

BE-CREATIVE

WEBZINE D'INFORMAZIONE SULLE OPERE LIBERE • A cura di Associazione Culturale Creative Workshop - Anno 2015 N.9
NON RAPPRESENTA UNA TESTATA GIORNALISTICA E NON HA CARATTERE DI PERIODICITA' - Pubblicata sotto [Licenza CC 4.0 BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



keep flying.
zero-project
www.zero-project.gr

BE-CREATIVE

BE-CREATIVE



NUMERO 9 • ANNO 2015 • GRATUITO

DIRETTORE ARTISTICO:
FABIO MAZZARELLA

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO:

VLADIMIRO GUINDANI
PAOLO FOLZINI
FABIO MAZZARELLA
MATTIA MEDA
ANTONELLA LUPO
LIVIA NAPOLITANO
BRUSIO NETLABEL
PATAMU.COM
ANTONELLO GALATI

MEDIA PARTNERS:

BATENIM NETLABEL
BRUSIO NETLABEL
COOKMUSIC
DUB COMBE RECORDS
EPHEDRINA NETLABORATORIO
NPNL
NOISYBEAT NETLABEL
NOSTRESS NETLABEL
QUANTUM-BIT NETLABEL
SOSTANZE RECORDS
STATO ELETTRICO
STRATO DISCHI NOTLABEL
SUBCAVA SONORA
SUBTERRA NETLABEL
TEQUE-NIQUE NETLABEL
VITTEK RECORDS
PATAMU.COM
ANIGHTLIKETHISFESTIVAL.COM

BE-CREATIVE È UN PROGETTO DI
ASSOCIAZIONE CULTURALE
CREATIVE WORKSHOP

VIA IV NOVEMBRE, 59/B
25031 CAPRIOLO (BS)
ITALY

WEBSITE: WWW.BE-CREATIVE.IT



IN QUESTO NUMERO

- 3 ZERO-PROJECT**
- 8 LUZIUS STONE**
- 11 HUMAN LOVE**
- 12 A COLONY**
- 14 MFF2015 OPEN CALL**
- 16 PATAMU OPEN MIC EXPERIENCE**
- 18 PROTEGGERSI DAL PLAGIO**
- 19 NASCE IN ITALIA SOUNDREEF SPA**
- 24 OSIRIS-SERVERLESS PORTAL SYSTEM**



ANTEPRIMA

Keep flying
zero-project
www.zero-project.grwww.zero-project.gr - photo by www.neska.grzero
projectZERO-PROJECT:
PANTEISMO
MUSICALE

Zero-project è un artista molto famoso nel circuito della musica Creative Commons; solo su Jamendo ha collezionato fino ad ora più o meno **sei milioni di ascolti**. Quando parliamo di produzioni indipendenti Copyleft questi sono numeri di tutto rispetto.

Il suo ultimo album "Metamorphosis", [in download gratuito su Jamendo](#), spiega il successo di Zero-project più di mille parole: i brani sono quasi ipnotici, e allo stesso tempo epici, tragici e lirici. "Metamorphosis" è un album pieno di splendide melodie che emergono su un tappeto di armonie interessanti e per nulla banali. Man mano che le canzoni si succedono l'una all'altra ti sembra di sentire un vago rimando ai Pink Floyd più onirici, poi, dopo solo un minuto, a Jean Michel Jarre e ancora ai Dead Can Dance. Ci si possono facilmente riconoscere anche i suoni della terra natale di Zero-project, la Grecia, con il fascino dell'antico teatro tragico. Tutto questo in una fantastica sintesi musicale.

CONTINUA A PAGINA 4

MUSICCONNECTION

ZERO-PROJECT: PANTEISMO MUSICALE

Ma parliamo del suo viaggio musicale direttamente con **Nikos**, alias **zero-project**, partendo da quanto scritto sul suo sito web (<http://www.zero-project.gr>)...

“La vita può sempre essere eccitante, gusta la tua avventura musicale e continua a volare”. Questo è il motto del tuo sito. Ti andrebbe di dirci qualcosa di più sulla filosofia che sta alla base di Zero-project?

Tra il punto di partenza e la destinazione finale, c'è sempre un viaggio. Questo viaggio può essere più o meno eccitante e questo dipende dal modo in cui percepiamo la realtà. Io credo che l'ottimismo porti a risultati molto positivi.

Nel tuo sito perché affermi che tu come persona, non hai nulla degno di essere menzionato? Chi ascolta la tua musica potrebbe voler sapere di più su di te e sulla tua attività musicale nel passato...

La mia vita non è differente da quella delle persone che incontriamo per la strada, al lavoro o durante un viaggio. Se c'è qualcosa di interessante che posso esprimere, quella è proprio la mia musica. Per ciò che concerne il passato, il mio primo contatto con la musica è stato a otto anni, quando i miei genitori mi comprarono una **melodica**. A 19 anni ho comprato il mio primo

sintetizzatore e ho iniziato con occasionali e incerti tentativi di composizione. Il tentativo di approccio alla musica più serio (e definitivo) c'è stato alla fine del 2007 quando decisi di iniziare a produrre musica mia come “Zero-project”.

Secondo le tue parole, la tua musica è più importante della tua presenza. Sembra strano che un artista renda centrale il suo lavoro anziché se stesso. Spesso i musicisti amano considerare se stessi come il fulcro della loro arte, una sorta di Demiurgo. Qual è il tuo ruolo in questo processo creativo?

In un universo così grande da non poter essere percepito dalla mente umana, l'insignificanza della nostra esistenza cancella tutte le illusioni di unicità. Io penso che sia difficile, ma anche molto importante, percepire le vere dimensioni delle cose, e capire che nessuno di noi è il centro dell'universo.

I concetti che esprimi sono molto suggestivi, mi ricordano una sorta di Panteismo. Ma tornando a parlare della tua arte, hai pubblicato molti album, singoli, audio-books, canzoni e video. Ci puoi parlare di tutti questi differenti lavori?

Man mano che passa il tempo e il numero delle produzioni aumenta, sto provando a migliorare la categorizzazione

della mia musica. Chiamo “tracce” le canzoni individuali che possono appartenere a qualsiasi genere musicali e “singoli” i gruppi di due o tre canzoni che hanno uno stile comune o appartengono a uno specifico tentativo espressivo. Parlando in termini di industria discografica, un singolo non potrebbe comprendere più di due canzoni. Ma ora, con il passaggio dai supporti analogici (o meglio fisici come i cd) a quelli digitali, non trovo motivo di rispettare gli standard di due decenni fa. Gli “album” sono costituiti da quattro o più canzoni, che appartengono tutte allo stesso stile espressivo. Infine gli “audio-libri” combinano parti parlate con la musica e possono contenere poesie, una novella o una storia, o tutto quello che possiamo trovare in un libro stampato.

Ci parli del tuo metodo compositivo?

L'ispirazione mi arriva sia da influenze “ambientali”, sia dalle emozioni. Questi due elementi quasi sempre coesistono nella mia musica. A seconda della dinamica di ogni composizione, decido se sarà elettronica, una colonna sonora, o magari new age. Questa decisione non è affatto definitiva e, qualche volta, una canzone inizia con uno stile definito e, durante la sua produzione, diventa tutt'altro.

MUSIC CONNECTION

Quali sono le tue influenze musicali?

Le mie influenze maggiori arrivano dalla musica classica, ma ammiro anche il lavoro di molti artisti contemporanei e talvolta proprio una produzione "moderna" mi ispira per l'arrangiamento e la produzione di un nuovo brano. Per coloro che riescono a distinguere, in mezzo ad un gran numero di suoni, l'identità della musica degli artisti che amano, sarà possibile ritrovare nei miei lavori influenze di Enigma, Dead Can Dance, Diary of Dreams, Astral Projection, Hans Zimmer, Trevor Jones e James Horner.

Produci con altri artisti o il tuo è un viaggio solitario?

Lavoro da solo, ma ho comunque collaborato con compositori, cantanti e musicisti degni di nota.

Ho notato che le tue produzioni escono sotto licenza Creative Commons. Qual è la tua opinione riguardo a questo tipo di tutela, e cosa pensi dei concetti di copyright e copyleft?

Una volta che un artista ha creato un'opera, automaticamente detiene i diritti su di essa. Se il suo lavoro è pubblicato con restrizioni sull'utilizzo diventa un'opera coperta da diritto d'autore (Copyright). Se invece l'artista incoraggia gli utenti a condividere la sua opera e i suoi derivati (remix, cover e quant'altro) liberamente,

allora l'opera in questione è per definizione, Copyleft.

Nel mio caso preferisco le licenze Creative Commons perché voglio che tutti abbiano la possibilità di usare la mia musica senza restrizioni di sorta per usi non commerciali, ricavando invece denaro dalla stessa musica quando essa viene utilizzata a fini commerciali (pubblicità, giochi, film).

Nella tua cartella stampa ho letto qualcosa che mi ha fatto sorridere: "Perché la musica di Zero-project è disponibile gratis? Perché no?"

Credo che le restrizioni blocchino la facile diffusione della musica. Quando un lavoro è disponibile gratuitamente, esso viene conosciuto più facilmente e questo è un grande vantaggio per l'artista.

Cosa pensi riguardo a vendere la propria musica? Tu hai mai venduto i tuoi brani per uso commerciale?

Prima di tutto compongo musica perché amo farlo. I riscontri che ho ricevuto dalle persone che hanno associato le mie composizioni a momenti importanti della loro vita non hanno prezzo. Ma, dal momento che la vita non è facile, un minimo di aiuto finanziario è benvenuto e mi è utile per sostenere i costi che servono a mantenere online Zero-project. Per quanto riguarda l'uso commerciale di musica in Creative Commons, ci sono siti che gestiscono licenze

commerciali, dove un professionista può acquistare una licenza per una canzone e ricevere un certificato ufficiale di utilizzo legale e commerciale.

Ho notato che possiedi una pagina ufficiale del progetto su Facebook. Cosa pensi del modo "social" per incontrare gente e, ovviamente, promuovere le tue produzioni?

Sono attivo su diversi social network, in questo periodo perlopiù su Facebook e Twitter. Stabilisco priorità nella scelta del social media per tenere informate le persone. Non posto troppo frequentemente news e preferisco farlo quando c'è davvero qualcosa di interessante da dire. Ritengo che post troppo frequenti possano essere noiosi per i lettori, e lo stesso vale per i messaggi personali di spam: paradossalmente allontanano gli ascoltatori dall'artista.

Cosa consiglieresti a qualcuno che intende diventare musicista o compositore?

Dal momento che la vita sta diventando sempre più complicata, un artista deve essere sempre focalizzato sul suo obiettivo, e quando quest'ultimo è disatteso, il vero artista deve trovare la forza di recuperare dalla sua memoria le ragioni che per prime lo hanno portato a creare musica.

Grazie Nikos, per l'intervista e per la bellissima musica che continui a regalarci con gioia.

DI PAOLO FOLZINI

MUSICCONNECTION

ZERO-PROJECT: MUSICAL PANTHEISM

Zero-project is a very popular artist in Creative Commons world; only on Jamendo he has more or less six million listens. When we talk about independent Copyleft productions these are important numbers.

His last album "Metamorphosis", on [Jamendo in free download](#), is better than thousand words to explain Zero-project's success: tracks are almost hypnotic, and at the same time epic, tragic and lyrical. "Metamorphosis" is a work full of beautiful melodies growing on very interesting harmonies.

As tracks go on, you hear something similar to Pink Floyd, then, after a minute, Jean Michel Jarre and again Dead Can Dance. You can also recognize the taste of Greece (Zero-Project homeland), with the charm of its ancient tragic theater, all in a beautiful musical synthesis.

But let's talk about his musical journey directly with Nikos, alias Zero-project, starting from what is written in his website (<http://www.zero-project.gr>)...

"Life can always be exciting, enjoy your musical adventure

and keep flying". This is the claim of your website. Would you like to tell us more about the philosophy behind zero-project?

Between the starting point and our final destination, there is a journey.



This journey can be either exciting or not and that depends on the way we perceive the reality. I believe that optimism causes positive results.

On your website why do you say that you have nothing special to mention as a person? If someone listens to your music may want to learn more about you and your activity in the past.

My life is no different than the life of the people you

meet on the street, at work or during a journey. If there is anything I can say that might be interesting, that is my music. As far as the past is concerned, my first contact with music was at the age of eight, when my parents bought me a [melodica](#). When I was 19 I bought my first synthesizer and occasionally I made hesitant musical attempts. The most serious attempt to deal with music was at the end of 2007 when I decided to release my music as "zero-project".

According to your words, your music is more important than your presence. It sounds strange that an artist focuses on his work instead of his profile. Often musicians consider themselves as the leading actors, a sort of [Demiurge](#). What's your role through this process?

In a universe with a size that cannot be perceived by the human mind, the insignificance of our existence cancels any illusion about uniqueness. I think it is difficult, but also very important to detect the true size of the things and realize that none of us is the center of the universe.

...the concepts that you are expressing are beautiful,

MUSICCONNECTION

they remind me a sort of pantheism. Talking about your art, you have published several albums, singles, audiobooks, songs and videos. Can you tell us more about all these works?

As time goes by and the number of the released work increases, I am trying to improve the categorization of my music. I call "Tracks" the individual songs that belong to any kind of music and "single" the groups of two or three songs that are similar in style and belong to a specific expressive attempt. Speaking in terms of the music industry, a single would not contain more than two songs. But now, with the transition from analogic to digital media, I find no reason to stay on standards that existed two decades ago. The "albums" consist of four songs or more, which all belong to the same expressive attempt. Finally, the "audiobooks" combine speech with music and contain poems, a novel or a story, or anything else we can find in a printed book.

Would you like to explain us your composing method?

My inspiration is caused by environmental influences and emotions. These two elements almost always coexist in my music. Depending on the dynamic of each inspiration, I decide whether a composition will be produced as electronic or soundtrack, or new age. This decision is not finalized and sometimes, a song starts with

a specific style of music and during its production it turns into another music style.

Can you tell us about your musical influences?

My main influences come from classical music, but I also admire the works of many contemporary artists and sometimes a contemporary work will inspire me on the orchestration and production of an upcoming work of mine. For those who can distinguish, among a plethora of sounds, the music identity of the artists they love, they will probably have tracked down in my works influences from Enigma, Dead Can Dance, Diary of dreams, Astral Projection, Hans Zimmer, Trevor Jones and James Horner.

Do you work with others or your trip is a lonely one?

I work alone, but I have collaborated with remarkable songwriters, singers and musicians so far.

I have seen that your productions come with Creative Commons licenses. What is your opinion about these licenses as well as for copyright and copyleft?

Once an artist creates a work, he automatically owns the rights. If his work is published with restrictions and copyright terms it becomes copyrighted. If the artist encourages the users to share his work and its derivatives (covers or remixes

for example) freely, then this work belongs to the "copyleft" definition. In my case, I prefer the creative commons licenses because I want everyone to be able to use my music without restrictions and make money from this music when used as a part of a project, such as advertisements, games and movies.

In your press kit I have read something that made me smile: "Why is the zero-project music available for free? Why not?"

I believe that the restrictions block the music from being spread easily. When a work is for free, it becomes known easier and this is a great advantage for the artist.

What's your opinion about selling music? Have you ever sold your tracks for commercial use?

First of all, I make music because I love it. The feedback I've received from people who have connected my music with important moments of their life cannot be compared to any financial size. But, since life is not easy, a basic financial support is welcome and helpful in order to make me able to cover the cost of keeping alive this online presence.

As far as the commercial use of music is concerned, there are licensing management sites, where a professional can buy a license for a song and receive an official certificate of legal use.

MUSIC CONNECTION

I have noticed that you are active on Facebook. What do you think about such a way to meet people and obviously promote your productions?

I am active on several social networks, mostly on Facebook and Twitter at this period. I set priorities on choosing the social media to keep communication with other people. I don't post often and I prefer to do it when there is something really interesting to say. I believe that the frequent posts may be boring for the readers, and the same applies to the personal spam-type messages. They take the artist away from his audience.

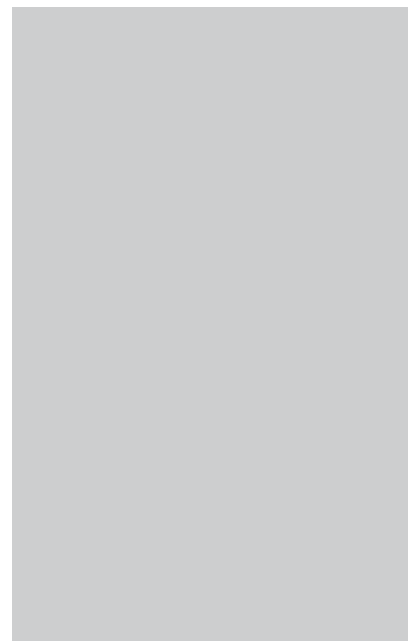
What would you say to someone who wants to become a musician or a composer?

As life is becoming more and more difficult, the artist must always be focused to his goal, and when this is frustrated, to have the strength to retrieve from his memory the reasons that first made him start creating.

Thanx Nikos, for the interview and for all the beautiful music you are giving us with joy.

INTERVIEW BY PAOLO FOLZINI

LINKS:



LE INTERVISTE DI CREATIVE WORLD & HUMAN LOVE

ANTONELLA LUPO PRESENTA LUZIUS STONE

Recentemente, Livia Napolitano ideatrice e conduttrice di Creative World & Human Love con la quale collaboro, mi ha fatto conoscere ed ascoltare un cantante e musicista indipendente di Ashville, Canada: **Luzius Stone**.

Sono rimasta affascinata ed incantata dalla sua musica, per cui ho deciso di cogliere l'occasione per scrivergli e fargli un paio di domande sulla sua vita ed esperienza in ambito musicale.

Carissimo Luzius Stone, [...] è già da un po' che ascolto la tua musica ed essendo io stessa una fan del rock e della musica elettronica, non posso far altro che chiedermi: come e quando ti è venuto in mente di fondere questi generi musicali così diversi tra loro? Quanto tempo hai impiegato a creare questo nuovo genere? E quanto tempo impieghi a lavorare su ogni pezzo?

Saluti Antonella Lupo, che bel nome che hai! Sin da quand'ero bambino sono sempre stato un fan della musica in generale.

Mio padre ascoltava molta musica degli anni 50 e 60 e i miei fratelli maggiori mi hanno esposto a tutto, dagli anni 70 agli 80 fino ai 90. Non era mai abbastanza, ero ossessionato. Tramite questo progetto – al quale ho iniziato a lavorare nel 2012 -, tutta l'influenza musicale della mia infanzia ha giocato un ruolo fondamentale nel mio stile di scrittura. Non volevo limitare né me stesso né ciò che stavo cercando di esprimere per colpa di un genere, così ho scritto la mia musica da un punto di vista emotivo.

MUSIC CONNECTION

Le canzoni dell'album "Electric Dream" sono state scritte con qualunque strumento, dalla chitarra acustica, al pianoforte, al beat e alla melodia. È stato un periodo incredibile nel quale ho trovato il mio sound. Ho lavorato su quell'album notte e giorno, per circa un anno e mezzo. Ogni canzone può occuparmi da una settimana fino a due mesi. Per quel che mi riguarda non esiste davvero un periodo costante quando si tratta di scrivere e produrre. Mi perdo in me stesso e il tempo quasi scompare...

E sei anche molto giovane. A che età ti sei avvicinato al mondo della musica? Che strumento hai imparato a suonare per primo? E quanti puoi suonarne?

Ho iniziato a cantare (il mio primo vero strumento) nelle recite quando avevo circa cinque anni. Ho poi iniziato a suonare la chitarra a 18 anni. Adesso suono un po' di tutto, eccetto la batteria. Ma è nella mia lista di cose da imparare prima di morire..... Ti ringrazio molto, perché è anche grazie a te se la mia musica viene diffusa! Peace **Luzius Stone**.

ENGLISH VERSION

Dearest Luzius Stone, [...] I've been listening to your music for a while now and being a fan of rock and electronic music myself, I can't help but wonder: how and when did you come up with mixing these many different kind of music? How long did it take

you to create this new genre? And how long does it take you to work on each piece?

Greetings Antonella Lupo, What a beautiful name you have! Since I was little, I've always been a fan of music across all genre's. My father listened to alot of old 50's and 60's music and my older brothers exposed me to everything from 70's 80's and 90's. I couldn't get enough of it, I was obsessed. With this project, which I started working on in 2012, all the influence from my childhood really played into my writing style. I didn't want to limit myself or what I was trying to express because of a genre, so I wrote music from an emotional stand point. Songs from "Electric Dream" were written with everything from an acoustic guitar, to a piano, to a beat, to a melody. It was an incredible time for me to find my sound. I worked on that album, on and off, for about a year and a half. Each song can take anywhere from a week to two months. There isn't really any consistent time frame for me when it comes to writing and producing. I get lost and time kind of disappears..

And you're very young as well. At what age did you get close to the world of music? What instrument did you learn to play first? And how many of them can you play?

I started singing (my first instrument) in plays when I was around five years old. I

started playing guitar around 18. Now, I play a little bit of everything, except drums. But drums are on my list of things to learn before I die.....Thanks for helping me spread my music! [...] Peace **Luzius Stone**.

DI ANTONELLA LUPO

Per seguire i progetti e la musica di Luzius Stone vi invitiamo a seguire il suo blog <http://luziusstone.com/>



Vi ricordiamo inoltre che Creative World & Human Love va in onda ogni Venerdì alle h. 21:00 su www.lifestylerradio.it



Antonella Lupo

studentessa di Lingue e Culture Moderne presso l'Università di Genova fa parte della redazione della trasmissione Creative World & Human Love per la quale cura le interviste agli artisti internazionali.

MUSICCONNECTION

MainOFF 2015

12° congresso delle musiche e delle arti elettroniche indipendenti



Torna a Palermo, il 10, 11 e 12 dicembre, [MainOFF 2015](#), 12° Congresso delle Musiche e delle Arti Elettroniche, appuntamento che, come ogni anno, accoglie artisti italiani e stranieri dediti all'indagine delle diverse (a)tonalità del suono e alla decomposizione della sintassi mainstream.

L'edizione 2015 ospiterà nomi di punta della scena elettronica internazionale come Senking (protagonista storico dell'etichetta tedesca Raster-Noton), Valerio

Tricoli (di stanza a Monaco), Laurent Durupt (eclettico compositore francese), Sean Derrick Cooper Marquard (statunitense, animatore della Echtzeitmusik-Szene). A essi si affiancheranno artisti italiani come go-Dratta (Palermo), Oreinoi (Roma), RAV-N (Torino), A.F.R.O.R.E. (Piacenza), Camillo Amalfi (Palermo), Alessandra Zerbinati (Ferrara), Marco Musumeci (Palermo), dj Eraser (Palermo) e molti altri. Lo spettro sonoro di MainOFF si muove dalla contemporanea colta alle

derive dall'elettronica contemporanea (glitch, field-recording, industrial, drone-muzak, IDM, noise). MainOFF ospiterà inoltre la mostra-installazione di Benjamin-Novalis Hofmann, rinomato artista visuale tedesco. Tre giorni immersivi di frastuono e ipnosi, meditazione e catarsi, frequenze disturbate e interferenze semantiche. Questo è MainOFF 2015 e questo, come sempre, è il suo slogan:

#AllYouNeedIsNoise!

HUMAN LOVE

LA RUBRICA DELL'AMORE UMANO

All'interno di [Life Style Radio](#) è nata la rubrica "**Human Love**", la rubrica dell'amore umano. Ideatrice e co-conduttrice di questo progetto radiofonico è **Livia Napolitano**, già "madrina" del format **Creative World**, all'interno del quale ha voluto ritagliare uno spazio per parlare di diritti umani.

E ora di saperne di più, Livia come è nato questo progetto?

Un progetto nuovo in una Italia che secondo me è pronta a parlare di queste tematiche, non tratta solo di amore omosessuale o eterosessuale, parla di amore nella sua essenza, senza sesso o genere, un amore appunto "umano".

E come mai questo nome?

Il 2015 è stato un anno caratterizzato da un susseguirsi, uno HUMAN pride definito "onda", e da lì l'idea di creare una rubrica che avesse un nome che non solo rievocasse lo human pride, ma descrivesse in sole due parole il progetto.

Dal momento che viene trasmesso su una web radio, c'è tanta musica?

La musica ha sempre il giusto

spazio, è linfa per una radio, riesce a raccontare storie, ad unire le persone e ha bisogno di essere raccontata. Fa parte di Creative World quindi tratta di musica libera e indipendente, dando spazio ad artisti italiani ed internazionali che rilasciano le loro opere sotto licenza creative commons.

Porti avanti questo progetto da sola?

Assolutamente no, è un progetto ideato da me, ma i veri protagonisti sono un gruppo di giovani molto colorito ed eterogeneo, la rubrica è infatti realizzata grazie alla collaborazione con il "**Gruppo Giovani Arcigay Genova**" e "**Gay is not a clubber, Gruppo studentesco**" entrambi nella rete sociale ligure dei diritti umani.

Il più delle volte registriamo nel salotto di casa mia e ormai siamo come una famiglia allargata.

Quando va in onda?

Dal 16 ottobre 2015, l'appuntamento ha cadenza settimanale, ogni venerdì alle ore 21 su Life style Radio per un totale di dodici puntate e si pensa già alla prossima stagione.

Grazie Livia, per averci fornito qualche informazione in più su questo bellissimo progetto, invitiamo i lettori di Be-Creative a seguirci sulla nostra [pagina facebook](#) su [nottetempoblog](#) e su Life Style Radio dove potete riascoltare anche i podcast delle puntate precedenti (links a fondo articolo). Stay Tuned!

DI MATTIA MEDA

LINKS:



Mattia Meda

23 anni, collabora alla realizzazione della rubrica human love le sue passioni sono: lo sport, la natura e la musica. Vive a Genova da qualche anno e grazie a questo progetto si è cimentato per la prima nel ruolo di speaker radiofonico.

QUINDICINEMA



INTERVISTA AL REGISTA LORENZO CIACCAVICCA

A **Colony** il film distribuito sotto licenza Creative Commons liberamente visibile e condivisibile su [Vimeo](https://vimeo.com/colony) dal 12 Novembre 2015

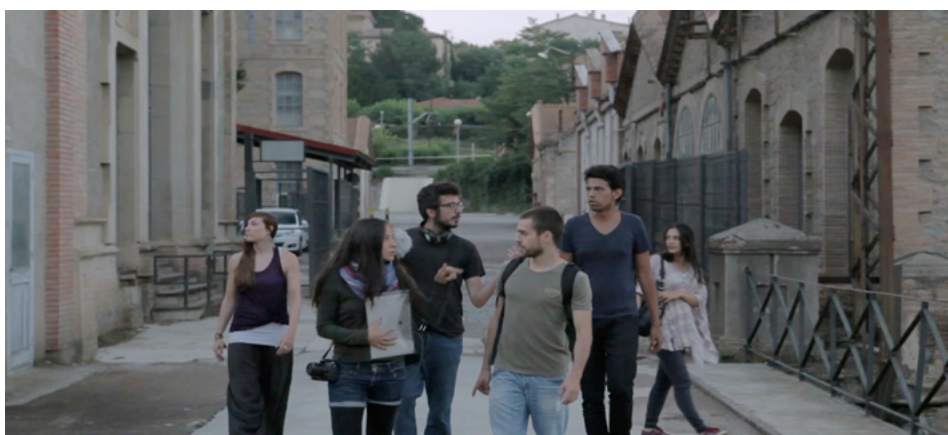
Sinossi

In un'ex-colonia industriale del sud dell'Europa, un gruppo internazionale di cineasti politicamente impegnati lavora a un documentario con l'intento di scoprire di più sui problemi economici che stanno attraversando il continente. Durante il processo si scontrano con molte contraddizioni legate ai loro ideali, sia nella creazione del film che in se stessi, nella relazione di amicizia che li

lega e nelle differenze di approccio alla realtà delle cose. Arrivano così a una diversa comprensione di quello che stanno facendo, alla differenza tra teoria e pratica, ma continuando ad affermare la necessità di azioni come queste.

"**a Colony**" è un film elaborato attraverso un processo collaborativo, non egemonico.

La maggior parte delle scene sono state create attraverso dibattiti che coinvolgevano l'intero gruppo di lavoro.



Nell'esercizio di una cinematografia che è ben radicata nell'analisi del mondo contemporaneo e che parte da una ricerca collettiva, basata sull'incontro di opinioni personali che cercano un mezzo per esprimersi.

Abbiamo chiesto al regista **Lorenzo Ciacciavicca** di raccontarci qualcosa di più su questo progetto.

nelle arti performative e nei media. Abbiamo lavorato insieme a molti progetti e questa volta abbiamo deciso di girare un film che racconta delle varie perplessità del mondo delle arti sociali e dell'impegno politico. Le contraddizioni che ci stanno tra il "dire" e il "fare", quando si vuole agire in maniera corretta e ci scontriamo con la dura realtà delle cose che se, da un parte ci rende difficile essere coerenti con noi stessi, dall'altra siamo proprio noi stessi che per pigrizia non

prima scritte in un canovaccio, poi rielaborate sul momento dall'intero gruppo di lavoro con dibattiti e improvvisazioni. Gli attori hanno creato i propri personaggi seguendo i contenuti nati dai momenti condivisi, in quelle che sono state due settimane di intenso lavoro 24 ore al giorno. Abbiamo voluto seguire le stesse cose che cerchiamo di analizzare nel film e di non contraddirci nel modo in cui lo giravamo.

Quanto tempo hai impiegato per realizzarlo ?



Ciao Lorenzo come nasce l'idea di Colony ?

L'idea di "a Colony" (una Colonia) è nata qualche anno fa con il gruppo di lavoro di cui faccio parte da molti anni, soprattutto con Ruben Vandendriessche, con il quale ho ideato il film dall'inizio. Siamo un team internazionale di artisti, (Italia, Spagna, Francia, Romania, Germania) ci siamo conosciuti in progetti europei proposti da Roots & Routes International (rootsnroutes.eu): una rete internazionale che promuove la diversità culturale e sociale

vogliamo rendercene conto. I personaggi del film ritraggono profili di persone che abbiamo conosciuto e allo stesso tempo di noi stessi, raccontano episodi a noi familiari e ci permettono di condividere i momenti internazionali in cui molte volte ci troviamo a lavorare. Anche il modo in cui abbiamo creato il film voleva seguire la stessa idea. Il film è stato un lavoro collettivo che appartiene a tutte le persone coinvolte. Non appartiene nè a registi nè a sceneggiatori, l'autore del film è il gruppo. La maggior parte delle scene sono state

Per girare il film ci sono volute due settimane a tempo pieno. Con il gruppo di lavoro siamo andati in una casa in Spagna, che era anche la location del film, in un paesino meraviglioso chiamato Borgonyà. Eravamo in tutto 25-30 persone e, ognuno con il suo ruolo, siamo riusciti in quelle due settimane a girare ed a premontare il film. L'abbiamo poi montato e rifinito, compreso le animazioni e il colore, durante l'anno successivo.

Come altri tuoi lavori è rilasciato sotto licenza CC. cosa ti spinge a sposare questa filosofia?

Anche le Creative Commons rientrano nella metodologia. Questo film si è sviluppato grazie al contributo di molte persone; è stata una discussione tra molti e vogliamo che questa discussione sia aperta anche all'esterno. Personalmente sono molto

QUINDI CINEMA

convinto dell'importanza della filosofia Open Source, del fatto che la proprietà intellettuale non debba essere impiegata a fini di lucro, nè che debba essere una frontiera. Credo sì, che esista l'importanza di riconoscere l'autore di un'opera, ma non penso che l'Arte possa essere un bene da possedere.

La libera diffusione delle opere d'arte è un diritto dell'umanità e una delle responsabilità

principali di un artista. Spero che il film vi possa interessare e che lo guardiate, allo stesso tempo vorrei ringraziare "BE-CREATIVE" per aver parlato di "a Colony". Il film è aperto al pubblico dal 12 di novembre scorso. Per rimanere aggiornati seguitemi sulla pagina dell'associazione che ha prodotto il film:

RUTES I ORIGENS - RIO

<https://www.facebook.com/rutesiorigens>.

Grazie Lorenzo la finalità della nostra Associazione ([Creative Workshop](#) n.d.r.) è proprio quella di diffondere e promuovere la cultura Creative Commons ed Open Source, abbiamo già avuto modo di apprezzare i tuoi lavori e ne siamo entusiasti.

DI LIVIA NAPOLITANO

MFF2015 OPEN CALL

IL CINEMA INDIPENDENTE OVVERO LA PUREZZA DEL PENSIERO RACCHIUSA IN PICCOLI SPAZI

In occasione della XX edizione del Festival di Cinema Indipendente che si è tenuta a Milano dal 10 al 20 Settembre 2015, Livia Napolitano conduttrice di "Creative World", un programma andato in onda nella prima stagione di [Life Style Radio](#), ha chiesto al regista **Fabio Giovino** di raccontarci la sua visione.

Il cinema indipendente è un piccolo grande spazio attraverso il quale emerge la possibilità di realizzare quei film che vorremmo spiare nel buio della sala: prodotti

cinematografici che rinnegano le cose comuni e in possesso di una carta d'identità, film che nascono senza l'obiettivo di raggiungere quei canali televisivi di cui ogni giorno i paganti, oppure no, sono platea dai confini sterminati o il fondamentale di creare tesori, ricchezze, malinconici gettoni d'oro. Impegnarsi nella realizzazione di un film indipendente significa praticare cinema sicuro poichè la passione viene prima di tutto. Spunti della fantasia che volano sbattendo le ali e non grazie alla spinta di

veroniche industriali; ecco - questo magari sì - attraverso il Jet Scander (chi se lo ricorda?). Film che non hanno paura di sfidare le regole internazionali, sogni costruiti per solleticare il godimento di tutti e per farsi ringhiare contro da tutti; opere d'arte che racchiudono la personalità di poveri sognatori che non di rado sparano il loro unico colpo sulla luna, ma senza timore di non essere compresi, venduti o comprati. Immagini con attori improbabili, dialoghi stupidi, situazioni sulla falsariga del già visto, ma anche riflessi a

QUINDICINEMA

colori, oppure in bianco e nero, di figure non "professionali" ma mostruosamente capaci, di parole che dal cuore nascono e così dal tuo non più se ne vanno, di originalità degna di coloro che si inventarono il dinosauro mangiatore di uomini (e le donne?) in un'epoca troppo lontana dalle invenzioni dei gemelli del non gol Renzi e Berlusconi. Esiste di conseguenza un piccolo grande spazio in quel mondo cinematografico che la maggior parte della gente conosce dove fare un film non vuol dire sapersi adattare. Essere un regista indipendente significa resistere alla dittatura alla quale spesso si lascia andare il cinema italiano, non esistendo

come figura imprenditoriale che punta innanzitutto al guadagno economico; la natura "senza padrone" fa in modo che il produttore sia prima di tutto un regista, ovvero un produttore che sente la necessità di far arrivare il proprio pensiero da qualche parte. E questo si traduce attraverso un'ambiguità mal percepita: il cinema non è nato per accumulare denaro o per far diventare più ricchi coloro che in esso vedono solamente un business.

DI LIVIA NAPOLITANO E FABIO GIOVINAZZO

LINKS:

<https://nottetempoblog.wordpress.com/2015/04/10/fabio-lartista/>

Puntata di Creative World con intervento di Fabio Giovinazzo: <http://www.lifestylerradio.it/podcast/creative-world-ospite-fabio-giovinazzo-regista-e-fotografo/>

link del film di Fabio Giovinazzo: <http://lartedelfauno.blogspot.it/>

link Milano Film Festival: <http://www.milanofilmfestival.it/>

**DIAMO VALORE AGGIUNTO ALLE OPERE LIBERE
SOSTIENICI DIVENTANDO SOCIO**

WWW.CREATIVE-WORKSHOP.ORG



ONDANOMALA

PATAMU OPEN MIC EXPERIENCE

19 DICEMBRE ARCI ACROPOLIS



PATAMU OPEN MIC EXPERIENCE EVENTO TARGATO PATAMU

- > h 22.00 - Si parla di diritto d'autore: oltre la Siae
- > h 22.30 - Open mic aperto per gli artisti Patamu per partecipare scrivi a support@patamu.com
- > h 23.00 - JARVIS + BBB

Sabato 19 Dicembre - Circolo Arci ACROPOLIS
Via degli Atleti,1 - Vimercate
ingresso gratuito con tesseramento Arci

Il 19 Dicembre riparte la musica live di Patamu con un evento aperto a tutti i musicisti iscritti sulla piattaforma: sarà una serata molto speciale tutta targata Patamu, in cui daremo spazio a talenti emergenti che potranno raccontarsi sia durante il dibattito iniziale, che durante l'OpenMic con la propria musica.

Il programma:

22.00 - Tutti presenti per l'incontro con Patamu, dove ci racconterete la vostra esperienza, potrete farci domande e conoscerci

22.30 - Inizio OpenMic: pronti con la chitarra in mano per suonarcene 4

23.00 - Concerto JARVIS

23.30 - Concerto BEFORE BACON BURNS

Per partecipare è molto semplice!

Basta essere iscritti su Patamu.com e aver sostenuto la piattaforma con una donazione libera o la sottoscrizione di un abbonamento nell'ultimo anno; avere voglia di raccontarsi e "suonarsi"; scrivere a support@patamu.com e così aggiudicarsi il posto.

Avrete anche l'opportunità di conoscere tanti altri artisti, condividere le vostre idee e aprire la mente a nuovi stimoli! Che aspettate?

Ma vediamo bene chi sono le due band che concluderanno la serata...

JARVIS

Si definiscono Math Pop e noi di Patamu siamo onorati di averli fra i nostri: giovani, belli, pieni di energia e tessitori di testi stravaganti.

Il progetto nasce nella primavera 2015 dall'incontro fra il bassista/compositore Gianluca "Bonny" Bonelli e il produttore Larsen Premoli, che lo aiuta a formare la band presentandogli Francesco Bertoli (Vocal), Simone Vaccaro (Drums) e Mathy Frassinetti (Guitar).

La band arrangia e completa le composizioni del bassista e a Settembre compare finalmente sul web con l'entrata a ReLab Studio per la produzione dei primi 6 brani. In ottobre

ONDANOMALA

escono il singolo e videoclip di "Badabap the Parrot" subito selezionato da RockTV e MTV NG per la messa in onda.

Seguono il video live in studio di "Paper Money" e finalmente il 21 Novembre l'uscita del disco su Spotify, iTunes e in copia fisica con un release party in Milano a cui si presentano circa 400 persone!

La band ora è in promozione live e sulla rete:

www.thejarvis.it

BEFORE BACON BURNS

Quattro menti pensanti, 6 mani suonanti, una voce cantante. Sono i Before Bacon Burns, suonatori ma soprattutto amici, che amano stare assieme

e condividere una passione immensa.

La band nasce una sera di fine Settembre 2012, in una oscura sala prove monzese: "E' stato come un colpo di fulmine ed abbiamo messo su in 4+4=8 un progettino insieme, che comprendeva all'inizio un rodaggio con performances di sole cover, per poi ampliarsi in un più ambizioso progetto di costruire della musica nostra".

Dopo aver pubblicato un primo EP con pezzi in inglese, sono prossimi nella registrazione del primo album in italiano: si ispirano ai Fast Animals and Slow Kids, ai Verdena, e ad altri del panorama rock indie.

News entry fra le band Patamu,

siamo curiosissimi di sentirli live..

www.beforebaconburns.bandcamp.com

Circolo Arci Acropolis - Via degli Atleti 1 - Vimercate

Ingresso gratuito con tessera Arci - Tessera obbligatoria

DI [ERIKA BUZZO](#)



PATAMU.COM

LIBERA LE TUE IDEE

Patamu ti aiuta a depositare e proteggere istantaneamente dal plagio le tue opere artistiche e creative attraverso marcature crittografate legalmente valide.

Dopo la tutela, sei libero di decidere come diffondere e condividere le tue opere con la licenza che preferisci. **Patamu non ti impone nessun vincolo, nessun obbligo, non ti chiede esclusive :)**

ISCRIVITI GRATUITAMENTE

ONDANOMALA

PROTEGGERSI DAL PLAGIO

I MODI PER FARLO IN MODO SICURO

COME MI PROTEGGO DAL PLAGIO?

Tutto quello che dovrete sapere sulla tutela delle vostre opere



La prima preoccupazione di un compositore, di un cantautore, di un disegnatore, di uno scrittore o comunque di un autore di un'opera di ingegno in generale, è quella di proteggere la sua "creatura" da eventuali plagi, procurandosi una prova sicura che dimostri la data di creazione della stessa e, di conseguenza, la paternità dell'autore.

Esistono varie prove di paternità, alcune più attendibili e longeve, altre che possono presentare dei problemi di affidabilità.

Tali prove serviranno nel momento in cui intenderemo una controversia per plagio e ci rivolgeremo al giudice per chiedere che accetti la nostra

domanda di risarcimento. A corredo della domanda presenteremo le prove di paternità in nostro possesso ed il giudice sarà chiamato a pronunciarsi valutandole secondo il suo personale apprezzamento.

Vediamole nel dettaglio:

Deposito SIAE: è la prova di paternità più conosciuta e sicuramente più abusata, in quanto alcuni autori (poco attenti) credono addirittura che quella di fornire prove di paternità sia la principale funzione della SIAE. Sulla validità di tale prova non ci sono dubbi. C'è sicuramente da dire che essa risulta alquanto onerosa, sia da non iscritti che da iscritti over 30 (per gli

under 30 invece l'iscrizione è gratuita dal 1 gennaio 2015). Ovviamente, qualora decidessimo di iscriverci alla SIAE, questa diventerebbe mandataria di ogni nostra opera, per cui risulterà impossibile per noi poter gestire i brani in modo libero, indipendente ed alternativo.

Deposito notarile: anche questa prova di paternità è assolutamente valida. Il notaio in qualità di pubblico ufficiale certifica sia l'identità del soggetto che esegue il deposito e sia le date di deposito. Questo deposito ovviamente ha un costo abbastanza elevato.

Invio di una raccomandata a sé stessi: è una prova di

ONDA NOMALA

paternità considerata talvolta una leggenda metropolitana e talvolta la soluzione più semplice ed economica. In realtà, come sempre, la verità sta nel mezzo. Dal punto di vista dell'affidabilità della data, sicuramente il timbro postale è da considerarsi attendibile.

Ciò che invece desta perplessità è la precarietà e le deperibilità di tale prova. A differenza delle altre, infatti, risulta evidente come l'affidabilità della stessa dipenda dallo stato di conservazione di un oggetto, la raccomandata appunto, alquanto fragile e facilmente deteriorabile.

È chiaro che l'apprezzamento del giudice potrebbe mutare

in caso di raccomandata deteriorata, intaccata, scollata o con qualsiasi difetto. Si potrà correre il rischio, quindi, di avere una prova tecnicamente valida, ma che praticamente, col passare del tempo, può risultare inaffidabile. Con lo spiacevole risultato di trovarsi con nulla in mano.

Marche temporali: sono prove di paternità che permettono di associare digitalmente ad un contenuto telematico, una data di tempo certa. Fornisce quindi una prova legalmente opponibile a terzi e valida per 20 anni. È un mezzo semplice, alquanto economico e dall'affidabilità dimostrata.

In conclusione, tanti sono i mezzi di prova con cui si può dimostrare la paternità di un'opera, mezzi diversamente validi, diversamente dispendiosi, diversamente affidabili.

Non si fa disinformazione quando si parla della raccomandata come rimedio semplice ed economico per dimostrare la paternità di un'opera, ma si fa disinformazione quando non si precisa che è il mezzo probabilmente più rischioso e precario se paragonato agli altri, che risultano sicuramente più stabili ed affidabili.

DI [GIANLUCA CANNAVALE](#)

IL 25 NOVEMBRE E' NATA SOUNDREEF S.P.A.

Soundreef fornisce licenze musicali alle imprese, raccogliendo e distribuendo royalty per conto di autori, editori, etichette discografiche e artisti. Soundreef è un ente di gestione indipendente (IME, in conformità con la direttiva 2014/26 /UE) che compete con società nazionali di gestione collettiva dei diritti d'autore (CMOs) come SGAE, GEMA, SIAE, SACEM e PRS. Vende le sue licenze musicali alle grandi catene di negozi e agli organizzatori di eventi dal vivo di oltre 20 paesi nel mondo. Obiettivo principale di Soundreef è quello di assicurare ai titolari dei diritti

pagamenti veloci, completa trasparenza su come la loro musica viene utilizzata e sulle royalty da loro guadagnate, garantendo allo stesso tempo ai fruitori della musica licenze semplici e convenienti.

Soundreef amministra oltre 150.000 brani in tutto il mondo, distribuendo musica a decine di migliaia di utenti aziendali. I principali prodotti di Soundreef sono Soundreef in-store (licenze musicali per grandi catene di negozi) e Soundreef Live (licenze musicali per organizzatori di concerti).

Soundreef, lanciata nel 2011

è una società costituita nel Regno Unito.

Nasce in Italia Soundreef S.p.A, società che migliora la gestione delle royalty nell'industria musicale.

Da VAM Investments 3,2 milioni di euro, L'venture Group aumenta il proprio investimento di 250 mila euro. La nuova società controlla il 100% di Soundreef Ltd in UK e si posiziona sullo sviluppo di tecnologie e processi per una gestione più veloce, trasparente e sicura dei diritti d'autore.

CONTINUA A PAGINA 20

ONDANOMALA

Milano, 25 Novembre 2015 – Si chiama **Soundreef S.p.A** ed è nata in Italia per migliorare la gestione delle royalty nel comparto dell'industria musicale europea. La società, fondata da Davide d'Atri, Amministratore Delegato di Soundreef S.p.A, ha ottenuto un investimento da parte di VAM Investments e di LVenture Group per un totale di 3,5 milioni di euro. Soundreef S.p.A si posiziona sul mercato come società tecnologica per la gestione delle royalty a disposizione di tutta l'industria musicale ed ha acquisito il 100% della Soundreef Ltd, società fondata sempre da d'Atri nel 2011 e operante nel Regno Unito per l'intermediazione dei diritti d'autore.

L'obiettivo di Soundreef S.p.A è quello di assicurare ai titolari dei diritti d'autore nel settore della musica la completa trasparenza e tracciabilità delle royalty e la massima certezza e velocità nel pagamento dei diritti d'autore, garantendo al contempo il massimo livello di sicurezza.

Nonostante la consolidata presenza di Soundreef Ltd in UK, Soundreef S.p.A ha fortemente voluto che questa nuova avventura iniziasse proprio in Italia, per dare un importante contributo allo sviluppo dell'innovazione e della creatività nel nostro paese attraverso lo sviluppo di tecnologie e processi in grado di aiutare a migliorare un settore importante come quello dei diritti d'autore nell'industria musicale.

L'operazione finanziaria ha visto l'intervento di due player fondamentali per la nascita della nuova società: VAM Investments e LVenture Group. VAM Investments investirà 3,2 milioni di euro attraverso il veicolo dedicato VAM SR1 Invest s.r.l., parte in buyout e parte in aumento di capitale articolato in più tranche per finanziare l'espansione internazionale del business nell'arco dei prossimi 12 mesi. LVenture Group, holding di partecipazioni quotata sul MTA di Borsa Italiana, aumenterà il proprio investimento di 250 mila euro, raddoppiando in questo modo la propria quota di partecipazione. Questa operazione fa seguito ad un primo investimento effettuato nel febbraio 2011.

Davide d'Atri, Amministratore Delegato di Soundreef S.p.A, ha dichiarato:

"Siamo orgogliosi di aver fondato la Soundreef S.p.A, un nuovo player completamente incentrato sullo sviluppo di tecnologia e processi per migliorare la gestione delle royalty nell'industria della musica. Un nuovo soggetto italiano a disposizione di tutti gli attori del mercato, anche i più tradizionali. Siamo particolarmente felici che questa nuova avventura cominci dall'Italia. Lo abbiamo fortemente voluto perché l'Italia può e deve essere un faro d'innovazione e creatività in Europa. Siamo inoltre convinti che con l'aggiunta degli investimenti e del supporto



strategico di VAM Investments e di LVenture Group il nostro business possa accelerare fortemente lo sviluppo".

"L'acquisizione di Soundreef Ltd da parte di Soundreef S.p.A permetterà alla società di crescere più velocemente e di offrire ai nostri clienti un servizio sempre più efficiente e ai nostri autori ed editori una gestione delle loro opere musicali sempre più veloce, trasparente e sicura", ha commentato Francesco Danieli, CEO di Soundreef Ltd. "Siamo soddisfatti di aver realizzato questa operazione di investimento in Soundreef, che consideriamo un gioiello dell'imprenditorialità italiana destinato ad un successo globale.

Siamo particolarmente orgogliosi di diventare soci di un imprenditore del calibro di Davide D'Atri e di una società di venture capital di successo come LVenture Group", ha commentato Marco Piana, co-fondatore di VAM Investments.

Per Luigi Capello, CEO di LVenture Group: *"Abbiamo creduto in Soundreef fin dall'inizio. Sono felice di poter dire di aver visto questa startup crescere e diventare un'azienda*

di successo, che con la chiusura di questo importante round ha confermato le sue potenzialità e posto le basi per sviluppare ulteriormente il proprio business".

I soci fondatori di Soundreef S.p.A e di Soundreef Ltd sono stati assistiti nell'operazione dall'avvocato **Roberto d'Atri**. **VAM Investments** è stata assistita dall'avvocato **Luca Cuomo** partner dello studio legale Pavia e Ansaldo per la due diligence e la documentazione legale, dal dottor **Guido Pelissero di New Deal Advisors** per la due diligence contabile e dal dottor **Federico Marelli di Pirola Pennuto Zei** per la due diligence fiscale. LVenture Group è stata assistita dall'avvocato **Marco Dalla Vedova** e dall'avvocato **Fabrizio Zecca**.

I PROTAGONISTI

Soundreef S.p.A

Soundreef S.p.A., costituita a Milano il 20 Novembre 2015, sviluppa tecnologie per il recupero, l'auditing, la gestione e la distribuzione di royalty derivanti dallo sfruttamento commerciale di opere musicali. Soundreef S.p.A. controlla il 100% di Soundreef Ltd, Società di Collecting inglese nata nel 2011. VAM Investments S.p.A. e LVenture Group S.p.A. sono soci investitori.

Soundreef Ltd

Soundreef Ltd, costituita a Londra nel 2011, fornisce licenze musicali alle imprese,

raccogliendo e distribuendo royalty per conto di autori, editori, etichette discografiche e artisti. Soundreef Ltd è un ente di gestione indipendente (IME, in conformità con la direttiva 2014/26 /UE) che compete con società nazionali di gestione collettiva dei diritti d'autore (CMOs) come SGAE, GEMA, SIAE, SACEM e PRS. Vende le sue licenze musicali alle grandi catene di negozi e agli organizzatori di eventi dal vivo di oltre 20 paesi nel mondo. Obiettivo principale di Soundreef Ltd è quello di assicurare ai titolari dei diritti pagamenti veloci, completa trasparenza su come la loro musica viene utilizzata e sulle royalty da loro guadagnate, garantendo allo stesso tempo ai fruitori della musica licenze semplici e convenienti. Soundreef Ltd amministra oltre 150.000 brani in tutto il mondo, distribuendo musica a decine di migliaia di utenti aziendali. I principali prodotti di Soundreef Ltd sono Soundreef In-store (licenze musicali per grandi catene di negozi) e Soundreef Live (licenze musicali per organizzatori di concerti).

VAM Investments

VAM Investments è la holding di investimenti di private equity fondata da Marco Piana ed Ennio Valerio Boccardi. VAM è specializzata in investimenti di growth capital in aziende dal forte potenziale di crescita e in operazioni di buyout di aziende più mature leader nel proprio settore. Il portafoglio investimenti di VAM comprende oggi anche

l'agenzia di viaggi online Yalla Yalla, la piattaforma online di vendita di abbigliamento di seconda mano Privategriffe, l'azienda produttrice della sedia a rotelle motorizzata autobilanciante Genny Mobility, e la catena di cliniche dentistiche DentalPro. Con Soundreef, VAM realizza la seconda operazione di investimento del 2015, portando gli investimenti complessivi ad oltre 24 milioni di euro.

LVenture Group

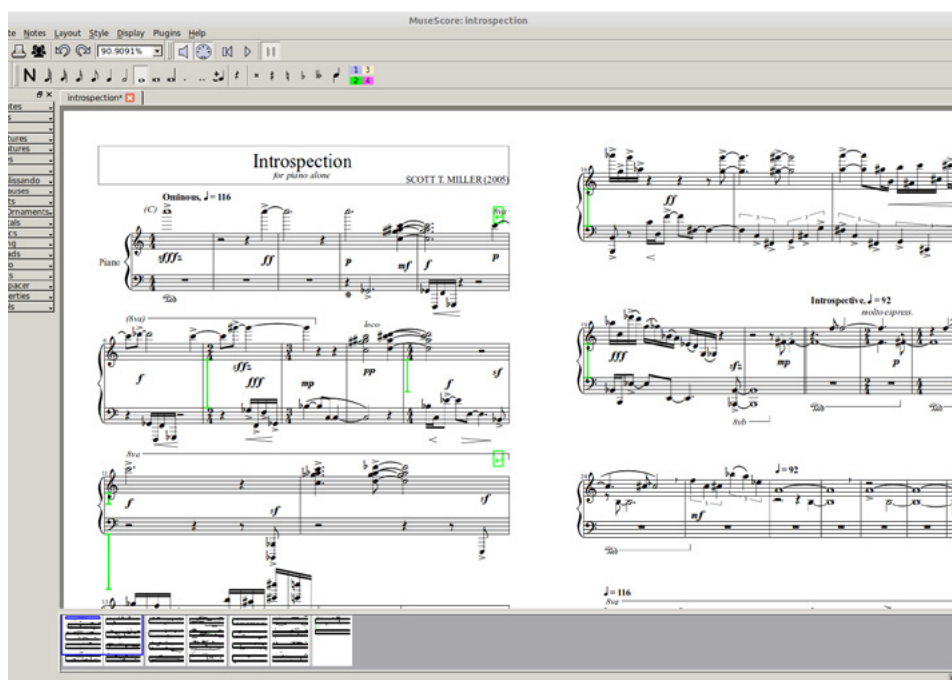
LVenture Group è una holding di partecipazioni quotata sull'MTA di Borsa Italiana che opera nel settore del venture capital con prospettiva internazionale. LVenture Group investe in aziende a elevato potenziale di crescita nel settore delle tecnologie digitali, ed è attualmente leader nei seguenti segmenti:

- Micro seed financing: investimenti di limitate risorse finanziarie a favore di startup selezionate ed inserite nel programma di accelerazione gestito da LUISS ENLABS "La Fabbrica delle Startup";
- Seed financing: investimenti in startup in fasi di crescita più avanzate che necessitano di maggiori risorse finanziarie per supportare lo sviluppo del prodotto e l'ingresso sul mercato.

DI FABIO MAZZARELLA

OPENMIND

COMPORRE MUSICA CON MUSESORE



MuseScore è un programma notazionale WYSIWYG (What You See Is What You Get) multiplatforma, per Microsoft Windows, Mac OS X e Linux. Creato da Nicolas Froment, Thomas Bonte e Werner Schweer, è distribuito come software open-source pubblicato sotto licenza GNU General Public License.

Offre un'alternativa a programmi commerciali professionali quali Finale, Sibelius e Capella. È un programma completo, supporta un'ampia varietà di formati, consente di stampare spartiti di ottima qualità tipografica oppure salvarli come file in formato PDF o MIDI.

Oltre a consentire di lavorare su un numero illimitato di pentagrammi tramite un'interfaccia WYSIWYG estremamente semplice da

usare anche per gli utenti meno esperti. Supporta l'inserimento delle note via mouse o tastiera MIDI ed include un sequencer integrato.

MA osserviamo in modo più particolareggiato questo software: MuseScore permette la creazione di una partitura, l'editing e la stampa di spartiti musicali. Supporta la maggior parte dei formati notazionali in circolazione. Consente l'importazione, l'esportazione o il salvataggio in numerosi formati (MSCZ, MSC, XML, MXL, MID, KAR, MD, CAP, LY, MUG, SGU/ MSCZ, MSC, XML, MXL, MID, PDF, PS, PNG, SVG, LY), anche di qualità tipografica.

Le note si inseriscono in un "foglio musicale virtuale" con la tastiera del pc, con il mouse o con una tastiera MIDI, numero illimitato di pentagrammi, fino a quattro voci per pentagramma,

inserimento delle note facile e veloce, sequencer integrato e sintetizzatore software FluidSynth, importazione ed esportazione file MusicXML e SMF (Standard Midi File), disponibile per Windows, Mac e Linux, tradotto in 48 lingue[5], licenza GNU GPL. Il software di notazione è conforme agli standard del settore.

I file possono essere riprodotti con il sequencer integrato e la libreria di campionamento. I brani polifonici consentono l'ascolto di una o più voci per volta. Ulteriori librerie possono essere installate dall'utente. Chorus, riverbero ed altri effetti sono modificabili durante la riproduzione. Supporta nativamente l'estrazione delle singole voci, l'ingresso midi, pentagrammi illimitati, notazione percussioni, versi, testi, accordi e ulteriori funzionalità che possono essere estese con plugin aggiuntivi.

Le composizioni possono essere salvate online, direttamente dal programma o pubblicandole sulla pagina dedicata del sito MuseScore.com dalla quale possono essere ascoltate, scaricate e modificate.

Insomma una vera chicca per appassionati o neofiti del genere!

DI VLADIMIRO GUINDANI

VIDEOGIOCHI OPEN SOURCE: ZERO-K E TORCS

Amate i giochi di fantascienza? Allora non dovete perdervi assolutamente **Zero-K**, un gioco open source RTS dove enormi eserciti di robot combattono un conflitto senza fine.

Questo gioco, che vanta oltre 100 unità diverse, compresi i veicoli, carri armati, hovercraft, aerei, cannoniere, navi, ragni escursionisti e decine di diversi robot che offrono strategie uniche e di combattimento in continuo movimento, consente di controllare e prendere decisioni economiche,

strategiche e tattiche di alto livello.

In più ogni unità ha caratteristiche peculiari necessarie per costruire un perfetto equilibrio tra difesa ed attacco permettendo non solo di modificare il campo di gioco, ma anche di creare armi come torrette

antigravità, scudi mobili, unità offensive e difensive.

Insomma un vero e proprio gioiellino per gli amanti del genere che sicuramente non deluderà i giocatori più esigenti.



Se invece amate le corse automobilistiche dovete assolutamente provare **TORCS!** **TORCS** è l'acronimo di The Open Racing Car Simulator. È un simulatore 3D di gare automobilistiche open source che utilizza le tecnologie OpenGL.

Oltre ad offrire una vasta gamma di veicoli sportivi che spaziano dalla Formula 1 alle auto da rally come ad esempio Peugeot 406, Jaguar XJ-220, Ferrari 360 Modena, Alfa Romeo 155 DTM e Lotus GT1 (RWD) permette anche di guidare soli soletti per le vie della città (ma anche tra

i monti, nel fango, e in tantissime piste) o in compagnia di altri concorrenti pilotati dal computer e chiamati "robot".

E per chi volesse qualcosa di più, non accontentandosi delle piste già disponibili, delle 42 auto e della cinquantina di concorrenti virtuali già disponibili, esiste anche un editor di tracce e di robot.

La grafica può apparire un po' datata, ai livelli della prima PlayStation per intenderci, ma non mancano effetti di luce, fumo, danneggiamenti... tenendo presente che si tratta di un gioco gratuito, ed in continua evoluzione, sicuramente merita il

download anche perché in ogni caso non necessita di nessuna installazione. Quindi può starsene anche su una capiente chiavetta USB!

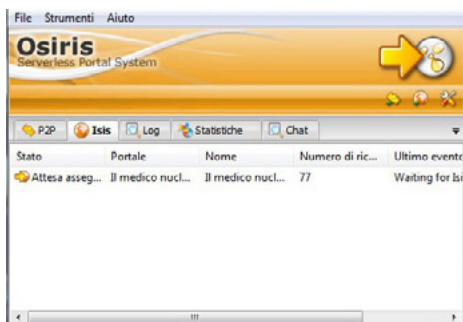
È possibile giocare da soli ma anche in multiplayer dividendo lo schermo in due: è sufficiente selezionare i comandi per più di un giocatore.

TORCS è compatibile con joystick, volanti e tutte le periferiche di gaming, compresa la tastiera (ma non è il massimo della comodità, alla guida. Per quanto riguarda la creazione di "robot", guidatori virtuali, è disponibile una esaustiva guida in 8 capitoli.

DI VLADIMIRO GUINDANI

OPENMIND

UN SITO WEB DAVVERO FREE? E' POSSIBILE CON OSIRIS-SERVERLESS PORTAL SYSTEM!



So che domanda vi state ponendo: " il web non è già libero?" "Perchè dovrei usare questo strumento "serverless" per creare un sito web?" Per rispondere a queste e ad altre domande ho deciso di scrivere questo articolo.

Iniziamo spiegando un minimo ed in maniera molto semplice come funziona un sito web: Internet è una rete che è stata progettata per connettere fra loro diversi computer in modo che possano scambiarsi informazioni. In questa struttura un computer che fornisce un determinato servizio (ad esempio un sito web) si chiama server; un pc che invece utilizza questo servizio si chiama client. Le differenze fra i 2 differenti hardware (e software) sono moltissime (fra tutte, i server sono generalmente più potenti e hanno una banda molto maggiore, in quanto devono servire tanti client).

Nonostante la rete sia per definizione un luogo non controllabile da un singolo, si capisce dall'esempio sopra che tutta questa "libertà" ha però un forte limite dovuto

proprio a questo "dualismo" fra server e client. Internet è "incensurabile" ed anche estremamente "resistente" (è stata pensata secondo alcuni per sopravvivere a un conflitto nucleare) perchè come detto è gestita da tanti computer interconnessi. Se uno di questi si rompe (o viene censurato), gli altri continueranno comunque a scambiarsi i dati forniti dall'hardware non più funzionante come se niente fosse successo (questo perchè internet non è gestita da una sola persona, e non è detto che tutti abbiano la stessa opinione su tutto). In sostanza per abbattere internet bisognerebbe far fuori tutti i suoi server ed impedirne la creazione di nuovi! Cosa impossibile? beh... se parliamo di distruzione fisica dell'intero hardware no, ma...:

I punti deboli del web libero

-esistono paesi dove la rete internet locale è di fatto isolata dal resto del mondo mediante appositi sistemi (firewall) che controllano tutte le connessioni in ingresso e in uscita dal paese stesso (Cina). Questo perchè i dati di internet viaggiano sulla rete telefonica....e indovinate chi controlla questa rete? Eh già.. il governo cinese! I server in sostanza gestiti nel paese sono obbligati a far passare i dati su dei binari gestiti dall'alto

e attentamente controllati. Tu puoi anche essere proprietario di una stazione di servizio, ma se la strada non è tua ed è controllata da qualcuno a te ostile...

-internet in alcuni paesi è stato "spento" in determinati periodi storici (medio oriente ed africa sub sahariana durante la primavera araba.) Se un dittatore decide che tutti i server di uno stato (compresi quelli connessi col resto del mondo) devono "staccare la spina" pena taglio della testa questa rete è ancora così incensurabile?

-ora un esempio più vicino a noi italiani: un leader politico barbuto decide di fondare un partito e di ispirarsi ai vecchi cari principi della "democrazia diretta" (è la base che decide sull'operato dell'associazione e non un organo eletto da questa). Tale partito mette quindi su un sito web su un server per gestire tutte le sue attività, compresi i voti su eventuali questioni, sia interne, sia da portare in parlamento o comunque a un dibattito pubblico. La base del partito è quindi costituita da persone che utilizzano un client per comunicare con questo server. ...Traete ora voi le vostre conclusioni! (il server è gestito da una o poche persone... questo sistema si può definire "democratico"?

chi lo controlla?)

-altro esempio pratico ancora più comune: voi e i vostri amici decidete di mettervi su un forum per discutere di un argomento che vi piace tanto. Tizio quindi PAGA per avere parte della potenza di calcolo su un server gestito da un'azienda in modo da ospitare i vostri contenuti, mentre Caio e Sempronio contribuiscono ai contenuti del forum stesso creando discussioni e post di risposta (utilizzando quindi i loro PC, cioè dei client). Un bel giorno Caio fa un post che non piace a Tizio e questi lo rimuove. La libertà di Caio di esprimere la sua opinione è ancora valida? E quella di Sempronio di essere informato senza censure? Cosa succede poi se Tizio permette di pubblicare dei contenuti che non piacciono per qualche motivo all'azienda proprietaria del server su cui sta il sito? Cosa succede se Tizio non paga l'azienda che ospita il sito? (anche 50 euro e oltre al mese)

Facebook, Youtube e tutti i social network sono aziende non molto dissimili dall'hosting usato da Tizio per il suo forum! E' vero non si pagano... però prendono i vostri dati personali a piacimento per i loro scopi e possono comunque controllare (e censurare senza dirvi nulla) cosa pubblicate! Una censura più "subdola" operata da questi network è quella basata sul rank dei contenuti. In sostanza il sito fa in modo che solo gli utenti che cercano espressamente voi siano indirizzati alla vostra

pagina (a meno che non lo PAGHIATE profumatamente...). Non mi sembra il massimo per un emergente! Questa deriva commerciale inoltre ha contribuito allo sviluppo della pubblicità online usata non solo per lucrare sui contenuti prodotti dagli utenti (GRATIS) ma anche per finanziare lo spazio web dei piccoli siti non a scopo di lucro che si vedono comunque costretti a proporre pubblicità mirata più o meno fastidiosa per campare.

La soluzione

Bene! Ora pensate che utilizzando Osiris questi problemi quasi non esisterebbero! Osiris, come avrete dedotto dal suo nome completo, fonde la tecnologia di un server e di un client in un unico programma che può essere installato in qualunque PC!

Ora vi chiederete: "ma non serve un'elevata potenza di calcolo e banda per gestire un sito web?" Beh. In realtà questo problema è stato già ampiamente affrontato e superato negli ultimi dieci e passa anni con una tecnologia: le reti peer to peer! (P2P) Come funziona una rete P2P? il concetto è molto semplice: se un solo PC non è abbastanza potente per fornire il traffico e la potenza di calcolo necessarie a far funzionare un determinato servizio... vale il detto "l'unione fa la forza!" In sostanza un contenuto in queste reti è di norma veicolato da talmente tanti PC che di fatto, quando questo è

richiesto da un computer che non ce l'ha, questo "sciame" hardware che è la rete P2P stessa diventa più potente di un unico supercomputer! Un esempio molto simile a riguardo è la piattaforma [BOINC](#) usata da alcune università per fare esperimenti simulati (in silico) che altrimenti richiederebbero una potenza di calcolo difficilmente raggiungibile.

Queste reti sono le stesse utilizzate da software come torrent o eMule, che voi almeno una volta nella vita avrete utilizzato. Come credo ben sappiate, maggiore è il numero di seed di un torrent (le persone con un determinato file completo) o di fonti su eMule e più rapido sarà il download di quel determinato file. Quindi sì, più un file è richiesto e più la rete diventa efficiente nel fornirlo! (al contrario di quanto avverrebbe con un sistema server based, dove comprare più spazio e/o banda ha spesso un costo elevato). Inoltre finché anche un solo PC avrà il file condiviso questo di fatto non sarà censurabile da nessuno! (in pratica la resistenza tipica della rete internet basata sulla ridondanza dei server è trasferita ai singoli e molto più numerosi client, rendendo di fatto il sistema inaffondabile!)

Mentre esistono e sono molto diffuse reti P2P adatte al trasferimento di singoli file, molto meno conosciuti sono i progetti che si occupano di gestire siti web sfruttando queste reti. Osiris è uno di

OPENMIND

questi. Altri progetti nati da poco con scopi simili sono Maelstrom e Zeronet. Osiris utilizza la stessa rete P2P usata da eMule: Kademia.

Quali sono in dettaglio i **vantaggi** del P2P così applicato alla gestione di un sito web? Sono riassumibili in sintesi nei seguenti punti:

-GRATUITA': il software utilizza lo spazio e la banda dei singoli PC che ospitano il sito. Quindi non ci sono costi di gestione.

-INDISTRUTTIBILITA': l'unico modo per far fuori un portale osiris (nome che hanno i siti creati con questo programma) è far fuori tutti i nodi che lo condividono. se i nodi sono centinaia la vedo dura! Inoltre l'intero database con tutti i contenuti può essere esportato in un comodo file e riutilizzato in qualunque momento anche nel caso tutti i nodi (PC che condividano un portale) siano offline.

-PRESTAZIONI: grazie alla rete P2P il sito si diffonde con più efficienza con l'aumentare della sua utenza (al contrario dei siti web classici, che richiedono sempre più risorse). Inoltre i file che compongono un sito web sono molto piccoli (pochi kilobyte) e velocemente veicolabili da ogni PC domestico e tutto è consultabile in locale (non è necessaria la connessione internet continua per leggere un contenuto, ma solo per sincronizzarsi con gli altri nodi). Anche con un solo nodo connesso il sito rimane quindi

molto veloce!

-ANONIMATO: dato che la diffusione dei contenuti avviene tramite tutti i nodi che condividono un portale è impossibile definire con certezza l'identità reale di chi ha creato un certo contenuto (un nodo potrebbe passarmi un contenuto creato da lui così come veicolarmi qualcosa creato da qualcun altro). Inoltre tutte le connessioni fra un PC e l'altro sono pesantemente cifrate e l'intero software è compatibile con proxy e TOR nel caso sia necessario oscurare anche gli indirizzi IP dei nodi. Questa peculiare architettura consente quindi di creare darknet "ibride" in cui volendo solo determinati nodi hanno l'identità pesantemente anonimizzata. Questo è utile nel caso ad esempio un determinato sito possa essere hostato liberamente in un paese e non in un altro. Nel paese dove i contenuti non sono sottoposti a censura non si avranno così maggiori consumi di banda e lentezza nella sincronizzazione dei dati non necessarie e si perderà finalmente la "dicotomia" fra darknet e clearnet che oggi esiste con servizi come gli Hidden Service di TOR (e che in parte è causa della diffidenza del pubblico verso questi servizi).

Gli utenti però sono comunque facilmente riconoscibili dal loro nickname e tutti i contenuti che una persona crea sono univocamente identificati mediante una firma digitale (in modo simile a servizi come copyzero è

quindi possibile dichiarare in maniera univoca come proprio un proprio contenuto)

-DECENTRALIZZAZIONE AMMINISTRATIVA: Questa è forse la cosa che davvero contraddistingue in maniera profonda un portale osiris da un sito web classico. In sostanza, dato che ogni pc ha una copia del sito, ogni pc può decidere cosa mantenere e cosa censurare di tutti i contenuti proposti! (influenzando così anche la velocità di diffusione di un contenuto) Un portale osiris quindi non ha admin o moderatori come nel classico sito web ma ogni utente può reputare a suo piacimento gli altri utenti con un sistema di reputazioni ed eleggere a sua volta delle persone di cui si fida per aiutarlo in questo compito! Sebbene possa sembrare molto caotico, questo sistema in realtà garantisce i membri del sito da eventuali abusi perpetuati dal suo stesso staff e rende il web davvero un luogo di "democrazia diretta" (il leader barbuto del partito citato prima di conseguenza non potrebbe imporre molto alla sua base...). In un portale osiris lo staff di un sito può essere sfiduciato senza il rischio che la sua community perda nemmeno un bit di dati e nemmeno un utente!

Il software inoltre è molto semplice da usare (seguendo i [tutorial](#) si impara a creare un sito in 10 minuti, anche senza conoscere linguaggi web o di programmazione). Un sito così creato è di norma consultabile solo utilizzando

il software osiris, ma grazie al gateway Isis i portali possono essere visti anche da chi non ha il programma ed essere indicizzati da Google (un po' come fa il servizio TOR2Web per gli hidden service di TOR). Tale accesso è di norma in sola lettura (per partecipare al sito bisogna usare il programma, disponibile per Windows, Mac e Linux) per evitare violazioni dell'anonimato di chi usa il software, far aumentare il numero dei nodi nel tempo e mantenere il suo peculiare sistema di moderazione. E' comunque possibile commentare in maniera non anonima da Isis i contenuti di un portale mediante IntenseDebate e Disqus.

Isis si può installare senza problemi in qualunque hosting free. E' possibile installare anche più isis per ogni portale, garantendo una ridondanza estrema anche per siti molto grandi.

Problemi attuali di Osiris e confronto con altri software simili

Osiris è indubbiamente un software molto particolare e promettente... ma purtroppo ha anche dei difetti al suo stato attuale (versione 0.15), che saranno tutti risolti con il rilascio della versione 1.0. I suoi problemi principali sono i seguenti:

-E' attualmente closed source. Questo è un grosso problema nel caso si vogliano creare delle darknet (il codice di sorgente chiuso non permette all'utente di fidarsi dello sviluppatore). In ogni

caso i sorgenti della futura versione 1.0 sono disponibili pubblicamente su GitHub a questo link:

<https://github.com/OsirisSPS/osiris-sps>

Non esiste attualmente una versione compilata ufficiale di questa versione, lo sviluppatore ha però promesso un suo rilascio "a breve".

-Non è possibile cancellare i contenuti degli utenti bannati da un sito. Questo ovviamente pone evidenti problematiche legali nella gestione di un portale Osiris, oltre che di accumulo dei post di spam e/o flood che finirebbero alla lunga per saturare il sistema. La versione 1.0 ha introdotto per risolvere questo problema un sistema denominato motore di sopravvivenza. Questo nuovo sistema modifica anche la moderazione dei portali attuata con la versione 0.15. Mentre in questa ci sono 2 differenti sistemi di moderazione, anarchica e monarchica; nella 1.0 si usano i POV (Point Of View, ovvero Punti Di Vista). Nella versione 0.15 i portali monarchici sono moderati da un sistema gerarchico con admin e moderatori non dissimile dai siti web classici, mentre negli anarchici la moderazione del sito è personalizzata per ogni utente, che mette ai voti tutti gli altri e decide una soglia di punteggio per capire chi bannare e chi no. Quest'ultimo sistema però rende molto

difficoltosa la sincronizzazione dei contenuti fra i vari nodi, mentre un portale monarchico

rischia di morire se il monarca (ovvero l'admin) abbandona il sito, rendendo vana la ridondanza dei contenuti attuata dalla rete P2P. Coi POV il problema si risolve facilmente facendo in modo che ogni utente possa scegliere l'admin che preferisce (o anche diventare admin lui stesso). In questo modo da un lato la sopravvivenza di un portale è garantita anche in caso di abbandono del suo POV, ma anche dal punto di vista legale si ha la massima tutela possibile (se nel portale frequentato passano dei contenuti censurabili e il POV decide di non filtrarli è possibile cambiare POV o diventarlo per eliminare questi contenuti senza perdere il resto, evitando anche problemi legali in quanto i contenuti censurati sono in ogni caso cancellati definitivamente dal proprio disco).

-La grafica dei portali creati con la versione 0.15 non è personalizzabile. Lo è invece con la versione 1.0.

Il mio appello:

Seguo lo sviluppo di questo software (come tester e collaboratore nella gestione del sito del progetto) da diversi anni e io (che non sono nemmeno un informatico), come i suoi sviluppatori originari, siamo ormai troppo vecchi e pieni di impegni lavorativi per portarne a termine lo sviluppo, anche se ormai manca solo qualche bugfix per pubblicare una versione, almeno per windows, funzionante. La mia richiesta

OPENMIND

è quindi molto semplice: Se masticate un po' di informatica, ci tenete a mantenere il web davvero libero o anche solo siete interessati a farvi conoscere lavorando ad un progetto molto particolare e che potrebbe passare alla storia... beh: FATEVI AVANTI!

I sorgenti sono stati interamente già pubblicati e io stesso o provato a compilare la versione di debug (che funziona sul mio pc), quindi sinceramente non credo manchi molto lavoro per terminare lo sviluppo della versione 1.0

Al confronto con Maelstrom (software sviluppato dalla Bittorrent inc.) Osiris è open source e consente di creare

anche siti che non siano solo pagine web statiche, mentre a confronto con Zeronet Osiris consente la decentralizzazione amministrativa, che secondo me rimane un passaggio indispensabile per un sito web serverless; non solo per garantirne l'immortalità, ma anche perchè a mio parere è un DIRITTO di ogni utente decidere cosa mantenere nel proprio PC e cosa no (Zeronet non ha la moderazione coi POV, ma un sistema classico di moderazione gerarchica con admin e moderatori).

Un altro vecchio software che consente di creare siti web anonimi è Freenet. Rispetto a questo sistema Osiris è infinitamente più veloce, semplice da usare e soprattutto

consente, come già detto, di creare darknet "ibride" con la clearnet.

Pubblicherò ovviamente questo articolo su tutte le fonti ove spero di trovare qualcuno pronto ad aiutarmi.

Sono sicuro che se il progetto sarà completato internet potrà solo migliorare.

DI ANTONELLO GALATI

BIBLIOTEK

THE INCIPIT



ROBOT DI MICHEL FRANZOSO

Amanti del genere Fantascienza leggete [Robot](#), ennesima variazione sul tema dell'intelligenza artificiale, dell'autore **Michel Franzoso**.

Diciamo che questo genere letterario ed in particolare questo soggetto è stato e rimane uno dei filoni fantascientifici più amati di tutti i tempi tanto da ispirare non solo numerosi romanzi famosi e di fattura eccellente, ma anche tutta una serie di film, nati dalla fantasia degli sceneggiatori o figli di trasposizioni cinematografiche attinte

dall'ispirazione dei romanzi. Ed ecco, in sintesi, la trama: Sotto le nubi perenni della megalopoli Dinone, il dottor Chorioly sta per portare a termine una scoperta capace di cambiare la storia della robotica e dell'umanità intera.

Ma le macchine condivideranno il suo entusiasmo? Perchè spesso le aspirazioni verso un mondo ancor più vario e la voglia di "giocare" a far Dio può non portare sempre ai risultati sperati e tanto sognati.

DI VLADIMIRO GUINDANI



Dietro la nebbia, una raccolta che riunisce i racconti meglio classificati nell'edizione XXVII del [NeroPremio](#).

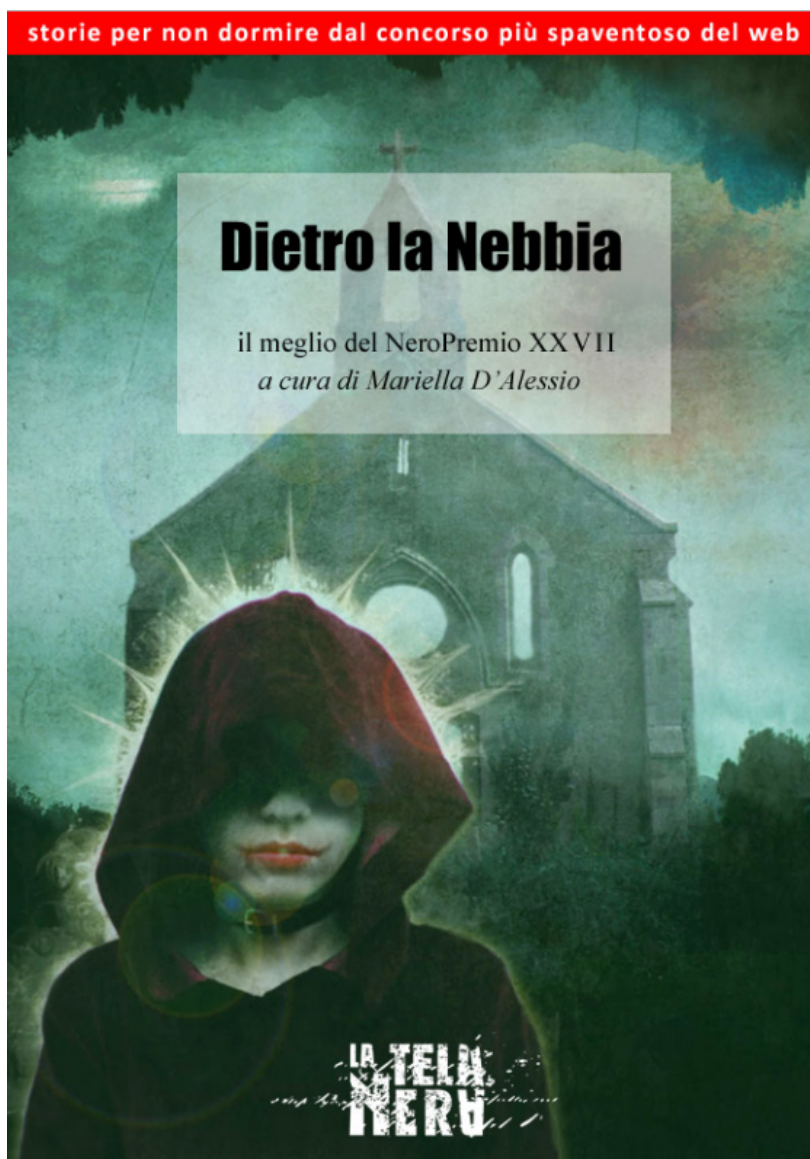
Quest'ultimo è un concorso di narrativa gratuito di narrativa breve (fino a 30.000 caratteri) nato nel 2003 che prevede 4 edizioni annuali: in quella numero 46 hanno primeggiato le creazioni di **Filippo Rigli**, **Matteo Villa**, **Fabio Brusa**, **Fabrizio Cadili** e **Marina Lo Castro**.

Quattro racconti ben strutturati e scritti discretamente, se si pensa che stiamo parlando di autori "sconosciuti" od emergenti.

Quattro racconti noir, capaci di far immedesimare perfettamente il lettore non solo nella storia, ma anche nei pensieri dei protagonisti alle prese con situazioni al confine tra quotidianità e mistero. Ma senza volervi svelare troppo per non togliervi il gusto della lettura e della scoperta vi diamo qualche indicazione sulle trame:

- **Dietro la Nebbia** un moderno Don Chisciotte lotta contro grigi mulini a vento, mettendo in gioco la sua salute mentale e la sua coscienza.

- **Uomini in giacca e cravatta** ci mostra il disperato tentativo



di un piccolo uomo di uscire dalla mediocrità.

- **N uguale a zero** racconta l'ultimo viaggio della specie umana, alla ricerca di un nuovo mondo.

- **Formicaleone** ci induce a riflettere sugli inganni dell'amore e sull'ambiguità del rapporto uomo-donna.

Il volume, curato da **Mariella D'Alessio** ed impreziosito

dalla copertina realizzata dall'artista **Giorgia Sacco Taz** vi terrà compagnia all'ombra delle montagne od in riva al mare o, magari, mentre sorseggiate un buon the nel tepore del vostro salotto.

Buona lettura!

DI VLADIMIRO GUIDANI

BE-CREATIVE

Libera la creatività!

CreativeWorkshop
Associazione Culturale



Un 2015 speciale per noi di Be-CREATIVE si sta per concludere, desidero quindi ringraziare tutti i soci della nostra Associazione culturale [Creative Workshop](#), i sostenitori, i volontari, i partners e gli appassionati che hanno contribuito sino ad oggi alla nostra webzine, che con lo stesso impegno continueranno a mantenere vivo questo fantastico progetto, e ovviamente desidero ringraziare tutti i lettori affezionati che ci seguono sin dall'esordio, a tutti voi desidero augurare un sereno 2016 che sia pieno di creatività e che vi permetta di realizzare tutti i vostri progetti.

Tutti coloro che lo desiderano, possono contribuire con una donazione libera a Be-CREATIVE. Le vostre donazioni verranno ricevute dalla nostra Associazione no-profit e completamente reinvestite nei nostri progetti dedicati alle opere

libere e creative, alla loro diffusione e promozione, alla sensibilizzazione sull'uso delle Licenze Creative Commons e per continuare ad informare le persone sui vari sistemi per tutelare le proprie creatività. Da sempre questo è il nostro impegno, il nostro statuto, e poter continuare la nostra mission per noi è molto importante, come lo è per molti artisti e amici che ci sostengono sin dalla nostra fondazione.

Sostieni la libera creatività!

Puoi farlo donando [\[clicca qui\]](#)

oppure

Diventando socio [\[clicca qui\]](#)

*Per un 2016 ancora più
libero e creativo.*

Grazie!

FABIO MAZZARELLA - RESP. EDITORIALE

WWW.CREATIVE-WORKSHOP.ORG