

idea

IDEE, PROPOSTE E NUOVE TECNOLOGIE PER L'INSTALLAZIONE ELETTRICA

**CONTIENE IN OMAGGIO
CD ROM VIMAR**

**MAROSTICA: RITORNA
LA PARTITA A SCACCHI**





Sommario

IDEA: idee, proposte e nuove tecnologie
per l'installazione elettrica

Periodico trimestrale di informazione tecnica,
attualità e cultura

Agosto 1998 anno V^a - N. 16

Direttore responsabile:
Franco Ormea

Editrice:
Pubblidue srl - V.le Marazza, 30
28021 Borgomanero (NO)
Tel. 0322.841.988
Fax 0322.846.336

Sped. a.p. 45% - art. 2 comma 20/B
legge 662/96 - Filiale di Padova - C.M.P.
Registro Stampa Periodica
Tribunale di Novara n. 40/93
decreto del 2/11/93

Stampa:
Mediagraf srl
V.le della Navigazione Interna, 89
35027 Noventa Padovana (PD)

Vimar CD:
istruzioni per l'uso
di Easyman

3

**Marostica: ritorna la partita
a scacchi con personaggi viventi**
di Lorenzo Marini

8

*Prende il via ai primi di settembre la splendida
manifestazione sponsorizzata da Vimar*

Software
di Easyman

Vimar CD: istruzioni per l'uso

■ Caro lettore,

abbiamo ricevuto il suo coupon di richiesta di VIMAR CD e La ringraziamo per l'interesse dimostrato per la nostra iniziativa.

In allegato troverà una copia di VIMAR CD.

Le auguriamo buona "lettura" e buon lavoro con i prodotti VIMAR.

La Redazione

■ PREMESSA

- VIMAR CD è un software realizzato da VIMAR per agevolare i propri clienti nella scelta e installazione dei prodotti.
- VIMAR CD non è in vendita e viene fornito a titolo gratuito ad operatori professionali (installatori, progettisti, studi tecnici, aziende, scuole, ecc.). Duplicazione ed uso sono regolati nel paragrafo "Note sulla distribuzione".

- VIMAR non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni provocati da uso improprio di VIMAR CD.

- VIMAR si riserva di apportare in qualunque momento e senza preavviso modifiche e aggiornamenti di VIMAR CD.

- Per eventuali suggerimenti migliorativi, scrivere a:


VIMAR srl - Ufficio Marketing

via IV Novembre, 32 - 36063 Marostica (VI)

■ SUPPORTO TECNICO

Per qualsiasi questione relativa a VIMAR CD:

- consultare le presenti istruzioni ed eventuale altra documentazione inclusa nella confezione del prodotto
- consultare la Guida in linea

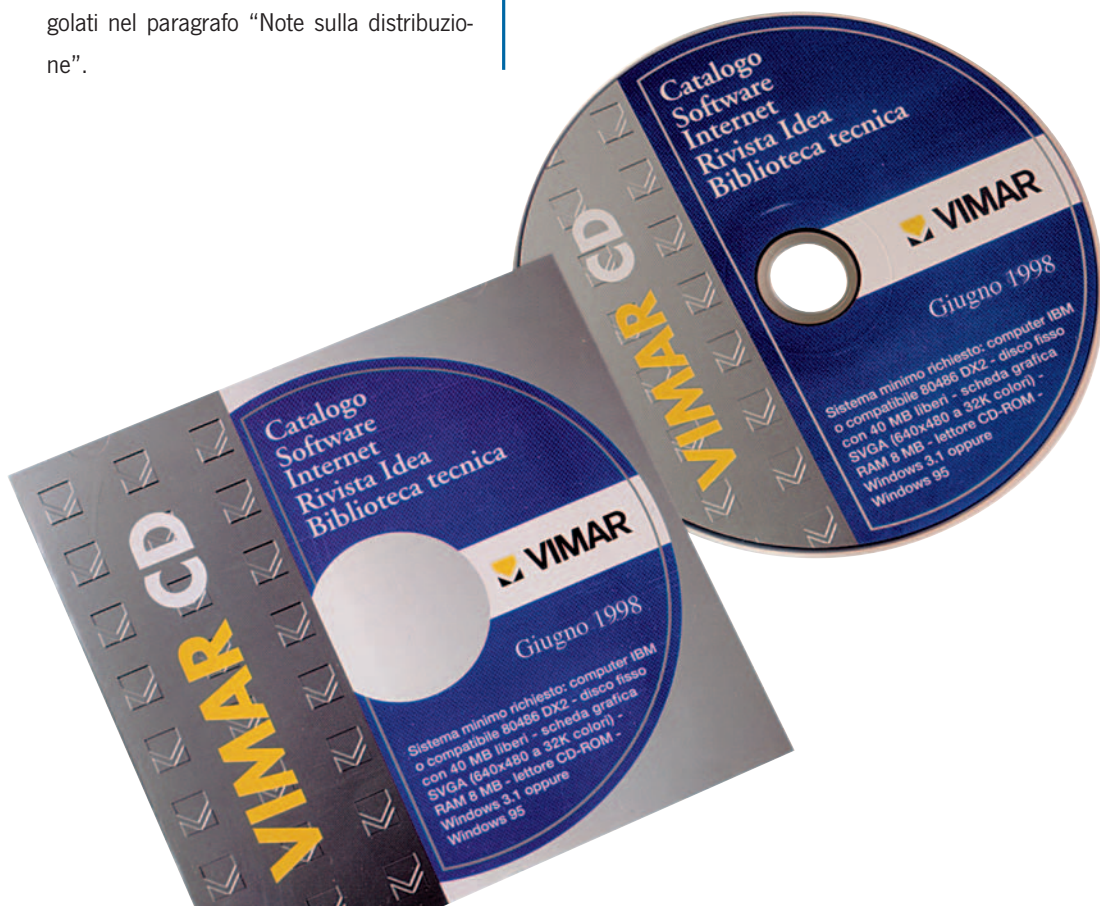
Se non trovate risposte alle vostre domande, contattare il numero verde VIMAR  **167-862307**.

In questo caso, il PC deve essere acceso e facilmente accessibile.

NOTE SULLA DISTRIBUZIONE

E' possibile duplicare liberamente VIMAR CD purchè:

- **venga riprodotto integralmente** senza alcuna omissione o aggiunta
 - la duplicazione non costituisca fonte di lucro: **nessun pagamento potrà essere richiesto** per la cessione di VIMAR CD (se non il rimborso dei costi del supporto e della duplicazione)
 - le singole parti del programma **non vengano utilizzate** nell'ambito di altri prodotti.
- Nessuno può distribuire (anche gratuitamente) questa versione utilizzandola (in tutto o in parte) nelle proprie procedure.
- Si ritiene lesivo, ad esempio, che un programma esterno si avvalga dei dati base di VIMAR CD senza preventiva autorizzazione.
- la duplicazione garantisce l'originale distribuzione del prodotto.



4 Idea

E' necessario, inoltre, fornire all'operatore le seguenti informazioni:

- tipo di hardware di cui si dispone
- sistema operativo in uso
- contenuto di eventuali messaggi di errore visualizzati dal software
- descrizione dell'operazione che si stava eseguendo quando si è verificato il problema

■ INSTALLAZIONE

Requisiti minimi del sistema per l'utilizzo di VIMAR CD:

- computer IBM o compatibile con processore 80486 DX2 o superiore (si consiglia almeno un Pentium 100)
- disco fisso con almeno 40 MB liberi (15 MB nel caso le applicazioni di supporto siano già installate)
- scheda grafica SVGA (640x480 a 32K colori)
- memoria RAM 8 MB (consigliati 16 M o superiore)
- lettore CD-ROM (consigliato 6x o superiore)
- scheda audio a 16 bit (opzionale)
- Microsoft Windows vers. 3.1 o successiva

Si consiglia di verificare che lo swap file (file di scambio) di Microsoft Windows sia correttamente configurato (indifferentemente in modalità temporanea o permanente) e che possa disporre di almeno 10 MB di spazio libero su disco: questo risulta importante se si dispone di meno di 16 MB di memoria RAM), in quanto la non corretta configurazione dello swap file potrebbe penalizzare notevolmente la velocità di esecuzione del software.

Per la corretta configurazione dello swap file (file di scambio) e/o per eventuali ulteriori chiarimenti, riferirsi al manuale di Microsoft Windows oppure agli Help in linea alla voce **Pannello di Controllo e 386 avanzata**.

Nota

Nel caso si utilizzi il sistema operativo Microsoft Windows 95 non è necessario seguire

quanto detto sopra, in quanto la gestione dello swap file (file di scambio) è totalmente automatica.

Installazione di VIMAR CD

Per installare VIMAR CD:

1. Avviare **Microsoft Windows**
2. Inserire VIMAR CD nel lettore CD
3. Scegliere **Esegui** dal menù **File** di Program Manager (oppure **Avvio/Esegui** se si utilizza Microsoft Windows 95)
4. Digitare **D:setup** (se il lettore è identificato da una lettera diversa da "D", sostituire con la lettera appropriata)
5. Premere **Invio** o cliccare **OK**

Attenzione!

Chiudere tutte le applicazioni eventualmente in esecuzione prima di avviare il programma di installazione, in quanto questo potrebbe comportare una non corretta installazione del software.

Avviato il programma, questo determina il sistema operativo in uso.

Viene visualizzata la maschera iniziale (figura 1) nella quale sono presenti due pulsanti: **Prosegui** che permette di avviare l'installazione vera e propria e **Annulla** che interrompe la procedura.

Cliccare sul pulsante **Prosegui** per proseguire con l'installazione.

Compaiono, ora, alcune videate che riportano i limiti di utilizzo, il contratto di licenza, ecc.

Si consiglia di leggerle attentamente.

Per passare da una videata all'altra è sufficiente cliccare sui pulsanti posti nella parte inferiore dello schermo (vedi figura 2): cliccare due volte su **Avanti** per passare alla videata successiva e poi confermare l'accettazione del contratto di licenza cliccando sul pulsante **Sì**.

Nella videata successiva (vedi figura 3) si dovrà scegliere la directory di installazione di VIMAR CD.

Il programma di installazione propone una directory predefinita: è possibile cambiare tale directory cliccando sul pulsante **Sfoggia** e scegliendo tra:

- una directory preesistente scelta tra quelle proposte nella casella a discesa
- una nuova directory digitandone il nome nella casella di testo che compare nella parte superiore della finestra di dialogo

Effettuata la scelta, cliccare sul pulsante **Avanti** per proseguire



Figura 1



Figura 2

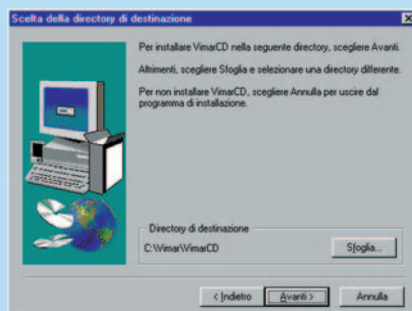


Figura 3

Il programma richiede, ora, di scegliere la cartella di programma (solamente per la versione a 32 bit) nella quale creare le icone di VIMAR CD. Il programma di installazione propone una cartella predefinita; è possibile cambiare tale cartella scegliendo tra:

- una delle cartelle esistenti e cliccando su di essa
- una nuova cartella digitandone il nome nella casella di testo che compare nella parte superiore della finestra di dialogo (vedi figura 4).

Effettuata la scelta, cliccare sul pulsante **Avanti** per passare alla videata successiva.

A questo punto inizia la copia dei file nel sistema.

Completata quest'ultima operazione, si consiglia di uscire da Windows e riavviare il sistema in modo da rendere operative le eventuali modifiche apportate dal programma di setup. La mancata esecuzione di questa operazione potrebbe impedire il funzionamento di VIMAR CD oppure causarne un funzionamento anormale.

Eseguire l'operazione confermando l'opzione predefinita **Riavviare il computer ora** (proposta dal programma di installazione, vedi figura 5) cliccando sul pulsante **Fine**.

Attenzione!

Chiudere tutte le applicazioni eventualmente in esecuzione prima di confermare il riavvio del sistema.

A questo punto il computer si riavvia automaticamente. Se questo non dovesse avvenire, spegnere e riavviare il computer manualmente.

Al riavvio del computer (e di Microsoft Windows), il sistema esegue automaticamente il programma **Supporto di VIMAR CD** che verifica la presenza nel sistema dei programmi necessari al corretto funzionamento di VIMAR CD. Nel caso questi non fossero presenti, il



Figura 4



Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8

programma permette all'utente di effettuarne l'installazione; configurerà, poi, il sistema per una corretta esecuzione di VIMAR CD.

L'interruzione o la mancata esecuzione del programma **Supporto di VIMAR CD** impedirà il funzionamento di VIMAR CD. Se tale programma non si avvia automaticamente al riavvio del sistema, avviarlo manualmente selezionando l'icona **Supporto di VIMAR CD** creata dal programma di installazione.

Appena avviato, il programma **Supporto di VIMAR CD** verifica la presenza di VIMAR CD nel lettore CD ed effettua una scansione del disco del computer per verificare la presenza dei programmi richiesti (vedi figura 6).

La durata di questa operazione dipende dalle dimensioni del disco del pc e dal numero di file in esso memorizzati.

Nel caso i programmi richiesti siano installati in uno o più dischi diversi da quello predefinito (generalmente il disco C) è possibile effettuare la scansione utilizzando il pulsante **Nuova Ricerca** presente nella parte inferiore della videata che appare alla fine della scansione automatica spiegata in precedenza (vedi figura 7).

Cliccando su tale pulsante, appare la videata riportata figura 8 nella quale è possibile scegliere, mediante l'apposita casella a discesa presente nella parte centrale della videata, il nuovo disco sul quale effettuare la scansione di ricerca.

Effettuata la scelta, cliccare sul pulsante **Esegui Ricerca** per effettuare la scansione della nuova unità.

Il pulsante **Ritorna a installazione**, annulla la ricerca ritornando alla videata di installazione dei programmi di supporto (vedi figura 7).

In questa videata vengono indicati i programmi già installati nel sistema (pulsanti disabili-

6 Idea

tati con scritto **Già disponibile**) e quelli da installare (pulsanti abilitati con scritto **Installa**). In quest'ultimo caso è necessario procedere con l'installazione: cliccare sui pulsanti **Installa** e seguire le istruzioni di installazione che verranno visualizzate a video. Al termine di ogni singola installazione riappare la videata indicata a lato.

Attenzione!

E' indispensabile che tutte le applicazioni richieste siano installate, pena il mancato funzionamento di VIMAR CD.

Nota

Nel caso tutte le applicazioni richieste per il funzionamento di VIMAR CD siano già installate nel sistema, tutti i pulsanti risultano disabilitati ad eccezione del pulsante **Fine**.

Cliccare sul pulsante **Fine** per terminare la procedura di installazione di VIMAR CD.

Terminata l'installazione dei programmi richiesti, il programma effettua una nuova scansione sul disco del computer per verificare la locazione dei programmi appena installati: confermare su quale disco dovrà essere effettuata la scansione (si dovrà indicare l'unità disco nella quale sono state effettuate le nuove installazioni).

La durata di questa operazione dipende dal numero di programmi rilevati durante la scansione effettuata all'avvio del programma di supporto.

Terminata la scansione, il programma esegue la scrittura dei file di inizializzazione di VIMAR CD.

Completata l'operazione, appare la videata illustrata in figura 9:

- cliccare sul pulsante **Sì** per avviare VIMAR CD
- cliccare sul pulsante **No** per uscire dalla procedura di installazione ed avviare VIMAR CD in un secondo tempo

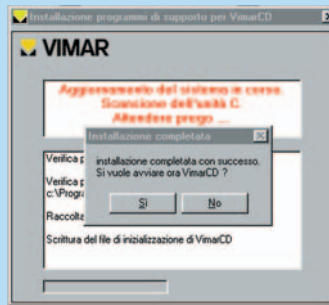


Figura 9

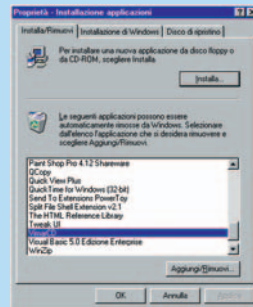


Figura 10

Nota

In caso di problemi durante l'installazione di VIMAR CD, consultare il paragrafo "Domande e risposte".

E' possibile utilizzare in qualsiasi momento il programma **Supporto di VIMAR CD** per verificare la corretta installazione di VIMAR CD nel caso sorgessero dei problemi di funzionamento. Questo potrebbe accadere nel caso vengano effettuati degli Upgrade al computer (installazione di nuove unità disco o di lettori CD supplementari, ecc) o se dovessero essere disinstallati i programmi di supporto necessari al funzionamento di VIMAR CD.

Se l'utilizzo del programma **Supporto di VIMAR CD** non fosse sufficiente a risolvere il problema, procedere alla disinstallazione ed a una nuova installazione di VIMAR CD.

Consultare eventualmente anche il paragrafo "Domande e risposte".

■ DISINSTALLAZIONE

La procedura di disinstallazione di VIMAR CD varia a seconda del sistema operativo in uso.

Con **Microsoft Windows 3.x** effettuare un doppio clic sull'icona **Disinstallare** presente nel gruppo di programmi nel quale si trovano anche le altre icone relative a VIMAR CD.

Con **Microsoft Windows 95**:

- aprire la finestra **Installazione applicazioni** presente nel pannello di controllo (cliccare su **Menù avvio - Impostazioni - Pannello di controllo**)
- selezionare la voce VIMAR CD presente nell'elenco in basso e cliccare sul pulsante **Aggiungi/Rimuovi** (figura 10).

■ DOMANDE E RISPOSTE

L'installazione su di un sistema in ambiente **Windows 3.x** termina in modo irregolare dopo la scelta della directory di installazione di **VIMAR CD**.

Causa

Hardware particolarmente lento

Soluzioni

Generalmente, è sufficiente chiudere tutte le applicazioni, riavviare Windows ed eseguire nuovamente il programma di setup.

Se alcune applicazioni vengono eseguite automaticamente all'avvio di Windows, rimuoverle momentaneamente dal gruppo **Avvio** e spostarle in un altro gruppo in modo che non vengano eseguite al riavvio del sistema.

Se il problema non si risolve, è possibile avviare un'installazione alternativa eseguendo il programma **"SetupCD.exe"** presente nella directory **"\inst16\Support\"** di VIMAR CD

All'avvio di VIMAR CD appare un messaggio di errore come quello indicato in figura 11.

Causa

VIMAR CD non riesce ad eseguire le animazioni iniziali in quanto il programma **Quick Time** non è installato oppure non funziona correttamente.

Soluzioni

Verificare la presenza di **Quick Time** avviando il programma **Supporto di VIMAR CD** ed eventualmente procedere con la relativa installazione.

Se **Quick Time** è presente nel sistema, reinstallarlo manualmente eseguendo il programma **"QT32.exe"** presente nella directory **"\inst32\Support\"** di VIMAR CD se il sistema operativo è **Microsoft Windows 95** oppure eseguendo il programma **"QT16.exe"** presente nella directory **"\inst16\Support\"** di VIMAR CD se il sistema operativo è **Microsoft Windows 3.x**.

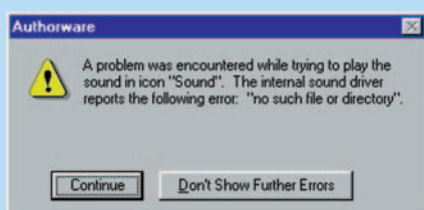


Figura 11

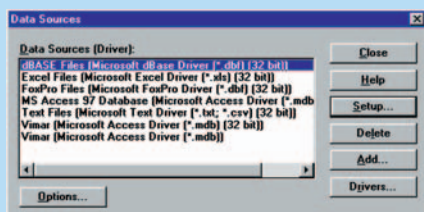


Figura 12

VIMAR CD non carica le immagini ed una parte dei testi nonostante non appaia alcun messaggio di errore.

Causa

VIMAR CD non riesce a comunicare con la fonte dati ODBC **Vimar** configurata in fase di installazione ed indispensabile per il corretto funzionamento del software.

Soluzioni

Verificare la presenza della fonte dati **Vimar** effettuando un doppio clic sull'icona **ODBC (ODBC32)** se il sistema operativo è **Microsoft Windows 95** presente nel pannello di controllo di Windows; appare la videata riportata in figura 12 (la finestra visualizzata da **ODBC32** sarà leggermente diversa). Nel caso la fonte dati **Vimar** non fosse presente nell'elenco delle fonti dati disponibili, è necessario reinstallare completamente VIMAR CD.

VIMAR CD funziona regolarmente, ma la visualizzazione delle immagini e delle interfacce risulta poco chiara e con colori falsati ed instabili.

Causa

Risoluzione video insufficiente o non configurata correttamente.

Soluzioni

Verificare che la risoluzione della scheda grafica sia impostata ad almeno 604x480 pixel con 32000 colori e che il monitor sia in grado di supportare tale risoluzione

Aprendo un documento associato al programma Adobe Acrobat Reader compare un messaggio di errore.

Causa

Adobe Acrobat Reader non è installato oppure non funziona correttamente.

Soluzioni

Avviare il programma **Supporto di VIMAR CD** per verificare la presenza di **Adobe Acrobat Reader** e, eventualmente, procedere alla relativa installazione. Se fosse presente, verificarne il funzionamento ed, eventualmente, reinstallarlo manualmente eseguendo il programma **"Ar3230i.exe"** presente nella directory **"\inst32\Support\"** di VIMAR CD se il sistema operativo è **Microsoft Windows 95** oppure eseguendo il programma **"Ar1630i.exe"** presente nella directory **"\inst16\Support\"** di VIMAR CD se il sistema operativo è **Microsoft Windows 3.x**.

Accedendo al sito WEB VIMAR presente in VIMAR CD compare un messaggio di errore.

Causa

Il **Browser Internet** non è installato oppure non funziona correttamente.

Soluzioni

Avviare il programma **Supporto di VIMAR CD** per verificare la presenza di **Browser Internet** e, eventualmente, procedere alla relativa installazione. Se fosse presente, verificarne il funzionamento ed, eventualmente, reinstallarlo manualmente eseguendo il programma **"Ie302it.exe"** presente nella directory **"\inst32\Support\"** di VIMAR CD se il sistema operativo è **Microsoft Windows 95** oppure eseguendo il programma **"setup.exe"** presente nella directory **"\inst16\Support\"** di VIMAR CD se il sistema operativo è **Microsoft Windows 3.x**.

NOTA

Le soluzioni consigliate partono dal presupposto che il sistema funzioni correttamente e che tutte le periferiche richieste siano correttamente collegate e funzionanti e che VIMAR CD sia inserito nel lettore CD-ROM configurato in fase di installazione.

Manifestazioni
di Lorenzo Marini

Foto:
Andorno - Bittante - Lovison

Marostica: ritorna la partita a scacchi con personaggi viventi

In Settembre prende il via la splendida manifestazione sponsorizzata da Vimar.

■ Un po' di storia

Ogni due anni, ai primi di settembre, Marostica è protagonista della Partita a scacchi con personaggi viventi: un evento che ha assunto risonanza mondiale, a giudicare anche solo dalla provenienza delle prenotazioni.

Basata su una cronaca medioevale del 1454, al limite tra realtà e fantasia, la "partita" ha conosciuto negli anni un continuo arricchimento di temi e motivi, tutti innestati sapientemente sul nucleo originario della competizione: ne è venuto fuori uno spettacolo ricco e variegato, inserito nella preziosa e intatta cornice della città murata.

Le rappresentazioni vengono ripetute per tre giorni e si svolgono all'aperto, quasi tutte nelle piacevoli serate del fine estate: mura e castelli sono illuminati con criteri scenografici di grande suggestione che valorizzano forme e colori modellati dal tempo, mentre una accurata regia teatrale guida i movimenti delle masse e le azioni dei protagonisti con scelte che, senza nulla togliere alla rievocazione storica, eliminano le lunghe attese ed i tempi dilatati che usualmente caratterizzano le manifestazioni storico-folcloristiche.

E' una scelta felicissima, quella di aver usato strumenti e tecniche di azione teatrale moderne, perché l'intera partita ha il ritmo e



l'unità di narrazione di un film o di un reportage televisivo: lo spettacolo è gradevole, non conosce soste e scivola via sotto gli occhi delle migliaia di spettatori che seguono in silenzio dalle tribune.

Lo scenario, del tutto naturale, è rappresentato dalla piazza, pavimentata al centro con lastre di pietra bianche e rosa che compongono le 64 caselle della scacchiera: sullo sfondo si erge la maestosa facciata del Castello Inferiore, con ghirlande di fiori e frutta alle finestre, coronata da una poderosa merlatura ghibellina e sovrastata da una imponente torre.

La porta del castello con il suo ponte levatoio e gli ingressi laterali che si aprono nella cinta muraria fungono da boccascena e consentono l'ingresso e l'uscita dei gruppi che compongono le azioni sceniche.

Lo spettacolo inizia a luci spente con un gesto simbolico ed al tempo stesso suggestivo: una freccia incendiaria, lanciata da un arciere dalla sommità del castello, avvolge nelle fiamme l'intero perimetro della scacchiera.

Quindi la scena si anima con centinaia di figu-

ranti, un vero spaccato della società del tempo: nobili dame e cavalieri, uomini d'armi e popolo minuto, delegazioni di città e castelli, sbandieratori e giocolieri.

I modelli ed i colori dei costumi richiamano quelli tramandati dai grandi pittori e decoratori del primo rinascimento nei loro capolavori e costituiscono un vero colpo d'occhio sia quando sfilano sia quando si raccolgono in gruppo ai bordi della scacchiera. Non mancano musicisti con antichi strumenti ed agili donzelle che danzano sui ritmi di arcaiche melodie rinascimentali, accompagnate dal liuto.

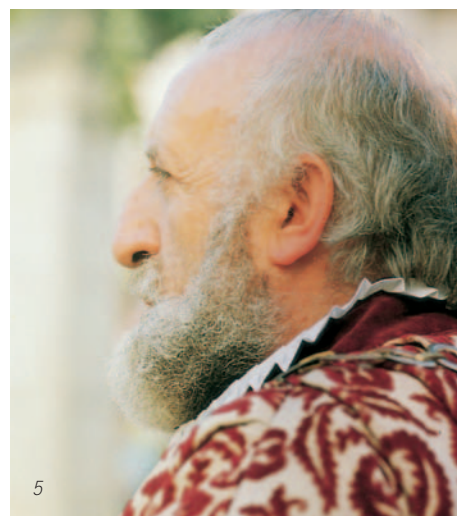
Tutti questi figuranti, cittadini di Marostica che prestano volontariamente la loro opera per le rappresentazioni e le relative prove e che sono già andati in tourné nei cinque continenti, rappresentano la cornice della partita vera e propria: sull'ennesima querelle d'amore fra due pretendenti che si contendono la più bella castellana, la saggezza antica ripudia il duello cruento e lo trasforma in una pacifica competizione al "nobile gioco degli scacchi".



3



4



5

Nella pagina precedente:

1| Il gran cerimoniere

2| Sbandieratori sullo sfondo del Castello inferiore

3| Nobili spettatori

4| Gli armigeri

5| Nobile Messere

6| Il Re bianco



6



Abilità e un pizzico di fortuna concorrono a decretare il successo del vincitore: quello, tra i due contendenti, che riuscirà a dare "scacco matto" all'avversario avrà la mano della bella Lionora, mentre il perdente si consolerà con Oldrada, la sorella del Governatore della città e - comunque - un ottimo partito.

Alla fine, tra fuochi d'artificio e bengala fantasmagorici, si festeggia il duplice matrimonio che in un improbabile lontano anno 1454 non ha certamente soddisfatto i borghigiani di Marostica nella stessa misura in cui entusiasma gli spettatori del ventesimo secolo.

■ Il linguaggio dei Merli

Per secoli, nel medioevo, infuriarono rivalità e guerre tra guelfi, seguaci del papato, e ghibellini, seguaci dell'impero.

La vittima più illustre fu sicuramente Dante, il "ghibellin fuggiasco" esiliato da Firenze e costretto a vivere dell'ospitalità dei mecenati del tempo. Dante con la sua Divina Commedia si vendicò per i secoli, mandando tutti i suoi nemici all'Inferno e collocando nel paradiso i suoi amici.

In quei secoli così contrastati, la forma dei merli posti a coronamento delle mura di città e castelli aveva il sapore di un monito per tutti i passanti che aderivano al partito avverso, ed erano perciò consigliati di starsene alla larga se volevano salvar la pelle, mentre rappresentavano un elemento di sicurezza per gli amici: dove comandavano i guelfi i merli avevano la sommità rastremata, mentre nelle aree d'influenza imperiale, come Marostica, terminavano con il caratteristico motivo a cuneo.

Ad un certo punto, quando gli animi si calmarono, nessuno si preoccupò più della forma dei merli, che rimase quella dell'ultimo dominatore. Anche Marostica, che ostenta ovunque merli ghibellini,

all'epoca dei fatti raccontati nella Partita a scacchi era un tranquillo possedimento della Serenissima, la Venezia dei dogi, che, da buoni e pratici commercianti, lasciati i merli come erano, inserirono un bassorilievo con il leone di S. Marco sulla facciata del Castello e ne collocarono un altro sulla piazza, sopra una colonna, dove è tuttora: un modo efficace, anche quest'ultimo, di far sapere a tutti chi comandava; e il buon "Missier" Taddeo Parisio della nostra storia, altri non era che il governatore della città, accuratamente scelto dai veneziani per la sua fedeltà, ma soprattutto per i denari che regolarmente riusciva a mandare in riva alla laguna....

71 Giochi di luci e colori sulla scacchiera

81 Corteo di dame e cavalieri

NOTIZIE UTILI

CALENDARIO DEGLI SPETTACOLI

Venerdì 11 Settembre
ore 21.00

Sabato 12 Settembre
ore 21.00

Domenica 13 Settembre
ore 17.00 e ore 21.00

Le tribune dispongono di 4500 posti a sedere tutti numerati

per informazioni e prenotazioni biglietti:

ASSOCIAZIONE PRO MAROSTICA

Tel. 042.472.127

0424.470.995

Fax 042.472.800

e-mail: promarostica@telemar.it





■ Storia della partita a scacchi

La leggenda della Partita risale al lontano 1454, quando Marostica era una delle fedelissime della Repubblica di Venezia ed il suo governo era retto da un podestà nominato direttamente dalla città di San Marco. Si narra che proprio in quell'anno due valorosi guerrieri, Rinaldo da Angarano e Vieri da Vallonara, si innamorarono perdutamente della bella Lionora, figlia del Castellano di Marostica Taddeo Parisio, e per la sua mano si sfidarono a duello, come era costume di quei tempi. Taddeo Parisio, che non voleva perdere nessuno dei due valenti giovani, impedì il cruento scontro rifacendosi ad un editto di Casagrande della Scala di Verona, emanato poco dopo la tragica vicenda di Giulietta e Romeo, e confermato ed aggravato dal Serenissimo Doge.

Decise quindi che Lionora sarebbe andata in sposa a quello tra i due rivali che avesse vinto la partita al nobile gioco degli scacchi; lo sconfitto sarebbe divenuto ugualmente suo parente, sposando Oldrada, sua sorella minore, ancora giovane e bella. L'incontro si sarebbe svolto in un giorno di festa nella piazza del Castello da basso, con pezzi grandi e vivi, armati e segnati delle insegne di bianco e di nero, secondo le antichissime regole imposte dalla nobile arte, alla presenza del Castella-

no, della sua affascinante figlia, dei Signori di Angarano e di Vallonara, dei nobili delle città vicine e di tutto il popolo. Decise anche che la sfida sarebbe stata onorata da una mostra in campo di uomini d'arme, fanti e cavalieri, fuochi e luminarie, ballerine e cavalieri, suoni e danze.

E così avvenne.

Sfilarono arcieri e alabardieri, fanti schiavoni e cavalieri, il Castellano e la sua corte con Lionora e Oldrada, la fedele nutrice, dame, gentiluomini, l'araldo, il comandante degli armati, falconieri, paggi e damigelle, vessilliferi, musicisti, massere e borghigiani, e poi ancora i meravigliosi pezzi bianchi e neri con re e regine, torri e cavalieri, alfieri e pedoni. Rinaldo

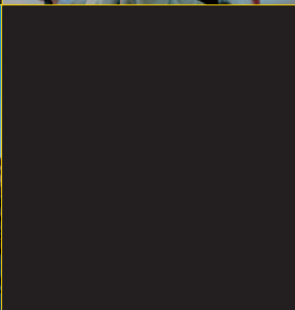
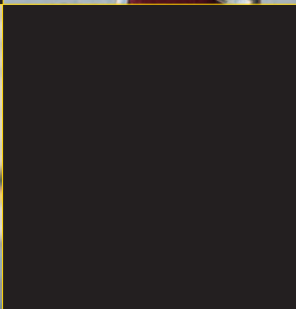
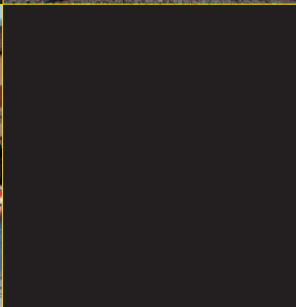
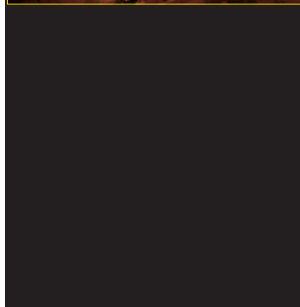
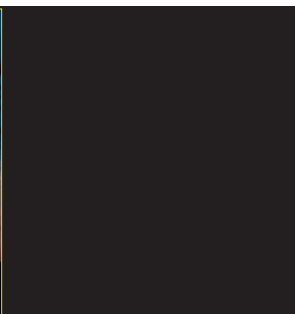
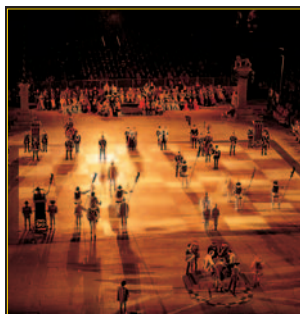
da Angarano e Vieri da Vallonara ordinarono le mosse ed al termine della disfida un tripudio di fuochi, luci e grida festose salutarono il vincitore. Lionora, trepidante perché segretamente innamorata di uno dei due, aveva con discrezione fatto sapere al contado che il Castello da basso sarebbe stato illuminato di candida luce qualora la vittoria fosse stata conquistata dal cavaliere che faceva battere il suo cuore, affinché tutti potessero partecipare alla sua gioia.

Oggi come allora l'emozione si rinnova, in una fastosa cornice di costumi preziosi e di gonfaloncini, affascinanti dame ed intrepidi cavalieri, scherzosi zanni, giocolieri e sputafuoco, rinnovando negli animi il sapore antico di una appassionante storia d'amore.

91 Veduta d'insieme della scacchiera

Nella pagina a fianco: personaggi e vari momenti della manifestazione





Svolgimento della partita a Scacchi

Opera di Mirko Vucetich

In Memoria Della Leggendaria Vicenda del 1454

Dagli spalti echeggia la **Cantalonga**: canto dei fanti de Marostega.

Nel buio **un Cavaliere** dà il segnale d'inizio. **Gli Arceri** dai merli incendiano la scacchiera. **Le Scolte** armate si schierano a ricevere **Il Maestro Di Campo** con le insegne del comando. È l'alba, nella piazza del mercato i popolani acclamano **Gli Zanni**: Arlecchino, Colombina, Pantalone, e tutta la compagnia di giocolieri e sputafuoco venuti a dar spettacolo.

Dalla chiesa, torna **Lionora** con il frate confessore, al suo passaggio, si accende la disputa fra Vieri da Vallonara e Rinaldo de Angaran.

Si anima il Castello da Basso e al suono del campanone si schierano: **I Fanti Schiavoni** e **Gli Alabardieri**, **I Tamburi** e **Le Trombe**, **Gli Araldi**, **L'Historico** Missier Lunardo da Fiato-longo, **I Musici** di corte, **Il Maestro di Campo** con **Le Lance a Cavallo**, **Arceri** e **Balestrieri**.

L'Araldo declama **Il Bando della Festa** e **Lo Storico** legge le ragioni della Disfida.

Preceduto dal **Gran Cerimoniere** appare e sfila **Il Corteo di Castello**: Missier Taddeo Parisio **Gubernator** de la Nobil Città de Marostega, sò fia puta Madonna Lionora, soa sorella Oldrada, la fida nutrice Prudenzia, Dame e Cavalieri, Paggi e Dami-gelle. **Il Popolo** saluta la corte con il grido "San Marco e Lion, ti con nu nu con ti".

Rullano i tamburi e al comando del comito "Zente d'arme alè", si schierano **Gli Armati**.

Da porta Pauso e da porta Bassan ecco **I Contendenti** alla mano di Madonna Lionora, Missier Rinaldo de Angaran con il padre Conte Rambaldo, Missier Vieri da Vallonara e il padre Nobile Conte con il seguito.

L'Araldo annuncia l'arrivo **Delle Nobili Ambascerie Delle Città Venete** e **L'Ambasceria della Città di Fiorenza** con i suoi sbandieratori dei borghi e dei sestieri.

Squillano le trombe; ora avanzano per il saluto al Gubernator Rector Capitaneus, **I Valenti Preposti dei Borghi et delle Arti de Marostega**:

Borgo Panica, Borgo Giara, Borgo Castello, Borgo Roveredo, Borgo S. Sebastian, Borgo Carmini, L'Arte della Paja, L'Arte dei Vasari, Le Massere Dei Cieresari. **I Vessilliferi** dei borghi si lanciano sulla scacchiera per far mostra in campo. **L'Araldo** dichiara **Il Bando della Tenzzone** che si conclude con il lancio **Del Guanto della Sfida**.

Dal Castello da Basso avanzano imponenti **I Bianchi** e **i Neri** con Re, Regine, Torri, Cavalli, Alfieri e Pedoni.

La nutrice Prudenzia parla a **Lionora**, **Missier Parisio** raccomanda la cavalleria ai Contendenti e promette al cavalier che perderà, la mano di sua sorella Oldrada.

Madonna Lionora sorteggia a chi andrà la prima mossa; così **Inizia la Partita**, al nobil giuoco degli scacchi. Quando, in un tripudio di suoni, **L'Araldo** dichiara "Scacco Matto". **Il Popolo** inneggia al doppio matrimonio che **Missier Parisio** celebra al centro della piazza.

Arlecchino in onore degli sposi presenta **Un balletto di giovani donzelle**, a cui si uniscono **gli Sbandieratori di Fiorenza**, con i loro giochi.

Lo spettacolo è finito ma non la festa e dopo il giro d'onore dei partecipanti tutti, il castello si illumina di **Fuochi** e **Cascate lucenti**, per l'onore de **Marostega** e dei suoi **Scacchi Viventi**.

"S. Marco e Lion ti con nu nu con ti".



Organizzazione commerciale

Amministrazione e Stabilimento

Via IV Novembre, 32
36063 Marostica VI
Tel. 0424.488100 - Fax 0424.488188

Uffici di Milano

Via Stradivari, 4
20131 Milano
Tel. 0229.524.769-0229.524.955 - Fax 0229.518.972



Chiamare il numero verde per:

- spiegazioni sull'installazione e cablaggio dei prodotti VIMAR
- informazioni tecnico-commerciali e sulla rete di vendita
- segnalazioni di esigenze tecniche e d'installazione
- richieste documentazione

Servizio numero verde

Numero Verde
167-862307

indirizzo internet: <http://www.vimar.it>

Il servizio è attivo nei giorni lavorativi (sabato escluso) con il seguente orario: 8.00-12.00 / 13.30-17.30 (16.30 il venerdì)

Una casa migliore per gente migliore

PUBBLIDUE



Numero Verde
167-862307

Idea di Vimar propone gli interruttori, le prese, le funzioni speciali per la gestione della luce, del comfort e della sicurezza.

In una sola serie potete trovare la più ampia gamma di soluzioni tecniche ed estetiche per migliorare la qualità della vita nella vostra casa.



Via IV Novembre, 32 - 36063 Marostica (VI)



placca classica **idea**