

flash

CICLISMO
Rebellin raggiunge Armstrong in testa alla classifica dell'Uci

Dopo il 3° posto ottenuto sabato nella Clasica a San Sebastian, Davide Rebellin (a destra nella foto con Jalabert) ha raggiunto Lance Armstrong in testa alla classifica mondiale dell'Uci. Laurent Jalabert è ora 14° (guadagnate 5 posizioni). Un posto in più anche per Francesco Casagrande, 2° a San Sebastian. Questa la vetta della classifica: 1) Armstrong (Usa) e Rebellin (Ita) 2154; 2) Ullrich (Ger) 1900; 3) Simoni (Ita) 1819; 4) Casagrande (Ita) 1818.



CALCIO MERCATO, CESSIONI TORO
Mauro Bonomi al Napoli
Fabio Pecchia al Bologna

Il Napoli ha ufficializzato ieri l'acquisto di Mauro Bonomi, il 29enne difensore del Torino. L'acquisto è a titolo definitivo con contratto triennale. Bonomi si agglierà oggi alla squadra che si allenerà allo stadio Pinto di Caserta. Sempre oggi è atteso a Napoli Oshadogan approdato in azzurro dopo lo scambio con la Reggina dove è andato Baldini. Lascia Torino anche Fabio Pecchia acquistato dal Bologna. In chiave acquisti il club granata punta su Tomic (Roma) e Innocenti (Bari).

GUATEMALA
Temporale durante una partita
Un fulmine uccide due calciatori

Un fulmine ha ucciso sabato due calciatori durante Deportivo-Pueblo Nuevo Vinasun (3ª divisione), a Chiquimullá (120 km a est di Città del Guatemala). Oltre a Rosbin Yuman di 16 anni e Lester Marroquin di 24 anni, altre 25 persone sono state ferite, 10 in modo grave. Durante la ripresa è scoppiato un violento temporale, il cielo si è illuminato a giorno e un fulmine ha colpito la recinzione metallica che delimitava il campo, raggiungendo i due giovani calciatori che sono stramazati a terra.

TOUR DE FRANCE FEMMINILE
La nona tappa a Simona Parente
Polikeviciute resta in giallo

L'italiana Simona Parente ha vinto l'8ª tappa del Giro di Francia femminile, Bourges-Domerat di 93,8 chilometri. L'azzurra ha preceduto di 6 secondi un gruppo di 14 concorrenti. La lituana Rasa Polikeviciute conserva la maglia gialla con un vantaggio di 5 secondi sulla spagnola Joane Somarriba. In classifica generale 4ª Fabiana Luperini a 2'19" e 5ª Alessandra Capelotto a 2'27". Oggi la 9ª tappa porterà il plotone a Saint-Yorre Saint-Galmier attraverso un percorso molto con numerose salite.

Giochi di ruolo dal vero, giù la maschera

Più di mille gli appassionati, età dai 26 ai 32 anni. Un costume e via: la realtà è un'opinione

Luca Lorenzi

Legolas, l'elfo della Compagnia dell'anello, protagonista del film "Il Signore degli Anelli" tratto dall'omonimo romanzo di Tolkien capostipite del genere "fantasy"

ROMA Più simile al deltaplano che al gioco del calcio. E non solo perché è un etereo e suggestivo volo di fantasia, una manovra dell'immaginazione, prima fonte della felicità umana, come raccontava Leopardi nello Zibaldone. Che un giro nel Paradiso vivente dell'invenzione cerebrale non l'avrebbe certo disprezzato. Su quell'affidabile "deltaplano" della mente, dove basta imparare poche regole per andare oltre i sogni, ci si può vestire da eroe o fuorilegge di qualsiasi razza e allineamento morale, calarsi nei panni multicolori di un mago o una strega, folletto o barbaro, dragone o sceriffo inventandosi incantatore, alchimista, guaritore. E approdare d'incanto nella penisola di Elavistol, nazione "magica" che trova una corrispondenza geografica con l'Italia. Qui si dà sfogo alla propria passione: perdersi per ritrovarsi inventandosi un nome, una identità, un obiettivo, una storia, facendo semplicemente la... parte senza però andare in fuorigioco.



Tra il fascino millenario dell'interpretazione e il canovaccio della commedia teatrale, tra un "guardia e ladri" molto riveduto e parecchio corretto e uno status di attività ludica simile allo scoutismo o al fascino bambinesco del "Facciano finta che io sono...", benvenuti nell'isola che non c'è ma esiste eccome per tutti coloro che partecipano ai "Giochi di ruolo dal vivo", ultima frontiera dello spirito libero per i nuovi trentenni. Avvocati, commercialisti, studentesse, commesse, liberi professionisti, farmacisti, soprattutto navigatori della new economy: a voi la scena, please.

In un mondo dove spesso la finzione si sovrappone al reale, dove la sopportazione dell'oggi ha bisogno di una pausa d'evasione, c'è un pianeta con 1.500 anime italiane (età media 26-32 anni) desiderose di abbandonarsi ai loro pensieri, raggiungere luoghi e tempi sconosciuti, o più semplicemente passare un weekend diverso con un'altra identità e un'altra storia da vivere. Nel girone del medioevo-fantasy datato 1101, l'epoca delle disfatte mediovali,

dei re e dei dragoni e di un codice cavalleresco da rispettare. Ed è folto e felice, armato di spade in laticce e passione autentica, l'esercito dei protagonisti del "Grv", molto più di un semplice hobby.

È una "valtur" del sogno, accessibile a chiunque voglia interpretare qualsiasi personaggio tranne se stesso o un nobile. Niente Conte, Lord o Marchese. "I titoli" bisogna conquistarli ed anche questo fa parte del gioco. Il resto è intelligenza tattica e psicologica, conoscenza profonda delle norme (con tanto di parole d'ordine) per raggiungere il proprio obiettivo: che non per forza deve essere positivo. Si può ottenere "soddisfazione" anche facendo ciò che è contro la morale comune. E chissà, forse anche questo è stimolante in un gioco dove vige una legge inviolabile: niente contatto fisico ed "espulsione" per fuorigioco quando si va oltre il proprio ruolo violando le regole.

Originario dell'Inghilterra e approdato in Italia nel 1989 quasi per... gioco ora è qualcosa di molto più che un passatempo per pochi intimi. Due anni fa è nata l'associazione nazionale "GrvItalia" messa in piedi da un 29en-



ne consulente informatico, Davide La Greca, folgorato alla fine degli anni Ottanta da una sua vacanza-studio a Londra e dai tomi del sudafricano John Ronald Reuel Tolkien, il più celebrato scrittore fantasy, autore de "Il Signore degli Anelli": «La mia... origine proviene dalle caverne di Labyrinth, un "circolo" londinese che organizza raduni per viaggiare in mondi incantati. Un sogno. Da allora il mio rapporto con l'irreale è cambiato». Il sogno, in fondo, è l'infinita ombra del vero.

L'unico rischio è venire travolti dall'ambientazione e dalla recitazione, di "portarsi" il ruolo anche a casa o in ufficio: «Si chiama effetto reality check. Per una mezza giornata si può essere sfasati, credere di essere ancora nel mondo fantastico. Poi passa. Ma quelli sono momenti indimenticabili». Per gli addetti ai lavori significa che il gioco è riuscito in pieno, che la fantasia ha varcato la realtà. Gonfiando di soddisfazione l'associazione - in rete con il sito www.grvitalia.com da 40 mila contatti al giorno - che unisce diversi organizzatori professionisti e soprattutto ha un proprio regolamento di gioco già collaudato e operativo, una propria ambientazione nazionale con personaggi che hanno costruito la loro storia e quella delle "baronie" con le quali è divisa idealmente l'Italia del Grv. Si allestiscono una serie di eventi ludici, di alto livello qualitativo e spettacola-

re, tra cui uno annuale, l'"Adunanza", che riunisce tutti i giocatori d'Italia in un'avventura di quattro giorni, autentica fiera medioevale.

Più di 300 persone vestite con il proprio costume di ruolo: «Molti se lo disegnano da soli e lo ricamano a loro piacimento. Tutto con passione, divertimento e qualche sacrificio economico: c'è chi per questo hobby spende anche cifre sostanziose per avere la maschera o l'armatura più avvincente. Il Grv non è una evasione dalla realtà, c'è solo la voglia di sperimentare e avere un codice che nella vita non c'è più. Come ad esempio, quello dell'onore. Qui non c'è il giusto o lo sbagliato, ma il male assoluto e il bene». Ed anche l'amore. Perché può capitare che un gruppo d'avventurieri si ponga l'obiettivo di liberare la principessa da un drago. E che uno di loro s'innamori. Nel gioco ma anche nella realtà. «Ci sono stati una mezza dozzina di matrimoni nati per gioco». Con una scusa. Andata a buona fine.

Dal 7 al 9 settembre a Gorizia il raduno dei "Tolkieniani"

Per chi non può far a meno di «giocare di ruolo», una tre giorni di festa all'ombra dell'antico maniero di Gorizia è già pronta. Nel castello, dal 7 al 9 settembre 2001 si potrà parlare di J.R.R. Tolkien, incontrarsi, sognare... e poi assistere a conferenze, concerti, danze, rievocazioni in costume, mostre di illustrazioni, proiezioni cinematografiche, cacce al tesoro e intrattenimenti per bambini, sessions musicali, trolls, libri, artigianato, curiosità. Si chiama «Hobbiton», organizzato dalla Società Tolkieniana Italiana, con il patrocinio del Comune di Gorizia, è l'ormai annuale convention di appassionati di gioco di ruolo, di letteratura fantasy, di Tolkien e della Terra di Mezzo. Tra le chicche di quest'anno, interventi teatrali ispirate alla fondazione della città di Gorizia, incontri con i rappresentanti della Tolkien Society e del clan Wallace, esibizioni dei gruppi di musica medievale e celtica, l'Antica Camerata della Musica Savonese e il gruppo Contea, musica dedicata all'opera tolkieniana, concerti di musica celtica dei Myrddin e i Poverfolk, sfilate delle cornamuse del gruppo Brigadoon, rievocazioni in costume medievale.

Importante novità sarà la proiezione, sabato 8 settembre, del film Braveheart e nelle due giornate dei trailer del film "Il Signore degli Anelli" di Peter Jackson in uscita a Natale, insieme con interviste a regista e attori.

Roberto Arduini

clicca su
www.terrediconfine.net/Fumetti/
members.xoom.it/divertiti/AD&D.htm
web.tiscali.it/GIRSA/
www.signoredeglianelli.org/index.htm

la testimonianza

«Un'emozione che nasce dal profondo dell'anima»

Vestirsi da elfa a vent'anni e perdersi tra i boschi di Elavistol, il paese delle meraviglie del terzo millennio, cercando di procurarsi forza e ricchezza. E divertimento. Per Claudia Palmieri, studentessa romana al primo anno di Giurisprudenza, la vita non è più la stessa da quando si è applicata gigantesche orecchie in lattice per scoprire che effetto fa essere "dal vivo" una creatura intermedia tra il divino e l'umano, dallo spirito benevolo e il dolce sorriso da cartoon. «Il Gioco di ruolo è molto più di un passatempo vecchio stile. È una emozione che nasce dal profondo dell'anima, è delizioso smarrimento, spettacolo, comunicazione intelligente, avventura. Prima ero appassionata al gioco da tavolo da cui il Grv ha preso spunto ma giocare per giorni all'aria aperta, in compagnia di miei, duchesse, guerrieri, principi e orchi, è un'altra cosa». E anche un altro pianeta.

«Il gioco coinvolge la psiche, la esercita ad ottenere risultati ("geralmente" si chiamano Pab, punti abilità) con astuzia e ingegno. Il personaggio che inventi lo curi nei particolari, lo affini mentalmente. E poi c'è il lato hobbistico del gioco. Cucirsi il proprio costume, migliorare la qualità della maschera, darne un tocco di originalità: anche questa è una soddisfazione. C'è chi ci spende tanti soldi, io invece cerco di farmi tutto da sola. Come quel ragazzo che si è costruito la sua armatura in ferro, anello su anello. Uno spettacolo».

A Claudia piace che non ci sia un vincitore ma che si riconosca il carattere del personaggio scelto, la sua intelligenza nel procurarsi una vittoria orgogliosamente "virtuale": «Questa è la vera forza del gioco. Usare la tua storia per un'avventura affidandone i tratti psicologici senza per forza ottenere un risultato numerico. Ho coinvolto alcuni compagni di università. Ho detto loro: "Chi vorresti essere in un mondo di fantasia, che sembianze assumeresti, che obiettivi vorresti raggiungere?". Con alcuni di loro ho fatto centro. E ancora un gioco di nicchia che vive sul passaparola. Ma sono certa che avrà uno sviluppo esponenziale. Già ci sono stati molte nuove adesioni. All'inizio potresti anche essere un po' titubante ma appena vieni calato nella parte non te ne stacchi più. Giochi, dormi nelle "taverne" o in tenda, partecipi all'allestimento se desideri uscire dal gioco per un po', e guardare questo mondo fantastico con l'occhio dello spettatore».

Costumi e trasferte ma c'è anche lo studio da portare avanti: «Conciliare il passatempo con l'Università non è un problema. E poi può anche aiutarti ad affrontare meglio le materie. Analizzare psicologicamente il tuo personaggio significa anche conoscere meglio se stesso. E capire cosa vuoi davvero ottenere. I Giochi di ruolo liberano la mente, insegnano perseveranza, applicazione, spirito di sacrificio, metodo nella ricerca». Elavistol è lontana nel tempo ma mai così vicina ad un'aula universitaria de "La Sapienza".

IL

Ai tre ragazzi in bicicletta dico: «Bravi e tomate a pedalare»

Ciao, Giovanni, Fabio, Luca!
Vi scrivo per dirvi «Bravi ragazzi! Anche se non avete realizzato il vostro sogno - non completamente, almeno - bravi!». Mi è piaciuta la vostra idea, andare a Parigi - verso il nuovo? - prendendosi il tempo, rompendo i tempi, guardandosi intorno. Vi ho invidiato tantissimo. Amo la bicicletta proprio perché è un comodo mezzo di trasporto (per di più abito in pianura...) che ti lascia il tempo di pensare, di guardare e dà la sensazione di poter decidere, d'accordo con il tuo corpo, ritmi e sforzi. Peccato che le città siano pensate per i motori! (Lavoro a Roma e lì la bici è rischiosa).
Purtroppo ho perso i vostri

primi racconti di viaggio, quindi non so perché il viaggio in bici e perché Parigi (C... P-A-R-I-G-I, che bello! Ho detto). Solo dopo qualche giorno che vi seguivo ho letto dei tre cinquantenni o quasi, miei coetanei, (Altan, Rumiz, Rigatti) che stanno andando ad Istanbul (C... I-S-T-A-N-B-U-L, che bello! Ho detto). Vedremo cosa ci racconteranno, ma già il fatto che i ragazzi (i figli) vadano a Parigi ed i grandi (i padri) ad oriente, entrambi con la bici, fa pensare. Ci sarebbe di che scrivere. I ragazzi con l'Unità, i grandi con la Repubblica: vuole dire qualcosa? Concorrenza? O solo casualità? Oppure due generazioni ugualmente stupefite del tutto programmato e fre-

netico?
Però la cosa che più di tutto mi fa pensare è che mancano le donne, le ragazze, le madri. Eppure siamo tante che amiamo la bici! Ecco, mi auguro che l'anno prossimo ci siano anche loro. Anzi, lancio la proposta e mi candido.
Per tornare a voi, ancora bravi. Mi auguro che Bube si sia ripreso e che ci riproviate presto, che ne scriviate per potervi leggere con piacere. Un abbraccio
Ramona Campari
Cara Ramona, grazie a nome di Giovanni, Luca e Fabio. La prima puntata della serie "Te la pedalo io l'Europa" è stata pubblicata il 31 luglio. Le successive 1, 2, 3, 5, 7, 9, 10 e 12 agosto.

Un sondaggio nel Regno Unito rivela che il mondo della F1 è il più sognato. Chi fantastica flirt e chi un volante...

Le donne preferiscono i piloti, gli uomini anche

Pino Bartoli
LONDRA Anche i modi di dire si adeguano ai tempi. Uno dei più celebri, donne e motori (con tutto quel che ne segue), ha appena trovato un'evoluzione figlia dei nostri tempi. E cioè donne e piloti. Sono proprio loro, i fantini di quei potentissimi cavalli d'acciaio, al top dei desideri e dei sogni delle donne britanniche.
Lo certifica un sondaggio condotto su 2000 uomini e donne nel Regno Unito: quasi il 70 per cento delle donne ha confessato di sognare un appuntamento galante con un pilota. Possibilmente di F1, perché ai sogni è metterlo non mettere le briglie. Soldi, bella vita e clima "internazionale": sono questi gli ingredienti che rendono affascinante - agli occhi di sette donne d'Albione su dieci - l'idea di poter incontrare e soprattutto conquistare il cuore di un pilota. David Coulthard (proprio lui, quello della mascella a comodino) è tra i suditi di Sua Maestà quello che rappresenta il meglio del meglio. Lo scozzese dal piede pesante è seguito a ruota dall'irlandese Eddie Irvine, che peraltro pare si difenda benissimo in quanto a relazioni private.

Insomma, niente a che vedere con i poveri calciatori, caduti tragicamente in basso tanto che solo 9 donne su cento pensano ad un appuntamento con uno di loro. Il sondaggio è stato curato da una divisione sportiva di una Banca on line, la Egg.com.
La vittoria dei motori sul pallone, al capitolo fascino, risulta ancora più evidente se si pensa che anche gli uomini che hanno partecipato al sondaggio hanno indicato con il 38% il mestiere di pilota come quello più desiderabile contro un 22% che pensa al mondo della musica e un 14% al calcio.

Le motivazioni sono anche questa volta soldi, stile di vita ma anche la bellezza e il "sex appeal" delle donne che vivono in quell'ambiente.
Tutti gli altri sport vengono dopo, per non parlare di altri mestieri meno fantasiosi e più normali, compresa la politica, che praticamente non sono nemmeno menzionati.
Certo, in Formula Uno c'è anche parecchio stress. E pericoli vari. Tra i quali, ora è ufficiale, quello di essere inseguito nei box da orde di pin-up. Proprio una vitaccia.