



E così rieccoci qui... con una mia nuova mega-lettera, a consolidare una tradizione ormai ventennale!

Ricordo che iniziai questo "rito" in terza liceo, quando consegnai un lunghissimo e accorato scritto al padre gesuita Ennio Pintacuda, venuto a Pinerolo per parlarci di mafia e di usura, negli anni precedenti alla creazione del movimento "La Rete" con Leoluca Orlando. In questo scritto rappresentai piccolezze e orrori di una microbica borgata montana e gli confidai la mia ferma intenzione di "fare cultura positiva per cambiare omertose abitudini ingiuste".

Devo averlo colpito se due mesi dopo -la mattina della S. Pasqua- suonò il telefono e lui, chiamando da chissà dove, mi disse che aveva letto, che non si era dimenticato, ma aveva avuto tanti impegni... e mi invitò ad applicarmi perché non si spegnesse quel fuoco che sentiva ardere in me.

Poi, nell'autunno dello stesso anno, la mia prima seria "campagna cerca-lavoro" che mi mise in contatto, tramite i miei scritti, con diversi parchi nazionali, il mondo della fotografia, dell'editoria e del giornalismo... sino al costante rapporto epistolare con alcuni altri candidati al 175° Corso dell'Accademia Militare di Modena, con ex professori e compagni di studi, commilitoni paracadutisti e alpini, amici del Morghen Club, del J1Club, soggetti istituzionali ed ex colleghi nelle diverse attività lavorative che ho svolto da quel tempo ad oggi.

Questa "consuetudine" mi è sempre risultata utile per fare un periodico "punto sulla mia situazione esistenziale", per mantenere rapporti che altrimenti le dinamiche della vita farebbero perdere e per evidenziare quel "senso di costante coerenza nel perseguire i miei generici ma chiari obiettivi" che desidero manifestare all'esterno, al fine di guadagnare credibilità, stima, attenzione e partecipazione da interlocutori vecchi e nuovi.

Spero sia un momento riflessivo altrettanto gradevole per te: così (se ti interessa! ^^) saprai che Fabrizio/Bron ElGram non è disperso in qualche foresta o sotto una pila di mappe e antichi volumi polverosi, ma sta sviluppando i suoi progetti nell' "Atelier AstellEngranagE", il suo nuovo studio/laboratorio... e magari, spinto a qualche particolare considerazione su argomenti che "senti vicini", avrai il piacere di scrivermi a tua volta riflessioni, commenti, osservazioni generando un ciclo virtuoso di arricchimento reciproco!

In quest'ultimo lungo e freddo periodo invernale/primaverile, mentre concludevo la ristrutturazione del tetto e della mansarda di "Hoikos" (la casa sita tra l'imbocco della Val Susa e le porte di Torino che ho radicalmente ristrutturato con Arianna negli ultimi sei anni), iniziai a scrivere un testo che -nelle mie intenzioni- doveva rappresentare il logico proseguimento del piano di lavoro messo in moto nel gennaio del 2006 con la creazione della "Gilda degli Esploratori Erranti®" nelle "Terre di Kaladish", lo storico shard italiano di "D&D-Neverwinter Nights". Quel testo si sarebbe dovuto intitolare K2, "KuboSphera 2". Poi, pagina dopo pagina, mi sono ritrovato con un volume di alcune centinaia di fogli che ho deciso di utilizzare come traccia per descrivere "MondOltre®": l'ambientazione nella quale si svilupperà il mio progetto... così il titolo è passato al "Punto sulla situazione" che stai leggendo!

Ma procediamo con ordine! Forse da poco leggi le mie bizzarre elucubrazioni in "Broom Gulf®", il mio Blog-Forum, nei gruppi che amministro in "Facebook" o giocando in "The West" ed hai un attimo perso il filo... allora facciamo un breve riassunto:

- Il 23 gennaio 2006, nelle "Terre di Kaladish" fondo la GEE, "Gilda degli Esploratori Erranti";

- Nel 2007 lavoro per cercare di integrare il gruppo di amici "virtuale" (indimenticabile il Raduno estivo a Torino che ha fatto incontrare un centinaio di persone provenienti da tutta Italia per un weekend) con quello "reale" storico, il "J1Club";

- A ottobre 2007 pubblico **"KuboSphera 0"**, nel quale descrivo chi sono gli **"Esploratori Erranti"** e le prime linee guida del progetto, (se vuoi rileggerlo, scaricalo qui: http://www.obientsoft-network.com/forum/images/ladybird/conta_file/download/download.php?get=KUBOSPHERA0_intro.pdf)

- Aprile 2008: pubblico **"KuboSphera 1"**, un testo di 50 pagine dove racconto un po' di me ed esplico a grandi linee cosa intendo sviluppare, (se vuoi rileggerlo, scaricalo qui: http://www.obientsoft-network.com/forum/images/ladybird/conta_file/download/download.php?get=KUBOSPHERA1.pdf)

- L'8 agosto 2008, grazie al supporto di Nadrier/Omar Bohurani, inauguro in ObientSoft **"Broom Gulf"**, il mio Blog-Forum: <http://broneigram.obientsoft.com/>

STATISTICHE al 12 agosto 2010, dopo **725** giorni di up (2 anni):

- **8657** messaggi (di cui 5167 di spam, arrestatosi da oltre 9 mesi);

- **1328** discussioni;

- **226** Iscritti al Blog-Forum "Bron ElGram" in ObientSoft;

- **249** Iscritti "Amici" di "Bron ElGram" in FaceBook;

- **114** Iscritti nel "Gruppo GEE" in FaceBook;

- **25** Iscritti nel "Gruppo The West" in FaceBook;

- **130** Giocatori nella GEE in "The West" (Mondo 1);

> qui puoi vedere, se ti interessano, i grafici aggiornati al 17 luglio 2010:

<http://img249.imageshack.us/img249/4343/stat20101707.jpg>

- Nel febbraio 2009 inizio a giocare ai MMORPG: **"Tribals"**, **"The West"** e **"Pirates Wars"** per comprendere la struttura del software e **"appoggiare temporaneamente"** la GEE in un ambiente virtuale tale da non far disgregare la comunità creatasi e magari ampliarla. Nel corso dell'anno eleggo come unico gioco dove concentrare le mie attenzioni **"The West"** (<http://www.the-west.it/> Mondo1).

- A ottobre 2009 pubblico la presentazione dell' **"Obbgame Project"**: il progetto di una piattaforma multimediale ambientata in MondOltre (un mondo di fantasia nel quale si incontrano il genere medieval-fantasy e quello liberty-steampunk) comprensiva di sito web, piccoli giochi introduttivi, un mondo virtuale nel quale è ambientato un MMORPG tematico e un complesso forum per coordinare esperienze virtuali e reali degli utenti, divisi per tipologia in base al grado di partecipazione nella GEE. (se vuoi rileggerlo, scaricalo qui: <http://www.obientsoft-network.com/forum/showpost.php?p=621895&postcount=1> e in questa sezione del blog troverai la raccolta di tutti gli approfondimenti: <http://www.obientsoft-network.com/forum/forumdisplay.php?f=1782>)



Inquadrata la situazione, riprendiamo il discorso colmando la lacuna temporale del primo semestre 2010: vorrei esprimere qualche riflessione sulle esperienze vissute in questo periodo e indicare con più chiarezza i parametri entro i quali definire gli **"Esploratori Erranti"**. Quindi vorrei fare il punto sullo sviluppo dell' **ObbeGame Project** e calendarizzare i prossimi passaggi che porteranno alla sua concretizzazione, sia come **"piattaforma virtuale"** che di Fondazione o Associazione culturale.

A) Bron Life (estate 2009-2010)

Le filosofie orientali (e mi riferisco in particolar modo al taoismo e al buddismo zen) insegnano come raggiungere e mantenere una situazione esistenziale appena antecedente alla maturazione degli eventi, in modo che sia possibile trarne i benefici per più tempo o posticiparne e limitarne i danni certi: *"perché nell'istante in cui il sole è nel punto più alto del cielo e il caldo è inteso, inizia l'inverno"*, si legge.

Quanta saggezza in questi insegnamenti e quanta ottusità nella mia vita... che li acquisisce e conserva con attenzione, ma che poi quasi mai riesce a metterli in atto, condannandomi a vagare di vetta in orrido senza via di mezzo!

In questi anni sono stato al centro di un'evoluzione esponenziale frenetica (non mi sovviene altra immagine capace di rendere quanto effettivamente sia accaduto), ma quella serenità che agogno da sempre è ancora lontana: sarà che sono un animo inquieto o forse che vedo sempre ovunque nuovi orizzonti da scoprire o nuove prove con le quali confrontarmi. Probabilmente è solo una questione di **"attrito esistenziale"**: quanto attuiamo quotidianamente fruendo del nostro libero arbitrio stride contro gli argini del percorso disegnato dal destino per attuare il nostro ruolo esistenziale... e sino a quando non impareremo a navigare consapevoli nel mezzo del fiume, dove il fondale è profondo e

la corrente forte e costante, saremo condannati a confrontarci con le difficoltà incognite che insidiano le rive.



Non che non sia soddisfatto dello status raggiunto: sempre in un'ottica di sviluppo a 360° ho avuto la fortuna e la capacità di conoscere un po' il mondo dell'artigianato, del commercio, dei servizi, del giornalismo, della fotografia, dei legali e degli architetti... riuscendo in tempo (prima cioè di farmi appiccicare sulla schiena la deleteria etichetta sociale di "fanfarone") a crearmi una nicchia lavorativa, prima come informatico (grafico e programmatore) e poi come tecnico legal-assicurativo (competente in responsabilità civile e tutela legale, in particolare del segmento professionisti), dalla quale poter osservare e approfondire i diversi aspetti dello scibile umano e del relazionarsi collettivo, senza rinchiudermi in una determinata e (per me) asfissiante, seppur nobile e necessaria, "specializzazione". Tutto questo perché, per indole, bramo conoscenza: vedere nuovi luoghi, conoscere nuove culture, comprendere le interazioni millenarie tra comunità e ambiente... godere del "bello" e dell' "armonico", per mezzo del quale avvicinarmi un po' di più alla Verità nelle sue molteplici forme e, tramite queste, cercare di dare una verosimile risposta ai miei quesiti esistenziali.

Ma per concretizzare studi e viaggi, per poi elaborare le nozioni acquisite e per garantirsi un certo "cuscino" nel momento in cui qualcosa vada storto, erano necessarie discrete quantità di tempo e denaro.

Ed essendo praticamente senza famiglia, proprio su questi due parametri ho impostato (al caro prezzo di indicibili sacrifici e un costante status di "diverso") ogni mia scelta dalla mia adolescenza ad oggi: ricordo ancora quando nei cantieri cercavo di convincere i colleghi a lavorare sino a tarda notte con le lampade alogene... perché applicandosi con passione e concentrazione si sarebbe finito prima recuperando tempo e denaro da poi poter reinvestire in nuovo know-how! E così feci nel settore informatico (i 21 giorni e notti passati praticamente senza rientrare a casa e senza dormire nel settembre '99 per ultimare il piano regolatore di Settimo T.se sono storia!) e ancora oggi così faccio, grazie alla scelta di svolgere un lavoro dipendente con contratto assicurativo (che mi permette di guadagnare discretamente bene mantenendo molto tempo libero) e alla scelta di seguirmi praticamente tutto in prima in persona (dagli investimenti alla ristrutturazione delle case)... cosa che, pur avendola pagata cara, ci ha permesso di avanzare un piccolo capitale.

Ora però sono a un punto fermo.

Tenuto conto del fatto che non sento il bisogno né vedo la possibilità a breve di avere figli, considerato che in azienda non vedo nel medio periodo particolari possibilità di ulteriore crescita (i posti di responsabilità cui potrei ambire necessitano di requisiti che non possiedo, quali l'averne un cognome che mi imponga di ricoprire un ruolo dirigenziale come onere generazionale o l'annullare completamente la mia vita per donarmi anima e corpo all'Impresa al fine di dimostrare a me stesso e/o alla Proprietà di essere un vero manager dedito alla causa... ^^) e non avendo la minima intenzione di lasciare la mia comoda nicchia tanto sudata per tornare a lottare quotidianamente in un mercato in profonda crisi, pieno di squali affamati e fastidiose meduse... è tempo di darmi nuove mete, concretizzando progetti modulari e flessibili che si possano gestire ora parallelamente al quotidiano ma che, se si rivelassero vincenti, si potrebbero un giorno sostituire a questo, con mia grande soddisfazione personale.

Sono quindi determinato nel concretizzare il progetto che, pur avendo variato nomi e soggetti nel tempo, rimane un punto fermo della mia esistenza: la Gilda Esploratori Erranti attuata nella realtà concreta e in quella virtuale, così che i suoi principi possano diffondersi senza limiti di spazio e tempo.

B) Gilda Esploratori Erranti

Da sempre, probabilmente per ovviare alle lacune assistili ed affettive della famiglia che non ho avuto, ho cercato di "fare gruppo" in ogni ambiente in cui ho vissuto. Sempre con un discreto successo e sempre fermo in un principio che ho continuamente cercato di esporre parafrasandolo, nel timore di contravvenire ai precetti cattolici e di sinistra che mi sono stati inculcati sin da piccolo da Squola e Chiesa: il gruppo non era -ne doveva

essere- una "Comune" o una "Comunità" dove soggetti che ammettono più o meno tacitamente i propri limiti e le proprie debolezze si riuniscono fraternamente con gerarchie più o meno dichiarate al fine di risolvere agevolmente problematiche esistenziali di vario genere: dal vincere il timore della solitudine, al cercare compagnia sessuale e/o affettiva, lavoro e/o casa, al scegliere più oculatamente i beni materiali da acquistare o al gestire meglio in compagnia situazioni di tensione familiari o sociali.



Il gruppo doveva essere solamente e unicamente un'agorà, un giardino, un'oasi, un rifugio dove occasionalmente incontrarsi per rigenerarsi e migliorarsi. Un momento di "Otium", di serena allegria e di costruttivo e creativo riposo dove, in compagnia di soggetti che vibrano tendenzialmente alla stessa frequenza, si possano trascorrere ore liete, eventualmente approfondendo aspetti dello scibile umano che conosciamo marginalmente, o da un punto di vista differente o che –semplicemente- ignoriamo.

Secondo questo concetto, il percorso esistenziale di ognuno comporta attriti, tensioni, problematiche e –inevitabilmente- dolore, ma la cura, la soluzione di questi eventi è –deve essere- rimessa al percorso del singolo stesso, indipendentemente dal gruppo. Nel momento di "Otium" si trae benessere dalla piacevole compagnia: l'allegria e la spensieratezza possono schiarire pensieri torbidi e illuminare soluzioni sino a qualche momento precedente impensabili. Si possono chiarire a se stessi nuovi aspetti o anche soluzioni delle questioni personali raccontando proprie esperienze, dialogando, confrontandosi o ascoltando gli altri soggetti... ma la soddisfazione dei bisogni della piramide di Maslow dev'essere trovata esternamente al gruppo per il semplice fatto che solo così si può garantire la sua sopravvivenza nel tempo alla luce di una certa oggettività, democraticità e indipendenza di pensiero.

Gli EE, nel mio pensiero, sono soggetti contraddistinti (per nascita, per indole o per una presa di coscienza successiva) dalla volontà di compiere un certo percorso esistenziale volto verso l'interno alla comprensione, accettazione o superamento dei propri limiti, ansie e fobie... e verso l'esterno all'accettazione del diverso da sé e al conseguimento di un equilibrio interiore che permetta di fluttuare nella totale relatività degli eventi universali percorrendo il proprio destino nel periodo di tempo che ci è stato concesso qui e ora.

Questo nella ferma convinzione che alla comprensione degli aspetti utili e positivi del nostro essere animali e razionali consegue una migliore conoscenza di se, un migliore rapporto con l'ambiente che ci circonda e una migliore convivenza con gli esseri della nostra specie in società.

Gli EE, al contempo creativi e fruitori dell'altrui creato, logistici e operativi, affrontano le avversità senza piangersi addosso, senza rimanere apatici e immobili, senza covare rancore e vedetta sperperando il proprio tempo e la propria energia per danneggiare altri, ma li concentrano e indirizzano per andare avanti, guardando con speranza e positività al futuro.

Presa coscienza che l'entropia è la forza dominante l'universo e che pertanto tutto procede verso la disgregazione e la fredda e immota morte, gli EE creano, producono, costruiscono senza sosta... se non per altro perché sono consapevoli che "c'è sempre tempo per tirare i remi in barca" e –anticipando i tempi- ci si pone sempre in condizione di gestire con profitto o con minor perdita le inesorabili degenerazioni del nostro apparato biologico e di ogni nostro progetto.

Gli EE sentono empaticamente di essere quella scintilla biofila necessaria perché –come nel mito dell'araba fenice- la fredda materia possa costantemente riattivarsi rigenerandosi da se stessa, in un ciclo universale dove tempo e spazio perdono le caratteristiche empiriche genericamente comprese e condivise.

E nella propria Gilda, gli EE si incontrano occasionalmente e/o periodicamente per mettere a fattor comune il proprio vissuto e i propri dubbi, per conservare e tramandare le riflessioni compiute e il metodo di analisi maturato e affinato con l'esperienza, per elaborare strategie volte all'estirpare ignoranza e fobie (perfetto humus per far germogliare i peggiori aspetti della psiche umana) e promuovere la diffusione della cultura e delle arti, dell'igiene fisica e mentale, del benessere nella più ampia accezione del termine.

C) MondOltre ed ObbeGame Project

La Gilda degli Esploratori Erranti, per non rappresentare solo un'utopia mentale, necessita di piattaforme virtuali e reali attraverso le quali concretizzarsi.

Dopo anni di osservazioni, sperimentazioni e tentativi sono giunto alla conclusione che la miglior struttura realizzabile per garantirsi un progressivo sviluppo nel tempo in termini di qualità/quantità e per gestire agilmente le criticità che sicuramente incontreremo (la coscienza della relatività universale deve far mettere in conto che le persone col tempo cambiano, quando non indossano più o meno consciamente maschere...), sia il seguente trilatero:

1. Da una parte un'ambientazione tematica complessa che permetta di caratterizzare il gruppo e nella quale ambientare qualsiasi tipologia di riflessione e attività, permettendo a tutti gli EE di esprimere le proprie attitudini e giustificando la formazione di sottogruppi articolati che -controbilanciandosi- manterranno in equilibrio i pesi politici e le correnti di pensiero che inevitabilmente si genereranno;
2. Secondariamente è necessaria una complessa piattaforma virtuale tramite la quale mantenere i rapporti e coordinare le attività dei membri, su più livelli in base all'effettiva partecipazione degli stessi ai vari progetti;
3. Infine una sede fisica, uno o più immobili dove potersi fisicamente incontrare e poter concretizzare vita relazionale tramite banchetti, concerti, seminari, proiezioni e conferenze. Oltre alla necessità di spazi uso foresteria per ospitare gli EE che ci raggiungono da più lontano e un'area archivio dove conservare e produrre materiale oltre al conservare i server della piattaforma multimediale. Sarebbero ideali anche superfici dedicate alla vita di relazione con animali quali cavalli, cani, falchi... ma forse qui stiamo andando troppo oltre! ^^



In questo periodo io e Nadrier/Omar stiamo lavorando per realizzare i primi due punti, per il terzo... beh, casa nostra è finita e di ampia metratura... ma è prematuro utilizzarla come sede della GEE invitando soggetti che ancora non conosco bene. Anche in merito a ciò ho fatto qualche riflessione... ma analizziamo punto per punto:

1. Io mi sto alacramente occupando di "**MondOltre**": l'ambientazione di questo progetto. Ci ho riflettuto per anni e per anni ho iniziato ad abbozzare molteplici "scenografie" senza mai essere completamente soddisfatto o trovando sempre criticità insormontabili di ordine temporale, spaziale o legale.

Poi, con il trascorrere del tempo, l'acqua è divenuta limpida e come per un incantesimo tutto è andato a suo posto: l'ambientazione del progetto non sarà altro che il mondo che ho vissuto nel mio quotidiano nei miei 37 anni, scontornato, deformato, astratto ed esaltato dalla mia fervida fantasia. Nulla più.

Il centro di questo mondo sarà il Monviso, ridenominato con il suo effettivo titolo di Re di Pietra e intorno si svilupperanno due realtà complementari: quella delle comunità medievali alpine con i suoi castelli, vizi e virtù di feudi continuamente in lotta, monaci cattolici e gruppi di protestanti, mercati, fiere, caccia, vette, valli e i tanti personaggi di fantasia che la tradizione popolare vuole che vi abitino.

E dall'altra la realtà Liberty-SteamPunk della prima industrializzazione nelle metropoli che come "nei" decorano gli immensi campi della pianura, con le sue ditte modello frutto delle utopie liberali e pre-socialiste e gli orrori della prima classe operaia, le prime auto e moto, i dirigibili, il cinema, l'illuminazione a gas ed elettrica, la dinamite, ingranaggi, carbone e vapore, la nebbia, i sogni di immortalità e i golem creati da scienziati folli, la ricerca della pietra filosofale degli alchimisti, il conflitto nobili-borghesi-chiesa, vampiri, uomini-lupo e gargoyle che pare vivessero nell'ombra di vicoli e fogne.

Intorno stati totalitari moderni o tradizionali, il mare, l'oceano e comunità lontane (opportunamente ridenominate) che però, con la loro esistenza e i personaggi che le rappresentano, influiranno consistentemente nello sviluppo delle due realtà complementari: le nazioni celtiche (Bretagna, Scozia, Irlanda, Cornovaglia, Isola di Man in primis), quelle basche, corse, sarde, sicule, i territori vichinghi, il grande nord e la frontiera nord ovest (Islanda, Groenlandia e Quebec), il medioriente (Gerusalemme, Giordania e Siria), i lontani caraibi popolati dai pirati e il lontano

giappone con i suoi samurai... tanto per definire a grandi linee gli spazi in cui si svilupperà il Mondo.

Al fine di descrivere MondOltre sto completando due elaborati: una mappa dettagliata e un testo nel quale racconto, ovviamente romanzandola, la vita di Bron Elgram. Un primo passo per poi realizzare altri scritti, sia nella forma del racconto che in quella della manualistica, che descrivano compiutamente l'ambientazione cosicché, in un secondo momento, altri EE creativi possano (sulla base di questa) sviluppare altri racconti, approfondimenti, musiche, disegni e tutto quanto sia capace la loro fervida immaginazione.

2. Omar/Nadrier da tempo invece lavora infaticabilmente per comprendere quali migliori applicativi software e in quale forma sia meglio sviluppare la piattaforma virtuale (dettagliatamente descritta in un mio testo precedente) studiando, programmando e testando nella sua ObientSoft sempre nuove soluzioni.

Definita l'ambientazione, la piattaforma virtuale "ObbeGame Project" rappresenterà l'epicentro tra tutti i membri della network: pagine web nelle quali descrivere MondOltre, raccolte di testi, video, audio e schede sulle esperienze ed esplorazioni programmate o vissute dagli EE, chat con estensione alla videoconferenza per organizzare seminari e convegni accessibili a tutti da ogni dove, forum tematici nei quali si potranno approfondire argomenti secondo le proprie tempistiche esistenziali, bacheche e newsletter tramite le quali pubblicizzare proprie iniziative, trovare compagni di esplorazione e organizzare raduni ed eventi... ma il "core" della piattaforma multimediale sarà il gioco MMORPG! La concretizzazione virtuale di MondOltre nella quale raminghi, esploratori e guardiani della GEE, ma anche semplici curiosi, potranno vagare liberamente svolgendo diverse attività o partecipando a missioni predefinite tramite le quali conoscere ogni aspetto di questa ambientazione e approfondire i valori di cui si fa portatrice la Gilda.



Nella mia visione, infatti, gli strumenti tramite i quali elaborare e trasmettere suddetti valori saranno principalmente: Racconti Brevi, Fumetti, Videogiochi online di ambientazione RPG, Musica e VideoClip, Giochi da Tavolo... oltre la sana e "reale" attività esplorativa e ricreativa concretizzata negli spazi opportuni.

3. Così possiamo concludere il discorso affrontando la questione "Eremo", la sede della Gilda Esploratori Erranti.

La problematica troverà la sua soluzione nel momento in cui riuscirò a far combaciare interessi personali e collettivi, garantendoci funzionalità delle strutture e tutelandoci da eventuali criticità prevedibili che potrebbero verificarsi.

Intorno al 2000, nel periodo della bolla di sapone dei mutui a tasso minimale e dei primi lavoratori interinali, Arianna ed io decidemmo di impiccarci investendo tutto nel settore immobiliare, poiché ci parve l'unico porto verosimile sicuro in un futuro tanto auspicabilmente lungo quanto incerto. Di casa in casa ora risiediamo in un'abitazione indipendente dei primi anni '70 composta da diversi grandi appartamenti, un grande seminterrato e giardino perimetrale. Pertanto questa potrebbe essere la soluzione... ma ho seri dubbi: vivere nei piani alti dello stesso stabile nel quale si invitano sconosciuti (che chissà quali ignote sorprese potrebbero riservarci...) o comunque soggetti che potrebbero suonare il campanello a tutte le ore del giorno e della notte, un po' mi turba. Inoltre potrebbero esserci problemi logistici per l'eventuale parcheggio di decine di auto e per il probabile disturbo che si potrebbe arrecare in un'area residenziale.

Pertanto, considerato il fatto che questo progetto si svilupperà in termini di anni, per il momento mi concentrerei sugli aspetti "virtuali" (MondOltre e ObbeGame), fruendo per gli eventuali raduni delle strutture pubbliche e -occasionalmente e con le sole persone che conosco da tempo- della nostra abitazione.

Poi, osservando come si sviluppa la cosa, valutati gli andamenti del mercato immobiliare e gli sviluppi della nostra attività lavorativa principale, mi piace pensare a due possibili evoluzioni: o l'acquisto di una piccola e funzionale residenza caratteristica (io penso a una villetta in stile liberty in qualche piccola valle piemontese o golfo ligure, una torre, un faro o un mulino) da eleggere a mio

laboratorio/atelier collegata a breve distanza da infrastrutture pubbliche e private nelle quali si concentreranno tutti gli spazi-servizi necessari (biblio-audio-videoteca, sala proiezioni/conferenze, foresteria, mensa, eventuale maneggio e allevamento di cani/gatti/falchi/pesci per la pet-therapy, ecc) oppure –e questo sarebbe veramente eccezionale!- l’acquisto di un opificio dismesso del periodo preindustriale (immaginate un vecchio cotonificio o fornace dei primi del ‘900... come il “Villaggio Leumann” a Collegno, ma gli esempio potrebbero essere migliaia) che sarebbe progressivamente ristrutturato adibendo le varie aree agli spazi-servizi necessari.

Qui, inoltre, si potrebbe ridare vita al progetto “Casa-Famiglia” per bambini abbandonati e maltrattati, per il momento congelato ma sempre presente nei miei pensieri.

L’insieme, riunito sotto la figura giuridica della Fondazione, diverrebbe alla mia morte patrimonio privato o pubblico autonomo garantendo una lunga esistenza al progetto ed il coinvolgimento di sempre nuove generazioni.



Numquam quiescere!

Ecco buona parte di quanto ho elaborato in questi mesi trascorsi in relativo silenzio: spero di essere stato chiaro nella mia esposizione e confido che il progetto coinvolga, per il diverso grado di partecipazione che ognuno di voi può e vuole permettersi, sempre più persone in modo cosicché ogni contributo possa accelerarne e migliorarne lo sviluppo!

Questi i miei riferimenti:

Bron ElGram

Apprendista Bardo Alchemico
Guardiano della Gilda degli Esploratori Erranti

Mail: bron.elgram@libero.it - gildadegliexploratorierranti@gmail.com

Forum: <http://broneigram.obientsoft.com>

MSN: bron10@libero.it

Skype: bron.elgram

FaceBook: bron.elgram@gmail.com

Gruppo GEE in FB: <http://www.facebook.com/group.php?gid=52787076076>

Gruppo The West in FB: <http://www.facebook.com/home.php?#!group.php?gid=305827097530>

Sarò lieto se vorrete esprimermi consigli e commenti... e vi sarò ancor più grato se vorrete pubblicizzare questa iniziativa a vostri conoscenti che sapete potrebbero essere interessati al progetto!

Sono certo che pur nell’era di Internet, il “passaparola” rimane il più affidabile strumento di divulgazione delle notizie!

Vi ringrazio per il tempo che mi avete concesso leggendomi e mi riprometto di tenervi aggiornati sugli ulteriori sviluppi!

A presto,

Bron ElGram / Fabrizio Urbano

Limiti di utilizzo: I lettori sono autorizzati, per fini di utilizzo strettamente personali, a salvare, registrare, stampare e mostrare le informazioni contenute nel presente testo. In nessun caso è permesso al lettore di pubblicare, ritrasmettere come opera propria, ridistribuire o riprodurre in qualunque altro modo qualsiasi informazione qui contenuta in qualsiasi formato a terzi.