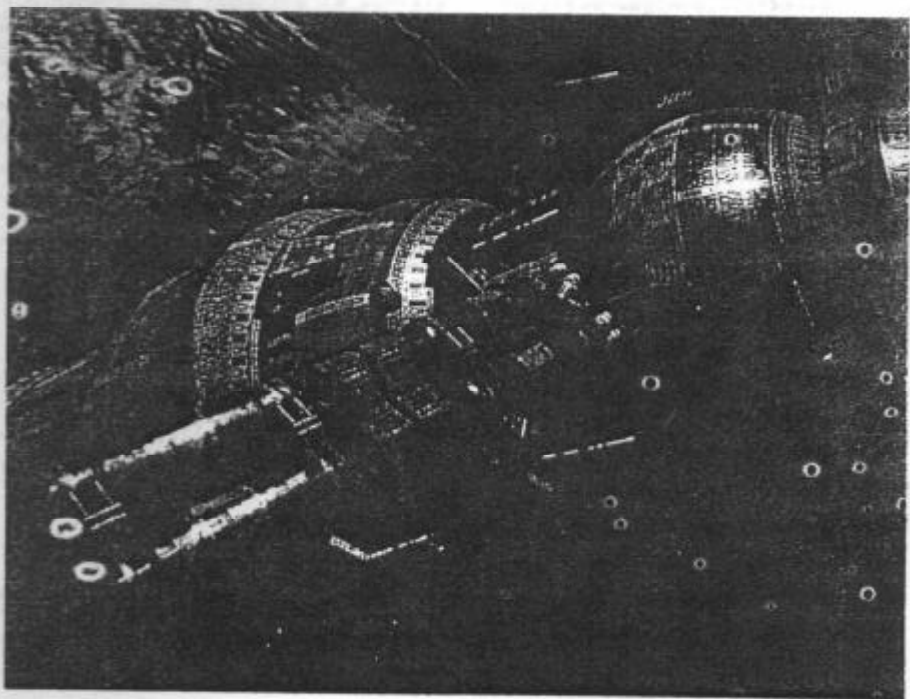


ISSN

NETWORK

Fanzine del Babylon 5 Italian Club



TRE

EDITORIALE

Un caldo saluto di benvenuto a tutti i soci...

Finalmente ecco a voi il terzo numero... spero l'attesa vi sia ripagata da articoli che spero piaceranno la vostra sete/lame di Babylon 5...

Già ma non di sola fanzine si vive... ci vorrebbe la serie in onda da mamma RAI!

Quando iniziamo la nostra "avventura" del club, a metà di Agosto del 1995, i giornali dedicati ai palinsesti televisivi annunciarono a gran voce l'arrivo di Babylon 5 su RAIUNO... come invece tutti sappiamo si sono dimenticati, o hanno cambiato idea, il che ai fini pratici porta al medesimo risultato, e cioè una serie di videocassette doppiate in italiano che stanno a prendere polvere chissà dove, mentre noi (noi soci fondatori e qualche altro) già avevamo visto la serie nell'edizione originale, e quindi sapevamo che era di qualità.

Abbiamo atteso uno lato di tempo sufficiente (la speranza è sempre l'ultima a morire), ora rimbocchiamoci le maniche e facciamo partire UNA BELLA CAMPAGNA DI LETTERE.

Al centro della fanzine troverete un prestampato da inviare alla RAI, una sorta di petizione che dovete firmare e spedire all'indirizzo indicato nel foglio stesso.

Io consiglio di fotocopiarlo diverse volte (anche una decina) e poi di inviarlo con cadenza settimanale o bisettimanale.

Nulla vi impedisce di spedire allo stesso indirizzo vostre lettere, aventi sempre come oggetto lo sblocco di Babylon 5, ma vi devo dare delle direttive a riguardo:

- ASSOLUTAMENTE niente insulti o minacce, sarebbero controproducenti, e darebbero ai vertici RAI motivo di pensare che hanno a che fare con dei pazzoidi, (potrebbero decidere ancor più profondamente di non dare la serie).

- fate LETTERE BREVI e che giungano subito al punto; queste lettere verranno lette da persone che hanno molto da fare, con una finestra di attenzione di mezzo minuto al massimo. Il testo che vi consiglierò è naturalmente quello che vi propongo col prestampato, magari riveduto un'attimino per personalizzarlo.

In sostanza dovete un'attimino adulare questi signori, anche se avete invece voglia di strozzarli alla Darth Vader.

Bene, allora mi raccomando.

Un'altro punto importante; per far funzionare meglio il club, dal numero QUATTRO abbiamo deciso di riordinare le cariche.

Data la straordinaria attività fatta a livello di club di Massimo Martini, cedo la carica di Presidente del club a lui, che diventa a tutti gli effetti "front-man" dell'organizzazione. Come è ovvio sarà affiancato dalla sua "first lady" Bianca Maria.

Saranno loro quindi i diretti responsabili del contatto con i soci, e dell'edizione della fanzine del club, l'ISN Network. Ricordatevi dunque all'atto del rinnovo dell'iscrizione (o se volete far iscrivere qualche vostro amico) che l'indirizzo è il seguente

Massimo Martini

Via Aldo Moro, 63

frac. Massa e Cozzile

51010- Margine Coperta (PT)

Naturalmente qualsiasi quota di iscrizione che perverrà a me' dopo la data di chiusura di questo numero TRE, che segna il passaggio delle consegne, non verrà certo persa ma reindirizzata a loro. E continuerò a rispondere a tutte le missive che mi vorrete inviare.

Potete contattare Bianca e Massimo (solo in ore serali) al 0572/78743.

Quanto a me, retrocedo alla carica di Vicepresidente del club, ma ovviamente contribuendo in parallelo a Bianca, Massimo, Raffaella e Livia a sostenere il club.

La decisione e' in sintonia con l'universo di Babylon 5, che sottende un cambiamento imminente che prima o poi esplose in tutte le cose e in tutti i personaggi... e supportata da tutta una serie di considerazioni logiche relative al funzionamento del club.

Di noi soci fondatori, solo Bianca e Massimo hanno accesso a Internet (fonte primaria dei nostri articoli, dal loro terminale e inoltre possono stampare le fanzine direttamente, senza dover fare invii pazzeschi avanti e indietro come abbiamo fatto fino ad adesso) chiunque scriva materiale su B5 e lo vuole far pubblicare ora lo manderà direttamente a loro.

Spero vivamente che questo velocizzi un pochino l'uscita della fanzine.

Sì, purtroppo la serie non e' andata in onda quando speravano, e questo ha sconvolto i nostri piani. Per un periodo iniziale mandammo lettere a tutti i giornali che si occupavano di palinsesti televisivi, poi ci accorgemmo che le lettere che ricevevano erano di due categorie:

- gente che non sapeva cosa diavolo fosse la serie e chiedeva...altre cose (sapete, Babylon 5 da' un po' il senso di una "babilonia" dove chissà' quel che succede...)

- gente che non riusciva a capacitarsi di come fossimo riusciti a vedere già' la serie, chiedeva informazioni ma poi (giustamente) dato che la serie ancora non e' in programmazione, non si e' iscritta.

Il risultato, ahimè', e' che siamo ancora pochini. L'unico consiglio che vi posso dare se volete darvi al proselitismo biccinquesco e' quello di far vedere ai nostri futuri associati il Babylon 5 che avete... se volete sapere come reperire le puntate in lingua originale, contattateci, ormai diversi negozi anche italiani le vendono.

Dunque, altre cose su Bianca e Massimo: stanno organizzando una home-page Internet del nostro club (??) e hanno realizzato un'intervista per promuovere la serie (e il nostro club) su Ddeon TV.

La trasmissione e' :
"Fantasy - Nel cuore del fantastico", e va' in onda Venerdì' alle 2330, e Sabato alle 0030.

Tenete duro e mi raccontando le lettere alla RAI !

Mario Zorzi

CONTENUTI:

Editoriale
Abbonamenti/Credits
Articolo di Nick Brett
Articolo di Mauro Maltoni
Parla JMS
Riassunto e Guida de "Una Voce dallo Spazio"
Riass. e Guida di "Midnight on the Firing Line"
Riass. e Guida di "Soul Hunter"
Racconto di Nick Brett

Numero chiuso il 1 giugno 1996

Un grazie a Mauro Maltoni per le immagini di questo numero (apprezzabili appieno solo nella versione "in bit" di ISNN...)

ABBONAMENTI

Puoi diventare socio del BIC 5 esclusivamente abbonandoti a quattro numeri di ISSN.
Il costo é L.20.000 per 4 numeri, da inviare a:

Massimo Martini
Via Aldo Moro,63
fraz. Massa e Cozzile
51010-Margine Coperta (PT)

La quota associativa, oltre ad assicurare i numeri di ISSN, comporta l'iscrizione automatica alle varie BABCON che si terranno in futuro.

Comunque le informazioni contenute in ISSN sono di pubblico dominio.

Perciò abbiamo deciso di creare una ISSN telematica, contenente tutti i files pubblicati su carta e che circolerà in BBS, AmigaNet e Fidonet.

ISSN si trova quindi anche presso:

GILWELL BBS: 0862-26116

AMIGA & TECHNOLOGIES BBS: 011/3833608 - 011/3858269 - 011/3833153

FidoNet: Mauro Maltoni, 2:334/21.46

AmigaNet: Mauro Maltoni, 39:101/402.46



Se il quadratino qui a fianco è barrato, significa che questa è l'ultima copia che vi spetta. Se volete rimanere con noi, rinnovate l'abbonamento a ISSN.

C R E D I T I

ISSN è espressione del Babylon 5 Italian Club (BIC 5) fondato da:

Mario Zorzi	,presidente AT (da ISN4 vicepresidente)
Livia Monteleone	,consigliere Minbari
BiancaMaria Bassetti Martini	,consigliere Psi-Corps
Massimo Martini	,consigliere Narn (prossimo Presidente)
Raffaella Core	,consigliere Vorlon

IMPAGINAZIONE E STAMPA A CURA DI

Raffaella Core

BiancaMaria e Massimo Martini

ACCESSI IN RETE A CURA DI:

Gino Lucrezi

Massimo Silva

Mauro Maltoni ,consigliere Centauri

COLLABORATORE INGLESE ISSN:

Nick Brett

BABYLON 5:

LA PROSPETTIVA DEL FAN DI STAR TREK INGLESE

Quando Star Trek-The Next Generation apparve per la prima volta ci fu una forte reazione dai fans. Sebbene alcuni la abbracciarono come il proseguimento della visione di Gene Roddenberry, altri gridarono al sacrilegio ("Come puoi avere Star Trek senza Spock e Kirk?") e rifiutarono di avere a che fare con essa.

Col tempo e' uscita anche Star Trek-Deep Space Nine, e gia' c'era piu' disponibilita' a dare una possibilita' alla nuova serie basandosi nel valutarla piu' sulle sceneggiature e sulle caratterizzazioni dei personaggi, che sul suo pedigree.

Un altro importante elemento e' la qualita'. Fronteggiamo la realta', l'utente medio di SF televisiva non e' stato trattato bene negli ultimi venti anni. Altri programmi hanno cercato di catturare il mantello di Star Trek (Spazio:1999, Blake's 7 e perfino Seaquest DSV) ma hanno fallito tutti nel catturare a livelli simili l'immaginazione degli spettatori.

Qui in Gran Bretagna il mondo dei fans si riflette bene nelle conventions.

Doctor Who, Blake's 7, The Prisoner hanno tutti le loro conventions dedicate con un numero variabile di partecipanti, ma e' soprattutto alle conventions annuali di Star Trek che si vede il maggior numero di partecipanti. Ed e' proprio a queste conventions che e' possibile vedere l'impatto del nuovo arrivato: Babylon 5.

L'arrivo di Babylon 5 ha portato tre cose principali: primo, la qualita' che e' sempre mancata finora, secondo, l'inaspettato (nel mondo di Star Trek le storie finiscono sempre con l'happy ending) e terzo, il senso dello humour. Babylon 5 ha fatto proprio lo stile inglese di usare delle storylines combinate e ha introdotto serrate e eccitanti sceneggiature supportate da effetti speciali superbi. Malgrado qui sia stato visto su un canale televisivo minore all'orario assurdo delle sei del pomeriggio, gli spettatori sono cresciuti progressivamente.

E cosi', la grande domanda. Come hanno preso i Trekkers il contendente piu' giovane? Bene, la risposta e': molto bene. Ci sono un sacco di motivi per questo, ma due sono quelli chiave: prima di tutto la qualita' indubbia dello show e in secondo luogo il suo creatore Joe Michael Straczynski, conosciuto universalmente come JMS. JMS ha fatto sapere da subito che, benché abbia una sua visione dello show, risponde ai fans e ai loro punti di vista e osservazioni. Alle conventions e' una delle persone piu' aperte, oneste e genuine che abbia mai sentito. Ha capito che i fans sono i suoi clienti e vuole parlare con loro, sia di persona che attraverso Internet, e sembra che si diverta a fare questo. Mi ricordo a una convention, quando durante una sessione di autografi che doveva

durare due ore si e' protratta fino a quattro, e uno dei componenti del comitato della convention stava suggerendo di far terminare la sessione, JMS ha alzato un dito ammonendo: "NESSUNO in questa fila va via senza un autografo!" .

(Tra parentesi, la sessione era tenuta da Majel Barrett, al secolo Lwaxana Troi di TNG, moglie vedova di Gene Roddenberry).

Questa e' la misura dell' uomo. I Trekkers lo sanno e apprezzano questo. Star Trek non e' piu' sola a dispensare SF di qualita'!

Le grosse conventions inglesi Trek stanno diventando man mano Trek/B5, e il mixage sembra funzionare bene (tanto piu' che certi attori hanno lavorato sia per una serie che per l'altra). Il fan medio vuole solo Science Fiction di qualita', e sono abbastanza preparati da dividere la loro lealta' con ogni show che incontra il loro gradimento. Sembra che non ci sia conflitto tra i fans, solo soddisfazione perche' ci si diverte in quantita' maggiore.

Il futuro della SF televisiva sembra brillare, insomma...ma fate attenzione alle Ombre !!

Nick Brett

17 Ottobre 1995

Babylon 5: una Hard-tech opera sul piccolo schermo

di Mauro Maltoni

Ogni genere artistico, da quello letterario a quello cinematografico passando per tutte le altre arti figurative intermedie, attraversa periodi di alterna sorte, spesso perfettamente ciclici, con periodi di esplosione creativa inframmezzati ad altri di assoluta calma piatta. Il cinema di fantascienza non sembra fare eccezione ed ecco che se analizziamo l'andamento degli ultimi decenni, scopriamo che dopo il boom dei primi anni 80, quando gli emuli di colossal quali *Alien*, *Blade Runner* e delle saghe Lucasiane non si contano, abbiamo assistito ad un progressivo disamore sia del pubblico che delle case produttrici per questo genere cinematografico. Dopo qualche anno di assoluta stagnazione, oggi incominciamo a vedere i segni di un nuovo rinascimento per questo intramontabile genere; al contrario del ciclo precedente però, questi segni non sembrano venire dal grande schermo.

Le più recenti produzioni cinematografiche non sono certamente paragonabili ai capolavori che alla fine degli anni 70 trascinarono la fantascienza verso la florida stagione che abbiamo ricordato. Nonostante i budget degni di Paperon de' Paperoni, il tanto pubblicizzato *Waterworld* non va oltre l'essere una demenziale ed improbabile parodia del già visto *Maci Max*, mentre le decadenti megalopoli planetarie in cui si aggira l'implacabile *Judge Dredd* possono al massimo rappresentare un richiamo post-orwelliano ad un sotto-genere che di per sé non ha più molto da dire, nemmeno nelle sue espressioni a fumetti.

Nonostante tutto la cara, snobbata e vilipesa Space Opera si rivela invece una fonte pressoché inesauribile di spunti e di idee fresche. E queste nuove idee come già detto, non sgorgano dalle sale cinematografiche ma dalle produzioni TV, da produzioni che vanno dalle blasonate e collaudate serie diramatesi dall'universo *Trek*, a questa serie nata dalla pervicace passione di J. Michael Straczynski, che stando alle interviste rilasciate, concretizza con *Babylon 5* un sogno accarezzato per anni...

Babylon 5 unisce solidità di trame ad un rigoroso background hi-tech, che oltre a rendere più credibili le vicende, contribuisce a coinvolgere lo spettatore con quel fascino a volte tanto sinistro ed inquietante, ma proprio per questo più squisitamente vero.

Una certa generazione contestava la Science fiction troppo pacchianamente ottimista, contestava i lindi pigiamini colorati di Kirk, Spock e McCoy, così inverosimilmente buoni che lottavano per la giustizia contro gli sporchi Klingon, così altrettanto inverosimilmente cattivi. A quanto pare la moderna Science Fiction televisiva ha fatto propria questa lezione; ce ne accorgiamo osservando gli stessi klingon nelle puntate di "Star Trek Next Generation", quasi irriconoscibili e trasformati in nobili guerrieri, leali e con un trascendente senso dell'onore, ma ce ne accorgiamo ancor di più in opere come quella di J. Michael Straczynski, dove il concetto della dicotomia fra bene e male sembra sia stato del tutto sradicato dal tessuto narrativo.

Gli umani sono stati sconfitti dai Minbari, ma dopo una guerra che essi stessi avevano provocato. I Centauri, impero corrotto e in declino, sanno tuttavia esprimere perle incomparabili di saggezza e autoironia. I Narn, ora infidi e aggressivi scontano un passato che li ha visti oppressi e schiavizzati. E persino i Minbari, così ieratici e filosofi nascondono i loro scheletri nell'armadio, con un sottobosco culturale di società segrete dagli occulti

giochi di potere...

Insomma, questi esseri del ventunesimo secolo ipotizzato da J. Michael Straczynski ci balzano vivi e vitali dalle trame di Babylon 5, ci paiono autentici e simpatici a volte proprio per le loro debolezze, per i loro piccoli egoismi, i loro capricci e a volte i loro limiti, che li rendono così vicini al mondo reale. Se però da un lato queste considerazioni potrebbero far pensare ad un tentativo di ricreare una sorta di neorealismo spicciolo, dal lato opposto c'è il contraltare poderoso dell'impianto fantascientifico, nelle proporzioni colossali della stazione Babylon che ruota maestosa in un cosmo nero e trapunto di stelle, circondata da un corteggio di astronavi di ogni forma e dimensione, che si muovono intorno ai suoi bacini di attracco in una continua, incessante attività...

Non si tratta ovviamente solo di scenari grandiosi; il vero motore del *Sense of Wonder* sta nella solidità delle trame, nella proposta di trovate a volte del tutto originali, a volte come sapienti riproposizioni di temi classici appartenenti alla migliore SF letteraria.

Il successo che la serie sta avendo nei paesi anglosassoni è forse dovuto al fatto che Babylon 5 non può essere inquadrata in una space opera tout court; le sue storie, avvalendosi anche di uno script consultant di prim'ordine, quale lo scrittore Harlan Ellison (chi non ricorda i suoi racconti vincitori di vari premi Hugo? da *I have no mouth and I must scream*, a *The Deathbird*) si muovono dall'avventura spaziale classica sino ad andare a toccare temi nuovi, quali la bio-ingegneria e la realtà virtuale, con un pizzico di quel *noir* tecno-decadente mutuato dal cyberpunk Gibsoniano.

Questo cocktail vincente, che premia tutte le visioni del nostro futuro, senza privilegiarne nessuna è a nostro giudizio il migliore omaggio che un grande cultore quale J. Michael Straczynski ha voluto fare alla science fiction. Qualcuno ha già visto in lui l'erede spirituale del compianto Gene Roddenberry; personalmente non ci sentiamo di fare paragoni, anche perchè solitamente ai Grandi non piace essere messi in competizione l'uno con l'altro. Possiamo comunque azzardare che Straczynski abbia proseguito il lavoro di Roddenberry, per quanto sia inadeguato e riduttivo definire un lavoro, l'arte di far sognare milioni e milioni di persone.

M.M.

PARLA JMS

Questi sono estratti dalla posta elettronica di JMS, da aree chat di Internet. Per motivi tecnici non e' possibile riprodurre le domande a cui JMS risponde.

Lunedì 5 Luglio 1993 ,ore 2.25

Mentre stavo lasciando questa nota da qualche altra parte, mi sono accorto che non ricordavo se l'avessi inserita o meno qui. In caso non l'ho fatto...

Sto' lavorando affinché' il tempo reale scorra anche nella serie. Gli eventi della serie prenderanno piede approssimativamente sei mesi dopo gli eventi del pilot. Abbiamo passato un altro anno (di B5), così' il primo "anno" in cui parte la serie e' il 2258, il secondo anno sarà il 2259 e così' via.

"And the Sky Full of Stars" e', credo, il nostro episodio più ambizioso della prima stagione, seguito stretto da "Midnight on the Firing Line".

E' uno script molto complesso, e ha UN SACCO di effetti speciali. E' anche il piu' intenso degli episodi scritti finora, dal momento che parla della Battaglia della Linea,, e quello che ne e' conseguito.

Ron calcola che questo episodio ha solo avra' piu' effetti speciali che il film pilot di 2 ore.

Ho visto anche alcuni storyboards per le nostre scene d'azione e sequenze CGI, e stiamo rendendo questo posto sempre piu' grande (il nostro storyboarder e' stato storyboarder di Lucas per un po' di tempo.)

Alcune delle scene ti tolgono semplicemente il fiato. Continuo a osservarle e dico "Ma siano sicuri di poter fare questo ?" e loro mi rispondono di si'.

L'ambizione di questo materiale ha dell'incredibile.

E non solo questo, ma adesso ho anche la mia business card ufficiale di B5, dall'altro giorno, che fa sembrare il tutto molto piu' reale... "Produttore Esecutivo" e tutta la manfrina... benché' mi ritorni in mente Steve Martin che urla, "I nuovi elenchi del telefono sono arrivati! I nuovi elenchi del telefono sono arrivati"

Il tutto sta' cominciando a sembrare molto eccitante...e molto reale.

JMS

Mercoledì, 7 Luglio 1993 , ore 23.47

Si, ogni stagione avanzera' di un anno nel tempo di B5, in parallelo al tempo reale, si.

Stiamo avendo una lista tremenda di guest stars che vogliono fare lo show, incluso volti conosciuti bene agli spettatori di fantascienza. Dovrei essere in grado di fornirne alcuni molto presto, quando avremo deciso quando e dove usarli.

Ora che abbiamo deciso definitivamente che Delenn e' una femmina, stiamo creando nuovi costumi per lei, alcuni molto esotici, ma sempre nello stile dignitoso dei Minbari. il suo aiutante, Lennier, avra' un look molto da monaco, ma molto dolcemente.

Stiamo modificando un po' anche le prostetiche. Dal momento che Delenn e' una femmina, possiamo toglierle tutti quegli angoli e strati sul volto e testa usati (nel pilot) per creare un aspetto androgino.

Siamo rimasti con lo stesso concetto di base, ma lo abbiamo reso piu' leggero, e piu' facile da applicare, il che consentira' a Mira un piu' grande livello di comfort, liberandola dal dover recitare con impiccio.

Stiamo facendo anche alcune modifiche minori alla protettiva di G'Kar, rendendo il mento meno squadrato, la bocca un tantino piu' sfumata, e l'intero insieme piu' facile da applicare e togliere. Sara' anche piu' realistico; delle parti del trucco (del pilot) SEMBRAVANO proprio trucco, quando le guardavi da vicino.

Una cosa e' rivestire un attore di protettismo pesante che deve solo fare con esso le 4 settimane richieste per il pilot. Ma farsi applicare qualcosa che, giorno per giorno, dura fino a 22 episodi...dovete pensarci.

La nostra preoccupazione era rivolta a farli sembrare meglio, e ne abbiamo trovato il modo.

Lo stesso per Londo. Stiamo per ricreare un nuovo pezzo per la testa, intero, che apparira' migliore visto da dietro, che era secondo me punto debole nel make-up.

E poi, non vogliamo che Peter (Jurasic) si rasi la testa per l'intera serie, come ha fatto per fare il pilot, cosi' abbiamo fatto un protettismo piu' ampio, che gli arriva dal retro della testa fino alle sopracciglia, dove non sara' distinguibile la linea di separazione. Questo rendera' la vita di Peter molto piu' facile.

Come ho menzionato prima, abbiamo imparato un mucchio tremendo di cose, che abbiamo imparato a migliorare in ogni aspetto, dal guardaroba al make-up, alle CGI, direttamente dal tavolo degli schizzi, meglio che prima.

La strada usuale nella SF in TV e' di buttare tutta la qualita' nel pilot, e poi fare la serie un tantino piu' scarsina, ma questo limita l'audience.

Qui noi vogliamo che la serie sia *sostanzialmente* e nell'aspetto migliore che il pilot, e finora penso che lo stiamo facendo

JMS

Martedi', 20 Luglio 1993, ore 1.14

Ho alcune cose da dire riguardo il nuovo numero di TV Guide che e' in edicola. Ho da dire circa mezza dozzina di cose. Ma non posso.

Cosi' lasciatemi sottolineare quanto sia sfortunato che una rivista come TV Guide compie una panoramica sulla SF in TV, debba analizzare Chi e' il Buono, Chi e' il Cattivo, Dove Si Va' a Parare e ancora e ancora...tutte cose che non si sognano di fare con una serie TV normale. Uno vorrebbe almeno che la gente che assegnano a fare un articolo sulla TV di fantascienza abbia almeno un background nella SF che si protenda oltre Star Trek.

Ma oltre quello, nisba.

L'articolo offre qualche informazione, pero', che sento di dover commentare, dal momento che coinvolge il nostro cast.

Quando fai il cast di una serie televisiva, quello che cerchi e', tra le altre cose, compatibilita', alchimia (tra gli attori), energia e sinergia. Questo e' ancor piu' vitale quando stai producendo una serie d'insieme. I membri del cast individualmente possono essere meravigliosi, possono aver fatto delle performances elevate. La domanda diventa, quando li metti tutti insieme nella stessa stanza, il livello di energia sale o scende? E' l'intero piu' o meno della somma delle sue parti?

Dopo che producemmo il pilot, come detto prima, facemmo una lunga e molto franca analisi introspettiva, che aveva uno e solo punto: come potevamo fare la serie ancor meglio del pilot?

Era tutto sul tavolo: effetti, scritture, registi, costumi, disegni delle scene, e il tutto venne sottoposto a cambiamenti che dovevano fare migliore la serie. E il casting era anch'esso sul tavolo, come tutto il

resto. Doveva esserlo.

Come detto, eravamo molto contenti con le performances individuali. La sola domanda che rimase era 'puo' migliorare'? E' possibile incrementare l'energia, l'alchimia, tra i vari ruoli? La risposta, dopo lungo e ponderato dibattito fu: "si, lo e".

E come risultato, furono fatte tutta una serie di modifiche. Che, lo ripeto, non dovrebbero essere prese come demerito per nessuno.

Le modifiche riguardarono tre ruoli; il tenente comandante, il dottore e la fiamma di Sinclair. Non abbiamo cambiato gli attori per quei ruoli (in altre parole non ci sara' un'altra Carolyn Sykes), ma altri attori che interpreteranno altri personaggi.

Questo in parte perche' ci piacerebbe tirar dentro uno o piu' degli attori originali (del pilot) con altri fini come guest stars, per un episodio o due. Dal momento che hanno svolto un buon lavoro. Il problema che esiste e' qual'e' la miglior 'combinazione'?

Qui c'e' un breakdown.

Essendo io di origini bielorusse, ho sempre desiderato scrivere un personaggio di origine etnica russa. Non qualcuno con un accento, non piu' di quanto ne abbia io, anche se ho un cognome con diecimila consonanti e nessuna vocale.

C'e' un modo di essere secco, formale ma talvolta molto passionale che attraversa lo spirito dei russi, nonche' un certo rozzo misticismo, nel senso della fatalita' assoluta e del destino, sottolineato da momenti di gran credo nell'umanita'. Questa e' la miscela che non vedete nella televisione americana.

Questo e' il motivo della presenza del nuovo secondo al comando, la tenente comandante Susan Ivanova, che sara' interpretata da Claudia Christian, un'attrice fantastica e energica che ci ha quasi buttati fuori con la sua energia. Ha molta presenza al comando, un po' di stranezza, un'ombra di lato pessimistico.

Venendo da un background est-europeo, mi sono lamentato a lungo dei ruoli stereotipati che usualmente scrivono per quel genere di personaggi, e non vedo l'ora di formare sul campo il nuovo personaggio.

Per il ruolo del dottor Stephen Franklin abbiamo trovato un attore afro-americano potente e intenso, Richard Biggs. E' piu' giovane (di Kyle) trentenne, dedicato, tagliente e...mi viene ancora la parola intenso. Consideratelo un giovane dr. Debakke; sicuro di se', cosi' sicuro che a volte sbaglia. Viene da un background di laboratori, cosi' le sue maniere da ospedale sono un tantino inusuali. E' spesso impaziente. Il suo personaggio e' l'ultima aggiunta al cast, e questo dovrebbe consentire un discreto ammontare di conflitto.

Per bilanciare la sua personalita', pensiamo di introdurre un altro dottore (uno dei molti che lavorano sotto Franklin, dato che lui e' capo dello staff medico su B5, che ha molti Medlabs in diversi punti), una dottoressa di origine ispanica, piu' anziana.

E alla fine, Sinclair, separatosi da Carolyn - lei voleva che lui lasciasse il suo lavoro, lui no - Sinclair rinnova una fiamma del passato, Catherine Sakai, un ruolo che pensiamo di affidare molto presto. Catherine lavora per una Corporazione terrestre che esplora asteroidi e pianeti per prospezioni mineralogiche, se sono disabitati, per trovarvi beni che presentano la possibilita' di procurare profitti.

Durante una missione segreta (che spero di poter buttar dentro prima o poi) Laurel (Takashima) e' stata riassegnata lontano sull'Orlo, e il dr. Kyle sta' lavorando con il Presidente della AT sul problema

dell'immigrazione aliena sulla Terra, un problema crescente per alcuni, un beneficio per altri.

Crediamo che la sinergia tra questi nuovi personaggi sara' genuinamente tremenda. ne stanno venendo fuori delle cose molto divertenti, e a volte commoventi, cosi' come stanno venendo alla luce storie personali.

JMS

Domenica, 1 Agosto 1993 ,ore 3.16

Le alterazioni del cast non hanno modificato le storie piu' di tanto, dal momento che la storia generale per la serie era stata stabilita tempo addietro, e le battute individuali non vengono scritte finche' non abbiamo preso le nostre decisioni.

La cosa grande dei copioni e' che hanno tutti un punto di vista, ma non sono didattici o predicamentosi. (E a volte il punto di vista non e' quello che vi aspettereste che sia). Stiamo definitivamente per parlare di cose dall'approccio difficile.

C'e' un momento in un copione, dove Londo parla del suomondo patria, dove i matrimoni sono ancora precombinati, a qualcuno che non ne vuole sapere di quella consuetudine. " Ecco" dice puntando tre foto, "queste sono le mie tre mogli: Pestilenza, Fame e Morte. Pensi che le abbia sposate per la loro personalita' ? Le loro personalita' potrebbero devastare interi pianeti. Tutti matrimoni combinati. Ma ha funzionato. Mi ispirano. Sapere che sono a casa che mi aspettano, ecco quello che mi tiene qui, a 75 anni-luce di distanza..."

JMS

Sabato 28 Agosto 1993 ,ore 20.21

Quello che abbiamo fatto con le uniformi e' di irrigidirle un poco. Abbiamo preso l'uniforme di base classe-A del pilot, e le abbiamo ricucite affinche' vestano meglio. Poi abbiamo aggiunto della pelle sulla parte anteriore a destra, in quantita' abbastanza cospicua direi, dalla meta' del petto fino tre quarti della distanza con il braccio. Poi abbiamo rimpiazzato la sezione della vita, il collarini, le maniche e gli alarnari con la pelle. (la classe-A color blu' ha la pelle color marrone; la classe-A color oliva ha inserti di pelle nera). Abbiamo poi aggiunto dei distintivi bronzei, i gradi, e una FAVOLOSA cinghia dell' Alleanza Terrestre alla base della giubba. Io penso personalmente che sia molto attrattiva, e ho fatto alterare la mia classe-A dal pilot per renderla identica a queste (si, ho pagato per averne una su misura per me) con il nuovo "look".

JMS

Mercoledì 1 Settembre 1993 ,ore 23.44

L'arco di 5 anni e' dettagliato considerevolmente; 200 pagine spaziate singole in un file criptato triplo. Non posso permettermi nemmeno di considerare di non riuscire a finire i cinque anni pieni, cosi' non posso rispondere al resto della domanda.

CopperCon viene, sembra, un paio di settimane dopo ConFrancisco, e Larry DiTillio sara' la' a presentare B5.

JMS

Sabato 17 Luglio 1993 ,ore 18.17

Ho preso questo messaggio fuori Internet, da David Navas, ma non so' come rispondere via GENie verso Internet...cosi' ho pensato di rispondere qui, dacche' la cosa puo' essere di interesse generale, immaginando in caso che qualcuno puo' riscrivermi qui.

La domanda riguarda la situazione politica della Terra in quel tempo (tempo di B5, ovviamente). A casa, c'è un Senato terrestre, che è composto di rappresentanti eletti da ogni nazione-stato; quanto più grandi e potenti sono le nazioni, quanti più rappresentanti ottengono. Questo infastidisce le nazioni più piccole oltre ogni dire. (E c'è molto conflitto tra di loro; le nazioni-stato più piccole con risorse limitate, continuano a lamentarsi di come debbano sostenere finanziariamente B5, così come altre imprese spaziali, quando la loro economia non ne trae certo il vantaggio che ne traggono le maggiori nazioni-stato.

Nei 10 anni (non nei 17, come suggeriva Navas) dalla guerra Terra-Minbari, non ci sono avute dittature totalitarie, ma ci siamo andati vicino in più di una occasione. E per la natura stessa di B5, c'è in essa una componente militare, ma per la maggior parte è una operazione civile. Nello stesso senso di quando, nella prima storia del nostro paese (si parla degli USA) capito talvolta di avere un governatore militare assegnato a uno stato o provincia.

JMS

Lunedì 9 Agosto 1993 , ore 0.23

No. Come puoi vedere nella serie, abbiamo lavorato sulle scene delle baie di attracco molto bene. Una nave entra attraverso l'apertura sull'asse.

È quindi preso e portato con un elevatore dentro una delle diverse baie in profondità nella stazione (per più in profondità intendo più verso lo scafo interno della stazione). Ecco come riusciamo ad avere una serie di moli diversi, per cominciare.

C'è una scena CGI che useremo ad un certo punto in cui puoi vedere l'interezza della baia di attracco, con le varie navi attraccate dentro. Poi ci sono le baie più isolate, con l'accesso controllato, come quella in cui risiede Kosh.

JMS

Sabato 18 Settembre 1993 , ore 2.09

I dettagli sul budget per episodio sono segreti...ma potresti facilmente prendere il budget di DS9, farne meta', e avresti ancora più della cifra che noi abbiamo usato per episodio.

Il che è, di nuovo, parte del mio piano... se possiamo provare che uno può fare fantascienza di qualità con un budget comparabile ad una serie non di fantascienza, si apriranno i cancelli per molti show a venire.

JMS

Martedì, 9 Settembre 1993

(RIGUARDO L'EPISODIO "SOUL HUNTER"

Francamente, non posso immaginarmi altri show che hanno mai fatto una qualcosa dedicato al tema del furto delle anime.

Riguardo la nota circa la hard-SF, ho fatto notare in precedenza che ci sono alcuni elementi che invece potresti definire di science fantasy...ma in questi casi, come in "Soul Hunter", lasciamo ambiguo l'argomento:

(l'alieno) fa' esattamente cio' che dice di fare, o di base codifica una simulazione degli schemi di onde mentali di qualcuno per creare un duplicato di memorie e personalita' di qualcuno ?

Mi sento allarmato al dettaglio con cui l'info sulla trama e' trapelata; avevo immaginato si potesse giungere fino alla descrizione di qualcosa che era stato intravisto, ma non in dettaglio fine.

Il che e' tutto quello che ho da dire; uno paga per quello che prende.

Sto' letteralmente fumando gia' adesso, tra il correre tra la editing room e i set e alla tastiera e ai meeting di produzione. penso di aver notato anche una traccia di inaccuratezza strisciante, che sto' cercando di combattere, ma con un'agenda cosi' frenetica, e' difficile.

Ho visto da poco il girato degli effetti speciali di "Midnight", che ha alcune scene spaziali considerevoli di battaglia, ed e' semplicemente la cosa piu' meravigliosa mai fatta per la televisione. Finora Ron ha superato finora quello che ha fatto nel pilot fino ad arrivare a punti inconcepibili.

Piu' in la' nella settimana incominciamo a girare "And the Sky Full of Stars", che sara' un episodio molto surreale, insolito, non solo per quanto riguarda la storia, ma anche da un punto di vista del regista. Molto stilistico. (lo sta' dirigendo Janet Greek, la regista di Nothern Exposure). E' veramente un'episodio che scalcia fin quando e' sul tavolo.

JMS

Domenica 12 Settembre 1993 ,ore 2.44

Va bene, dal momento che mi e' stato chiesto ripetutamente (ho un altro paio di messaggi E-mail che mi chiedono la stessa cosa), ecco un veloce riassunto di quello che ho fatto in precedenza. Non c'e' tutto... e' praticamente la meta' del lavoro da me svolto finora...ma e' probabilmente quello per voi piu' interessante.

....LIBRI

IL LIBRO COMPLETO SUL COME SCRIVERE COPIONI, Writer's Digest Books ,ora fuori stampa, principalmente perche' sto' indietro nella consegna della nuova edizione, IL LIBRO (ANCOR PIU') COMPLETO SUL COME SCRIVERE COPIONI.

DEMON NIGHT, un romanzo di horror/fantasy, in hardcover, (edito da) E.P. Dutton. Ha avuto la nomination per il premio Bram Stoker, per gli scrittori americani dello Horror.

OTHERSYDE, un romanzo di dark fantasy, in hardcover, per la Dutton.

TALES FROM THE NEW TWILIGHT ZONE, softcover, una antologia di adattamenti dai miei episodi di TZ3 episodi. Per la Bantam.

(N.d.T.- Almeno uno dei libri citati sopra -un romanzo- e' stato tradotto in Italia, lo abbiamo visto a Pescara in una bancarella di libri una estate fa')

...RACCONTI

"Your move" Amazing Stories Magazine

"A Last Testament for Nick and the Trooper" antologia Shadows 6.

"Say Hello, Mister Quigley" Pulphouse Magazine.

L'antologia Midnight Graffiti.

Ce ne sono altri, ,ma questi sono quelli buoni.

...ARTICOLI DI GIORNALISMO

Piu' di 500 articoli pubblicati-- a partire da articoli a tema, alle recensioni, articoli di approfondimento e altro-- apparsi in PENTHOUSE, VIDEO REVIEW, THE LOS ANGELES TIMES (per il quale ero Corrispondente Speciale), il LOS ANGELES HERALD EXAMINER (lo stesso), TIME, INC. (dove ero nello staff in vari posti in tempi diversi), SAN DIEGO MAGAZINE, THE SAN DIEGO e LOS ANGELES READER (S), WRITER'S DIGEST (dieci anni pieni di rubriche e articoli come Contributing Editor), e altri che ho dimenticato o sono troppo pigro per scavare (nella memoria).

...RADIO

Tenni una rubrica critica e di intrattenimento per la KSDO NEWSradio, a San Diego, per 2 o 3 anni.

Come ospite, a HOUR 25, un talk show di SF a Los Angeles, per 5 anni.

Scrittore di racconti per la radio per ALIEN WORLDS e MUTUAL RADIO THEATER, e scrittore/produttore di altri progetto di radiodramma.

...TEATRO

Una dozzina di copioni, incluso "The Apprenticeship", un copione molto lungo che ha esordito al Marquis Public Theater in San Diego per 20 settimane. Include molte scene da un atto. Uno di questi atti e' stato pubblicato in libro dalla Baker's Plays. (No, non vi diro che roba e').

...COMICS

Ho scritto il numero di TEEN TITANS SPOTLIGHT, Two Face contro Cyborg, "Face to Face Two Face".

Ho scritto un numero del fumetto di Star Trek per la DC; "Worldsinger". (la copertina di Worldsinger e' ora una delle Trading cards di Star Trek.

Ho scritto un numero di NOW's TWILIGHT ZONE, "Blind Alley"

...TELEVISIONE

Cartoni animati:

Scrittore/editore, per la Filmation Studios, HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE, e poi, di seguito, SHE-RA. Ho scritto circa 20-25 episodi.

Ho scritto per JAYCE AND THE WHEELED WARRIORS, circa 11-12 episodi.

Scrittore/editore di THE REAL GHOSTBUSTERS, ho scritto circa 15-20 episodi o piu'. (Veramente non ho idea di quanti ne abbia scritti, di preciso).

Azione dal vivo:

Editore delle storie per CAPTAIN POWER, ho scritto o co-scritto per circa 16 episodi. Nominato per il Gemini Award come Miglior Scrittore in una serie Drammatica (il Gemini e' la versione canadese dell' Emmy).

Scrittore di NIGHTMARE CLASSICS, THE STRANGE CASE OF DR. JEKYLL AND MR. HYDE, per Showtime. Una nomination per la Writing Guild e Ace Awards.

Editore delle storie per JAKE AND THE FATMAN, ho scritto 4-5 episodi e un film per la TV.

Co-produttore/Produttore di MURDER, SHE WROTE (Da noi "La signora in giallo") scrivendone circa 9 episodi.

Supervisore alla produzione di WALKER, TEXAS RANGER, ne ho scritto un episodio.

COSE CHE NON SONO STATE PIU' GIRATE:

Ho sviluppato (con Larry DiTillio) la serie animata ELFQUEST per la CBS.

Ho scritto MR. FREEZE, una commedia di SF per il grande schermo per Ivan Reitman.

Ho scritto una miniserie di 4 ore per Visitors, "V-The Next Chapter", per la Warner. Ho scritto gli sviluppi di diverse serie in una dozzina di progetti differenti. Ho scritto ancora altri copioni per films per la DIC e la London Films.

Comunque, queste sono le cose piu' belle. Ho lasciato fuori un sacco di roba, e roba secondaria (come lo special in prima visione di The Real Ghostbusters, in cui ho collaborato con Brian O'Neal and the Buspoyes per le canzoni, e altro materiale musicale...ho circa una dozzina di canzoni la' fuori, piu' una su disco), ma questa e' la roba principale.

JMS

"UNA VOCE DALLO SPAZIO" (A VOICE IN THE WILDERNESS)

Come sapete, oltre al pilot si trova qui in Italia, a noleggio, un'altra cassetta di Babylon 5 : "Una voce dallo spazio".

Nella versione originale era una storia in due parti di 44 minuti ognuna, intitolata "A Voice in the Wilderness 1 & 2", per la precisione la diciottesima e la diciannovesima puntata.

Eccovi il riassunto e la guida di "Una voce dallo spazio".

Michael O'Hare.....	C.te Jeffrey Sinclair
Claudia Christian.....	Ten. Com. Sisan Ivanova
Jerry Doyle.....	Capo della Sicurezza Michael Garibaldi
Mira Furlan.....	Delenn
Richard Biggs.....	Dottor Stephen Franklin
Andrea Thompson.....	Talia Winters
Stephen Furst.....	Vir
Bill Mumy.....	Lennier
Caitlin Brown.....	Na'Toth
Andreas Katsulas.....	G'Kar
Peter Jurasik.....	Londo
Louis Turenne.....	Draal
Curt Lowens.....	Vam
Ron Canada.....	Capitano Ellis Pierce
Denise Gentile.....	Lise Hampton
Aki Aleong.....	Senatore Hidoashi
Craig Barnett.....	Uomo della Sicurezza
Langdon Bensing.....	Derek Mobotabwe
Kelly Coyle.....	Rappresentante delle Forze Terrestri
Kathryn Cressida.....	Barista
Jim Ishida.....	Dottor Tasaki
Lenore Kasdorf.....	Reporter della ISN
Marianne Robertson.....	Tecnico #1
Patty Toy.....	Rappresentante Corpo Psi di Marte
Jerry Weil.....	Tecnico
Joshua Cox.....	Tecnico #2
Chip Heller.....	Cerca guai #1
Michelan Sisti.....	Takam

Regia di Janet Greek

Produttore Esecutivo J. Michael Straczynski

Produttore Esecutivo Douglas Netter

Produttore Associato George Johnsen

Editore delle storie Lawrence G. DiTillio

Musica di Christopher Franke, suonata dall'autore e dalla Berlin Symphonic Film Orchestra

Designer di produzione John Jacovelli

Costumista Ann Bruce

Effetti speciali: Foundation Image
Responsabile SFX: Ron Thornton

RIASSUNTO

Un anziano Minbari arriva sulla stazione e chiede informazioni per raggiungere Delenn.

Epsilon 3, il pianeta attorno al quale orbita B5, sta' avendo terremoti tremendi. Ivanova e Sinclair permettono ad un geologo, il dr. Tasaki, di prendere uno shuttle per avvicinarsi al pianeta per studiarlo meglio.

Mentre e' diretto ad una riunione di negoziato, Sinclair si imbatte in Talia Winters che attende l'arrivo del tubo di trasporto. Lei commenta che, non sa come, ma Garibaldi si trova sempre all' interno del tubo quando lo prende. Sinclair e' scettico ma si ricrede quando, appunto, vede Garibaldi dentro la cabina del tubo di trasporto...Talia decide di usare le scale.

Lo shuttle di Tasaki si avvicina alla superficie di Epsilon 3, quando all'improvviso un potentissimo raggio di energia erompe dalla superficie del pianeta per perdersi nello spazio, mettendo fuori uso i controlli dello shuttle. Ivanova ordina a due Starfuries di trainare lo shuttle alla base. Quando ritorna, Tasaki e' ansioso di avvicinarsi di nuovo al pianeta il giorno dopo con un migliore equipaggiamento, per scoprire cosa puo' aver causato quel raggio.

Sinclair presiede un negoziato tra Delenn e Londo riguardante delle rotte commerciali. Il negoziato procede senza intoppi, fatto che Londo dice essere merito dell' assenza di G'Kar. Delenn lo assicura che l'ira di G'Kar svanira' col tempo, ma Londo insiste che l'odio dei Narns verso i Centauri e' cosi' intenso da poter ridurre in cenere il pianeta Centauri Primo, se potesse essere reso fisico. E i Centauri reagiscono odiando i Narns ancora di piu'. Londo lascia la sala, e Delenn commenta a Sinclair che se ha ragione Londo, se le future generazioni non nasceranno in un mondo piu' luminoso, la vita sara' senza scopo, e l'evoluzione si fermera'.

Piu' tardi Ivanova dice a Sinclair che il raggio era un segnale, forse un segnale di allarme, benché nessuno sia riuscito a decifrarlo. Poi lei commenta sul il fatto che i canali delle Forze Terrestri non menzionavano niente sulla Colonia di Marte, fatto strano visto che tutti i giorni c'era qualche notizia sull' argomento.

Delenn, mentre ritorna al suo alloggio, incontra il Minbari che cercava di lei all' inizio. Il suo nome e' Draal, ed e' stato il maestro di Delenn.

Sinclair si prepara a dormire, nel suo alloggio, guardando alla TV le notizie di un telegiornale. Il giornalista interrompe per dare spazio ad un servizio speciale dalla Colonia di Marte: e' cominciata una rivolta armata, e sono in corso gravi combattimenti. Dopo un po' il corrispondente da Marte non riesce piu' a trasmettere. Sinclair spegne il televisore, turbato.

Prima che ci possa rimuginare sopra, un'immagine gli appare a mezz'aria, un alieno che chiede il suo aiuto prima di svanire improvvisamente.

Il mattino successivo Ivanova e Sinclair parlano della situazione su Marte durante la colazione. Sinclair, e' nato su Marte, ma nessuno dei due ha parenti o amici rimasti la'. Garibaldi invece, stando alla Ivanova, ha preso le notizie della rivolta marziana molto male.

Draal entra nell' alloggio di Delenn. La ringrazia per aver provveduto alla sua sistemazione, poi le dice che ha lasciato Minbar perche' il pianeta patria dei due secondo lui sta' cambiando in peggio, con gente insoddisfatta e sempre piu' tendente all' egoismo. Secondo Draal i Minbari hanno perso il senso dello

scopo. Dice di aver voluto "andare sul mare"...cioe' avventurarsi nel mare di stelle, nella speranza di trovare un posto dove sentirsi necessario. Deleenn e' turbata.

Garibaldi prova ad ottenere un canale con Marte, ma il governo ha imposto un black-out delle comunicazioni, e lui non ha un grado sufficientemente alto da poter sorpassare la censura governativa. Ivanova istruisce il team di Tasaki, ricordando loro che gli Starfuries di scorta sono stati progettati per il combattimento e la manovra nello spazio, e non possono entrare nell' atmosfera del pianeta. Tasaki le promette che non entrera' nell' atmosfera di Epsilon 3, e lo shuttle con la scorta vengono lanciati.

Garibaldi va' da Talia e le spiega che quando lavorava su Marte, ha incontrato una donna di nome Lise Hampton, e ha avuto una relazione molto seria con lei, ma quando Garibaldi ha accettato l'offerta di Sinclair di andare a fare il Capo della Sicurezza per B5, lui e Lise interruppero la loro storia arrabbiandosi l'uno contro l'altra. Da allora non avevano avuto piu' contatti, ma ora lui e' preoccupatissimo della sorte di Lise.

Chiede infine a Talia di fornirgli un canale con il Centro segreto di Addestramento del Corpo Psi di Marte...Talia nota con sorpresa che lui non dovrebbe essere al corrente dell'esistenza del centro.

Ignorando gli ordini di Ivanova, Tasaki porta lo shuttle dentro gli strati piu' esterni dell'atmosfera di Epsilon 3, per poter ottenere una lettura migliore dai sensori. All' improvviso, una salva di missili terraria parte dalla superficie. Uno di loro colpisce lo shuttle, ma grazie al bombardamento diversivo degli Starfuries dallo spazio, Ivanova riesce a far rientrare lo shuttle.

Al ritorno sulla stazione, Tasaki mostra a Sinclair una immagine ad alta risoluzione che ha scattato poco prima che partissero i missili.

Li mostra provenire da una fessura profonda cinque chilometri sotto la superficie. Sinclair convince Ivanova ad andare giu' con lei con uno shuttle per dare un'occhiata piu' da vicino, giustificandosi della sua presenza dicendole che puo' essere una situazione da primo contatto.

Garibaldi e' nello Zocalo, e ha un brutto aspetto. Londo tenta di tirarlo su' raccontandogli una sua storia. Londo una volta sedeva in un club, sentendosi miserabile, quando una delle danzatrici lo bacio' sulla fronte, dicendogli che la vita non poteva essere cosi' brutta. Lui la sposo', rimpiangendo il fatto gia' dal mattino dopo.

Mentre Londo ritorna al suo alloggio, vede lo stesso alieno visto da Sinclair chiedere aiuto poi svanire.

Mentre gli Starfuries dall'orbita distraggono i missili, Sinclair e Ivanova portano lo shuttle dentro il crepaccio, dove scoprono un tunnel artificiale, poi atterrano su una piattaforma interna, e scendono a dare un'occhiata indossando le maschere respiratorie.

Talia parla con una donna del Corpo Psi su Marte. La donna rifiuta il canale di comunicazione a Garibaldi, poiche' cosi' facendo si confermerebbe l'esistenza del centro segreto di addestramento, e potrebbe chiedere il canale giusto per poter scoprire se il posto esiste veramente. Ma la donna dice a Talia che puo' cercare nei files il nome di Lise Hampton e vedere se sta' bene. Combattimenti stanno accadendo a meno di un quarto di miglio dal centro: il movimento Marte Libero e' meglio organizzato e armato di quanto si potesse credere.

Sinclair e Ivanova esplorano i piccoli tunnels laterali a piedi. Oltrepassano un alieno morto, poi si imbattono in una trappola high-tech.

Sinclair se ne accorge in tempo e i due riescono a passare. Si trovano su un ponte che li porta a passare dentro il centro cavo di un macchinario immenso, alto diverse miglia, cui loro non sanno dare spiegazioni.

Deleenn e Draal visitano Londo, che dice di non riuscire a capire i terrestri. Come esempio, canticchia una canzoncina che ha studiato per una settimana commentando "Non significa niente !"

Talia trova Garibaldi nel centro di comando, e gli dice che Lise Hampton non e' nella lista dei sopravvissuti. Garibaldi non accetta la nozione che qualcosa di terribile puo' essere accaduta a Lise.

Un terremoto chiude il tunnel dietro Sinclair e Ivanova. Avanzando ancora, trovano un'altra proiezione dell'alieno visto sulla stazione. Il vero alieno stavolta e' dietro l'angolo, incastonato al centro di una macchina al muro. Dice: "Aiutatemi o tutta la vostra gente morira".

I due lo tirano fuori dalla macchina e lo portano verso lo shuttle.

Con la copertura orbitale degli Starfuries si dirigono a tutta forza verso la stazione. Sinclair ordina a Garibaldi di allestire un team medico di pronto intervento.

Garibaldi, in C&C, e' sollevato che i due ritornino, ma il suo sollievo dura poco; un tecnico lo avverte che una grossa nave sta uscendo dal jumpgate. Guardando il display esclama: "che diavolo..."

(Fine prima parte)

(Inizio seconda parte "A Voice in the Wilderness 2")

La nave e' un incrociatore pesante dell' Alleanza Terrestre, l'Hyperion, comandato dal capitano Ellis Pierce.

Pierce dice che gli e' stato ordinato di prendere il controllo della situazione.

Nel Medlab, Sinclair e Franklin guardano l'alieno da Epsilon 3. Il dottore dice di studiare ancora la biologia dell'alieno, ma che le sue condizioni si vanno stabilizzando. Il nome dell'alieno e' Varn.

Pierce sta' attendendo nell' ufficio di Sinclair, guardando lo schermo che introduce Babylon 5, quando arriva Sinclair. Pierce dice che il suo equipaggio sara' felice di concedersi riposo e svago in una stazione cosi' comoda. Sinclair vuole sapere chi ha autorizzato Pierce a prendere il controllo della situazione, quando e' Sinclair ad avere la giurisdizione in quel settore di spazio.

Pierce dice di avere avuto l'ordine di dirigersi verso B5 mentre era ancora nell'iperspazio. il potenziale delle tecnologie scoperte da Sinclair e' cosi' vasto che la Terra vuole mostrare i muscoli per evitare che altre razze si muovano per prime e sottraggano alla Terra il diritto di osservare i macchinari del pianeta ed i loro segreti. Pierce dice che se l'Hyperion non fosse li', la situazione potrebbe divenire caotica. Sinclair risponde con astio che la situazione era perfettamente sotto controllo finche' Pierce non si e' fatto vivo con il suo incrociatore pesante a scuotere il problema.

Garibaldi e' al bar, beve acqua e guarda il notiziario. La notizia principale e' naturalmente la ribellione di Marte. Gli altri avventori del bar sono quasi deliziati, e cominciano ad insultare i coloni di Marte. "Paghiamo le tasse cosi' che loro hanno riprocessori atmosferici migliorati, acqua... dovrebbero esserci grati."

Uno di loro, scherzando, aggiunge che si doveva fare: "...come suggeriva mio nonno: nuclearizzarli finche' non diventano incandescenti e poi sparargli nel buio. Questo li farebbe star buoni, come per magia."

Infuriato, Garibaldi esegue uno dei SUOI trucchi magici, assalendo uno degli avventori che ha parlato troppo.

Sinclair parla con il senatore Hidoshi, lamentandosi che gli e' stata conferita la piena giurisdizione sul settore Epsilon dal presidente Santiago stesso. Minaccia di dare le dimissioni a meno che' Hidoshi non possa far riaffermare a Santiago la sua autorita' nel settore.

Hidoshi dice che fara' quello che puo', ma che non promette nulla, visto che al momento il Presidente e' occupatissimo con la crisi su Marte.

Nel centro di comando, Ivanova dice a Sinclair che l' Hyperion ha appena lanciato una spedizione sulla superficie del pianeta, e che il sistema di difesa di Epsilon 3, ora molto piu' attivo di poche ore prima, li

previene dall'avvicinarsi ulteriormente. Sinclair richiede a Pierce di ritirare i suoi Starfuries, inventandosi una storia secondo cui esiste un particolare congegno che e' in suo possesso per passare quelle difese.

Ivanova aggiunge poi che l'attivita' sismica del pianeta e' aumentata enormemente, e che sembra che tale attivita' sia indotta artificialmente. Se continua cosi', il pianeta si ridurra' in briciole, coinvolgendo anche B5.

Piu' tardi, Ivanova dice che il team di ricerca ha scoperto che il pianeta e' attraversato da numerosi passaggi e reattori a fusione, alcuni di essi larghi miglia e miglia. I reattori a fusione sembrano essere sovraccaricati. Estima 48 ore prima della distruzione del pianeta. Garibaldi dice che ci vogliono almeno tre giorni per evacuare tutta la stazione, anche se fossero utilizzate tutte le navi del settore.

Londo intercetta Ivanova per un corridoio e le chiede cosa sta' accadendo, insistendo per avere una risposta.

"Vuole sapere realmente cosa sta' succedendo laggiu' in questo momento ? Boom.Boom boom boom.Boom boom. Buona giornata."

Delenn e Draal stanno andando verso la cabina di lei, quando Draal ode la voce dell' alieno che lo chiama dal Medlab. I due si dirigono verso il Medlab.

Sinclair parla a Garibaldi di quello che e' successo al bar. Garibaldi esprime la sua frustrazione e il suo senso di impotenza: non puo' aiutare Lise, non sa' neppure se sia viva o morta. Lui e Sinclair discutono sul perche' non abbia chiamato Lise in tutto quel tempo...lui aveva paura che lei lo rifiutasse, e perfino piu' spaventato che lo accettasse di nuovo...

e Sinclair promette a Garibaldi che gli fara' avere quel canale di comunicazione con Marte. Dice a Garibaldi di assicurarsi che Ivanova sia evacuata per prima se le cose dovessero andare storte.

Draal e Delenn arrivano al Medlab. Franklin tenta di fermarli, ma l'alieno si risveglia e chiede di Draal. Dice che devono stare lontani dal pianeta, esso esplodera' senza un cuore, senza uno come lui...

Dopo aver avuto la conferma che ulteriori spedizioni sul pianeta non faranno che accelerare la sua distruzione, Sinclair arriva al centro di controllo giusto per sentire che Pierce sta' per lanciare un' altra squadra di caccia verso il pianeta. Sinclair minaccia Pierce di sparare ai suoi caccia se si avvicinano al pianeta, e ordina ai caccia della stazione di prepararsi al lancio. Convinto che Sinclair non abbia piu' niente da perdere, Pierce ritira i caccia.

All' improvviso, una nave aliena esce dal jumpgate e legge con un raggio tutti i files di traduzione del linguaggio della stazione.

Il suo capitano, Takam, che sembra appartenere alla stessa razza di Varn, rivendica il pianeta per la sua razza, e che loro lo hanno cercato per 500 anni. Da' a Sinclair e Pierce dieci ore di tempo per lasciare il settore.

Prima che Sinclair possa rispondere, Pierce risponde a Takam con un controultimatum: che ritiri la sua nave entro nove ore, o l' Hyperion attacchera'.

Varn dice a Sinclair che i nuovi arrivati sono dei fuorilegge, rifiutati dal suo popolo, ora ormai estinto. Varn ha fatto il guardiano del pianeta, connesso al cuore della macchina per 500 anni. Ha visto le fasi di costruzione di B5, ha imparato i suoi linguaggi dalle trasmissioni, ma non poteva rivelarsi finche' la sua salute malferma non ce l'ha costretto. Avverte Sinclair che i nuovi venuti non devono avere il pianeta, esso appartiene al futuro.

Sinclair parla a Delenn e Draal, che dicono che Varn non ha detto loro una parola di piu' che non sappia Sinclair. Mentre questi esce dal Medlab, entra Londo, che dice che loro tre devono parlare.

Pierce dice a Sinclair che ha bisogno delle forze di B5 per fare un attacco efficace contro la nave aliena. Sinclair assicura Pierce che al tempo opportuno, lo aiuterà nella battaglia.

Londo, Delenn e Draal parlano di Varn, e Londo gli dice che anche lui ha visto la proiezione dell' alieno morente, poche ore prima. Il Centauri vuole aiutare, prendere in mano la situazione proprio come fece nel raid su Frallis 12. E capisce anche che uno dei tre dovrà rimanere sul pianeta in permanenza.

Ivanova fa partire un trasporto che lascia la stazione. "Tante più persone partono ora, tante meno ne dovremo evacuare fra poco."

E' uno shuttle Centauri. Proprio mentre Garibaldi avverte che Varn e' stato portato via dal Medlab.

Takam comunica con B5, furioso perché vede un trasporto partito dalla stazione dirigersi verso il pianeta. Ivanova controlla, e lo shuttle Centauri si dirige verso la superficie di Epsilon 3. Takam attacca, costringendo l' Hyperion e B5 a far partire i caccia Starfury.

Londo, pilotando lo shuttle, sembra essere deliziato della situazione.

"Chi ha detto che i bei giorni andati sono finiti?"

Draal e Delenn, che curano Varn come possono, sembrano un tantino preoccupati dal pilotaggio del Centauri.

Sulla stazione, Ivanova e Sinclair si accorgono che il sistema difensivo del pianeta non attacca il velivolo Centauri. Allora anche Garibaldi parte con un caccia.

Penetrati profondamente nella crosta con lo shuttle, mentre la battaglia infuria negli spazi sovrastanti, Garibaldi trova Delenn, Draal, Londo e Varn nella stessa stanza dove era stato trovato Varn inizialmente.

Draal spiega a Garibaldi che e' lui quello deciso a rimanere nel cuore della macchina al posto di Varn; qualcuno deve farlo, e questo per Draal e' uno scopo nobile, nell' offrire i propri servizi al prossimo, cosa che non riusciva a fare tra i Minbari.

Nello spazio, la battaglia continua. La stazione prende un colpo diretto, con danni considerevoli, e sta' per essere centrata ancora quando una strana forza emana dal pianeta, facendo spegnere tutti i comandi nel centro di controllo. Appare una immagine traslucida di Draal, che informa tutte le parti in lotta che il pianeta non e' di proprietà di nessuno di loro, esso appartiene solo a se' stesso e al futuro, dal momento che i segreti del pianeta, se divulgati, darebbero un vantaggio a qualunque razza se ne impadronisca, propone che il Consiglio di B5 si occupi di mantenere Epsilon 3 privo dai contatti con il cosmo esterno. Se tale misura restrittiva dovesse essere violata, Draal avverte che i sistemi di difesa sono diventati operativi al 100 per cento, e che ogni nave che tenta di atterrare verrebbe distrutta.

Gli alieni giunti dal jumpgate non credono alla minaccia, e volano verso il pianeta. Come promesso, una tremenda vampa energetica giallo-rossa partita dalla superficie li vaporizza istantaneamente.

Delenn si congeda da Draal. Varn rimarrà con Draal per assisterlo nei suoi momenti finali, e li rincuora dicendo loro che la macchina e' meravigliosa, e che la vita di Draal si sarebbe estesa. Lui "Vedrà tutti i futuri, sentirà ogni canzone, e toccherà l'orlo dell' Universo con i suoi pensieri."

L' Hyperion se ne va'. Pierce dice che una comunicazione dalla Terra lo informa che Sinclair ha la piena giurisdizione sul settore, e si scusa con il comandante di B5. Ivanova dice a Sinclair che il canale comunicativo con Marte per Garibaldi e' pronto.

Garibaldi con gioia vede Lise viva sullo schermo: era stata presa dal fuoco incrociato mentre cercava del cibo, ma le sue ferite non sono serie e si rimetterà presto. Lise dice che i combattimenti si stanno

calmando, il governo provvisorio appoggiato dai Terrestri sembra avere la meglio. Garibaldi dice che gli dispiace di essersene andato, e le chiede se la puo' incontrare ancora durante la sua prossima licenza. Lei gli dice che ora e' sposata, e che sta' aspettando un bimbo. La notizia sconvolge Michael.

Piu' tardi, Garibaldi si trova nell'area di osservazione, guardando le stelle, e Delenn si unisce a lui. Le chiede perche' non hanno detto a Sinclair che sarebbero partiti, e lei gli risponde che se Sinclair lo avesse saputo, si sarebbe offerto lui stesso alla macchina. L'uomo infatti e' alla ricerca di uno scopo, ma il suo destino si compira' altrove...

Garibaldi le chiede come e' riuscito Londo ad andare. Lei dice che gli ha offerto un patto. Ora lei gli deve un grande favore, che sara' sicura l'ambasciatore ritorra', prima o dopo, ma dice che a lui e' piaciuta l'avventura, che ha risvegliato in lui qualcosa che era sepolto da tempo.

"C' e' una cosa che ho scoperto. Certe cose, e' meglio tenerle sepolte."

E va' via.

Delenn scruta le stelle. "Buona notte, vecchio amico. Dormi bene. "

GUIDA ALL'EPISODIO

SOTTOGENERE: suspense/mistero.

Numero di produzione: 120 e 121

Data di prima trasmissione: 27 Luglio 1994

Scritto da J.M. Straczynski

Diretto da Janet Greek

Situazioni di fondo

- Prima che Sinclair gli chiedesse di fare il capo della Sicurezza sulla stazione per lui, Garibaldi lavorava per la divisione sicurezza della Colonia di Marte, dove si innamorò di Lise Hampton. La loro relazione era burrascosa, e terminò quando lui accettò l'incarico su B5.
- Il Corpo Psi ha un centro di addestramento segreto vicino ad una delle città marziane (il posto si chiama Syria Planum).
- C'è una crescente depressione e mancanza di direzione nei cittadini ordinari di Minbar.
- Una delle mogli di Londo era danzatrice in un club, e lo confortò in un momento di depressione. Lo sposò quella notte stessa, per poi pentirsi per il resto della vita in seguito.
- Il pianeta attorno a cui orbita la stazione si chiama Epsilon 3.
- Nella sua gioventù Londo guidò i Centauri in un raid su un pianeta, Frallis 12.
- Cinquecento anni prima, l'ultimo della razza di Varn morì, lasciandolo con un compito testamentario, la guardia e il mantenimento di Epsilon 3. In un qualche tempo precedente, una fazione violenta e crudele della razza fu bandita dal resto del pianeta, e ha poi cercato il pianeta sin da quando Varn ha preso il pianeta sotto custodia.
- I Centauri hanno contribuito con cospicui versamenti di danaro alla costruzione di B5.

DOMANDE FRIVOLCE

- Qual' e' la funzione di tutti quei macchinari nascosti sotto la superficie del pianeta?
- Il sistema di difesa del pianeta serviva ad impedire che qualcuno scoprisse i macchinari, o per fermare chiunque cercasse di salvare l'alieno?
- Che cosa deve accadere prima che il pianeta sia lasciato disponibile alla consumazione da parte del resto della galassia?
- Era quella di Takam l'unica nave dei fuorilegge, oppure ce ne erano altre che ancora stanno cercando Epsilon 3?
- Ci sono altri pianeti come Epsilon 3 che aspettano di essere scoperti?

ANALISI

- L'alieno potrebbe essere nativo di Epsilon 3, dal momento che era in grado di respirare l'atmosfera rarefatta del pianeta una volta disconnesso dal macchinario al muro. Nello shuttle, Ivanova gli applica una maschera respiratoria, dal momento che dentro e' presente aria di tipo terrestre.
- La stazione ora ha potenzialmente un potente alleato in Draal. E' da vedere se accorrera' alla difesa della stazione nel futuro.
- Se la Terra avra' successo nel sedare la rivolta marziana, sara' presumibile che verra' lasciata una guarnigione permanente per mantenere quieta la situazione. Questo potrebbe avere conseguenze politiche sulla Terra, e di conseguenza anche su BS, dato che la Terra avra' difficolta' a tenere alto il morale della popolazione civile, quando tiene sotto controllo uno dei suoi stati membri con delle truppe militari.
- Il senso di avventura di Londo, ora risvegliato, potrebbe guidarlo molto piu' vicino ai "bei giorni andati". Considerando anche il successo ottenuto con l'Occhio (rif. Signs and Portents, tredicesima puntata) egli potrebbe divenire una figura assai piu' influente di quanto non appaia adesso.
- DeLenn considera Sinclair un "vero cercatore" (Appellativo dato in precedenza al cercatore del Graal in "Grail"), cioe' qualcuno la cui vita e' dedicata ad una causa.

NOTE

- La scena di Ivanova e Sinclair che attraversano il pozzo-macchina e' probabilmente una citazione della scena simile del film del 1959 "Il pianeta proibito".
- L'incrociatore pesante EAS Hyperion e' stato battezzato in omaggio all'archivio Internet di Babylon 5 a Hyperion.COM.
- Quando il capitano Pierce sta' per lanciare i caccia che dovranno planare sul pianeta e Sinclair minaccia di distruggerli, Pierce discute per alcuni momenti poi fa' marcia indietro. Quando si gira brevemente verso lo schermo dove e' mostrato un display CGI che indicava la comunicazione con le sue navi, una delle navi nell'angolo sinistro in alto dello schermo ha il numero di volo THX-1138, il titolo del primo film diretto da George Lucas.

- Diversi riferimenti a serie e films di SF si possono osservare nella lista di parole downloadate dagli alieni della razza di Varn per imparare la lingua. Per esempio, ORAC, che e' un computer della serie SF TV

"Blake's 7", e SKYNET, dai film Terminator I e II.

PATLA JMS

(...) da un punto di vista di CGI e di scenografie, questa e' la cosa piu' ambiziosa fatta finora, piu' che in altri episodi fatti prima.

Christopher Franke ci ha dato una delle colonne sonore piu' belle, per l'episodio. Bellissimo, secondo solo a "Sky" e "Chrysalis".

Delenn ride in assai pochi momenti, e solo in un modo nobile; e' una miscela strana ma funziona (...)

Questo e' sempre stato inteso come un episodio in due parti, e' stato scritto in quel modo. Background: il pilot di due ore e' andato MOLTO bene oltreoceano in forma di videotape. Molti dei pregiudizi della stampa americana che qui (in USA, MZ) ci hanno causato problemi, non esistono la'. (ha avuto successo in Giappone su laserdisk, in Germania, in Inghilterra, tra gli altri).

Così' quando mi hanno chiesto se potevo fare un altro episodio in due parti che potesse essere venduto come un film unico oltreoceano, con ogni mezzo, dissi io. Così' l'ho strutturato per quel fine.

Ho provato a sviluppare una struttura linguistica di base per ogni razza su B5. Ci sono certe similarità tra le strutture dei nomi. Mi inventai dei prefissi e dei suffissi, e assegnai ad ognuno di questo significati particolari: si possono scomporre; Ner-oon, Del-enn, Rath-enn, Der-oon, e così' via. Le varie parti hanno un significato specifico, ma questa e' una cosa che tengo per me, per divertirmi.

Cerco di non mostrarmi entusiasta per uno show che mi piace a meno che' non sia proprio una bomba. "Voice" mi piace, e' giunto il punto in cui finalmente si scorge qualcosa, e la velocita' aumenta fino agli eventi di "Chrysalis". Penso che gli effetti CGI siano non meno che tremendi, Christopher Franke e' stato una mazzata sul muro per la musica, e le performances sono buone. Mi e' piaciuto un sacco. Non l'ho commentato molto perche' e' come il bambino capriccioso del gruppo: quando scrivo, scrivo generalmente compatto e veloce. Dal terzo atto, uno si MUOVE. In questo caso, tu ti devi mettere nella posizione di camminare svelto, così' parte del mio cervello diceva "piu' veloce, piu' veloce perche' sto' ancora alla prima parte, poiche' sono abituato ad un percorso diverso, di un' ora circa. Kathryn (Drennan, la moglie di JMS) dice che sono matto, ma questo non giunge nuovo. Comunque, penso sia abbastanza buono, e agisce molto con i set virtuali e in fotografia composita.

Riguardo la gag del tubo elevatore...si, abbiamo sviluppato una situazione gia' fatta vedere in precedenza. La prima volta che accade e' quando lui dice a Talia della sua seconda cosa preferita al mondo, la seconda in "Mind War", e in questa puntata abbiamo la situazione di lei che se lo aspetta, di trovarselo davanti. Un'altra cosa carina di questo show, e' che non dobbiamo mettere tutte le gags in un unico episodio, anche se la gag risolutiva non e' che perda di efficacia anche se mancano le precedenti, comunque se uno vede anche quelle degli shows precedenti ne capisce di piu'.

Una situazione di Primo Contatto e' dissimile da qualunque altra: non si vogliono avere attomo ufficiali inesperti che potrebbero guastare tutto. Ricordate che la guerra Terra-Minbari comincio' da una situazione di Primo Contatto andata storta. La politica dell' Alleanza Terrestre e' quella che e' meglio rischiare la vita di due sole persone piuttosto che una guerra, e questi due soldati devono essere del personale addetto al comando.

I soldati vengono uccisi, accade a volte. E' vero, si poteva lasciare una terza persona sullo shuttle... ma cosa succederebbe se fosse LUI la prima persona a fare contatto? E' una fregatura. Ivanova e Sinclair sono stati addestrati per questo, in "Soul Hunter" Sinclair fa riferimento alle regole del Protocollo di

Primo Contatto. (...)

La scena dell' attraversamento del ponte...l'artista degli storyboard creò 3 disegni che potevamo usare. Uno di essi era una ripresa di un'area vasta su di un terreno cristallino, attraverso il quale si intravedeva un passaggio al livello terra, ma era stretto e ancora non apportava la scala di quello che volevo io. L'altro non era molto diverso dal primo. Il terzo era un' immagine così potente che ti spingeva all'indietro, e benché sapessi che avendolo visto la gente avrebbe esclamato "I Krell !" sapevo che era quella la scena giusta, così scelsi quel disegno.

Come fa' uno a venir fuori con una roba come la canzoncina di Londo ? Molto facilmente, in realtà. Uno si mette nei panni di un alieno che cerca di capirci. E fai un passo indietro per un secondo, facciamo cose VERAMENTE strane. Quello che Londo dice della canzone e' esattamente esatto in termini di significato.

(...) La regista voleva tagliare la parte finale di Ivanova dopo il "mantra", ma io sentivo che era necessario, e che si accordava perfettamente con il personaggio russo, dato che i russi tendono ad avere questa relazione insolita con le potenze mistiche. Mi piacciono i personaggi basati sullo humour, perché diventa una leva davvero forte una volta che conosci i personaggi stessi, e può veramente nascondere qualche lato, se la cosa e' fatta nel modo giusto (...).

Londo e Garibaldi sono veramente uno l'altra faccia della medaglia dell'altro. C'è una strana amicizia, quasi contrita : Londo ha poco da guadagnare a tirar su' il morale di Garibaldi, forse un drink, ma e' quello che fanno gli amici.

Riguardante la tua sospensione dell'incredulità logorata... l'alieno conosce l'inglese poiché ha monitorato le trasmissioni di B5, facendo parte di una sofisticata macchina.

Non penso che Sinclair e Ivanova potessero credergli automaticamente, ma di contro non hanno motivo di NON credergli. E, sicuro, il posto stava andando in pezzi, terremoti e pericolo. Non era armato, sembrava piuttosto malato, doveva essere portato a braccia...non gli avrebbero fatto girare la stazione, ma isolato, non c'era motivo di non provare ad aiutarlo.

Come fa' uno a sapere che Varn e' un buono ? Non e' possibile. Ma lui non era esattamente imprigionato nella cosa, era un supporto (vitale), più di qualsiasi altra cosa, e ciò era dimostrato dal fatto che lo hanno tirato fuori facilmente.

Una volta che Varn e' stato rimosso dal macchinario, e' stato capace di portarli indietro fino allo shuttle. Non sentivo di dover scrivere una scena con Varn che diceva: "Sinistra...ora destra..." poiché sarebbe stata una scena priva di tensione, e comunque la mancanza di questo pezzo poteva essere sostituita meglio da un salto di logica dello spettatore.

Questa non era la prima volta che Sinclair o B5 sentiva parlare del problema di Marte; ricordate che questa era la ragione principale per cui Ben Zayn era stato mandato su B5 in "Eyes": rivelare simpatizzanti del movimento Marte Libero.

La fessura sulla superficie di Epsilon 3 non era stata creata dai terremoti; Tasaki dice che e' artificiale, ma che e' stata aperta dagli eventi sismici.

Ma l'Alleanza Terrestre ha navi più grandi ?

Certamente che ne ha. Non abbiamo mai detto altrimenti. Se ne può vedere un'altra più avanti nella prima stagione, la EAS Hyperion, un incrociatore pesante. Non ce ne sono così tanti come piacerebbe a loro (ai terrestri) ma la stragrande maggioranza di essi e' stata spazzata via durante l'ultima guerra (con i Minbari, 10 anni prima) -- ma li stanno ricostruendo il più velocemente possibile. (La Hyperion, sebbene non si sia detto nell'episodio, e' una delle grandi navi vecchie, non di quelle nuove.)

Se vedremo altre navi come la Hyperion ?
Quel tipo di scafo non verra' visto piu'.

E' vero: la Hyperion non ha una sezione a gravita' positiva.

Naturalmente, e credo di ricordare bene, non e' stato detto, nell'episodio, che la gente di Vam costruì effettivamente la Grande Macchina; dopo tutto, se la avessero costruita loro, a che scopo la cercherebbero così freneticamente dopo 700 anni ?

la Hyperion è una delle poche navi superstiti del conflitto Terra-Minbari, in seguito al quale la Terra perse MOLTISSIME navi come la Hyperion, e ce ne erano alcune (poche) nuovissime non ancora viste che non assomigliano per niente alla Hyperion, che si vedranno nella seconda stagione.

Il capitano Pierce dice chiaramente che lui era GLA' in iperspazio , in rotta verso un altro sistema, quando gli fu ordinato di fermarsi su B5. La sua nave era già nell'area. In più, c'è un certo tempo in cui trascorso tra quando iniziano i terremoti sul pianeta e l'arrivo della Hyperion...abbastanza tempo per cui sono intercorsi rapporti tecnici sulla situazione ritrasmessi da B5 che la Hyperion ha letto.

Da Steven Grimm, Koreth@hyperion.com
traduzione di MZ.

MEZZANOTTE SULLA LINEA DEL FUOCO (Midnight on the Firing Line)

Mezzanotte sulla Linea del Fuoco, l'inizio della serie regolare di B5, inizia alla Colonia agricola Centauriana di Ragesh 3. La colonia viene attaccata e quando la stazione in orbita attorno al pianeta cerca di contattare il pianeta centrale di Centauri Primo, la stazione è distrutta.

In quel momento su B5 la Tenente Comandante Susan Ivanova, il nuovo secondo ufficiale della stazione interrompe il riposo del comandante Jeffrey Sinclair nonostante questo avesse disattivato il suo comunicatore con la seguente frase: "C'è un problema". Da qualche parte della stazione, l'Ambasciatore Centauriano Londo Mollari sta avendo una piacevole conversazione con il Capo della Sicurezza Michael Garibaldi quando Londo riceve voci che Ragesh 3 è stato attaccato anche se nessuna sa da chi provenga l'attacco.

L e S discutono sull'incidente e il comandante dice che la Terra non sa niente di più e l'identità degli attaccanti rimane misteriosa. L'Ambasciatrice Delenn (Mimbari) e G'Kar (Narn) offrono le loro condoglianze ed ammettono di non sapere molto di più sull'attacco. S suggerisce di effettuare una riunione d'emergenza del Consiglio per discutere la questione e l'invio di aiuti alla Colonia Centauriana.

Poco più tardi, sul ponte, Ivanova informa G che hanno ricevuto un segnale d'emergenza da una nave da trasporto vicina alla stazione. I all'inizio pensava che l'attacco avesse qualche cosa a che fare con l'assalto alla Colonia Ragesh 3 ma poi la nave ha comunicato di essere sotto l'attacco di "raiders". G prende un caccia e prova ad aiutare il cargo. Appena G lascia il ponte Talia Winters, la telepathe commerciale della stazione, entra sul ponte chiedendo di parlare con la I. Secondo il regolamento dello Psi-Corps ella deve far rapporto al secondo in comando e solo adesso è riuscita a trovarlo. I congeda rudemente Talia, dicendo che al momento è molto occupata.

In quel momento S è nel suo ufficio e sta seguendo in televisione le imminenti elezioni presidenziali. I entra e viene informata da S che non ci sono ulteriori informazioni sull'incidente di Ragesh 3. I nota il notiziario televisivo ed apprende da S che la corsa presidenziale è vicina al traguardo.

L è nel suo alloggio con Vir, il suo goffo assistente, che si precipita ad informarlo che è appena arrivata una trasmissione in codice. Vir mostra il filmato a L (la scena che abbiamo visto all'inizio dell'episodio). L mette in pausa la trasmissione ed ingrandisce l'immagine di una delle navi attaccanti riconoscendone una come nave da guerra Narn. Immediatamente esce per confrontarsi con il suo nemico G'Kar con questa nuova prova. Intanto G ha raggiunto la nave attaccata dai "raiders". La nave è molto danneggiata ma G scopre che le armi che le hanno inflitto questi danni sono molto più potenti di quelle che i "raiders" hanno usato di solito.

L trova G'Kar e lo accusa di averlo ingannato anche se l'Ambasciatore Narn dice di non aver saputo prima dell'attacco. G'Kar sorpreso ammette di aver appena avuto conferma che sono proprio forse i Narn che hanno attaccato Ragesh 3 "Ma credo che ci sia una spiegazione ragionevole" spiega G'Kar.

L chiede quale sarebbe "una spiegazione ragionevole" per attaccare una indifesa colonia agricola. G'Kar replica L che anche i Centauriani hanno fatto lo stesso anni prima ed

esprime la sua indignazione per la sottomissione dei Narn ai Centauriani. Da un insulto i due ambasciatori passano a lottare fra di loro e solo l'intervento del personale di sicurezza li ferma, ma non prima che G'Kar avverta L. che i Narn risorgeranno e distruggeranno i Centauri. "La ruota sta girando Ambasciatore?",

Dopo lo scontro L. incontra S. L. si scusa per le sue azioni e che l'incidente non si ripeterà ma che comunque ucciderà G'Kar. Egli spiega che i Centauri fanno strani sogni premonitori di come e quando moriranno e il suo sogno è che fra venti anni lui e G'Kar saranno ognuno con le mani strette sul collo dell'altro. L. spiega anche che egli ha un nipote su Ragesh 3, un nipote a cui è profondamente legato. Se a questo nipote verrà fatto del male ci sarà una guerra ad ogni costo. L. congeda S. dicendo che la "pace galattica" non è niente più che inutile scartoffie e "giochi". "C'è solo una cosa, il sangue dice L.

I e G. stanno discutendo sui metodi dei corsari. G. afferma che i mercanti di solito tengono segrete le rotte per evitare proprio questi ultimi attacchi ed i due giungono alla conclusione che ci deve essere una perdita di informazioni da parte delle compagnie.

Nello stesso tempo S. si incontra con l'Ambasciatore Kosh, il misterioso rappresentante dei Vorlon, che deve sempre indossare una tuta ambientale per l'estrema differenza tra i Vorlon e le altre razze. S. vuole conoscere la posizione di Kosh sull'incidente a Ragesh 3 e se K. appoggerà le sanzioni contro i Narn. "Essi sono soli. Sono gente malata, noi dobbiamo lasciar perdere" Sono le enigmatiche parole di K.

"Chi?" chiede S. "I Narn o i Centauri?".

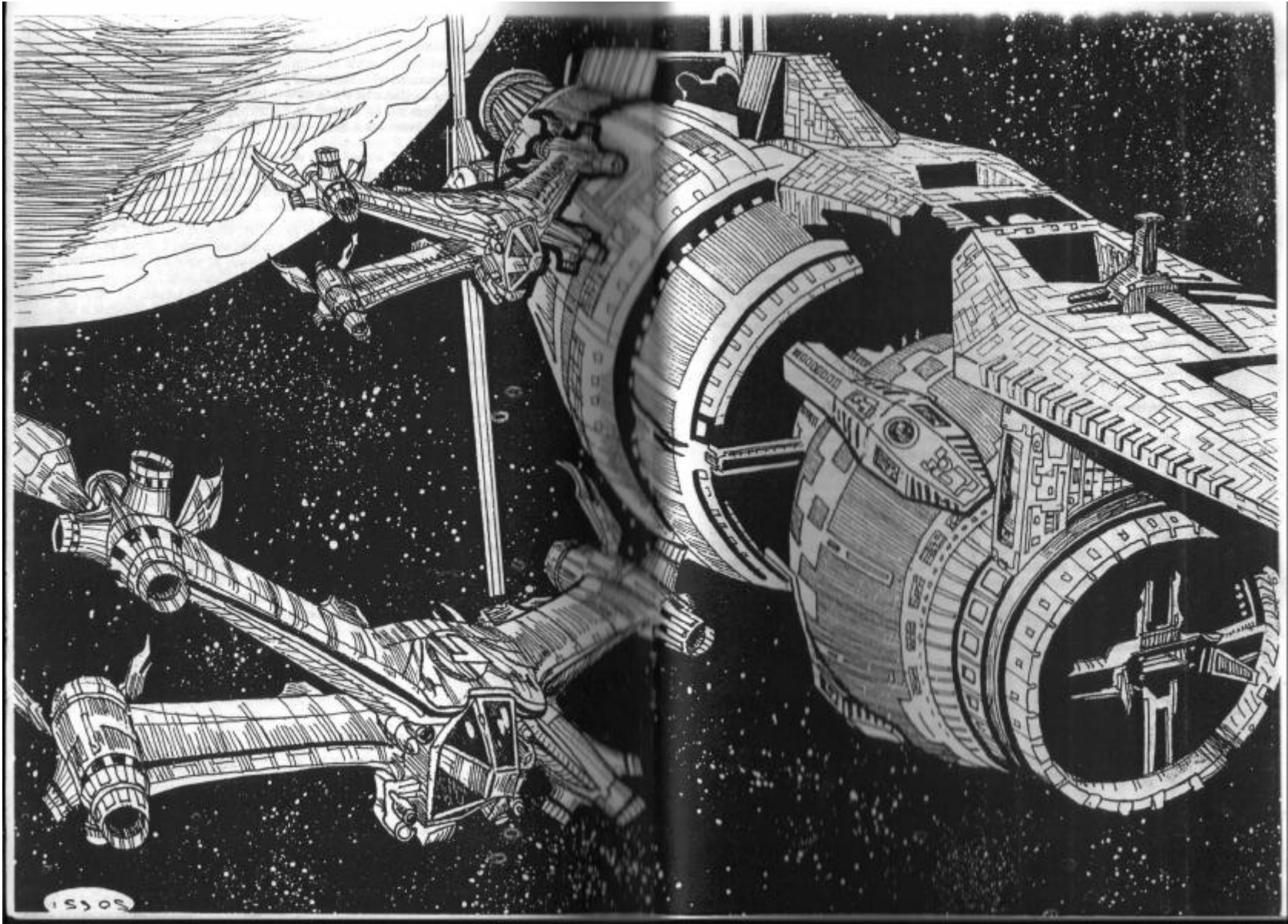
"Sì" risponde semplicemente K.

G. è seduto alla consolle del Ponte di Comando della I cercando uno schema per i vascelli delle compagnie. Tutte le navi in arrivo vengono tracciate dalla consolle della I.

L. è steso nel suo appartamento ed è ubriaco oltre che depresso e parla con Vir, il suo assistente, al quale spiega che dal pianeta Centauri gli sono arrivate notizie che non faranno "niente" sull'attacco a Ragesh. L. è adirato e si sfoga dicendo che il governo Centauri è composto di codardi ed egli ha una visione nostalgica della sua gente, una grandezza che è evaporata. L. suggerisce al suo assistente di non parlare del messaggio ricevuto dal proprio governo e di forzare le altre potenze a decidere sanzioni contro i Narn durante la sessione di emergenza del consiglio.

Talia Winters intanto sale in ascensore e vi trova G. al quale dice che è sorpresa che I. la ignori e gli chiede cosa c'è che non va. G. risponde che Susan non ama molto conoscere gente mentre lavora e che se vuole potrà incontrarla al casino fuori servizio.

G'Kar e S. si incontrano nel giardino botanico della stazione dove hanno una tagliente conversazione. G'Kar prova a guadagnare supporto per la sua gente dicendo a S. che i Narn e gli umani sono molto vicini, infatti durante la guerra Mimbari-Terra erano loro a fornire armi all'Alleanza Terrestre. S. liquida G'Kar dicendo che i Narn avrebbero venduto armi a chiunque avrebbe potuto permetterselo e che non c'è nessun senso di amicizia o di similarità fra le due culture. S. critica anche i Narn per la loro codardia nell'aver fatto un attacco a sorpresa a Ragesh. G'Kar è arrabbiato.



G scopre intanto che a una compagnia di commercio - che ha compiuto l'accesso al jumpgate per effettuare viaggi interstellari - sembra che le informazioni delle rotte le siano state rubate. G informa S su questa scoperta e gli dice che c'è una nave che sta usando una di queste rotte la cui sicurezza è stata compromessa e che rimangono solo poche ore per salvare la nave da un attacco.

S parla con un rappresentante del governo dell'Alleanza Terrestre, un suo superiore. Il rappresentante avvisa S di rimandare la sessione di emergenza del Consiglio o di astenersi dal voto perchè la Terra non vuole essere coinvolta in nessun tipo di guerra così

vicino alle elezioni. S protesta che questa potrebbe colpire i Centauri se la Terra non desse loro aiuto. Il rappresentante non sembra preoccuparsene e chiude il canale di comunicazione. Durante la conversazione fra S ed il rappresentante I è arrivata nell'alloggio del comandante ed è rimasta sulla porta attendendo che S finisse il colloquio. I lo informa che G è pronto a partire con una missione di recupero della nave che si suppone stia per essere attaccata dai raiders.

Immediatamente S sembra aver capito qualcosa sul perchè delle armi dei Raiders sono così potenti e avverte che sarà lui ad andare al posto di G. S ordina a I di continuare l'incontro e le dice che ovviamente lei non ha mia "sentito" la conversazione che lui ha avuto con l'ufficiale terrestre e che piuttosto che astenersi la Terra voterà per le sanzioni ai Narn.

Come S lascia la stazione con una squadriglia di Starfury, la sessione del Consiglio inizia. G'Kar si alza ed annuncia che il regime Narn ha un valido motivo per reclamare Ragesh 3 perchè il pianeta era originariamente territorio Narn prima che venisse invaso dai Centauri. D ribatte che se i Narn tengono rancore così a lungo la pace non arriverà mai ed il risultato sarà solo quello di un ciclo infinito di guerre.

G'Kar dice che loro non vogliono la guerra ma solo esercitare il valido diritto al pianeta e poi loro non hanno invaso Ragesh 3 ma sono stati invitati. Per supportare questo argomento si collega in diretta con la colonia e Cam Mollari, il nipote di L, appare sullo schermo e recita un messaggio (chiaramente forzato) nel quale dice che la colonia di Ragesh ha invitato i Narn a riportare l'ordine sulla Colonia.

Una volta finito il messaggio, L dice che era chiaramente forzato e che non può essere valido. Ma G'Kar zittisce L rivelando che sa che il governo Centauri ha preso la posizione di non intervenire e chiede a L perchè sta usando il Consiglio per farsi vendetta. G'Kar procede a chiedere una votazione che tolga ogni accusa contro il regime Narn.

S intanto ingaggia battaglia con i raiders che avevano attaccato il cargo e dopo averli sconfitti scopre la loro base comando nascosta in un campo d'asteroidi.

Se L era disperato prima adesso lo ' ancora di più. E' oltraggiato di come si sono svolti gli eventi durante il Consiglio e decide di fare da solo. Assembla una pistola con parti nascoste nel suo alloggio e va ad assassinare G'Kar. Mentre cammina verso l'alloggio di G'Kar si scontra con Talia che, nonostante il suo allenamento, accidentalmente vede i pensieri così forti di L. T si riprende ed avverte G che interviene e ferma L prima che possa assassinare G'Kar.

S è tornato su B5 e porta con sé le prove con le quali si confronta con G'Kar.

S ha scoperto un agente Narn sulla base dei Raiders e sembra proprio che i Narn li rifornissero di armi e che oltre ad istruire i raiders al loro uso stessero attenti che non le rivendessero a terze parti. Nei diari di bordo della base sono state trovate anche le comunicazioni fra le forze attaccanti Ragesh ed il pianeta Narn nelle quali è chiaro che l'attacco era non provocato e non era stato richiesto. Di fronte a queste schiacciati evidenze G'Kar è costretto a dire ai Narn di ritirare le forze da Ragesh.

T trova I al casino, esattamente come le aveva detto G. T le dice se ha fatto qualcosa che l'ha offesa. I si scusa con T ed ammette di aver agito duramente spiega che sua madre era telepatrice, sebbene avesse tenuto per sé questo segreto e non si fosse mai unita allo PSI-Corps. Al trentacinquesimo compleanno lo PSI-Corps lo scoprì e le diede tre alternative: unirsi a loro; andare in prigione o prendere droghe che inibiscono i poteri psi. Lei scelse l'ultima e, come I spiega, le droghe erano molto potenti e distruggeranno la personalità di sua madre. Dopo dieci anni, dopo che la famiglia capì che sua madre

non sarebbe vissuta a lungo, sua madre si suicidò. I spiega che lei non rimprovera T come persona per quello accaduto a sua madre ma che queste cose avvengono perché sono parte di ogni membro dello PSI-Corps. I spiega a T che lei è solo una vittima di quello che è stato fatto a sua madre. Quando T risponde di non sentirsi una vittima I le dice che non si immagina che lei sia buona o cattiva. Quindi T suggerisce di ripartire in miglior modo domani, I ammette di essere molto dubbiosa.

Nel frattempo G è seduto nel suo alloggio mostrando a D la sua "seconda cosa preferita nell'Universo" il vecchio cartone animato di Duck Dodgers nel 23 secolo e mezzo.

S si sta riposando nel suo alloggio guardando i risultati delle elezioni e con disappunto la vittoria di Santiago. Sta per andare a letto quando riceve una chiamata da I: "Comandante c'è un problema..." Sembra che il lavoro di un comandante non abbia mai fine...infatti è appena iniziato.

testo di Shawn Bayern tratto dal suo sito Internet
traduzione di Massimo Martini

LEGENDA:

S: Sinclair

D: Delenn

L: Londo

K: Kosh

G: Garibaldi

I: Ivanova

T: Talia Winters

GUIDA

MIDNIGHT ON THE FIRING LINE

(possibile traduzione: **MEZZANOTTE SULLA LINEA DI FUOCO**)

SOMMARIO:

Quando i Nam attaccano una colonia Centauri, Londo e G'Kar vanne alle mani. Nello stesso tempo i raiders attaccano navi da trasporto vicino alla stazione.

Paul Hampton è il Senatore e Peter Troncher è Cam Mollari.

Sottogenere: Azione/intrigo

P5 Rating: 6.99

Numero di produzione 103

Data di messa in onda originale: 26 Gennaio 1994

Scritto da J. Michael Straczynski

Diretto da Richard Compton

DA VEDERE:

La campagna delle elezioni Presidenziali, specialmente le promesse del vincitore delle elezioni.

AMBIENTAZIONE:

Il primo contatto dei terrestri con una razza aliena furono i Centauri. A quel tempo i Centauri dissero di essere la specie dominante nella Galassia, un "vasto impero", ma (secondo Garibaldi) questo non era vero da almeno centinaia di anni. Nonostante questo i Centauri provarono a convincere i terrestri che loro erano solo una colonia Centauri persa, ma analisi genetiche provarono il falso.

Tutti i Centauri vedono le circostanze della loro morte in sogno. Nel sogno di Londo si trova venti anni nel futuro e lui ed un Nam lottano ognuno con le mani sulla gola dell'altro. Quando Londo ha visto per la prima volta G'Kar lo ha riconosciuto come quello del suo sogno.

Secondo G'Kar l'occupazione dei Centauri del suo pianeta natale è costata "centinaia di anni di regno del terrore".

I Sinclair sono stati piloti fin dalla Battaglia d'Inghilterra. Il padre di Jeffrey Sinclair ha insegnato tutto quello che sapeva sul volo e sul combattimento a suo figlio.

I Nam vendevano armi ai terrestri durante la guerra Mimbari-Terra

La prima colonia su Marte fu distrutta da un attacco nemico a sorpresa.

La madre di Ivanova si scopri tardi di essere una telepate e non fu mai abile ad usare i suoi poteri. Quando infine lo Psi-Corps la scopre le somministra droghe potenti inibenti-psi. "Ogni giorno osservavano lei che si allontanava sempre più da noi. La luce nei suoi occhi diventata sempre più a poco a poco più piccola. E quando capimmo che non sarebbe andata più avanti lei si prese la sua vita" (vedi "Eyes" e "Legacy").

Londo è stato capace di destinare un membro della sua famiglia ad una colonia agricola invece che al servizio militare come era stato assegnato.

DOMANDE SENZA RISPOSTA:

Ci sono due riferimenti in questo episodio a grandi eventi nell'Impero Centauri avvenuti circa un centinaio di anni fa. Cosa è avvenuto allora? (forse vedi "Sign and Portents").

Come fa Kosh ad entrare nella tuta così velocemente? Quando Sinclair gli fa visita per chiedergli la sua

posizione sulla situazione di Ragesh 3, la tuta di Kosh è in piedi ma inanimata e lo scafandro è un po' indietro della testa che di solito lo circonda. Sinclair vede una luce che si muove dietro uno schermo traslucido e la voce di Kosh sembra arrivare di dietro lo schermo. Quando Sinclair si volta per andarsene un lampo di luce lo illumina per un istante e quando si volta la tuta è in piena altezza con Kosh al suo interno come se ci fosse sempre stato.

Quando Londo dice a Garibaldi che non può capire la sua situazione, Garibaldi replica "capisco meglio di quanto tu possa sapere. So che le brucia. So quello che vorrebbe fare". A cosa si riferisce? (forse vedi "Survivors").

Come può sapere G'Kar la decisione Centauri di non rispondere all'attacco a Ragesh 3?

Perché Kosh aspetta la sessione del consiglio?

Fa parte di un piano più ampio il fornire armi ai Raiders da parte dei Nam?

Qual è la cosa preferita di Garibaldi in tutto l'Universo?

ANALISI

Dalle cose che si dicono delle due razze rispettivamente Londo e G'Kar varie volte durante l'episodio sia Londo sia G'Kar sembrano non vedere di buon occhio una pace:

Londo: ...

"Colpiremo quelli come voi appena ne avremo la possibilità!".

"Sulla questione della Pace Galattica ho un lungo passato di innocenza che mi ha velocemente portato all'apatia. E' tutto un gioco, una fantasia di carta di nomi e confini. Solo una cosa vale: sangue chiama altro sangue".

G'Kar:

"Il vostro tempo è venuto ed è passato! Ora è il nostro turno. Una notte ti sveglierai e ti troverai i miei denti sulla tua gola".

"Ti confesso che quando guardo avanti vedo il giorno in cui avremo ripulito l'universo dai Centauri e trasformato le loro ossa in flauti per i nostri bambini Nam. Questo è il mio sogno".

Londo è assolutamente consumato dalla rabbia e dalla vendetta. Egli sacrificerebbe la Pace e la Giustizia per vendetta personale (vedi "By any means necessary").

L'attacco dei Nam ad un obiettivo distante e con poco valore militare. Sembra essere un test per vedere la capacità di reazione e quante navi avrebbero mandato in risposta e quanto duramente avrebbero risposto per combattere e difendere una parte del loro territorio. I Nam sono costretti a ritirarsi per ragioni non militari ma hanno imparato molto dei loro nemici con questa mossa.

Ivanova è sorpresa di sentire Sinclair difendere l'onore dei Mimbari (vedi "The Gathering").

L'Alleanza Terrestre non ha una posizione così forte al suo interno per prendere istanze etiche nei confronti dei suoi vicini. L'AT non può andare in giro a fare la polizia della galassia dice il Senatore, "Loro vogliono combattere, lasciamoli fare. Almeno fino a dopo le elezioni".

Uno dei momenti più alieni è stato vedere Delenn che prova a seguire con Garibaldi cartoni animati e popcorn. A volte sembra saggia e qualche volta innocente.

Sinclair afferma di aver confiscato dei cristalli di dati che confermerebbero le parole di Londo sulle trasmissioni dei Nam e la situazione di Ragesh 3. Sebbene Sinclair abbia bluffato in passato (vedi "The Gathering") non ci sono prove che i cristalli contenessero veramente quei dati.

NOTE

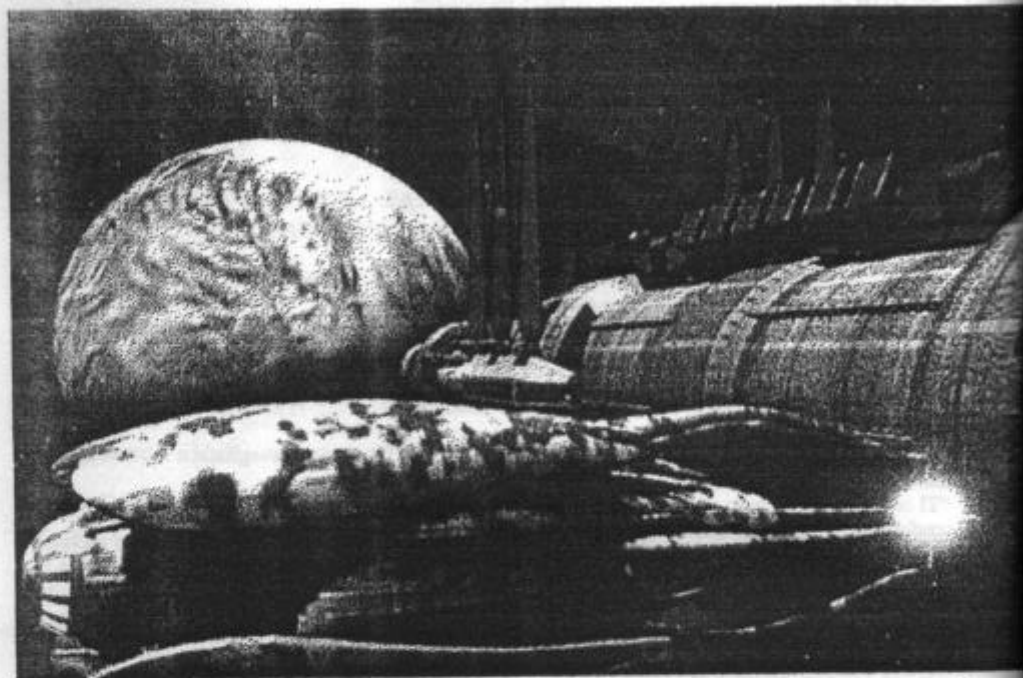
I Centauri non hanno arterie principali nei loro polsi.

Garibaldi conosce i movimenti abituali degli ufficiali superiori ("sapevo che sarebbero tomati prima o poi").

Le navi si muovono nell'iperspazio da un punto primario ad uno secondario usando il jump-gate.

Gli Starfury possono ricevere diversi colpi di arma pesante Nam senza perdere funzionalità.

La Terra è governata da un Senato e da un Presidente eletto dal popolo, quello che rimane, in questo



Nave da guerra Vorlon attacca
Babylon 5.

Ep. The Gathering

di democrazia. sembra simile ad alcuni dei paesi odierni: USA, Russia e Cina.
Una sottocommissione del Senato può obbligare il voto di Sinclair nel Consiglio.
Lo Spoo di G'Kar di quella settimana era più fresco.

Sinclair attribuisce due aforismi a suo padre:

"Il miglior modo per capire qualcuno è di combattere contro di lui, arrabbiarsi con lui. Così potrai vedere la vera persona" - "Ignora la propaganda. Focalizzati su quello che vedi".

Parla Kosh:

K. Easi sono soli. Sono un popolo malato. Dobbiamo attendere che passi.

S. Chi, i Nam o i Centauri?

K. Sì.

Le compagnie di trasporto comprano gli accessi ai jump-gate in gran numero alla volta sebbene poi gli orari siano tenuti segreti per proteggerli contro la pirateria.

Tutte le navi in arrivo vengono registrate alla consolle di Ivanova.

Un accordo di fornitura di armi da parte dei Nam include sempre una clausola che ne impedisca la vendita a terzi.

e tutti i telepati terrestri vengono date tre opzioni: unirsi allo PSI-Corps, andare in prigione o prendere droghe. Telepati non autorizzati sono pesantemente controllati in nome della sicurezza pubblica.

Luis Santiago vince le elezioni presidenziali contro la sfidante Marie Crane. La sua piattaforma elettorale promette il taglio delle spese e di tenere la Terra fuori dalla guerra. La sua agenda di programma prevede una cooperazione più stretta con le colonie marziane e "Riservare la cultura terrestre contro la crescente influenza non-terrestre" (vedi "The War Prayer" e "Survivors").

IN SPEAK

Il primo episodio di un'ora della serie, "MFL", aveva il compito di fare un sacco di re-introduzione e per quello visto nel pilot era necessario fare più velocemente ecco perché alcune introduzioni non c'erano. Sebbene fosse una storia più orientata all'azione al suo interno c'erano dei personaggi ed abbiamo convenuto di inserire alcune informazioni già avute nel pilot ma in modo "più" drammatico.

No, lo show non è un anno e mezzo dopo. E' a meno di un anno dell'andata in onda del pilot. Era la nostra iniziale speranza, e la mia iniziale fede, che saremmo partiti con la serie appena finito il pilot. Ma gli studios, nella loro infinita saggezza, decisero che prima di dare il via alla serie volevano vedere quali risultati avrebbe avuto la visione del pilot. Così abbiamo atteso fino a febbraio per la messa in onda e la produzione è partita verso aprile/maggio, le riprese a luglio. E con un pugno di episodi in mano potevamo andare in onda. Questo è il sunto e la sostanza di quello che è successo.

Noi abbiamo sempre pensato che potevamo partire con la serie, ma una volta che abbiamo fatto il pilot gli studio ci dissero "Ok, abbiamo il pilot, ma non sappiamo se il mercato reggerà una nuova serie di fantascienza spaziale. Ultimamente le nuove serie di SF non sono andate molto bene e...Forse prima manderemo in onda il pilot e poi visti gli ascolti potremmo commissionare la serie. "E questo è quello che accaduto...all'inizio con la nostra costernazione ma a lungo termine ci ha dato un beneficio inaspettato perché il tempo passato ci ha permesso di migliorare il programma.

Sono passati circa nove mesi dal periodo del pilot e la nascita della serie.

Io "amo" Duck Dodgers (il cartone animato che Garibaldi e Delenn vedono alla fine dell'episodio N.d.T.). Ho tutti i suoi cartoni animati su nastro o su laser-disc e quando voglio qualcosa di divertente da vedere mi siedo e li guardo, semplicemente (Ancora commisioni passato/presente/futuro una specie di tema di B5).

MFL è un titolo che dice i miei sentimenti sull'episodio e sulla serie. Sapevo che saremmo stati sotto il fuoco, dovevamo rimanere freddi.

...e se nel nostro futuro mentiremo sulla linea di fuoco, saremo noi così impavidi da vedere i segnali ed

Harry Chapin. Solo un pensiero.

Ah, ma tu stai assumendo che la scena dello strangolamento di Londo sia come deve essere; forse lo è, ma forse no. Non conosci il contesto nel quale avviene.

Andando avanti lungo la strada vedremo di più di Londo e della sua gente e capiremo che essi non sono così simili agli umani come sembrano a prima vista.

Raghes 3 è rivendicato da solo venti anni; i Centauri arrivarono su Nam oltre un centinaio di anni prima.

Sei corretto nella tua valutazione delle "coincidenze" nel primo episodio. Una volta scoperto che il nipote di Londo era lì essi volevano farlo trottare e provare a minare la sua credibilità (nota che G'Kar fa una speciale menzione di questo quando dice: "L'Ambasciatore Centauri sta dando del bugiardo a suo nipote?"). E come se il figlio di un Ambasciatore americano cadesse in ostaggio. Per quanto riguarda il posto dell'attacco...Londo voleva che suo nipote "stesse lontano da tutto questo". Un posto sicuro. Abbastanza sicuro, un posto mondano non ha una grossa presenza militare...da qui diventa perfetto come obiettivo militare.

I riflettori; ci eravamo immaginati che, visto che il trasporto era stato attaccato da poco, ci sarebbero stati detriti tutto attorno, un sacco di particelle di materiale che avrebbe dovuto essere illuminato da qualche luce.

Brevi risposte alle tre domande:

Lo Spoo è... C'è qualcuno che sappia qualcosa sullo spoo?

La stazione Centauri era in rotazione, come ti ricordo, è l'angolo della cinepresa che credevo non la mostrasse così bene e chiara.

Gli scanner degli Starfury non registrano nessun movimento, niente atmosfera, nessun segnale o calore dei corpi.

Le luci sui caccia durante l'esame dei detriti rende visibili le particelle disperse durante e dopo l'attacco.

Cos'è Spoo? Lo Spoo...è...(Spoo è anche Oops detto al contrario).

Spoo è/sono (il plurale di spoo è spoo) piccolo, bianco, molle, piuttosto simile ad un verme e generalmente considerato come il più brutto animale nella galassia conosciuta da quasi tutte le specie senzienti capaci di volo stellare, con la possibile eccezione dei Pak'ma'ra che raccomandano semplicemente un maggior rigoroso programma di esercizi. Lo Spoo è generalmente considerato il più delizioso cibo di tutto lo spazio conosciuto, a parte la biologia conosciuta, almeno per quanto riguarda la maggior parte delle specie, eccetto per i Pak'ma'ra a cui piace il sapore ma generalmente non vogliono dire di essere contrari.

Gli Spoo sono allevati in fattorie con un clima umido, piovoso a volte freddo in modo che la loro pelle possa acquisire il giusto grado di pallore. Lo Spoo viaggia in mandrie, se lo spostamento di 15 centimetri nel corso di un anno può chiamarsi movimento. Stanno in mandrie per mutua protezione ma la verità è che se non stessero uno appoggiato all'altro cadrebbero. Lo Spoo non ulula, abbaia, muggisce, fa le fusa, guaisce, squittisce o parla. Principalmente essi sospirano. Mandrie di spoo sospiranti possono indurre a pensare che siano prove di depressione, la quale avviene perchè molte fattorie di Spoo(...)

Ulteriori informazioni sul come cucinare, mangiare e spartire gli spoo possono essere trovate nella seconda edizione della Guida Interstellare alla Voce cucina.

Il tuo desiderio di mangiare lo spoo a casa...dipende se poi vuoi avere un figlio o no dopo.

Il punto dal quale ci siamo uniti alla storia dell'ultima stazione Babylon, "ognicosa" è in uno stato di continuo cambiamento...un governo sta sorgendo, un altro è in declino, la Terra sta prendendo nuove e preoccupanti direzioni...e così sì, tutti sentono che un cambiamento sta arrivando. E' una piccola cosa,

ma dobbiamo dare il senso che ogni cosa si muova come su una ragnatela, ad ogni movimento una piccola cosa smuove il tutto.

L'ultima delle stazioni Babylon...devi sempre tenere in mente la sintassi della narrazione. Si parla di B5 al passato. "Babylon 5 era l'ultima delle stazioni Babylon...era l'alba della terza era dell'umanità". La voce narrante nel futuro e ci racconta la storia dell'ultima delle stazioni Babylon.

Non ho mai detto che era un presidente isolazionista. Il commentatore delle elezioni dice del preservare la cultura terrestre dall'influenza crescente di quelle aliene, non è proprio la stessa cosa di tagliare gli accordi commerciali.

Dai uno sguardo troppo di sfuggita al perchè Sinclair va all'avventura ogni volta che può in "Infection". Parte di questo è una fuga dalle cose di poco valore. Le altre sono molto più profonde e molto più oscure...

Qui c'è un fatto curioso (non necessariamente in diretta risposta a qualcosa che hai detto, ma in generale sull'argomento). è quando Ivanova fa a Garibaldi il gesto di battere la mano sul polso, molte persone hanno pensato che la stesse insultando, rimproverando che facesse la scostumata, veramente antipatica e minacciandolo.

Ma le stesse parole, messe in bocca ad un altro uomo non hanno sortito la stessa reazione e sarebbero state classificate come "fai un giro" detto con affabile sarcasmo.

Questo è esattamente quello che volevamo dire in questo caso. In questo luogo ed in questo tempo, loro si trovano a loro agio uno con l'altro senza prendersi troppo sul serio (per quanto riguarda questi personaggi ovviamente). Ci sono volte in cui fra loro si mandano all'inferno ma in modo cameratesco come può accadere qualche volta ("Babylon Squared" è un buon esempio di come Sinclair e Garibaldi scherzano con Ivanova).

Modo di Sinclair, "Cut Acceleration" (tagliare accelerazione - n.d.t.) viene eseguito sul moto in avanti, così egli può più facilmente ruotare la nave intorno a sé.

Le navi dei Raiders...si muovono con molta meno efficienza degli Starfury. La ragione, evidente vedendo la loro forma, è che le navi dei raider sono handicappate dal fatto di dover funzionare sia nello spazio che in ambiente atmosferico (si vede dal fatto che hanno le ali) e questo gli crea dei problemi negli scontri con gli Starfury i quali invece sono costruiti per combattere solo nello spazio. Le navi Raiders sono un compromesso per la loro utilizzazione, che generalmente va bene fino a che non incontra forme superiori fatte per combattere esclusivamente nello spazio.

Il simbolo che porta Talia non è un comunicatore o qualche sistema simile; è strettamente una forma di identificazione, vedendo chiaro che lei è una Telepat e membro dello Psi-Corps, non ha altre funzioni.

Giusto, Christopher Franke ha creato la voce di Kosh.

Il fatto che i Centauri dicessero che quella fosse una colonia perduta non indica che ci credessero.

Mi piace la gente che mente in televisione, e noi lo faremo vedere spesso. La routine della "Colonia Perduta" è una di queste. Ad un certo punto Garibaldi si confronta con Londo su questo argomento ed è per questo che egli non crede ai Centauri. Londo scrolla le spalle e parla di "Errore clericale". Ci saranno alcuni punti nella serie dove avremo delle informazioni per poi scoprire, dopo un po', che quel personaggio ha mentito agli altri personaggi (e di conseguenza a noi). E naturalmente ci saranno delle conseguenze a tutto questo...

In "Midnight", Sinclair non è ancora pronto a mostrare tutto il suo carattere, perchè questo è in pratica una reintroduzione della serie e ci sono un sacco di cose ancora da scoprire. Sinclair funziona nell'episodio principalmente come ufficiale in comando. In altri episodi vedremo molti altri lati di questo personaggio, in particolare in "Parliament of Dream".

Sinclair si getta in una caecia...ci sono un mucchio di ragioni per cui lo fa, una di queste è perchè odia essere alla votazione del Consiglio, dando i suoi ordini ad altri. Ma più di questo...voglio mettere in chiaro che questo non è Star Trek e Sinclair non è Picard, egli è un principalmente un pilota. A lui piace salire su un caccia e battersi nel combattimento. E lì che si sente più a suo agio. Questo è quello che "è" il personaggio.

Nello stesso tempo, ovviamente, ci sono delle conseguenze per questo tipo di combattimento, come hai fatto notare. E ci sono ragioni più profonde che non ammetterà mai. Ne parleremo dopo che avrai visto l'ultima parte di "Infection", con questo esatto ordine.

Una mera riflessione, in quel momento era che se noi giochiamo la realtà di quello per un momento, probabilmente tutti gli Ambasciatori hanno un qualche tipo di arma, sfuggita in una tasca diplomatica. Garibaldi e Sinclair sanno che loro le hanno...la domanda è se questo può innescare un incidente diplomatico e se verranno viste. Garibaldi dice in conclusione "Ok, tu sai che c'è ed io so che c'è ma adesso tu hai fatto una mossa. Perderla o nasconderla oppure io ti accuserò di averla, e noi siamo "entrambi" con gli occhi aperti". Se Garibaldi la confiscasse ci potrebbe essere un qualche tipo di incidente diplomatico e Londo dovrebbe trovare un'altra scappatoia diplomatica per averne un'altra.

E' interessante quello che possiamo leggere sulla faccia di DeLenn, le sue reazioni. Io vedevo interesse, ma lei non credeva alla storia. Questo non era certamente l'intento della scena o della sceneggiatura...appaiono delle cose interessanti. Per il resto hai ragione, non sempre la gente fa la cosa giusta per la ragione giusta. Alcuni preferiscono non essere coinvolti. Così alcune forze vogliono rinnegarlo, vogliono una ragione per non essere contro i Nam o vendere il loro voto. Un'occhiata da umano allo schermo ci dice subito quando le persone sono forzate a fare qualcosa...ma cosa dire delle altre razze aliene, per qualcuno un'aria abbattuta potrebbe essere un segno di divertimento? In ogni modo i sospetti sono una cosa e le "prove" un'altra ed il sistema legale si basa sulle "prove". Niente viene fatto fino a che loro non hanno le prove che Sinclair porta alla fine, e scegliendo dietro le quinte porta allo stesso effetto.

Potresti pensare che è ovvio che il nipote stia leggendo con una pistola puntata contro, ed infatti lo era ma...pensare qualcosa o sospettare qualcosa non è la stessa che provarlo. Londo può dire "Stai leggendo con una pistola puntata!" e G'Kar può dire "No, non lo è" E da qui dove possiamo finire? (E infatti questo è "esattamente" quello che dice Londo...solo per aver deviato G'Kar).

Perchè Londo non mostra le riprese...a quel punto nessuno aveva dubbi che l'attacco fosse avvenuto. I Nam dicono di essere stati invitati in aiuto dall'interno. Sul fatto che gli eventi siamo accaduti non c'è dubbio è il "perchè" e se sono stati veramente invitati (come la Germania nella seconda guerra mondiale indicava i paesi che l'avevano "invitata").

Sinclair mostra le evidenze, probabilmente vuole solo essere chiaro con G'Kar. Anche molti accordi politici avvengono dietro le quinte. Fai questo in pubblico e ti farai un nemico che ti colpirà alla prima occasione. Lasciali invece la sua dignità, salvagli la faccia ma ottieni quello che vuoi e ci sarà spazio di manovra in futuro. E' la differenza che passa fra essere in errore; un eroe che picchia e colpisce e qualcuno che vuole essere diplomatico, nei limiti.

Sinclair non, e ripeto non, dice a Ivanova di sfidare gli ordini della Terra e imbrogliare il Consiglio. Egli sistema una situazione nella quale potrebbe dire di non aver potuto parlare con Ivanova delle istruzioni detegli dal senatore perchè non ne ha avuto il momento prima di partire. La sua condotta doveva essere "il comandante non me ne ha parlato". E questo sarebbe stato perfettamente vero. Sfidare gli ordini del senatore avrebbe voluto dire che il voto non sarebbe stato fatto come ordinato. E questo non è mai accaduto.

In Midnight Sinclair interpreta il ruolo del comandante diverse volte e questo influenza il risultato. Ma negli episodi seguenti lo vedremo anche fuori da queste situazioni; lo vedremo vestito senza uniforme ed in altre sedie più rilassato. Ma è iniziato così e lo avete visto solo all'inizio della stagione.

Si, la Sea Witch è una di quelle che si nota e spara sui Raiders. E' una faccia di donna quella che si vede contro lo sfondo.

In effetti vediamo la foto del Presidente dell'Alleanza Terrestre in un sacco di episodi. La foto è di Doug Netter, il mio associato e produttore esecutivo della serie (la donna sfidante alla carica in "Midnight" è interpretata nella foto dalla nostra costumista Ann Bruice).

Si Vir è molto ossequioso in Midnight. In questo modo potremo gradualmente vedere che comincia a crescere ed a fronteggiarsi con Londo.

Vir...era il primo episodio di questo personaggio e non è stato diretto bene così come avrei voluto. Lo faremo uscire di più negli episodi seguenti.

Vir calmati, credimi.

Se c'è qualcosa che avrei voluto cambiare in "Midnight"...eh...questa è una domanda difficile per ogni produttore o scrittore. Io penso che potendo tornare indietro non c'è niente che non vorrei cambiare un pochino. L'unico vero inconveniente è riguardo ai set che abbiamo costruito per i primi episodi, non avevamo un numero di set molto vario. Non che ne avessimo veramente bisogno per la storia, ma avremmo potuto mostrarne altri solo per avere un po' più di varietà.

Ma a parte per le piccole cose, non credo che avrei voluto veramente cambiare qualcosa. Il mio problema è che sono un tipo chiuso e ci sono un certo numero di episodi che abbiamo filmato successivamente che sono cresciuti di livello qualitativo, di valore produttivo e di supporto. Devo dire che i miei episodi favoriti al momento sono nell'ordine: "Parliament of The Dreams", "Mind War", "And the Sky Full of Stars", "Soul Hunter", "Born to the Purple", "Midnight", "Believers", "Infection", "The War Prayer", "Survivors" e "Grail". "Crysalis", che stiamo filmando in questo momento, prenderà probabilmente il posto di "Mind War" al numero due. Ci stiamo impegnando di fare ogni episodio migliore del precedente.

Vogliamo mettere una placca negli uffici, uno di questi giorni, prima di finire e che rechi su scritto: "Se non sei qui per baciarci il cu... Vattene."

Quello che tu ed altri state indicando e quello che stiamo provando, in modo imperfetto, di fare al meglio delle nostre capacità di comunicarvi. Nel caso di "Midnight" puoi seguire l'episodio e divertirti proprio in questi termini? Penso che sia proprio questo il caso. C'è un altro livello qui, il piccolo "indizi ed allusioni" al quale fai riferimento e che solo agli spettatori occasionali non interferirà con la visione dell'episodio... ma se fate attenzione, potete catturarlo e raggiungere un nuovo livello. Più lo vedrete e più potrete percepire questo secondo livello. E' un effetto cumulativo che non diminuisce l'episodio preso a solo.

In ogni caso mi sto sforzando su questa idea di poter vedere l'episodio per i personaggi, O per l'arco narrativo, O per le storie individuali O tutte e tre le cose nello stesso episodio. Puoi trovare molto se hai la volontà di cercare.

E' un modo bizzarro di scrivere...ma fino a questo momento mi sto divertendo a farlo.

Sono d'accordo, molte delle trame sono un po' legate (ad eccezione di quella della telepatie introdotta alla fine, la quale torna a noi ancora e ... incidentalmente l'incidente di Raghesh 3 ed altre cose). In risposta al alcune critiche al pilot, ho provato a fare qualcosa di più contenuto. Questo è il motivo per cui preferisco "Parliament", "Mind War" e "Soul Hunter" più di "Midnight".

Come possiamo salvare del resto della stagione? Mettetela in questo modo...non avete ancora visto niente. "Midnight" è simile ad altre cose viste in TV. Ma egli è il piccone della serie e va preso come simbolo di paragone. Con esso lo show prenderà piede, diventerà migliore e noi possiamo fare di più.

Nella scena del teaser di "Midnight" vediamo dozzine di caccia andare a fianco di 3-4 navi madre (o navi principali entrambi i termini sono sufficienti). Ho sempre detto che le grandi navi possono generare

e passare attraverso propri jump gate. La nave crea il jump gate in un posto ci passa attraverso e lo lascia indietro. Non c'è contraddizione. Uno (o più) di queste grandi navi possono creare un punto di entrata quando vogliono.

Durante la sua apparizione nella convention. Jerry mi ha raccontato una storia che non avevo mai sentito prima. C'era una scena nello script di *Midnight on the Firing Line* nella quale Talia (Andrea) va nell'ascensore e trova Garibaldi e gli fa alcune domande su Ivanova. Essi provano la scena molte volte, questa è la prima volta di Andrea sul set e filmano una ripresa. Ella viene nella hall, cammina e...i pantaloni di Garibaldi scendono alle caviglie. Niente altro da dire, non scendiamo nei particolari...

Penso che ci sono giorni - tra Jerry, Harlan ed io ed alcuni degli altri impegnati nello show - in cui dobbiamo chiamare questo la Loose Cannon Productions...

Umore dietro le quinte: dato che è trascorso così tanto tempo dal pilot, i nostri attori hanno avuto molto tempo per entrare nei loro personaggi, di trovare l'impronta digitale del proprio personaggio per usare un termine migliore. Questa è la sola cosa desiderabile quando si aspetta per tanto tempo. Quando avevano bisogno di trovare il proprio personaggio per una scena, Peter Jurasic doveva alzarsi ed urlare forte e chiaro "MISter GariBALdi!" ed egli si trovava immediatamente immedesimato nel personaggio. La versione di B5 del "Shazam!".

Meno il lancio della ssetta, naturalmente.

CACCIATORE DI ANIME (Soul Hunter)

Sinclair sta aspettando alla baia d'attracco l'arrivo del Dr. Stephen Franklin, il nuovo capo medico - ed evidentemente un vecchio amico di Sinclair. Prima che il nuovo dottore arrivi S riceve un messaggio dal ponte che lo avverte di un problema al jump-gate.

Sul ponte S scopre che una nave molto danneggiata sta uscendo dallo jump-gate. La nave è fuori controllo ed in pericolo di collisione con la stazione. La nave non può essere identificata - la sua configurazione non è simile a nessun tipo visto prima d'ora. S decide di uscire dalla stazione e provare a prendere la nave sconosciuta con l'aiuto della propria prima che essa si scontri con B5. Da l'ordine di distruggere la nave sconosciuta se egli non riuscirà a fermarla.

Dopo un certo numero di tentativi falliti egli riesce a catturare la nave prima che urti la stazione.

Mentre S si sta recando al laboratorio medico per interrogare il pilota ferito della nave sconosciuta incontra Delem che si offre di aiutarlo per identificare lo sconosciuto pilota.

Quando arrivano trovano il Dr. F insicuro sulle condizioni del pilota alieno e questo perchè conosce troppo poco della psicologia di questi. Tuttavia appena visto il paziente D lo riconosce immediatamente ed ha una reazione sorprendente: cerca di ucciderlo.

S ferma il tentativo con difficoltà. D prega S di uccidere il paziente immediatamente perchè è un "Cacciatore di Anime" uno che ruba alla gente l'anima. Avverte S di eliminare il paziente "prima che qualcuno muoia!".

Più tardi D si scusa con S per le sue azioni nel laboratorio Medico. S commenta il suo inusuale comportamento; non aveva mai visto prima una reazione così violenta da parte dell'ambasciatrice Mimbari.

"Tu noi, sai molte cose come me" gli risponde D che spiega che tutti i Mimbari hanno paura del cacciatore di anime. I cacciatori sono immortali e seguono la morte delle persone ed il distacco dell'anima al momento della morte. Essi non seguono ogni anima solo quella che giudicano meritevole. D spiega anche che i cacciatori hanno mostrato interesse per una certa classe dei Mimbari. Prega ancora S di mandare via il cacciatore.

Nel frattempo, in un settore alieno di B5, un giocatore sta svolgendo un semi-innocuo gioco che consiste di mettere una palla sotto una delle tre capsule e chiedere agli scommettitori sotto quale di queste tre pensa che sia nascosta la palla dopo che le ha mosse, senza staccarle dal tavolo, vorticosamente.

Nel laboratorio medico la voce di questo imbonitore è amplificata e rimbomba nella mente del cacciatore che si sveglia immediatamente.

Intanto Garibaldi avverte S che molte persone nel settore alieno sembrano nascondersi tanto che il settore è deserto. Navi che non dovevano partire che dopo molti mesi hanno richiesto di lasciare la stazione. Sembra che gli alieni abbiano paura del cacciatore di anime.

La voce del giocatore continua a rimbombare nella mente del cacciatore. Il giocatore nel frattempo ha vinto il gioco ma è violentemente affrontato dal perdente che lo accusa di barare. Il perdente cerca di inseguire l'imbonitore ma questo corre via.

Quando il Dr. F arriva al Laboratorio Medico è sorpreso di trovare il suo paziente alzato e sveglio.

"Sono stato sul tuo mondo" gli dice il cacciatore "Puoi sentirlo" gli chiede.

Nel frattempo il giocatore sta ancora correndo via dal suo inseguitore.

"Egli viene" dice il cacciatore.

Intanto nel settore alieno l'inseguitore riesce a catturare il giocatore e gli dà una coltellata.

"Egli viene!" ripete il cacciatore.

Il giocatore viene portato in infermeria dove il cacciatore avverte che sta morendo.

Quando il giocatore finalmente muore il cacciatore dice con voce suadente "Flash veloce. Il profondo blu della paura. Lento, smorzato. Piano ora, chiudere adesso. Vai ora! Vai! Se puoi solo vedere!".

S va a visitare il cacciatore nel laboratorio medico mentre quest'ultimo sta cantilenando parole senza senso e rifiuta di parlare con lui. S vuole sapere come il cacciatore ha saputo che il giocatore stava morendo. Cercando di catturare la sua attenzione S gli grida: "Sei venuto qui per la sua anima? Oh abbiamo sentito che sei un portento".

S mostra il suo disprezzo per l'idea di un cacciatore di anime e cerca così di catturare l'attenzione di questi accusandolo di essere un ladro - un rapinatore di anime.

"Non siamo ladri" replica il cacciatore. "Siamo preservatori. Agiamo solo per un bene superiore".

"I Mimbari non la pensano così" protesta S.

"I Mimbari: pavidì; senza sangue; guarda nei loro occhi e vedi solo specchi; una infinità di riflessioni. Non possiamo aiutarli".

Il cacciatore cerca di spiegare il suo modo di portare alla morte - verso il momento della morte - per cercare di preservare certe anime. Non ogni anima, solo qualcuna - chi è un capo, un pensatore, un poeta, un sognatore o un lunatico.

S chiede cosa fa attualmente un cacciatore con le anime catturate.

Il cacciatore replica che egli parla, ascolta ed impara da esse.

Il Dr. F., che è stato ad ascoltare, commenta a S che quello che dice il cacciatore è impossibile che con abbastanza tecnologia una persona può essere salvata, ma l'idea di parlare con un qualcosa chiamata "anima" non è possibile.

S nel frattempo vuole sapere cosa è accaduto di preciso fra il cacciatore ed i Mimbari.

Il cacciatore spiega che anni fa, quando uno dei grandi capi Mimbari stava morendo, questi fecero un muro di corpi per fermarlo - essi difesero l'anima del capo a tutti i costi. Il capo, si era accordato con il cacciatore, prima di morire, che la sua morte non fosse inutile - che con la sua morte i suoi pensieri ed i suoi sogni non fossero persi.

S terminando la discussione gli risponde che non crede a tutto quello che gli ha detto. Tuttavia dato che gli alieni della stazione sembrano aver paura di lui (e dato che S non ha ragione di dubitare del giudizio degli alieni) gli ordina di lasciare B5 appena si sarà stabilito dalle sue ferite.

Sul ponte Ivanova sta conducendo il funerale del giocatore. Il corpo è lanciato nello spazio mentre I dice: "Dalle stelle veniamo ed alle stelle ritorniamo".

Il Dr. F. osserva la brevità della vita - che, non appena l'umanità ha capito la vita, muore.

I commenta che se l'umanità visse duecento anni essa avrebbe sempre gli stessi misteri. "Sono Russa e conosco queste cose" aggiunge.

D sta visitando il cacciatore nel laboratorio medico. Essa lo confronta dicendo che non può certo viaggiare senza la sua collezione di anime e gli chiede dove siano.

"I miei bambini sono salvi" egli replica.

D li vuole prima che il cacciatore lasci la stazione, vorrebbe trovarli e lasciare libere le anime della sua collezione - liberarle una volta per tutte.

Il cacciatore commenta che liberando le anime ella le ucciderebbe. D esprime il suo pensiero che se le anime dei capi e pensatori Mimbari sono immagazzinate da lui, il suo popolo diminuisce con ogni generazione dato che quelli da lui catturati non possono rinascere.

Il cacciatore risponde che questa è superstizione senza senso dicendo che l'anima muore alla morte (se un cacciatore non la prende) "Noi vi aiuteremo, a dispetto di voi stessi" egli promette.

Il cacciatore riconosce D in una di quelli che formavano il gruppo che lo ha fermato quando stava catturando l'anima del grande capo Mimbari di cui ha parlato prima con S.

"Questo accadeva quando sbagliavo" egli dice quasi a sè stesso. "Le anime perdute, una dopo l'altra. Ho fallito perchè mi hai fermato!"

Aggiunge poi cambiando il tono di voce: "Essi ti chiamano Satai Delenn del Consiglio dei Grigi. Curioso, curioso."

Inizia quindi a chiederle come mai un grande capo dei Mimbari sta giocando all'ambasciatore li.

Qualcosa accade a D che lascia la stanza velocemente.

Appena dopo che D se ne è andata il cacciatore, che si fingeva malato, esce dalla porta. La guardia che si trovava fuori dal laboratorio Medico se ne accorge ma viene colpita e resa incosciente.

Il cacciatore scappa, pistola alla mano e arriva alla sua nave dove inizia a parlare con la sua collezione di anime. Dice loro che finalmente sa perchè è venuto su B5.

Dopo poco G dice a S che ha scannerizzato la nave del cacciatore.

Questi non è a bordo; peccato! G dice che c'è una stanza o qualcosa del genere sulla nave ma che è vuota, forse qualcosa c'era prima. Tuttavia G non può sapere che il cacciatore era a bordo, ma ha lo stesso appostato le guardie perchè potrebbe tornare per cercare di salvarvi e pilotarla fuori dalla stazione. I suggerisce che il cacciatore sta cercando morti; il modo per catturarlo sarebbe quello di capire chi sta

morendo.

Nel frattempo il cacciatore sta entrando nel settore alieno portando con sé una mappa di quel settore di B5 - una mappa che include tutti i corridoi segreti, i nascondigli, le entrate e le uscite.

Intanto l'equipaggio del ponte si sta preparando per un altro arrivo dallo jump-gate. Un'altra nave sta giungendo portando un altro cacciatore di anime.

"Qualcuno morirà" egli dice e svela che ci saranno molte morti se non viene a bordo e parla con S.

Il cacciatore sulla stazione sta entrando nel frattempo nel settore riservato all'ambasciatrice D tramortendo le guardie.

S sta andando alla stanza degli arrivi per parlare con il cacciatore ed incontra G che lo mette in guardia sull'incontro ricordandogli che il lavoro del cacciatore gli sembra più simile a quello di un ladro.

S ci pensa sopra un momento e poi decide che il tono del cacciatore che è arrivato non gli era sembrato aggressivo ma solo nervoso. S lo incontra ed egli descrive il cacciatore della stazione come un essere disturbato e che B5 per questo è in grande pericolo - qualcuno sta morendo ma la sua morte è in mano al cacciatore di anime.

D è nel suo alloggio e sta negoziando un trattato con una razza aliena quando il campanello del suo quartiere suona. Ella dice "Avanti". Non ha tempo di riconoscere il cacciatore che le dice che è venuto per salvarle la sua anima.

Intanto il cacciatore appena arrivato dice a S perchè suo fratello è così profondamente disturbato.

Quando gli era stato ordinato di salvare l'anima del capo dei Mimbari (e altre) egli arrivò troppo tardi per salvarle e così che altri furono preferiti a lui per altre missioni. Cadde in disgrazia. Dopo questo egli trovò la soluzione finale: fermare l'attesa della morte - prendere la vita egli stesso.

"Il nostro Ordine non comporta questo" afferma il nuovo cacciatore.

Spiegando ancora come il suo "fratello" è scappato e come ha danneggiato la nave prima di passare il jump-gate. Egli ha cercato di catturarlo alla sua ultima fermata ma gli è scappato. Questa volta però non scapperà - prima che egli uccida chiunque lo ammazzerà (se pensa che sia troppo tardi per fermarlo) essi sono determinati a fermarlo.

S non accetta questo vorrebbe che non ci fossero altre morti questa volta.

Intanto il cacciatore spiega a D che la sua morte cancellerà i suoi passati fallimenti. "Ti sto dando un grande regalo - vivere per sempre".

Comincia poi il processo per ucciderla lentamente e facendo in modo che lei non resista perchè in caso contrario l'anima rimarrebbe turbata.

Mentre S cerca D si confronta con il "fratello" appena arrivato, l'assassino della sua razza.

"Egli sta estraendo la morte" Gli dice quest'ultimo indicando la cartina "Guardami!". Continua il cacciatore.

Il lento processo di uccisione di D continua; il suo sangue è estratto lentamente. Il cacciatore pensa che l'ora si stia avvicinando - visto che riesce ad avere una visione della sua anima. Guarda questa visione e dopo averla osservata mostra una grande sorpresa. "Vorresti progettare una simile cosa? Vorresti davvero progettare una simile cosa? Incredibile!"

S venendo dall'alloggio di D corre verso la porta dove il cacciatore cerca di fermarlo. "Perchè ci tiene a lei?" chiede a S cercando di spiegargli "Ella è Satai. Ho visto la sua anima. Vi sta usando!".

Dopo un breve scontro con il cacciatore S corre ad aiutare D.

A destra vicino a D vi è una borsa che contiene "la collezione" di anime del cacciatore.

S apre la borsa e le anime liberate si raccolgono intorno al cacciatore presumibilmente per confrontarsi con lui su quello che sta facendo a D.

Immediatamente la macchina prosciuga-anime comincia ad attivarsi.

S gira immediatamente intorno alla piattaforma e punta la macchina contro lo stesso cacciatore.

L'anima di questi è catturata dentro uno dei piccoli contenitori simili a quelli della sua collezione con un unico grido da parte sua "No!".

S si inginocchia vicino a D.

Più tardi in infermeria S trova che D sta bene.

Il Dr. F spiega che ella ha un'ottima costituzione (e ipotizza che sia questa la ragione perchè la guerra Terra-Mimbari è andata bene per loro - anche se hanno avuto molte ferite).

"Così ho saputo che tu hai sentito qualcosa" dice il Dr. F a S.

"Non sono sicuro - non so se sarò mai sicuro" risponde S.

Il Dr. F replica che questo tipo di conversazioni può portare S ad "una lunga vacanza". Il dottore rimane sulle sue non credendo ancora che il cacciatore potesse fare quelle cose che ha detto poteva fare. Nello stesso tempo D, che era ancora incosciente, vede S e sorride. "Sapevo che saresti venuto" dice "Avevo ragione su di te..."

"Chi aveva ragione?" chiede S, ma D è ripiombata a dormire.

S scherza con il Dr. F che è completamente sicuro che D non finirà il discorso quando si sveglierà.

Più tardi, nel suo alloggio, S chiede al computer una ricerca con una parola chiave.

Egli cerca di ricordare la parola che il cacciatore ha usato riferendosi a D e finalmente se la ricorda.

Il computer gli dice che il titolo "Satai" è usato come onorifico applicato ai membri del Consiglio dei Grigi.

S si domanda la stessa cosa che si era chiesto il cacciatore: come mai un membro di questo alto corpo sia stato assegnato al servizio diplomatico.

Il computer chiede a S se vuole fare un'altra domanda.

"No aspetto. C'è sempre tempo" dice.

S sa che senz'altro D vivrà. Nel frattempo mentre scorta il cacciatore fuori dalla stazione lo avverte che la sua presenza non sarà più gradita a bordo di Babylon 5. Il cacciatore sembrava aspettarselo ed ammette che la sua specie non è mai la benvenuta nei posti dove si reca.

Il cacciatore chiede a S cosa è accaduto alla collezione del suo "fratello".

S interrompe la domanda duramente rispondendo: "La vita è piena di misteri. Consideratelo uno di questi!".

D nel suo alloggio sta scrutando l'ampolla che contiene le anime della collezione del cacciatore considerando se liberarle o meno. Ella studia ciascuna di esse per un momento e finalmente distrugge il contenitore lasciandole libere di volare nella stanza e poi di raggiungere, eventualmente, il nulla.

"Soul Hunter"

testo di Shawn Bayern tratto dal suo sito Internet

traduzione di Bianca Maria Bassetti Martini

LEGENDA:

S : Sinclair

D: Delenn

Dr. F: Dr. Franklin

G: Garibaldi

I: Ivanova

GUIDA

Episodio "Soul Hunter" (tr. prob. "Cacciatore di Anime")

Data di prima trasmissione USA: 2/2/94

Scritto da JMS

Diretto da Jim Johnston

Attori secondari:

Toni Attell (Tecnico Medico #1), Jim Bentley (Uomo),
Mark Conley (Tecnico #2), David D. Darling (Guardia #1),
Ted W. Hanning (Guardia #2), Marianne Robertson (Tecnico #2)

Sommario:

Delenn viene messa in pericolo dall'arrivo sulla stazione di un Cacciatore di anime, un' alieno che cattura le anime dei morenti.
W. Morgan Sheppard interpreta il primo Cacciatore di Anime, John Snyder e' il secondo Cacciatore di Anime.

NOTE:

- Il primo Cacciatore di Anime di questo episodio ha visitato la Terra in passato.

- Ai Minbari e' insegnato fin da piccoli a proteggere la propria anima dai Cacciatori.

- Il Cacciatore Uno ha una prospettiva unica su di un pezzetto di storia Minbari:

Dice infatti parlando a Sinclair: " I Minbari: gelosi, egoisti, riservati. Ne abbiamo salvati solo pochi - sono molto rari. Il piu' raro tra tutti loro il loro leader Dukat; vostro errore, vostra la guerra; il picco dell'evoluzione Minbari. Noi venimmo, io, altri. Loro fecero un muro di corpi per fermarci! Mori'. E i suoi sogni, le sue idee, tutto quello che lui poteva mai essere - perduto...sprecato...gelosi..."

Piu' tardi riconosce Delenn come membro del Consiglio dei Grigi, che e' stata secondo lui responsabile di averlo fermato nell'episodio narrato sopra.

DOMANDE SENZA RISPOSTA:

- Perche' tutte le razze eccetto gli umani conoscono i Cacciatori di Anime? Dal momento che tutte loro hanno paura dei Cacciatori, forse condividono il credo Minbari nella reincarnazione.

- Perche' ci sono cosi' tanti non-umani che si trasferiscono sulla Terra? Devono incontrare una forte ostilita' da pregiudizio (rif. "the War Prayer")

-Quali sono le "certe classi" di Minbari in cui Delenn dice, i Cacciatori sono particolarmente interessati?

- "Vostra la colpa, vostra la guerra" (Your fault, your war) dice il Cacciatore Uno a Sinclair, raccontando della morte di Dukat. Si stava riferendo agli umani in generale o a Sinclair?

- "Se solo voi poteste vedere" dice il Cacciatore Uno a Franklin, apparentemente mentre osservava la dipartita dell' anima da un corpo morente. Alla fine dell' episodio vediamo Delenn che rompe i gusci contenenti le anime prigioniere del Cacciatore, che escono come specie di volute di fumo azzurrino. Questo puo' forse voler dire che anche i Minbari possono vedere le anime?

- In seguito ad uno sguardo nell'anima di Delenn il Cacciatore Uno esclama "E voi avreste pianificato tutto questo? Lo avete fatto? Incredibile." Egli sembra avere una relazione di lunga durata con i Minbari - che cosa potrebbe averlo sorpreso? (vedi "Chrysalis" e "Revelations")

- Mentre e' ricoverata in infermeria, Delenn dice a Sinclair, "Sapevo che sareste venuto. Avevamo ragione su di lei." Chiaramente i Minbari hanno fatto delle predizioni su Sinclair. Ma Sinclair comunque non prova nulla di

questa dichiarazione salvando Delenn - qualcun'altro avrebbe potuto fare la stessa cosa, cioè trovarla e salvarla. Forse ha compiuto parte di una profezia, confermando il suo ruolo in essa (rif. "Parliament of Dreams").

- Combinando le domande di cui sopra, l'incredibile piano coinvolge le predizioni Minbari su Sinclair ?

-Se e' vero, come ha dichiarato il Cacciatore Di Anime Uno, che Delenn e' una dei grandi leader Minbari, perche' starebbe sostenendo la parte di Ambasciatrice su B5 ? Sinclair ora si pone la stessa domanda.

ANALISI:

- Delenn incontra Sinclair proprio mentre lui si sta' dirigendo a vedere come sta' il pilota alieno ferito (di cui ancora non conosciamo l'identita' di Cacciatore di Anime) e si offre di aiutarlo a identificarlo. Delenn ha una notevole capacita' di trovarsi al momento giusto nel posto giusto.

- Sinclair non chiama aiuto quando incontra il Cacciatore di Anime, perfino quando sa' che c'erano altri quattro che la cercavano nelle immediate vicinanze. Ha la tendenza a mettersi in situazioni pericolose (rif. "Infection")

-Durante l'episodio, Sinclair sente tre differenti definizioni di anima, ma non sa' a quale credere, tutto quello che sa' e' quello che ha visto.

Franklin: Non c'e' nessuna anima che sopravvive al corpo, tuttavia, dice, con delle tecnologie avanzate si potrebbe preservare una registrazione della personalita' di qualcuno, ma la morte e' la morte.

Delenn: Tutti gli esseri senzienti hanno un'anima immortale. Quando un Minbari muore, la sua anima si fonde con le anime degli altri Minbari morti. Queste si riciclano nelle generazioni future, cosi' se i Minbari si perfezionano individualmente, la razza Minbari tutta si perfeziona.

Cacciatore Uno: Tutti gli esseri senzienti hanno delle anime effimere. Quando una persona muore, la sua anima svanisce nell'oblio. Comunque i Cacciatori hanno una attrazione presciente alla morte - se vogliono possono catturare e preservare l'anima "per una nobile causa" al momento in cui lascia il corpo. Portano con loro un sacco pieno di tutte le anime che hanno "salvato", ognuna incastonata dentro una specie di sfera di vetro.

Per un Minbari, il metodo di preservare le anime dei Cacciatori e' la vera morte, perche' taglia fuori dal resto delle anime e diminuisce l'integrita' spirituale Minbari col passare delle generazioni; per un Cacciatore di Anime, la perdita piu' grande sono le anime di cui non si puo' impossedere. Ovviamente questi due credo sono inconciliabili.

ALTRE NOTE:

- Il dottor Franklin arriva con lo starliner "Asimov", che vedremo anche in seguito.

- Il dottor Kyle e' stato assegnato ad un nuovo compito, lavorare con il presidente (dell'Alleanza terrestre). E' necessario la' quando "Cosi' tanti alieni stanno migrando verso la Terra", dice Franklin.

- La durata media della vita umana e' (nel 2258) di quasi 100 anni.

- Ivanova recita queste parole conducendo un funerale: "Veniamo dalle stelle, e alle stelle torniamo, da qui fino alla fine del tempo. Percio' ora consegnamo questo corpo allo spazio"

- il Cacciatore Uno dice a Sinclair la sua opinione dei Minbari: "Pallidi, senza sangue, uno li guarda negli occhi e non vede null'altro che specchi, una infinita' di riflessi..."

PARLA JMS:

- Bene, ho visto ora l'episodio che andra' in onda per secondo, quello che ha come protagonista W. Morgan Sheppard. Sulla questione se ho imparato qualcosa dal pilot...questo episodio funziona da matti. E' un'episodio molto insolito, molto da brivido. Ed e' pieno di cose sui personaggi...

e una buona parte di background su di loro reso in maniera attiva.
Sto morendo di vedere cosa ne pensera' la gente quando verra' trasmesso.

Probabilmente verra' considerato science fantasy trattato da una prospettiva fantascientifica, senza compromettere quest'ultima in alcun modo. E' un episodio molto, molto forte.

- Chi ha ragione: i Cacciatori di Anime o i Minbari ?
Sì.

- (Sulla natura dell'azione predatoria del Cacciatore)
Noi lasciamo la questione aperta: ma sta veramente prendendo le anime, o semplicemente codifica la matrice di personalita' e, in sostanza, crea una versione artificiale della personalita' dell'individuo ?

- I vari personaggi offrono la loro interpretazione sui fatti, che varia: Franklin considera la possibilita' di clonare la matrice di personalita' di qualcuno, ad esempio. E ancora, dipende da come si definisce l'anima. Il Cacciatore la definisce come qualcosa di non soprannaturale, ma un insieme di pensieri, personalita', sentimenti e l'essenza piu' vera della persona che muore col corpo. Quella definizione e' larga abbastanza da comprendere quasi tutto, poi uno puo' avere delle idee piu' specifiche su cosa puo' essere l'anima.

Una persona che lavora presso una ditta che si occupa di post-produzione si e' lamentato di avere "problemi teologici" a lavorare con quell'episodio; non perche' e' contrario al suo credo - ha lavorato su film horror e su materiale con il diavolo e tutto il resto - ma perche' nell'episodio si afferma un punto di vista che non gli piaceva...per quello si sarebbe seduto e avrebbe difeso il contesto delle sue idee...il che significa che lo ha fatto pensare. Avrebbe potuto lavorare lo stesso, anche se era contrario al suo credo, e continuare ad appoggiare il suo credo in privato, ma il fatto e' che non riusciva a capire quale fosse il concetto di anima espresso dall'episodio.

Ho avuto una serie di problemi con la gente che lavora per lo spettacolo, ma questa e' la prima volta che mi imbatto in problemi teologici.

- Cos'e' l'anima, chi ha ragione, e persino se questa sia SF o Science Fantasy, i vari punti di vista sono stati esplorati abbastanza da favorirne uno... come potevo mettere insieme tutto questo ?

Non voglio imboccare la gente col cucchiaino. Quello che non voglio e' colpire qualcuno con una MORALE, o un messaggio, o " Questo e' quello che e' l'anima, " o "Questo e' quello che definisce una serie SF, " io voglio far nascere delle discussioni. Animate. Preferibilmente anche qualche scazzottata al bar.

Noi presentiamo una tematica. Ci sono le parti. Ora...che cosa ne pensate voi ? Voglio che questo show faccia la domanda "Chi sei ? Dove stai andando ?" E' meta' del divertimento. Tra i miei passatempi preferiti di quando ero al college era sedere nelle assemblee, o in biblioteca, ponendo domande di questo genere da ogni possibile angolo. Pensate che voglia spingervi a pensare in un certo modo ? No. L'obiettivo e' quello di provocare delle discussioni. Preferibilmente delle discussioni infervorate.

(...)

- Sul perche' la nave del primo Cacciatore di Anime era senza controllo...il secondo Cacciatore commenta che lo stavano inseguendo, e raggiunto un po' di giorni addietro. Lo hanno attaccato, " E lui e' scappato, con la nave danneggiata" Ecco quello che lo ha portato su BS... e vi ha portato anche i suoi inseguitori.

- Se vedremo altri Cacciatori ?
Forse.

- Sì, gli umani hanno probabilmente sentito dei Cacciatori di Anime, alla lontana, come leggende. Non vedo alcuna ragione per cui avrebbero dovuto pero' credere alla loro esistenza, particolarmente dato il loro stesso nome, ammenoche' e non fino a che non se ne sia incontrato uno.

- Riguardo Sinclair e le sue azioni verso il Cacciatore di Anime...il congegno che quest'ultimo usa contro Delenn era oramai in una spirale che

lo avrebbe portato a piena potenza, nella scena. Quando irrompe Sinclair (contro il Cacciatore) lo vedete che giunge a massa critica...mentre e' puntato su Delenn.
Non c'era tempo sedersi e ipotizzare dove potesse essere il pulsante di spegnimento. Lo ha girato cosicche' non puntasse piu' verso Delenn... Non c'era null'altro da fare con la macchina.

- Nell'episodio Franklin dice che la durata media della vita umana e' ora di circa 100 anni. E' abbastanza lunga rispetto alle altre razze; tra i G'Kar ha circa 70 anni, ma e' considerato come un uomo di 40 anni tra i Narns. Delenn e' nella stessa situazione, circa sui 30-40 nei suoi termini, ma conteggiando in anni un pochino piu' anziana. E' gente che ha vissuto lungo.
I Centauri non hanno un periodo vitale cosi' lungo, ma vivono un po' piu' lungo dei Narns. I Vorlons...sono.

- Sulla forza fisica del Cacciatore...si, e' considerevole. Anche con un solo braccio e' capace di dare una sventolata infernale al comandante, alzarlo e sbatterlo contro un muro facendolo volare per la stanza. Se non fosse stato fermato, e fermato per bene, si, avrebbe fatto Sinclair a fettine.

- Delenn alla fine rompe tutti i globi delle anime per lasciarle libere, piuttosto che giocare con esse. Se guardate al pavimento vicino a lei, si vedono dei globi rotti. Ci dovrebbe essere anche un suono di uno di essi che si rompe nelle sue mani, la luce se ne va e qualcosa ne esce...

- (Sul fatto di aver battezzato una astronave "Asimov")
Sono contento che apprezziate; e' stata una cosa fatta per onorare Asimov che ha determinato la forma di questo genere di letteratura per molti anni.

- Perche' parte di me e' tentata di decidere che nell'anno 2223, la piu' riverita figura nel Comando delle Forze Terrestri era il generale Ira Asimov, uno stratega brillante dal quale e' stato tratto il nome per l'astronave ...?

Ci sono dei benefici a progettare un tuo universo futuro...

- Ho ammirato Asimov profondamente. Harlan Ellison, il consulente della serie, gli era carissimo amico. Ho chiamato lo starliner Asimov subito dopo la sua morte, perche' personalmente mi mancherà, e per Harlan, come suo amico.

- (Rispondendo ad una e-mail)
Nelle tue lamentele riguardo al comandante che vola in missione occasionalmente (e lo fa solo 3 volte su 22 puntate, cosi' non vedo dove sia il problema) stai dimenticando diverse altre REALTA' della vita militare. Se sei un pilota, anche come comandante, devi registrare un numero X di ore di volo per continuare a qualificarti per la paga di volo. Questo e' NECESSARIO. E questo non significa volare fuori dalla stazione solo poche volte.

Secondo, molti comandanti - durante la crisi del Vietnam E dopo - continuano ad uscire per missioni e sortite sia perche' tutti si aspettano che lo facciano, e sia perche' mantiene alto il rispetto verso di loro dal resto dello squadrone.

Terzo punto, e piu' importante, le Forze terrestri sono come la Air Force pari pari in un altro punto; la promozione nei ranghi e' legata DIRETTAMENTE all'esperienza in combattimento. Ecco perche' le donne piloti di caccia e elicotteri si sono battute con veemenza affinche' fosse permesso loro di volare nelle missioni di combattimento; sapevano di non poter essere promosse di grado senza quello.

Sinclair non ha il desiderio di rimanere comandante per il resto della sua vita, gradirebbe salire di grado. Per questo registra come tempo di combattimento tutto quello che gli capita, quando puo'.

La tua affermazione che la cosa "non torna" non ha niente a che vedere con il vero funzionamento dei militari, e tutto cio' deriva dalle inaccurata nel rappresentare i militari che vedi su Star Trek. Questo e' assolutamente legittimo, ma la mailbox di 85 straripa di lettere di veterani che ci ringraziano per essere stati veritieri.

Suppongo che avrei potuto menzionare di passaggio la cosa nei dialoghi,

ma qui diventa un problema se menzionare una cosa nei dialoghi serve non all'episodio stesso ma perché alcuni individui vogliono che una cosa sia loro spiegata chiaramente. Non penso questo sia una responsabilità mia.

-(Altra risposta e-mail)

Ti ho risposto già un'altra volta sullo stesso argomento questo pomeriggio.

Mi sembra un'attimino ingiusto dire che Sinclair aggancia "Ogni nave alla deriva"...ne ha agganciata UNA e solo una, in una intera stagione. Perché lui ?

A- perché è bravo a farlo,

B- può registrare la cosa come paga di volo,

C- suona bene sulla sua scheda personale,

D- perché, come dice prima di uscire nello spazio, è una situazione di potenziale primo contatto.

(Per non menzionare E, e cioè che ha un desiderio di morte inconscio.)

E questo non è la stessa cosa che avere un personaggio che fa un zillione di lavori diversi nella stazione. Penso tu stia reagendo in base a quello che hai visto su Star Trek, e basandoti su quello pensi che noi stiamo facendo la stessa cosa con B5.

Non lo stiamo facendo. Per esempio in "Born to the Purple" Garibaldi manda una squadra a fare uno scontro a fuoco, segno che ci sono anche altri che fanno cose.

La questione diviene, quanti nuovi personaggi, e ricorrenti vuoi introdurre ? Ci sono *14* personaggi fissi su B5, e c'è gente che mi dice che sono troppi.

Abbiamo introdotto l'aiutante di Garibaldi che si prende cura di alcuni problemi per lui, proprio come Sinclair delega a Ivanova, e Ivanova delega ai tecnici del Comando e Controllo.

Sento che stai balzando ad una conclusione scarsamente basata sull'evidenza, e che si basa con la tua visione di un'altro show. Noi stiamo facendo come tu dici.

- Normalmente tendo a non rispondere alle critiche negative, perché non mi va di passare per quello che se la prende per le critiche.

Non lo faccio, ma sento che ad alcune di queste io devo rispondere, e penso che alcune di esse possano essere questioni aperte, e penso anche che alcune di queste siano molto ingiuste.

1- Riguardo il tempo richiesto alla nave di Kosh per attraccare a B5 (rispetto alla nave del Cacciatore).

Non abbiamo mosso il Jumpgate, ancora una volta, e voglio che le persone se lo ricordino, la nave di Kosh comincia a decelerare nell'istante in cui emerge dal jumpgate, per attraccare su B5 senza sfaccellarsi contro. La nave del Cacciatore di Anime era fuori controllo, a piena velocità.

(Una discussione simile è nata dalla differente velocità tra la nave di Kosh e le altre navi Vorlon nell'attacco finale nel pilot; queste ultime devono muoversi veloci per giungere subito in posizione di attacco).

2- La nave del Cacciatore era su pilota automatico, settata per uscire fuori al primo gate disponibile.

3- Sì, c'era tempo affinché la griglia difensiva della stazione potesse far esplodere la nave, i pezzi avrebbero continuato ad avanzare, ma un elevato ammontare della loro inerzia sarebbe stata tolta di mezzo dal fuoco della stazione, e qualsiasi pezzo rimasto sarebbe stato o centrato e tolto di mezzo ancora oppure, così piccolo da non danneggiare lo scafo (che è MOLTO spesso in quel punto) data la decelerazione forzata indotta dallo scoppio.

4- Sì, Sinclair sarebbe morto con la nave aliena. E' pagato per i rischi che corre.

5- Non c'era nessuna storia tipo "la Terra sta per esplodere" qui; abbiamo una nave che sta per scontrarsi con la stazione, e deve essere fermata. E deve essere fermata nel periodo che intercorre tra quando emerge dal gate e quando impatta.

Uno vorrebbe sapere quanto tempo rimane per poter fare qualcosa, no ? Forse

e' un congegno narrativo, ma preferivi qualcosa come

"Tenente, quanto manca all'impatto?"

"Uh, non saprei...puoi aspettare un secondo?"

- Riguardo la fronte buffa...Questa non e' una faccia normale con una fronte protesetica, qui abbiamo una testa intera che e' protesetica, e che copre tutta la parte dietro la testa. Così ti sbagli su quello, e riguardo N'Grath che avrebbe 6 zampe invece di 4...chi sei per poterlo dire?

Hai mai visto una mantide mentre "prega"? Forse che tutti gli insetti della galassia devono avere 6 zampe per essere considerati tali?

Non ti piace il makeup minimo, e non ti piace il protesetismo sul corpo intero...capisci che questo suona come "niente mi soddisfa meglio di un'alieno vero."
Se riesci a dirmi dove trovarlo per ingaggiarlo, lo faro'.

7- Okay, questo e' l'appunto piu' grosso: la nota che l'anima e' stata trattata come in Star Trek (il katra vulcaniano).

Fammi essere chiaro su questo: non mi frega niente di cosa ha fatto finora Star Trek fino ad adesso, nel passato, o fara' in futuro. Non possiamo stare a guardare costantemente sopra le nostre spalle, limitando il nostro universo perche' c'e' un'altro show.

Se il tuo solo metro di paragone per parlare di anima ti viene da Star Trek, allora questo puo' essere frustrante per te, ma ti assicuro che così non e' per me.
Il concetto base di anima deriva dall'inizio della civilizzazione (il fatto che l'anima puo' essere catturata in qualche modo).

E perdipiù, non esiste nessun Cacciatore di Anime in Star Trek, si parlava solo di mettere lo spirito di una persona in un'altro corpo.

Mi sto' veramente stancando della nozione che se Star Trek ha toccato un argomento, nessun'altro puo' farlo. Come la persona che ha detto che in Star Trek (TNG) e' stata inventata la nanotecnologia, e così quando l'abbiamo usata noi nel pilot quando G'Kar ingoia la nanomacchina, abbiamo semplicemente copiato i naniti Trek.

Rifiuto di consegnare il controllo creativo della serie al fantasma delle nozioni usate da Star Trek. Di volta in volta, incroceremo aree che hanno toccato anche loro. Ma le toccheremo in maniera diversa. Mettetevi l'anima in pace. Ma per favore non mettete una targhetta "Star Trek (R)" sull'anima o sulla storia dell'anima.

B- Dici che e' stata rubata due volte la pistola ad una guardia nell'episodio. Qual'e' la seconda guardia, se la prima e' la guardia del medlab? Io vedo solo una guardia che e' attaccata da dietro, ma non ho visto che la sua pistola sia stata presa.

9- Riguardo il makeup del secondo Cacciatore inferiore a quello del primo: sono essenzialmente la stessa cosa, stesso materiale, stesso design, meno la pietra, che abbiamo cambiato...spiacente, ma (i due makeup) sono stati fatti, applicati e usati nella stessa maniera.

10- Perche' toglierle tutto il sangue (per uccidere Delenn)? Perche' no? In qualche paese, era usato questo come mezzo per l'esecuzione. Il sanguinamento veniva anche usato come terapia, per guarire.

Va bene, mettiamo che invece avesse usato un veleno, tu probabilmente avresti chiesto "Perche' il veleno? Oh, e' la solita vecchia trovata del veleno, e loro che trovano l'antidoto appropriato in tempo". Non c'e' molta differenza.

11- Come ha fatto il Cacciatore a relazionare il suo senso percettivo della morte con una mappa al muro? Ancora ti rispondo, perche' no? Se puoi credere ai fatti accaduti finora, perche' non a questo?

Quanto e' differente dal camminare in una grande stanza, oppure essere attratti (gravitazionalmente) da un pianeta? Questo e' un'esempio inaffidabile, quanto quello che citi tu.

Questo, francamente, e' quello che trovo offensivo nel tuo messaggio.

Prendi delle cose che per questioni di opinioni personali tu avresti fatto in maniera diversa, e poi cerchi di farle passare per degli errori.

Metti in piedi degli argomenti smontabili che potrebbero essere usati contro qualsiasi cosa, togliendo carattere a quel qualcosa per potergli far del male.

12- Perché Sinclair non ha chiamato nessuno col link quando ha trovato il Cacciatore? Perché ha "trovato" il Cacciatore nel momento stesso in cui questi gli sparava. E a quel punto uno non alzerebbe più la voce, perché questa sarebbe utilizzata per sparare ancora.

13- Ti lamenti che i globi di anime agiscono solo quando Sinclair le libera dal sacco. Sicuro, avrebbero potuto uscire dal sacco... e galleggiare a mezz'aria. Per tutto il bene che gliene sarebbe derivato. Quello di cui avevano bisogno era qualcuno che potesse fermare il Cacciatore, ed era quello il compito di Sinclair. Loro sono stati abili a sufficienza da distrarre il Cacciatore tanto a lungo da potergli far fare quel compito. Loro meno Sinclair, che potevano fare, fargli il solletico fino alla morte?

14- Riguardo "le cose scintillanti che finiscono nella cinespresa uguale Film del Mistero della NBC", vedi al punto 11, qui sopra. Non sono responsabile dei tuoi punti di riferimento.

Non voglio urlare, non mi importa se ricevo una critica genuina, se facessimo qualcosa di obiettivamente sbagliato. Se non ti piace una cosa, allora va bene: ma sono stanco di persone che confondono l'opinione con il fatto, che se qualcosa non è fatto a modo loro, allora non è giusto...

È la nozione che Star Trek ha inventato e qualificato per il solo averli citati interi aspetti della nostra storia, letteratura, cultura, teologia e linguaggio, e tutti quelli che toccano queste aree allora stanno rifacendo qualcosa di Star Trek.

Per quello che mi riguarda, il Trek-katra-anima ha trattato l'anima come un paio di occhiali da sole messi al posto sbagliato. Qui noi cerchiamo di entrare profondamente in discussione sull'anima... da dove viene, dove se ne va, se sopravvive alla morte del corpo se svanisce subito dopo... per darle mistero e bellezza.

Scambiarlo come un'altro modo di vedere il katra è offensivo e insultante e ristretto. (...)

Non voglio arrabbiarmi, ma questo episodio è uno di quelli di cui vado fiero, e vederlo distorto e criticato poveramente in questo modo è solo qualcosa a cui dovevo per forza reagire.

- Riguardo alla tua affermazione che la fronte dei Cacciatori di Anime assomiglia a quella dei Ferengi... posso osare tanto da rispondere alla tua critica ad alto volume con uno strillo di mio?

Un consiglio; guarda altre cose, non solo Star Trek, e forse prova a spendere un po' di tempo ad imparare qualcosa del tuo stesso mondo. La forma della testa è basata su certi copricapi usati da tribù aborigene o africane.

Star Trek non lo ha inventato, abbiamo foto del suo uso attraverso la storia, e schizzi addirittura precedenti. Comunque, il progettore dei costumi non ha mai visto DS9, non guarda TNG, non ha nessuna idea di come sia fatto un Ferengi.

Comunque non intendo rinunciare a fare qualcosa solo perché qualche altro show ha attinto allo stesso background.

Chiaramente tu pensi che se qualcosa è apparso su Star Trek, è evidente che questa cosa Star Trek la deve avere inventata, e se accade da qualche altra parte, è sicuramente stata influenzata da Star Trek. Sbagliato sui due fronti. Suggestisco che cambi canale; guarda meno Star Trek e più il Discovery Channel.

- Riguardo gli attrezzi medici... abbiamo un consulente in scienze mediche che ci ha aiutato a disegnare la strumentazione della serie. Il senso che voleva dare era che ci stiamo muovendo verso l'uso della luce come parte di trattamenti non invasivi, quel genere di cose.

No, non ci sono cose di quel genere nelle sale operatorie odierne... ma qui siamo a 250 anni nel futuro. In ogni caso, il tutto si basa sulle ultime novità in fatto di scienze mediche, dal nostro consulente medico.

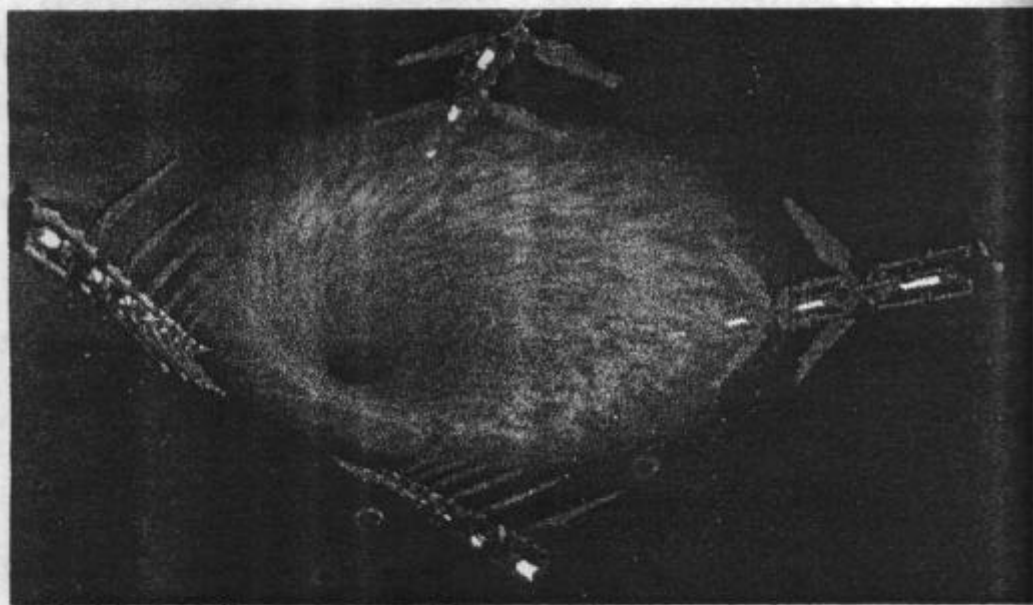
- Non descriverei N'Grath un "boss mafioso" dal momento che è un termine troppo specifico. Ne fa parte di una organizzazione specifica. È un maneggiatore, qualcuno da cui vai se ti serve qualcosa...una guardia del corpo, una identicard falsa, quello che ti serve.

- Garibaldi è ben conscio della presenza di N'Grath....e sa perfettamente che se questi se ne va, qualcun'altro come lui ne prende il posto dopo cinque minuti. E preferisce i tribolare con quello che conosce al tribolare con quello che dovrebbe ancora scoprire.

Compilato originalmente da Matthew Ryan mbr2@kimbark.uchicago.edu

Mantenuto da Steven Grimm <koreth@hyperion.com>

Tradotto da 'MZ



Jumpgate attivato.

EMERGERE

di Nick Brett

Il dottor Stephen Franklin sedeva da solo al bar, apparentemente distaccato dal rumore e confusione del posto. Il suo drink era stato appena toccato, e stava guardando nello spazio.

- Sta' sognando ad occhi aperti, dottore ?

La voce al suo fianco lo fece sobbalzare, e si giro', trovando Talia Winters vicino a lui.

La telepatte vestiva la solita uniforme del Corpo Psi, e lui presumeva fosse ancora "in servizio".

- Sto pensando, non sogno ad occhi aperti. - rispose, offrendole la sedia vuota vicino a lui.

- Un drink ?

- Per favore. Ho impiegato due ore a facilitare l'accordo commerciale tra i Centauri e i Ranjii, e ho veramente bisogno di qualcosa da bere.

Lei sedette e Franklin fece cenno al barman.

Quando la telepatte ebbe il suo drink davanti, Franklin noto' che si sfregava le tempie.

- E' cosi' male ?

- Non molto, - rispose lei - Ma ci vuole un po' prima di riuscire a scacciare i pensieri di qualcun'altro dalla testa. Staro' bene tra un po'.

- E' un dono o una punizione ? - sorrise il dottore.

- Dipende, ma temo di doverle confessare che gli accordi commerciali sono piu' una forma di punizione. - sorrise di rimando e sembro' rilassarsi un poco.

- Comunque, e' il mio lavoro di oggi. Adesso voglio una doccia e nessun'altra mente che la mia!

Un'ora dopo Talia lascio' il bar e si diresse verso i suoi quartieri. La sua uniforme del Corpo Psi la aiuto' per strada a evitare le persone, poiche' la riconoscevano e evitavano anche solo di sfiorarla. Era ormai giunta a uno dei corridoi principali, pregustando gia' la doccia, quando colse un movimento con la coda dell'occhio. Come si volse verso la sorgente del rumore, un piccolo qualcosa corse verso di lei, e lei realizzo' che si trattava di un ragazzino umano, dell'eta' di circa otto anni.

Prima che potesse evitarlo in qualsiasi modo, gli sbatte' addosso, ed entrambi crollarono per terra. Nella caduta, le mani di lui passarono sul volto della donna, che immediatamente senti' un dolore cosi' forte da urlare. Poi tutto divenne buio. Era svenuta.

- Talia, Talia, puo' sentirmi ? - Lei focalizzo' il volto di Franklin che ondeggiava sopra il suo. Si guardo' intorno, ma non c'era traccia del ragazzino, adesso.

- Sto' bene ora, per favore, mi aiuti a rialzarmi. - La donna alzo' un braccio e Franklin la tiro' in piedi.

- Cos'e' accaduto ? - chiese il dottore.

- Ho sbattuto contro un bambino, e ho avuto un contatto senza che il mio scudo telepatico fosse alzato. Ho sentito il suo dolore, e non me lo aspettavo.

- Dolore ? - Franklin sembrava preoccupato.

- E' suo padre...Lo sta' maltrattando.

- Vuole dire quello che penso ?

- Si, - rispose lei con un tono piatto - E' cosi'.

Garibaldi stava ancora in servizio quando Talia lo contat-
to'.
- Signor Garibaldi, qui Talia Winters, ho bisogno di vederla.

- Sapevo che avrebbe ceduto al mio fascino, un giorno o l'altro.
Da lei o da me ?

- Questa e' una cosa seria. Sono sul Livello Quattro, Giunzione A.

- Saro' li' in cinque minuti.

Garibaldi fini' di abbottonarsi l'uniforme e lascio' i suoi quartieri maledicendo la sua abilita' a parlare nei momenti sbagliati. Arrivo' finalmente al Livello Quattro, e trovo' ad aspettarlo Talia e Franklin. Prima che si potesse scusare con Talia, lei spiego' quel che era successo.

- Cosi' volete che trovi questo farabutto ? - stava gia' pregustando il pensiero.

- Si.

- Vorrei anche controllare il bambino. - aggiunse il dottore.

In un certo modo questo era un buon test per Garibaldi e le sue nozioni di conoscenza sul Computer di Sicurezza. Tutti i residenti di Babylon 5 avevano le loro sembianze memorizzate, e cosi' uso' un profilo di eta' per isolare i maschietti sotto i dieci anni. Talia controllo' centinaia di foto finche' non ne identifico' sette possibili. Garibaldi poi richiamo' i dati sul loro background e profili parentali. Tre dei ragazzini furono scartati perche' non avevano padri in vita. Franklin poi incrocio' i riferimenti con i suoi files medici.

- Questa e' una possibilita' - Franklin picchietto' lo schermo con un dito.

- Leon Thomas. Nove anni, il padre e' Joshua Thomas, separato da Marsha Thomas. Leon e' stato al Centro Medico tre volte questo anno, per ferite e abrasioni. Ha detto che se le era procurate giocando a Hockey a Zero G.

- Volete che controlli ? - chiese Garibaldi.

- Credo che faro' anch'io una visita a domicilio. - assenti' Franklin.

Joshua Thomas era un ingegnere per la manutenzione esterna, cosi' era alloggiato in uno dei livelli piu' bassi. Era una zona che Garibaldi conosceva bene, dato che la sua squadra era sovente chiamata per turbe domestiche, e saluto' con dei cenni della testa le poche facce che riconobbe. Controllo' l'indirizzo sul suo notes, e si fermo' di fronte ad una porta.

- E' questa. - annuncio'. - E ora ?

La risposta di Franklin fu anticipata da un urlo di dolore proveniente dall'alloggio. Garibaldi cerco' immediatamente di aprire la porta.

- Sicurezza, aprite la porta!

Ma la sola risposta fu un'altro urlo, cosi' Garibaldi aprì il pannello della serratura a codice e digito' il suo codice di over-ride. Quando la porta scivolo' di lato estrasse il suo PPG e entro' facendo strada, seguito immediatamente da Talia e Franklin.

La scena era di devastazione. Benché i quartieri non fossero molto ampi, tutto l'arredamento sembrava essere stato sparso sul pavimento. Garibaldi sentiva dei vetri rozzi spezzettarsi sotto i piedi mentre spostava una sedia che bloccava il passaggio. Al centro della stanza c'era un ragazzino di circa nove anni, e in un angolo c'era un'uomo spaventato di circa cinquant'anni. L'uomo aveva tagli sulla faccia e sulla testa.

- Leon e Joshua Thomas ? - chiese Garibaldi, non ben sicuro di dove puntare il suo PPG. Franklin stava per muoversi verso Joshua ma il capo della sicurezza lo blocco' con un braccio.

- Che ti ha fatto Leon ? - chiese al bambino.

- Mi ha toccato ancora, ho dovuto fermarlo.

Joshua Thomas si alzo' penosamente in piedi, e cerco' di andare verso suo figlio. - Leon, mi dispiace...

Fatto il primo passo, una tazza si sollevò da terra e attraverso tutta la stanza verso di lui, e mentre cercava di evitarla anche una forchetta si alzò e gli volò contro, colpendogli il braccio.
Il silenzio stupefatto di Garibaldi fu interrotto dalla voce calma di Talia.

- Il ragazzo è un telepate. Portate fuori il padre mentre cerco di calmarlo.

Quando il dottore e il capo della sicurezza portarono fuori l'uomo, Talia rimosse i guanti e si avvicinò al ragazzino.

L'ufficio del Comandante Sinclair era abbastanza affollato poiché il team di comando aspettava il briefing giornaliero. Quando entrò il Comandante, la sala divenne silenziosa, egli si sedette nella sedia e assenti verso Garibaldi, Franklin e Talia.

- Per favore, uno di voi mi informi di cosa è accaduto alla famiglia Thomas...

- Credo di poter spiegare meglio io - disse Talia, con l'ovvio sollievo di Garibaldi e Franklin.

- Eravamo preoccupati per un possibile caso di abuso infantile. Durante il sopralluogo abbiamo visto il padre, Joshua, ferito e poi abbiamo avuto una evidente manifestazione di potere telecinetico. Sembra che l'emozione causata dal maltrattamento subito dal bimbo, Leon, abbia scatenato i suoi poteri telepatici latenti.

- Ma non si sente parlare molto spesso di poteri telecinetici, no? - disse Sinclair.

- Sono molto rari, e spesso il soggetto è incline all'instabilità mentale... - rispose lei, esitando nel voler dire di più, ma Garibaldi sfruttò la pausa per inserirsi.

- Il dottor Franklin ha curato il padre, ma dato che non possiamo intraprendere un'azione legale qui, voglio gettarlo fuori dalla stazione. Ho un provvedimento di espulsione pronto da firmare per lei.

- Perché diavolo non stiamo facendo un'azione legale?! - tuonò il comandante.

- Non abbiamo più il testimone. - fu la risposta piatta di Garibaldi.

- Cosa volete dire, cosa è successo al ragazzino? - Sinclair era molto arrabbiato.

I due Psipolizioti tenevano Leon uno da ciascun lato per le braccia, mentre lo guidavano sulla rampa dentro il loro shuttle. Le guardie di sicurezza di Babylon 5 restavano a distanza, riconoscendo le uniformi, e il tre entrarono nello shuttle. Quando il portello si richiuse dietro di loro, gli uomini fecero sedere Leon e uno sorrise mentre lui parlava.

- Non ti preoccupare Leon, sei tra amici ora. Ti stiamo portando dal signor Bester, sono sicuro che diventerete grandi amici. Sei un ragazzo molto speciale, e siamo orgogliosi che tu entri a far parte della nostra famiglia.

I reattori dello shuttle furono azionati, facendo allontanare il mezzo dal braccio di attracco, iniziando il viaggio verso la Terra.

Update episodi usciti finora, cui cerchiamo di dare una traduzione il piu possibile fedele. Non sappiamo ancora come verranno nomati dalla RAI:

The Gathering - L'Adunanza (pilot)

prima stagione

001-Midnight on the Firing Line	Mezzanotte sulla linea di fuoco
002-Soul Hunter	Il cacciatore di anime
003-Born to the Purple	I Files porpora
004-Infection	Contagio
005-Parliament of Dreams	Il Parlamento dei sogni
006-MindWar	Guerra mentale
007-The War Prayer	Pregiera per la guerra
008-And the Sky Full of Stars	E il cielo era pieno di stelle
009-Deathwalker	Morte Che Cammina
010-Believers	Credenti
011-Survivors	Sopravvissuti
012-By Any Means Necessary	Con ogni mezzo necessario
013-Signs and Portents	Portenti e segni
014-TKO	TKO
015-Grail	Il Graal
016-Eyes	Occhi
017-Legacies	Le eredita'
018-A Voice in the Wilderness 1	Una voce dallo spazio
019-A Voice in the Wilderness 2	"
020-Babylon Squared	Babylon al quadrato
021-The Quality of Mercy	Quale genere di pietà
022-Chrysalis	Crisalide

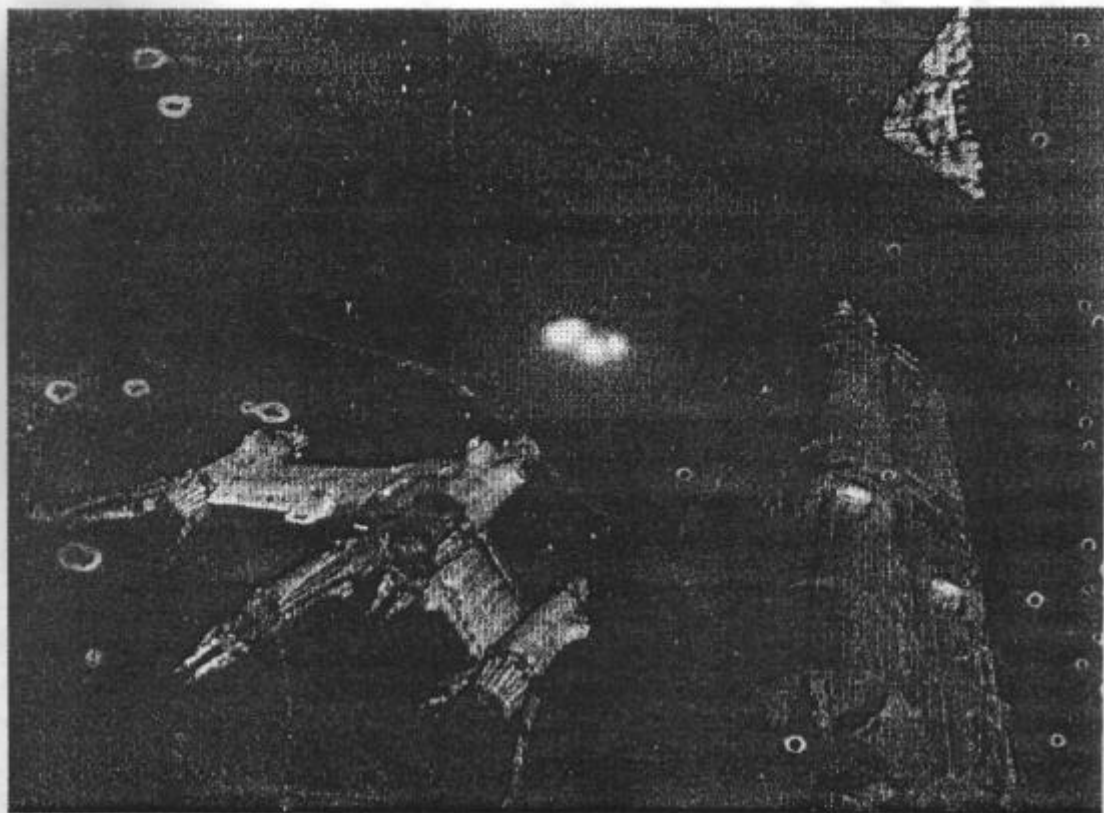
seconda stagione

023-Points of Departure	Punti di partenza
024-Revelations	Rivelazioni
025-The Geometry of Shadows	La geometria delle Ombre
026-A Distant Star	Una stella lontana
027-The Long Dark	A lungo nel buio
028-A Spider in the Web	Un ragno nella rete
029-A Race Through Dark Places	Una corsa attraverso posti oscuri
030-Soul Mates	Anime gemelle
031-The Coming of Shadows	L'arrivo delle Ombre
032-Gropos	Gropos
033-All Alone in the Night	Tutto solo nella notte
034-Acts of Sacrifice	Atti di sacrificio
035-Hunter, Prey	Cacciatore, preda
036-There All the Honor Lies	Laddove giace tutto l'onore
037-And Now for a Word - ? (possibili "il servizio", "Giornalismo" oppure "Giornale della Rete intestellare"...))	
038-In the Shadow of Z'ha'dur	All'ombra di Z'ha'dum
039-Knives	Spade
040-Confessions and Lamentations	Confessioni e lamenti
041-Divided Loyalties	Lealta' divise
042-The Long Twilight Struggle	La lunga lotta nel crepuscolo
043-Comes the Inquisitor	Arriva l'inquisitore
044-The Fall of Night	Cade la notte

terza stagione

045-Matters of Honor	Problemi d'onore
046-Convictions	Costrizioni
047-A Day in the Strife	Un giorno nella lotta
048-Passing Through Getsemane	Passando a Getsemani
049-Voices of Authority	Le voci dell' autorita'
050-Dust to Dust	Polvere alla polvere
051-Exogenesis	Esogenesi
052-Messages from Earth	Messaggi dalla Terra
053-Point of No Return	Punto di Non Ritorno
054-Severed Dreams	Sogni spezzati
055-Ceremonies of Light and Day	Cerimonie di luce e giorno
056-A Late Delivery from Avalon	Una consegna in ritardo da Avalon
057-Sic Transit Vir	Sic Transit Vir
058-Ship of Tears	Nave del dolore
059-Interludes and Examinations	Esami e interludi
060-War Without End 1 (con M. D'Hare)	Guerra senza fine
061-War Without End 2 " " "	" " "

(compilato il 30-05-96)

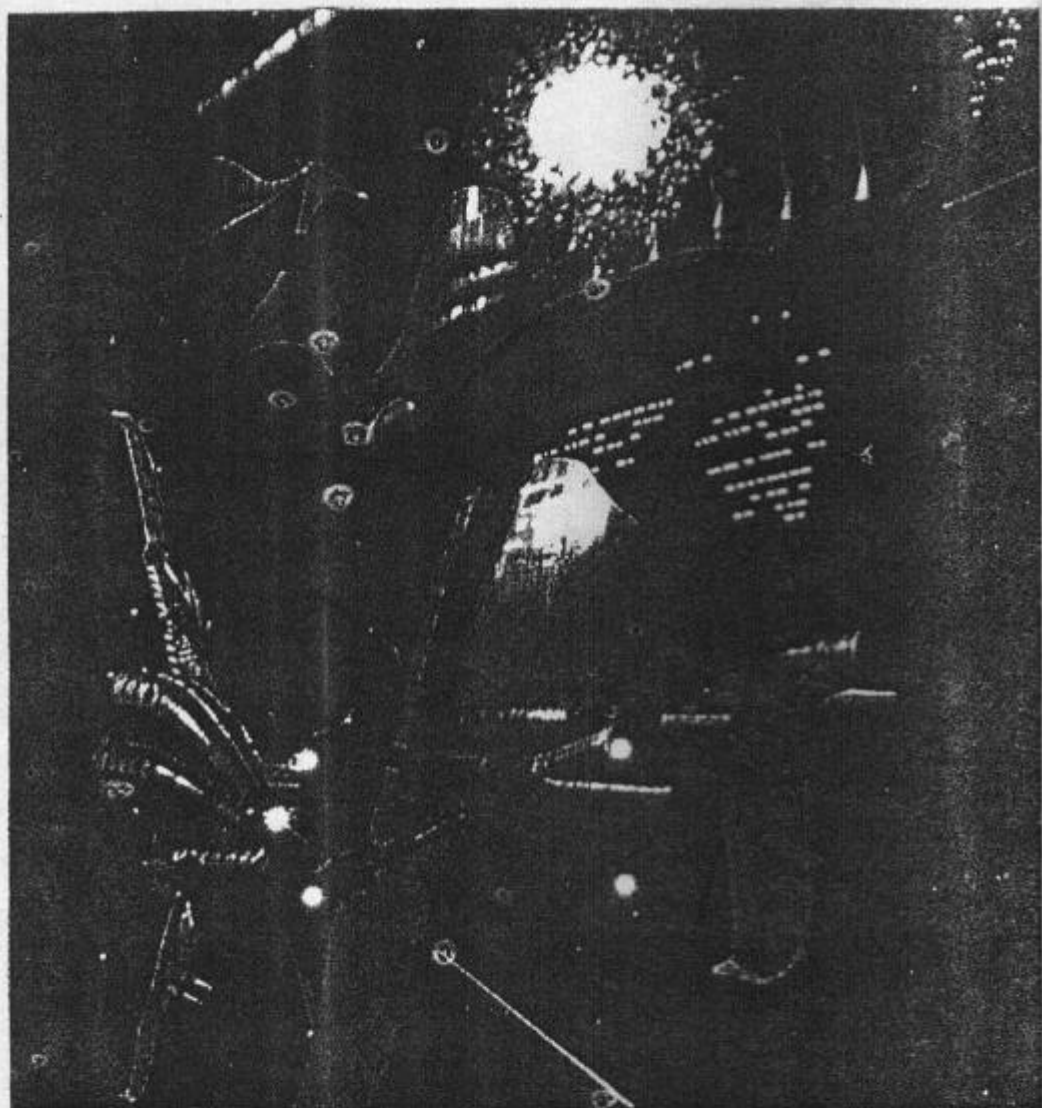


Fotogramma della battaglia
tra lo Starfury di Sinclair
e un caccia dei razziatori.

Ep. Midnight on the Firing Li

In Copertina: Babylon 5

Retrocopertina: Vascelli Minba



Non si intende infrangere alcun copyright.
Questa e' una fanzine amatoriale
senza intenti di lucro