

by Tomino
UNIVERSE
by

GO NAGE.NET

30 ANNI DI GUNDAM IN ITALIA 1979-2009

Presentato al

COMICON
NAPOLI
SALONE INTERNAZIONALE DEL FUMETTO
INTERNATIONAL COMICS FESTIVAL

Sponsored by



STAR SHOP
NAPOLI.it

mauinat.com
grafica&webdesigning

Si ringrazia

TUTTOCARTONI.COM



gundamuniverse.it

Mobile Suite Gundam - 30 Anni in Italia

Prima edizione:
1 aprile 2009

Presentazione:
Cartoons on the Bay 2009

Seconda edizione:
25 aprile 2009

Presentazione:
Napoli Comicon 2009

Coordinamento e revisione testi:
Lorenzo Galli

Progetto grafico e impaginazione:
Mauinat.com

Immagini
Copertina: **Maria Teresa Chiapparino**, vincitrice del contest
Quarta di copertina: **Marco Dal Bello**, secondo classificato
Terza di coperina: **Maurizio Nataloni**, terzo classificato

Indice

- 3 Prefazione
- 4 Mobile suit Gundam
- 5 Scenario robotico prima e dopo Gundam
- 7 Scenari e tipologie robotiche nella guerra dei Gundam
- 9 Musica...Sensei: Gundam! Oh! Oh! La sigla italiana dell'anime
- 10 Characters
- 12 Profili
- 18 Il volto umano del male in Gundam
- 20 I New Type
- 23 Char Aznable la cometa rossa Vs. Anakin Skywalker/Darth Vader
- 28 La colonizzazione spaziale

Fanfiction

- 32 La nuda verità
- 34 Tra le stelle
- 40 Messaggio in bottiglia
- 45 Diario di Guerra dell'Era Spaziale
- 50 Ringraziamenti

PREFAZIONE

Salvatore aka GODZILLA - GranMasterZilla

*Il nostro Forum porta il nome di uno degli autori più poliedrici del Sol Levante: **NAGAI GO**.*

*Questo autore, pur trattando temi realistici e drammatici, ha sempre presentato le sue opere incastonandole in uno scenario puramente **SURREALE** che esula completamente dalla realtà.*

Il nostro Forum raccoglie utenti che sono più legati a questo tipo di storie rispetto a quelle drammatiche oppure realistiche.

*Nonostante ciò, il Founder, GODZILLA - GranMasterZilla, che ha sempre "detestato" queste serie drammatico/realistiche, sotto la pressione del sempre disponibile "char70" prese la decisione di dedicare una sezione tutta incentrata sull'altro grande Maestro... **TOMINO YOSHIYUKI**.*

*La motivazione è molto semplice: volente o nolente **MOBILE SUIT GUNDAM** è una serie che ha decretato un netto cambiamento nel modo di concepire i **ROBOT** e si rende a oggi molto attuale sia per i titoli che sono venuti dopo di esso, sia per i titoli che ne hanno emulato le gesta, ed è innegabile la sua **IMPORTANZA** e il suo **PREGIO**.*

*Nel 2009 decorre il Trentennale, in Giappone, della nascita di questo titolo, e come avvenuto per il Trentennale Italico di **UFO ROBOT GRENDIZER**, il Team che gestisce questo Forum ha deciso di creare un nuovo libricino per rendere omaggio alla serie **MOBILE SUIT GUNDAM!!!***

Ovviamente lo Staff si rivolge a tutti gli Artisti del Forum perché possano esprimere le loro capacità durante questa iniziativa!

Artisti, Utenti che da anni (oppure da mesi) si avvicinano sulle pagine del nostro Forum con i loro disegni, le loro storie, poesie, video e altro!

*Artisti che specialmente per il Trentennale di Grendizer si sono distinti e che addirittura hanno attirato l'attenzione dello Staff di **LUCCA COMICS & GAMES**, dove siamo stati presenti con tutte le nostre maggiori Opere e iniziative!*

MOBILE SUIT GUNDAM

A cura di Lorenzo aka char70

La saga dei Gundam iniziò nel 1979 con una serie televisiva di quarantatre episodi, che in poco più di una decina di anni si è espansa e ramificata, includendo altre serie televisive e OVA, film, romanzi e gunpla (abbreviazione che identifica i modellini in scatola di montaggio di questa saga).

Un posto di rilievo deve essere assegnato anche ai romanzi scritti da Yoshiyuki Tomino, che non solo integrano e chiariscono alcuni dei punti oscuri della vicenda, ma creano una vera e propria storyline parallela, con alcune ma rilevanti differenze non prive di riflessi sulla continuity animata (infatti, la scelta di affidare lo Z Gundam a Camille Vidan, è stata perlomeno influenzata dal fatto che nei libri dell'autore Amuro Ray fosse morto durante la battaglia finale di A Baoa Qu).

Infine i gunpla, in altre parole la semplice importanza commerciale di un fenomeno che fa vendere la bellezza di svariati modellini che finiscono con l'influenzare la serie stessa.

Continuando a leggere si abbia l'accortezza di tenere presente come sono collegate le realizzazioni dei singoli capitoli temporalmente.

La grande quantità e diversità delle opere rende molto incerto dare una chiave di lettura comune; la cosa principale che si può dire al riguardo è che i protagonisti spesso non sono chi fa la storia, ma sono visti come individui ben delineati, ognuno con un proprio destino che scorre a volte parallelo a volte intersecandosi con lo storyline principale; massimo esempio di ciò è la prima serie animata dove, durante la battaglia finale, la stessa distruzione della Pegasus non ha alcun effetto evidente sull'esito dello scontro, e dove la massima influenza sulla storia, la esercita il "cattivo" Char Aznable.

- UC 0079: Kido senshi Gundam
- UC 0079: Kido senshi Gundam "The 08th MS Team"
- UC 0080: Kido senshi Gundam 0080 "War in the pocket"
- UC 0083: Kido senshi Gundam 0083 "Stardust memory"
- UC 0087/0088: Kido senshi Z Gundam
- UC 0088/0089: Kido senshi Gundam ZZ
- UC 0093: Kido senshi Gundam "Gyakushu no Char"
- UC 0123: Kido senshi Gundam F-91
- UC 0153: Kido senshi Victory Gundam

SCENARIO ROBOTICO PRIMA E DOPO GUNDAM

A cura di Andrea aka Icarius

Il percorso fatto dal genere robotico nel panorama dell'animazione giapponese è noto a tutti i suoi fans.

Dopo l'avvento del leggendario Tetsujin 28, assistiamo all'invasione dei Robot nagaiani. E, infatti, proprio con le opere di Nagai Go il mondo si rende conto delle incredibili potenzialità di questo nuovo genere. I due Mazinga, Goldrake, Jeeg, i Getter Robot, Gaiking mostrano il genio visionario del Maestro Nagai al mondo intero. Una nuova concezione vive in questi cartoni animati. Il bene e il male sono mostrati in una forma nuova, estrema. La violenza acquista un valore particolare, quasi salvifico e diventa lo strumento attraverso il quale il bene trionfa.

Gli eroi, spesso tormentati, giunti anche involontariamente nella battaglia, pronti al sacrificio estremo, acquistano una dimensione epica. I buoni e i malvagi sono ben scissi, distanti e lontani. Il bianco e il nero hanno contorni ben delineati in questi primi cartoni robotici.

I Robot, protagonisti d'acciaio di questi innovativi e visionari cartoni, hanno tuttavia un senso di umano. Non sembrano fino in fondo macchine. La simbiosi con i piloti è totale. C'è un legame particolare tra i piloti e i rispettivi Robot. Nonostante la struttura semplicistica degli episodi attraverso i quali si distende la trama, ci sono particolari aspetti che conferiscono spessore e complessità a queste produzioni.

Il successo è immediato ed enorme.

In breve tempo dal Giappone arrivano nuove serie, che portano innovazione e scenari vari al genere robotico. E' la grande stagione di Daltanious, di Trider G7, di Combattler V, di Daitarn III, di Zambot III, che pur seguendo il filone iniziato dai Robot di Nagai, da questi sanno leggermente discostarsi, portando nuove concezioni e idee al genere. Ormai

i tempi sono maturi per una ventata di originalità e un nuovo filone nel genere robotico. Già il genio di Matsumoto ci aveva dato il grandioso Danguard, dove una concezione drammatica e più realistica si fa avanti, quando finalmente un altro grande Maestro, Tomino partorisce un Robot capace di dare una forte sterzata al genere: Kido Senshi Gundam.

Con questo Robot inizia una nuova era, l'era dei Real Robot (differenziandosi dai precedenti, detti Super Robot). I cambiamenti sono netti, quasi epocali. I Robot, comunque simboli e protagonisti, sono rappresentati come macchine da guerra, come già era avvenuto con Danguard. In Gundam, il Mobile Suit è prodotto in serie, rompendo quell'aurea di unicità quasi divina dei Super Robot. I "nuovi" Robot ora hanno dei limiti: non tutti possono combattere nei mari e volare nell'atmosfera. Gundam in battaglia può restare a corto di munizioni, essere rubato dai nemici o perdere la testa (altro simbolo intoccabile dei Super Robot). Le puntate non sono più concepite come singole avventure, senza una sequenza





prestabilita, come avveniva con i Robot nagaiani. La trama in MS Gundam acquista un senso che si realizza solo nella logica successione dei vari episodi.

I protagonisti ora hanno una complessità, uno spessore molto più intimista, non necessariamente legato ai fatti della saga. L'eroe buono, Amuro Ray, appare differente dagli eroi di Nagai. Non è un super uomo nel senso pieno e comune del termine. E' un essere geneticamente evoluto, ma non ha certezze, né si sente invincibile e invulnerabile. Amuro appare come un ragazzo fragile, emarginato, solo, insicuro con un vuoto dentro di sé. Il suo rapporto con il Gundam è particolarissimo. Man mano che acquisisce capacità e conoscenze per la guida del Mobile Suit, Amuro cresce come persona. Il suo è un percorso formativo, così alla guida del Mobile Suit... e così nella vita.

E cosa dire degli altri personaggi della serie? Tutti hanno una loro storia, un loro destino dal quale cercano di fuggire o di realizzarsi attraverso di esso. Un nome su tutti: Char Aznable.

L'antagonista del Gundam e di Amuro Ray è un personaggio di prima grandezza, e divide proprio con il giovane pilota del Mobil Suit Bianco il ruolo di protagonista. Gli stessi nemici in MS Gundam hanno una dimensione ben diversa dal passato. Il bene e il male si mostrano attraverso una divisione molto più sottile, più ambigua. I buoni e i cattivi non appaiono più così distanti. Non è più così netto il confine che li divide.

L'universo di Gundam è incredibilmente ricco di storie, sentimenti e personaggi unici ed indimenticabili. Calandosi in questo mondo, si ha la possibilità di vivere una saga di ampio respiro, con momenti e scene che hanno fatto la storia del genere robotico.

Con Mobile Suit Gundam, Yoshiyuki Tomino ha dato nuovo vigore al mondo robotico, mostrando la grande capacità di questo genere di saper narrare scenari e tematiche vaste e varie.

SCENARI E TIPOLOGIE ROBOTICHE NELLA GUERRA DEI GUNDAM

A cura di Andrea aka Icarius

Gundam, in confronto a molte delle serie robotiche precedenti, adotta come suo cavallo di battaglia il realismo o per meglio dire, visto che parliamo comunque di saghe fantascientifiche, il verosimile.

La trama attraverso la quale l'intera saga si evolve, si basa sulla descrizione di una realtà non del tutto fantasiosa. Ambientato in un prossimo futuro, visionario, catastrofico ma comunque possibile per molti aspetti, Mobile Suit Gundam propone una netta e vigorosa sterzata ai tipici canoni del genere robotico.

Ogni aspetto, ogni dinamica della saga cerca di soddisfare parametri realistici, con il risultato di conferire notevole spessore a tutta la narrazione.

Un ruolo importante spetta alla presenza dei Robot, che ormai in cartoni simili sono i veri protagonisti. L'universo di Gundam ruota attorno agli scontri tra i vari modelli robotici.

I Mobile Suit, ciascuno con le sue caratteristiche, sono il fulcro dell'azione e appaiono ovviamente come i mezzi attraverso i quali si compie il destino della guerra tra Federazione e Principato.

Ma come appare lo scenario robotico in Gundam? Come si differisce dalle serie passate? Quali nuove frontiere conquista per il proseguimento del genere robotico stesso?

Qui sta la forza della saga, almeno sotto l'aspetto dell'originalità e dell'innovazione apportate al genere robotico.

Distanziandosi dal passato, Yoshiyuki Tomino rende i Robot quello che sono, prima del trattamento che hanno subito nell'epopea nagaiana, dove, infatti, apparivano come enormi guerrieri d'acciaio, quasi depositari di una loro anima.

Il rapporto che correva tra essi e i rispettivi piloti era molto forte, in certi casi quasi morboso.

Il Robot era unico, insostituibile e invincibile. Nonostante i nemici mirassero spesso a catturarli, ciò non accadeva mai. Non poteva accadere. Quasi un'aurea di sacralità avvolgeva gli invincibili eroi di Nagai Go. Rappresentavano il bene assoluto e non potevano confondersi con il male.

Con Gundam tutto questo cambia.

Il Robot non solo è prodotto in serie, perdendo quindi la sua





unicità, ma ha limiti spesso evidenti, come ad esempio la non perfetta capacità di combattere nell'atmosfera e nei mari o l'esaurimento di energia e munizioni. Può essere abbandonati dai propri piloti in caso di emergenza, oppure essere sostituito da modelli più nuovi e potenti. E tutto questo senza che la saga perda colpi o valore. Inoltre, e questa è una vera rivoluzione, Tomino giustifica la stessa presenza dei Robot nella sua saga. Infatti, se ci pensiamo bene, riferendoci in generale al genere robotico, perché sono utilizzati i Robot giganti al posto delle armi "convenzionali"? Ovviamente perché non avrebbe senso non farlo, potrebbero rispondere i fan delle saghe robotiche storiche.

Yoshiyuki Tomino invece dà una motivazione, a testimonianza dello spessore del suo capolavoro. In Gundam lo scenario è rivoluzionato da una scoperta incredibile che cambierà per sempre il modo di combattere: le Particelle Minovsky. Queste particelle, se liberate nell'ambiente, permettono di aggirare le rivelazioni radar e le trasmissioni radio, improntando così ogni battaglia in uno scontro corpo a corpo.

Questa teoria, attorno alla quale ruotano le tecnologie belliche della Guerra di un Anno, permette così ai Mobile Suit di avere un ruolo fondamentale nella guerra stessa. I Mobile Suit diventano così letali armi da utilizzare in quasi tutti i tipi di battaglie.

I piloti che li guidano, come novelli cavalieri muniti delle loro armature, spesso risolvono e decidono intere battaglie con "singolar tenzoni" in pieno stile poema epico. L'individualismo così, nonostante la riduzione dei Robot in fredde macchine da guerra, gioca un ruolo evidente negli scontri narrati dalla saga.

Gli eroi, sia buoni sia cattivi, racchiusi dalle loro corazzate robotiche, si ricercano, s'inseguono, si braccano e si sfidano in nome d'ideali e motivazioni che spesso vanno oltre le ideologie della guerra. Nonostante la presenza di macchine da guerra distruttive, stragi inimmaginabili, nuovi "mondi" in orbita attorno alla Terra, spesso le battaglie sono risolte da un eroico e drammatico individualismo.



MUSICA... SENSEI: GUNDAM! OH! OH! LA SIGLIA ITALIANA DELL'ANIME

Articolo di Davide Castellazzi

Pubblicato su MANGA LEGEND 38 – Ottobre 2002

Edizioni Panini Comics

Negli anni Settanta la prima ondata di anime che arrivò nella nostra penisola ebbe anche l'effetto di portare a una copiosa produzione musicale indigena. Nella maggior parte dei casi, infatti, le serie non venivano trasmesse in Italia accompagnate dalla sigla originale. Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta, quindi, parecchi gruppi o solisti italiani furono incaricati di realizzare e cantare i brani che divennero poi dei best seller nel mercato dei 45 giri (all'epoca infatti i CD non esistevano e i piccoli dischi in vinile erano l'ideale, dovendo contenere solo due pezzi). In genere, un lato presentava la sigla di apertura, l'altro quella di chiusura. Nel caso in cui quest'ultima mancasse, veniva sostituita da un pezzo strumentale o da una canzone realizzata appositamente.

Naturalmente anche l'anime di Gundam ebbe la sua sigla made in Italy. A realizzarla fu la Meeting Music, casa capitanata da Detto Mariano, che si occupò di melodia ed arrangiamento, mentre le parole erano di Andrea Lo Vecchio. Il lato A del 45 giri conteneva quindi il pezzo Gundam, cantato da un misterioso Peter Rei, all'anagrafe Mario Balducci, tra l'altro autore di alcuni testi di successo per Julio Iglesias (Un'altra vita un altro amore, Abbracciami amore mio). Il pezzo si apriva così: "Eccoci, siamo amici tuoi, e io sono Peter Rei/ Eccoci che ci assalgono, non aver paura mai/ Perché qui c'è chi pensa a te/ Gundam! Gundam! Gundam! Oh! Oh!". Efficace da un punto di vista musicale, con effetti che richiamavano la fantascienza ed il tema robotico, la sigla non brillava per il testo, comunque meno infantile di altri pezzi di questo genere (bisogna anche considerare il fatto che il pubblico a cui ci si rivolgeva all'epoca era esclusivamente quello dei bambini). Sul lato B si trovava il brano strumentale Bright, sempre di Detto Mariano.

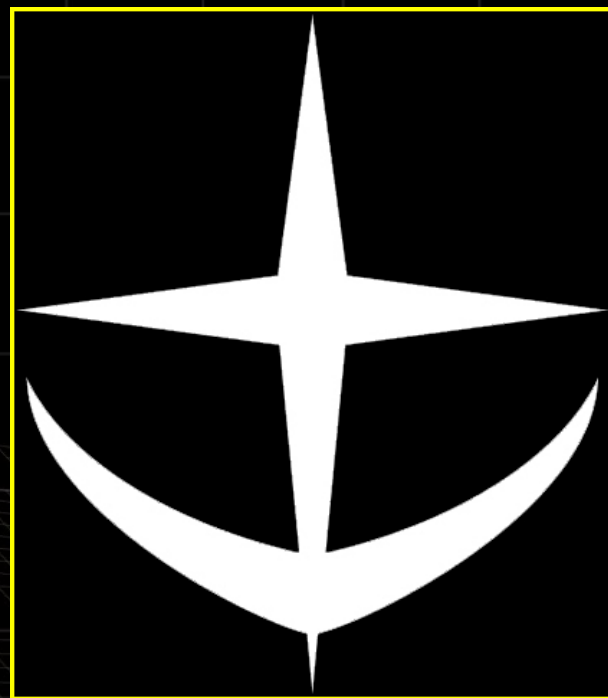
E' proprio Mariano a svelare una curiosità circa la realizzazione dei pezzi (composti nel dicembre 1979 e usciti su disco per il pubblico a inizio 1980): i musicisti che li registrarono erano gli stessi del film commedia "Qua la mano", con Adriano Celentano, che si occuparono di Gundam in una pausa dei lavori di incisione della colonna sonora del film. Curiosa anche la grafica della copertina del 45 giri: evidentemente a corto di immagini, per realizzare cover e retro i grafici sfruttarono un libricolo giapponese, utilizzandone le pagine con tanto di scritte in caratteri nipponici, senza preoccuparsi del suo formato verticale... mentre la busta del disco, come sempre, era quadrata. Altri tempi, pioneristici e pieni di un'ingenuità che oggi non sarebbe perdonata dai fan e dalle case di produzione. Comunque sia, è con questa sigla che Gundam è entrato a far parte dell'immaginario dei bambini dell'epoca, ora adulti esigenti. Oggi il 45 giri di Gundam è un pezzo da collezione pagato a caro prezzo.



CHARACTERS

Traduzione da ENTERTAINMENT BIBLE .29

Thanks to MusashiMiyamoto <http://199x.forumfree.net/>



Federazione Terrestre

Tutto incominciò con un attacco a sorpresa di Zeon al "Side 7".

La "White Base", corazzata di nuova concezione dell'Esercito Federale, venne utilizzata come vascello per permettere la fuga ai sopravvissuti. Inizialmente, queste persone si trovarono ad essere dei semplici compagni di viaggio; in breve tempo vennero coinvolti nella furia della guerra, ma attraverso le battaglie, i loro legami si strinsero sempre di più, in una maniera tale da lasciare un'impronta nella storia.

Questo avrebbe suscitato scalpore nelle generazioni successive...

Amuro Ray, pioniere dei "New Type" e pilota del "Gundam".

Sayla Mass, la donna fatale, sorella minore di Char.

Bright Noa, il quale assunse il compito di capitano della White Base, nonostante la giovane età.

Mirai Yashima, timoniere della White Base e anche guida nelle relazioni umane all'interno della nave.

Sleggar Law, un bravo uomo che mostrò cosa volesse dire veramente essere un soldato.

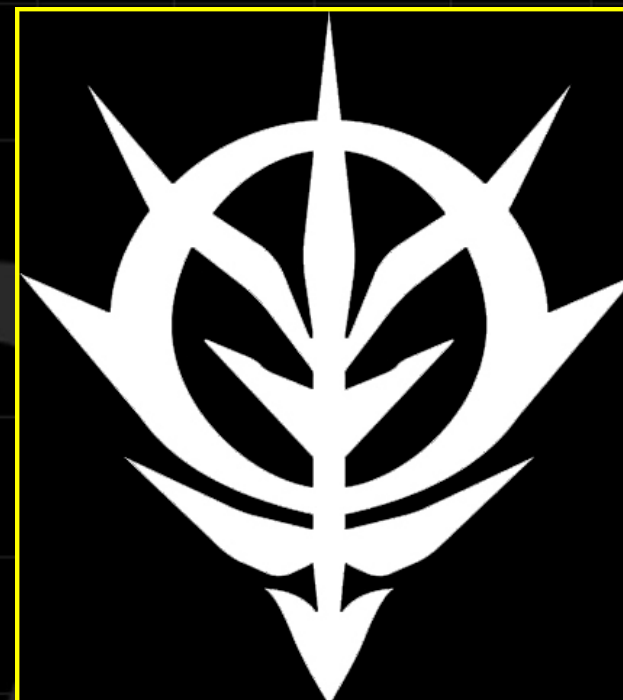
Fraw Bow, una bambina coraggiosa. Le mascotte Katsu, Retsu e Kikka, che portavano un pò di conforto durante le battaglie.

Ryu Hoseni, il coordinatore. Hayato Kobayashi, un ragazzo giapponese. Kai Shiden, cinico e scontroso.

Oskar e Marker, gli operatori. Job e Omuru, i gregari. Masaki, l'ufficiale medico.

Matilda Ajan dell'unità approvvigionamenti, la quale fino alla fine ha seguito l'astronave White Base nel suo cammino. Woody, il quale continuò l'opera intrapresa dalla fidanzata Matilda. Il Generale Revil, che sin dal principio si era reso conto delle potenzialità della White Base.

Qui si erano raccolti, durante questa tragica guerra tanti esseri umani con il loro cuore e i loro sentimenti.



Principato di Zeon

Inizialmente fu un nobile ideale: liberare la gente oppressa dalla tirannia. Tuttavia, in breve tempo, esso divenne un modo per soddisfare il potere di una cerchia di uomini. Questo avrebbe portato a una guerra che avrebbe coinvolto tutti coloro che abitavano nella sfera terrestre.

Char Aznable, guerriero dotato di sensi straordinari, che celava dentro il suo cuore il sentimento di vendetta verso la casata degli Zabi e con esso la sua vera identità.

Lahla Sune, una ragazza sfortunata, la quale, a causa dell'ambiente in cui crebbe finì con l'accontentarsi di essere strumentalizzata nel suo ruolo, nonostante possedesse delle facoltà eccezionali come New Type.

Gihren Zabi, figlio maggiore della casata Zabi, che si poteva ritenere la reincarnazione del dittatore che

aveva imperversato e conquistato l'Europa nel secolo precedente.

Kycilia Zabi, la figlia maggiore della casata Zabi, la quale celava dentro di sé un'ambizione ancor più intensa del fratello maggiore.

Dozle Zabi, terzo figlio della casata Zabi, un soldato sin dal principio avventato e temerario. La moglie di Dozle, Zena, una donna sofferente per le insidie della guerra. E poi sua figlia, Minerva.

Garma Zabi, il giovane rampollo, quarto figlio della casata Zabi, la cui eccessiva purezza e ingenuità furono causa della sua morte. Icelina, una splendida fanciulla ardente d'amore verso Garma Zabi.

Il principe Degwin Zabi, patriarca dell'omonima casata, il quale pur desiderando un ruolo di potere, aveva visto deluse le proprie aspettative ed era divenuto ormai stanco della propria autorità sempre più ingombrante.

Ramba Ral, un soldato che si era fatto da sé, dotato di un vero spirito guerriero. Hamon, la sua amatissima compagna.

M'Quve, l'ambizioso, braccio destro di Kycilia.

Mash, Ortega, Gaia, soldati soprannominati "Black Tri-Stars"

Questi erano i protagonisti che facevano parte, nonostante tutto, di un governo dagli ideali ormai distorti.

PROFILI

A cura di Andrea aka Icarus



AMURO RAY: *Crescita di un ragazzo prodigioso*

I piloti protagonisti dei vari cartoni robotici sono stati rappresentati in molte vesti, con caratteristiche che hanno alla fine dato origine a veri e propri stereotipi. Dai ribelli e scanzonati eroi di Nagai, il genere robotico ha conosciuto, tra la fine degli anni '70 e l'inizio di quelli '80, eroi molto diversi, sempre più complessi.

Tomino però da una sferzata vigorosa ai normali parametri di questo tipo di personaggi. Con lui inizia il filone degli eroi/piloti/ragazzini. Spesso emarginati, complessati, tormentati questi giovani protagonisti racchiudono dentro di loro una forza ed una rabbia che trova completezza solo a bordo dei robot che sono costretti a pilotare. Figura di primo piano di questo tipo di protagonisti robotici è Amuro Ray, pilota del leggendario Kido Senshi Gundam.

Amuro viene quasi a forza e casualmente gettato nell'immane conflitto tra la Terra e il Principato di Zeon. Da semplice studente, con insicurezze e un'indole tendenzialmente solitaria, Amuro riesce a realizzarsi, non solo come soldato, quando diventa ufficialmente il

pilota del Gundam.

Figura inquieta, è circondato da personaggi che hanno un ruolo importante sugli stati d'animo e sulla sua crescita: suo padre in primis.

Durante la serie vediamo come Amuro scopre in maniera sempre più completa le evoluzioni che può compiere il suo Mobile Suit.

Si rende conto ben presto che la sua crescita equivale a quella delle potenzialità del Gundam stesso.

Le diverse figure femminili hanno un ruolo particolare nel cuore e nei pensieri di Amuro: Mirka, Lalah, Matilda, Seyla. E sua madre ovviamente.

Abbiamo parlato di personaggi che fanno maturare e crescere Amuro. Tra questi c'è Char Aznable.

L'asso di Zeon fin da subito riconosce in Amuro il vero rivale. L'unico capace di rivaleggiare e sfruttare a pieno l'enorme potenza del Mobile Suit bianco federale.

Inizia così un importante e individuale scontro tra i due piloti. Uno scontro che sembra sfuggire di continuo, di slittare e con esso l'esito finale del conflitto planetario. Il destino dei due muove i fili di un qualcosa che va oltre, sfociando nell'epico. I due migliori soldati dei due schieramenti, che dalla loro battaglia finale si deciderà la sorte di milioni di uomini.

Il richiamo qui all'Iliade è forte. Amuro e Char come Achille ed Ettore. Una battaglia sentita sin da subito come lo scopo ultimo dell'intera saga. L'esito definitivo. Chi dei due perirà, sancirà anche la disfatta del proprio schieramento. Come i due eroi omerici, Amuro e Char si cercano di continuo per una battaglia attesa da tutti ma che inevitabilmente il fato rinvia con ossessiva frequenza.

Tutto questo porterà Amuro a maturare e crescere inevitabilmente. Il ragazzino che viveva ansie e paura, anche a causa di una vita familiare senza serenità e armonia, diventa, durante il conflitto, sempre più conscio dell'orrore di questa guerra e di se stesso. Alla fine, lo ritroveremo nel seguito della serie, Z Gundam, un eroe di guerra ma ancora alla ricerca di quello scontro con il suo rivale di sempre, che continuerà nel film Mobil Suit Gundam: Char's Counterattack, dove il senso fatalistico, epico e drammatico di questo duello infinito troverà la sua piena consacrazione.

Dopo Gundam e i suoi indimenticabili personaggi, il genere robotico non sarà più lo stesso.

Gli eroi di un tempo, piloti di giganteschi guerrieri d'acciaio, dopo Amuro Ray dovranno confrontarsi con un nuovo ideale di protagonista, continuando la straordinaria evoluzione di un filone, quello robotico, che mostra in ogni tempo le sue straordinarie potenzialità.



CHAR AZNABLE: *Sulla Scia della Cometa Rossa*

Il genere robotico è un universo ricco di mondi incredibili, ambientazioni visionarie, macchine fantascientifiche e personaggi particolari. Soprattutto personaggi.

Se c'è una cosa che eccelle nei cartoni animati robotici è l'incredibile gamma di personaggi che hanno saputo colpire e segnare l'immaginario collettivo delle generazioni cresciute a cavallo tra gli anni '70 e gli anni '80. Personaggi eroici, tormentati, animati da grandi passioni e sentimenti, insomma trascinati dai più umani stati d'animo.

Protagonisti quindi di una grande e singolare stagione siano essi votati al bene o al male. E tra questi sicuramente un ruolo di primo piano spetta a uno dei personaggi più ambigui, carismatici e affascinanti dell'intera epopea robotica: Char Aznable.

Casval Rem Deikun, il suo vero nome, è protagonista di una delle saghe più belle e rivoluzionarie dell'intero genere robotico, Mobile Suit Gundam. Qui Char, conosciuto anche come La Cometa

Rossa (per via del colore del suo Zaku e per la grande velocità che contraddistingue la sua tecnica di combattimento) è un ufficiale del dispotico e ribelle Principato di Zeon, impegnato in una guerra d'indipendenza contro la Federazione Terrestre.

Personalità complessa, contorta, ambigua, al limite del confine tra bene e male, Char appare mosso da ideali e valori del tutto personali, che spesso sfuggono a ogni analisi di carattere etico e morale.

Questo però non ha impedito però a questa straordinaria figura di colpire l'immaginario collettivo d'interi generazioni. Tanto amato e venerato dai suoi soldati, quanto temuto dai suoi nemici.

Non sfugge ovviamente ai tanti appassionati della serie il richiamo che questo personaggio ha con il leggendario Barone rosso: con il mitico asso della prima Guerra Mondiale Char divide non solo il suo simbolico colore, ma anche la grande capacità bellica.

Benvoluto dai membri della famiglia Zabi per la sua amicizia con Garma, Char è una figura difficilmente collocabile nel Gundam Universe.

Figlio del leggendario Zeon Zum Deikun, crede ciecamente nella causa degli Spacenoids, la nuova evoluzione del genere umano cresciuto nello spazio, riconoscendo quindi come suo nemico la Federazione Terrestre.

Tuttavia è anche a conoscenza della colpa della famiglia Zabi riguardo all'uccisione di suo padre.

Così Char è tra due fuochi, tra due nemici. In mezzo ad una guerra che sta insanguinando il Sistema Solare, la fredda e calcolatrice Cometa Rossa, agisce nell'ombra. La sua vendetta contro gli Zabi assume così quasi una valenza fatalistica, assoluta. La causa degli Spacenoids è giusta, come legittima ai suoi occhi, è la vendetta contro gli Zabi.

I mezzi che adotta sono al limite dell'umana concezione di bene e di male. Char rincorre con determinazione il suo scopo, anche apparendo poco leale e cavalleresco, come quando causa la morte del suo amico Garma Zabi. La Cometa Rossa non esita a rinnegare ogni sentimento personale o debolezza di fronte a questo incarico. I suoi tormenti, le sue ansie, le sue insicurezze lacerano il suo animo, che tuttavia non esita, non tentenna, forte del reale e giusto valore della sua vendetta/causa.

Anche lo scontro con il misterioso Mobile Suit bianco della Federazione, il Gundam, e con il suo giovane pilota, assume contorni epici.

In un'epoca di tecnologia, di nuove armi di distruzione, di mondi orbitanti e interessi ritenuti più importanti di milioni di vittime, la sfida, a tratti ossessiva e profonda, tra Char e Amuro Ray, si pone subito al centro dell'immane conflitto, facendo chiaramente comprendere che dal suo esito dipenderà il risultato finale dell'intera Guerra di Un Anno.

Così i due rivali si rincorreranno, si recheranno, si scontreranno di continuo. Le loro battaglie, dal servizio dovuto ai rispettivi regimi, diventano ben presto singolari tenzoni tra i due migliori piloti dell'intero conflitto.

Come un'ossessione, quel Mobile Suit bianco, insieme al suo straordinario pilota, lacererà i pensieri della Cometa Rossa. Antieroe e coprotagonista di una saga senza tempo, Char Aznable occupa un ruolo di primo piano nella straordinaria carrellata di personaggi delle saghe robotiche.

I suoi sogni, la sua abilità, le sue gesta, echeggiano nell'epopea robotica con la stessa velocità con cui si spostava il suo leggendario Zaku rosso nell'incredibile universo regalatici dal grande Yoshiyuki Tomino.



GIHREN ZABI: *L'illusione della libertà, la concretezza del male*

Approfittando dei venti d'indipendenza, visionari e utopici, che attraversano le colonie, la famiglia Zabi assume il potere su Side 3 e proclama il Principato di Zeon.

Gerarca massimo di questa nuova identità politica è il patriarca della famiglia Zabi: Degwin Sodo Zabi.

In realtà il vero leader del Principato è il primogenito di Degwin, Gihren Zabi. E' lui, infatti, che muove i fili della politica di Zeon e con essi gli umori delle masse. Gihren, con il suo carisma, la sua dialettica sublime, la sua ambizione e le sue mire

espansionistiche richiama le orribili figure di dittatori che hanno insanguinato la storia del 1900.

L'indipendenza sognata dagli spacenoids, come libertà e diritti per tutte le colonie, è ben distante dalle ambizioni di Gihren. Il suo sogno è, non solo l'indipendenza, intesa però come potere assolutistico e dispotico del Principato, ma la conquista di tutto.

Distruggere e rifondare ogni cosa.

Creare una nuova umanità, geneticamente valida ma ridotta numericamente per poterla meglio controllare. Una vera e propria "pulizia genetica".

La voglia d'indipendenza delle colonie contro le legittime gerarchie federali, producono malumori e sentimenti di ribellione. Un'atmosfera ideale per permettere a Gihren di attuare i suoi sfrenati sogni di conquista. La sua straordinaria dialettica, capace di forgiare e a guidare a suo piacimento gli umori delle masse, la sete di potere, la totale mancanza di scrupoli e valori, lo rendono un leader politico ben più pericoloso di ogni altro membro della famiglia Zabi. Padre compreso.

La sua delirante e malvagia figura richiama perfettamente figure tristemente portate alla ribalta dalla storia. Gihren in qualche modo fa rivivere lo spettro di Hitler, capace di ipnotizzare oceaniche folle, in nome di deliri e ossessioni che hanno per sempre macchiato la nostra storia contemporanea.

Chi di noi non ricorda il discorso di Gihren ai funerali del giovane Garma.

L'arte della propaganda, quella più esaltata e visionaria, prende forma in maniera perfetta in questo personaggio.

Un personaggio che non esita a voler morto suo padre quando questi diventa un ostacolo alla sua politica.

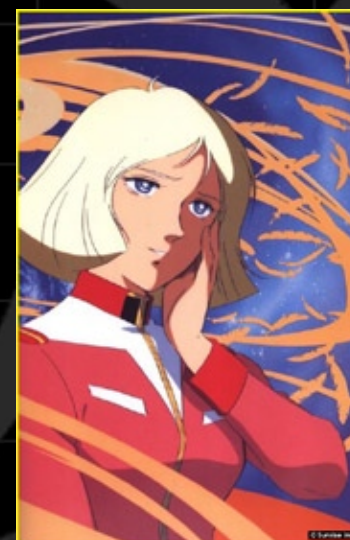
Un personaggio alla fine disprezzato, quando Kycilia scopre ciò che ha fatto al padre.

Con Gihren Zabi, Tomino ha creato uno dei "villain" che meglio di tutti incarna la vera essenza del male.

Non ha infatti bisogno di un'immagine mostruosa, o di guidare orde di demoni o imperi alieni, come succede a molti degli antagonisti nelle varie serie robotiche. Gihren ha un'anima mostruosa, molto più dell'aspetto dei demoni e degli alieni cattivi che abbiamo imparato a conoscere nei tanti cartoni sui Robot.

Ma forse Gihren, fa molta più paura dei mostri tradizionali perché incarna il male che spesso abbiamo visto nascere e diffondersi dall'animo umano, con conseguenze inimmaginabili per milioni di persone.

Il male che assume quindi un volto umano, conosciuto ma capace, come abbiamo visto, di crudeltà senza limiti.



SAYLA MASS: *Il cuore e la ragione*

Membro della White Base, questa ragazza combatterà sempre per lo schieramento Federale, nonostante custodisca un grande segreto.

Sayla, il cui vero nome è Atrtesia Som Deikun è, infatti, la figlia del leggendario Zeon Zum Deikun, visionario profeta dell'indipendenza delle colonie spaziali. Quindi... è anche la sorella di Char Aznable.

La giovane sembra apparentemente un personaggio sereno, senza tormenti. In realtà, dovrà far fronte ad un grande dilemma per tutta la One-Year War. Infatti, suo fratello Char, più volte la incita ad abbandonare il conflitto e a stare lontana da lui. Impegnato nel suo proposito di vendetta, senza dimenticare la causa a favore degli spacenoids, Char sembra portato a voler mettere da parte ogni sentimento o debolezza personale, pur di perseguire il suo scopo.

Tuttavia Sayla è ben altro che una semplice e fragile figura femminile.

Ben presto, infatti, diventa pilota di alcuni mezzi e scende direttamente sul campo di battaglia.

Ma il vero ruolo di Sayla è probabilmente molto più complesso. Infatti possiamo riconoscere in lei una delle figure femminili di maggior spicco e complessità nell'intera serie.

Sebbene nella prima serie animata di Gundam non ci siano riferimenti, Sayla nel romanzo dedicato al mitico Mobile Suit bianco, è protagonista di un'importante storia d'amore con Amuro Ray, impersonando quindi un ruolo importante con le altre figure femminili della saga, riguardo al valoroso pilota del Gundam.

Nella serie animata di Gundam tuttavia, sebbene non ci siano conferme dirette, sembra esserci comunque qualcosa tra Sayla e Amuro. Un qualcosa che sembra lasciar trasparire un legame forte tra i due, rendendo la figlia di Deikun un personaggio di prima grandezza nell'universo di Gundam.



DOZLE ZABI: *L'onore del soldato*

Il terzo figlio di Degwin Zabi è un personaggio particolare, profondamente diverso dagli altri membri della sua famiglia. Tomino lo mostra con aspetti e caratteristiche particolari: ha la durezza e la determinazione del soldato.

Ama scendere sempre in battaglia e non sembra fornito di tendenza al compromesso.

Il suo aspetto trasmette paura, ma il suo animo appare molto differente.

Di Dozle, di là della lealtà alla causa di Zion, all'amore verso

le operazioni belliche più immediate e istintive, e al terrore che trasmette il suo aspetto, colpisce la devozione che ha verso la sua famiglia.

Dozle è animato da sentimenti puri, sinceri verso i suoi cari. Prima della sua rovina riesce, infatti, a mettere in salvo la sua amata moglie e la neonata figlioletta.

Ma prima ancora punisce severamente Char per non essere stato capace di proteggere suo fratello Garma.

Difficilmente Dozle suscita odio o rancore. Nonostante la sua determinazione nell'appoggiare la causa del Principato, in lui non c'è la minima traccia della ferocia e della malvagità del fratello Gihren.

Dozle sembra a volte un corpo estraneo nella famiglia Zabi.

Un personaggio che ha l'unica vera colpa di non saper scegliere tra il bene e il male.

Egli resta dalla parte dei suoi, e dedica tutto se stesso alla distruzione dell'Esercito Federale.

In lui, nonostante un animo non malvagio, il valore per la famiglia e il senso leale del vero soldato, manca una capacità critica di giudizio.

Il saper riconoscere il male negli ideali del Principato. Egli si mette dalla parte dei suoi familiari, mostrando forse una delle più grandi debolezze di un uomo: il non saper schierarsi contro il proprio sangue.

Il non avere una capacità leale e imparziale di giudizio.

Se fosse stato catturato vivo e processato da un ipotetico Tribunale Federale, Dozle alla fine sarebbe stato probabilmente condannato a morte.

In tempi difficili e terribili, come lo è una guerra, i principi e la capacità di giudizio degli uomini sono fondamentali. In questo ha fallito Dozle.

Ma forse, questo determinato soldato, difficilmente si sarebbe fatto catturare vivo dall'Esercito Federale.

Devoto com'era, avrebbe dato fino all'ultimo respiro, come, in effetti, ha fatto per la causa che egli riteneva giusta.

Forse Dozle è l'ennesima vittima di questo immane scontro, tra le colonie e la Federazione Terrestre.

Resta però l'ammirazione e il giusto riconoscimento a questo valoroso soldato, che ha passato la vita a combattere e a difendere ciò che credeva giusto.

Non a caso sarà sua figlia Minerva a rappresentare l'ultima speranza per gli irriducibili nostalgici di Zeon.



BRIGHT NOA: *La paura ed il dovere*

Bright Noah è un altro esponente dell'ideologia Tominiana che ruota attorno a protagonisti giovani, non preparati o non addestrati secondo i canoni tradizionali.

Questo austero e responsabile ufficiale, dopo l'attacco delle forze di Zeon, si ritrova catapultato in uno scenario del tutto devastato e caotico. Il suo grado e la sua uniforme gli impongono di prendere il comando della White Base, corazzata di nuova generazione dell'Esercito Federale. La poca disciplina dell'equipaggio, i numerosi civili terrorizzati dalla guerra, la difficoltà generale del momento, avrebbero devastato chiunque, anche con gradi ed esperienza superiori a quelli di Bright. Eppure il nostro giovane ufficiale riesce a condurre la White Base alla sua destinazione, nonostante tutti gli ostacoli.

Ancora una volta Yoshiyuki Tomino fa evolvere i suoi scenari attorno a personaggi tutt'altro che eroici... almeno ad una prima analisi.

Come per Amuro Ray, che da ragazzo emarginato ed insicuro si evolve a straordinario pilota di guerra, anche per Bright, Tomino ci mostra uno straordinario percorso formativo. Nonostante l'indisciplina, la paura, l'insofferenza, l'arroganza del suo equipaggio, Bright riesce a plasmare alla fine una solida e

compatta compagnia di bordo. Il suo pugno di ferro, che cela le sue paure e insicurezze, diventa così lo strumento attraverso il quale Bright forgia e dirige i suoi sottoposti. Durissimo con Amuro Ray, arrivando anche a farlo rinchiudere per punizione, Bright ne riconosce il valore ma ne condanna l'iniziale egoismo e indisciplina.

Gli stessi vertici militari pian piano riconoscono il valore e le decisioni di Bright.

E tutto questo ha un filo logico.

Lo si trova nelle tematiche tanto care a Tomino.

Personaggi poco considerati, apparentemente fragili, deboli, posti ai margini della scena, quasi ad apparire inetti, diventano, nei momenti decisi protagonisti assoluti. Personaggi tanto diversi dai tradizionali canoni delle precedenti serie robotiche, così dense di superuomini ed eroi vecchio stile, si ergono a giganti.

E Bright è uno di questi.

L'arrivo della Base Bianca sulla Terra, la salvaguardia dei civili, la gestione dei mezzi e delle battaglie, sono gli straordinari risultati che questo semplice ufficiale raggiunge in situazioni al limite.

Il generale Eisenhower disse: "La guerra tira fuori il peggio e il meglio degli uomini. Solo nelle battaglie più cruenti ho visto la vera barbarie ed il vero eroismo."

E la Guerra di Un Anno, con le sue atrocità, mostra davvero il vero valore dei suoi protagonisti, che assumono pose e immagini piene di un senso tragico ed eroico insieme, che li rende icone straordinarie ed uniche nel panorama dei cartoni robotici.



IL VOLTO UMANO DEL MALE IN GUNDAM

A cura di Andrea aka Icarus

La varietà e la caratterizzazione che presentano da sempre i cattivi nelle varie serie robotiche è stato senza dubbio uno dei fattori che hanno reso straordinario questo genere. Indimenticabili figure di malvagi antagonisti, determinati nei loro piani di conquista e dominio, si sono guadagnati un posto nell'immaginario collettivo di tanti appassionati.

Mossi da ideali e valori forti, da ambizione e superbia all'ennesima potenza, i grandi nemici degli invincibili eroi d'acciaio giapponesi sono senza dubbio amati da chi li ha imparati a conoscere in 30 e più anni di fantastica animazione.

Figure come Re Vega di Goldrake, la Regina Himika di Jeeg Robot, il Generale Nero e il Dottor Hell nella saga dei Mazinger hanno saputo conquistare un posto nell'Olimpo dei più grandi personaggi mai apparsi nei cartoni animati.

E come dimenticare i Meganoidi in Daitarn III, con le loro manie e ossessioni? E il galattico Impero degli Acron in Daltanious, mosso da un odio senza fine verso la stirpe reale di Helios?

E molti altri sarebbero da citare, nell'incredibile panorama dei cattivi robotici.

Eppure, in questa straordinaria varietà di creature, aliene o demoniache che siano, con i loro mondi e le loro sterminate armate di distruzione, un ruolo di primissimo piano occupa il famigerato Principato di Zeon.

Yoshiyuki Tomino, nell'orchestrare la trama della sua imponente saga, nel ricamare uno ad uno i suoi indimenticabili personaggi, ha saputo ideare un nuovo tipo di antagonista per gli invincibili eroi meccanici. I gerarchi di Zeon appaiono diversi dagli altri nemici che abbiamo imparato a conoscere nelle altre serie robotiche.

Le tematiche Tominiane, come sappiamo, mirano a delineare una distinzione tra bene e male molto più sottile e ambigua di quanto non avessero fatto in passato gli altri autori robotici.

I membri di Zeon sono umani, non più quindi alieni giunti da altri mondi o demoniache figure partorite dal più terrificante incubo nipponico. Gli Zeoniani, essendo umani, presentano gli stessi aspetti dei protagonisti buoni. Ma il fatto di avere lo stesso volto degli eroi buoni, le stesse paure, i stessi bisogni, li rendono particolarissimi agli occhi degli appassionati.

Il male, perché non dimentichiamolo mai gli Zeoniani sono malvagi, acquista in questo modo un volto familiare. Un volto che riconosciamo simile al nostro. E forse questo rende ancor più reali e temibili i gerarchi del Principato. Gihren, Dozle, Kycilia, appaiono profondamente differenti dai cattivi delle altre serie robotiche.

In loro sono palesi sentimenti, ossessioni, paure e deliri tipicamente umani. Gli stessi motivi che portano alla fondazione del Principato di Zeon sono comuni

a pagine di storia umana conosciuta. L'illusione della libertà, la sete di dominio, il plasmare le volontà delle masse, l'intolleranza, il razzismo, sono tutti fattori tristemente famosi nella storia sia antica che moderna dell'umanità.

Il Principato di Zeon, spinto dalla voglia di indipendenza e libertà degli spacenoids, sfida il potere della Federazione Terrestre. Iniziando una guerra che è vecchia quanto il mondo. Una guerra che si basa su un valore ambito da ogni civiltà: la libertà. Una libertà però che è solo copertura per i veri propositi di Zeon.

Una pretesa che rinnega e attacca il normale ordine prestabilito.

Le gerarchie Federali sono attaccate solo per essere sostituite da altre, meno legittime e più oscure: quelle dei fanatici gerarchi di Zeon.

Una minaccia quindi reale e con un volto umano. Il volto umano di Zeon. Non ci sono più oscuri imperi demoniaci risvegliatisi da sonni millenari; non vediamo più intere civiltà aliene mosse da ambizione e conquista sfrenate. No, non più.

Yoshiyuki Tomino ha ideato personaggi mossi da valori, malvagi, ma comunque valori, che non muoiono con loro.

Alla fine della sanguinosa e devastante Guerra di Un Anno, morti i maggiori gerarchi del Principato, l'ombra di Zeon è ben lontana dall'essere sconfitta. Restano in vita le sue ambizioni e i suoi propositi. E come vedremo in Z Gundam, basta solo un nome, quello della piccola Minerva Zabi, a far rivivere sogni e illusioni.

Questa è la vera forza di Zeon. Una forza che si forma nel profondo dell'animo umano. Una forza che è quindi comune all'uomo. Una forza mossa da desideri e follie, sogni e deliri, ma anche atti di misericordia ed eroismo. Yoshiyuki Tomino ha voluto e saputo ideare un mondo in cui nulla appare scontato.

Un mondo dove il bene ed il male più volte si inseguono, si toccano e spesso si confondono. Un mondo dove non è facile dividere la ragione dal torto, la luce dall'oscurità.

Ma in tutto questo, a fare la differenza sono ancora una volta i grandi ideali e valori umani.

Quegli stessi ideali e valori che hanno spinto l'uomo a far evolvere la sua civiltà nello spazio, alla ricerca di un qualcosa di grande che ancora una volta troverà la sua realizzazione nel profondo dell'animo umano stesso.



I NEW TYPE

Thanks to <http://www.gundamuniverse.it/>

All'indirizzo sopra indicato sono presenti altri numerosi articoli e curiosità sul Gundam World.

Nel mondo di Gundam, non tutte le persone sono uguali alle altre. Nel caos della Guerra di un Anno, emerge una nuova razza umana, dotata di poteri sovranaturali di consapevolezza e intuizione. Ma mentre il primo uomo che aveva predetto la loro nascita predicava questi "newtype" come promotori di un'era di pace e comprensione, i poteri che mostravano venivano sfruttati solo a scopi militari. Qui di seguito viene raccontata la storia della loro apparizione e le tecnologie che sono state successivamente sviluppate per sfruttare le loro abilità per scopi di distruzione.

La Teoria newtype

Il termine "newtype" è stato coniato per la prima volta da Zeon Zum Deikun, l'uomo che guidò le colonie spaziali di Side 3 all'indipendenza dalla Federazione Terrestre. Deikun predisse che, dato che l'umanità migrava verso lo spazio, la necessità di comunicare a enormi distanze avrebbe portato allo sviluppo di una nuova razza di esseri umani. Deikun si aspetta che nelle successive generazioni i coloni spaziali si evolveranno in newtype e supereranno l'avidità e l'aggressività del loro passato terrestre. Quando scoppiò la Guerra di un Anno una decade dopo la morte di Deikun, la profezia dei newtype era poco più che un alimento per la propaganda. I leader del Principato di Zeon trasformarono la teoria di Deikun in una distorta ideologia della supremazia degli spacenoids, mentre i soldati di ambo le parti teorizzavano che piloti eccellenti come Char Aznable, la "Cometa Rossa", potessero essere esempi dei mitici newtype. Ma l'acuta e intelligente Kycilia Zabi, Generale di Zeon, non disposta ad accontentarsi di dicerie o racconti, decide di sponsorizzare una ricerca molto più minuziosa.

L'Agenzia Flanagan

La prima ricerca scientifica conosciuta, sul fenomeno newtype, è stata condotta dall'Agenzia Flanagan, creata nel giugno dello U.C. 0079 sotto la personale supervisione di Kycilia Zabi. Il Dottor Flanagan ha velocemente scoperto che le abilità newtype sono reali e ben classificabili. I suoi test hanno dimostrato non solo riflessi eccellenti, ma anche rudimentali poteri di empatia e telepatia possono proiettare i loro pensieri attraverso lo spazio, e sentono la presenza di altri esseri umani. Le ricerche dell'Agenzia Flanagan hanno rivelato che, oltre alle onde elettriche emanate dal cervello, il pensiero umano produce un altro tipo di emanazione, che hanno chiamato psycho waves (onde psichiche). I newtype sono stranamente sensibili a questo genere di onde di energia mentale, e in risposta generano proprie psycho waves estremamente potenti. Dopo aver identificato questo fenomeno, l'Agenzia Flanagan procede velocemente a sviluppare una applicazione pratica.

Il Sistema Psycommu

Giusto quattro mesi dopo la creazione dell'Agenzia Flanagan, le sue ricerche portarono alla creazione del primo sistema d'arma newtype, il sistema psycommu (psychic communication), o psycommu system. Questa interfaccia uomo-macchina riceve le potenti onde psichiche (psycho waves) e le traduce in comandi per il computer, permettendo a un pilota newtype di controllare un'arma mobile con il semplice pensiero. Comunque, a causa della grandezza del sistema, si può montare solo nei Mobile Armor o in Mobile Suit di grosse dimensioni. Lo sviluppo del sistema psycommu ha reso possibile una nuova mortale tecnica di combattimento. Utilizzando il sistema psycommu per coordinare diverse armi remote, il pilota può attaccare un nemico simultaneamente da diverse direzioni, una tecnica conosciuta come all-range attack (attacco a raggio completo). Poiché l'effetto Minovsky rende le radio

inefficaci, il primo Mobile Armor newtype, denominato MAN-03 Braw Bro, usa dei cavi per trasmettere l'energia e i comandi al cannone delle torrette controllate dal sistema psycommu. Un miglioramento successivo del sistema psycommu ha prodotto una soluzione molto più elegante. Il MAN-08 Elmeth è armato con droni chiamati bit, ognuno dei quali include un piccolo reattore a fusione per dare l'energia ai suoi propulsori e al cannone a mega-particelle. I comandi sono trasmessi a queste armi remote dalle onde psichiche (psycho waves), che non sono toccate dall'effetto Minovsky. Questa tecnica, comunque, può essere usata solo da più potenti newtype.

I Laboratori newtype

Dopo la fine della guerra, la vittoriosa Federazione Terrestre si è messa ad esaminare i frutti delle ricerche newtype svolte da Zeon e ha deciso di continuare il lavoro dell'Agenzia Flanagan: Nell'aprile dell'U.C. 0082, l'Esercito Federale ha creato diversi istituti segreti di ricerca per continuare gli studi sui newtype. Generalmente conosciuti come laboratori newtype (newtype labs), questi includono il Murasame Labs (Istituto Murasame) in Giappone e l'Augusta Labs (Istituto avente la sede ad Augusta) in nord america, come pure il centro di ricerche presso la base Kilimanjaro presso l'omonima montagna nell'est dell'Africa. Dato che i newtype naturali sono estremamente rari, i ricercatori federali hanno ideato un metodo con il quale semplici esseri umani possono essere trasformati in newtype artificiali. Conosciuti come strengthened humans (umani rinforzati), questi soggetti dei test sono potenziati sia mentalmente che fisicamente, con forza e resistenza sovrumane. Comunque, questo metodo toglie ai soggetti di questo esperimento la memoria di lunga data e l'identità, e li rende mentalmente instabili. Occupati nella creazione di piloti newtype, i laboratori newtype hanno prodotto solo un paio di innovazioni tecnologiche. Una di queste è il psycho control system (sistema di controllo psichico), utilizzato per la prima volta nella seconda unità del Mobile Suit MRX-009 Psycho Gundam, che permette alla macchina stessa di essere pilotata in remoto come un enorme drone (bit). L'MRX-010 Psycho Gundam Mark II è equipaggiato con una fila di reflector bits (droni riflettenti), unità remote che utilizzano barriere I-field localizzate per mandare gli attacchi delle armi laser oltre gli ostacoli e gli angoli.

Sistemi Psycommu compatti

Così concepito, il sistema psycommu rimane una apparecchiatura voluminosa che può essere installata solo nei Mobile Armor e in Mobile Suit di grosse dimensioni. Come sostituto, gli ingegneri della Anaheim Electronics hanno sviluppato una forma più semplice e compatta del sistema psycommu chiamandolo bio-sensor. Sebbene piuttosto insicuro, questo misterioso congegno dimostra il suo sorprendente potenziale nel MSZ-006 Z Gundam, nel MSZ-010 ZZ Gundam, e nel Mobile Suit PMX-003 The-O. Nel frattempo, le truppe di Zeon stazionate su Axis hanno condotto delle proprie ricerche sui newtype. Alla fine dell'U.C. 0087, hanno completato l'AMX-004 Qubeley, il primo Mobile Suit a grandezza normale a portare un vero e proprio sistema psycommu. Il Qubeley è equipaggiato anche con delle nuove armi remote chiamate funnels (derive), droni in miniatura i cui cannoni laser sono alimentati da un E-cap al posto dei reattori a fusione. L'unico inconveniente di queste derive (o funnels) è che devono riposizionarsi spesso nella macchina base per rifornimento e ricarica.

Psycommu per l'uomo comune

Come per i laboratori newtype della Federazione, su Axis i soldati di Zeon hanno scoperto di avere scarsità di newtype naturali per utilizzare tutte queste nuove armi. Un programma di clonazione e ingegneria genetica, avviato ben prima della Guerra di Un Anno, ha prodotto un numero di potenti ma immaturi giovani newtype. Su Axis hanno anche avuto accesso alla tecnologia dei newtype indotti della Federazione, ma i newtype artificiali risultanti rimangono instabili e non sicuri. Ora sia i ricer-

catori di Axis che quelli della Federazione stanno tentando di creare un sistema psycommu che possa essere utilizzato da semplici esseri umani. Questo ultimissimo obiettivo è stato raggiunto nei laboratori federali di Augusta. Il quasi-psycommu system di Augusta scansiona attivamente il cervello del pilota, piuttosto che passivamente ricevendo i comandi tramite le potenti onde psichiche (psycho waves) di un vero newtype. Nel prototipo di Mobile Suit di Augusta, questo sistema serve ad adoperare un'arma remota chiamata incom, un apparecchio simile a una deriva (funnel). Le tecnologie del quasi-psycommu e dell'incom di Augusta sono state successivamente utilizzate dall'AMX-014 Doven Wolf di Axis, e dall'MSA-0011 Superior Gundam della Anaheim Electronics.

La nuova generazione

Il successivo avanzamento significativo nella tecnologia delle armi newtype avviene nell'U.C. 0093. Il psycho-frame, sviluppato da Neo Zeon avente come loro leader Char Aznable, circonda la cabina del pilota con ricevitori psycommu miniaturizzati per aumentare la sensibilità e la risposta del sistema. Usato per la prima volta dallo stesso Char sul MSN-04 Sazabi, questa tecnologia venne passata alla Anaheim Electronics e applicata all'RX-93 Nu Gundam. Il Nu Gundam è equipaggiato anche con una serie di fin funnels derivate a pinna, una serie di grosse armi remote che non solo portano potenti cannoni laser ma possono generare anche una barriera laser difensiva. Come per le derivate (bits) dell'Elmeth, queste (fin funnels) contengono ognuna un piccolo reattore a fusione e questo consente un tempo operativo più lungo rispetto alle normali derivate (funnels) standard. Nell'era di pace seguente alla ribellione di Char, si è rallentato il passo nella ricerca delle armi newtype. La successiva scoperta di una certa importanza è il bio-computer sviluppato dal Strategic Naval Research Institute dell'Esercito Federale, un completamento del sistema psycommu che permette al computer del Mobile Suit di trasmettere informazioni immediate, dati dei sensori, e consigli tattici direttamente nel cervello del pilota. L'F91 Gundam dell'SNRI, caso manifesto di applicazione di questo bio-computer, è equipaggiato anche con diversi sistemi di raffreddamento per dissipare l'intenso calore di tale sistema. I Crossbone Vanguard, nel frattempo, hanno sviluppato un neo-psycommu system (sistema neo-psycommu) così avanzato che un Mobile Armor può essere adoperato da lontano con il pensiero; infatti la cabina di pilotaggio dell'XMA-01 Rafflesia è priva del tutto di comandi manuali.

Spariscono i newtype?

Un centinaio di anni dopo che Zeon Zum Deikun aveva per la prima volta predetto un nuovo punto nell'evoluzione umana, la sua rivoluzione newtype non era ancora iniziata. I newtype artificiali rimangono casi rari, e i progettisti di Mobile Suit hanno trovato modi per emulare le loro abilità grazie alle scoperte tecnologiche. Nello U.C. 0153, quando il nuovo Impero Zanscare invade la Terra, viene generalmente utilizzata la tecnologia Minovsky control (controllo Minovsky) per comunicare con le unità remote. Comunque, un pugno di Mobile Suit newtype "speciali" come lo ZMT-S28S Gengaozo e lo ZMT-S29 Zanneck dell'Impero Zanscare, usano ancora sistemi psycommu per controllare i loro congegni remoti. Alla fine della sua guerra di conquista, l'Impero Zanscare svela quella che è sicuramente l'arma newtype definitiva. L'Angel Halo è una fortezza psycommu della larghezza di 20 chilometri, formata da una serie di anelli concentrici. Questi anelli contengono 20.000 newtype (o psychickers), batterie umane le cui onde psichiche (psycho waves) sono raccolte ed amplificate da un ring psycommu system (sistema psycommu ad anello), in seguito dirette a un singolo controllore newtype. L'Angel Halo è stato progettato come un congegno per il controllo mentale di massa, in grado di rimuovere la volontà nel nemico di combattere, oppure nel caso estremo, annullare tutte assieme le più importanti funzioni cerebrali. Noi possiamo solo sperare che l'applicazione distruttiva dei poteri newtype non vada più avanti di questo!

CHAR AZNABLE LA COMETA ROSSA VS. ANAKIN SKYWALKER/ DARTH VADER

di Claudio Cordella

Senza alcun dubbio possiamo affermare che il più celebre villain di tutta la space-opera made in Japan sia Char Aznable, mentre invece quale suo corrispettivo nella sci-fi cinematografica occidentale non possiamo fare altro che citare il nome di Anakin Skywalker/Darth Vader. Il primo è ormai un'icona della moderna cultura popolare giapponese, mentre il secondo è diventato il fulcro attorno a cui ruota l'intera saga di Guerre Stellari (Star Wars). Il personaggio di Char Aznable, meglio noto sui campi di battaglia con il soprannome di Cometa Rossa, appare per la prima volta all'interno della serie classica Mobile Suit Gundam; trasmessa per la prima volta nel '79 - '80. Char è inizialmente presentato come un valoroso soldato, un asso del Principato di Zeon; il gruppo di colonie ribellatesi alla Federazione Terrestre che ha dato il via ad una ferocissima guerra di indipendenza, la One Year War (Guerra di un Anno) svoltasi nello 0079 - 80 dell'Universal Century (U.C.). Come il barone Manfred Albrecht von Richthofen (1882-1918), il cosiddetto Barone Rosso, il noto asso della Prima Guerra Mondiale, Char predilige il color rosso; non per niente quasi tutti i Mobile Suit che egli porta in battaglia sono di uno scarlatto brillante. Il suo nome invece è una citazione diretta del celebre cantante, cantautore e attore franco-armeno Charles Aznavour. Eppure Char è qualcosa di più di un valoroso soldato, l'avversario per eccellenza dell'equipaggio dell'astronave federale Base Bianca (White Base) ed in particolare del Mobile Suit RX-78-2 Gundam, pilotato dall'adolescente Amuro Ray. Il suo volto, sempre coperto da una curiosa maschera, serve a nascondere la sua vera identità; egli non è altri che Casval Rem Deikun, figlio dello scomparso Zeon Zum Deikun.

Quest'ultimo è stato il primo sostenitore dell'indipendenza degli abitanti dello spazio, gli Spazionoidi (Spacenoids), nonché fautore di una particolare filosofia evoluzionistica che vedrebbe nei Newtype, sorta di mutanti, i progenitori di una nuova umanità adattatasi a vivere nel cosmo. Nell'anno 0068 U.C. Deikun viene assassinato da un suo stretto collaboratore, il primo ministro delle colonie orbitanti di Side 3 Degwin Zabi. I figli di Zeon, Casval e la sorella Artesia Som Deikun, sono costretti ad una vita da perseguitati. Nel corso dell'anime Char perciò non solo combatte contro la Federazione, ma al tempo stesso lotta contro la stessa famiglia Zabi che egli odia profondamente. Le origini di tale rancore, profondo e feroce, non sono narrate nei dettagli tanto nella serie tv classica quanto nella recente serie a fumetti Gundam Origini (Kidō Senshi Gandamu: The Origin), opera del geniale Yoshizaku Yasuhiko, noto con il soprannome di Yas, iniziata nel 2002 e non ancora terminata in Giappone dopo ben 18 volumi editi. Solo attraverso Gundam Origini noi possiamo fare direttamente conoscenza con il padre di Char, Zeon Zum Deikun; un uomo carismatico, perfettamente calato nella parte di profeta di una nuova era, non privo di un certo fanatismo che lo porta a paragonarsi addirittura a Gesù Cristo. I suoi due figli sono nati da un secondo matrimonio da una giovane cantante, Astraea, mentre la sua prima moglie, Roselucia, mostra di avere scarsa simpatia per la nuova compagna dell'ex-marito e la sua prole. Morto Zeon, dopo un periodo di violenza e incertezza, la famiglia Zabi prende il potere a Side 3; qui viene prima proclamata una repubblica realmente indipendente dalla Terra, la Repubblica di Zeon, chiamata così in onore dell'uomo politico scomparso, in seguito trasformata in un omonimo Principato. Dato che Astraea, a causa di Roselucia, è costretta ad una vita da murata viva e che i due poveri figli di Zeon si trovano al centro di numerosi complotti, l'anziano Jimba Ral, amico del loro padre e capofamiglia di un clan in disgrazia,





© Lucasfilm Ltd

programma il suo esilio sulla Terra assieme ai due bambini. Qualcosa allora nell'animo del piccolo Casval cambia per sempre. La morte del padre, che subito è stata considerata dal vecchio Ral come opera della famiglia Zabi, lo segna profondamente. Il trattamento discriminatorio a cui viene sottoposta la madre, la crudeltà del distacco da lei e dalla propria casa; tutto concorre nel far crescere nel ragazzino una ferma volontà di vendetta. Un proposito che il nostro, nonostante i suoi undici anni appena, non esita a comunicare a Kycilia Zabi, la spietata figlia di Degwin. Quest'ultima ne rimane impressionata; a suo giudizio quel piccolo è già da temere, dunque è necessario ucciderlo o come minimo esiliarlo.

Passano gli anni ma i patetici complotti di rivincita, imbastiti da Jimba Ral, non aiutano a dimenticare il passato. Intanto Casval e Artesia vengono adottati da un vecchio amico di Ral, don Teablo Mass, assumendo le identità di Sayla ed Edward Mass in qualità di figli adottivi del magnate. I goffi maneggi di Ral attirano l'attenzione degli Zabi che fanno intervenire dei sicari; Jimba Ral viene ucciso mentre don Teablo è gravemente ferito, questa volta i figli di Deikun riescono a stento a salvarsi. In seguito la famiglia Mass, trasferitasi nello spazio sulla colonia Texas, fa conoscenza con degli Aznable; è qui che Casval/Edward incontra il giovane Char, un sostenitore degli Zabi che gli assomiglia come un gemello. Dopo la morte della madre, ammalatasi durante la lunga reclusione a cui è sottoposta, iniziano a manifestarsi i tratti più foschi e violenti del carattere di Casval che ormai medita vendetta per le ingiustizie patite. Ingannando le spie che lo sorvegliano continuamente egli riesce a sostituirsi all'ingenuo Char; il nostro riuscirà a rubarne l'identità come pure a causarne la morte. Gli agenti degli Zabi, convinti che il vendicativo figlio di Deikun sia diretto sul Principato, ne danno pronta notizia a Kycilia che ne ordina

immediatamente l'uccisione. Morto il vero Char il nostro, con il volto camuffato da speciali occhiali da sole, inizia a frequentare l'Accademia militare di Zeon. Egli ha scelto una strada sanguinosa, interamente volta all'annientamento della famiglia Zabi che non risparmierà niente e nessuno. Ad esempio, il giovane Garma Zabi, l'amato figlio minore di Degwin, diventato suo amico ai tempi dell'Accademia, sarà in seguito spietatamente tradito in battaglia da Char durante la One Year War, che ne causerà così la morte.

All'opposto se Casval è un privilegiato che viene scacciato dal suo personale paradiso, un angelo biondo caduto con il cuore ricolmo di rancore, al contrario Anakin Skywalker, almeno così come ci viene presentato al suo primo apparire nella Nuova Trilogia, è proprio l'opposto del giovane Casval. Pur se fisicamente simile alla futura Cometa Rossa, nonché ugualmente sveglio ed intelligente, Anakin è tutt'altro che un membro di un élite. E' nato su di una miserabile palla di sabbia chiamata Tatooine, un mondo dei Territori dell'Anello Esterno (Outer Rim Territories), al di fuori dai confini della Repubblica e della protezione delle sue leggi; inoltre sia lui che la madre Shmi sono solamente degli schiavi. Il loro padrone, l'alieno Watto, un giocatore d'azzardo e mercante di pezzi di ricambio, è sicuramente un "buon diavolo", un burbero affarista che tratta con umanità sia Shmi che il figlio Ani; da lui acquistati dal gangster Gardulla the Hutt. Eppure la mancanza di libertà è un qualcosa che il giovane Skywalker avverte profondamente sin da bambino; ad esempio, egli trascorre le giornate della sua infanzia non a studiare o a giocare ma nella bottega di Watto dov'è costretto a lavorare per vivere. Eppure questo non gli impedisce di sognare un avvenire diverso; per sé e per la madre. Abilissimo con la tecnologia il giovane si è costruito da solo un veicolo da corsa, uno sguscio (poderacer), assieme ad un droide protocollare, D-3BO (C-3P0). Soprattutto Anakin rivendica continuamente per sé stesso la dignità di essere umano e di persona; si impegna a fondo in tutto ciò che fa e mostra di avere un cuore generoso.

A differenza di Casval/Char egli non ha mai conosciuto suo padre, anzi la madre Shmi sostiene addirittura che non ce ne è mai stato uno. Il Maestro Jedi Qui-Gon Jinn, che incontra Ani quando il piccolo ha circa 9 anni, giunge persino a credere che egli sia stato direttamente concepito da organismi microscopici detti Midi-chlorian. In buona sostanza la stessa esistenza di Anakin sarebbe espressione della volontà della Forza. I buon cuore di Ani, la sua semplicità, il suo candore si distaccano decisamente dalla durezza di cui si mostra capace Casval sin da giovanissimo. L'incontro con Qui-Gon Jinn e con il suo allievo padawan Obi-Wan Kenobi, oltre che con la stessa regina Padmé Amidala, rappresentano una svolta decisiva nel destino dello schiavo Anakin. Il suo viaggio sino al pianeta Naboo, sottoposto ad ingiusto embargo da parte della Federazione dei Mercanti, lo metterà per la prima volta davanti alla realtà della guerra, al plurisecolare conflitto che antepone Jedi e Sith, nonché a due dolorose separazioni: prima dalla madre Shmi, costretta a rimanere in schiavitù su Tatooine, poi dal Maestro Qui-Gon. Quest'ultimo, nonostante tutta la sua saggezza e la sua esperienza, cade vittima dei colpi del Sith Darth Maul; il che paradossalmente è una fortuna per Anakin. Poco prima infatti questo ex-schiavo, nonostante fosse stato presentato davanti al Consiglio dei Jedi come il Prescelto da parte dello stesso Qui-Gon, si era visto comunque rifiutare l'addestramento. Morto Qui-Gon, che non poteva prendere Ani con sé come allievo, solo Obi-Wan, ormai diventato a sua volta un Maestro, può incaricare dell'educazione del giovane in modo da poter ottemperare alle ultime volontà del suo scomparso mentore.

Dunque sia nel caso Char sia in quello di Anakin la guerra e la violenza fanno ben presto capolino nelle loro giovani vite. Char individua ben presto come propri nemici sia la Federazione terrestre, che opprime le colonie, sia la famiglia degli Zabi, assassini e signori di uno stato autoritario. Anakin mostra subito di trovare affascinanti gli Jedi, ma al tempo stesso mostra perplessità dinanzi a tutte le loro paure, a quei loro tentennamenti più degni di qualche pavido burocrate che di membri di un ordine cavalleresco. In definitiva se Char vedrà nella carriera militare un'occasione di riscossa, Anakin analogamente l'andrà cercando nell'ordine dei cavalieri Jedi; entrambi diverranno combattenti abilissimi e le loro abilità saranno impiegate nei due più conflitti più spaventosi che la sci-fi abbia mai immaginato: la One Year War e le Guerre dei Cloni combattute contro le forze dei Separatisti. In definitiva chi possiamo dire che sia Char? Senz'altro egli è un uomo prigioniero del proprio passato; legato ai sogni indipendentistici del padre, da lui interpretati in maniera violenta e totalitaria, privato sin troppo presto dell'affetto materno e pronto a trasformare le donne che incontra in una sorta di surrogato della perduta Astraea. La stessa Lalah Sune, soldatessa Newtype che egli amò intensamente, era anch'essa per lui una sorta di sostituto materno. Al suo avversario storico, Amuro, egli non può perdonare l'uccisione di Lalah ma al tempo stesso neppure il semplice affronto della sconfitta. Addirittura molti anni dopo la conclusione della One Year War, nell'anno 0093, la Cometa Rossa non solo tenterà di punire i Terrestri, rappresentanti di un'umanità il cui animo è ancora "prigioniero della gravità", facendo piombare la Terra in una nuova era glaciale, ma cercherà, per la sua personale soddisfazione, un leale duello alla pari con il suo vecchio avversario. Gli scontri tra Amuro e Char con i loro Mobile Suit armati di beam saber ("sciabola a raggi") ricordano sin troppo bene gli scontri tra Jedi e Sith a base di light saber ("spada laser"). Una palese citazione dell'universo starwarsiano che dà un sapore decisamente cavalleresco ai duelli tra i due abili piloti.

E Anakin? Gli eventi conclusivi della guerra contro le forze separatiste lo portano inesorabilmente ad ab-



© Lucasfilm Ltd



bandonare definitivamente il suo ruolo di cavaliere Jedi per abbracciare invece l'oscuro credo dei Sith. L'intrinseca debolezza del suo carattere lo porta a temere, dopo alcuni sogni angosciosi, simili a quelli che gli avevano già preannunciato la scomparsa della madre, per il destino di Padmé, la sua giovane moglie incinta. La leggenda dei Sith che gli viene raccontata da Darth Sidious/Cos Palpatine riguardo al suo maestro, un certo Darth Plagueis il Saggio, che sarebbe stato capace di impedire la morte dei suoi cari, è per Anakin una sorta di irresistibile sirena. D'altra parte gli stessi Jedi non sono privi di difetti; mirano, pur se con "buoni propositi", alla dittatura, non sono stati mai realmente capaci né di guidare ed istruire questo giovane, né di fidarsi completamente di lui. Quando Anakin denuncia ai Jedi il consigliere Palpatine come Sith questi "guardiani della pace" gli ordinano subito di ritornarsene a casa, organizzando poi una sorta di spedizione punitiva che ha tutti i tratti del linciaggio. Anakin però decide di raggiungere ugualmente il drappello Jedi; quando poi vede che il Maestro Mace Windu sta per giustiziare sul posto Palpatine, egli pensa egoisticamente alla perdita del segreto di Darth Plagueis, alla vita di Padmé in pericolo. Al tempo stesso però egli vede pure un Jedi intento ad uccidere un avversario ormai sconfitto e indifeso. Un uomo che per di più, Sith o meno, è al tempo stesso il

legittimo cancelliere della Repubblica. Anakin parla di leggi, di tribunali e processi. Mace Windu mostra al contrario un'estrema diffidenza per la giustizia umana, evidentemente egli crede di più nella forza della propria spada. A quel punto, agli occhi di Anakin, Jedi e Sith sono uguali; con l'unica differenza che i secondi sembrano offrirgli di più, una maggior conoscenza della Forza, più potere, addirittura la possibilità di far sfuggire ad un destino di morte chi egli ama. Aiutato Palpatine e non Mace Windu, che viene rapidamente ucciso, Anakin inizia subito il suo apprendistato da Sith. Una discesa negli inferi che lo distruggerà sia il corpo che l'animo. La sua partecipazione attiva al massacro del Tempio Jedi di Coruscant, bambini compresi, il suo appoggio all'Ordine 66, che dà il via al massacro universale di tutti i cavalieri Jedi da parte delle loro stesse truppe, non sono che l'inizio. Il suggello della sua trasformazione finale in Sith avviene sul pianeta Mustafar; guarda caso un mondo lavico, una versione fantascientifica dell'Inferno di Dante. Qui Anakin, sempre più in preda ad incontrollate raffiche di rabbia, paura e sospetto, ferirà gravemente Padmé in uno scatto d'ira e prenderà parte ad un duello, perso in partenza, con il suo ex-maestro Obi-Wan. Dal fuoco emergerà così Darth Vader, un cyborg, un essere preda delle proprie ossessioni e fedelissimo al proprio sovrano. Passano gli anni e nulla sembra cambiare; il Darth Vader che nei meandri della prima Morte Nera si vendica del suo vecchio maestro è un uomo-macchina spietato, capace di violenti scatti d'ira. Ad un certo momento però quest'inflessibile Sith scopre di avere una discendenza; Padmé non è morta subito a causa delle sue ferite, l'Imperatore gli ha mentito. I suoi scopi allora, pur se ancora egoistici, iniziano a divergere da quelli del suo signore. Al figlio Luke egli fa esattamente la stessa proposta che tempo prima fece all'amata Padmé; governare la galassia assieme, creare una sorta di diarchia grazie all'immenso potere del Lato Oscuro. Luke, analogamente a come fece la madre, rifiuta la proposta del padre; anzi sarà proprio lui a far riemergere Anakin dal nero guscio metallico di Darth Vader. I calcoli dell'Imperatore, almeno in questo caso, sono sbagliati; Luke non diventerà un parricida, non ucciderà Vader per succedergli nel ruolo di nuovo apprendista, non cederà al Lato Oscuro. Luke sceglie la pietà, la non violenza e il suo grido d'aiuto lanciato verso la tetra figura del padre non cadrà inascoltato. Il martoriato corpo di Darth Vader morirà ma l'anima di Anakin sarà nuovamente libera. In definitiva la differenza fondamentale tra Char Aznable e Anakin Skywalker sta tutta qui; il primo par essere completamente incapace di pentirsi dei propri errori e di abbandonare la

strada che si è scelto, il secondo, grazie all'amore di un figlio devoto, può salvare la propria anima e al tempo stesso dimostrare di essere per davvero quel Prescelto che i Jedi aspettavano. Colui che sconfiggerà i Sith e che porterà equilibrio nella Forza.

Kidō Senshi Gandamu, letteralmente Gundam il guerriero dall'armatura mobile, diretto da YOSHIYUKI TOMINO, noto in Italia come Mobile Suit Gundam. I 43 episodi, trasmessi in Giappone dal 7 aprile 1979 al 26 gennaio 1980, giunsero nel nostro paese una prima volta nel 1980 e poi 2004 con un nuovo doppiaggio.

L'anno 0001 di questa cronologia corrisponde al 2045 dell'era cristiana.

Si veda: **CLAUDIO CORDELLA**, *Guerre di power e mobile suit. I fanti di Robert A. Heinlein contro i Gundam di Yoshiyuki Tomino*, pubblicato in *Living Force magazine*, anno 4, numero 14, marzo 2007. In internet il club Yavin 4, di cui la rivista *Living Force magazine*, è la fanzine, è contattabile su: www.yavinquattro.net

YOSHIKAZU YASUHIKO, Kidō Senshi Gandamu: The Origin, vol. 9, Tokyo 2005; traduzione italiana Gundam Origini, Perugia 2006, pagine 86/87.

Kycilia espone i suoi timori al fratello Ghiren: YASUHIKO, Gundam Origini, vol. 9, pagine. 106 / 107.

YOSHIKAZU YASUHIKO, Kidō Senshi Gandamu: The Origin, vol. 10, Tokyo 2005; traduzione italiana Gundam Origini, Perugia 2006.

Si tratta dei film che narrano gli avvenimenti precedenti alla Trilogia Classica nata negli anni '70 dalla fantasia di GEORGE LUCAS che ha diretto anche questi nuovi prequel: Star Wars: Episode I - The Phantom Menace (Star Wars: Episodio I - La minaccia fantasma), Usa 1999; Star Wars: Episode II - Attack of the Clones (Star Wars: Episodio II - L'attacco dei cloni), Usa 2002; Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith (Star Wars: Episodio III - La vendetta dei Sith), Usa 2005.

Char tenta scatenare una nuova era glaciale lanciando contro la Terra l'asteroide Axis, una folle impresa in cui perderanno la vita sia Char, sia lo stesso Amuro: "Kidō Senshi Gandamu: Gyakushū no Shā" (anche noto come "Mobile Suit Gundam: Char's Counterattack"), regia di YOSHIYUKI TOMINO, Giappone 1988.

CLAUDIO CORDELLA: PROFILO

Claudio Cordella è nato a Milano il 13 luglio del 1974 ma è si è trasferito sin da bambino nella città di Padova. Qui si è laureato prima in Filosofia, con una tesi sul concetto di utopia presente nei romanzi dello scrittore inglese Aldous Huxley, poi in Storia con un lavoro relativo alla regalità femminile altomedievale in età carolingia. Ha collaborato per alcuni anni con la rivista free - press la Piazza occupandosi soprattutto delle pagine regionali riguardanti la cultura e l'università. Tiene per la rivista Living Force del club Yavin 4, di cui è socio, una rubrica, Oriente vs. Occidente, ormai giunta al suo terzo anno d'attività, in cui mette a confronto il fantastico occidentale con quello d'origine giapponese. Nel 2007 un suo racconto, Polemosfera, ha vinto il premio letterario Space Prophecies indetto dai club Yavin 4 e MoonBase '99. Attualmente è diplomando in un master interuniversitario post-lauream in Conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio industriale ed è iscritto presso l'Associazione Italiana per il Patrimonio Archeologico Industriale (AIPAI). Recentemente ha scritto per Endōre un saggio in cui ha tentato di accostare l'opera dell'immortale J. R. R. Tolkien con quella del fumettista nipponico Kentaro Miura, autore del fantasy Berserk. E' un appassionato della saga d'animazione Gundam, o quantomeno delle cose migliori prodotte per questa serie negli ultimi trent'anni, nonché del recente remake del telefilm Battlestar Galactica. Tra i suoi autori di sci - fi letteraria preferiti possiamo senz'altro annoverare scrittori classici come Isaac Asimov e Robert A. Heinlein ma pure nomi dal successo più recente come I. M. Banks o addirittura sconosciuti al grande pubblico come Cordwainer Smith. Nel campo del fantasy ci pare quasi scontata la segnalazione della sua ammirazione per l'imponente e meraviglioso corpus letterario tolkeniano.

LA COLONIZZAZIONE SPAZIALE

Thanks to <http://www.gundamuniverse.it/>

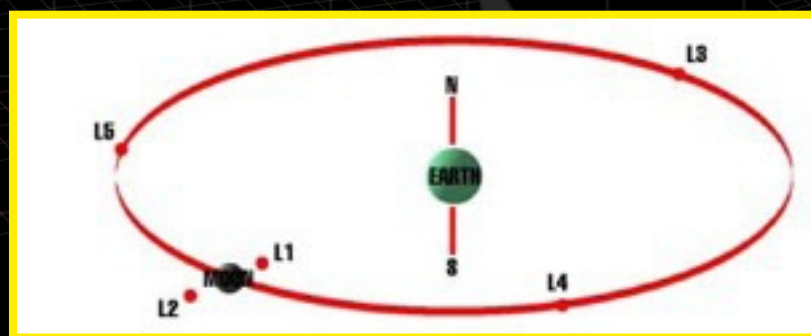
All'indirizzo sopra indicato sono presenti altri numerosi articoli e curiosità sul Gundam World.

Introduzione

Il programma di colonizzazione spaziale fu avviato quale risposta agli insorgenti problemi d'inquinamento e di sovrappopolazione. Nell'anno 0001 dell'Era Spaziale o Universal Century (U.C.), quando il programma venne messo in moto, la Terra aveva 9 miliardi di abitanti. Nell'anno 0050, la popolazione aveva raggiunto gli 11 miliardi di abitanti, di cui 9 miliardi erano residenti nelle Colonie Spaziali. Queste colonie, giganteschi cilindri di metallo lunghi approssimativamente 40 km e con un diametro di 6 km, sono posizionati in punti stabiliti sull'orbita gravitazionale della Terra. Furono raggruppati in blocchi chiamati Side. Ogni Side comprende tra le 40 e le 80 Colonie Spaziali, dove abitano centinaia di milioni di persone. Questi Side orbitano intorno alla Terra nella stessa maniera della Luna, e il raggio intorno al quale orbitano è basato sulla Fascia Terrestre.

Punti di Lagrange

I Side sono sistemati in punti sull'orbita della Terra, tecnicamente chiamati punti di oscillazione, ma più comunemente definiti come Punti di Lagrange, in onore del matematico che li aveva calcolati. Sui punti di Lagrange, le forze che agiscono su un oggetto - le forze gravitazionali della Terra e della Luna, e la velocità orbitale propria dell'oggetto - si bilanciano tutte l'una con l'altra, così che una colonia spaziale situata in quel punto può rimanere posizionata all'infinito. I Punti di Lagrange L4 e L5, i punti più stabili, sono i punti di posizionamento di due Side ciascuno. Nell'immagine qui sotto potete vedere i 5 punti di Lagrange. Il cerchio più esterno è l'orbita della Luna intorno alla Terra; i punti di Lagrange sono definiti in relazione alla posizione della Luna, così gli oggetti piazzati in questi punti ruotano intorno alla Terra alla stessa velocità del satellite naturale del pianeta.

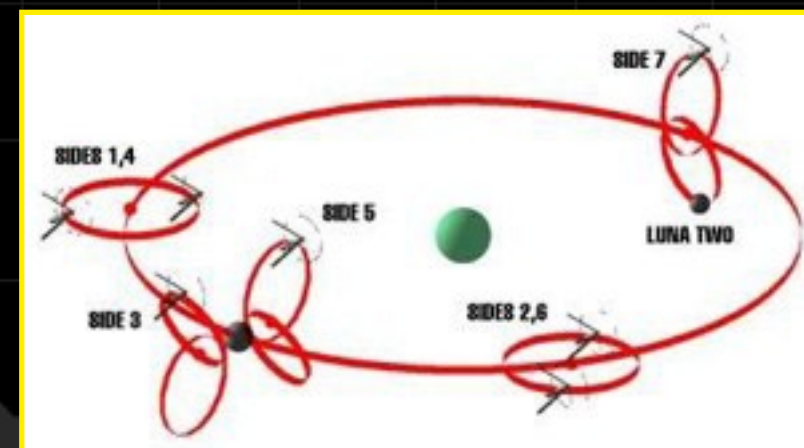


Mappa dei Side

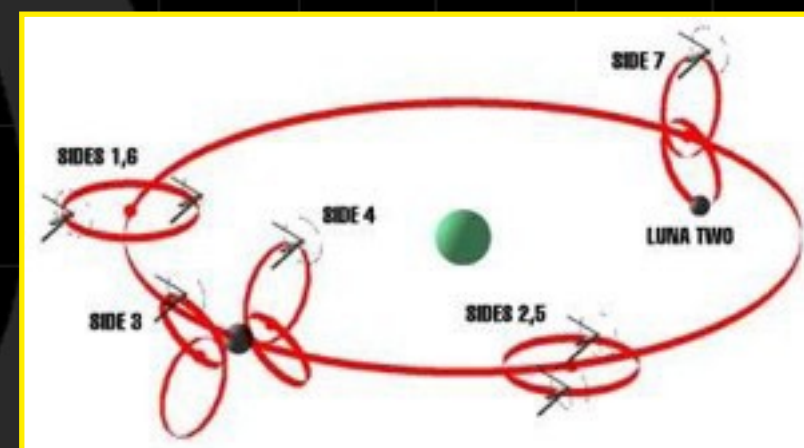
La posizione precisa dei Side è oggetto di controversie.

Qui sotto sono riportate le due mappe usate.

Da quello che sembra, le serie precedenti a Gundam Z (Gundam, Gundam 0080, Gundam 0083 e The 08th MS Team) usano la mappa classica, mentre le serie successive usano la mappa dei Side di Gundam Z, comprese le ultime serie uscite (V Gundam).



Questa mappa è usata in *Gundam, The 08th MS Team, Gundam 0080* e *Gundam 0083*.
Notare che i Side orbitano effettivamente intorno ai loro rispettivi punti di Lagrange.



Questa mappa è usata in *Gundam Z, Gundam ZZ, Char's Counterattack, Gundam F91* e *V Gundam*.

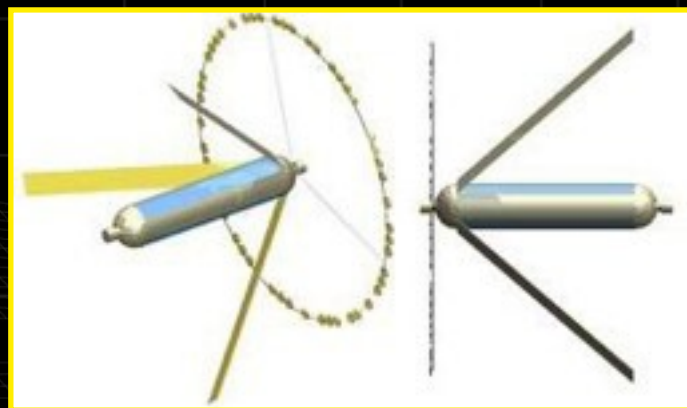
Oltre alla Terra, la Luna e i Side, ci sono alcune altre posizioni degne di nota sull'orbita intorno alla Terra. Numerosi asteroidi sono stati sistemati attorno alla Terra a cominciare dall'asteroide Juno, che fu usato come una miniera mobile durante l'età d'oro della costruzione delle colonie spaziali. Venne in seguito posizionato al punto di Lagrange 3, vicino a Side 7, e trasformato nella fortezza asteroide Luna 2 (Luna Two) appartenente all'esercito Federale. Nel frattempo, il Principato di Zeon aveva costruito le fortezze asteroidi di A Baoa Qu e Solomon rispettivamente vicino a Side 3 e Side 1.

Spazianoidi e Terranoidi

Durante i primi cinquanta anni dell'Era Spaziale, miliardi di abitanti vennero costretti con la forza ad abbandonare una Terra inquinata e sovraffollata e trasferiti verso le Colonie Spaziali. Queste persone e i loro discendenti sono adesso chiamati col nome di Spacenoids. Un sottoinsieme della categoria degli Spacenoids è la popolazione lunare, i cui abitanti sono chiamati, Lunariani; questi tendono a essere neutrali, schierandosi con la Terra o con le Colonie Spaziali per come gli è più conveniente. I gruppi politici e sociali di élite che avevano organizzato questa emigrazione di massa si sono esclusi da tale trasferimento. Questa gente, che ha sfruttato le loro posizioni per rimanere sulla Terra, è conosciuta col nome di Earthnoids. Solo alle persone con agganci politici o con un permesso governativo è concesso rimanere sulla Terra.

Le Colonie Spaziali

Le Colonie Spaziali viste in Gundam sono basate sul disegno Island 3 preparato dallo scienziato Gerard O'Neill negli anni Settanta. Teoricamente lunghi 32 km e aventi un diametro di 6.5 km, questi giganteschi cilindri generano una gravità artificiale ruotando longitudinalmente attorno al proprio asse approssimativamente una volta ogni due minuti. Le Colonie Spaziali sono suddivise in sei strisce poste in maniera longitudinale, tre pannelli di terra alternati con tre pannelli di vetro attraverso i quali la luce del sole entra nelle colonie. Questo tipo di colonia è chiamato anche Colonia Aperta. Attaccati a ogni colonia, ci sono giganteschi specchi che riflettono la luce del sole attraverso i tre pannelli di vetro, e un anello di piccoli impianti agricoli e industriali. Qui sotto potete vedere il disegno di una Colonia Aperta basato sul progetto Island 3 nel quale risaltano i pannelli di vetro, gli specchi esterni e l'anello dove sono gli impianti. Ogni colonia prende il nome di Bunch (Quartiere); un gruppo di 30 - 40 colonie forma un Side.



Le Colonie Spaziali sono normalmente descritte come paradisi suburbani, con ampi spazi verdi e cittadini felici intorno alle loro macchine elettriche ed ecologiche. Le monorotaie ad alta velocità corrono lungo la parte esterna del cilindro della colonia, e sezioni non rotanti situate da una o da entrambe le parti finali del cilindro provvedono a creare una gravità zero nelle strutture del Porto Spaziale per il transito in entrata e in uscita delle navi spaziali. Quando la Federazione Terrestre fermò il suo programma di emigrazione nello U.C.0050 fermò anche la costruzione di nuove Colonie Spaziali, e mentre la popolazione incrementava, le colonie si trasformavano in casermoni sovrappopolati. Side 3 risolse il problema della popolazione convertendo i cilindri delle sue colonie in Colonie Sigillate senza vetri, illuminandole con tubi passanti dal centro delle colonie emananti la luce, raddoppiando in questo modo la superficie abitabile. Il massacro della Guerra di Un Anno fornì una soluzione più drammatica a tale problema. Con metà della razza umana uccisa, le popolazioni delle colonie iniziavano a diminuire notevolmente (normalmente meno di dieci milioni di abitanti per colonia). La principale sorgente di energia per le Colonie Spaziali è l'energia solare. Gigantesche file di pannelli solari sono installati su ogni Side, e i satelliti ad energia solare posizionati in orbita geosincrona intorno alla Terra trasmettono l'energia alla superficie del pianeta sotto forma di microonde. Il primo secolo dell'Era Spaziale ha visto anche l'avvento dell'energia a fusione pratica, usando un reattore a fusione che emette radiazioni poco dannose. Questo reattore richiede, però il raro isotopo helium-3, ed è stata creata una Jupiter Energy Fleet per trasportare questo carburante dall'atmosfera di Giove ricca di helium.

La Luna

La Luna, sebbene la sua bassa gravità (1/6 rispetto alla Terra) ne abbia fatta una scelta poco attraente per la colonizzazione, ospita una grossa popolazione. Le "città lunari" sono normalmente sotterranee, per proteggerle dagli impatti degli asteroidi. La principale attività di queste città sono le miniere e l'industria pesante, e la superficie della Luna è punteggiata da acceleratori magnetici chiamati mass drivers che lanciano materie prime alle Colonie Spaziali. Quando i carichi del mass driver raggiungono la loro destinazione, sono intercettati e decelerati dal congegno corrispondente chiamato mass catcher. Il primo insediamento lunare permanente è stato la città di Von Braun (Von Braun City), completato nello U.C.0027. Sebbene le città lunari siano pienamente indipendenti fra di loro e dalla Federazione Terrestre, Von Braun viene considerata come la capitale non ufficiale della Luna. Sull'altro lato del satellite (dalla parte opposta rispetto alla Terra) si trova Granada, una base importantissima del Principato di Zeon durante la Guerra di Un Anno. E' qui che fu sviluppato il primo Mobile Suit dalla Zeonic Company. Industria che dopo la Guerra di Un Anno fu assorbita dall'Anaheim Electronics.

Organizzazioni non governative

Per eseguire il processo di colonizzazione dello spazio, la Federazione Terrestre ha creato diverse organizzazioni indipendenti non governative. Queste organizzazioni operano separatamente dalla Federazione Terrestre, e allo stesso tempo hanno una posizione neutrale o leggermente anti-Federazione nel Gundam Universe.

** La Colony Corporation è responsabile per la costruzione e l'amministrazione delle Colonie Spaziali. Dopo lo stop imposto dalla Federazione alla costruzione delle colonie nello U.C.0051 (vedi il Diario di Guerra, la sua principale responsabilità rimane l'amministrazione delle colonie.

** La Public Corporation of Space Transport fu creata per il trasporto degli "emigranti" dalla Terra alle Colonie Spaziali. Quest'organizzazione ha iniziato la sua attività come Frontier Settlement Transport Bureau nello U.C.0016 e venne riorganizzato come ente non governativo nello U.C.0034. Dopo oltre cento anni si occupa ancora dei viaggi nello spazio.

** La Jupiter Energy Fleet è una delle organizzazioni non governative più potenti e misteriose del Gundam Universe. Il suo scopo è il trasporto di risorse rare (minerali e gas) principalmente l'isotopo helium-3 che rifornisce i reattori a fusione (i generatori dei Mobile Suit funzionano, infatti, con questo isotopo), dall'atmosfera gassosa di Giove fino alla Fascia Terrestre. Quest'organizzazione ha iniziato il suo lavoro nei primi anni dello Universal Century, sebbene si presume che non ci fosse una grande domanda di grossi quantitativi di helium-3 fino allo sviluppo del reattore a fusione Minovsky-Ionesco iniziato nello U.C.0047.

FANFICTION

Di seguito troverete le tre fanfiction vincitrici del contest indetto sul forum. Sono opere amatoriali e ovviamente originali dato che lo spunto creativo degli autori nasce dalle percezioni dei personaggi e delle storie narrate nell'universo di Gundam.

Le tre opere vincenti sono state votate tra quelle in gara dagli utenti del forum mediante un sondaggio che ha coinvolto sia gli utenti più ferrati, sia i neofiti.

I titoli delle fanfiction, in ordine di classificazione finale nel contest, sono:

La nuda verità - di Aster

Tra le stelle - John Murdock

Messaggio in bottiglia - Grande Blu

LA NUDA VERITÀ

by Aster

Esci dalla mia vita, si disse Scia.

Tolse finalmente la maschera con cui per anni aveva occultato le sue fattezze: basta con le bugie, basta con la faccenda del viso deturpato, basta con le finzioni... d'ora in poi, lui avrebbe affrontato la realtà a volto scoperto. Niente più menzogne nella sua esistenza. Gli Zabi erano stati definitivamente spazzati via, l'onore era salvo, papà era stato vendicato. Se Zeon avesse pure vinto la guerra, sarebbe stato perfetto; disgraziatamente non si può avere tutto, ma il segreto della felicità è sapersi accontentare, e in quel momento lui era ben deciso ad essere felice. Almeno per ora.

In ogni caso, il non dover più tenere quell'affare sul viso era già un bel cambiamento in meglio.

Con un sorriso soddisfatto, Scia si guardò in uno specchio: vide un volto giovane, attraente. Con quel viso scoperto avrebbe affrontato il futuro, con quei lineamenti finalmente liberi dalla maschera quella sera avrebbe partecipato alla grande festa in suo onore.

Impettito, elegantissimo, il viso che finalmente affrontava il mondo restando scoperto, Scia si diresse con passo deciso verso l'ingresso; sulla porta, un vasto usciere dall'uniforme tutta galloni si fece avanti: – Un momento, signore.

– Ecco il mio invito – con un ampio gesto, Scia gli porse il rettangolo di cartoncino.

L'usciere tossicchiò: – Grazie, signore, ma...

– È tutto in regola, no? – Scia fece per entrare, ma i molti galloni dell'usciere continuavano a fraporsi tra lui e l'ingresso del salone.

– Sì, signore, l'invito è in perfetta regola – rispose l'usciere, che continuava a riempire con la sua ampia massa la porta d'ingresso. Dall'interno, voci, risate, musica: la festa era iniziata. Un gradevole profumo annunciava che i rinfreschi stavano per l'appunto venendo serviti.

– Allora? – chiese Scia – Posso entrare?

– Veramente, signore... – l'usciere tacque, imbarazzato.

Tacitando i brontolii che provenivano dal suo stomaco desolatamente vuoto, Scia si permise un sorrisetto:

– Capisco... non sei sicuro della mia identità. Sono il maggiore Scia, e suppongo anche di essere l'ospite

d'onore di questo ricevimento che è stato dato per festeggiare la caduta degli Zabi; per cui, se tu volessi farti da parte...

Il portiere sospirò: – Non posso farlo, signore. Ho avuto ordini severi.

Scia cominciò a spazientirsi: non amava certo l'atteggiamento lei non sa chi sono io, ma come diceva un antico proverbio terrestre, "quando ci vuole, ci vuole": – Capisco che tu faccia fatica a riconoscermi, uomo, ma t'assicuro che sono davvero il maggiore Scia Aznabul... o Casbal Rem Daikun, se preferisci! Se proprio ci tieni, puoi identificarmi attraverso le impronte digitali, o della retina, o le vibrazioni della voce, o...

– No, no – rispose conciliante il portiere – So benissimo chi siete, Maggiore. Vi ho riconosciuto subito.

– Bene – Scia parlava con il tono perfettamente calmo di chi sta per perdere le staffe e dare il via ai ruggiti – Se sai chi sono io, allora sai anche che là dentro mi aspettano, visto che guardacaso la festa è in mio onore. Vuoi toglierti finalmente di torno e farmi passare, una buona volta?

Il portiere chinò la testa e sospirò nuovamente: – Signore... non posso. Non posso proprio.

Scia trattenne a fatica l'ululato selvaggio che stava per salirgli alle labbra; con gli ultimi, scarsissimi residui di pazienza che ancora gli restavano, si sforzò di parlare con il tono più calmo e ragionevole che poté trovare: – Sentimi bene, tu: dopo anni e anni di paziente lavoro, sono riuscito a far fuori tutti gli Zabi, dal primo all'ultimo: finalmente ho vendicato papà. Vengo qui su Axis. Viene data una grande festa in mio onore. Mi lavo collo e orecchie come un bravo bambino. Mi lucido gli stivali, mi metto la mia uniforme di gala, arrivo con il regolamentare ritardo tipico dell'ospite d'onore. L'invito è regolare. Tu stesso sai che io sono io.

L'usciere spostò nervosamente da un piede all'altro il proprio considerevole peso: – Sì, signore.

– Bene. Allora, per favore, dimmi: perché non vuoi farmi entrare? Perché, maledetto te?

L'usciere si strinse nelle ampie spalle, con la punta del piede raschiò un imprecisato punto del pavimento:

– Perché, signore... questa è una festa in maschera.

TRA LE STELLE

by John Murdock

Pat all'anagrafe faceva Guy Lemarchand. Quel suo alias non era l'abbreviazione di "Patrice". Era nato durante l'OYW in una colonia così periferica che del famoso conflitto i suoi residenti conobbero più il timore che l'orrore. Molti giovani locali erano partiti per il fronte terrestre, ma rientrando quasi tutti. E questo aveva convinto Pat di far parte di un Side speciale, e che se si fosse trovato nell'ambiente adatto alla sua "vera natura" ogni traccia residua di dabbenaggine sarebbe svanita. Tutta colpa di un paio di lezioni sulla Teoria dei NewType all'ultimo anno di scuola... Che certe cose fossero infatti solo il prodotto di leggi universali come la Statistica e la Fortuna, no, non lo tangeva proprio. Finché non fu l'ora di darsi da fare, e mille aspettative di gloria, e il suo Nobile Spirito, finirono in quel nomignolo. Patata.

Le selezioni attitudinali lo destinarono al supporto logistico, e i suoi tempi di adattamento alle operazioni a Gravità Ridotta risultarono più lunghi della media. Forse non era proprio vero che nascere nello spazio bastasse a far di te un Amuro Rei... Ai corsi di aggiornamento, però, si distinse sempre bene, inclusa la volta che a fargli da istruttore ci fu il famoso Astonage, uno che aveva dato del tu a gente come Quatro e lo stesso Amuro. Per questo gli si aprirono le porte, o meglio i ponti, della Haydn, un incrociatore federale che dicevano fosse la mitica Albion rimessa a nuovo. Incarico che gli fu prezioso due volte: nello spirito, spingendolo a dare il meglio per non disonorare un luogo che vide all'opera Nina e Moura nell'epico inseguimento a Delaz e Gatoth, e poi nel fisico, perché i Ponti di lancio erano così distanti che per raggiungere l'uno dall'altro si faceva delle gran sudate malgrado i classici nastri di scorrimento alle pareti.

E sulla Haydn trascorse 5 anni. A combattere. Disarmato. Combattere con lo spazio e col tempo. Trovando posto nella stiva di stoccaggio già ingombra di materiali e munizioni per altri materiali e munizioni; e assecondando quegli ufficiali che ti ordinavano di svolgere certi compiti nella metà del tempo di cui umanamente avevi bisogno. 65 voli, 22 battaglie, una media di 3 interventi al giorno; il più difficile dei quali fu arginare il vasto incendio nel ponte di tribordo dopo l'atterraggio di fortuna di un G-Fighter. Il pilota inesperto e sotto shock non aveva sganciato le armi né inviato la richiesta di ricovero d'emergenza in tempo perché il portellone s'aprì del tutto; pagò con la vita, rischiando pure di portarsi dietro Pat e 8 compagni di reparto.

Nei turni di riposo, l'immagine di quel meteorite di fuoco e titanio che solcava improvvisamente l'hangar gli appariva ancora di quando in quando, e allora solo i sonniferi potevano farlo riposare. Una cosa proibita dai regolamenti. Nel laboratorio della Sala Riunioni c'era un motto: "L'ingegno non muore mai"; sul muro dello spogliatoio della sezione logistica qualcuno aveva scritto a pennarello "L'ingegnere non dorme mai". Vero: sei sempre richiesto, perché c'è sempre qualcosa da riparare o adattare, e a volte d'urgenza. Urgenza vitale. Valvole, circuiti, caricatori; persino tubi e lampadine. Sempre pronti ad accorrere. Sempre. Ma riflessi appannati ti rendono impreciso e nervoso: quando c'era da riposare, bisognava riposare; e Pat lo sosteneva deciso. Anche se, come in questi casi, era solo una scusa per la sua incapacità di domare lo stress.

La Haydn era di rado in prima linea. Era tenuta a disposizione per supportare le avanguardie quando avevano difficoltà, e per l'attacco in massa quando avevano successo. Una posizione che però assommava spesso all'ansia di prender parte a operazioni disegnate da strateghi poco affidabili, anche un certo senso di frustrazione per il ruolo di eterna spalla, talora addirittura di spazzini quando non d'intrufoloni superflui e privilegiati... A bordo il ricambio dei piloti di MS era molto alto: tantissimi stavano lì solo il bimestre obbligatorio e si facevano trasferire in cerca di occasioni migliori. "Un soldato è prima un uomo e poi un eroe" era un bel motto: peccato che un pilota dalla bassa autostima non abbia mai reso buoni servizi. Chiaro: vai a sparger morte sulla tua stessa bara meccanica! Se non ti gasi un poco, esci di testa. E Pat aveva detto ciao e addio a decine di ragazzi e ragazze, avendo cura dei loro mezzi e sopportandone reclami e superbia. Alcuni di loro gli furono quasi amici, al punto da fargli sperare di poter sottrarre qualche componente di prima scelta per installarlo sul loro MS potenziandolo, altri gli furono così odiosi da sognare di lasciargli allentata quella certa connessione di sicurezza.

- E tu non vorresti emergere? Sì umiltà e timore, ma...davvero non sogni la grande occasione, Pat?

- Eh, devi esserci tagliato.

- Ma se sotto i riflettori sei un drago...!

Pat colse l'allusione e spintonò via bonariamente l'interlocutrice. Che poi era la vicecomandante dell'Haydn, donna bella e chiacchierata: dal suo essere figlia di un ex-asso zionista, al suo continuo litigare con lo Stato Maggiore, alle misteriose imbottiture del suo reggiseno; entrò nelle grazie di costei pian piano fino alla sorta d'amicizia in corso. Qualche favore, qualche sorpresa, qualche battuta rispettosa. Poco ma bene. Fino al giorno che la tolse proprio dai guai. Accettando di sostituirla in una riunione sui profughi. Lei doveva partecipare, ma era accaduto qualcosa, così lo pregò quasi in ginocchio di darle il cambio. Non era un capriccio o pigrizia e timidezza, e Pat non rifiutò. Così, mentre l'intrepida vicecomandante si lanciava nella sua impresa segreta, 80 kg di patate affette da panico da palcoscenico affrontarono una platea di varia e famelica autorità. La donna riuscì clamorosamente nella sua impresa d'emergenza; idem Pat.

Rimasero in contatto anche dopo il trasferimento di lei sull'ammiraglia della flotta (una promozione che nessuno dubitava le sarebbe presto toccata). E Pat non dubitò mai che quei 2 minuti d'applausi grazie a lei fossero stati la sola e vera Grande Ribalta della sua vita. Sì: il successo e il protagonismo gli erano sfrecciati davanti, ne aveva avuto un assaggio.

Come quando quel G-Fighter...

Sull'Haydn Pat aveva vissuto alcuni momenti importanti. Show e incendio a parte, vi aveva ricevuto la notizia della morte del padre, e consumato un'appagante relazione di oltre un anno con un'addetta alle mense.

- Meriti tante belle cose...

- Al massimo, l'occasione d'essere d'aiuto, vè.

Ribatteva sempre così al ritornello. Trincerato dietro il ruolo sociale e la certezza che chi lo giudicasse bene giudicava male. L'avevano mai visto rimediare figuracce in classe? Litigare per un parcheggio? Abbuffarsi di snack? Sfuggire ai mendicanti? Sbuffare alla vista di un MS fresco di riparazioni che rientrava ridotto a rottame dopo aver combattuto una battaglia eroica ed emozionante? No. Ma lui lo aveva fatto. Si era visto farlo. "Che mondo sarebbe se cose importanti si richiedessero e premi si conferissero a gente così mediocre?"... Discorsi che sentiva nel cuore, e che la sua ragazza non sopportava, considerandoli miserabili ed egoistici. Specie con un intero Sistema Solare da sgomberare di ciurme piratesche, revival zionisti, e autoproclamati conquistatori illuminati!

- Quando tutto l'equipaggio della WB si è armato per respingere i commandos di Ral tu ti saresti nascolato?!

- ...No. Ma avrei dovuto forse, perché mi sarei preso senz'altro una palla qui e basta!

Di lì a poco era sceso il gelo fra loro due.

"Ingranaggio", riusciva a pensare alla soglia del sonno. Rivedeva il maestro di meccanica, e le sue filosofie, che l'energia e gli ingranaggi hanno la stessa importanza nel funzionamento delle cose...ma poi la classe veniva spazzata via dall'asteroide di fuoco, il cuore impazziva, e la mano correva al tubetto di pillole.

All'alba di quel 2 marzo, una vibrazione intensa scosse la cuccetta di Pat; destatosi a galleggiare e pur tra le nebbie del sonno e della sorpresa, capì che il disco gravitazionale si stava fermando. Si vestì cercando di ricordare i dettagli della manutenzione dell'impianto, mentre il suono dell'allarme si faceva strada nel dormitorio.

Uscito, non trovò maniglie disponibili sul nastro trasportatore, indice che molta gente stava già percorrendo il corridoio. Cominciò a slanciarsi lungo le pareti come sott'acqua. A un collega che lo bloccò per chiedergli dove fosse stato fino a quel momento e dove fosse diretto ora, biascicò qualcosa sul disco rotto e la necessità di ripararlo presto, ma il primo lo scrollò subito perché si rendesse conto che la Haydn si trovava sotto attacco, in mezzo ad un'imboscata. Pat basito chiese chi avesse potuto e come fosse possibile, ma lasciò perdere immediatamente: era un genere di domande superflue per un tecnico. Non contava chi né come mai. Contava il danno fatto. A loro rimediare, sì, e presto. Presto.

I dischi gravitazionali stanno nei punti più bassi dello scafo delle navi, e ruotando ad altissime velocità generano quel minimo di gravità che consente la calcificazione delle ossa all'equipaggio e un ridotto galleggiamento d'oggetti e suppellettili. Non essendo proponibile l'impiego di un solo disco grande come l'intero vascello, ve ne sono numerosi divisi in zone. Era anche la ragione per cui molte navi hanno il noto aspetto modulare sgraziato. Ovviamente, i nemici di solito ti attaccano proprio dal basso per gettare improvviso scompiglio nei ponti superiori togliendoti la gravità.

L'attacco di chissà chi malgrado il quadrante pattugliato fosse stato definito tranquillo, aveva coinvolto la Haydn e la Maito, cui la prima faceva da scorta verso la Luna. Pat si ritrovò assegnato proprio al ponte di tribordo; quello per il rientro e il ricovero dei mezzi. Dapprima si dedicò ai carrelli degli attrezzi, quindi alla consolle delle gru, infine alle piattaforme idrauliche. Fra un cambio turno e l'altro, fra un'occhiata al portellone e l'altra, ebbe qualche informazione su cosa accadeva fuori.

- La nostra guarnigione è uscita quasi tutta in supporto alla Maito; tre MS stazionano sopra i ponti maggiori a nostra difesa, e il timoniere manovra per allontanarsi, così il fronte nemico s'allunga e assottiglia...

- E noi qui sopra chi abbiamo?

- Credo Tracker, col suo Nemo.

- Male. E' più lento e potente dei GM: se lo beccano ed esplode, di sicuro ci scopercchia l'hangar...

- E' un duro: vedrai che se la cava liscia, Pat.

- Sarà. Senti, vediamo di mettere al massimo l'aerazione, qui dentro: evitiamo di accumulare gas combustibili nel caso d'intrusioni, ok?

- Fallo tu, io devo correre alle munizioni.

- E in quanti restiamo qui?!...

Non ebbe risposta dal collega già diretto al condotto per il Ponte di lancio. Mentre saliva la scaletta, udì nel comunicatore portatile l'ordine di disporsi a ricevere un GM della Maito. Per esperienza, era sempre una seccatura in più offrire riparo a soldati e mezzi di altre navi, diversamente abituati e spesso sconosciuti. Un collega si lamentò che era già il 3° su 4 arrivi, come se Haydn e Maito si stessero scambiando gli equipaggi. La luce azzurra che annunciava l'apertura del Main Lock cominciò a ruotare; Pat calcolò di avere tutto il tempo per finire la doppia scalata fino ai controlli secondari dell'aeratore e salì, dal condotto di fuga detto "la trincea" (che circondava le piattaforme idrauliche di contatto ai lati della pista e che fungeva appunto oltretutto da riparo per i tecnici e i piloti diretti ai mezzi o alle uscite, anche da zona di pausa, con la sua brava tappezzeria di graffiti vari, cassette mediche e giornalini) fino al camminamento sopraelevato che correva lungo la parete verso il Lock; si tirò sul volto la maschera protettiva e i tappi speciali, allacciando stretti i guanti. Aggrappato al corrimano e con la tuta sbattuta dal risucchio montante, destò la consolle dallo stand-by mentre il GM ospite metteva il muso sfrangiato nell'hangar 15 metri più avanti. Lo guardò passare constatando con sollievo l'assenza di fiamme vive; sperò comunque che chi manovrava la rete d'accoglienza contro cui si sarebbe appoggiato per frenare e posarsi sulla piattaforma fosse particolarmente delicato, dato che la sua SpryGun non sembrava sicura, e sbattendo al suolo avrebbe potuto far partire qualche colpo. Era già successo.

Come sospettava, malgrado il risucchio dell'apertura la percentuale di metano ed elio stantia era alta, così cominciò ad evacuarne più possibile dai soffioni.

"Speriamo che Tracker lassù non si spaventi", pensò figurandosi l'MS verde-blu sobbalzare come un bambino sorpreso dai geysir artificiali del baraccone dei brividi al Luna Park.

- Pat mi senti? Perdiamo pressione, che fai? Passo.

- Faccio fare il ruttino alla piccola. Perché non cominciate a chiudere il Main Lock invece? Passo.

- Vieni giù, abbiamo problemi col nuovo arrivato della Maito: dice di riparargli veloci il GM e tenere aperto perché "lui deve assolutamente ripartire subito" ad aiutare non so che amico suo...

- Eh?!

- Jeff sta provando a spiegargli come funziona qui, ma quello pianta rogne...!

- E fallo parlare col ponte di comando, no? Passo.

- Non ho nessuno agli InterCom... Siamo 5 qui, te compreso...

- Diavolo!... Senti, ne ho io uno qui. Intanto tu chiudi il Lock, e se quello reclama di che è automatico. Chiudo.

Dall'InterCom non vennero buone notizie: l'operatrice Ella gli riferì dello scontro variabile, dei sistemi difensivi commutati sull'uso manuale per consentire al computer centrale di non perdere i fari radar di riferimento, compromessi dalla quantità di particelle Minovski disperse, e i danni localizzati ma significativi che stavano impedendo l'invio di tecnici di supporto al suo e agli altri hangar. Figurarsi se con un tale bollettino fosse possibile far rapporto e chiedere istruzioni per un fighetto della Maito che voleva tutti al suo servizio.

- Jeff, eccomi, lascialo a me... Ascolta bene, pilota: o ci dai mezz'ora per il tuo GM o t'infilì in quel corridoio fino al settore 11, quello di lancio, e ti fai dare un altro mezzo.

- Mezz'ora?! Stellan non può resistere da solo! È contro Archangel che si sta battendo!...

Stupore stranito dei colleghi, ma Pat si calò nella parte e troncò il nodo di Gordio.

- Così è lui il nemico... Beh, che aspetti? Vai al ponte 11 e di loro che ti mando io! Sono Hill detto "Diavolo" Stetson. Vai; vai!

Quello esitò, poi disse grazie e s'infilò di foga nel condotto. I compagni basiti gli chiesero di cosa parlava.

- Sono all'oscuro come voi, ma ora non pensate più al grintoso capellone che sbucherà in mensa gridando che lo manda "il diavolo stesso", e piuttosto cominciamo subito a sgomberare quel rottame di GM dalle piattaforme stoccandolo sulla parete, dai.

- Sembrava sapesse quel che diceva...

- Oh, anch'io lo penso, Jeff. Solo che con la Haydn da salvare, non possiamo certo star dietro alle gare onorevoli di bravura dei nuovi Amurini e Charini di turno.

La benna componitrice abbrancò il GM e lo portò a contatto con la fascia elettromagnetica della parete sinistra, lasciandovelo appeso. Il Main Lock frattanto si chiuse.

- Che hai sentito all'InterCom, Pat?

- Plancia nel caos, tutti che vomitano...3 batterie ko e la corazza di ceramica di babordo in via di distacco "a puzzle". Capisci?

- Mh...O scappare o schermarsi col fianco sano...il nostro.

- Infatti il timoniere manovra per inclinarci.

- Addio dischi.

- E se Tracker lassù è ancora vivo, lo richiameranno: prepariamoci a veder quella parete riempirsi di bugnoni.

- Ci sono agganciati i 2 container dei ricambi: magari...resiste di più...

- Vedremo, Jeff. Vedremo. Dai, mettiti tu alla Main Control Room.

- Roger.

I secondi passavano lentissimi, e il semi-galleggiamento, anche utile spostando carichi pesanti, cominciava a dar la sensazione di muoversi in un sogno. Di quelli brutti, e stupidi, e...che si spera sempre che non cambino registro di colpo diventando incubi.

"Possibile? L'ultimo volo della Haydn... L'ultimo volo mio...?"

- Pat! Messaggio dalla plancia! Se ho capito, c'è un Gundam Mark II della Maito qui fuori che...non so se deve... Pat...

- Come? Adesso?... Jeff, fatti confermare...

Mentre già cercava con lo sguardo il portellone, un tuono scosse l'hangar; veniva dalla parete, dove uno dei container appesi si sganciò per un attimo, restando appeso storto e poggiato contro il vicino, due metri sopra la consolle degli aeratori e l'InterCom usati prima. Una vertebra del collo, una del bacino e il ginocchio sinistro di Pat urlarono di dolore quando l'onda d'urto lo raggiunse buttandolo contro il bordo della trincea che aveva cominciato a salire, lasciandolo dolente e spaventato.

Il suolo tremò per un'altra esplosione più lontana. Il suono che ne proveniva rivelò che il disco di gravità del loro Ponte era sotto sforzo massimo. Gli attrezzi d'una cassetta si riversarono in aria come saette d'argento

e le gru roteavano e ciondolavano impazzite. Perché ancora nessuno ordinava l'evacuazione?!

- Pat? Paaat!

- Qui... Sono...qui... Jeff, dove sei? E gli altri?

- Quassù, Pat! Gli altri li vedo, sembrano tutti bene... Ma l'impianto radio è saltato del tutto... E non so più se devo aprire il Main... Se Tracker cerca riparo...? Passo!...

Paura e dolore toglievano il fiato a Pat riverso nella trincea. Strinse i denti, socchiuse gli occhi e contrasse i muscoli delle cosce, slanciandosi verso il bordo della pedana e la scaletta. Udiva, in mezzo all'acufene, un soffio come di bombola o conduttura danneggiata; qualcosa nel profondo lo costringeva a precipitarsi verso la consolle della parete, mentre un angolo del cervello gl'ispirava l'immagine che da un istante all'altro un secondo demoniaco rintocco alla parete si sarebbe abbattuto, con chissà che esiti per lui che la percorreva.

Già: magari il Gundam non meritava né richiedeva di entrare...ma se le comunicazioni erano saltate e il Nemo di Tracker rimasto a difendere il loro Ponte in quell'inferno voleva cercare riparo?... Tracker... Un ragazzo d'oro... Presto!

Uno slancio; un altro. Il rombo del disco era oramai così esasperato da giungergli malgrado la distanza dal suolo. La schiena era un'incudine battuta, e stava perdendo sensibilità ai lombi... E poi l'attesa per quel colpo alla parete accanto...che forse si sarebbe piegata fino a schiacciarlo contro la balaustra...o forse si sarebbe squarciata vomitando nell'hangar un nuovo asteroide di fuoco...

Ma ecco l'InterCom! E l'aeratore.

- Plancia, qui Ponte 2... Impossibile operare, fateci evacuare; ripeto... Ella? Ella! Ella, ti prego, rispondimi!... Non lasciateci qui!...

Il fruscio indicava che c'erano comunicazioni in corso, chissà di chi, chissà per chi. E ora?

Pat sospirò, con un rantolo mozzato. Si girò. Sia Jeff alla Main Control Room sia gli altri tre compagni avevano il tunnel di fuga a portata; e Pat si convinse che fra le mille vibrazioni inconsulte che percepiva c'era qualcosa simile ai passi di un MS oltre il soffitto...

"Apri", fece a Jeff con un ampio gesto, e abbracciò la balaustra irta di graffi. "Ma sì, in fondo chi diceva che là fuori sia un inferno? Se il colpo di prima era uno isolato... Se il timoniere ci ha portati fuori mischia... Se la Maito è all'altezza... Se lì fuori c'era questo mitico Stellan, nuovo eroe... Perché fare tante tragedie?!" Con uno stupido sorriso sulle labbra, Pat guardò il Main Lock socchiudersi, intravide la striscia nera dello spazio e cominciò a lasciarsi scivolare verso il buio dell'incoscienza dal dolore. Di colpo una granata detonò ad apertura in corso, producendo un botto stordente e una vampa accecante. Sorpresa e risucchio crescente fecero cadere Pat, ma una botta agli stinchi sul bordo della trincea ne spezzò la caduta, consentendogli per la ridottissima gravità di ripararsi il capo salvandosi. L'ennesima onda di adrenalina gl'impedì di svenire, si drizzò e percepì enormi masse muoversi sulla pista aldilà delle piattaforme.

Un Gundam e un Hizack erano penetrati, battagliando e inseguendosi, nell'hangar. Non parevano badare ad altro che non fosse il proprio rivale, colpendo con furia e maestria. Beam Saber e Heat Fork si scontrarono 2 volte, poi entrambi balzarono e al terzo impatto generarono scintille che incendiarono l'elio accumulatosi sul soffitto. La fiammata travolse entrambi scagliandoli al suolo ai lati opposti dell'ambiente, restandovi seduti come in punizione o esausti, sotto la pioggia d'estintori. Pat si chiese se i due piloti fossero vivi, ma di colpo il mitra Gatling sul cranio del Gundam fece fuoco alla cieca, e l'Hizack armeggiava con la rastrelliera di Hand Granades che aveva sul fianco. La fiammata doveva aver bruciato ad entrambi le telecamere e i due nemici irriducibili cercavano ora di colpirsi "percependosi" chissà come.

Il punto era che l'esplosione di un MS avrebbe coinvolto l'altro, disintegrandolo l'hangar, polverizzando il Ponte, e segnando in due la Haydn.

I bossoli dei colpi schizzavano dappertutto, lenti ma capaci comunque di frantumare ossa, e Pat s'accucciò nella trincea urlando.

- Jeff, stacca i magneti, staccali subito!

L'intero hangar parve avere un sussulto e le luci lamparono, mentre dalle pareti cominciarono a piovere

tutti i carichi sospesi. Il GM appena stoccato cadde sull'Hizack, e i containers di destra sul Gundam, lasciandolo a finire le cartucce contro il pavimento fra le sue gambe disarticolate.

Pat ancora tremante contò fino a 6, e s'inerpicò sulla parete della trincea fino ad ergersi sulla pedana idraulica allagata di bossoli. Due colleghi lo imitarono nei pressi dell'Hizack. Ridicoli e vincenti come morti viventi di serie C. Pat colpì due volte il comunicatore sperando di non averlo fulminato.

- Pat sei vivo? State bene?

- Jeff... Blocca il Main Lock, vuoi? Squadra! Tiriamo fuori questi due...questi due.

Presi, li condussero alla stanza di controllo secondaria, entrambi tenuti sotto minaccia di TaserGun, sia l'asso della Maito, sia il temibile campione aggressore. Che poi era una ragazza.

Stellan e Archangel, gli eroi designati, col loro aspetto battagliero, stessa fiera determinazione a brillare negli sguardi.

- Ora fermi qui; vi ripariamo i MS, e sparite subito. Chiaro?!

Volevano obiettare, ovviamente, specie Stellan convinto di aver perlomeno catturato la rivale.

- Eviterò il rapporto su come la vostra scriteriata condotta abbia messo tutti in pericolo, ma non voglio obiezioni. Ok!?... Squadra: l'ultimo sforzo, dai.

Sgombrarono, aggiustarono, e si rappezzarono; i tecnici residui del Ponte 2 della Haydn che volava chissà dove e chissà in che stato.

Soprattutto intervenire sull'Hizack dalla doppia antenna e dalla livrea inconsueta fu difficile, ma Jeff ebbe l'idea di trapiantargli un blocco ausiliario del GM. Audace; irregolare. Funzionò.

Ogni tanto Pat gettava lo sguardo oltre il lastrone dell'improvvisata cella d'onore. I due erano rimasti a fissarsi con ostilità per un po', e poi avevano preso a scambiare qualche frase altera e convinta. Quando vennero liberati e raggiunsero i rispettivi abitacoli sulle catapulte d'emergenza non dissero nulla, frustrati per l'esito e la figura ottenuti, ma probabilmente di qualcosa si erano resi conto, visto che indirizzarono allo staff di Pat un saluto sull'attenti prima di farsi inghiottire dai ventri meccanici dei loro mezzi. E partire sparati nella notte spaziale.

"Che tipi: il genere di scemi teatrali che non saranno mai felici neanche vincendo una guerra da soli. E tu, Pat? Sarai mai felice tu?... Magari. Più o meno."

Come immaginabile, i condotti d'emergenza erano bloccati, ma il destino prepotente non aveva più bussato alla parete, così non restò loro altro che attendere la fine del viaggio, forse la Luna, o magari una stazione della Anaheim, per poter rivedere il resto della ciurma e lasciare quell'hangar.

Ore, che trascorsero cantando assieme qualche hit, discutendo di donne, di baseball, anestetizzando meglio possibile piccole ferite e dolori. Più o meno grandi, più o meno importanti, anche loro.

Messaggio in Bottiglia

by John Murdock - Dedicato ad Aster, Debris e Gemini.

Questo messaggio è per voi, umani della Terra o sparsi nella galassia. E so che un giorno potrete decifrarlo. Il mio popolo incontrò per la prima volta la vostra specie in quello che chiamate anno 79 dell'Era Spaziale, proprio nel bel mezzo della "Guerra di Un Anno".

Era la prima volta che incontravamo creature composte di materia, e questo destò grandissima curiosità. Invisibili ai vostri occhi, ci muovevamo tra voi, osservando ogni aspetto della vostra vita.

Per i miei simili eravate solo un'esotica curiosità che progettava foschi piani per il proprio futuro. Ben presto si stancarono di osservarvi, e liquidarono il conflitto fra voi come "una mortale bizzarria da materia vivente".

Io non ero d'accordo, perché avevo scoperto similitudini straordinarie fra i nostri popoli.

Diversamente da voi, noi non siamo di materia. Potremmo dire che siamo energia vivente allo stato solido.

Tuttavia anche noi definiamo il nostro popolo con un nome.

Voi siete Federazione e Zeon, noi siamo Yeb.

Gli individui della vostra specie, come nella nostra, si dividono in maschi e femmine.

Nella vostra società, ogni individuo è distinto dai suoi simili da un nome: Amuro Ray, Char Aznable.

Lo stesso avviene da noi. Io sono una femmina, e mi chiamo Tyyl-Nak.

Con questi punti in comune, mi sembrava importante proseguire la ricerca. A dispetto delle enormi differenze.

I vostri corpi agiscono grazie agli ordini impartiti dalla mente. Il pensiero diventa movimento.

Nei nostri, il movimento è contemporaneo del pensiero. Anzi, potremmo dire che il movimento è pensiero.

Non solo, ma noi non abbiamo bisogno di suoni o parole per comunicare. E' sempre il pensiero, a raggiungere la mente dell'altro, a toccarla, e sempre con il pensiero esprimiamo emozioni, avvolgendo parzialmente o totalmente il nostro interlocutore.

M'incuriosiva molto il fatto che, nonostante foste un popolo solo, proveniente da un unico pianeta, vi scagliaste gli uni contro gli altri tanto ferocemente. E i progetti per l'immediato futuro di alcuni fra voi erano persino più inquietanti del vostro accanimento a combattervi.

Studiai il vostro pianeta e la sua storia, e compresi che quanto vi accadeva oggi aveva fortissimi legami con il vostro passato.

Il motivo delle vostre guerre era sempre uno: denaro, potere e un dominio il più vasto possibile.

Era molto difficile per me capire le vostre ragioni, ma dovevo riuscirci ad ogni costo.

"Non ti sei ancora stancata di giocare con gli esseri di materia?" Sobbalzai, quando questo pensiero beffardo e un po' altezzoso toccò la mia mente. Ero così concentrata, che non avevo percepito sopraggiungere il pensiero, né chi lo aveva formulato.

YY-Mok...

"A dire il vero, Consigliere, se voglio partecipare alla prossima seduta del Consiglio in difesa degli umani, devo sapere tutto su di loro!"

Il mio pensiero era ironico e falsamente ossequioso ma YY-Mok non se ne curò. Anzi, la cosa lo divertiva. Compresi che era identico ai maschi umani, quando sollevano un angolo della bocca in un'espressione tra il compiaciuto e il beffardo... L'avevo vista spesso sul viso di Char... Incredibile analogia...

Persa in queste considerazioni, continuai a cercare. Sentivo la presenza di YY-Mok dietro di me, a distanza costante.

La White Base compiva le manovre di avvicinamento alla Terra. La seguii, accorciando le distanze man mano che si preparava all'atterraggio.

La flora e la fauna terrestri distolsero la mia attenzione dall'astronave, e gironzolai per tutto il pianeta. Non c'era fretta, l'asse temporale della materia è un miliardo di volte più lento rispetto a quello dell'energia.

Quando tornai l'equipaggio era appena sbarcato. Le risa di Letz, Katz e Kikka attrassero la mia attenzione...

Stavano correndo nelle vicinanze dell'astronave, guardando tutto e toccando tutto, seguiti da Haro...

Fraw aveva trovato i bambini, che tutti fieri le mostravano le loro scoperte: sassi, foglie, fiori... Haro si era allontanato, quindi potevo esaminare da vicino quel congegno. Era straordinario, perfino Amuro che lo

aveva costruito, probabilmente, ne ignorava ogni potenzialità... Ma io le conoscevo, e le avrei messe alla prova...

Scivolai davanti a lui, e lui si fermò. I suoi occhi meccanici sembravano fissarmi. Avrei voluto sfiorarlo con la mente, ma sapevo che lo avrei distrutto... Il minimo tocco di una creatura d'energia, come noi Yeb, sovraccarica gli apparecchi elettronici, perché la nostra energia vivente è incompatibile con le vostre fonti energetiche.

"Continui a giocare... Non ti spaventa cosa progettano le due fazioni?"

Di nuovo il pensiero di YY-Mok mi aveva colto alla sprovvista. A volte, YY-Mok riusciva a irritarmi. Esattamente quanto Amuro riusciva a irritare Fraw, o Sleggar Mirai... E il bello era che tutti e tre se ne infischiarono! Ma... Avevo trovato un'altra somiglianza!

Resa euforica da questo pensiero tornai a scrutare Haro, che non si era mosso, e continuava a fissarmi...

Dovevo stare attenta ad analizzarlo delicatamente, senza danneggiarlo con la mia energia...

"Analizzare le cose da fuori, Tyyl-Nak, non ti farà trovare un mezzo per salvare gli umani!"

Questa volta, YY-Mok ottenne tutta la mia attenzione.

"Hairagione. La mia analisi è superficiale." Istantaneamente ero di fronte a lui, che era rimasto nell'orbita alta del pianeta.

"Non basta guardare le cose da fuori... Bisogna trovare un modo per guardarle dall'interno... Devo interagire con l'equipaggio della White Base! Grazie per la soluzione!"

Raggiante, mi rituffai verso la Terra. Ma questa volta YY-Mok mi seguì e affiancò.

"Perché devi interagire con gli umani della White Base?"

"Perché gli incrociatori di Zeon sono troppo lontani, e non c'è tempo da perdere!"

"Non puoi entrare in un essere senziente!"

"Lo so perfettamente, ma non posso neppure entrare in una pianta! Le piante terrestri sono ancorate al suolo, non se ne vanno in giro per il pianeta!"

Un'idea si affacciò alla mia mente. Avevo involontariamente accelerato, ed ero passata in testa. Mi fermai di colpo, ruotai su me stessa, e avolsi parzialmente YY-Mok con il pensiero, bloccandolo al mio fianco.

"Gli animali, YY-Mok! Qual è la posizione del Consiglio sugli animali della Terra?"

Ponderò la domanda per un attimo:

"A parte delfini, elefanti e balene, gli altri possono essere usati come tramite."

"Grazie!" Mi volsi di nuovo verso la Terra e continuai la mia corsa alla massima velocità.

"Dove vai?"

"A cercare un animale diverso da elefanti, delfini e balene!"

Affinai le mie percezioni, in modo da scoprire un animale adatto il più velocemente possibile. Finalmente captai un debole pensiero che era lanciato all'intorno, muta richiesta di aiuto. Un cane...

Lo raggiunsi. Scivolai davanti ad una vecchia femmina, quasi cieca, che sbatté le palpebre al mio apparire. Denutrita, con alcune patologie dell'età e altre malattie, cercò di uggolare e muovere la coda. La tranquillizzai e le ordinai di dormire.

A differenza delle macchine, la nostra unione con un essere vivente è per quest'ultimo un vero toccasana. Le creature che scegliamo come tramite nelle esplorazioni riguadagnano salute e pieno benessere. In alcuni casi perfino la giovinezza perduta.

Accarezzai la bestiola con la mente mentre mi univo a lei. Mi cedette spontaneamente ogni controllo. Risanai il corpo da ogni malattia, gli ridonai vigore, poi le chiesi se voleva dividere con me il controllo di se stessa. Abbaiò vigorosamente e si mise a girare in cerchio, inseguendosi la coda.

Noi Yeb non dominiamo. Noi coesistiamo.

Mi dava il suo consenso a farla ritornare giovane, agli inizi dell'età adulta? Emise un unico latrato e si accucciò. Incominciai il processo di rigenerazione.

Nel frattempo le spiegai di cosa avevo bisogno.

Appena terminato la cagnolina, riconoscente, iniziò una folle corsa verso la mia destinazione. In breve fummo davanti alla White Base.

Con brevi latrati attirammo l'attenzione dei bambini. Kikka sembrava spaventata, e si nascose dietro a Fraw. Letz e Katz facevano a gara nel lasciare all'altro l'onore di avvicinarsi per primo...

"E' solo un cane! Non c'è niente di cui aver paura!" disse Amuro. Al suono della sua voce, l'immagine di un amatissimo padrone incominciò a riemergere dalla memoria della mia mente. Amuro era in uniforme, e la sua immagine si sovrappose, nella testa della bestiola, a quella di un giovane ufficiale... Corse verso di lui, facendogli le feste, e cercando in ogni modo di ottenere le sue carezze... Amuro stranamente non si fece pregare... Oh Infinita Immensità, era poco più di un bambino...

Un colpo mentale ad alta densità mi centrò in pieno, senza danni alla mia mente.

"Il mostro dagli occhi verdi"... Il drammaturgo umano aveva ragione.

"Smettila scemo! Amuro le ricorda il suo padrone!" Questo fu l'unico pensiero che riuscii a lanciare a YY-Mok, prima che la sua volontà si manifestasse in tutta la sua forza.

Sono certa che William Shakespeare ha sempre ignorato quanto questo mostro fosse pesante, e quanto facessero male le sue zanne e gli artigli. I pensieri di YY-Mok erano feroci, e più la bestiola cercava le carezze di Amuro, più diventavano cattivi.

Non c'era modo di distogliere la sua mente. Spostò l'attenzione sull'ignaro Amuro.

Lui, che aveva sempre guardato agli umani con distacco, si avvicinò ad Amuro e la sua mente lo sfiorò. Amuro alzò lo sguardo. Si trovarono faccia a faccia. Per mio marito, ormai Amuro era un rivale.

Aveva deciso, e niente gli avrebbe fatto cambiare idea.

Era assurdamente illogico. Sarebbe stato come ipotizzare un coinvolgimento fra un microscopico gamberetto kreel dello zooplancton e una femmina umana.

Purtroppo YY-Mok è cocciuto e orgoglioso, anche negli abbagli e fraintendimenti.

Si avvolse nei suoi pensieri, e scomparve. Io lasciai il corpo della mia mente, e proiettai il mio pensiero alla sua ricerca. Ma YY-Mok si era occultato, e il mio pensiero scivolava su di lui senza trovarlo.

Continuò a ignorarmi fino alla seduta del Consiglio. Nonostante i miei problemi coniugali proseguii le mie osservazioni sugli umani, interagendo equamente con Zeon e Federazione.

Percepii immediatamente, al mio ingresso nella sala, che il Consiglio considerava gli umani pericolosi. Avevo di fronte a me due scelte: o convincevo delle mie ragioni il Consiglio, o convincevo mio marito. Entrambi non era possibile. Scelsi l'interlocutore più ostinato:

"Sono certa che il Consiglio è a conoscenza che gli umani definiscono se stessi come popolo, sono divisi in due sessi, e ogni individuo ha un nome proprio..." Rivolsi i miei pensieri a YY-Mok, che come ogni membro del Consiglio li recepiva per mera educazione.

"Sapete anche che sono organizzati in uno stato complesso, che si esprime in varie forme, sono regolati da leggi e conoscono l'istituzione del matrimonio?" Qualcuno sembrò scuotersi dall'apatia. Ora facevo sul serio.

Raccolsi tutte le mie facoltà empatiche, e proiettai direttamente nelle loro menti tutte le mie interazioni e scoperte. Riuscii perfino a prevenire tutte le loro obiezioni, fornendo i dettagli prima ancora che le perplessità si manifestassero. Tutta la mia ricerca, anche se era proiettata nella mente di ogni consigliere, continuava ad avere YY-Mok come interlocutore principale. Gli altri consiglieri cominciarono a osservarlo incuriositi, ed egli incominciò ad agitarsi sul suo scranno, quasi fosse diventato improvvisamente scomodo.

Era il momento di concludere, e lo feci spremendo ogni goccia delle mie facoltà:

"Le affinità fra Yeb e umani sono minime, ma abbastanza da ipotizzare che in un'era lontana, i nostri progenitori fossero abbastanza simili. Mi chiedo cosa sarebbe stato di noi allora, se una civiltà infinitamente più avanzata avesse deciso che eravamo troppo pericolosi.

Abbiamo davvero il diritto d'ergerci a giudici di altre specie?

Gli umani stanno per utilizzare armi di cui non conoscono a fondo le ripercussioni, è vero. Ma noi siamo qui, e possiamo fare qualcosa. Non credo la nostra superiore evoluzione sia un alibi per assistere impassibili a una catastrofe cosmica che cancelli un intero pianeta e il suo satellite!

Ho sempre pensato che i nostri poteri avessero uno scopo più alto che il nostro autocompiacimento, e forse gli umani sono la prova di questo."

Presi congedo dal Consiglio come esigevo il cerimoniale, e scivolai verso il settore che abitavamo. Volevo solo entrare nella nostra bolla di rigenerazione (l'equivalente delle vostre brande). Mi sentivo debole: la ricerca, l'interazione con gli umani, l'esposizione al Consiglio mi avevano spossato. Ma soprattutto mi pesava che YY-Mok si fosse chiuso nel silenzio e non volesse ascoltarmi.

Improvvisamente tutto divenne buio... "Tyyl-Nak!" Riconobbi il pensiero e chi lo aveva formulato, e gli rivolsi un'emozione confortante... L'equivalente di un sorriso fra umani.

Percepivo una potente fonte d'energia che irradiava... Il flusso era forte, quasi prepotente... Forse ero all'interno di un Mobil Suit alla deriva verso il Sole... Avevo già cercato di entrare nel MS-06S Zaku di Char e nel FF-X7 Core Fighter di Amuro...

Improvvisamente fui lucida. Ero nella nostra bolla di rigenerazione, accanto ad YY-Mok che mi stava irradiando con tutta la sua forza vitale. Appena si accorse che ero cosciente smise:

"Sei forse impazzita?"

Mi aveva scaraventato addosso un tale miscuglio di rabbia, senso di colpa e paura che mi avrebbe schiacciato contro la barriera del pavimento, se non fossi stata nella bolla.

Stava per continuare, ma io ero stanca di sentirlo distante, quindi agii prima della sua paternale... Spiegarvi come, dato la nostra fisiologia completamente diversa, richiede che per un secondo immaginate YY-Mok ed io come due umani:

Mi fiondai fra le sue braccia e lo strinsi forte a me. E sperai che, fra le altre cose, gli passasse per la testa di abbracciarmi a sua volta.

"Non farlo mai più. Né per me, né per il Consiglio, né per gli umani o qualsiasi altra razza. Non rischiare mai più di esaurire l'energia."

Promisi. Mai più.

"Ora andiamo. Raggiungiamo gli umani. La decisione del Consiglio deve essere eseguita."

Seguivo YY-Mok in silenzio. Infuriava la battaglia di Solomon. Mi condusse in prossimità del Solar System della Federazione, attorno al quale fervevano gli ultimi preparativi.

Per un secondo ebbi paura di quell'arma, quando un'energia enorme si svelò. Ma non era il cannone federale, era ancora inattivo!

"Non pensare. Questo era il mio unico segreto. Ora ne sei parte."

Fra gli Yeb esistono individui dal potere incommensurabile. Essi non ne fanno mai cenno, neppure con i parenti più stretti. E si rivelano solo in casi eccezionali.

Dei missili furono lanciati da Solomon verso il Solar System.

La superarma federale fece fuoco. Seguì con la mente la traiettoria del colpo. Purtroppo sapevo quali umani sarebbero periti e come. Quelli che videro arrivare il raggio li avvolsero con la mia mente, confortai il loro dolore e annullai la paura... mi chiesero se ero la loro madre, o un angelo. Risposi di sì in entrambi i casi, e rimasi loro accanto.

Quelli che non dovevano morire in quella battaglia, li allontanai dalla traiettoria con colpi mentali ad alta densità.

Il raggio creò un buco nel fianco di Solomon. I missili lanciati verso il Solar System raggiunsero il bersaglio, distruggendo gran parte degli specchi.

"Zenna e Mineva, madre... Salvale!" Aiutai Dozle Zabi nella sua trasmutazione. E lo rassicurai sulla salvezza delle sue care.

Eravamo solo all'inizio... Attendemmo in mezzo agli umani la mossa di Zeon.

"Sei qui per me? Sei la mia guida verso la sfera superiore?" Lei meritava un trattamento speciale. Unico in tutta la storia Yeb.

Assunsi una figura simile a quelle umane, anche se di luce.

"Sì, Lahal," le comunicai telepaticamente.

"Il capitano? E il caro Amuro...?" Attinse ai suoi poteri newtype per conoscere la loro sorte.

"Vivranno... Sì..." Poi si rivolse a me:

“Sarebbe stato diverso se avessi incontrato Amuro prima di Char?”
 “Bambina mia... non avresti amato Char di meno, anche senza la gratitudine. E la complicità straordinaria che s’instaura fra due Newtype non sarebbe bastata per farti amare Amuro. Almeno non come lui desiderava.”
 Lo spirito di Lalah si appannò, poi prese la mia mano e se la portò alla guancia, premendola con la sua.
 “Abbiamo appena iniziato... Il cammino è ancora lungo...”
 “E’ così. Ma ora è tempo di andare, Lalah Sune”. Mi sorrise, lasciò la mia mano e scivolò via.
 Gihren Zabi ordinò di aprire il fuoco. Il Solar Ray Cannon sparò verso lo schieramento federale.
 Nell’atto di sparare distrusse le sue parti. I filtri e gli specchi polarizzatori si sbriciolarono, rendendolo inutilizzabile.
 “La pace... La pace era la cosa giusta!” Assicurai al Generale Revil che sarebbe stata pace.
 “Zeon... Fa che sia finalmente pace a Zeon!” Assicurai a Degwin Zabi che Zeon avrebbe avuto pace.
 La sensazione di freddo e la paura provata dai feriti gravi e dai dispersi nello spazio attirarono la mia attenzione... Mi allontanai da YY-Mok per occuparmi di loro. Improvvisamente percepii che Amuro e Char, sebbene andassero in opposte direzioni, avevano alzato la testa e si erano fermati, guardando verso lo stesso punto. E con loro Artesia, Mirai, i tre bambini e chiunque altro, sulle navi federali o Zeon, avesse facoltà newtype anche latenti. Ma fui sbalordita quando, un istante dopo, tutti gli umani di ambo gli schieramenti si fermarono, e fissarono lo stesso punto dello spazio...
 Infinita Immensità, guardavano verso YY-Mok! Ma non potevano vederlo! Eppure sembrava che i loro occhi si perdessero nel suo sguardo, come migliaia di topolini ipnotizzati da un immenso cobra...
 Il pensiero di YY-Mok si tradusse in parole umane. Parole imperiose e perentorie.
 “Voi sopravviverete. A tutti i conflitti che la vostra stupidità saprà inventare.”
 “Ora possiamo andarcene. Torneremo a visitare i tuoi protetti fra diecimila anni.”
 In un’infinitesimale frazione di tempo Yeb, i dispersi erano stati recuperati, fra i feriti gravi alcuni erano morti, mentre la maggior parte aveva avuto un miracoloso recupero. E YY-Mok era al mio fianco.
 Creai una sfera di energia. Al suo interno registrai tutto quanto era accaduto fino a quel momento. La programmai per entrare in orbita attorno alla Terra e a tutte le sue colonie nel sistema solare, e per estendere la sua orbita man mano che gli umani avessero fondato nuove colonie.
 “Che cosa stai facendo?” YY-Mok era... Come dite voi umani? In sostanza alle mie spalle, e sbirciava.
 “Lascio un messaggio per gli umani, in modo che un giorno sappiano come sono stati salvati dalla loro stessa follia. E soprattutto che un Yeb ha fatto tutto questo”.
 Proprio così. E’ stato YY-Mok a salvarvi. La potenza del Solar System e del Solar Ray Cannon era infinitamente maggiore di quanto risultava dai vostri calcoli. C’era un errore d’impostazione alla base, ma voi non potevate accorgervene al vostro livello tecnologico.
 Era questo il punto su cui aveva dibattuto il Consiglio.
 Se permettere che le vostre armi dispiegassero il loro reale potere distruttivo, per poi esplodere perché i materiali con cui erano costruite e i sistemi di controllo e puntamento non avrebbero resistito al sovraccarico d’energia. Né all’immenso calore in uscita.
 Distruggendo metà del sistema solare, e voi con esso, come conseguenza.
 O se intervenire, smorzando l’energia in eccesso, e distruggerle limitando i danni alle persone.
 Beh, sapete già qual è stata la nostra decisione.
 “Ma insomma, hai finito?” YY-Mok si agita impaziente. Mi chiedo se abbia davvero tutta questa fretta o non sia imbarazzato da quanto vi sto raccontando.
 “Sembravano vederti, YY-Mok... Lo hai notato?”
 Toh, ha smesso di agitarsi... “E’ vero... Mah, staremo a vedere. Sigilla quel messaggio, Tyyl-Nak. E torniamo a casa che ho fame!”
 Mi chiedo quanti maschi umani, sulla Terra e nelle colonie spaziali, stanno usando la stessa frase per troncare una conversazione...
 Ci rivedremo fra diecimila anni, specie Homo Sapiens Sapiens.

Diario di Guerra dell’Era Spaziale

Thanks to [Phhttp://www.gundamuniverse.it/](http://www.gundamuniverse.it/)

All’indirizzo sopra indicato sono presenti altri numerosi articoli e curiosità sul Gundam World.

In questo estratto del Diario di Guerra, vengono prese in considerazione le date salienti che vanno dalla migrazione terrestre nello spazio, alla fine della Guerra di Un Anno.

Alcune volte saranno citati nell’ordine: giorno, mese ed anno. In altri casi solo mese ed anno.

1999

Viene fondato il Governo Federale Terrestre. Presentazione del piano di migrazione del genere umano nello spazio.

2009

Fondazione dell’Esercito Federale Terrestre.

2045

Inizio costruzione della colonia numero 1.

U.C. 0001

Passaggio alla datazione secondo “l’Era Spaziale” (U.C. Universal Century), in seguito all’inizio delle migrazioni nello spazio. La popolazione terrestre supera i nove miliardi di persone.

U.C. 0010

La flotta Jupiter Energy Fleet viene riorganizzata come Jupiter Development Enterprise Group.

U.C. 0016

La Federazione Terrestre crea il Frontier Settlement Transport Bureau.

U.C. 0027

Completamento di Von Braun City, prima città permanente sulla superficie lunare.

U.C. 0030

Il Governo Federale privatizza il Frontier Settlement Transport Bureau, che diviene il Space Transport Enterprise Group.

U.C. 0034

Il Governo Federale riorganizza nuovamente il Space Enterprise Group, creando la Public Corporation of Space Transport (PCTS), un’organizzazione indipendente e non governativa.

U.C. 0035

Comincia la costruzione di Side 3.

U.C. 0040

Viene completato il trasferimento nello spazio del 40% della popolazione terrestre, circa cinque miliardi di persone.

U.C. 0045

L’asteroide Juno (più tardi rinominato Luna 2) viene inserito nell’orbita lunare. Su Side 3 viene fondata la Società di Studi Fisici Minovsky.

U.C. 0047

Comincia lo sviluppo del reattore a fusione Minovsky-Ionesco

U.C. 0050

La popolazione umana raggiunge gli undici miliardi, nove dei quali vivono nello spazio.

U.C. 0051

Il Governo Federale arresta lo sviluppo di nuove colonie.

U.C. 0052

Zeon Zum Daikun si stabilisce su Side 3.

U.C. 0055

Viene istituita la Buffo Konzern di proprietà della famiglia Ronah.

U.C. 0058

Zeon Zum Daikun dichiara l’indipendenza di Side 3, che cambia nome in Repubblica di Zeon. Viene inaugurata la Forza di Difesa Nazionale.

U.C. 0059

Embargo economico contro Side 3 da parte del Governo Federale.

U.C. 0060

L'Esercito Federale avvia il Piano di Rafforzamento degli Armamenti dello 0060, e si concentra in modo particolare sulle forze spaziali. Luna 2 viene convertita in base militare.

U.C. 0062

La Forza di Difesa Nazionale di Zeon diviene l'Esercito della Repubblica di Zeon.

U.C. 0064

L'Esercito Federale organizza una parata navale. Le nuove navi spaziali sviluppate come parte del Piano di Rinforzamento degli Armamenti hanno la principale attenzione.

U.C. 0065

La Società di Studi Fisici Minovsky osserva durante un esperimento un effetto di onda elettromagnetica straordinaria con il reattore a fusione Minovsky-Ionesco.

U.C. 0067

La Federazione Terrestre respinge una richiesta di autonomia delle colonie.

U.C. 0068

Muore Zeon Zum Daikun, probabilmente assassinato. Il Primo Ministro seguente è Degin Sodo Zabi.

U.C. 03.0069

La società Minovsky Physics, finanziata dall'Esercito di Zeon, riesce a produrre le Particelle Minovsky che impediscono le intercettazioni radar.

U.C. 15.08.0069

Viene proclamato il Principato di Zeon, retto da Degin Sodo Zabi. Con l'ascesa al potere degli Zabi, i fedeli a Zum Daikun vengono esiliati o eliminati.

U.C. 10.0069

L'Esercito del Principato di Zeon commissiona la prima nave da trasporto classe Papua.

U.C. 03.0070

L'Esercito del Principato di Zeon effettua esperimenti con le Particelle Minovsky.

U.C. 05.0070

L'Esercito del Principato di Zeon completa il cannone a mega-particelle.

U.C. 06.0070

L'Esercito del Principato di Zeon commissiona il primo incrociatore pesante classe Chibe.

U.C. 10.0070

Il Piano di Rinforzamento degli Armamenti dell'U.C. 0070 dell'Esercito Federale porta alla produzione dello incrociatore classe Salamis e della nave da guerra di classe Magellano.

U.C. 12.0070

Viene cambiata l'orbita di Luna 2 per dare il via alla costruzione di Side 7, da collocare in orbita lunare.

U.C. 0071

Sul Principato di Zeon viene costruito un generatore di minuscole Particelle Minovsky. Il reattore a fusione compatto è completato. Giren Zabi proclama la sua "Teoria della Razza Superiore".

U.C. 0072

Il Principato di Zeon inizia la costruzione della base Axis, posta nella fascia degli asteroidi. Uno scandalo implica la "defezione" di uno scienziato di Zeon.

U.C. 0073

L'Esercito del Principato di Zeon porta a termine il primo prototipo di una nuova arma, a cui viene dato il nome di MS-01, dove MS sta per Mobile Suit. Si tratta di un robot antropomorfo.

U.C. 02.0074

L'Esercito del Principato di Zeon completa il prototipo MS-05 Zaku I, equipaggiato con un reattore a fusione Minovsky che gli permette di rendersi invisibile ai radar.

U.C. 04.0074

L'Esercito del Principato di Zeon commissiona la prima della migliorata serie di navi spaziali da trasporto di classe Papua.

U.C. 05.0075

L'Esercito del Principato di Zeon completa il prototipo MS-05 Zaku II.

U.C. 07.0075

L'Esercito del Principato di Zeon inizia la costruzione di una flotta di incrociatori leggeri di classe Musai e decide per una massiccia produzione di MS-05.

U.C. 11.0075

L'Esercito del Principato di Zeon forma un battaglione di addestramento per Mobile Suit.

U.C. 03.0076

L'Esercito del Principato di Zeon commissiona la prima nave da battaglia classe Gwajin.

U.C. 04.0076

L'Esercito del Principato di Zeon espande le sue industrie per la produzione di Mobile Suit.

U.C. 05.0076

Nella massima segretezza, il battaglione di addestramento dell'Esercito del Principato di Zeon inizia a praticare manovre di combattimento.

U.C. 06.0076

L'Esercito del Principato di Zeon commissiona la costruzione del primo incrociatore di classe Zanzibar.

U.C. 12.0076

In anticipo per un'invasione della Terra, l'Esercito del Principato di Zeon avvia lo sviluppo di appositi MS.

U.C. 08.0077

L'Esercito del Principato di Zeon completa il prototipo MS-06A Zaku.

U.C. 09.0077

L'Esercito del Principato di Zeon avvia la produzione di prova del MS-06C Zaku.

U.C. 01.0078

L'Esercito del Principato di Zeon avvia una massiccia produzione del MS-06C Zaku.

U.C. 02.0078

Gli incidenti dei trasporti fra le colonie divengono più frequenti.

U.C. 03.0078

La Federazione Terrestre comincia a sviluppare segretamente progetti per la costruzione di Mobile Suit con il nome di Piano RX.

U.C. 04.0078

L'Esercito Federale rinforza le sue guarnigioni nelle colonie.

U.C. 05.0078

Nonostante la colonia sia ancora incompleta, comincia il trasferimento di civili su Side 7.

U.C. 06.0078

L'Esercito del Principato di Zeon avvia lo sviluppo della Tebe, un incrociatore pesante della classe Chibe.

U.C. 10.0078

Il Principato di Zeon emana l'ordine di mobilitazione di tutto il paese. L'esercito viene diviso in due parti: la Space Attack Force e la Mobile Assault Force.

U.C. 11.0078

L'Esercito Federale organizza un'altra parata navale.

U.C. 12.0078

L'Esercito del Principato di Zeon avvia in segreto lo sviluppo della portaerei (porta Mobile Suit) classe Dolos.

U.C. 03.01.0079

Inizia la Guerra di Un Anno. Il Principato di Zeon proclama la propria indipendenza dal Governo Federale Terrestre. Nel momento in cui presenta la sua dichiarazione di guerra, Zeon attacca a sorpresa i Side 1, 2 e 4. Inoltre impiega indiscriminatamente armi NBC (nucleari, biologiche e chimiche). La caduta sulla Terra di una colonia provoca variazioni meteorologiche su vasta scala. La battaglia che si svolge dal 3 al 10 gennaio viene chiamata Guerra di Una Settimana, e durante questo conflitto muoiono tre miliardi di persone, corrispondenti al 25% dell'intera popolazione umana.

U.C. 11.01.0079

Side 6 si dichiara neutrale.

U.C. 15.01.0079

La Ruum Campaign. La flotta spaziale dell'Esercito Federale viene distrutta, e l'Esercito del Principato di Zeon cattura il Comandante della flotta Federale, il Generale Revil.

U.C. 31.01.0079

Viene firmato il Trattato del Polo Sud che proibisce l'uso di armi NBC.

U.C. 01.02.0079

L'Esercito del Principato di Zeon annuncia la formazione dell'Earth Attack Force.

U.C. 07.02.0079

Il Principato di Zeon dà il via all'invasione della Terra. Su ogni città di America del Nord, America Centrale, Asia Orientale ed Europa vengono fatte calare truppe d'assalto. Nel periodo da febbraio a marzo il Principato si impossessa di 2/3 di tutta la Terra, ma entrambe le armate subiscono gravi perdite. La guerra giunge a una situazione di stallo.

U.C. 01.03.0079

L'Esercito del Principato di Zeon organizza la sua prima operazione aviotrasportata.

U.C. 04.03.0079

L'Esercito del Principato di Zeon lancia le sue forze sui centri minerari della Terra.

U.C. 11.03.0079

L'Esercito del Principato di Zeon organizza la sua seconda operazione aviotrasportata.

U.C. 13.03.0079

L'Esercito del Principato di Zeon occupa la base Federale in California.

U.C. 18.03.0079

L'Esercito del Principato di Zeon organizza la sua terza operazione aviotrasportata.

U.C. 01.04.0079

L'Esercito Federale attiva contemporaneamente il piano Vinson, il cui scopo principale è la produzione di massa di navi da guerra spaziali, e l'Operazione V, volta a progettare e costruire nuovi modelli di Mobile Suit e di navi d'appoggio speciali. Si inizia inoltre l'addestramento di piloti per Mobile Suit.

U.C. 05.0079

Il Principato di Zeon completa la fortezza spaziale Salomone.

U.C. 06.0079

Il Principato porta a termine la linea di difesa che collega le fortezze spaziali A Baoa Qu e Salomone, e la base Granada sulla superficie lunare.

U.C. 07.0079

Viene varata dall'Esercito Federale la nuova nave spaziale White Base. Rollout del primo sperimentale modello del Gundam, l'RX-78. L'Esercito Federale riesce a

miniaturizzare armi laser usando gli Energy Pack (una sorta di batteria che adotta la tecnologia nota come Energy cap"). Con il prototipo RX-78 completato, prende avvio il progetto sull'RX-79. Viene iniziata la preproduzione del modello e viene distribuito per essere testato. Ha inizio lo sviluppo delle varie armi di supporto per Mobile Suit.

U.C. 08.0079

L'Esercito Federale avvia i test finali per il Gundam su Side 7. Viene avviato lo sviluppo dell'NT-1 alla base Federale di Augusta.

U.C. 18.09.0079

Forze speciali dell'Esercito del Principato di Zeon attaccano il Bunch 1, altrimenti detto Quartiere, di Side 7. La White Base parte per la sua missione.

U.C. 10.0079

L'Esercito Federale avvia una massiccia produzione di Mobile Suit. Di contro, l'Esercito del Principato di Zeon comincia la progettazione di nuovi prototipi. L'Agenzia Flanagan completa un prototipo di psycocommunicator (psycommu) system.

U.C. 04.10.0079

Il Comandante in capo delle "Forze di Invasione Terrestri" (Earth Attack Force), Garma Zabi, di stanza a New York viene ucciso in azione.

U.C. 06.10.0079

Il discorso di Giren Zabi al funerale del fratello Garma, viene trasmesso in tutto il mondo.

U.C. 07.11.0079

L'Esercito Federale fa partire l'Operazione Odessa.

U.C. 09.11.0079

L'Operazione Odessa si conclude vittoriosamente per l'Esercito Federale. Dall'Europa fino all'Asia il potere militare delle forze di Zeon inizia a crollare.

U.C. 10.11.0079

L'Esercito Federale organizza una parata navale. Non viene dato pubblico annuncio del possesso di Mobile Suit da parte della Federazione.

U.C. 30.11.0079

Il Principato di Zeon fallisce l'attacco su Jaburo, il Quartier Generale della Federazione sulla Terra.

U.C. 05.12.0079

L'Esercito Federale avvia operazioni militari in Africa e Nord America.

U.C. 09.12.0079

Forze speciali di Zeon attaccano la base Federale al Polo Nord.

U.C. 14.12.0079

Le forze dell'Esercito Federale danno avvio all'Operazione Star One.

U.C. 24.12.0079

Parte il piano di conquista di Salomone, l'asteroide fortezza del Principato di Zeon. Zeon viene sconfitto e l'Ammiraglio Dozul Zabi, comandante in capo delle Forze d'Attacco Spaziali, muore in battaglia.

U.C. 30.12.0079

L'Esercito del Principato di Zeon lancia l'Operazione Solar Ray. Degin Zabi viene ucciso, e la flotta Federale comandata dal Generale Revil viene completamente distrutta.

U.C. 31.12.0079

Scontri su A Baoa Qu. Nella fortezza muoiono Giren Zabi e Kishirya Zabi. Caduta di A Baoa Qu (Aguille Delaz con i suoi soldati si ritira dal campo di battaglia). Vittoria dell'Esercito Federale.

U.C. 01.01.0080

Si conclude la Guerra di Un Anno. Viene stipulato un trattato tra la Federazione Terrestre e il Principato di Zeon. Dopo i negoziati preliminari ad Amman, il trattato viene di fatto firmato a Granada sulla Luna. L'Ammiraglio Delaz, radunati i resti dell'esercito del Principato di Zeon che si rifiutano di andare sull'asteroide Axis, ricostituisce la flotta.

Ringraziamenti

Un grazie particolare a Stefano Cassone, fondatore del sito **Gundamuniverse.it**
Sua è buona parte dei contenuti.

Omar Cugini - Coordinatore editoriale, moderatore di mailing list e forum E poi, senza nessun ordine e volendo ricordare alcuni fra di loro... Stephen "Sogni di Gundam" Serra e Angelo Falconio, noti modellisti, Priest Guntank, il bravo Webmaster dello staff, Debris, una delle voci del gruppo... la brava Rezin, l'ottimo Sanchez, e fra i collaboratori più anziani Shima. Ma un ringraziamento va a tutti gli altri membri presenti e passati dello staff di Gundamuniverse.it e a tutti coloro i quali hanno contribuito a creare il sito ed a realizzare questo progetto
www.gundamuniverse.it/staff.html

Altro ringraziamento va agli utenti del forum che hanno collaborato ai testi e alla realizzazione delle "Fanarts" e delle "Fanfiction" e che non hanno trovato spazio in questo libro commemorativo per problemi di spazio

Grazie a Lorenzo Galli per l'impegno nella coordinazione e per i suoi contatti nelle "alte sfere" che ci hanno permesso di avere la possibilità di consegnare questa opera direttamente nelle mani del maestro Tomino durante l'evento Cartoons on the Bay 2009 che si è svolto a Rapallo

Grazie a Enrico Ruocco per la pubblicità e divulgazione sul sito
www.tuttocartoni.com

Grazie a Maurizio Nataloni e alla sua agenzia di pubblicità Mauinat per l'impaginazione del volume e per la grafica degli elementi interni
www.mauinat.com

Informazioni sull'opera

Questo lavoro nasce dalla volontà di un gruppo di appassionati e non ha nessuno scopo di lucro. E' solo un tributo all'opera di un personaggio quale Gundam che a distanza di 30 anni dalla sua trasmissione in Italia continua ad essere un riferimento per gli appassionati del genere.
Tutte le immagini relative a Gundam e ai suoi personaggi sono copyright della Sunrise
Per tutte le altre immagini il copyright è degli aventi diritto.



