

il Dragoniere

rivista di diffusione della cultura ludica

Novembre-Dicembre 2007
Anno I - Numero 5

Fumetti e GDR

Da Mekron a G.R.U.M.,
due mondi che si incontrano

Manga e Anime

Quando la TV tradisce
un artista

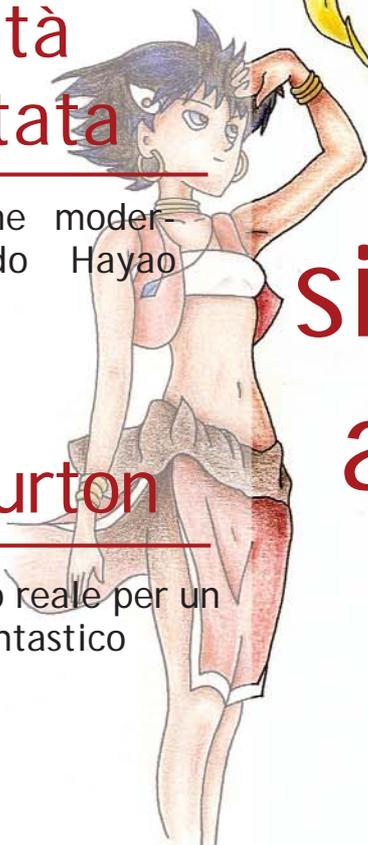
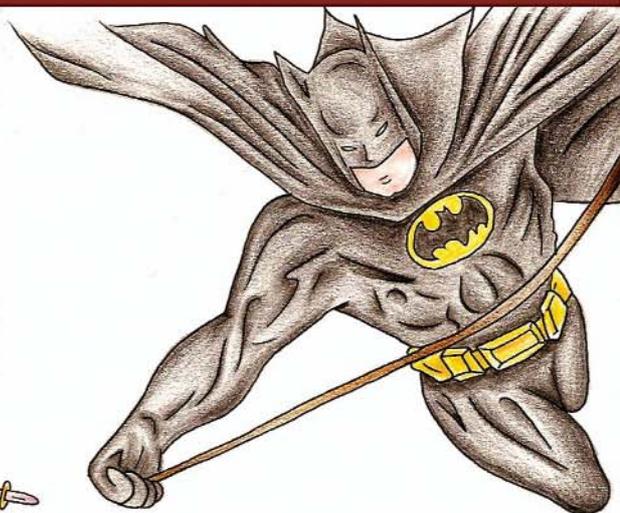
La Città Incantata

L'animazione moderna
secondo Hayao Miyazaki

Tim Burton

Un successo reale per un
universo fantastico

La fantasia
si fa immagine...
anche animata!



Sommario

Che cosa ha in testa il dragoniere:
DRAA-GOO-NIEE-REEEEEEEEEEEEEE!!! pag. **3**

ASSOCIAZIONI

Antro del Drago:
Magia in scena! pag. **4**
di Francesco Bellagamba

BOARDGAME

Heroclix pag. **6**
di Daniele Radicioni e Riccardo Verde

WARGAME E CCG

Pokémon TCG pag. **8**
di Andrea e Tommaso Pantaloni

NARRATIVA

Le cronache della Dragonlance:
Il fortino dei banditi (*V parte*) pag. **10**
a cura di Barbara Rossetti

Racconto inedito:
L'ombra di Longshore (*II parte*) pag. **12**
di Gaia Lattanzi

Racconto inedito:
Follia Rossa (*II parte*) pag. **14**
di Elisa Radicioni

GIOCHI DI RUOLO

Manga Invasion pag. **16**
di Nicola Petrini

GIOCHI DI RUOLO DAL VIVO

GdR e Teatro pag. **18**
di Mattia Mattioni

CULTURA

Manga e Anime pag. **20**
di Elisa Radicioni

Viaggio nella città incantata pag. **24**
di Sonia Renzulli

Kingdom Hearts pag. **26**
di Lorenza Morbidoni

Il mondo di Tim Burton pag. **28**
di Michele Tramonti

II Dragoniere

Novembre-Dicembre 2007
Anno I - Numero 5

Direttore responsabile

Daniel Rizzitiello
direttore.responsabile@dragoniere.it

Caporedattore

Isabel Capuzzo
caporedattore@dragoniere.it

Editing

Barbara Rossetti
editor@dragoniere.it

Grafica

Mattia Mattioni

Immagine in copertina

Paola Bellagamba

Redattori

Francesco Bellagamba
Gaia Lattanzi
Mattia Mattioni
Lorenza Morbidoni
Andrea Pantaloni
Tommaso Pantaloni
Nicola Petrini
Daniele Radicioni
Elisa Radicioni
Sonia Renzulli
Daniel Rizzitiello
Barbara Rossetti
Michele Tramonti
Riccardo Verde

Copyright

Il © di articoli e illustrazioni appartiene ai singoli autori. Il © di marchi e immagini appartiene ai rispettivi titolari: la riproduzione è solo a titolo informativo.

Collaborazioni

Articoli e disegni sono i benvenuti! Inviare idee, articoli e disegni a news@dragoniere.it, sarete contattati entro 48 ore.

Scaricate **II Dragoniere** da:
www.dragoniere.it

Per informazioni:
info@dragoniere.it

DRAA-GOO-NIEE- REEEEEEEEEEEEEE!!!



Questo è l'urlo che è stato fatto alla conclusione di questo numero, un volo riuscito

che ha permesso la realizzazione di uno speciale davvero... diverso!

Oggi il Dragoniere mostra un altro lato, che si allontana per un po' dalle tematiche adulte e serie; un numero adatto a tutti gli appassionati di fumetti, anime, manga e in generale della cultura animata, così che si possa far fare ai più grandi un tuffo nel passato e fornire ai più piccoli un'informazione utile sul mondo dei mitici anni '80 e '90.

Dunque spazio alla comicità e a tutto quanto ruota intorno a questo vasto panorama che all'uscita di questo numero vedrà in piena attività Lucca Comics&Games 2007, dove noi saremo chiaramente presenti!

Ma questo quinto numero porta con sé anche un'altra novità: da tempo infatti lo staff del Dragoniere conta numerose persone, tutte quante operative in diversi ambiti e dunque "perché non iniziare a farli conoscere?"

Non voglio rubare spazio prezioso a colei che gestisce tutto il reparto editoriale, dunque vi presento Isabel Capuzzo, caporedattore del *Dragoniere.it*.

Daniel Rizzitiello
Direttore Responsabile

Antro del Drago

Magia in scena!

A metà strada fra gioco e teatro...

di Francesco Bellagamba

La nuova cronaca di Maghi: il Risveglio promette numerose novità. Chiediamo alcuni dettagli al creatore di questo nuovo esperimento targato Antro del Drago.

Il progetto *Funerea Edo: Imeprium In Imperio* è l'ultima nata fra le attività dal vivo proposte dall'*Antro del Drago*. Si tratta di un esperimento di laboratorio teatrale, nel quale si cerca di annullare la barriera spettatore-attore per offrire un coinvolgimento diretto fin dai primi momenti di gioco. Per conoscere meglio il progetto ecco alcune domande rivolte a Daniel Rizzitiello, il regista della nuova cronaca.

Dove hai trovato ispirazione per il progetto FE:lini ?

In realtà non esiste un vero e proprio punto di ispirazione, bensì una moltitudine di spunti presi da libri e film che hanno permesso la creazione di questo esperimento di laboratorio teatrale. Sicuramente per gli attori più attenti si riconoscerà il tema della sopravvivenza per cui Frank Herbert è stato celebre in

Dune e al tempo stesso l'uso della magia è molto vicino al pensiero di Susanne Clarke in *Jonathan Strange e il Signor Norrell*.

Un film che mi ha dato uno spunto per le prime sessioni è *Stargate*, mi ha sempre intrigato quella possibilità di muoversi attraverso dei portali attivabili in una certa maniera.

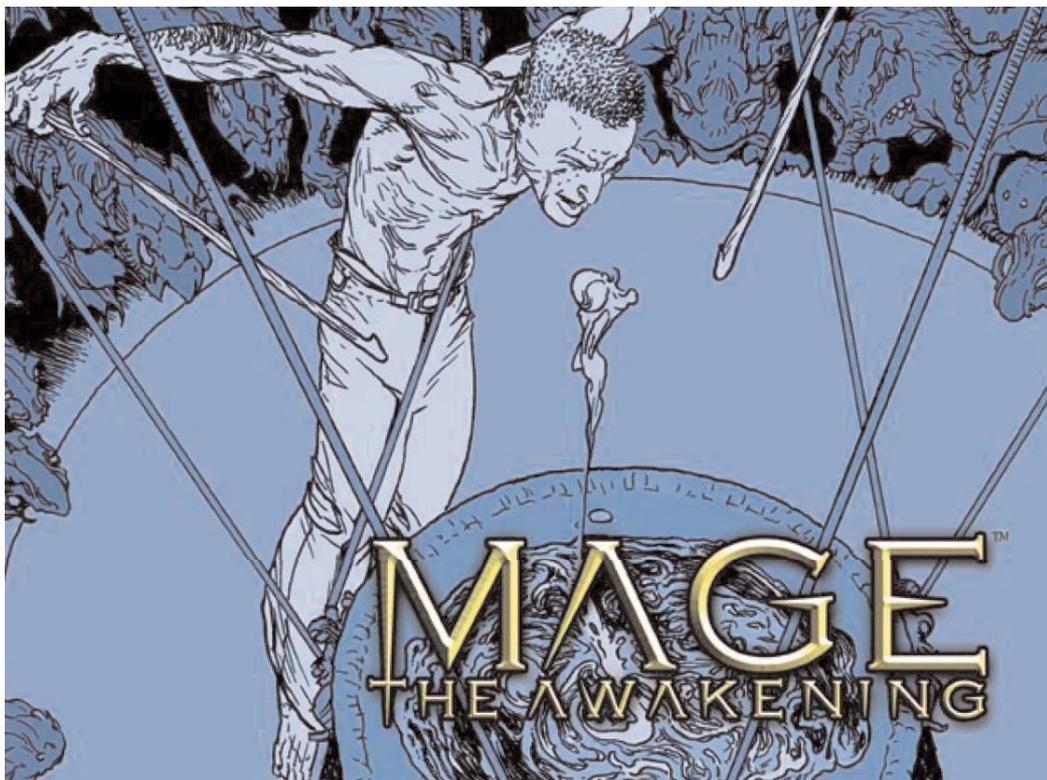
L'ambientazione Dark-Grunge alla quale si fa riferimento è il Mondo di Tenebra? Ci sono elementi particolari oltre al materiale edito della *White Wolf*?

Il tema è Dark-Grunge ed è quello che viene trattato dalla *White Wolf* nella collana *Mondo di Tenebra*, anche se in questo caso si vedrà meno sovrannaturale e più "sopravvivenza".

Nel vero senso della parola.

L'ambientazione di *Maghi:Il Risveglio* è ritenuta fra le più riuscite degli ultimi anni, tratta di temi complessi ed è rivolta a un pubblico maturo. Per gli attori è importante conoscerla?

No, il progetto prevede la conoscenza sviluppata direttamente "in azione" con



l'avanzamento della Cronaca, questo per evitare che ci siano disparità intellettuali fra i diversi attori.

A dirla tutta il tema classico di *Maghi: il Risveglio*, ovvero la costruzione di un rapporto all'interno di una Cabala qua viene marginalmente rispettato, trovandosi i personaggi in una forzata collaborazione e non consapevoli di quello che realmente sono.

O rappresentano.

Recitare a porte chiuse aiuterà l'interpretazione e il pathos delle scene, possiamo affermare che il coinvolgimento degli attori sarà ai massimi livelli. L'unico che non parteciperà alle scene sarà il regista, di cosa si occuperà durante la sessione?

Le figure fuori dal palco saranno due, un regista e un aiuto regista ed entrambi non faranno parte della scena, eccetto che nella prima sessione, ovvero l'introduzione alla Cronaca.

Il loro ruolo è "semplicemente" quello di creare un'atmosfera dinamica e con-

tinuativa durante tutta la sessione, dall'uso di suoni e luci alla narrazione vera e propria.

Puoi già anticipare qualche scena?

Beh, non posso dire molto per non distruggere la suspense, ma la prima sessione sarà d'azione e ci sarà un evento imprevisto, dalla seconda in poi invece sarà una costante discesa nel baratro, partendo proprio dai classici problemi mortali: acqua e cibo.

E uno spazio molto ristretto in cui muoversi.

Il progetto ha una durata già stabilita, con un numero di attori fisso. Questo può essere un limite?

Sicuramente è un limite per un progetto qualsiasi, visto che il gioco di ruolo dal vivo nasce come mezzo di socializzazione, ma in questo caso il prodotto è un esperimento di laboratorio teatrale dunque l'obiettivo è ben diverso.

Se avrà successo sarà possibile ripeterlo allargato a chiunque voglia partecipare.

Heroclix

Hulk contro Batman? Qui tutto è possibile!

di Daniele Radicioni e Riccardo Verde



Probabilmente avete già vestito i panni di qualche supereroe, magari in un videogioco, ma una guerriglia urbana tra più supereroi dove i cattivi possono trovarsi fianco a fianco con i loro rivali è difficile da vedere.

Le battaglie si combatteranno tra i mitici eroi della *Marvel*, della *DC* e *Indy*, avrete quindi la possibilità di gestire un grande numero di personaggi direttamente presi dagli stranoti fumetti americani e dai cartoni animati che li hanno portati alla conoscenza di tanti.

Anche i luoghi di battaglia saranno a vostra totale discrezione, Gotham City o il laboratorio di Xavier non fanno differenza se non per il contorno del gioco.

Per giocare avrete bisogno di un esercito composto da miniature precolorate e montate su una base girevole. Ogni miniatura avrà un certo punteggio, che sommato a quello delle altre miniature darà il valore totale dell'esercito. In genere una partita iniziale si gioca sui 100 punti, 300 una media. Certo, è sempre possibile scontrarsi in battaglie campali da 1000 o più punti, tutto sta alla vostra pazienza.

Le miniature vengono vendute in starter box o booster pack: nel primo ne trovate 8 casuali, insieme al regolamento di gioco e ad accessori come due dadi a sei facce e dei segnalini; nel

Nome: Marvel Heroclix

Produttore: Wizkids/Nexus Games

Uscita: 2002

Giocatori: da 2 in su

Partita media: 60 minuti

Ambientazione: supereroi

Metodiche: Strategico/miniatore/clix

booster pack invece trovate alcune miniature assortite, il numero varia a seconda dell'espansione che si intende acquistare.

Veniamo alle regole.

Ogni miniatura ha quattro valori: movimento, attacco, difesa e danno.

Durante il proprio turno ogni giocatore ha a disposizione un numero di azioni per turno pari al punteggio dell'esercito (1 ogni 100 punti) da far compiere tra tutti i personaggi. Le azioni possono essere di movimento (ci si muove di tante caselle quante ne indica il valore sulla miniatura), o di attacco corpo a corpo o distanza (non tutti i personaggi hanno quest'ultimo, è indicato sulla singola miniatura); per attaccare sommate al risultato di due dadi a sei facce il valore di attacco della miniatura, se supera il valore di difesa della miniatura avversaria che state attaccando infliggerete tanti "clix" (danni) pari al valore di danno riportato sulla miniatura attaccante. La maggior parte delle miniature man mano che vengono ferite si indeboliscono e, arrivate al punto "ko" (al posto dei valori vedrete proprio queste lettere, perché "i supereroi non possono morire"), dovrete rimuovere la miniatura.

La maggior parte delle miniature ha dei valori contrassegnati da un colore che indica capacità speciali, riportate nel regolamento, ad esempio il punteggio di difesa colorato di grigio indica l'invulnerabilità [assorbe i primi due clix]. Le abilità possono cambiare o essere perse con l'aumento delle ferite. Con le ultime espansioni è stato aggiunto un particolare ripreso da *Mage Knight*, ovvero l'uso di carte speciali come oggetti o cam-

biamenti in campo. Ci sono infatti tante abilità e condizioni delle miniature che possono essere cambiate da queste carte che trovate nei booster pack o negli starter box.

Le espansioni sono numerosissime e possono essere raggruppate in tre grandi famiglie di *Heroclix*, ossia *Marvel Heroclix*, *DC Heroclix* e *Indy Heroclix*. Ogni famiglia, tranne *Indy*, ha un certo numero di espansioni universali, cioè valide tutte per il gioco *Heroclix*.

Commentario

- Gioco semplice ma divertente, può diventare anche piuttosto strategico nonostante le poche miniature richieste.
- La preparazione del gioco è veloce, a differenza di molti altri wargame che richiedono più tempo per la preparazione che per il gioco.
- La spesa da affrontare per costituire un esercito inizialmente è bassa, ma può facilmente aumentare se si cade nel collezionismo o nella ricerca ossessiva di quello Hulk che non trovate.
- La velocità con cui vengono dipinte le miniature si nota tutta, e a grande malincuore, peccato perché i materiali non sono nient'affatto male.

L'opinione del Dragoniere

Note positive:

- Rapido
- Semplice
- Economico

Note negative:

- Scarsa qualità delle miniature

D

D

D

D

D

Pokémon TCG

Dal videogioco alle carte

di Andrea e Tommaso Pantaloni

Pokémon Trading Card Game è un gioco di carte collezionabili ideato dalla *Nintendo* e ispirato alle omonime serie di videogiochi e anime. Inizialmente disponibile solo nel mercato giapponese, è stato introdotto nei paesi occidentali dalla *Wizards of the Coast* nel 1999 e si è rivelato da subito un enorme successo, tanto da rivaleggiare in popolarità col famoso *Magic: The Gathering*. Il mondo di *Pokémon* è popolato da innumerevoli strane creature (appunto i pokémon, che sta per "pocket mon-

sters" - mostri tascabili) dall'aspetto e dalle capacità più varie; essi vengono catturati e fatti combattere tra di loro da individui chiamati allenatori, ed è proprio uno di questi che il giocatore andrà a impersonare.

L'obiettivo del gioco è schierare in campo le proprie creature e fare in modo che esse prevalgano su quelle dell'avversario: il primo a sconfiggerne sei è dichiarato vincitore.

Ciascun giocatore ha il proprio mazzo di almeno 60 carte, contenente poké-





mon, addestramenti ed energia. I contendenti alternano i propri turni, durante i quali possono mettere in campo creature, dotarle di energia, attivare addestramenti e infine attaccare.

Per chi conosce i videogiochi i combattimenti si svolgono in maniera molto simile: i pokémon hanno una quantità limitata di punti vita e degli attacchi a disposizione, usati per danneggiare l'avversario. Qui entrano in gioco le carte energia, necessarie per attivare gli attacchi; colpi più potenti ne richiederanno un quantitativo maggiore.

Similmente al mana di Magic esistono vari tipi di energia (acqua, fuoco, elettricità, ecc.) e generalmente i mostri ne richiedono un tipo specifico.

Un altro aspetto ereditato dal videogioco è la possibilità delle creature di "evolversi" in forme più potenti, che qui si realizza giocando un pokémon evoluzione sul corrispettivo base.

Le carte addestramento hanno gli effetti più vari, come pescaggio, guarigione o ricerca nel mazzo; esse costituiscono il maggiore

elemento sorpresa del gioco.

Una caratteristica distintiva del regolamento è il ricorso abituale al lancio di una moneta per stabilire il successo di determinate azioni: ad esempio alcuni potenti ma economici attacchi sono penalizzati dalla possibilità di fallire. Questo elemento fortuna addizionale è forse l'aspetto che meno ci ha convinto, poiché ha lo sgradito effetto di spezzare il ritmo di gioco.

Le partite in media sono brevi, così come il tempo di apprendimento: anche un giocatore inesperto può imparare a giocare in meno di un'ora.

Graficamente le carte sono molto colorate e nell'insieme gradevoli anche se con alti e bassi, soprattutto per quanto riguarda l'immagine del pokémon, evidentemente pensata per far presa su un pubblico giovanissimo.

In definitiva il gioco non è sicuramente il migliore del suo genere ma sa indubbiamente divertire; l'enorme diffusione e la rete ufficiale di tornei rende assai facile trovare avversari con cui sfidarsi. Attualmente il prodotto è distribuito in Italia dalla Nexus ed è completamente realizzato nella nostra lingua.

L'opinione del Dragoniere

Note positive:

- *in italiano*
- *semplice da imparare*
- *partite veloci*

Note negative:

- *poco profondo*
- *frequenti lanci di moneta*



Le cronache della Dragonlance: Anime Innocenti

Questa Cronaca racconta le gesta di un gruppo di eroi nella Campagna, ispirata alla Dragonlance, ideata da Daniel Rizzitiello.

Il fortino dei banditi

parte V

a cura di Barbara Rossetti

«Voi lo sapete scuoiare?» chiese Racran. Gli altri, che evidentemente non ne erano capaci, decisero di lasciare il piccolo cinghiale al minotauro, il quale lo cosse rozzamente e ne mangiò persino le ossa e la cotenna, provocando il disgusto degli umani.

“Ma con chi sono capitato?” si domandava Damius mentre lo guardava con una smorfia. “Perché mi sono fatto convincere da questi due, ma soprattutto perché sono qui? Sicuramente ci siamo anche persi... Speriamo di trovare presto ciò che cerchiamo. Aiutaci tu, Lunitari...”

Nel giovane Lothan la preoccupazione cresceva sempre di più, si stava convincendo che era stato un errore avventurarsi là senza essere preparati. Aveva sottovalutato le difficoltà che avrebbero potuto incontrare, così invece di trovare la gloria stava rischiando di morire nella maniera più infima. “Possibile che sia questo il mio destino? È questo che gli dei mi hanno riservato per aver deciso di rischiare?”

Molte domande e molti dubbi solcarono la sua mente. Forse sarebbe dovuto rimanere ad Athas, diventare come suo padre, vivere la sua inutile vita fra soprusi e ingiustizie, perché non

c'era altra via. “Questo è il mondo. Chi ha utopie di cambiare il proprio futuro e la società in cui vive finisce per morire di fame in mezzo a una foresta. Dovevo capirlo prima...”

Ma oramai era lì e non si sarebbe lasciato morire in preda allo sconforto. Decise che avrebbe continuato a camminare, a guardare dritto davanti a sé, senza voltarsi, finché non fosse uscito da quella dannata foresta.

Il giorno successivo udirono in lontananza delle grida non umane, forse di qualche pellerverde, e si fecero prendere sempre più dallo sconforto, ma nel pomeriggio accadde qualcosa che non si aspettavano.

Dapprima non credettero ai loro occhi, ma poi furono colti da un grande sollievo, come se qualcuno avesse tolto loro un enorme peso dallo stomaco: si resero conto che davanti a loro si ergevano, enormi e immobili, le montagne.

Analizzando quanto accaduto nei giorni precedenti, fino a quel momento, Lothan non seppe dire se fu merito suo, o di qualche divinità, o semplicemente di una gran fortuna, ma ce l'avevano fatta. Quasi si commosse alla vista della piccola catena montuosa. Non solo, dritto davanti a loro

c'era nientemeno che il fortino. Vendendolo, il giovane si rese conto che non era finita, anzi... Là non avrebbe certo trovato qualcuno pronto a offrirgli cibo e acqua.

Il fortino era poggiato sul fianco di una montagna, gli altri tre lati protetti da palizzate. Attorno erano visibili sette pali in legno su cui erano infilzati dei corpi umani, scarnificati e in decomposizione.

Vi erano due torrette agli angoli, ma sembravano vuote; la porta era sfondata e alcune palizzate erano state abbattute o rovinate, e non si sentivano rumori provenire dall'interno.

“Che qualcuno ci sia riuscito prima di noi?” pensarono.

Lothan si offrì per avvicinarsi silenziosamente alla palizzata e si diresse verso uno degli accessi. Vide due piccole case in legno bruciate e alcuni corpi, forse arsi vivi. Pareva fosse vuoto, se non per un paio di goblin addormentati con indosso abiti umani strappati, come quelli che avevano incontrato durante il loro viaggio.

“Che i goblin abbiano conquistato l'accampamento? Eppure sono ben organizzati, sembrerebbe più che facciano la guardia a qualcosa. Devono essere sotto i comandi di qualcuno...”

Il giovane athasiano tornò dai suoi compagni e raccontò quanto aveva visto.

Attesero, per vedere se ci fosse movimento, e dovettero attendere per almeno un'ora prima di vedere qualcosa. Poi però furono accontentati. Dal fortino uscì una decina di uomini seminudi, incatenati, alcuni legati da corde, scortati da sei goblin muniti di lance. Si allontanarono seguendo il fianco della montagna verso sinistra, e i tre li seguirono dall'interno della foresta.

Circa mezz'ora dopo li videro entrare in una caverna.

Poco dopo Damius si avvicinò un poco e pronunciò una formula arcana. Si udirono passi di persone correre, ma non c'era nessuno. Il ragazzo stette un po' in attesa, ma non accadde nulla. Al suo ritorno, vide che Rackran lo stava guardando molto male.

«Che cosa hai fatto?» gli chiese.

«Un incantesimo» rispose lui come nulla fosse, «volevo vedere se facendo rumore sarebbero usciti.»

Sembrò che la cosa non piacesse affatto al minotauro.

Poco prima che il sole tramontasse, i sei goblin riemersero dalla caverna con i dieci umani, più tre nani e un elfo alto. «Secondo me i goblin lavorano per i banditi che cerchiamo» disse Damius, ma Lothan non ne era altrettanto convinto.

Progettarono di entrare nella caverna durante la notte.

Fine V Parte



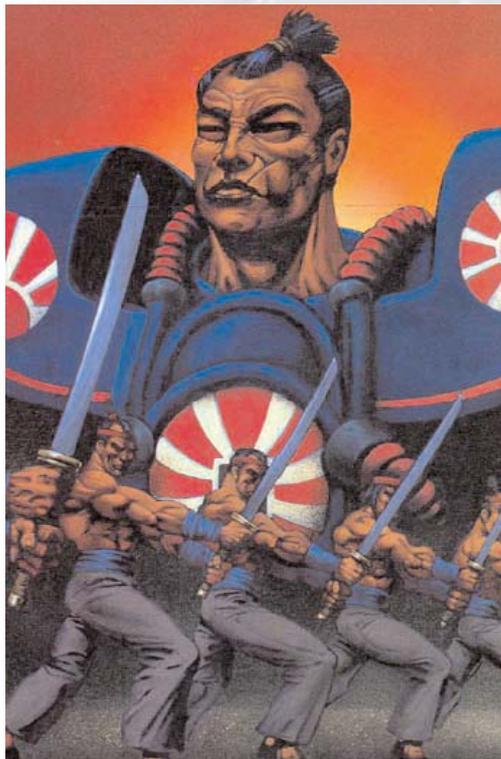
Racconto inedito

L'ombra di Longshore

parte II

di Gaia Lattanzi

Daigo aveva ormai raggiunto i gradini che davano accesso al porticato e attendeva con il capo chino che Eisei decidesse di dargli udienza. Si chiedeva come mai ci mettesse tanto nonostante avesse detto al suo braccio destro che aveva un messaggio importante, da cui dipendeva la vita di Ikkei, e stava iniziando a divenire impaziente, quando il rumore di passi pesanti sul legno lo distrasse e gli fece alzare lo sguardo. Davanti a lui si ergeva la figura ancora imponente di un uomo di mezza età dal viso fiero e lo sguardo acuto; era vestito con abiti da casa, evidentemente per



nulla scosso dalla notizia dell'attacco al ristorante, ma piuttosto intimamente divertito dalla situazione. Daigo sapeva che non era corretto criticare il proprio capo, ma la rabbia stava montando in lui all'idea dei suoi compagni feriti e in difficoltà. Tutti loro facevano dell'istruzione nella arti marziali il loro cavallo di battaglia, ma questa volta erano stati attaccati da uomini bene equipaggiati e gli sembrava di aver scorto addirittura insegne Capitol sulle armi che brandivano.

Eisei era davanti a lui con aria serena mentre teneva fra le mani una tazza di tè, ma il disagio di Daigo aumentò e comprese che all'origine c'era proprio la presenza del suo Boss: «Immagino di dover assecondare la richiesta di Ikkei e mandare altri uomini in soccorso dei tuoi compagni.»

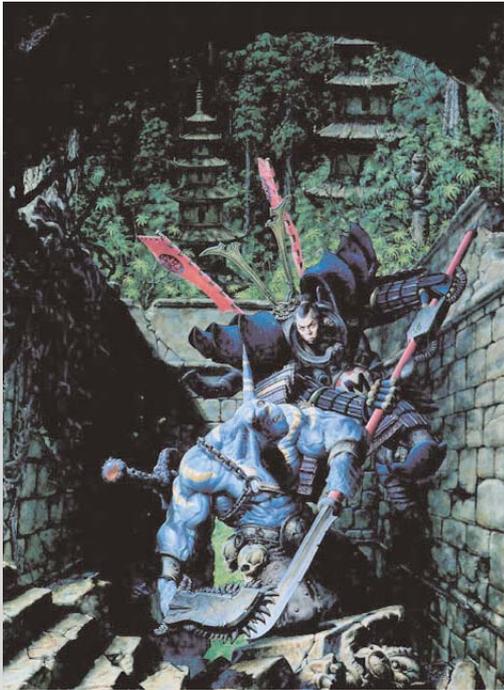
Stava parlando con lui, ma Daigo pensò che stesse recitando una parte imparata a memoria per un pubblico inesistente.

«Bene, e sia.»

Dicendo questo il vecchio alzò una mano in direzione del suo braccio destro, che con voce chiara e gesti secchi chiamò a raccolta una decina di persone.

«Andate e tornate quando avrete ripulito il quartiere, e tu ragazzo vieni a bere un tè con me.»

Daigo era sempre più sconvolto, voleva tornare indietro con gli altri, voleva ren-



dersi utile e dimostrare che il suo ingresso nella Triade era meritato, ma ancora una volta era stato relegato a mero spettatore; scosse il capo rassegnato e con un ultimo sguardo d'invidia agli uomini che si allontanavano seguì Eisei all'interno.

Kato sospirò di sollievo quando vide dopo venti minuti uscire una decina di uomini dalla villa e fece un gesto ai suoi compagni, i quali si mossero rapidi in direzione del cancello. Kato poteva intravedere la fine dei numerosi tatuaggi che ricoprivano i corpi delle figure davanti a lui e si chiese come mai il suo Boss avesse deciso di mandare in missione addirittura quattro Tatuati. Tutti gli abitanti del sistema solare sapevano che si trattava degli assassini più letali che si potessero trovare e solitamente si diceva che ne bastasse uno per eliminare molti nemici; in questo caso, data la perfetta riuscita del piano, quattro sarebbero stati eccessivi e riteneva che il più giovane di loro avrebbe solamente assistito al cruento scontro.

Il giardino era pervaso da un silenzio innaturale, le ranocchie e i grilli ora erano muti, ma i sicari del Loto Nero non diedero peso alla cosa, troppo concentrati a studiare la pagoda di fronte a loro nell'intento di individuare il punto in cui Eisei si trovava: le luci erano spente e solo un lieve bagliore arrivava

da una finestra del terzo piano; mentre il veterano fra i quattro decideva da dove entrare, altri due ebbero facilmente la meglio sulle guardie a difesa dell'ingresso. La finestra illuminata era posta sul lato ovest della costruzione e così con balzi rapidi e precisi gli uomini del Loto Nero superarono la mura e si portarono al riparo nella penombra notturna del giardino; valutarono l'altezza e poi con gesti aggraziati e silenziosi si arrampicarono prima sul porticato e poi fino al terzo piano, sfruttando i cornicioni ornamentali della pagoda. Solo Kato rimase con i piedi piantati al suolo e un comunicatore acceso sulla frequenza dei suoi compagni: non aveva bisogno di intervenire fisicamente, avrebbe solo ascoltato il resoconto dell'azione per poi riferire a Namito, il suo Boss; sentì chiaramente il vetro infrangersi quando i Tatuati fecero il loro ingresso, ma rimase stupefatto quando ogni altra comunicazione fu interrotta.

Eisei aveva condotto Daigo all'interno, precedendolo lungo le scale e salendo fino al terzo piano; il vecchio aveva poi attraversato una parete sottile di carta di riso e si era accomodato fra alcuni cuscini sparsi sul suolo, indicando al ragazzo di imitarlo; la sgradevole sensazione di Daigo era cresciuta fino a chiudergli lo stomaco e la totale assenza di uomini all'interno dell'abitazione gli appariva sbagliata, innaturale; spostava rapido lo sguardo da Eisei al suo orologio fino a che non si accorse che qualcosa nell'uomo di fronte a sé era mutata: la sua stazza si era fatta più imponente e il kimono che prima lo vestiva alla perfezione appariva tirato sulle spalle. Gli occhi si erano assottigliati, segnati da profonde occhiaie e l'espressione era divenuta feroce, mentre un sorriso crudele era apparso sulle labbra ora secche e screpolate; istintivamente Daigo si ritrasse, comprendendo infine quale fosse il vero pericolo, mentre la voce di Eisei risuonò fino nel profondo del suo essere: «Sì, mio giovane ragazzo... Sei qui per morire.»

Fine II Parte

Racconto inedito

Follia Rossa

parte II

di Elisa Radicioni

La ragazza apre la porta lentamente, entra nella stanza e poi la richiude dietro di sé. La camera è la più grande di tutto l'edificio, il soffitto è incredibilmente alto e le pareti sono di pietra nuda; l'arredamento non ha uno stile particolare ma spicca un ampio finestrone, che occupa la metà di una parete; ai lati sono raccolte due gigantesche tende di velluto nero con rifiniture d'argento. Dalla parte opposta c'è un grandissimo letto a baldacchino con tendaggi rossi come il sangue e lenzuola candide; oltre a questo vi è solo una grande scrivania con due sedie, dell'argenteria sopra un tavolino, un ampio armadio, qualche quadro e una piccola porta, mentre un imponente tappeto persiano ricopre tutto il pavimento. Al di là della piccola porta, Desirée sa che si trova una piccola stanza da bagno che non con-

tiene altro che un'ampia vasca e uno specchio, rotto in tre grossi frammenti, appeso sopra il lavandino.

Claude le dà le spalle, è girato verso il finestrone e guarda le gocce di pioggia che si schiantano sul vetro mentre ogni tanto dei lampi illuminano la stanza, facendo allungare la sua ombra sul tappeto. Girando leggermente la testa dice con voce ferma e tranquilla: «Ti stavo aspettando.»

Lei sente subito che sta per dirle qualcosa di importante, sente sempre queste cose, in fondo è sangue del suo sangue.

«Come mai mi hai chiamato?»

Con un rapido movimento lui si gira verso e prende a camminare lentamente verso la sua direzione, poi all'improvviso scompare e un attimo dopo sente bisbigliare alle sue spalle: «Sei così bella...»

Queste parole scatenano in Desirée un miscuglio di emozioni elettrizzanti, che prendono il sopravvento sulla sua ragione.

Claude le prende le mani, la avvolge tra le sue braccia, poi le bacia il collo dolcemente, sussurrando: «Ti desidero, sei l'unico essere che amo e se solo tu lo vorrai sarai mia per l'eternità.»

Avvicina i suoi canini al collo di lei, sfiorandola delicatamente, ma senza osare morderla.



Tutto questo a lei appare incredibilmente eccitante e si lascia andare completamente tra le braccia del suo amato. Con voce molto bassa e quasi ansimante gli risponde: «Vivo per te dalla prima volta che ti ho incontrato, farei qualsiasi cosa per te, anche morire per poi resuscitare e divenire immortale come te.»

Lentamente Claude scosta la bocca dal collo della giovane mortale e apre lentamente le braccia, tenendola sempre per mano. Le fa compiere una piccola piroetta su se stessa in modo da potersi ritrovare faccia a faccia con lei, le lascia la mano e la stringe forte tra le sue possenti braccia, poi bacia appassionatamente le sue labbra

rosse come il sangue.

Staccandosi lentamente da quel bacio, per lei afrodisiaco, la guarda negli occhi e le domanda: «Sei proprio sicura della tua scelta?»

«Sì.»

«Allora lascia che prima ti mostri a cosa dovrai rinunciare.»

Mentre pronuncia queste parole la scioglie dal suo abbraccio, la prende per mano la porta di fronte ad uno specchio, si posiziona dietro di lei e le appoggia le mani sulle spalle, rivolgendo il volto verso quella superficie riflettente.

«Cosa vedi?»

Fine II parte



Manga Invasion

Quando è il Mangaka a decidere la storia

di Nicola Petrini

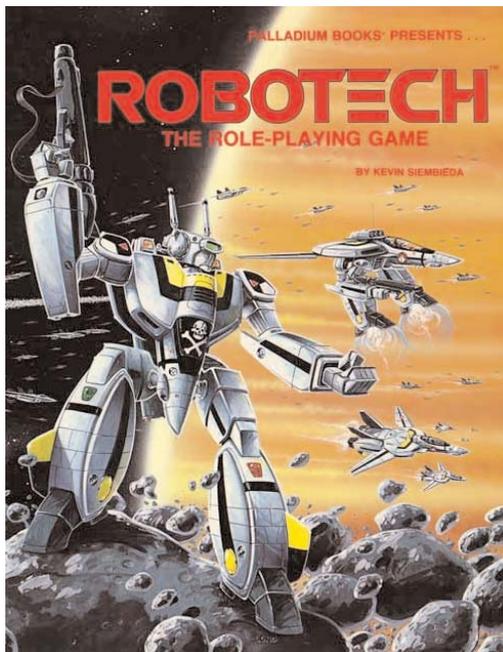
Manga. Chi di noi non ha mai letto un fumetto giapponese? Chi non ha mai visto un cartone anni '80? Chi non ha mai stentato parlare di manga?

Sono sicuro che in molti hanno cercato di combinare la passione per i manga e gli anime con i giochi di ruolo. Magari avete inserito delle citazioni nelle vostre avventure, vi siete ispirati ai protagonisti dei vostri fumetti per creare personaggi, oppure avete cercato di trasporre interamente la vostra ambientazione preferita nelle vostre campagne. Beh, c'è chi c'è riuscito.

La storia comincia nel 1984 con *Mekton*, scritto da Mike Pondsmith per



la *Taslorian Games*, gioco di ruolo ispirato ai robot degli anime in voga in quegli anni. Nel 1986 esce il gioco di *Macross*, negli States conosciuto come *Robotech*: Kevin Siembieda per la *Palladium Books*. L'anno dopo uscirà anche in Italia *Teenage Manga Mutanti*; dopo numerosi altri giochi e diverse edizioni si arriva oltre il nuovo millennio, con il *Gioco di Ruolo Ufficiale Dei Manga*. Conosciuto anche come *G.R.U.M.* e scritto dai redattori della sezione manga della *Star Comics* Andrea Baricordi e Mirko Pellicioni, è illustrato dal maestro Shinichi Hiromoto.





Il gioco si propone come soluzione a tutti i problemi che si creano adattando ambientazioni fumettistiche ai tipici sistemi di regole nati per altri giochi. Il giocatore può così atteggiarsi come il suo personaggio preferito senza rischiare di andare fuori dall'ambientazione; del resto anche il narratore, chiamato Mangaka in onore dei maestri giapponesi, può utilizzare tutti quegli "espedienti" narrativi tipici dei manga. Combattimenti all'ultimo sangue scolastici, robot giganti nascosti in cantina con annessi manuali enciclopedici di istruzioni, ovviamente non necessari per pilotare correttamente il mezzo, questo e altre svariate tonnellate di navi spaziali, esoscheletri, demoni e angeli, katane e arti marziali, potranno colorire le vostre avventure.

Il manuale, di facile lettura, spiega come costruire i personaggi giocanti in modo molto semplice, partendo da caratteristiche principali e snodandosi poi in svariate abilità e capacità speciali che coprono quasi ogni manga conosciuto. E in caso le cose vadano male, i colpi di scena vi saranno molto utili per sbloccare la situazione. Che cosa si può fare contro uno "Sguardo scintillante"

oppure un "Ricordo improvviso"? Il sistema di regole, che con un pò di pratica diventa semplice e intuitivo, lascia giustamente molto spazio all'interpretazione; se poi si arriva a chiamare gli attacchi speciali con tanto di mimica si raggiunge il massimo livello di divertimento. Ovviamente ci sono i punti esperienza, sapientemente mascherati da un punteggio su un indice di gradimento del grande pubblico, materia del Mangaka o di un effettivo pubblico che assiste alle sessioni. Nota di particolare rilievo va alle illustrazioni presenti sul manuale. Hiromoto, autore già del famoso manga *Fortified School*, ha curato le copertine e la maggior parte delle illustrazioni all'interno del manuale. Le altre illustrazioni sono di Keiko Ichiuchi, Jacopo Olivieri e Vanna Vinci. Siete pronti per salvare la vostra città una volta al giorno da innumerevoli invasori alieni? Ora è giunto il vostro momento, quello per cui siete nati e cresciuti. Preparatevi quindi a divertirvi! E ricordate: anche se siete i più forti della galassia, ci sarà sempre qualcuno più forte di voi da qualche parte, basta vedere l'infermiera dell'ospedale che per quanto vi allenerete vi metterà sempre k.o.!

L'opinione del Dragoniere

Note positive:

- Molto divertente se giocato da appassionati
- Molto belle le illustrazioni del manuale

Note negative:

- Il Mangaka e i giocatori devono avere una certa dose di cultura manga
- Difficile reperibilità

D
D
D
D
D

GdR e Teatro

La sottile linea ludica

di Mattia Mattioni

Cosa c'è in comune tra queste due attività? Si può dire che il gioco di ruolo sia una forma di Teatro? o che il Teatro sia una evoluzione del gioco di ruolo?

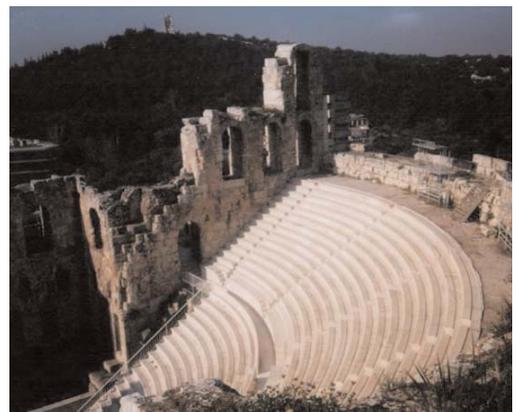
Cerchiamo di scoprirlo insieme andando ad analizzare i due elementi.

Per prima cosa immaginatevi uno spettacolo teatrale classico: un palcoscenico, degli attori che recitano qualcosa, il pubblico che osserva, i costumi, le musiche, l'atmosfera. Ora immaginatevi un gruppo di persone sedute intorno a un tavolo con dei fogli, dadi, matite; guardateli mentre parlano tra di loro, recitando il loro personaggio. Fatto? Bene, credo che anche con tutta la buona volontà queste due attività non sembrino a prima vista aver molto in comune.

Cerchiamo ora di espandere la nostra visione. Esistono ad esempio molte forme di Teatro che si sono sviluppate da quello classico, spesso sono chiamate "Teatro sperimentale". Ho visto una volta una rappresentazione teatrale che si svolgeva all'interno di un grande magazzino, e il pubblico era



dentro la scena, mentre l'azione si svolgeva tutto intorno ad esso, con gli attori che si spostavano per tutti i lati e i livelli del magazzino. Questa situazione mi sembra piuttosto simile a quella che ho vissuto recitando in alcuni giochi di ruolo dal vivo, in cui giocatori, travestiti come i personaggi che dovevano interpretare, si spostavano all'interno di un luogo piuttosto vasto, improvvisando sulla base di un canovaccio. Come vedete basta allargarsi un po' agli estremi delle due attività per trovare forti similitudini.



Approfondiamo dunque l'argomento, cercando di trovare somiglianze e differenze, fino a individuare le caratteristiche principali che contraddistinguono ognuna di queste due attività. Se queste caratteristiche sono le stesse possiamo dire senza indugio che queste due attività hanno un nucleo comune. Partiamo dunque dall'analizzare il Teatro: quali sono quelle caratteristiche per cui possiamo dire di un'attività che sia Teatro?

Per prima cosa vediamo l'etimologia della parola: "Teatro" deriva dal greco "Theatron", che significa "Luogo per Vedere". Già da questo possiamo capi-



re che per essere considerato Teatro è necessario qualcuno che Agisce e qualcuno che Specta, dunque attori e spettatori. In secondo luogo non basta che l'attore Agisca (Drama - azione), ma deve agire in maniera sensata, deve cioè raccontare qualcosa (Mimesis - imitazione).

Dunque: Attore, Spettatore, Azione e Imitazione. Queste a mio avviso sono le quattro caratteristiche principali e indispensabili che caratterizzano una rappresentazione Teatrale.

Analizziamo ora il Gioco di Ruolo. In questo abbiamo sicuramente qualcuno che agisce, i giocatori e anche il master, che possiamo in questo caso paragonare agli attori, e abbiamo anche la Mimesis. Infatti nel gioco di ruolo c'è una storia che viene raccontata, vissuta, interpretata. Scenografie, musica, costumi sono caratteristiche che non abbiamo inserito tra quelle principali, infatti in entrambe le attività possono o non possono essere presenti.

Eppure c'è una cosa che al Gioco di Ruolo manca rispetto al Teatro, e cioè lo spettatore, il pubblico.

Questa è forse la differenza più importante e più evidente tra queste due attività altrimenti così simili. Eppure è possibile in realtà trovare un pubblico anche nel gioco di ruolo, qualcuno a cui

è destinata la storia che viene raccontata e che assiste alla rappresentazione, e questi sono i giocatori stessi. Nel gioco di ruolo attore e spettatore sono fusi nella stessa persona, che è il giocatore, e in questo modo abbiamo trovato le stesse identiche caratteristiche sia nel GdR che nel Teatro.

Questa spiegazione potrebbe non essere soddisfacente per tutti, ma questo non è importante perché non è il mio scopo cercare di convincere che il Gioco di Ruolo e il Teatro siano la stessa cosa. Ognuno può scegliere di vedere la cosa come più ritiene plausibile, ma c'è una cosa che secondo me è più importante: il teatro nasce nell'antica Grecia, dall'ancestrale desiderio di raccontare storie ma prima ancora dal desiderio di viverle, di imitarle. Ogni bambino, prima che egli diventi attore o giocatore, gioca "facendo finta" di essere qualcun altro, in tempi o luoghi passati o futuri, reali o immaginari.

Non voglio ora andare ad indagare sul perché di questo fatto, ma quello che è importante è che tutti da bambini desiderano essere Actores, coloro che agiscono, ma non tutti, una volta cresciuti, abbiamo la capacità di diventare tali. Dunque la differenza più importante secondo me è che se anche non tutti possiamo essere Attori, tutti possiamo essere Giocatori di Ruolo.

Manga e Anime

Due mondi completamente distinti

di Elisa Radicioni

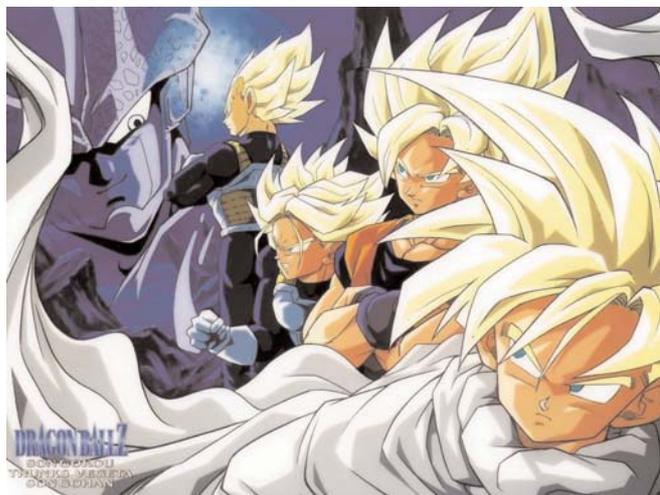
Molti appassionati di manga hanno visto, nel corso del tempo, i loro fumetti preferiti in televisione, modificati se non del tutto stravolti. Tutto questo accade a causa della censura e dei genitori eccessivamente protettivi che protestano per riparare i loro figli dalle scene secondo loro non adatte a un pubblico minore. Negli ultimi tempi questo tema è motivo di molte polemiche; poco tempo fa, per esempio, con l'arrivo di *Naruto*, girarono su internet petizioni con cui si richiedeva il ripristino della storia del cartone. Purtroppo non si parla solo di variazioni dei nomi o di scene lievemente riadattate, ma di veri e propri cambiamenti fondamentali rispetto alle vicende originali! Elencherò di seguito le principali differenze tra il manga e l'anime di tre note serie animate che sono comparse in Italia e hanno riscosso molto successo nonostante le numerose polemiche.



Dragon Ball

La serie TV è suddivisa in tre parti: *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* e *Dragon Ball GT* (quest'ultima non è presente nel manga), anche se il filone narrativo le riunisce comunque in un'unica storia.

A partire dal 1992 è uscita una nuova edizione a cura della *Merak Film*, che è stata oggetto di ripetute e pesanti censure per renderla più infantile; sono state infatti tagliate fin troppe scene ritenute osé, pur non contenendo immagini o scene di nudo, eliminate battute ritenute volgari e cambiate le originali sigle iniziali e finali, anche qui attraverso il filtro di inspiegabili censure (come l'eliminazione dei kanji all'interno delle 7 sfere che formano le parole "Dragon Ball"). Nonostante questo (e il fatto che dal 1996 non siano stati mandati in onda nuovi episodi), il cartone è uno dei più seguiti in Italia. La serie televisiva presenta inoltre numerose scene di ca-



rattere secondario, inesistenti nel fumetto, tese solo ad aumentare la quantità degli episodi.

Nel doppiaggio italiano, infine, i nomi di numerosi personaggi sono stati cambiati rispetto alla versione giapponese.

Sailor Moon

L'avanzamento della storia nel fumetto di *Sailor Moon* è più lento rispetto alla serie animata, tuttavia la sua forte connotazione di prodotto giapponese porta, in quasi tutti i casi, da una parte a forti polemiche da parte di associazioni dei genitori che giudicano l'anime "poco adatto ai bambini", dall'altra a interventi di adattamento da parte delle emittenti televisive, volti a eliminare gli aspetti meno accettabili da un pubblico non giapponese. Tali interventi, tanto pesanti da stravolgere spesso il senso originario dell'opera, vengono enormemente criticati dagli appassionati di anime dei diversi Paesi in cui *Sailor Moon* viene trasmesso e contrastati, solitamente con scarso successo, attraverso petizioni e iniziative di vario genere.

Gli elementi giudicati poco opportuni dalle associazioni per la salvaguardia dell'infanzia e dalle emittenti televisive possono essere distinti in tre gruppi:

- Eccessiva violenza. I combattimenti in

cui le protagoniste e i loro antagonisti sono implicati si risolvono spesso in contatti fisici forti o mortali. Particolarmente negativa viene inoltre giudicata la rappresentazione del sangue.

- Riferimenti sessuali. Per alcuni personaggi sono suggerite inclinazioni omosessuali, un elemento, questo, tipico di manga e anime indirizzati al pubblico femminile. Questo "problema" viene risolto dagli adattatori trasformando personaggi maschili in femminili o modificando i dialoghi. All'interno degli ambienti "yuri" (relazioni omosessuali tra donne o ragazze in anime e manga), Haruka e Michiru (Sailor Urano e Nettuno) sono da sempre considerate uno dei massimi esempi di coppia omosessuale femminile; questo emerge da molti indizi disseminati nelle varie serie, ancor prima dell'ufficializzazione da parte dell'autrice. Non si possono infatti non ricordare i giochi con le dita delle mani che le due compiono spesso tanto nella terza serie quanto nella quinta, come a tradire una perfetta intimità, non solo mentale ma anche fisica.

- Riferimenti all'ambientazione giapponese. Tutti i nomi dei personaggi, geografici e di realtà tipicamente nipponiche (cibi, locali, abitudini) vengono sostituiti da nomi più generici.





In Italia, le prime due serie subiscono un adattamento tutto sommato rispettoso, fatta eccezione per la resa femminile del nemico Zoisite (Zackar) in modo da nascondere la sua relazione amorosa con Kunzite (Lord Kaspar). Dalla terza serie in poi, invece, l'intervento si va facendo sempre più pesante e deciso, in concomitanza con il crescente successo dell'anime che porta a un aumento delle proteste da parte di psicologi, sociologi e associazioni di genitori.

Il culmine si ha nel 1997 in seguito all'allarmismo creato da una psicologa, secondo la quale la quinta serie di *Sailor Moon* comprometterebbe seriamente l'identità sessuale dei bambini. L'accusa era basata sulla segnalazione di alcuni genitori, i cui bambini maschi, appassionati del cartone, giungevano a identificarsi con la protagonista.

Successivamente la polemica si allarga alla presenza delle Sailorstarlights, guerriere che, quando non combattono, sono dei ragazzi maschi in tutto e per tutto.

Queste lamentele hanno causato un'ennesima serie di censure sulla quinta serie, già ampiamente rimaneggiata in sede di adattamento: tali modifiche sono intervenute soprattutto in video, con evidenti fermo immagine

e rimontaggi delle scene, e ancora di più nei dialoghi, sui quali il responsabile del doppiaggio ha operato vistosamente, tanto da stravolgere in diverse occasioni il senso delle scene originali.

Una nota particolare è da farsi in riferimento all'ultimo episodio, notevolmente modificato: qui la protagonista è coinvolta in una battaglia particolarmente violenta e, infine, si mostra in video completamente nuda,

un nudo simbolico e coerente con il senso della storia, che tuttavia è stato giudicato inaccettabile e quindi censurato. Tutto ciò segna un brusco arresto nel successo di *Sailor Moon*. Successivamente infatti la quinta serie non è più stata mandata in onda, mentre le altre hanno avuto soltanto repliche discontinue e spesso disordinate.

Naruto

Naruto è per molti versi quasi una svolta nell'adattamento italiano di anime giapponesi. Gli è stata riservata infatti una cura particolare: è stato deciso innanzitutto di mantenere i nomi dei personaggi originali (quindi in giapponese) ed è presente al termine di ogni puntata anche l'anticipazione dell'episodio successivo (rimossa, tuttavia, a partire dal 51° episodio).

Nella maggior parte delle puntate man-





date in onda da *Mediaset*, però, sono presenti varie censure, a volte anche molto pesanti:

- Dialoghi modificati, immagini ricolorate e scene tagliate a causa della presenza di sangue e/o di violenza;
- Scena con un bacio tra Sasuke e Naruto tagliata, ma con audio presente;
- Foto con una donna in bikini sul calendario, sostituita con un'immagine tratta dallo stesso episodio;
- Inquadrature tagliate e omissione del nome della tecnica eseguita da Kakashi;
- Immagini ricolorate in bianco e nero, a tratti con effetto "negativo";
- Effetto "zombie" per coprire il sangue;
- Immagini ricolorate con aggiunta dell'effetto "opaco";
- Scene comiche riadattate per farle entrare nel riferimento della puntata;
- Puntata ridotta a 18 minuti circa invece dei 21 normali per via delle fantasie erotiche di Jiraya;
- Aggiunta di dialoghi inventati per coprire i minuti di una scena tagliata;
- Scene e dialoghi a sfondo "erotico" tagliate;
- Fermi immagine;
- Scene tagliate senza nessun motivo apparentemente valido;
- Nome della corsa "Todorì" modificato in "Todoroki" a causa della pubblicità occulta a un tè giapponese.

E questi non erano che tre esempi, tratti dal sito *wikipedia.it*, ma molti altri manga hanno subito cambiamenti ingiusti e illegittimi.

Pensate alle miriadi di programmi spazzatura che vengo mandati ogni giorno in televisione: reality show, programmi violenti, volgari, a sfondo sessuale, per non parlare di quelli diseducativi come gli show televisivi

preserali/serali! Tutta gente pagata per mettere in mostra corpi dalle curve "perfette", bestemmiare, accoppiarsi e fare discorsi superficiali e provocatori.

Preferireste che i vostri bambini vedessero cartoni animati con un leggero velo di aggressività o di scene simpaticamente "osé" o certi talk show che non fanno altro che annebbiare le menti, con persone che vengono anche pagate eccessivamente (con i nostri stipendi) per dire o fare cose al solo fine di creare scalpore?

È ingiusto danneggiare il lavoro che qualcuno ha svolto per anni e con dedizione nella speranza di vedere la sua opera rivolta al grande pubblico, quando ci sarebbero tanti altri programmi da modificare, se non addirittura eliminare. Non sono i cartoni animati a dover essere censurati, ma le persone che permettono di farlo e di mandare in onda, in alternativa, programmi indecorosi e insignificanti.



Viaggio nella città incantata

Il clamoroso successo targato Hayao Miyazaki

di Sonia Renzulli

150 collaboratori.

144mila disegni.

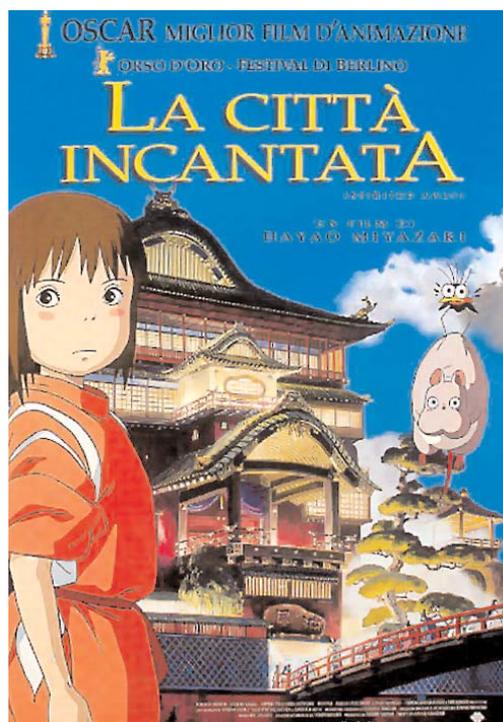
1415 inquadrature.

230 milioni di euro incassati in patria con proiezioni a partire dalle sette del mattino.

Questi sono i numeri de "La Città Incantata", il lungometraggio di animazione che nel 2001 ha segnato il ritorno del celebre regista Hayao Miyazaki.

Hayao Miyazaki? Se non vi dice nulla questo nome, termini delle sue opere come *Heidi*, *Lupin III*, *Remi* e *Conan ragazzo del futuro* potrebbero aiutarvi a capire chi sia questo rinomato autore, le cui imprese sono amate sia da Akira Kurosawa (a cui è stato spesso paragonato) che da Moebius.

L'ultima produzione di Miyazaki era stata "La Principessa Monoke" nel 1998, dopodiché era scomparso dalle scene a causa di una grave depressione dovuta a problemi di vista. "La Città Incantata" ha segnato un grande ritorno e si pre-



senta ben diverso da tutti i suoi predecessori.

È una composizione complessa che subito colpisce, invece, per la sua efficace semplicità caratterizzata, fin dall'inizio, da un incredibile tocco di magia.

Ma andiamo con ordine, iniziamo a parlare di questo fenomenale successo, a cominciare proprio dalla trama.

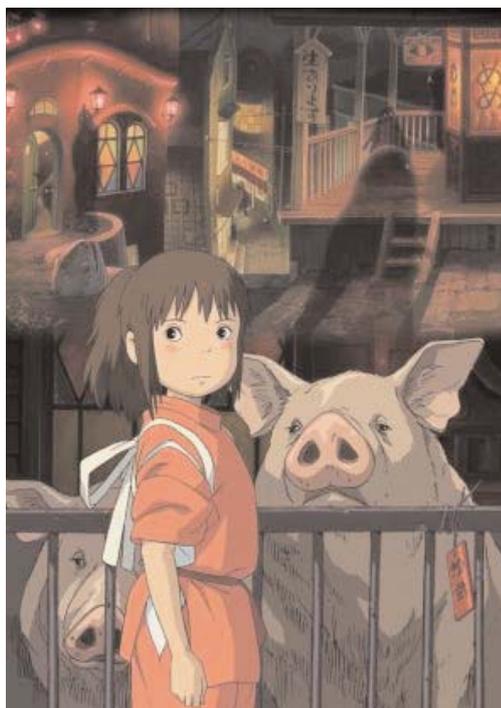
Tutto inizia il giorno in cui Chihiro, una bambina di dieci anni, è in viaggio con i genitori verso la sua nuova casa, ma come si sa, la fatalità è presto dietro l'angolo.

Attraversato un particolare tunnel, la famigliola in poco tempo si trova in un modo parallelo, inaccessibile agli esseri umani e abitato da esseri tutt' altro che

convenzionali: i genitori di Chihiro vengono trasformati in porcellini (in questo caso simbolo di golosità e ingordigia), mentre la bambina potrà rimanere solamente se rinuncerà al suo nome obbedendo agli ordini della strega Yubaba.

In questo fantomatico viaggio prendono corpo numerosi spiriti della tradizione shintoista, dove a ciascun oggetto è associato uno spirito protettore e ogni spettatore si ritrova catapultato nelle avventure di una nuova Alice nel suo Paese delle Meraviglie, dove gli intrighi avanzano vivaci e suggestivi, portando appresso una sostanziosa dose di fantasia. Il viaggio di Chihiro altro non è che una ricerca di se stessa, attraverso nuovi mondi abitati da personaggi eccentrici e irriverenti, grazie a un disegno limpido e straordinariamente equilibrato: appena si fa notte, la città si veste soavemente di vita e gli spiriti nel tempio sacro nipponico prendono forma nella loro invenzione, colpendo lo spettatore in una maniera davvero insolita e particolare.

Con un utilizzo molto limitato - seppur sapiente - della computer grafica, Miyazaki ha prodotto un'eccezionale pellicola con solamente 19 milioni di dollari (cinque volte minore di un lavoro di casa Disney), riuscendo non solo a vincere l'Or-



so d'Oro al Festival internazionale di Berlino, ma anche l'Oscar come miglior film di animazione!

Chihiro è stata definita dalla stampa come una novella Alice nel Paese delle Meraviglie: come lei impara dalle avversità della vita, conoscendo il mondo, le proprie ambizioni e i propri limiti, cadendo, ma rialzandosi un attimo dopo in un'esistenza che spesso sembra voltarle le spalle, abbandonandola alle proprie difficoltà attraverso un sapiente viaggio... che altro non è che la vita umana.



Kingdom Hearts

SquareEnix-Disney: un'accoppiata vincente!

di Lorenza Morbidoni

Nel 2002 la famosa casa produttrice *SquareEnix* (allora *SquareSoft*) ebbe un'idea, un'idea che avrebbe portato migliaia di appassionati di GdR sulla sua strada, un'idea che avrebbe rivoluzionato il modo di immaginare un classico gioco di ruolo.

Quell'idea prese il nome di *Kingdom Hearts*.

Nato dalla collaborazione con un altro colosso, la *Disney*, questo Action RPG contiene molti personaggi delle favole *Disney* e alcuni della saga di *Final Fantasy*.



Kingdom Hearts spicca dalla massa per la sua originalità, piace e diverte tutti, grandi e piccoli. Ovviamente se siete disposti a vedere Paperino combattere contro Sephiroth!

Il protagonista di questo capolavoro è Sora, che insieme ai suoi amici Riku e Kairi vive su una piccola isola da sogno, l'Isola del Destino.

Sora è un ragazzino, ha quattordici anni, ma già molte preoccupazioni lo affliggono. Nonostante ciò, in qualsiasi occasione riesce a tirar fuori la sua personalità positiva, sfoggiando spesso il suo famoso sorriso a trentadue denti.

Riku è il più maturo dei tre, è lui l'unico

che vorrebbe lasciare seriamente l'isola e cerca un modo per scappare. Così inizia a costruire insieme ai suoi amici una zattera per fuggire da quell'isola che ormai gli va stretta.

Kairi è l'unica ragazza del gruppo, e gli altri due sono soliti sfidarsi per conquistare almeno un po' del suo affetto.

In questa tranquilla oasi di felicità i tre amici giocano spensierati, parlano dei loro sogni, di dove vorrebbero andare, ignari di quello che succederà.

Un giorno, Sora si reca al suo rifugio segreto, una grotta, dove trova, davanti a una porta priva di maniglie, una figura incappucciata.

Una notte, sull'isola si abbatte una terribile tempesta che porta con sé dei piccoli mostriciattoli neri chiamati Heartless: saranno questi la causa della separazione dei tre amici.

Riku viene inghiottito nell'oscurità, ma mentre accade ciò Sora riceve una strana spada, una sorta di chiave gigante. È il Keyblade, un'arma potentissima, la sola che può sconfiggere gli Heartless e Sora ne è appena diventato il custode. Sora si dirige alla grotta, finalmente ha trovato Kairi, ma quando cerca di afferrarla gli passa attraverso, come fosse un fantasma.

La porta si apre, Sora la attraversa e si ritrova nella Città di Mezzo, un luogo che non aveva mai visto prima. Lì per la prima volta incontra anche Pippo, il Capitano dei Cavalieri Reali, Paperino, il Mago di Corte, e Pluto, il cane del Re, inviati lì da Sua Maestà in persona per trovare il custode del Keyblade. Leon, un abitante della Città di Mezzo, rivela al trio Disney che il detentore del Keyblade



de è proprio Sora, e sarà compito suo chiudere tutte le serrature che conducono ai cuori dei mondi, prima che gli Heartless li avvelenino.

Quasi tutti i mondi visitati da Sora si rifanno alle favole Disney e sono abitati dai loro personaggi: Aladin, La Sirenetta, Jack Skeletron, Hercules e molti altri. Esiste una serratura in ogni mondo, alcune saranno facili da scovare, altre meno.

Così le avventure che vivremo in *Kingdom Hearts* sono le stesse che ci fecero sognare da bambini.

Oltre alle missioni principali, il gioco contiene molte sottomissioni, come la ricerca dei cuccioli del *La Carica dei 101*, che rendono il tutto ancora più interessante.

La sua originalità, assieme all'impensabile accostamento di personaggi, sta nella modalità di gioco: nei classici giochi di ruolo il combattimento si svolge per turni, e quindi il giocatore si concentra sulle caratteristiche di ogni membro del party; invece in *Kingdom Hearts* si combatte in tempo reale e il party è sempre formato da tre personaggi al massimo. Durante la nostra avventura,



però, potremo alternare i personaggi del gruppo con quelli incontrati, poiché nessuno di essi è mai indispensabile. I nemici compaiono automaticamente, e sta a noi decidere se affrontarli o meno: se ci si trova in una zona con dei nemici vicini comparirà il comando 'attacca', e premendo la giusta sequenza di tasti si può dar vita a delle combo spettacolari. Una cosa che si nota subito è l'aspetto grafico: i personaggi sono molto curati nei particolari e il gioco in movimento è davvero eccezionale. Persino le espressioni del viso sono curate benissimo, dalle smorfie di Pippo e Paperino ai sorrisi di Sora che ci strapperanno non poche risate tra una missione e l'altra. Forse avere anche un buon doppiaggio sarebbe stato chiedere troppo: tutta l'Europa, compresi noi, si deve accontentare del doppiaggio in inglese, mentre Francia e Germania possono godere delle voci Disney originali. Accontentiamoci dei sottotitoli nella nostra lingua.



Molti sono stati titubanti e dubbiosi di fronte all'unione di *Disney* e *Square*, poiché non si poteva fare a meno di porsi la faticosa domanda: "L'unione è riuscita?"

Io credo proprio di sì, sarebbe un peccato perdere quest'occasione unica per provare qualcosa di davvero innovativo, e di certo non si può rimanere indifferenti a questo mix di umorismo, allegria, coraggio, amore e amicizia creato dalla grande *SquareEnix* insieme alla magica *Disney*.

Un piccolo gioiellino che merita di entrare nella vostra collezione, o almeno, nel vostro cuore!

Il mondo di Tim Burton

L'animazione non è mai stata così oscura

di Michele Tramonti

Timothy William Burton nasce il 25 agosto 1958 a Burbank, California.

Passa la sua infanzia chiuso in casa, in un universo interiore e completamente personale in cui ama rifugiarsi. Nel suo cosiddetto periodo di "reclusione" divora cartoni su cartoni e una serie incredibile di film horror interpretati dal suo idolo Vincent Price. Ciò insinua in lui l'inconfondibile e sofisticato stile che lo identifica tuttora fra i registi hollywoodiani.

Il suo talento viene ben presto notato: vince infatti un concorso per una società di smaltimento rifiuti in cerca di simboli pubblicitari, e Burbank si ritrova tappezzata per un intero anno dai suoi disegni. Questo avvenimento segna l'intersezione del suo particolare mondo interiore con la realtà.

Durante il liceo gira diversi cortometraggi e dal 1979 al 1980, grazie a una borsa di studio, riesce a frequentare il corso di animazione

nella *California Institute of the Arts*, in seguito al quale viene notato dalla *Disney* e assunto come animatore.

Già a 21 anni comincia a firmare diversi film di animazione: è l'inizio per lui di una grande carriera nel mondo cinematografico e la scoperta per gli spettatori di uno stile inimitabile.

Sfruttando atmosfere riprese dai vecchi film horror della *Hammer*, fonda un genere di cinema dark alternativo. Le trame dei suoi lavori presentano momenti reali, situazioni in cui le persone si rispecchiano, vicende angoscianti come la perdita di persone care, che accrescono l'atmosfera cupa delle sue

produzioni.

Le storie che scrive in realtà non contengono altro che amore. Ricorrenti sono le vicende in cui dei "diversi" riescono a conformarsi con loro gioia agli altri. Anche le parole dei suoi personaggi sono le stesse che chiunque può sentire nei momenti più difficili, di incomprendimento, o semplicemente in un attimo di solitudine. Questi accorgimenti che Burton aggiunge ai suoi capolavori afferrano lo spettatore proiettandolo nel suo mondo: nessuno può dire di non ritrovarsi in almeno uno dei personaggi.

L'impatto del colore è essenziale per i suoi film, che presentano uno sfondo di inconfondibile stile gotico, creando un'atmosfera onirica che si ripete in tutte le sue produzioni, senza contare l'unicità nell'abbinare il bianco e il nero.

A volte molti si dimenticano che il rapporto tra Burton e il cinema di animazione è profondo e che prima di tutto egli è disegnatore e animatore. Il design di tutti i personaggi che appaiono nei suoi grotteschi e surreali film sono infatti opera sua.

La filmografia di questo grande regista comprende grandi capolavori quali *Beetlejuice* (1988), *Batman* (1989), *Edward Mani di Forbice* (1990), *Il Mistero di Sleepy Hollow* (1999), *Big Fish* (2003), ma che lo distinguono tra gli altri registi troviamo film d'animazione di enorme gradimento come *Tim Burton's Nightmare Before Christmas* del 1993. Questo film vede come protagonista Jack Skeletron (o Skellington), abitante





nonché vera e propria star di Halloweentown. La città è popolata da ogni genere di mostro e la realtà è più macabra che mai. Un giorno Jack Skeletron, stanco della solita routine e in cerca di novità, scopre il meraviglioso paese del Natale, scoperta che lo spinge a rapire Santa Claus e sostituirsi a lui nella distribuzione dei doni. La sua concezione del dono purtroppo è differente da quella di Santa Claus e soprattutto da quella dei bambini. Così Jack Skeletron si ritroverà di fronte la paura e l'amarezza dei piccoli. Non ha cattive intenzioni, ma il Natale ha sfondi colorati, dolci, mentre il suo mondo è cupo e spigoloso, perciò non comprende appieno il significato di questa ricorrenza. La realtà di Halloweentown è tenebrosa, macabra, una vera città dell'orrore, ma dopotutto ci sono mostri ad abitarla. *Tim Burton's Nightmare Before Christmas* mette i mostri al centro dell'attenzione e guarda le cose dal loro punto di vista. Il nostro Jack nell'animazione poteva disporre di ben 135 espressioni, da far impallidire persino un attore in carne ed ossa. Importante notare lo stile in cui sono stati creati i protagonisti e lo stesso mondo circostante: i personaggi che si muovono in zone tridimensionali, tutte riprodotte in miniatura e riprese con la

tecnica dello stop-motion, sono fatti di gomma e metallo.

Burton con questa produzione colpisce molto gli spettatori, non tanto per le buone intenzioni quanto per le azioni dei perfidi mostri.

Altro grande successo è *La Sposa Cadavere* del 2005, creato riproponendo sia l'ambientazione che la tecnica (un'animazione mista tra 2D e 3D) utilizzate per *Nightmare Before Christmas*.

Questa sua nuova mirabolante produzione, diretta con Mike Johnson, sfrutta gli ultimi effetti della grafica computerizzata e ci proietta in una insolita realtà.

Il protagonista della vicenda, Victor, di classe borghese, viene promesso in matrimonio a Victoria, discendente di una famiglia nobile ormai in rovina. L'incontro è praticamente alla cieca, ma al primo incontro entrambi provano interesse l'uno per l'altra.

Aggirandosi per il bosco provando le frasi da pronunciare in matrimonio, Victor infila l'anello in un ramo che esce dal terreno simulando lo scambio degli anelli, ma non sa che quello in realtà è il dito di Emily, la sposa cadavere che d'ora in avanti reclama a gran voce il suo legittimo giovane sposo.

Nel frattempo, però, a insaputa di Victor, i genitori di Victoria trovano per lei un nuovo ottenebrante sposo, Lord Barkis. Con *La Sposa Cadavere* ci troviamo di fronte a un nuovo esilarante film ricco di colori più "morbidi" di *Nightmare Before Christmas*, che permettono situazioni particolari grazie anche al divertente design e soprattutto allo spassoso atteggiamento dei personaggi.



Vuoi collaborare con noi?

www.dragoniere.it



- Vuoi condividere con gli appassionati di tutta Italia le tue creazioni?

- Vuoi impegnarti per contribuire alla crescita del mondo che ti coinvolge e ti interessa?

- Vuoi dar voce a un'associazione di cui fai parte?

Qualsiasi tuo contributo è bene accetto.

Inviaci le tue creazioni, idee, suggerimenti, consigli, richieste, desideri, immagini. Se hai talento vedrai le tue opere pubblicate sul Dragoniere!

Visita il sito www.dragoniere.it, dal quale potrai scaricare la rivista gratuitamente, e iscriverti al forum, dove potrai essere sempre informato e proporre le tue idee.

Puoi anche scriverci e inviarci materiale a news@dragoniere.it.

Riceverai una risposta entro 48 ore!