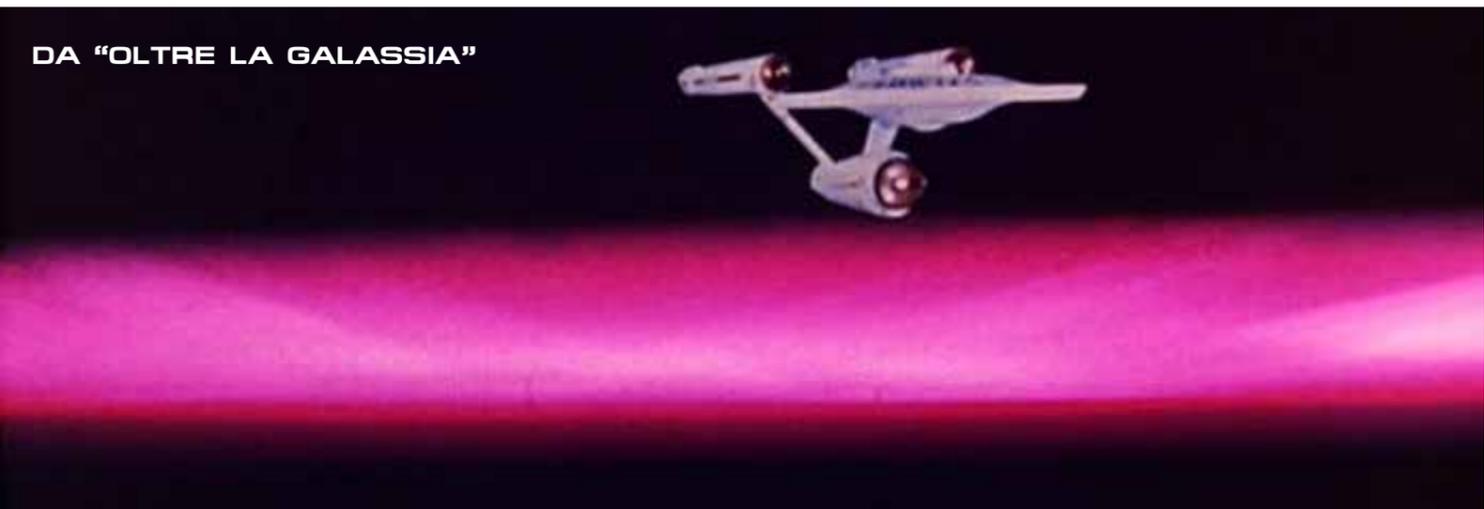
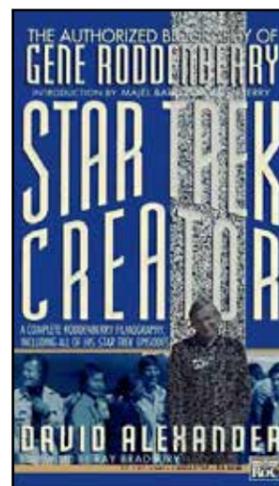
In conclusione Gene Invita Isaac a scrivere un articolo ben più dettagliato sull'argomento, magari su un magazine più adatto ad approfondirne la complessità dei temi rispetto a TV Guide ed al suo pubblico di riferimento sicuramente più mordi e fuggi. Ed ancora pone a disposizione del "dottore" tutto il suo staff per fornire qualunque dato a loro disposizione.

L'apologia di Roddenberry sul proprio punto di vista e sul proprio lavoro sortì l'effetto sperato.

Il passo successivo fu a dir poco insperato: i due iniziarono ad avere un intenso scambio epistolare tanto da diventare amici, collaborare all'evoluzione della serie (Asimov ad esempio suggerì l'introduzione del personaggio di Pavel Chekov, all'evoluzione dei personaggi di Spock e Kirk) fino alla partecipazione di Asimov come consulente scientifico ufficiale per The Motion Picture".

Per chi volesse approfondire l'argomento, (oltre a scrivere alla redazione) potrà verificare le seguenti fonti:

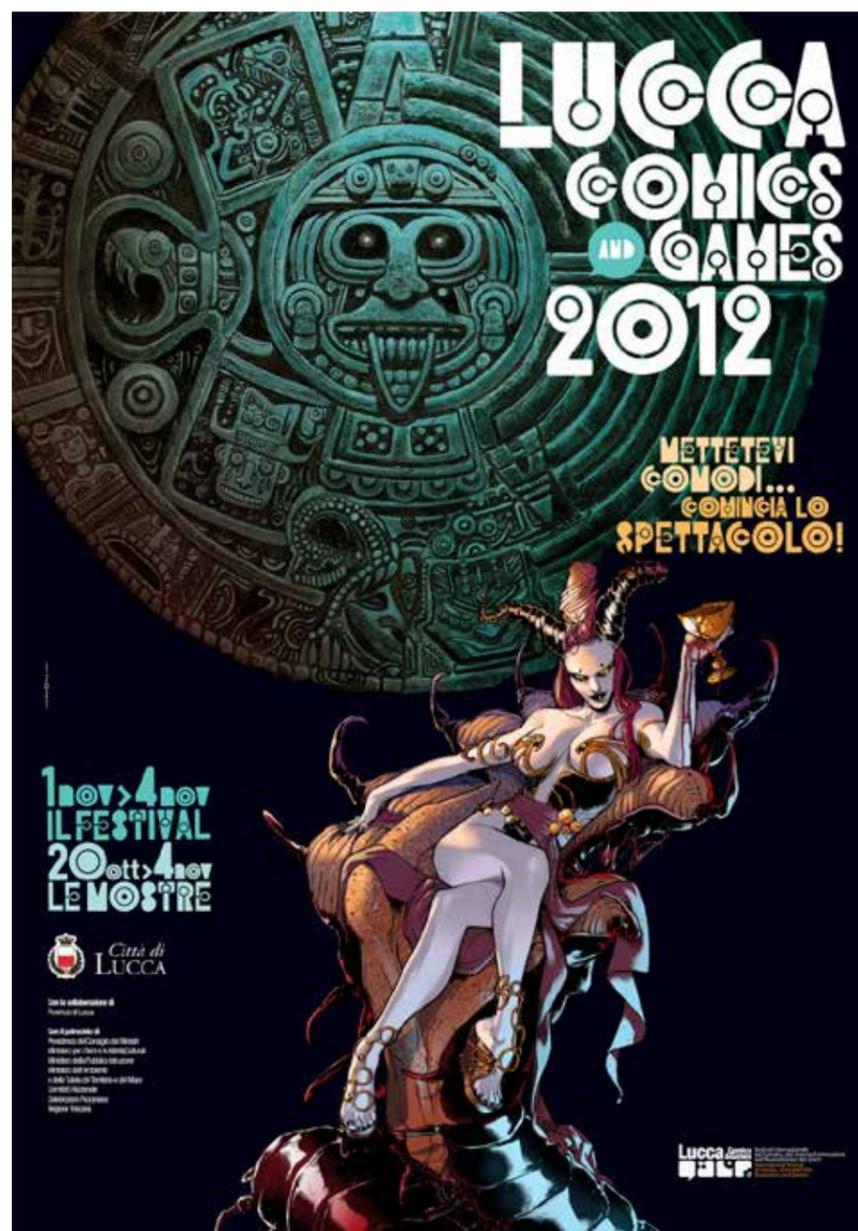
- Star Trek Creator: The Authorized Biography of Gene Roddenberry (1995)
- Vari link sulla rete relativi agli scambi epistolari tra Roddenberry e Asimov www.lettersofnote.com



DA "OLTRE LA GALASSIA"

LUCCA GAMES VISTA IN UN OBBIETTIVO

Andare ad una fiera del fumetto e non guardare nemmeno un fumetto...



di Franco Carretti

Ci sono tanti motivi per andare a vedere "Lucca Comics and Games"... principalmente i comics e i games naturalmente, ma anche vivere per alcuni giorni un evento ricco di fascino. Specialmente se hai una macchina fotografica e non hai paura di usarla.

L'affluenza quest'anno, secondo gli organizzatori è stata di ben 180.000 spettatori in quattro giorni di fiera, un numero davvero enorme e si vede anche camminando per le affollatissime strade della città.

I primi anni la manifestazione si svolgeva all'interno dei gazebo costruiti appositamente ma era impossibile gestire la vera e propria fiumana di gente che si presentava ogni volta, per questo è stato, saggiamente, deciso di allargare l'evento a tutta la città.

Indubbiamente Lucca (e soprattutto il suoi commercianti) hanno beneficiato di un enorme ritorno da questa scelta e sono certo che ha contribuito a far diventare la manifestazione uno degli eventi ludici più famosi.

Ma veniamo a noi... che ci sono andato a fare? Beh ho una macchina fotografica e un evento fumettistico ha la capacità di attirare coloro che si dilettono nell'arte del cosplay.

La chiamo arte perché ormai i costumi che vengono indossati durante le manifestazioni sono dei veri gioielli, comunque secondo wikipedia il cosplay è:

"La pratica che consiste nell'indossare un costume che rappresenti un personaggio riconoscibile in un determinato ambito e interpretarne il modo di agire".

Poiché il fenomeno è nato in Giappone, patria dei manga (i fumetti giapponesi), i cosplayer spesso sceglievano abiti legati appunto a manga o anime (i cartoni animati) ma nel corso degli anni e con l'aumentare della fama dei fumetti di oltre ocea-



HARLEY QUINN



IL DINAMICO DUO



no, si è vista la comparsa anche dei supereroi americani. Ormai a fiere del fumetto o dei giochi o eventi comunque legati al mondo del fantastico, è facile trovare personaggi di cartoni o serie tv (anche Star Trek ha i suoi cosplayer) e i risultati ottenuti sono in linea di massima buoni... anche se vedere un Campanellino di Peter Pan di novanta chili e con la barba ti lascia delle cicatrici indelebili (grazie al cielo non ho foto di quello).

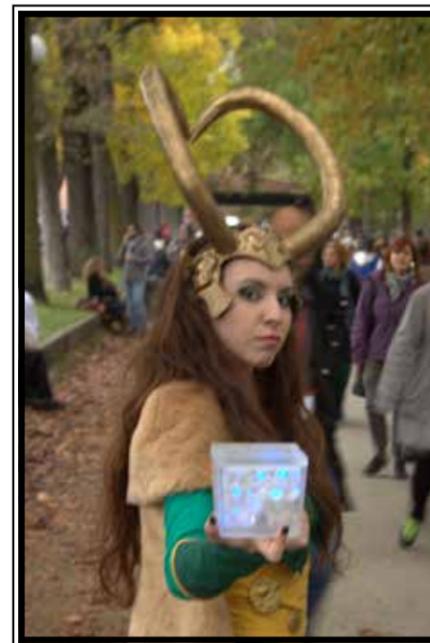
Quindi ci sono andato e vi ho portato un po' di scatti...



NON HO IDEA DI CHI RAPPRESENTINO MA HO PROVATO L'IMPULSO IRREFRENBILE DI FOTOGRAFARLE



IDEM... E HA ANCHE UN CANNONE AL POSTO DELLA MANO...



UN LOKI AL FEMMINILE (NEL FUMETTO AD UN CERTO PUNTO MUORE E CAMBIA SESSO... NON SO PERCHE'



LUI... LEI... NON SAPREI PROPRIO



ANCHE I VAMPIURI HANNO I LORO SOSTENITORI



UN BEL CAPITAN AMERICA... IL COSTUME ERA VERAMENTE BEN FATTO



UN IRON MAN NON MALE AVEVA PERSINO LE LUCINE CHE SI ACCENDEVANO



TRE... SI SONO TRE E IN PELLE... DI PIU' NON SO

PERSONAGGI

GEORGE KIRK
CHRIS HEMSWORTH
11 AGOSTO 1983
MELBOURNE, VICTORIA
AUSTRALIA