sfzine

05

STARFLEETITALY

A CURA DI STARFLEET ITALY - USCITA APERIODICA

I KLINGON
ASPETTO FISICO E NON SOLO

SCOTTY, BEAM ME UP
TRIBOL-ACTION

NOI & SFI
COMANDANTE DEWEY FINN

TREK CULTURE
STAR TREK - TORINO

OFFTOPIC
SOPRAVVISSUTO – THE MARTIAN DI ANDY WEIR

03 EDITORIALE

05 DIARIO DI BORDO

08 NOI & SFI

12 SCOTTY, BEAM ME UP!

16 SCIENCE

20 DATABASE GRAFICO

28 SPAZIO FEDERALE

32 TREK CULTURE

42 PAPERTREK

44 OFF TOPIC

46 DILITIO E CELLULOIDE

Pubblicazione aperiodica a cura di StarFleetItaly
Coordinatore: Martina Tognon
Grafica: Franco Carretti
Responsabile SFI: Michele Congia

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

www.starfleetitaly.it

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)

di Martina Tognon

Benentornati o benvenuti a tutti,
sono passati più di tre anni dalla pubblicazione dell'ultimo numero della SFIZine. Un'avventura meravigliosa che per motivi disparati si era chiusa troppo presto. Privandoci della possibilità di goderne completamente e capire, al di là dell'emozione e della frenesia tipiche delle cose nuove, dove saremmo riusciti ad arrivare.
La vita reale a volte mette degli ostacoli alle nostre passioni. Spesso ci vuole tempo per capire come aggirare, o al caso sfondare, questi blocchi che ci impediscono di fare le cose che desideriamo e che ci piacciono. Si lascia passare tempo, fino a che un giorno ci si accorge che manca un gioiello alla corona e si riprendono in mano i vecchi progetti, si riaprono le vecchie avventure e si riparte con rinnovato desiderio.
Questo è quello che sta succedendo qui ed ora.
Spero vivamente che questa rinascita vi coinvolga e vi sentiate così fieri da diffonderla. Passate il link ai vostri amici. Pubblicatelo sulle vostre pagine Facebook.
Fate vedere al mondo come può essere affascinante una cosa apparentemente così "strana" come un Gioco di Narrazione e quante passioni si nascondono tra le pieghe di SFI.

L'ininterrotta numerazione (questo che state leggendo è il numero 5), vi mostra già che per noi il tempo è come se non fosse passato. Non c'è necessità di "riprendere la mano" perché in realtà nessuno di noi ha mai veramente smesso di essere legato a doppio filo con SFI. Nel bene e nel male è qui che ci siamo conosciuti e che viviamo le nostre passioni. Quindi come riprendere se non parlando di noi? Siamo ufficiali – come dice la nostra Silvia nella rubrica Diario di Bordo – ma ogni ufficiale è in fondo un essere umano. Alcuni sono speciali sia nella finzione che nella realtà e Ileana – Noi&SFI torna con un'altra intervista di approfondimento – ci fa conoscere uno di questi personaggi speciali.

L'oramai ex Ammiraglio Travis Rex (si sa che la vita vera a volte di lascia poco spazio per il resto, ma lui ha scelto di condividere il poco spazio con noi) torna con la sua rubrica – Scotty Beam me Up! – per esplorare le origini del nostro mondo. Lo fa introducendo quello che rischia di essere un tema quasi involontario per questo numero… giuro solennemente a nome di tutta la Redazione che non è stato voluto. I klingon. Affascinanti, misteriosi nonostante siano una delle razze da sempre presenti in Star Trek e… sempre diversi. Esploriamo questa diversità nella nuovissima rubrica Science.

Prima di continuare con i klingon, visto che si è brevemente accennato alla nuova serie (senza spoiler perché siamo bravi e seri), prendiamoci una pausa e godiamoci l'articolo del nostro Cadetto Grafico che per farci una lezione – Database Grafico – ha scelto proprio uno dei personaggi della nuova serie. Nientepopodimeno che il Capitano Lorca (per inciso… un pensierino la sottoscritta Capo Redattore ce lo farebbe). Prima di tornare nel nostro universo preferito, diamo un'occhiata appena ai limiti della nostra realtà… perché è la fuori che si fanno scoperte che spesso sono gioiellini. Consiglio vivamente la lettura delle due rubriche curate dal nostro Commander-in-Chief, Spazio Federale e Trek Culture.

Torniamo a noi, o meglio a Star Trek, con una deviazione alla carta stampata. I fan si dividono in due categorie fondamentali. Canon-all-inclusive e Canon-on-video. Che facciate parte dell'una o dell'altra categoria, niente vieta di dedicare un po' di tempo anche a scoprire i libri. I suggerimenti ci arrivano dalla rubrica Paper Trek e anche qui c'entrano i klingon. Ma carta stampata non è – e non potrà mai essere – esclusivamente Star Trek. Abbiamo da sempre la fortuna di avere tra noi una della più accanite lettrici che io abbia avuto il piacere di conoscere nella mia vita. Perché quindi non approfittarne. Torna OffTopic, dove la nostra T'Lani magistralmente ci attira nel mondo di qualcosa di visto, ma che vale la pena scoprire in un modo diverso.

Finiamo con il botto. Abbiamo cooptato uno dei grandi vecchi di SFI. Il termine è il più corretto perché di fatto è stato soggetto a minaccia e ricatto dalla sottoscritta… ed ha accettato. Come per altri ha le sue grandi passioni ed una di queste è il grande schermo, anche quando finisce per essere visto sul piccolo schermo ed ecco nascere Dilitio e Celluloide. I nostri inizi sono in Star Trek (?), sì verissimo, ma non solo. Siamo più vecchi e più giovani di Star Trek. Per quanto riguarda me l'approccio con la FS è stato UFO (ricordate le signorine dai capelli viola?) per altri più giovani magari è stato Star Wars (non abbiatemene a male, sono una fan, ma quella è Fantasy ambientata nello spazio più che FS), per altri magari ID4. Ma prima di tutto questo, prima ancora che si pensasse in Italia alla possibilità di trasmettere FS in televisione, per il bambino che è stato il nostro Lele quali sono i primi ricordi di una mente che si apre all'universo?

Bentornati a tutti, a presto per il prossimo numero… e spammate spammate spammate… noi di suggerimenti e tutti gli altri con la nostra SFI-Zine.

DIARIO DI BORDO

Sulle scie della USS Voyager con umorismo. Con la collaborazione del Capitano Arjan Kenar e dell'equipaggio della U.S.S. Seatiger

di Silvia Brunati

Molti hanno un'idea ben precisa su come dovrebbero andare le cose a bordo di una nave della Flotta Stellare: rigore, serietà, impegno, giudizio (siamo ufficiali che diamine!); e, sotto questo punto di vista, la Seatiger sembrerebbe avere tutte le carte in regola. Le missioni che affronta sono avvincenti; le situazioni drammatiche; spesso il pericolo che l'equipaggio si trova davanti appare superiore alla sua capacità di cavarsela; i dilemmi che il capitano deve affrontare sono profondi e fanno riflettere. Eppure, liberandosi della patina protettiva che sembra avvolgere il destino delle navi della Flotta Stellare, le storie della Seatiger trovano il modo di strappare un sorriso, a volte persino una risata.

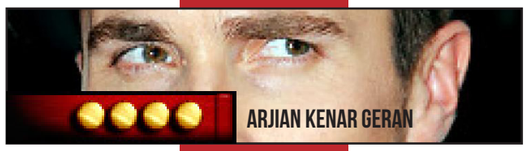
Non è solo l'utilizzo della figura, un po' macchiettistica, del Primo Ufficiale Finn, ma la combinazione dei caratteri, alcuni molto seri, altri meno, di tutti i membri dell'equipaggio che crea un mix perfetto in grado di alleviare la tensione laddove necessario senza scadere nella comicità imbarazzante che strappa solo una smorfia, anziché un sorriso. E la combinazione fra umorismo e serietà funziona perché alla fine le avventure della Seatiger hanno dietro storie interessanti e trame avvincenti nelle quali, la comicità, trova il suo posto e perché no, anche un trono dal quale guidare la storia.

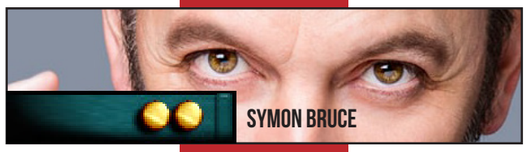
Il Capitano Kenar ha selezionato per noi un brano rappresentativo dello spirito della Seatiger e delle sue avventure. Si tratta di un estratto del brano 11 della prima missione.

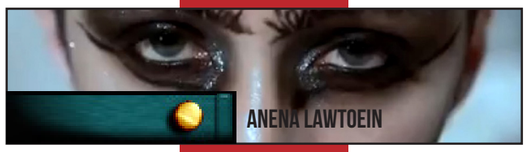
MISSIONE 01 - ROCK'N'ROLL!

Estratto del diario 11 (autore: Comandante Dewey Finn).

equipaggio







U.S.S. SEATIGER, SALA TATTICA
26/11/2394 ORE 18:00 - D.S. 71903.42

"Signor Carelli, situazione!"
Kenar si gettò sulla sedia ergonomica a capo del lungo tavolo da riunioni. Il mobile era coperto di padd accatastati, tazze di caffè e mappe di vario genere. L'olo-emettitore al centro del tavolo mostrava una riproduzione in scala del sole e della struttura che lo racchiudeva.
Tkar e Anari erano immersi in una fitta conversazione. La denobulana indicava con il dito dei punti della struttura e il vulcaniano sembrava confutare le sue argomentazioni con lievi cenni di diniego.
Tholos era semi sdraiato sulla poltrona e leggeva un padd tenendolo sollevato sulla verticale del suo viso pur di non perdere quella comoda, anche se non consona alla situazione, posizione.
Carelli era in piedi vicina ad una delle finestre blindate che mostravano il vuoto siderale. La fronte era appoggiata al vetro come se la volesse rinfrescare per trovare un po' di sollievo al mal di testa che la stava uccidendo da ore. Aveva appena ricevuto un padd da uno dei suoi uomini della sala macchine e lo stava leggendo cambiando pagina con una lieve pressione del dito.
Finn... beh lui portava caffè, sistemava i padd in file ordinate, che duravano ben poco perché qualcuno sembrava sempre trovare interessante il padd posto in fondo alla pila, e riceveva i rapporti via via che arrivavano portandoli al diretto interessato. Il tipo della sala macchina gli era sfuggito solo perché era distratto dal sole olografico al centro del tavolo.

"Mmmh - mugugnò Carelli terminando di leggere - i sistemi primari sono pressoché tutti in linea anche se non operativi al cento per cento. Abbiamo curvatura, armi e scudi, ma i motori ad impulso fanno i capricci e la manovrabilità della nave ne risentirà in caso di combattimento. Il ponte cinque è ancora senza gravità e la stiva di carico tre è impraticabile per una fuga di plasma, ma al momento non ho nessuno da mandarci per le riparazioni."
"Non si preoccupi, quella stiva era vuota... Signor Tholos, dia ordine che la zona sia sigillata, penseremo a sistemarla in seguito." Tholos borbottò un ricevuto per poi digitare gli ordini sul suo padd.
"Capitano vuole che le porti qualcosa?" chiese Finn notando la stanchezza del suo superiore.
"No grazie Signor Finn, se mi da' altro caffè il mio simbionte chiederà asilo in un altro trill..."

Forse questo lassismo non era degno della Flotta Stellare e nemmeno dell'equipaggio dell'ex Redoutable, ma erano in quella stanza da dieci ore ed erano tutti esausti. Kenar aveva finto di non vedere i primi segni di trascuratezza verso la quinta ora di riunione, alla settima anche lui aveva mandato al diavolo qualsiasi riguardo per l'etichetta e aveva appoggiato gli stivali sul tavolo mentre leggeva l'ennesimo rapporto. Ora alle decima ora era chiaro che, se anche la situazione si stava normalizzando grazie al lavoro incredibile dell'equipaggio, rimaneva comunque difficile. Un senso di sconforto si era insinuato fra di loro, invadendo la stanza e i loro cuori.

Finn guardò gli ufficiali attorno a lui. Persino Anari adesso era silenziosa e tamburellava con l'indice sulle labbra sensuali mentre guardava pensierosa, insieme al Capo SEC/TAC, l'ologramma della struttura. Conosceva questa sensazione lui. Il momento in cui ci si trova ad un bivio fra il lascia perdere e sprofondare nella depressione o il trovare la giusta scossa per andare avanti. Sorrise. Lui aveva la giusta e poco ortodossa scossa.

"Computer! "Shoot to thrill" degli AC/DC. Volume bello pimpante!"

La reazione degli ufficiali fu comica. Il Capo Operazioni quasi si ribaltò a terra quando i primi due accordi di chitarra elettrica esplodevano nella stanza. Carelli si voltò cercando nel contempo di riacchiappare il padd che gli saltellava fra le mani. Tkar sollevò un sopracciglio portando le mani dietro la schiena e Anari, dopo un primo attimo d'incredulità si aprì in un sorriso denobulano che illuminò la stanza.

"Signor Finn che diavolo le salta in mente?!" tuonò Kenar alzandosi in piedi di scatto.
"Adesso basta branco di pecoroni!" tuonò Finn sbattendo il vassoio del caffè sul tavolo "Cosè? Siete in un villaggio vacanze?"
"Siamo sfiniti..." tentò di commentare Tholos.
"Lo so benissimo che siete sfiniti, ma non si tratta di questo. Guardatevi, avete il morale sotto i piedi, occhiaie come orsetti lavatori e un pessimo gusto per la buona musica. Adesso alzate i tacchi, andate a farvi una doccia, due ore di sonno. Poi tornate e ci organizziamo per prendere a calci qualche Mediano!"
"Midiano..." lo corresse automaticamente Tkar
"E io che ho detto? Fuori!" ordinò con tono imperioso.

Forse fu per l'abitudine a rispettare l'ordine di un ufficiale più alto in grado, forse perchè erano talmente sfiniti da avere la forza di volontà di un criceto, forse perchè sapevano che Finn aveva ragione. Fatto sta che gli ufficiali di plancia sciamarono tutti insieme fuori dalla stanza lasciando Finn e Kenar soli.

"Ben fatto Numero Uno..." commentò il Capitano alzandosi e stirando la schiena dolorante.
"Mi scusi Capitano, ma vi stavate sempre più deprimendo e siete sfiniti. Lei avrebbe continuato così per altre dieci ore..."

"AH SIGNOR FINN, LO FACCIA UN'ALTRA VOLTA E LA SPARO NELLO SPAZIO CON UN LANCIASILURI."

"Già, mi sa che ha ragione. Bene come ordinato vado nel mio alloggio, lascio a lei la plancia." si avviò verso la porta, ma si voltò prima che si richiudesse "Ah signor Finn, lo faccia un'altra volta e la sparo nello spazio con un lanciasiluri." ma sul suo volto c'era un amichevole sorriso.
"Non posso assicurarglielo. Tenga libero un lanciasiluri nel caso." anche Finn sorrise.
La porta si chiuse con un sibilo e Finn sospirò. Voleva anche lui andare a dormire un paio d'ore e farsi una doccia ed invece aveva il comando. Deglutì. Tutte le volte che succedeva il panico lo assaliva. [...]

NOI&SFI
DIETRO IL PERSONAGGIO CHI C'È?

COMANDANTE DEWEY FINN
PRIMO UFFICIALE DELLA USS SEATIGER

di Ileana Cacucci

Sono davvero orgogliosa di poter riprendere questa fantastica rubrica dopo così tanto tempo. E sono orgogliosa soprattutto del fatto che vi sto facendo conoscere uno dei giocatori più creativi del nostro mondo SFI, ossia Franco, che oltretutto è anche il nostro grafico ufficiale!
Non voglio dilungarmi troppo con le parole, perciò, buona lettura a tutti.

Allora, Franco, veniamo a noi. Ci vuoi parlare un po' di te? Di dove sei, quanti anni hai (ma se vuoi puoi ignorare questa domanda…), che lavoro fai, insomma dicci qualcosina di te, siamo tutt'orecchi!
Sono di Prato e sono del 1969. E questa era la parte facile... sono un grafico editoriale, un grafico "specializzato" in tutto quello che è cartaceo, dall'impaginazione di libri, alla creazione di riviste o anche semplici volantini. Al momento lavoro per una software house che produce software di videosorveglianza... fa molto fantascienza devo dire. Per il resto sono un portatore sano di pigrizia che passa il suo tempo davanti ad un computer fra videogiochi, scrittura e grafica (per lo più videogiochi).

Ok, eviterò di far finta di non saperlo… hai scritto tre racconti fantastici ed è evidente che tu sia portato per la scrittura, ma ti vorrei chiedere: è più la scrittura in sé che ti stimola oppure è il dar forma a quello che ti passa per la mente?
Fantastici nel senso di belli o fantastici nel senso di fantasy? Si ho scritto ben tre racconti di genere urban fantasy che fanno parte di un unico ciclo che ho chiamato "La Guerra del Crepuscolo". Non è che siano andati a ruba ma ho ricevuto delle ottime critiche (ed anche la proposta di candidatura ad un premio letterario del quale non ricordo nemmeno il nome).
Ma non li ho mai scritti per "farci dei soldi", li ho scritti perché li avevo dentro e sentivo il bisogno di farli uscire. Questo dovrebbe rispondere alla tua altra domanda, è il dar forma alle idee che mi girano nel cervello che mi stimola a scrivere... probabilmente se sapessi disegnare farei anche quello.

Veniamo ora a domande più inerenti a SFI. Come l'hai conosciuto? E cosa hai trovato nel nostro gioco che ti ha convinto a rimanere con noi per così tanto tempo?
La mia prima volta è stata sulla USS Princess in un gruppo molto simile a SFI che si chiamava "Crocevia degli Universi". Lì conobbi Martina (il nostro Capo Redattore) e iniziai a scrivere anche su Starfleet sulla nave pirata Minerva (con un personaggio di nome Lazarus Sant'Andrea). Per un po' ho smesso di giocare. A dire il vero non ricordo nemmeno perché, molto probabilmente perché dovetti trasferirmi di città per lavoro, ma non ricordo esattamente. Quindi sono stato a lungo assente. Poi Martina e Michele mi hanno ripescato e mi hanno dato l'occasione per un nuovo inizio, che è coinciso con l'apertura della sim nel quadrante delta.
In seguito sono partiti tutta una serie di progetti fra cui la creazione della SFIzine e il rimodernamento di tutti i siti di Starfleet Italy, il che mi ha fatto guadagnare i gradi di Contrammiraglio (in realtà Michele - l'ammiraglio in capo - non aveva nessuno da sfruttare e quindi mi ha preso a bordo).
Perché sono rimasto a SFI... beh prima di tutto perché scrivere mi diverte, lo trovo rilassante e mi aiuta a tenere sveglia la mente. In secondo luogo, ma non meno importante, è perché ho conosciuto tanti amici con cui condivido le mie passioni e dai quali ogni giorno imparo qualcosa perché scrivono dannatamente bene.

Guardando le varie simulazioni di SFI, si nota subito che il tuo nome è presente in parecchie di queste. Quanti personaggi giocanti hai? E qual è stato il tuo primo? Ti va di raccontarci un po' di loro, dirci come sono nati, a quale di questi sei più legato o magari quali di questi un po' ti stanno antipatici?
Per primo ho creato il Capo della Sicurezza della USS Baffin: Piotr Alexei Volkoff. Da quel momento è stato un susseguirsi di personaggi per un totale di nove (di cui tre ormai andati in pensione).
Non ho dei personaggi che mi stanno antipatici, forse perché quando li creo lo faccio sapendo bene che dopo li devo anche giocare. Credo che i miei preferiti siano Ferris Bueller, Capitano della USS Hope e Dewey Finn Primo Ufficiale della USS Seatiger. Entrambi hanno quella vena ironica che mi permette di essere me stesso quando scrivo (anche se molto affermano che la mia non sia ironia ma dell'acido sarcasmo).

Veniamo adesso al personaggio di SFI più sopra le righe e strambo di tutti: Finn! Che oltretutto è quello che ha dato il titolo all'intervista. Mi piacerebbe fare delle domande anche a lui, tu riusciresti a metterti nei suoi panni e a rispondere alle mie domande?
Non ci vuole niente a mettersi nei panni di Finn, gli altri giocatori della Seatiger ci riescono benissimo infatti. Basta comportarsi come se non avessi la più pallida idea di quel-

lo che stai facendo.

Benissimo, allora ne approfitteremo subito!

Il Comandante Finn è di sicuro uno degli Ufficiali di Comando più strambi che ci siano mai stati in SFI. Per questo motivo, in tantissimi vorrebbero avere l'onore di intervistarlo per chiedergli come vive questa esperienza e soprattutto se si sente adeguato al ruolo che ricopre.
Noi abbiamo adesso l'onore e l'onere di potergli porre delle domande... quindi procediamo.

Comandante Finn, partiamo da una domanda banalissima, come le vanno le cose sulla USS Seatiger? Si lavora parecchio?
Che posso dirle... tutto è iniziato in maniera alquanto strana.
Credevo che l'Ammiraglio Crom volesse punirmi per alcune, come dire, incomprensione con il governo deltano... e un po' anche con i klingon... e forse anche con i romulani. Però giuro che non ricordo assolutamente come ci sia finita quella navetta di emergenza romulana sul terrazzo dell'Ambasciata Deltana e il targh sono quasi sicuro che non fosse mio.
Comunque l'Ammiraglio mi disse che per punirmi mi avrebbe dato il peggior incarico che un essere umano avrebbe mai avuto: Primo Ufficiale sulla Se Atigr - NCC 7273. Evidentemente l'aveva pronunciato male, ma è un denobulano e forse si è confuso. Oltretutto l'unica Se Atigr che ho trovato sul database era una nave per lo smaltimento di rifiuti tossici tellarite... sicuramente non voleva mandarmi lì... vero?
In ogni caso dopo tutto questo non mi aspettavo un incarico del genere. La Seatiger è un vero gioiello e io sono orgoglioso di far parte del suo equipaggio. Anche se non mi intendo molto di comando, o di missioni della flotta... o anche di navigazione o armi. Però so suonare la chitarra!

Il lavoro a bordo è estenuante! Tutti i giorni in plancia a controllare che tutto vada per il meglio. Il signor... quello con le orecchie a punta alla postazione dove si spara... insomma lui, non mi pare essere contento e mi tiene costantemente sotto controllo. Non so perché ma credo che mi odi... mai un sorriso.

Ho letto sul suo curriculum vitae che nel 2385 ha ricevuto parecchie pressioni da parte di tutti suoi superiori affinché lei abbandonasse la sua carriera nella Flotta per dedicarsi alla musica, lei ha deciso di non seguire questi consigli?
Ah sì! I "Tenaciuos D" andavano alla grande in quel periodo! Ma per me la Flotta è tutto. Non sarei nessuno senza la Flotta Stellare e come potevo abbandonarla?
Persino il Presidente della Federazione e il capo della Flotta Stellare hanno cercato di convincermi che la mia musica era il più grande dono che potessi fare alla Federazione, alcuni ammiragli si sono persino offerti di organizzarmi un grande tour nel Quadrante Delta, ma tutto questo mi ha reso ancora più determinato a rimanere nella Flotta Stellare! Come potevo andarmene dopo tutta questa dimostrazione di stima?

> "Signor Finn lei imparerà tutto su una nave stellare, anche se dovessi iniettarglielo per via endovenosa!"

Si è mai pentito della decisione?
Assolutamente no. Almeno finché un qualcosa di parecchio grosso non c'ha sparato addosso spedendo la Seatiger in un'altra dimensione. Non ci capisco molto di scienza a dire il vero, per quello c'è Anari. Comunque da ora le cose si faranno più complicate...

Parecchi insinuano che lei non sia adeguato al ruolo che ricopre sulla USS Seatiger, del resto anche lei stesso ha ammesso di non esserlo. Ma dopo questi primi tempi da Primo Ufficiale, cosa risponde a queste affermazioni?
Che continuano ad essere vere. Quando ero sul palco mi sentivo completamente a mio agio. Ho fatto concerti con migliaia di persone e non ho mai avuto un tentennamento, ma qui tutto è diverso.
Quando salgo in plancia mi prende il panico da palcoscenico. Poi tutti mi guardano come se si aspettassero un errore da parte mia da un momento all'altro... ma quando ho fatto partire l'allarme rosso è stato un incidente non un errore! Anche la seconda volta...

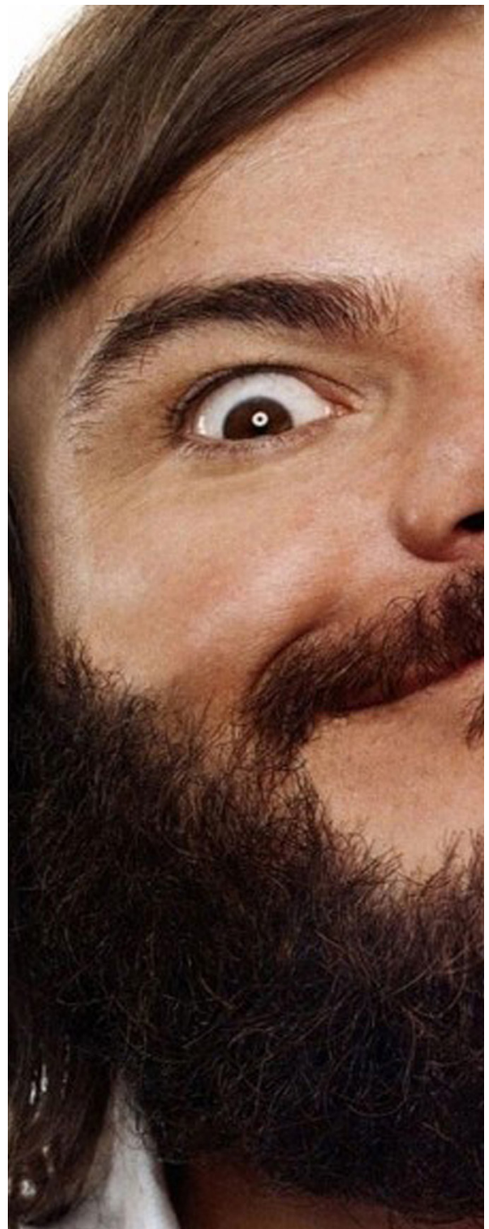
Mi può parlare dei rapporti con il suo Capitano?
Il capo è una brava persona. Ha anche dei bellissimi tatuaggi! Io non avrei mai il coraggio di farmi tatuare la faccia a macchie perché ho paura degli aghi. Comunque è buono con me e mi ha promesso tutto l'aiuto possibile. Testuali parole: "Signor Finn lei imparerà tutto su una nave stellare, anche se dovessi iniettarglielo per via endovenosa!" Insomma ti fa capire che ci tiene...
Comunque un paio di volte sono anche riuscito a rendermi parecchio utile, come quando ho messo alle strette e fatto parlare un pirata fantasma olografico durante un interrogatorio!
Non mi guardi così, è un po' complicata da spiegare, ma può leggere i rapporti sulla missione se vuole capire meglio...

Veniamo a delle domande più scottanti. Girano voci che lei piaccia al Tenente Comandante Anari, mi potrebbe raccontare di più su questa relazione? I nostri lettori vorrebbero sapere tutti i dettagli!
Io piacere al comandante? Dice? Beh non credo. So che è una mia fan accanita questo sì, ma non credo sia interessata a me in quel senso. Certo fisicamente è uno schianto! Ma il nostro è un semplice rapporto fra colleghi che si sono subito trovati sulla stessa lunghezza d'onda! Anche quella volta che era nascosta nel mio armadio era solo per la mia sicurezza... almeno è quello che mi ha detto.
E quella volta che ha detto: "E pensare che avevo quasi deciso di donargli il mio corpo!" è stata la foga del momento! Poi mi sono tirato giù i pantaloni nell'ufficio del capitano per mostrare che non ero una pianta e non ho potuto approfondire, anche perché lì c'era anche il capo della sicurezza e due guardie armate... perché mi guarda così? Le ho detto che è complicato e dovrà leggere il rapporto della missione...

A parte Anari, so per certo che sulla sua nave ci sono parecchi suoi fan. Ha mai conosciuto in modo diciamo più approfondito, qualcuno tra questi?
Al momento solo il Comandante Carelli, l'ingegnere capo, con il quale ho interagito perché lei e Anari sono sempre insieme. Ma non credo di risultarle molto simpatico... specialmente dopo che ho fatto partire accidentalmente la procedura per lo sgancio del nucleo di curvatura. Anzi approfitto dell'intervista per scusarmi ancora una volta con lei pubblicamente e la scongiuro di permettermi di nuovo di mettere piede in sala macchina perché il Capitano mi ha chiesto di fare rapporto sulle riparazioni in corso sulla nave e se le porte non si aprono quando arrivo non posso fare il mio lavoro. Eppoi urlarmi "stia lontano dalla mia sala macchine" attraverso una porta di duranio non è carino.

Ok, l'intervista finisce qua anche se parecchi avrebbero voluto farle molte più domande. Vuole mandare un messaggio sulla Terra?
Vuole dire qualcosa ai suoi fan?
Data la situazione attuale posso dire solo: "Aiuto! Qualcuno trovi un modo per riportarci a casa!"
Senta prima di chiudere il collegamento... lei sa per caso come rimontare un condotto EPS? Io volevo dare una mano ma dopo averlo smontato mi sono accorto che non mi intendo di ingegneria, quindi se lei gentilmente...

Pronto? Pronto! Deve essere caduta la linea...



SCOTTY, BEAM ME UP!
NOSTALGIA DEL FUTURO

TRIBOL-ACTION...
NON TUTTI GLI ANIMALETTI CARINI SONO INNOCUI.

di Travis Rex

Ciao a tutti,
riprendiamo dopo una lunga pausa l'analisi degli episodi della Serie Classica, sperando come sempre di darvi una chiave di lettura delle storie in relazione a cosa sia avvenuto dietro le quinte e non.
Oggi vi intratterrò su un episodio che vede come protagonisti sia i federali che i Klingon; in particolare, qui verrà introdotto un personaggio che nel prosieguo delle serie sarà ancora presente (eh sì… i Klingon sono discretamente longevi).
L'episodio in Italia è conosciuto con il titolo di "Animaletti Pericolosi"; parleremo dei triboli e di alcuni retroscena poco noti.
La prima trasmissione negli USA fu venerdì 29 dicembre 1967 sulla rete NBC; la regia dell'episodio è affidata al navigato Joseph Pevney (che dirigerà molte altre storie della Classica); il soggetto e la sceneggiatura sono firmate da David Gerrold, un grande scrittore di fantascienza che userà l'idea della modifica della catena biologica, embrionalmente immaginata in questo episodio, per un ciclo di romanzi (ciclo degli Chtorr).
Le musiche dell'episodio sono affidate a Jerry Fielding, anche lui autore di altre creazioni per Star Trek.
In Italia l'episodio arriva il 3 agosto del 1978 ne "La Pista delle Stelle" per avere poi altre numerose repliche su Telemontecarlo ed in altri circuiti nazionali.

L'EPISODIO – SINTESI

Sono narrati avvenimenti in data stellare 4523.3 (sulla datazione semmai faremo un discorso a parte nei prossimi articoli). L'Enterprise viene chiamata dalla stazione spaziale K-7, in prossimità del pianeta di Sherman, per salvare da eventuali minacce Klingon un carico di quadritriticale, un nuovo tipo di grano che dovrebbe rappresentare per le sue caratteristiche di crescita in vari ambienti, un rimedio alle carestie. Qui Uhura, scesa in franchigia, conosce Cyrano Jones, un venditore, che le regala dei triboli, innocui e simpatici animaletti, che emettono un suono rilassante per gli umani. In seguito i triboli mostreranno paura in presenza dei klingon ma soprattutto ci si accorgerà - troppo tardi - che sono estremamente voraci e di conseguenza in grado di riprodursi molto in fretta.

NOTE:

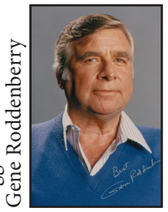
Pochi mesi dopo la sua messa in onda, l'episodio ebbe una nomination al premio Hugo 1968 nella categoria «Best Dramatic Presentation». Mentre si stava girando l'episodio, Roddenberry si accorse che la storia era molto simile ad un racconto di Robert Heinlein. Era ormai troppo tardi per bloccare le riprese e Roddenberry chiamò Heinlein per cercare di evitare una citazione in tribunale per plagio. Le cronache riferiscono che Heinlein accettò il "mea culpa" di Roddenberry senza ulteriori pretese e l'episodio poté essere realizzato messo in onda.
Al momento della partenza dell'Enterprise dalla stazione, i triboli erano 1.771.561… insomma con la pancia piena, si erano dati parecchio da fare.
La stazione K-7 , vicina al pianeta di Sherman, è stata oggetto di un errore di battitura nello script. Shatner infatti ebbe una copia errata e durante le riprese chiama la stazione "K-T". Alcune riprese della stazione K-7 sono state riutilizzate in The Ultimate Computer per rappresentare un'altra stazione.
Il nome del Pianeta di Sherman fu scelto da Gerrold in onore di una sua amica, tale Holly Sherman.
James Doohan (Scott) pretese di girare le scene della rissa coi Klingon senza la sua storica controfigura Jay Jones. Solo poche scene furono girate da Jones, quelle più pericolose. Lo stesso Doohan inoltre perse una parte della protesi del dito medio della mano destra durante le riprese, dito che aveva perso durante la seconda guerra mondiale. Lo si può notare quando Scott prende tra le braccia un bel numero di triboli, lamentandosi con Kirk che quegli animaletti avevano ormai infestato la sala macchine.
I triboli furono ideati da Wah Chang cucendo insieme pezzi di un vecchio tappeto; alcuni di loro furono dotati di giocattoli meccanici a molla per farli muovere. Inutile dire che i triboli originari divennero oggetti di culto per gli appassionati e che ben presto sparirono dagli studio's.
David Gerrol intervistato alcuni anni dopo disse che ne

erano stati realizzati circa 500 e la sarta che li realizzò (Jaqueline Cumere) fu pagata 350 dollari.
Ritroveremo Koloth (William Campbell) e Charlie Brill (Arne Darvin) nei panni dei medesimi personaggi 25 anni dopo in Deep Space Nine; Koloth assieme a Dax per portare a termine una vendetta in puro stile Klingon; Darvin sempre con i triboli…

CURIOSITÀ:
George Takei è indisponibile per quasi tutta la seconda stagione in quanto impegnato momentaneamente a girare "Berretti Verdi".
Il sostantivo Tribolo, a parte l'assonanza con "Trouble" o con il più nostrano "Tribolazioni" ha anche altri significati (e qui Wikipedia ci da' una mano):

- Attrezzo usato sin dal neolitico per una trebbiatura di sementi o per una lieve aratura dei terreni
- Tribulus terrestris – specie botanica
- Roggia (canale artificiale) a est di Vicenza
- Figura araldica
- Chiodo a quattro punte usato come sistema di difesa passiva
- Niccolo Tribolo, pseudonimo dell'architetto e scultore italiano Niccolò di Raffaello di Niccolò dei Pericoli
- Coleotteri appartenenti al genere Tribolium ed alla famiglia dei Tenebrioniade
- Località nei pressi di Badia Pozzeveri nel comune italiano di Altopascio in Toscana

Regia:
Joseph Pevney


Soggetto:
Gene Roddenberry

Sceneggiatura:
David Gerrold

GUEST STAR

Nilz Barris:
William Schallert

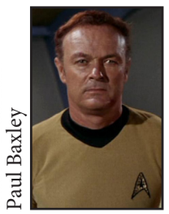
Cap. Koloth:
William Campbell

Cyrano Jones:
Stanley Adams

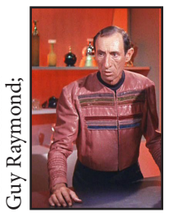
Lurry:
Whit Bissell

Korax:
Michael Pataki

Ten. Galloway:
David L. Ross


Guard. Freeman:
Paul Baxley

Arne Darvin:
Charlie Brill;


Commerciante:
Guy Raymond;

Amm. Fitzpatrick:
Ed Reimers

RAPPORTO ALLA FLOTTA

Incredibili avventure, pericoli inimmaginabili, alieni, mondi e tecnologie. Ecco quello che le nostre navi stanno affrontando in questo momento.

USS HOPE
Il passaggio in prossimità dell'ammasso stellare 4k701, offre all'Ufficiale Scientifico la possibilità di partecipare ad un evento unico: l'apparizione del pianeta nascosto in quella stessa nebulosa.

PYTHEAS PROJECT
Sembra che l'equipaggio del progetto Pyteas abbia trovato nuovi amici nel Quadrante Delta...

USS WAYFARER
La resistenza alla minaccia xenovegetale viene in aiuto dell'away-team, ma la battaglia si conduce su più fronti.
Chi avrà la meglio?

USS SEATIGER
Quando la situazione è ormai compromessa, l'opzione 'ripristino' può riservare insperate sorprese.

USS TOKUGAWA
È appena iniziata una nuova missione per la USS Tokugawa e già tutti gli Ufficiali superiori, compreso il Capitano, sono dispersi non si sa dove e non si sa in quale tempo...

DEEP SPACE 16 GAMMA
La razza apparsa dal nuovo universo cerca un modo per schiavizzare i propri maschi. Non farlo potrebbe essere molto pericoloso per tutti i popoli di questo universo.

USS ATLANTIS
Una base stellare in costruzione, un pianeta all'apparenza disabitato, inizia così la quarta missione della NX Atlantis

USS CRUSADER
La spia di K'Ral agisce all'improvviso. Un siluro viene lanciato contro la Crusader che subisce seri danni.

USS RAZIEL
La Raziel porta a compimento la missione bloccando gli uomini di Tovarak e la fuga del traditore in un finale ricco di rivelazioni.

USS ERINLE
L'indagine sulla nave misteriosa si fa sempre più complessa, riuscirà l'equipaggio a capire chi c'è dietro? Considerato che la loro missione principale è ancora in corso?

USS NOVALIS
Nimosit insieme a Sev riprendono il controllo della base N5, ma il salvataggio Di Maria e Kuz si fa incerto perché la Novalis è bloccata in una battaglia mortale con i Breen armati di siluri al trilitio

SCIENCE

La scienza non è nient'altro che una perversione se non ha come suo fine ultimo il miglioramento delle condizioni dell'umanità. (Nikola Tesla)

I KLINGON

ASPETTO FISICO E NON SOLO

di Martina Tognon

lhIngan maH ! (T.d.A. "Noi siamo Klingon!")

"All'inizio furono i Vulcaniani", perché la prima razza comparsa sullo schermo all'apparizione dell'Universo Trek è stata proprio quella dei vulcaniani magistralmente rappresentata da Leonard Nimoy nei panni di Spock. Poi sono stati gli altri. Tra le razze sempre presenti e che non abbandonano mai l'immaginario dei Trekkers ci sono i Klingon.
Di tutte le razze storiche è quella che più ha subito modificazioni tra le varie serie. Modificazioni che, agli occhi di chi è appassionato di CANON possono sembrare assurde. Dimenticando per un attimo questo, per diventare semplici fan che si godono lo spettacolo, resta vero che alcune delle versioni sono per i più inguardabili.
Andiamo con ordine però.

Un po' di biologia base è il caso di ripassarla prima di proseguire.
I Klingon sono umanoidi con una struttura fisica relativamente simile a quella terrestre. A parità di altezza sono genericamente più massicci. Normalmente portano i capelli lunghi sciolti o intrecciati e sfoggiano spesso barbe o baffi imponenti. La cresta frontale, tipicamente unica ed identificativa di ciascun individuo, può avere tratti simili tra i membri di una stessa famiglia.
Se esternamente quindi somigliano ai terrestri, internamente la storia cambia parecchio. Dalle serie impariamo parecchie cose su di loro e qualche affermazione tratta dai libri (quindi non perfettamente canonica) è anche curiosa. La caratteristica che più suscita interesse è la duplicazione (brak'lul) di tutti gli organi vitali. Hanno infatti due cuori divisi in otto camere, due fegati, apparentemente più di due stomaci, ventitré coppie di costole e… per non farsi mancare nulla… pare siano dotati di tre testicoli (non è stata ugualmente esplicata la fisiologia femminile).
Questa loro caratteristica li rende chiaramente guerrieri più difficili da abbattere e quindi implicitamente più pericolosi.

Concentriamoci ora un attimo sull'aspetto fisico.
Tutto ebbe inizio con la TOS (The Original Series). I Klingon che incontrato l'Enterprise NCC-1701 del Capitano James T. Kirk non differiscono poi molto dai terrestri o dai vulcaniani.
Molto poco hanno a che fare quei Klingon, con quelli che vediamo nelle successive serie The Next Generation (TNG) e Deep Space 9 (DS9).
Dobbiamo fare uno sforzo e dimenticare per un momento il CANON e datare invece la realizzazione delle due serie. Per la serie classica, TOS, stiamo parlando della metà degli anni '60 con budget inadeguati anche per i tempi. Dobbiamo ricordare che la serie non andava neppure bene, i bassi ascolti e la conseguente bassa richiesta di spazi pubblicitari (da sempre uno dei punti di riferimento principali sul mercato USA) portarono persino a ventilare una chiusura al termine della seconda stagione.
Le altre due serie citate, TNG e DS9, sono invece collocate a cavallo tra gli anni '80 e '90, con una sovrapposizione sia reale che narrativa. Ricordiamo infatti che TNG è terminata dopo l'inizio del suo spin-off DS9 e che molti personaggi compaiono in entrambe le serie. Alcuni diventano addirittura personaggi fissi di DS9 dopo la chiusura di TNG. Con ben altri budget e con ben altri riscontri in termini pubblicitari le serie rimasero in onda per complessive 14 stagioni. Fatta la debita premessa appare logico e chiaro che i diversi budget abbiano permesso di spendere di più per dare a questa razza di fieri guerrieri l'aspetto che in realtà è sempre stato nella mente del creatore Gene Roddenberry.

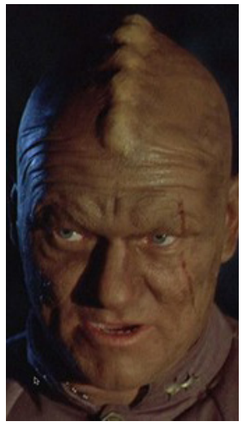
Vediamo da dove siamo partiti e dove siamo arrivati utilizzando due personaggi canonici che sono apparsi sullo schermo a vent'anni di distanza, dandoci così anche la certezza che i Klingon vivono a lungo… molto a lungo. Gli avvenimenti di The Next Generation si svolgono a partire da 78 anni dopo quelli della TOS.
Tenete conto che entrambi i personaggi sono stati interpretati dallo stesso attore.

Kor (John Colicos) ha ricoperto anche il ruolo di Governatore Militare del pianeta Organia. Buon amico di Kang e Koloth e di Curzon Dax. Condividono un patto di sangue per vendicare la morte del figlio di Kang.
Kang (Michael Ansara), fervente sostenitore dell'Impero Klingon ai tempi di Kirk, che riesce a superare il suoi sentimenti e collaborare con lo stesso Kirk. Diventa in seguito buon amico di Curzon Dax.
Questa nuova fisicità dei Klingon, come dicevamo, è

KOR (JOHN COLICOS)

KANG (MICHAEL ANSARA)

sempre stata nella mente di Roddenberry. Ricordiamo brevemente il doppio tentativo da lui fatto di lanciare una serie post-apocalittica ambientata sulla Terra.
Il primo tentativo fu Genesis II (1973), il secondo Planet Earth (1974).
Qui vediamo degli alieni che ci potranno sicuramente dire qualcosa come aspetto esteriore.
Diciamo che quanto meno a livello di ispirazione, sap-



piamo che non è stata una cosa campata per aria, ma sicuramente qualcosa che negli anni '60 Roddenberry non è riuscito a realizzare per mancanze tecniche e sicuramente di fondi.

Siamo arrivati quindi a farci una ragione pratica del perché i nostri amici Klingon siano cambiati così tanto. Il problema diventava a questo punto giustificarlo non a livello pratico, ma ai fan e la scelta fu di fatto di non giustificarlo, se non per un'altra decina di anni attendendo un'altra serie.
In realtà i semi della spiegazione sono stati dettati già in DS9, ma quando l'argomento viene toccato la risposta di fatto è una non risposta: "non ne discutiamo con gli estranei". Anche in Voyager si aggiunge qualche informazione figlia delle speculazioni dei Trekkers più che di cose chiaramente dette.
Il Dottore si trova a curare una sindrome chiamata Nehret, per poterlo fare utilizza materiale genetico estratto dalle cellule staminali della figlia di B'Elanna Torres (¾ umana, ¼ kligon). Sembra quasi un suggerimento, una prima indicazione della rivelazione in arrivo.
Nel 2001 inizia Enterprise, serie che racconta avvenimenti di molto antecedenti la nascita di James T. Kirk. agli autori e agli sceneggiatori è evidente che non si sarebbe potuti tornare indietro ai vecchi Klingon.
Altrettanto chiaro era che a questo punto una spiegazione doveva essere data ed infatti eccola pronta per noi.

Nel 2154 i Klingon scoprono che i Terrestri stanno creando dei Potenziati e in un tentativo di rispondere adeguatamente alla minaccia, tentano di fare lo stesso creando a loro volta dei guerrieri potenziati. Purtroppo per farlo utilizzano materiale genetico proveniente da potenziati Terrestri e anche se tentano di adattarlo alla loro genetica, il tentativo non raggiunge lo scopo prefissato.
I potenziati Klingon muoiono in agonia a causa del degradarsi dei loro percorsi neurali.
Uno dei soggetti al momento dell'esperimento era affetto da influenza Levodiana, il virus responsabile viene modificato dal DNA potenziato. Questo mutamento porta una semplice influenza a divenire una piaga mutagenica fatale e trasmissibile per via aera, quindi a rapidissima diffusione. I malati al primo stadio dell'infezione perdono le caratteristiche creste frontali e acquistano un aspetto più simile a quello dei terrestri (sono vittime anche di qualche minore modifica neurale e caratteriale).

È il Dottor Phlox, medico di bordo della Enterprise NX-01, che con l'aiuto di uno scienziato klingon di nome Antaak riesce a trovare una cura parziale. La malattia poteva essere bloccata al primo stadio, ma purtroppo la cura trovata non permetteva il ripristino del DNA. Milioni di Klingon rimasero quindi mutati e queste alterazioni verranno trasmesse anche alla loro progenie.
È lo stesso Dottor Phlox ad affermare che "un giorno" le alterazioni fisiche si sarebbero potute invertire.

Come da questo si sia passati ai Klingon che stiamo vedendo ora in Discovery… è argomento che al momento lasciamo sospeso perché la serie è ancora troppo recente.

Per quanto riguarda il come esattamente i klingon siano riusciti a ripristinare il proprio DNA… suppongo che se anche potessimo chiedere avremmo solo e sempre la solita risposta "non ne discutiamo con gli estranei".

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...

AI POSTER L'ARDUA SENTENZA...

...RENDIAMO FICHI I COMANDANTI!

LORCA

di Ileana Cacucci

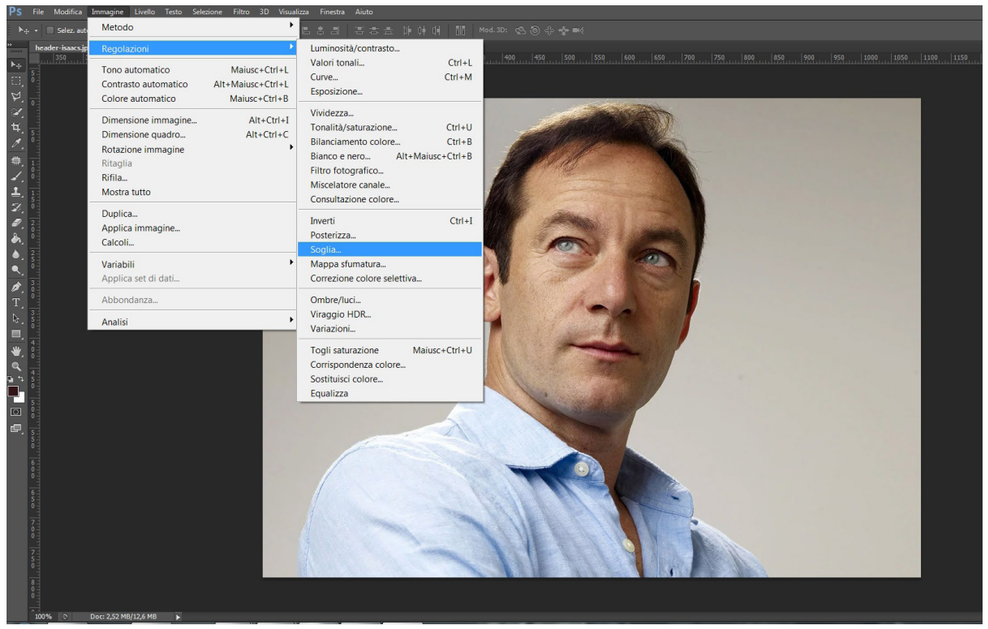
Ciao a tutti!!
Da giovane padawan (lo posso dire in una rivista Trek???) del nostro grande grafico Franco, vi presento un mio piccolo tutorial in cui vedremo come creare un poster simile a quello della campagna elettorale di Obama. Ok, vi rinfresco la memoria, parlo dell'immagine a fianco.

Come primo passo, che poi è il passo più importante, bisogna cercare un'immagine di dimensioni medio grandi: più grande e dettagliata è l'immagine meglio verrà il nostro lavoro. Perciò via tutte le schifezze tipo 20x40 px insomma, o le eventuali immagini scaricate dai social, bisogna lavorare su fotografie importanti. Inoltre, è carino che il soggetto dia l'impressione di stare pensando, di essere assorto in chissà quale pensiero… verrà tutto più bello in questo modo.
Io, per questo tutorial, ho deciso di usare una immagine del nostro nuovo e bel Capitano Lorca, così, giusto per essere al passo con i tempi!

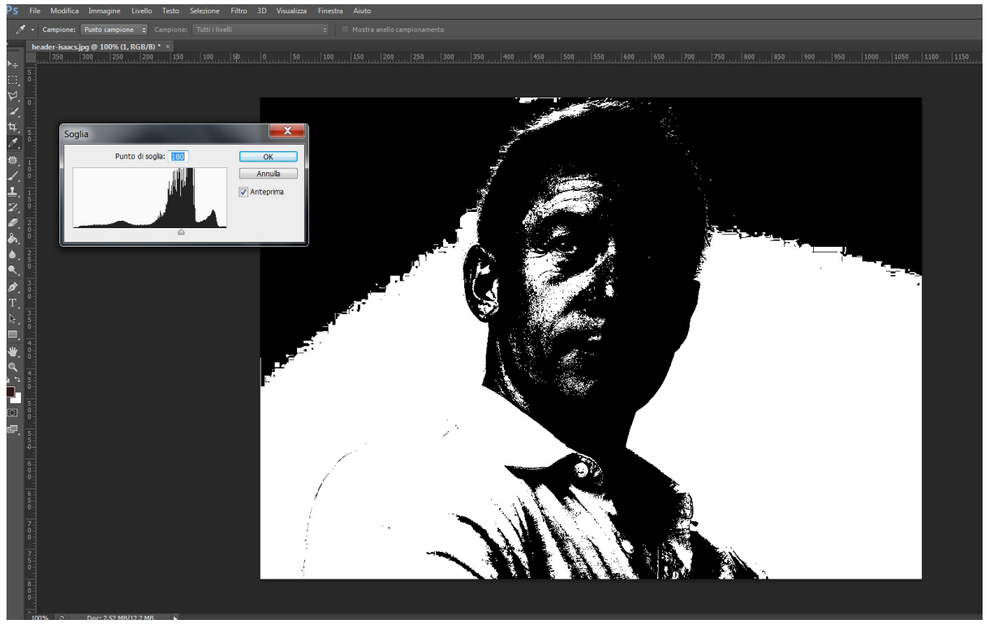
Perciò, l'immagine di partenza è questa sotto, vi piace?

PASSO 1

Dobbiamo prima di tutto aprire Photoshop per preparare le basi che poi andremo a lavorare su Illustrator. Apriamo la nostra immagine (File -> Apri) e creiamo quattro copie del nostro livello base. Di queste quattro copie, disattiviamo le ultime tre (premendo sull'occhio alla sinistra delle piccole immagini di preview) e lavoriamo sulla prima.



Dal menu Immagini scegliamo la voce Soglia:

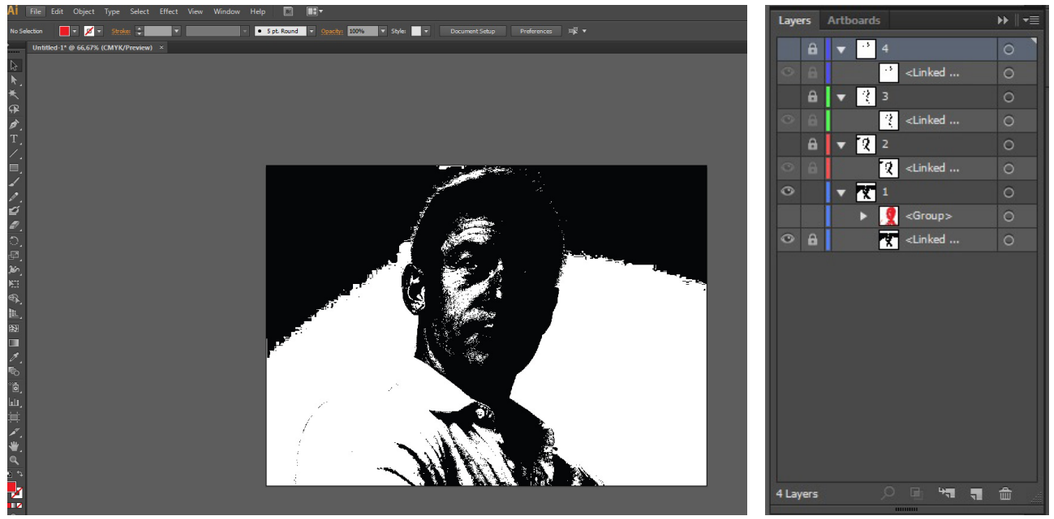


Fatto ciò, attiviamo il livello due e impostiamolo ad una soglia leggermente più alta. Facciamo poi la stessa cosa per tutti i livelli creati, finendo con il quarto che dovrà essere tutto bianco con sole pochissime zone scure (cioè il contrario del livello iniziale 1).
Vi riporto i miei livelli qua sotto:

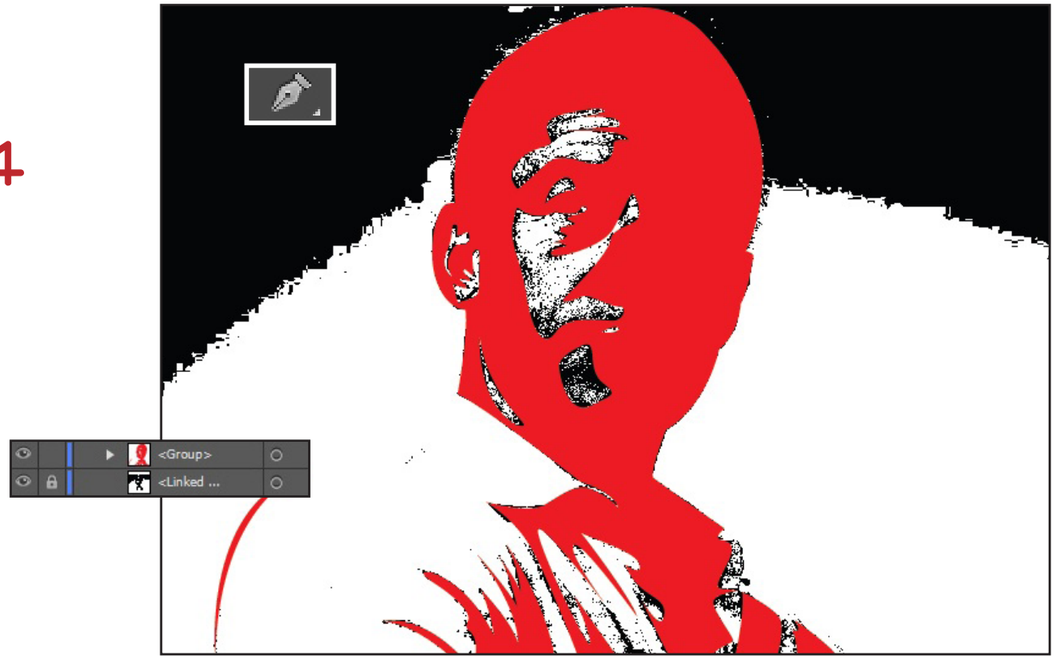
PASSO 2

Adesso dobbiamo caricare le quattro immagini su Illustrator.
Apriamo l'immagine 4 (File -> Apri), quella più scura. Poi facciamo un nuovo livello e inseriamo (File -> Inserisci) la 3, poi la 2 sempre su un nuovo livello e poi infine la 1, quella più chiara.

Rendiamo invisibili i tre livelli superiori e andiamo a lavorare sul primo.



Qua viene la parte più noiosa per alcuni versi, ma anche la più importante. Con lo strumento penna, bisogna tracciare i bordi di tutta la parte nera (creando per ogni colore un livello separato). L'obiettivo è quello di ricalcare tutta la parte nera dell'immagine… ovviamente tralasciando la parte nera dello sfondo, che non fa parte dell'immagine. Questa è la parte più delicata in assoluto, più si fa questa operazione con precisione, più verrà bene il nostro lavoro. Sotto il mio risultato finale: l'ho momentaneamente colorato di rosso solo per vedere l'effetto ma alla fine andremo a colorare il livello con il giusto colore.

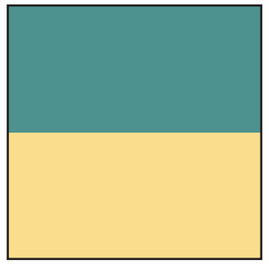


A questo punto, selezionare tutta la parte rossa, premere Ctrl + G per raggrupparla tutta e nascondere il livello con il nero che ormai è stato completato. Si può a questo punto eliminare l'immagine di partenza dal livello, tanto non ci servirà più, oppure la rendiamo invisibile. Finito con il livello 1, bisogna fare la stessa cosa con tutti gli altri livelli ricalcando volta per volta la sola parte nera.

PASSO 3

Veniamo ai colori. Quelli del poster originale sono quelli che riporto qui a fianco, ovviamente ognuno può usare i colori che più preferisce.

Il pattern verrà costruito con il giallo e il turchese in un modo molto semplice. Creare due rettangoli di 4px di lunghezza e 2px di altezza, uno turchese e l'altro giallo e posizionarli uno sull'altro (a formare un quadrato). Selezionarli entrambi e trascinarli nella palette dei colori, il pattern è fatto!!



Adesso, tornare al nostro lavoro. Rendere invisibili tutti i livelli ad eccezione del primo (quello che inizialmente abbiamo colorato di rosso), selezionare tutto il livello (senza l'immagine b/n se non l'abbiamo cancellata) e colorarlo tutto con il pattern appena creato selezionandolo dal riquadro dei colori. La parte trasparente che rimane, cioè tutta la parte bianca, andrà colorata con il giallo.

Coloriamo così tutti i livelli:
Il primo con il blu scuro
Il secondo con il rosso
Il terzo con il turchese
Il quarto sarà fatto con il pattern + il giallo

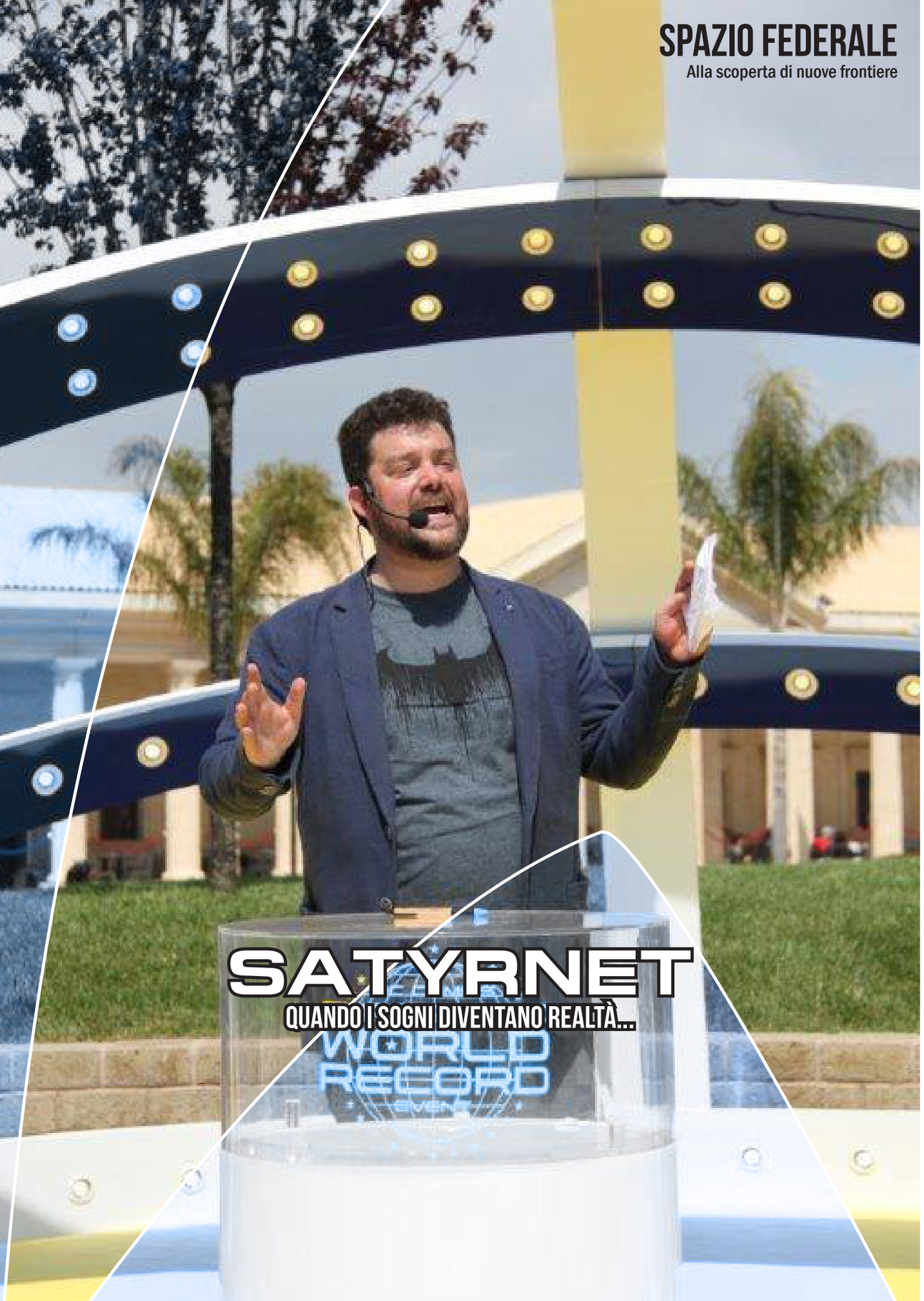
Attivando tutti i livelli avremo quindi:

Lo sfondo lo possiamo fare come più preferiamo, il font originale del poster è “Hope Font” (basta una ricerca su google per trovarlo), ma voi, come al solito, potrete andare a vostro gusto!
Buon divertimento!!

RAPPORTO ALLA FLOTTA

Posti disponili sulle varie navi.

USS HOPE CAPO OPERAZIONI INGEGNERE CAPO	PYTHEAS PROJECT INGEGNERE CAPO CAPO DELLA SICUREZZA	USS WAYFARER TIMONIERE
USS SEATIGER UFFICIALE SCIENTIFICO	USS TOKUGAWA UFFICIALE MEDICO UFFICIALE SCIENTIFICO TIMONIERE	DEEP SPACE 16 GAMMA CONSIGLIERE INGEGNERE CAPO AMBASCIATORE ROMULANO
NX-04 ATLANTIS INGEGNERE CAPO UFFICIALE TATTICO UFFICIALE MEDICO	USS CRUSADER INGEGNERE CAPO TIMONIERE	USS RAZIEL CAPO OPERAZIONI
USS ERINLE CONSIGLIERE INGEGNERE CAPO	USS NOVALIS CAPO OPERAZIONI INGEGNERE CAPO	



di Michele Congia

Cari amici della Sfizine, bentornati nella rubrica Spazio Federale, ovvero l'ultima frontiera vista ed interpretata dalle realtà italiane che popolano la dimensione virtuale della tripla W e che si occupano di Fantascienza. Questa volta abbiamo deciso di fare rotta verso un universo dalle mille sfaccettature e che ha sia una dimensione virtuale, ma anche una dimensione in cui i sogni diventano realtà: Satyrnet, uno dei portali di riferimento per i giovani appassionati di animazione, fumetto, cinema e nuove tecnologie.
Con l'aiuto del suo fondatore Gianluca Falletta, gradito ospite di questa edizione, iniziamo la nostra esplorazione.

Ciao Gianluca. Benvenuto in Spazio Federale. Penso che dopo questa introduzione i nostri lettori siano proprio curiosi di conoscere il tuo mondo. Intanto puoi raccontarci qualcosa di te?

Buongiorno miei amici stellari, Lunga vita e prosperità! Non sono bravissimo a parlare di me stesso ma, riassumendo, mi chiamo Gianluca e sono l'uomo più fortunato del Mondo! Fortunato, perché ho avuto la fortuna (ma anche il coraggio e l'abnegazione) di far il lavoro più bello del mondo: vivere delle mie passioni! Nella mia vita mi occupo di una sola cosa, creare e condividere emozioni. Questo sul web grazie al portale Satyrnet.it, negli Eventi (per la maggior parte dedicate al "popolo Nerd" e al Cosplay) e in maniera "più tangibile" grazie al mio lavoro di Imagineer. Una parola un po' strana, presa in prestito dalla Walt Disney, che indentifica coloro che creano, progettano e realizzano attrazioni e

theme park: luoghi, o "non luoghi" come direbbe Marc Augè, dove i sogni diventano realtà.

Satyrnet, un nome decisamente intrigante... posso chiederti perché si chiama così?

Tutto è iniziato da un quadro. Basta cercare "Satyr" su Google e uscirà fuori uno dei più celebri quadri di Pieter Paul Rubens. Quello è stato il mio "avatar" sin dal 1997 quando il sito Satyrnet.it cominciò a prendere forma sul neonato web come una sorta di blog "ante litteram". Molti sono tutt'ora convinti che il quadro del noto pittore sia in realtà una photoshoppata del mio viso, data l'inquietante somiglianza!

Com'è nata Satyrnet e qual è la sua mission?

Satyrnet mosse i suoi primi passi appunto nel 1997, all'albore della "Rivoluzione Nerd", quando i Cosplayer italiani mossero i loro primi, timidi passi, nelle primissime community (o meglio dire Forum) di Settore. Da lì il progetto web si è consolidato nel 1999, riunendo i soci che sono tutt'ora attivi nella gestione del portale e nel 2003 si è trasformato in un'Associazione Culturale atta a poter progettare, gestire e realizzare eventi di settore! Noi ci occupiamo di diffondere la "cultura nerd" prima ancora che questa diventasse di moda, sia su internet (in particolare ora sui social) sia con eventi di settore che spaziano dai "Cosplay Contest" (a cui partecipo con gli eterni "gemellini" di Epicos) alla produzione delle stesse Fiere di settore fino ad eventi culturali, seminari nelle università, tesi di laurea etc. etc.

Per chi non lo sapesse, Satyrnet e SFI sono due community gemellate (ndr. vi invito a leggere l'articolo che ci hanno dedicato sulla loro piattaforma)... puoi dirci cosa accomuna le nostre due realtà?

Passione! Con una parola si riassume questo legame. Passione che ci ha trasformato da fruitori passivi di un media ad attori attivi che si occupano di approfondire e condividere i propri interessi, con la speranza che solletichino l'intelletto e la curiosità di decine di migliaia di utenti ogni giorno!

Come dicevo inizialmente, tu hai un duplice piano esistenziale, ovvero quello virtuale e quello dove i sogni diventano realtà... ma succede veramente?

Grazie all'esperienza acquista nel mondo dell'associazionismo, negli eventi e nelle "Fiere del Fumetto" ho avuto la grande fortuna di essere scelto, circa 10 anni fa, da una delle più importanti società entertainment al mondo, Filmmaster. Da quel momento ho dovuto affrontare sfide sempre nuove, compresa quella più difficile di tutte: trasformare i sogni in realtà. Dunque, proprio grazie al "nostro mondo" ho partecipato alla creazione di numerose attrazioni (non chiamatele Giostre!) in tutto il mondo e ho avuto un ruolo creativo nella realizzazione di due immensi progetti: Cinecittà World (www.cinecittaworld.it) e Luneur Park (www.luneurpark.it). Parchi a tema in cui, se pur estremamente diversi tra loro, ho cercato di infondere il "nostro modo di vedere l'universo" e nei quali troverete molto di me ma, anche molto di voi! Provare per credere…

È difficile conciliare le attività dei due piani esistenziali della vostra community? Come vi siete organizzati?

Diciamo che ho la fortuna di lavorare con tre staff meravigliosi. L'Associazione Culturale Satyrnet (www.satyrnet.it) si occupano di gestire tutto ciò che è "comunicazione": dal web, al portale, ai social alle campagne virali che realizziamo per i nostri clienti. Con la famiglia di Epicos (www.epicos.it) ho la possibilità di vivere i "palchi" più importanti in Italia e organizzare eventi di Settore. Da poco tempo, con il team di Unità C1 (www.unitac1.com) posso realizzare grandi iniziative pubbliche e private e, appunto, la realizzazione creativa e la tecnologia di esperienza "digitali" di ultima generazione applicate, appunto, al mondo dei Parchi a tema in tutto il mondo!

Hai una novità o una chicca da condividere in esclusiva con i nostri lettori?

A parte che in queste settimane mi sento molto "Babbo Natale" … scoprirete seguendo le nostre pagine o i siti a cosa mi riferisco. Voglio solo dirvi che fra pochissimo tempo dovete preparavi ad un vera e propria invasione di enormi rettili volanti, sputafuoco che da sempre hanno affascinato i nostri sogni… cosa voglio dire? È troppo presto per parlarne.

Consentimi di chiudere l'intervista alla maniera di Marzullo. Gianluca Falletta, si faccia una domanda e si dia una risposta.

Cosa mi spinge ad andare avanti, a combattere ogni giorno? Semplicemente aver capito che sul serio i sogni possono diventare realtà… basta impegnarsi tantissimo. Non rinunciate mai al Peter Pan che risiede nei vostri cuori, non siate aridi in quello che fate: c'è un pizzico di magia in ogni nostro gesto, in ogni nostra parola anche, semplicemente, in ogni post su Facebook. È facile regalare emozioni e sorrisi, non dimenticate mai di farlo!
"Tai nasha no karosha"

TREK CULTURE

Star Trek come minimo comun denominatore

di Michele Congia

Cari amici della SFIzine, benvenuti in "Trek Culture", la rubrica dedicata alla cultura trek in Italia. In questo primo numero vorrei farvi conoscere Stefanie Gröner, amante della Fantascienza e di Star Trek, collezionista, cosplayer, mente e cuore del gruppo Star Trek Torino che mi ha dato asilo durante la mia lunga trasferta nella città di "Taurinus".

Ciao Stefanie. I nostri lettori sono ansiosi di conoscerti: puoi raccontarci qualcosa di te?

Sono nata in Germania, cresciuta tra la Germania e gli Stati Uniti ed abito da ben 23 anni in Italia. Amo la scienza e la fantascienza - in particolare Star Trek - i libri di Stephen King, ballare il tip tap e balli caraibici, e da un po' di anni mi sono data anche al cucito, soprattutto per amore di Star Trek. Colleziono inoltre oggetti vari di Wonder Woman e Nightmare Before Christmas. Presso il Mufant oltre alla sala di Star Trek, io e mio marito Andrea abbiamo allestito anche il villaggio di Nightmare Before Christmas (nell'atrio del museo) e la nuova sezione dei dinosauri. Ho creato anche dei costumi di Wonder Woman e del gatto Munkustrap del musical Cats!

Come dicevo nell'introduzione, sei appassionata di Star Trek ... quand'è nata questa passione?

Ho visto Star Trek per la prima volta negli anni 70 quando siamo andati a vivere la prima volta negli USA. A suo tempo davano repliche sia della serie classica che della serie animata.
Da piccola credevo che la serie animata fosse la prima serie trek, quindi quando vidi la TOS trovai 'interessante' il fatto che avessero fatto una serie con le persone vere a trasposizione del cartone animato, e mi chiedevo perché non lo avessero fatto per tutte le serie che vedevo, tipo Wonder Woman (altra mia passione), Bionic Woman, 6 Million Dollar Man, Incredible Hulk ecc.
Tornando in Germania vedevo spesso le repliche della TOS doppiate in tedesco. Mi ricordo anche di aver visto The Motion Picture in quegli anni, credo era al cinema della base americana, dove si andava spesso con degli amici militari in forza lì.
A metà degli anni 80 siamo tornati negli USA e poco dopo fu lanciata la nuova serie Star Trek - The Next Generation. È in quegli anni che nacque la passione vera: a scuola non si parlava di altro e tutti non vedevamo l'ora di vedere la successiva puntata e di commentarla in classe. L'attesa da una settimana all'altra era tremenda. Ed il bello di quei anni era che persino gli insegnanti usavano Star Trek per fare esempi in classe. Dal 1987 in poi c'era sempre qualcosa di nuovo di Star Trek. Stava diventando una parte costante della mia vita, e mi registravo tutti gli episodi su VHS per poterli rivedere tante volte, quasi fino a distruggere i nastri. Poi nel 1994 mi sono trasferita in Italia (causa amore!), e mi sono sentita in astinenza, perché non trasmettevano nessuna delle serie che andavano in onda negli Stati Uniti, dove TNG era alla sua ultima stagione e DS9 era partito da appena un anno; in Italia al massimo venivano trasmesse le repliche di TNG alle 3 di notte. E a causa di questa mancanza di Star Trek che è nata la mia collezione. Volevo circondarmi con qualsiasi cosa di Star Trek per riempire il vuoto lasciato dalla TV italiana.

E l'idea di fondare un gruppo di Star Trek nella tua città?

L'idea iniziale nacque molti anni fa, poco dopo il mio trasferimento in Italia. Con il lancio di internet negli anni 90, avevo trovato un paio di forum di trekker italiani che seguivo tutti i giorni. Ogni tanto, all'interno di questi forum si organizzavano piccoli raduni e pranzi, e nel 2006 provai ad organizzare il primo incontro di trekker a Torino, ma ovviamente del raduno sapevano solo gli iscritti al forum. Al tempo non era facile mettersi in contatto con altri fan torinesi senza sapere dove cercarli. Facebook è partito in quegli anni e con il suo avvento fu più facile trovare nuovi contatti con interessi in comune in giro per tutto il mondo e soprattutto nella mia città. Conoscevo una ventina di trekker locali, ma ero certa che ce ne fossero molti altri. Nel 2009 ne ho contattato alcuni via forum per andare a vedere il primo film di Star Trek targato J.J. Abrams, ma al cinema ci ritrovammo in pochi. Nel 2013, in occasione del nuovo film, ho lanciato un evento su un gruppo FB per andare a vedere tutti insieme il secondo film del JJ.Verse, dando a tutti la possibilità di proporre luogo, orario ecc. Alla fine ci siamo ritrovati in 5, e dopo la visione siamo andati a cena insieme, ed è in quella occasione che ho lanciato l'idea del gruppo su facebook (www.facebook.com/groups/StarTrekTorino) per poterci organizzare meglio in futuro. Era prima delle vacanze estive, così ho aspettato settembre per creare il gruppo con i primi 20 invitati. Oggi siamo in 289, di cui una decina all'estero, ma la maggior parte è del Piemonte, una ventina della Lombardia.

Puoi raccontarci qualcosa del vostro gruppo, quello che fate e magari anche un aneddoto divertente?

Il gruppo Star Trek Torino serve per prima cosa come fonte di informazioni su Star Trek, la fantascienza ed eventi di interesse in zona, ma anche più lontano. Organizzo un raduno in birreria circa una volta al mese

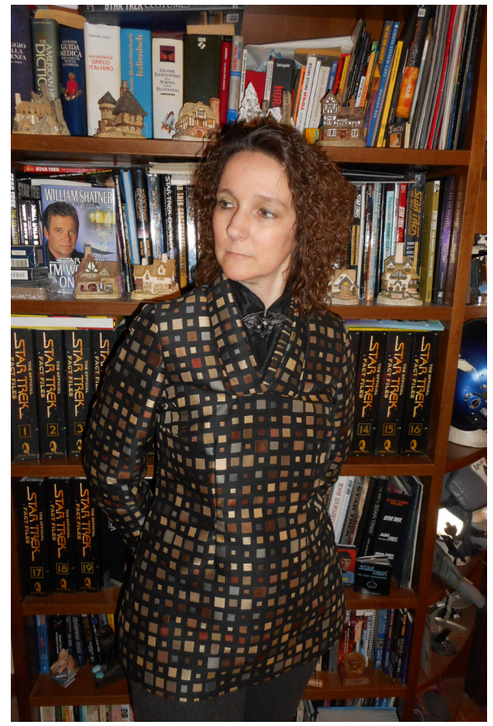
dove trovarci in bella compagnia per parlare un po' di tutto, spesso di tutt'altro che Star Trek. Durante i raduni indossiamo l'uniforme. Per noi è una cosa normale, ma molti altri che arrivano nel locale ci guardano come se fossimo 'alieni'. Il nostro gruppo viene anche invitato a partecipare a numerosi eventi a Torino e nei dintorni, persino in altre regioni, il più importante di questi è sicuramente il Torino Comics (www.torinocomics.com). Inizialmente eravamo in pochi, ma in quest'ultimo anno il gruppo è cresciuto tantissimo ed abbiamo tanti nuovi amici che partecipano attivamente anche agli eventi del nostro gruppo.

I nostri lettori non lo sanno, ma noi siamo anche amici su FB... e ogni tanto ti vedo lavorare a delle divise Trek. Devo dire che sono veramente stupende. Dove hai imparato a confezionarle e dove ti rifornisci per i tessuti?

La voglia di fare delle divise di Star Trek è nata dopo averne comprato una di quelle commerciali, precisamente quella di Dax, ma non mi stava bene da nessuna parte. Vedevo mille difetti a partire dal colletto che non stava mai dritto. Non sapendo cucire, ho cercato un modello che mi sembrasse più semplice, ovvero la maglietta che portavano gli alieni nel episodio di VOY "Ancora una volta". Ho comprato una macchina da cucire al supermercato per € 60-80, da poco… e ho preso come modello una mia maglietta. Così ho tagliato le strisce di tessuto di diversi colori e per unirle, non sapendo niente di come si confeziona un vestito, ho usato un semplice punto zig-zig!!! Terribile errore! Non solo, ma non sapendo dell'esistenza di aghi diversi per tipo di tessuto, ho usato quello che era già montato sulla macchina ed ho comprato del filo di marca scadente, che costava poco. Il tessuto elastico si è tirato da tutte le parti perché l'ago è il punto non erano giusto. Le rifiniture erano terribili, ma considerando che si trattava di un costume per un semplice cosplay, il risultato era "sufficiente" per essere riconoscibile. A quel punto ho voluto qualcosa in più: la divisa a tuta di Enterprise. Ma non sapevo come fare. Casualmente ho trovato un volantino di una scuola di cucito, ho chiamato e concordato un corso da seguire. Così nel maggio del 2011 sono andata alla mia prima lezione di cucito. Ho fatto vedere all'insegnante una foto della divisa che volevo fare, e lei mi rispose: "Cominciamo dalla gonna." "Come gonna???" Le risposi "Non metto mai le gonne!" Così ho fatto la mia prima gonna (mai messa!) e poi un'altra (messa una volta), dopo di che mi disse che potevamo passare al pantalone. Evviva!!! Mi serviva proprio un pantalone da abbinare alle giacche di Star Trek che nel frattempo avevo comprato. Sì, proprio quelli: i famosi pantaloni con lo spacco davanti.

Siamo passati quindi al pezzo superiore, una camicia o una giacca... così ho potuto fare il camice della Dott.ssa Crusher. Con ogni progetto successivo mi sono spinta sempre più in avanti, affrontando difficoltà sempre maggiori. Le idee non mancano mai, infatti ho in elenco decine di divise/costumi che vorrei fare. Appena ho una nuova idea, apro una cartella sul computer e mi metto a cercare immagini da tutte le angolazioni possibili per vedere tutti i dettagli necessari. La parte più difficile è di solito la ricerca del materiale. Conosco tanti negozio di tessuto locali, alcuni più economici, altri con prezzi altissimi. Quando vado in altre città, controllo prima se ci sono dei negozi di tessuti in zona e, se ho tempo, ci faccio un salto per vedere se hanno qualcosa di interessante da usare per qualche futuro progetto.

Mi è successo più volte di non aver trovato subito il tessuto perfetto, in quei casi ho optato per un materiale di "compromesso". In altri casi, durante i giri da altre parti ho trovato il materiale che cercavo da qualche anno, come per il tessuto viola usato per il costume di Losira, progetto che avevo accantonato da tempo causa mancanza del giusto tessuto. Nel caso del costume romulano del film "Nemesis" avevo comprato un tessuto con il motivo stampato sopra, ma non mi convinceva. Poi per fortuna ho conosciuto un ragazzo che aveva contattati con i sarti originali e che a loro volta gli avevano dato il contatto del fornitore, e così grazie al suo aiuto sono riuscita a comprarmi il tessuto originale e a studiarmi una divisa originale per vedere come era fatta. La divisa di Enterprise? L'ho fatto dopo circa 2 anni. Se dovessi rifarla oggi, potrei farla molto meglio. Non si smette mai di imparare. Ancora oggi ho timore di alcuni lavori, anche se il mio ultimo "capolavoro", l'alta uniforme bianca, mi ha dimostrato che non ho "quasi" più limiti. Negli ultimi anni ho anche partecipato alle sfilate della scuola professionale come unica sarta costumista amatoriale.



Hai dei consigli da dare ai nostri lettori che vorrebbero anche loro provare a realizzare dei costumi trek?

Non avere fretta, imparare a fare accettando i giusti compromessi, tanta ricerca di dettagli, e imparare prima le basi. Se si vuole un costume solo per cosplay, va bene anche un po' di colla calda e due graffette, oppure basta comprarne uno online. Ma se si vuole un vestito con un minimo di rifiniture e che si può mettere anche più volte, allora consiglio di iscriversi ad un corso di cucito, anche solo per un anno. Imparare a fare i propri cartamodelli su misura da zero è una cosa che può servire non solo per il cosplay, ma anche per tutti giorni.

So inoltre che sei una collezionista e che hai esposto del materiale al Mufant, il Museo della Fantascienza di Torino. Qual è il pezzo e/o la collezione di cui vai più orgogliosa?

Sono collezionista di oggettistica di Star Trek da oltre 20 anni. La collezione comprende un po' di tutto, action-figures, modellini, libri e riviste, giochi, oggetti per la cucina, e tanto altro. Collaboro con il Mufant (Museolab del Fantastico e della Fantascienza di Torino) dalla sua apertura (maggio del 2009), ed ho organizzato da loro numerosi eventi a tema di Star Trek, ma non solo. In occasione dell'inaugurazione della mostra speciale di Star Trek nel Novembre 2009 ho portato un nuovo pezzo, che è ancora oggi tra i più fotografati del Mufant: una statua a grandezza naturale di 7di9! È stata una bella trovata, un colpo di fortuna, e ne vado fiera. L'ho portata a diversi eventi, tra cui la Sticcon del 2010 e diverse edizioni del Torino Comics. Un'altra bella esposizione è stata quelle delle scenette della TOS. Si tratta di 40 piccoli diorami, ognuno che rappresenta un momento particolare di un episodio della serie classica. Sfido chiunque a riconoscerli tutti. Ho molti pezzi rari e particolari, non tutti esposti al Mufant, ma custoditi nel mio magazzino soprannominato Unimatrillix, dove spesso ospito amici del nostro gruppo per mini-raduni e partite di Monopoli e simili.

Tornando a Star Trek... che ne pensi di Discovery?

Sto guardando con piacere la nuova serie. Mi sta piacendo molto, anche perché cerco di tenere una mente aperta alle novità. Star Trek è IDIC (Infinite Diversity in Infinite Combinations). È giusto che si modernizzi con i tempi, anche per attirare un nuovo pubblico più giovane. Trovo molto interessante i nuovi personaggi, in particolare il protagonista che stavolta non coincide con il capitano. Il motore a spore è fantascienza allo stato puro. La cosa che ho sempre amato di Star Trek. E poi le divise! Sono meravigliose, complicatissime: le vedo come una sfida e mi sono già messa al lavoro.

Qual è il tuo personaggio DISCOVERY preferito e perché?

È troppo presto. Li conosco poco; molti hanno degli aspetti intriganti. Sicuramente tra i miei preferiti ci sono Michael Burnham e Saru. Entrambi si trovano un po' fuori posto con difficoltà di farsi accettare per quello che sono: uno guidato dalla paura, l'altra dalla voglia di rimediare a quello che aveva fatto nel primo episodio e che ha causato l'inizio della guerra, in un certo senso. Comunque non è detto che la guerra non sarebbe scoppiata lo stesso, visto che i Klingon si trovano in zona federale.

Vorrei chiudere questa intervista chiedendoti di mandare un messaggio ad un gruppo Star Trek in Italia. Sarà nostra cura recapitarglielo... e con l'occasione lo intervisteremo per i nostri lettori.

A parte Star Trek Roma, non conosco altri gruppi locali di trekkers. Quindi mando a loro un caro saluto "vulcaniano". Spero di riuscire ad incontrarli la prossima volta che andrò a Roma.

buon natale
felice 2018

STARFLEETITALY

AMORE, KLINGON ED IMZADI

QUANDO L'AMORE È ANCHE IMPREVEDIBILE...

di LordMax

Benvenuti nelle pagine della rubrica papertrek, una rubrica dedicata ai libri dell'universo Trekker.
A ogni numero della rivista cercheremo di esaminare un libro o una saga dell'universo Trek e di capire se il tempo per leggerlo è ben speso o meno.
Visto che per qualche misteriosa coincidenza galattica questo numero è incentrato molto sui Klingon noi ricordiamo le parole del nostro poeta preferito "in effetti è tra i klingon che la poesia d'amore esprime il massimo del romanticismo" (Worf, l'avventura del Mariposa) e parliamo di una saga fondata sul sentimento.
Una saga composta di due soli volumi ma fra i più famosi di tutti. Stiamo parlando di Imzadi.

Si tratta di due volumi separati fisicamente (addirittura due diversi traduttori) ma il filo comune è il legame empatico, profondo e indissolubile, che lega Deanna Troi e William Riker, il legame che i betazoidi chiamano appunto Imzadi.

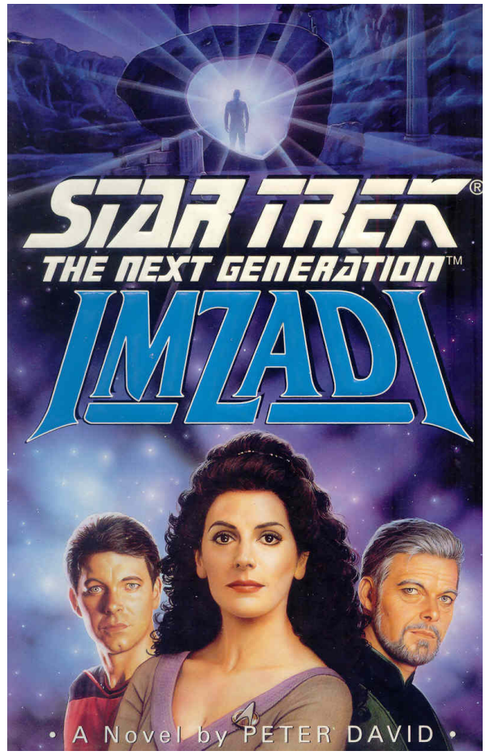
Il primo volume è una storia avvincente in cui Deanna muore misteriosamente e William ne resta distrutto, talmente distrutto da giungere a decidere di compiere un passo assolutamente folle: usare il guardiano per cambiare il passato.
Sarà questa decisione il vero motore di trama del romanzo e sarà tramite questo gesto che scopriremo un aspetto della flotta stellare a cui raramente noi fan facciamo caso, non è tutto rose e fiori lì fuori nello spazio.
Benché il romanzo sia incentrato sulla figura di Riker e sul legame che lo lega a Deanna sono le situazioni a contorno che mi hanno colpito maggiormente.
Cosa accade a un ufficiale della flotta stellare quando cade in disgrazia? Quanto può contare sull'aiuto dei suoi amici un uomo disperato? Le risposte potrebbero essere meno scontate di quello che pensate.
Particolarmente illuminante è la figura di Wesley Crusher. Compare in una scena brevissima eppure le poche parole che pronuncia rendono perfettamente l'entità della patina di superficialità che permea la Flotta Stellare. Tutti pronti a dare la vita per i vincenti ma i perdenti vengono presto dimenticati e allontanati. L'abilità di Peter David (autore del ciclo e di vari altri volumi) risiede proprio in questi piccoli dettagli, elementi quasi casuali e che non hanno mai una posizione di rilievo tanto che

a una lettura superficiale o poco attenta possono sembrare semplici scene riempitive.

Il secondo volume è molto diverso dal primo. Naturalmente i protagonisti sono gli stessi, Deanna e William, ma entrano in azione molti altri personaggi con parti importanti.
L'Enterprise è distrutta, le vite di tutti i membri dell'equipaggio sono come sospese in un limbo nell'attesa di essere riassegnati. Da una parte il desiderio di ripartire, di riprendere il proprio viaggio e dall'altra il desiderio di restare uniti e continuare a far parte della famiglia che si è creata sulla nave portano alcuni a interrogarsi sulle proprie priorità. Uno di questi è Worf che compie il grande passo e chiede a Deanna di sposarlo. Lei accetta, con riluttanza forse, ma capisce che conti-

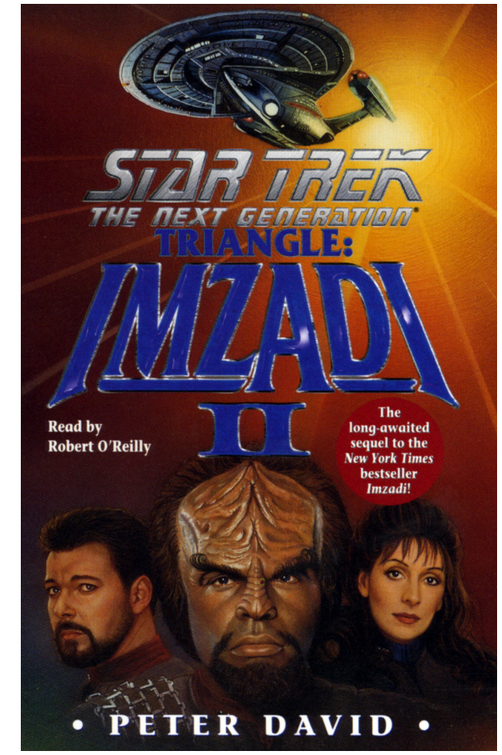
nuare ad aspettare quel bietolone del suo Imzadi non è cosa e così presenta il pretendente all'affabile madre.
Inutile dire che Lwaxana si dimostra una perfetta e ineccepibile suocera come da sua natura ma Worf riesce comunque a non ucciderla.
Mentre Deanna e Worf fingono che tutta vada bene e William si strugge di seghe mentali ecco che il resto dell'universo prende in mano la situazione e Tom Riker (il 'fratello' di William) si allea con i Romulani e rapisce Deanna e il figlio di Worf.
A questo punto la storia vira in modo rocambolesco prendendo la forma di un romanzo cappa e spada.
Quanto il primo romanzo era incentrato sulla scelta di William di tentare il tutto per tutto per la sua incapacità di accettare gli eventi, tanto questo romanzo sembra voler raccontare una storia più grande, un maggiore numero di protagonisti non nominati entrano in scena e offuscano i personaggi principali. Il legame che muove i nostri protagonisti è solo la punta dell'iceberg di una trama molto più ampia e complessa di cui loro sono solo occasionali pedine. La caratteristica della trama creata da Peter David è quella di farci intendere che gli eventi, il complotto, sarebbe andato avanti con o senza la partecipazione dei nostri protagonisti quasi come se fossero stati scelti giusto perché passavano da quelle parti.

Consiglio entrambi i romanzi e soprattutto consiglio di leggerli di seguito perché in entrambi sono presenti riflessioni particolari sulla struttura più profonda della società. Non tutto è perfetto, pulito, asettico come la serie TV ci ha abituato a pensare. I libri dell'universo di Star Trek riescono ad andare là dove nessun episodio è mai giunto prima, là dove la luce dei riflettori non arriva e si cela lo sporco spazzato via dalla plancia delle astronavi.



Imzadi
Peter David (traduzione di Cristiano Sassetti)
Collana Economica Tascabile

Anni prima di servire a bordo della U.S.S. Enterprise, il Comandante William Riker e il consigliere di bordo Deanna Troi avevano avuto una tumultuosa storia d'amore sul pianeta natale di lei, Betazed. Adesso, la loro passione si è trasformata in una profonda amicizia e servono a bordo della stessa nave. Eppure, nonostante il tempo trascorso, quei vecchi sentimenti sono sempre vivi e Troi e Riker rimangono Imzadi, un termine betazoide per descrivere lo stretto legame che li unisce ancora.
Durante alcuni importanti e rischiosi negoziati con una razza aggressiva, i Sindariani, Deanna Troi, si ammala misteriosamente... e muore. Ma la sua morte non è altro che l'inizio dell'avventura del Comandante Riker, un'avventura che lo porterà avanti ed indietro nel tempo, contrapponendolo ad una delle sue migliori amiche di sempre, e forzandolo a scegliere tra le rigide regole della Flotta Stellare e la persona che lui chiama Imzadi. Uno dei più bei romanzi della famosa serie Star Trek, firmato da Peter David, autore già noto agli appassionati per aver firmato numerose storie a fumetti.



Imzadi II
Peter David (traduzione di Marco Cassili)
Collana Economica Tascabile

L'astronave Enterprise distrutta. Il Consigliere Deanna Troi sposa Worf! Il gemello di William Riker scappa da Lazon III. I personaggi, la trama e i lettori, tutti mescolati insieme in incontri drammatici.
Dopo la distruzione dell'Enterprise Worf chiede a Deanna di sposarlo e anche se entrambi hanno l'immagine di Riker in testa, lei accetta. L'idea di un Klingon in famiglia non piace a Lwaxana Troi.
E Will Riker? La prima persona a conquistare il corpo e l'anima di Deanna. Sono o non sono Imzadi? Riker corre su Betazed, il pianeta nativo di Troi per convincerla che lo sono. E appena il lettore è convinto che questo sia un romanzo d'amore, l'azione prende il sopravvento: Tom Riker si allea con i Romulani e rapisce Troi e il figlio di Worf. Tom, Will, Worf e Troi sono ovviamente solo pedine di un conflitto su grande scala fra la Federazione e i Romulani, con la complicità di Sela, la figlia di Tasha Yar. Un nuovo immancabile episodio nella saga di Star Trek.

OFFTOPIC

OT è uno spazio dove troverete consigli e sconsigli letterari. I giudizi sono assolutamente personali di chi scrive, ergo... DISPUTATE PURE QUANTO VI PARE!

di T'Lani

Ares 3, terza missione di esplorazione dell'uomo su Marte.
Mark Watney – astronauta, ingegnere, botanico, esperto nel risolvere problemi – non è il membro più importante della missione. Anzi: per arrivare al comando, dovrebbe essere il solo rimasto. Ma è appunto questo che succede: come avveniva in Cast Away al personaggio interpretato da Tom Hanks, è una improvvisa tempesta ad interporsi sulla via meticolosamente programmata del gruppo di astronauti.
La tempesta costringe il capitano a far abortire la missione al sesto giorno di permanenza. Un incidente induce gli altri membri della spedizione a crederlo morto e partire abbandonandolo lì, sulla superficie del pianeta rosso. Ma Mark Watney è solo rimasto ferito. Riesce a rientrare nel modulo abitativo, l'Hub, curarsi e riprendersi quel tanto da capire di essere comunque spacciato: non può comunicare, la sua vita dipende da macchinari che possono guastarsi in qualunque momento, e comunque il cibo che è rimasto non durerà abbastanza a lungo per farlo arrivare vivo fino al giorno in cui altri astronauti arriveranno su Marte con la missione Ares 4. Non è una brillante prospettiva, ma il protagonista affronta la situazione con uno spirito vivace ed una forza invidiabile.
Come Robinson Crusoe, Mark Watney inizia da subito una lotta contro l'ambiente ostile del luogo di cui è unico abitante. A differenza del suo progenitore letterario, che era l'emblema dell'eroe borghese che si impone sulla natura e sulle avversità, Watney è soprattutto uno scienziato, che calcola con pratica efficienza le sue possibilità e studia il modo di sopravvivere come se si trattasse di un progetto universitario. Il cibo è insufficiente, e lui concepisce un campo di patate da coltivare dentro l'Hub, usando fertilizzante... Umano. Deve comunicare con la NASA, e si imbarca in un lungo viaggio attraverso Acidalia Planitia per ritrovare una sonda perduta e riattivarla. Così alla sua voce si aggiungono quelle degli uomini sulla Terra, che lo vedono, si appassionano alla sua lotta, si organizzano e finalmente si uniscono per poterlo riportare a casa.
Si potrebbe dire che la coralità che fa da sfondo al romanzo sia un riflesso del modo in cui il romanzo stesso è stato scritto. L'autore, Andy Weir, ha costruito il suo libro un capitolo alla volta, all'inizio postandolo gratuitamente sul suo blog come in altri tempi si pubblicavano i romanzi a puntate sui giornali. A volte, ne ha corretto alcune parti, sulla base di segnalazioni dei suoi lettori. Quindi lo ha revisionato per la pubblicazione su Kindle. È arrivato quindi il successo in e-book del romanzo, che ha aperto la strada alla pubblicazione su carta e alla vendita dei diritti cinematografici per il film che ha avuto

come protagonista Matt Damon.
Ci sono molte cose che mi sono piaciute di questo libro. In primo luogo, la scrittura è brillante al punto da far digerire senza troppi problemi tutti i calcoli – da fan di Star Trek direi: tutto il technobubble – cui il protagonista affida la propria sopravvivenza. Al centro è un personaggio ottimista (quasi troppo – a volte ci si chiede quanto possa essere reale una persona del genere), che non fa drammi nemmeno nei momenti in cui pensa di essere finito, ed il suo entusiasmo viene fuori dalla pagina quasi a voler contagiare il lettore. Mi è piaciuto che l'autore non descriva la NASA come una accolita di santi o di eroi, ma come una organizzazione burocratica, alle prese con i soliti mille problemi di finanziamento e di immagine, che ha dentro persone che fanno errori o che sacrificano ore in lavoro straordinario per riuscire ad arrivare ad un risultato. Mi è piaciuto il fatto che la vicenda di Mark Watney, benché si incentri sulla lotta – disperata ma sorridente – di un uomo solo, mostri che i risultati migliori non siano il frutto di un lavoro singolo, ma della cooperazione tra gli uomini.
Ma soprattutto, mi è piaciuto il fatto che si tratti di un racconto solidamente piantato nella sfera del realismo. Ogni elemento della vicenda appartiene alla sfera umana del possibile. Mentre preparavo la presente recensione, ho visto in rete alcune interviste a scienziati ed astronauti (raccomando quella all'astronauta Chris Hadfield) che commentavano con molto favore sia il libro che il film che ne è stato tratto, facendo notare come sia realistica – sia pure con qualche licenza poetica – la descrizione della spedizione marziana. È fantascienza, con l'accento finalmente puntato sulla scienza.

DILITIO E CELLULOIDE

La fantasia ci piace più della realtà perché la realtà ha dei limiti.

ROBOT, DISCHI VOLANTI E ASTRONAUTI (VERI)

di Emanuele Oriano

Il pomeriggio è stato caldo e lungo; lungo come sanno essere solamente i pomeriggi di luglio di un ragazzino di quarta elementare, intento a spingere carriarmatini francesi dalla buffa torretta e sovietici dal lungo cannone verso anacronistiche battaglie punteggiate dalle esplosioni delle miccette.
Con minore riluttanza del solito, il ragazzino risponde alla chiamata materna per la cena; stasera è una sera speciale, una sera in cui non si va a letto dopo Carosello. Papà ha concesso una dispensa speciale: stanotte l'uomo sbarca sulla Luna!

Ma anche la sera è lunga, e la diretta RAI piena di gente seria che dice cose serie, che in larga misura passano alte sopra la testa del ragazzino. Ci sarebbe di che crollare per la noia, se i programmatori televisivi non avessero previsto un correttivo: a inframmezzare Tito Stagno, Ruggero Orlando e gli altri mezzibusti del telegiornale, infatti, hanno previsto di mandare in onda due film. E il ragazzino se li beve, e non importa se sono in bianco e nero e non a colori come quelli che vede al cinema.

Ultimatum alla Terra ("The day the Earth stood still") è un film dal messaggio pacifista. È stato realizzato nel 1951, in piena guerra di Corea, con il mondo in bilico sull'orlo della guerra atomica, e l'ultimatum del titolo è quello rivolto dal portavoce di un'organizzazione interstellare all'umanità nel suo complesso. «Potete scegliere: unirvi a noi e vivere in pace o seguitare sulla strada in cui siete e venire annullati». Si tratta però più di un avvertimento che di un ultimatum; la distruzione sarebbe automatica e dovuta a un'eventuale aggressione da parte dell'umanità nei confronti di altri popoli.

A differenza di molti filmacci di serie Z, l'alieno non è qui un diverso ostile dalla malvagità assoluta da distruggere a vista, né un incomprensibile essere superiore cui sottomettersi più o meno docilmente, ma un umano in tutto simile a noi, benevolo e tecnologicamente più avanzato; una specie di fratello maggiore.

Il guardiano della pace è un robot di dimensioni sovrumane; nonostante gli "effetti speciali", anche al ragazzino è evidente che si tratta di un attore in costume metallizzato. Nelle scene in cui appare, il robot non dice una parola; muto e inflessibile, è il simbolo della giustizia stessa. Nel lieto fine, l'umanità viene graziata per il suo "potenziale".

Il regista è Robert Wise. Tra dieci anni firmerà un altro celebre film di fantascienza, dal titolo pressoché intraducibile: Star Trek.

Molti anni più tardi, nella stagione dei sequel e prequel e remake, anche Ultimatun alla Terra sarà rifatto da Hollywood, con Keanu Reeves nei panni dell'alieno. Il messaggio verrà adattato ai tempi e alle minacce più pressanti; non più pacifista ma ecologista.

Finisce il film, ricominciano a parlare gli uomini seri. Tutti eccitati. "Ha toccato!" "No, non ha toccato!" Alla fine sono tutti d'accordo: ha toccato. Sono quasi le dieci e venti di sera. Poi, per un bel po' non succede altro. E allora, via col secondo film.

A differenza del primo, Il pianeta proibito ("Forbidden Planet"), girato nel 1956, si svolge su un altro corpo celeste, e presenta un robot credibile, con una sua ragion d'essere e una sua personalità, anziché un semplice "uomo meccanico"; anche gli effetti speciali sono di qualità migliore, con la sagoma del mostro (di per sé invisibile) delineata dall'energia sprigionata dal recinto di protezione eretto attorno all'astronave e dai raggi delle armi dell'equipaggio.

Il motivo della spedizione è l'indagine su una missione scientifica inviata in precedenza sul pianeta e con cui si sono persi i contatti.

Il "cattivo", anche in questo caso, non è l'alieno; nello scioglimento della vicenda, si scopre che il mostro è la manifestazione fisica della mente subconscia di un uomo, resa possibile da una tecnologia avanzatissima che però, centinaia di migliaia di anni prima, aveva già

fatto estinguere la specie autoctona che l'aveva sviluppata, e che gli eroi superstiti distruggono per evitare ulteriori disastri.

Il ragazzino non ce la fa più; mezzanotte è passata, e pare di capire che manchino ancora ore al momento in cui gli astronauti scenderanno dal LEM. Sconfitto dalla stanchezza, va a letto; ma nel sonno, le riprese dalla navicella spaziale vera si confondono con il robottone giustiziere e con il mostro dell'inconscio.

Non lo sa ancora, ma è lanciato verso una vita di amore per la scienza e la fantascienza. L'imprinting di quella notte gli resterà, sotto forma di una particolare passione per la narrativa ottimista, che esalti la dimensione potenziale degli esseri umani più di quella attuale, e che ne sottolinei la natura di specie gregaria, sollevatasi dalla polvere proprio in virtù della collaborazione.

Teniamo presente che la fantascienza al cinema è pressoché inesistente, con un'unica, titanica eccezione: a dicembre è uscito 2001 odissea nello spazio. La serie televisiva UFO non uscirà che l'anno prossimo; Star Trek andrà in onda in italiano sulla televisione della Svizzera italiana nei primi anni Settanta, ma (a parte la fascia pedemontana di Piemonte e Lombardia) ben pochi telespettatori italiani la ricevono.

E allora, come si usa dire in Veneto, «con la siccità va bene anche la grandine».

Titolo originale: The Day the Earth Stood Still
Paese di produzione: USA
Anno: 1951
Durata: 92 min - B/N
Genere: fantascienza

Regia: Robert Wise
Tratto da: Farewell to the Master di H. Bates
Sceneggiatura: Edmund H. North
Casa di produzione: Twentieth Century Fox

Curiosità:
Klaatu, Barada, Nikto!
La famosa frase di una ipotetica lingua aliena è entrata nell'immaginario collettivo, tant'è che molti altri artisti l'hanno citata in svariate opere. Ne L'armata delle tenebre viene usata dal protagonista come formula magica. George Lucas padre di Guerre stellari, ne Il ritorno dello Jedi del 1983, utilizza le singole parole per dare il nome a tre alieni della corte del signore del crimine Jabba the Hutt. La frase è anche pronunciata dal generale cattivo di Toys - Giocattoli per bloccare i giocattoli.

Titolo originale: Forbidden Planet
Paese di produzione: USA
Anno: 1956
Durata: 98 min
Genere: fantascienza, avventura

Regia: Fred M. Wilcox
Soggetto: Irving Block, Allen Adler
Sceneggiatura: Cyril Hume
Casa di produzione: MGM

Curiosità:
Il robot Robby fu l'oggetto scenico cinematografico più costoso mai costruito all'epoca e ispirò la produzione di numerosi giocattoli. Nel cinema tornò in piccole apparizioni (tra cui Il robot e lo Sputnik, Gremlins del 1984, Le ragazze della Terra sono facili del 1988, Looney Tunes: Back in Action del 2003).
In televisione Robby apparve in tre episodi della serie TV Ai confini della realtà, in uno come protagonista, e negli anni sessanta, nella serie commedia La famiglia Addams e negli anni settanta, nella serie poliziesca Colombo, e nella serie commedia Mork & Mindy.
Robby è il primo robot della storia del cinema a rispettare le Tre leggi della robotica di Isaac Asimov postulate nel 1941-42.

ZOE SALDANA
- NYOTA UHURA -

19 GIUGNO 1978

PASSAIC, NEW JERSEY (USA)