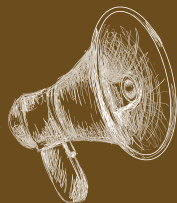




Editoriale



Ambrose Bierce, scrittore e giornalista statunitense del '900, definì l'anno come "una serie di trecentosessantacinque delusioni".

Se state leggendo questo editoriale non dovete preoccuparvi, perché "La Testata" non vi deluderà mai e il vostro anno sarà quindi formato da circa trecentosessanta delusioni e completato con la pubblicazione della mensile fanzine che amate.

È con il numero #10 de "La Testata" che inauguriamo il 2018!

Sappiamo benissimo che la fanzine vi è mancata molto e che siete felici di rivederci, quindi risparmiate il fiato perchè la cosa più importante è, come si suol dire, "anno nuovo, rubriche nuove"!

Ebbene sì, la fanzine è stata rinnovata e oltre alle rubriche originali, troverete nuovi arrivi inaspettati: storia di cesena, statistiche, novità dai teatri, rubriche musicali e tante altre!

Non vogliamo intrattenervi oltre: buona lettura e buon anno (si spera che almeno sia decente).

di Giulio Acerbi

Vuoi entrare a far parte della nostra redazione? Contattaci al 392 9888195 o al 328 9086126 oppure scrivici una mail all'indirizzo redazione.testata@gmail.com

NUMERO 10 - GENNAIO 2018



Sommario

La Nerdoteca 11...pag. 3

La Caccia...pag. 5

Curiosità dal Mondo...pag. 7

Supercar & Kinght Rider...pag. 8

L'Angolo del Gamer...pag. 9

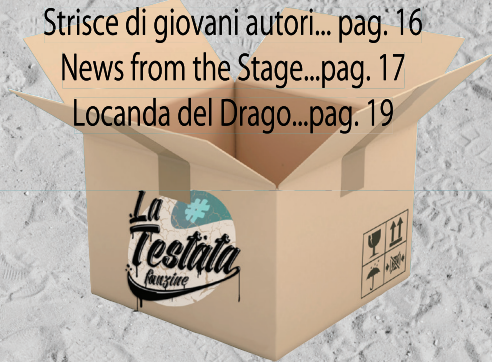
C'era una volta Cesena...pag. 11

Colori d'Oriente...pag. 13

Strisce di giovani autori... pag. 16

News from the Stage...pag. 17

Locanda del Drago...pag. 19



Fanzine La Testata – beccati questa!

**Progetto a cura di Ass. Culturale
Barbablù e A.P.S. l'Aquilone di Iqbal**

Redazione: Angelica Fabbri, Daniele D'Altri,
Francesco Ramilli, Lorenzo Valeri, Marco Ramilli,
Pietro Bazzocchi, Nada Bahid, Sofia Boni,
Juliette Acerbi, Valentina Zoffoli, Alessandra Foschi,
Giacomo Travini, Laura Durante.

N° 10 – finito di stampare Febbraio 2018

La Nerdoteca 11

Awesome Mix Vol. 2



di Francesco Zamilli

Fin dai primi minuti di *Guardiani della Galassia Vol. 2* sembra che il film urla “Guardateci! Siamo la Marvel e possiamo fare quello che vogliamo!”. E come dargli torto? Con all’attivo più di una decina di film a comporre il loro universo narrativo (un concetto che nel cinema moderno è stato rilanciato da loro e che stanno copiando ovunque, anche in malo modo – sì, stanno progettando un universo narrativo su Robin Hood), miliardi di dollari incassati, altri giganteschi film in cantiere, è proprio il caso di dirlo: è giusto così. La vicenda di questo secondo capitolo prende il via poco dopo il finale del primo, ritrovando i guardiani intenti in una missione per il popolo Sovereign. Ovviamente le cose andranno storte quando si ritroveranno la flotta dei loro clienti alle calcagna a causa di Rocket e della sua mania per i piccoli furti.

La loro fuga li porterà a incrociare la strada con il misterioso Ego, il padre di Star-Lord, in una

storia spettacolare e intimista allo stesso tempo. Sì, perché un grosso pregio di questo secondo capitolo è che, pur non mancando lo spettacolo (e che spettacolo), riesca, e soprattutto voglia, concentrarsi sui rapporti tra personaggi vecchi e nuovi. Forse nel tutto manca un po’ di pathos che aveva caratterizzato il Vol. 1, principalmente nella prima parte, quella in cui lo spirito da “A-holes” dei guardiani la fa da padrone, ma tutto viene recuperato in un secondo tempo carico ed emozionante.

L’umorismo è assolutamente in linea con il tono e i personaggi, ma c’è qualche passaggio in cui forse stroppia: non perché non faccia ridere, anzi, ma per una semplice questione di quantità, con un ritmo di una gag al minuto se non di più. Rimane ammirevole comunque la voglia di distanziarsi da quanto fatto nel precedente e portare avanti le vicende di questi personaggi e gli equilibri fra di loro, talvolta anche in maniera dolorosa.

I camei sono tutti assolutamente geniali e spiazzanti.

zanti, alcuni dei quali rivedremo sicuramente nel Vol. 3. Ma togliamoci anche il dente: quali sono i difetti di questo Vol. 2, che non lo rendono al livello del suo predecessore? Beh, sicuramente la colonna sonora non è memorabile e ficcante come quella del primo, non legandosi in maniera altrettanto sublime con la storia, ma questa è la meno. Il difetto che ho trovato un po' più fastidioso è proprio quello che dicevo all'inizio, la Marvel che fa vedere di averlo grosso. Gag, situazioni, personaggi, effetti speciali, tutti sparati ad un ritmo forsennato che spesso, nella fretta, lascia qualcosa indietro: lo stupore genuino del pubblico di fronte a tanti (troppi) input. Detto ciò, il film rimane un'altra chicca dove si respira uno spirito autoriale non indifferente: appare chiaro che James Gunn, regista e sceneggiatore dei due film e del terzo in arrivo, riesca a portare avanti la sua poetica alle sue condizioni.

Insomma, non un capolavoro come il precedente, Guardiani della Galassia Vol. 2 rimane un film

di grande intrattenimento e dalle idee chiare della miglior fattura: un vero e proprio Awesome Mix Vol. 2.





LA CACCIA

SECONDA PARTE

di Marco Damilli

Guardò il deserto stagliarsi in ogni direzione a parte dietro di sé, dove, in ogni caso, non aveva la minima intenzione di tornare per molto tempo.

Questa decisione di Paul dipendeva, alla larga, dal suo scarso controllo dell'apparato escretore.

Nel dettaglio, invece, da come avesse assistito all'omicidio di un suo conoscente da parte di un altro suo conoscente, in un vicolo, di notte, mentre pisciava dietro al bar dove aveva conosciuto entrambi.

E questo non era nulla, poiché Chuck, che non aveva avuto remore ad accoltellare nella milza quell'idiota di Marcus e lasciarlo in un cassonetto a morire, aveva ancora meno remore nei confronti di Paul, poiché questo gli aveva anche rubato la macchina involontariamente.

Paul pensò a cosa fare.

Solcava la strada rovente come se l'auto fosse un dito che striscia su un tavolo polveroso.

Le top hits degli anni '60 e la carne secca gli fecero per un attimo dimenticare quanto fosse stato vicino alla morte in quel bagno della stazione di servizio. Non era mai stato da quel lato di una pistola.

La strada iniziò a sparire nella polvere e

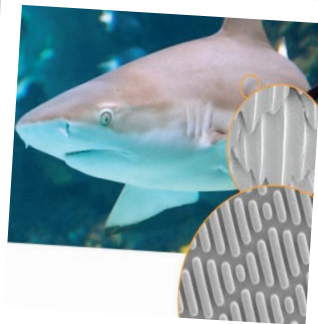
presto Paul si ritrovò a guidare in mezzo ai cactus e alle pietre polverose. La benzina iniziò a scarseggiare, quindi decise di fermarsi presso un impervio ammasso roccioso con qualche pianta. Parcheggiò sotto le rocce, all'ombra, e decise che avrebbe dormito in macchina per la notte, e che quindi non le avrebbe dato fuoco fino a nuovo ordine. Si svegliò con la schiena a pezzi e un freddo tremendo. Piscìò ai piedi di un cactus in cima all'ammasso di rocce sotto a cui aveva parcheggiato. Guardò gli ultimi resti di civiltà al confine col deserto accendere le prime luci, all'orizzonte. Un'auto solcava il deserto nello stesso modo in cui lo aveva fatto lui il pomeriggio prima. Salì in cima ad un ammasso di rocce abbastanza alto e guardò, con una mano sulla fronte, chi si stesse avvicinando pericolosamente alla sua posizione. Chuck parcheggiò di fianco alla macchina che era stata sua, in mezzo al deserto. Fece il giro dell'ammasso di rocce per verificare che Paul non fosse nelle circostanze. Pensò che probabilmente quell'idiota fosse da qualche parte a mori-

re disidratato all'ombra dei rovi, perché di sicuro non era lì. Allora salì sulla sua vecchia macchina, e si sentì come violentato dal fatto che gli fosse stata rubata. Girò la chiave per accenderla ma in quel momento una tremenda puzza di bruciato iniziò a riempirgli le narici. Guardò nello specchietto retrovisore e vide la figura di Paul darsela a gambe il più lontano possibile da lì. Aprì lo sportello per uscire. L'auto esplose. Paul smise di correre perché il fiatone lo avrebbe ucciso se avesse continuato e si guardò alle spalle. Vide un piccolo fungo di fumo e fiamme avvolgere l'auto. Chuck era disteso sulla polvere con il volto ustionato e quasi completamente glabro a pochi metri dalla carcassa fumante della macchina. Si alzò in piedi e puntò la pistola verso l'ombra in mezzo al deserto che era sicuro che fosse Paul. Premette il grilletto. "Me la pagherai!" sentì provenire Paul dal luogo dell'esplosione, mentre si premeva la ferita del proiettile alla gamba destra.

Curiosità dal mondo

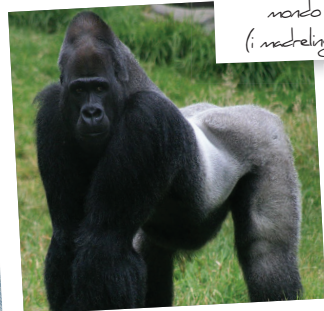


L'italiano è la ventunesima lingua al mondo per numero di parlanti (i madrelingua sono circa 63 milioni)



Devil Tho

La pelle di uno squalo essiccata è simile alla carta vetrata e veniva usata dagli artigiani per levigare



Un gorilla maschio è 10 volte più forte di un essere umano adulto



La lingua di una balenottera azzurra è lunga 6 metri e pesa quanto un elefante

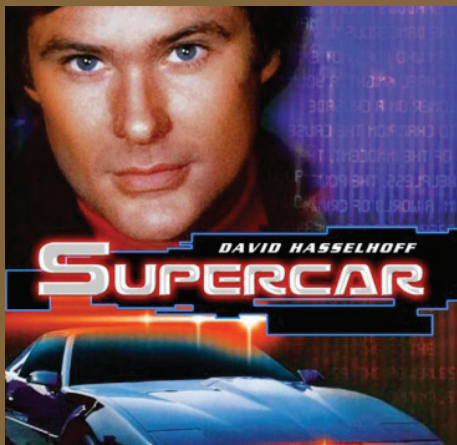


Ogni essere umano ha oltre alle impronte digitali, anche le impronte sopra la superficie della lingua

SUPERCAR & KNIGHT RIDER *di Angelica Galbi*

In questo numero vi parlerò di una serie televisiva e del suo seguito con due macchine mozzafiato: SUPERCAR E KNIGHT RIDER. Supercar e Knight Rider sono due serie televisive statunitensi, la prima prodotta tra il 1982 e il 1986 interpretata da David Hasselhoff, mentre la seconda è stata trasmessa tra la fine del 2008 e l'inizio del 2009, interpretata da Justin Bruening.

In Supercar la vicenda inizia con il salvataggio di un uomo da parte delle industrie Knight. L'uomo è Michael Arthur Long, che viene quasi ucciso da dei criminali. La sua vita cambia completamente: diventa Michael Knight ed assieme a KITT, un'automobile completamente automatizzata e controllata da un'intelligenza artificiale, comincerà una lunga battaglia contro "le forze del male" in giro per gli Stati Uniti. Invece in Knight Rider, venticinque anni dopo le avventure di Michael Knight, suo figlio Mike Traceur (che più tardi



cambia nome in Mike Knight) diventa il pilota della nuova generazione di KITT: una Shelby Mustang GT500 KR. Due "supercar" (scusate il gioco di parole) che tutti vorremmo avere (anche se personalmente preferisco la seconda) e che si guidano da sole. In entrambe le serie compare un "personaggio" cattivo, ovvero KARR. KARR è una macchina con intelligenza artificiale come KITT ma, diversamente da lui, ha un'innata aggressività verso la gente. KARR doveva essere la prima macchina dei protagonisti, ma a causa della sua cattiveria viene respinta e fu creata al suo posto KITT. In episodi divisi in parti, nelle due serie, la macchina malvagia è intenta a distruggere KITT per impossessarsi del driver, ma per fortuna i nostri eroi sconfiggono il nemico, distruggendolo.

Ma diamo i giudizi sui telefilm: Supercar, bello, discreto, ma non mi entusiasma quanto Knight Rider. Invece Knight Rider, al contrario, in alcuni episodi è adrenalina pura e anche divertente.



L'ANGOLO DEL GAMER

Episodio 9

di PG dei poveri e Devil Tho

"lo Xenomorfo di Alien"

Pg e Tho: Benvenuti in questo delirio Gigeriano!!

Tho: Oggi vogliamo parlarvi di un simpaticone a noi molto caro...cioè lo Xenomorfo della saga di Alien, per via dell'uscita di Alien: Covenant.

Pg: Questa saga ha lasciato un'orma indelebile nel Fanta-Horror sin dall' 1979, in una serie che è passata dal Thriller all'Action fino al Colossal delle ultime incarnazioni cinematografiche.

Tho: Ma non stiamo a dilungarci troppo sulla saga cinematografica (magari ci penserà la Nerdoteca). Inoltre, oggi, abbiamo qui con noi, un esperto della Weyland-Yutani Corporation per assisterci in questa impresa! il professor.Fermenti Mauro!!

Fm: Buonasera a tutti...Oggi sono stato convocato contro la mia volontà per illustrarvi gli "ottimi" prodotti videoludici della Weyland-Yutani... Alien vs Predator 3, Alien: Colonial Marines e Alien: Isolation.

Tho: Iniziamo pure con Alien vs Predator 3!!

Fm: Beh... codesto gioco fa parte di un'ottima trilogia dove potrete controllare a turno uno dei nostri potenti marine coloniali, dei fantomatici "Predatori" e l'evoluzione delle armi biologiche per eccellenza: lo Xenomorfo!!

Pg: In questo videogame potremo sperimentare il panico e la claustrofobia tipica di Alien, l'istinto omicida degli Xeno e il brutale ingegno del Predator.

Tho: Ma bisogna notare la "Bellezza" della parte online di questo prodotto...a dir poco scrausa e piena di bug.

Fm: Purtroppo non siamo riusciti a migliorare quella parte per via della mancanza di fondi (a causa dell'ultimo Outbreak di uova di Xeno). Ma abbiamo comunque cercato di far arrivare il suo messaggio su come affrontare i problemi della vita quotidiana.

Pg e Tho: Ovvero??

Fm: Ma... Passiamo al prossimo capitolo, Aliens: Colonial Marines!

Pg e Tho: Al peggio non c'è mai fine...

Fm: Titolo sviluppato basandosi su un'avventura reale, vissuta dai nostri cari Marines nel planetoido LV-426... Dopo l'ennesimo Outbreak di Xeno.

Tho: Sinceramente gli Xeno in questo gioco hanno le capacità cognitive di un'asse di legno e mi sembra vagamente simile a un certo gioco della Valve. Come si chiama? Left 4 qualcosa...

Pg: Sicuramente avrà anche dei lati positivi che lo distaccano da questo famoso giochino della Valve...Giusto?

Fm: Aaaaaaaaaahh... Ma... Guarda questo gameplayBZZBZZZTT011100110ERROR-ERROR.. AREYOUSARAHCONNOR?

Pg: Questo sta buggando come il videogame??

Tho: Ehm... Possiamo passare a qualcosa di minimamente decente???

Fm: VVZZZ..S!!! Stavo per parlarvi del nostro ultimo prodotto: Alien Isolation!

Pg: Grande gioco! Con un'atmosfera perfetta, ti fa sentire come se fossi veramente braccato da uno Xenomorfo all'interno di una stazione spaziale!!

Tho: Ho trovato particolarmente interessante l'intelligenza artificiale dello Xenomorfo che ci darà la caccia per tutta la nave!! Infatti è in grado di captare rumori molesti, luci delle torce, fare attacchi a sorpresa e di interagire "amichevolutamente" con gli altri nemici che incontreremo nel gioco (ribelli e androidi impazziti).

Fm: Si tratta di un simulatore in caso di attacco di Xenomorfo nella propria stazione interplanetaria, l'esperinza che vi regalerà il videogame vi consentirà di utilizzare al meglio le risorse e i meccanismi utilli per respingere l'organismo ostile, imparare a nascondersi dalle minacce e...

Tho: Gli unici due difetti sono il finale un pò deludente e il gameplay un pò troppo simile ad Outlast..

Fm: ERRORERROR!DESTROY!DESTROY!ZZZZAAAAA!!!!

Tenta di saltare addosso a Jho e Pg

Pg: OMMIODDIO!!!!

Tho: Il solito credente...

Pg tira un dado da 20... Critico e fa saltare la testa a Fermenti con un pugno.. dal corpo fuoriesce un liquido biancastro

Tho: E' UN ANDROIDE!!!!UCCIDILO!!!

POW!!!!CRASH!!!!OUCH!!!!CRASH!!!!BLAAAAM!!!!TUD!!!!

*Scusate per i problemi tecnici imprevisiti...

Alla prossima puntata*



C'era una volta Cesena

di Alessandra Poschi

Prendete questa rubrica come una visita un po' particolare alla città. Il percorso potrebbe sembrare quello solito, ma per quanto riguarda le modalità direi proprio di no. Per prima cosa ci troviamo all'interno di una fanzine, e chi ha mai partecipato ad un tour dentro una fanzine?! In secondo luogo... beh, in secondo luogo, questa visita vi porterà a viaggiare nel tempo!

Cannes, 2016

Siamo in viaggio, in Francia.

E' un viaggio importante, quello della maturità, e abbiamo scelto la Costa Azzurra per i meravigliosi paesaggi marittimi, la vita notturna, e, a dirla tutta, anche per cercare di beccare qualche attore famoso durante la passerella del festival.

E' sera, abbiamo voglia di una bella pizza e ci dirigiamo verso i locali lungo il porto. Ad ogni locale è un po' difficile proseguire, ci sono i buttadentro che non ci mollano

un attimo e ci chiedono qualunque cosa pur di farci entrare a mangiare nel loro ristorante.

In particolare c'è un ragazzo, sembra il più tranquillo, che ci chiede "Where are you from, guys?".

Ci pensiamo un attimo e decidiamo di provarci, anche se siamo scettici che conosca la nostra piccola città: "Do you know Cesena?".

Ma proprio mentre esclamiamo Cesena veniamo letteralmente investiti da una folla urlante che stava inseguendo qualche vip passato a pochi metri da noi.



Cannes, 1986

Improvvisamente ci troviamo dentro ad un cinema e, a giudicare dai vestiti eleganti degli spettatori, è in corso un evento molto importante.

Ad un certo punto, sale sul palco un presentatore annunciando la visione di "Down by Law", pellicola del regista Jim Jarmusch, che conosciamo per "Dead Man" con Johnny Depp.

Il presentatore prosegue nominando il cast d'eccezione: il cantautore Tom Waits, l'artista poliedrico John Lurie e l'attore e regista emergente... Roberto Benigni!

La confusione non è poca, ma decidiamo comunque di restare a guardare il film all'interno di quello che sembra essere, a tutti gli effetti, il festival di Cannes.

È una pellicola in bianco e nero, molto particolare, quando all'improvviso una frase familiare cattura la nostra

attenzione: "Do you know Cesena?". Non è possibile, non può essere! Eppure è proprio così: durante un dialogo del film, una donna chiede agli altri protagonisti se conoscono Cesena. E loro rispondono, con semplicità, come se avesse chiesto loro di che colore è il cielo, o il mare, posati: "Of Course".

"Three of the damnedest performances
in an eccentric ensemble since the Marx Brothers."
—Andrew Sarris, Village Voice



DOWN BY LAW

TOM WAITS · JOHN LURIE · ROBERTO BENIGNI

A NEW FILM BY JIM JARMUSCH

ISLAND PICTURES Presents A BLACK SWANBY/OTIS/EMERSON FILM PRODUCTION
DOWN BY LAW with TOM WAITS · JOHN LURIE · ROBERTO BENIGNI
Director of Photography ROBERT PULLAW · Music JOHN LURIE · Costumes TOM WAITS · LEAH HELGOLD LONDON
Co-Producers TOM ROTHMAN · JIM STARK · Executive Producers OTTO GROENENBERGER · CARY BROWLAW · RUSSELL SCHWARTZ
Producer ALAN EISENBERG · Written and Directed by JIM JARMUSCH

ISLAND PICTURES





COLORI D'ORIENTE *di Nada Bahid*

LA STORIA DEL RAMADAN

Ramadan, in arabo "Mese torrido", è il nono mese del calendario islamico che è legato ai mesi lunari e perciò non cade in un mese specifico del nostro calendario, ma varia di anno in anno; rispetto al calendario solare, le date di Ramadan variano spostandosi all'indietro di circa undici giorni ogni anno, a seconda della luna.

È il mese del digiuno islamico durante il quale i credenti musulmani devono astenersi dal mangiare, dal bere e da rapporti sessuali, dall'alba fino al tramonto. Il digiuno è destinato ad insegnare ai musulmani la pazienza, l'umiltà e la spiritualità; il Ramadan è il tempo di digiunare per amore di Dio (Allah) e per offrirgli più preghiere del solito.

Durante questo mese, i musulmani chiedono perdono per i peccati passati, pregano perché Dio li guidi e li aiuti ad astenersi dai mali di tutti i giorni e li sostenga nella purificazione attraverso l'autocontrollo e le buone azioni.

Il Ramadan è il mese benedetto per i musulmani: i primi versetti del Corano sono stati rivelati al profeta

dell'Islam, Mohammed (pace e benedizione su di lui) proprio in questo mese: "Il mese in cui fu rivelato il Corano come guida per gli uomini e prova chiara di retta direzione e salvezza" (Sura II, v. 185).

Il Ramadan è un mese di carità, durante il quale il credente deve dividere i suoi beni con coloro che ne hanno bisogno.

Il Ramadan per il musulmano praticante è quello che la Quaresima è per i cristiani praticanti: un mese di sacrifici per il corpo e di elevazione spirituale nella meditazione e nella preghiera, anche se il senso è diverso. Il digiuno cristiano della quaresima rievoca





della natura, senza cibo e acqua, avendo solo la parola di Dio per guida fino a sfociare nella gloria della Pasqua, mentre il mese di Ramadan non rievoca alcun evento, ma ha lo scopo di testimoniare la sottomissione fiduciosa, l'obbedienza spontanea e la voglia di corrispondere alla volontà di Dio dei fedeli musulmani: "Nella prova del digiuno è più importante il significato spirituale di quello materiale per il fatto che l'uomo obbedisce a un ordine divino. Egli impara a tenere sotto controllo i suoi desideri fisici e supera la sua natura umana".

Naturalmente durante il Ramadan, come ogni giorno i credenti recitano cinque volte al giorno preghiere, rivolti verso la Mecca, rispettando un orario ben preciso che varia secondo la latitudine, per esempio la prima preghiera del mattino a Bari comincerà circa 40 minuti prima che a Torino.

"Esegui l'orazione alle estremità del giorno nel mese del Ramadan e durante le prime ore della notte. Le opere meritorie scacciano quelle malvagie. Questo è un ricordo per coloro che ricordano. Sii paziente, ché Allah non manda perduta la mercede di coloro che fanno il bene". Corano Surah 11, 114-115
Il digiuno, durante il sacro mese di Ramadan, è atto

basilare di culto, obbligatorio per tutti i musulmani tranne che per alcune categorie di persone, è un mese di purificazione, ricco di grazie, e durante il quale, in una delle sue ultime notti dispari, detta Lailatu l-Qadr (notte del destino), le porte del cielo sono più dischiuse.

Il mese del Ramadan

Per legge sono esenti dal digiuno i minorenni, i vecchi, i malati di mente, i malati cronici, i viaggiatori, le donne in stato di gravidanza o che allattano, le persone in età avanzata, nel caso che il digiuno possa comportare un rischio per loro ed è proibito alle donne musulmane mestruate e in puerperio.

"Chi digiuna ha due motivi di cui rallegrarsi: si rallegra quando lo rompe, e si rallegrerà del digiuno fatto quando incontrerà il suo Signore".

Il digiuno dura dalle prime luci dell'alba fino al tramonto; in genere va fatto precedere da un pasto leggero poco prima dell'aurora, detto suhur, per poter affrontare la giornata.

Il tramonto del sole pone fine al digiuno e l'astinenza viene interrotta mangiando dei datteri o bevendo dell'acqua, come vuole la Sunnah del Profeta.



L'interruzione iftar, per tradizione viene preceduta da una breve preghiera.

Dopo la preghiera rituale della sera si usa fare una speciale preghiera notturna piuttosto lunga detta Tarawih:

secondo la Sunnah del profeta, questa preghiera va da un minimo di 8 rak'at ad un massimo di 20.

Il mese del Ramadan

La rottura involontaria del digiuno non comporta nessuna sanzione, purché si riprenda subito dopo aver preso coscienza di tale rottura.

diare con l'offerta di un pasto a un certo numero di musulmani bisognosi, oppure dare l'equivalente in denaro; diversamente bisogna digiunare per sessanta giorni.

Con il sorgere della luna nuova del mese di Shawwal ha termine il mese di Ramadan e con esso finisce l'astinenza ed inizia 'Id al-Fitr, la festa della rottura.

Il Ramadan nel 2017 avrà inizio il 27 maggio e proseguirà per 30 giorni fino al 24 giugno.





News from the Stage

di *Valentina Zoffoli*

Oltre lo spettacolo

Andare a teatro la mattina fa un po' rivivere le emozioni che si provavano un tempo, alla scuola elementare.

Se non siete mai stati degli adulti in mezzo a una platea di bambini, beh dovrete assolutamente provarlo!

I bambini son tutti diversi, così come diverse sono le loro reazioni: un'incognita e al tempo stesso una grande sorpresa.

Per vivere un'esperienza davvero unica, però, vi consiglio un ambiente teatrale speciale: il Teatro Comandini di Cesena, dove opera la Societas Raffaello Sanzio e, in particolare, Chiara Guidi.

Qui si fa teatro d'avanguardia, ovvero quello considerato dai più "strano" perché "non si capisce nulla".

Beh, è vero, di primo acchito non è di certo immediato e comprensibile...ma l'obiettivo del teatro d'avanguardia non è questo.

Dietro ad ogni spettacolo c'è una grandissimo lavoro, una ricerca minuziosa dei significati più profondi del testo. La resa finale, quindi, diventa il frutto di un ragionamento e di uno svisceramento accurato e non casuale, che va a toccare il cuore della storia narrata.

Probabilmente è un concetto un po' complesso da comprendere per noi adulti, abituati ad essere tranquilli e sereni solo di fronte a qualcosa di chiaro e diretto. Per assurdo, per i bambini non è così difficile come per noi.

Al Teatro Comandini, da 7 anni, in primavera, si svolgono delle giornate teatrali dedicate proprio ai più piccoli: "Puerilia" (da "Puer" che in latino significa bambino, fanciullo).

Quest'anno, alcuni spettacoli di "puericultura teatrale" erano: "Fiabe giapponesi", racconti non

convenzionali di tre fiabe della tradizione giapponese accomunate da una stessa morale di fondo; “La Pietra Dello Scandalo”, messa in scena di “Macbeth”, la famosa tragedia shakespeariana.

Alle rappresentazioni mattutine, come si può immaginare, di adulti ce ne erano ben pochi: la maggioranza della platea era composta da bambini dai 7 ai 10 anni.

Ora, provate a fingere per un attimo di essere lì, seduti al vostro posto, nella penombra, pochi istanti prima dell’inizio.

Sicuramente il vostro sguardo in questo momento sarà fisso sul palco, in attesa della prima azione... Ma se vi dicessi, invece, di stare molto attenti a ciò che succederà di fianco a voi? Eh sì, perché le scolaresche che occupano la maggior parte delle sedute, sono parte attiva e fondamentale per la completezza totale della messa in scena dello spettacolo.

Per tutta la durata, infatti, il piccolo pubblico è ripetutamente interpellato e coinvolto nello svolgimento della storia a cui sta assistendo.

In questo modo è portato a riflettere e a prendere decisioni non affatto semplici: come si deve agire se ci viene regalata una scatola con su scritto - “Per te, non aprire”? Ambire o no a diventare il prossimo Re, se il prezzo da pagare è l’uccisione del predecessore al trono?

Quesiti grossi...ma non per la folla di giovanissimi, che esplose immediatamente con una valanga di risposte e soluzioni pronte all’uso: “Aprila, aprila!”, “No, non farlo! è proibito. Poi te ne pentirai!”, “Diventa Re, è una cosa bella!”, “No, è una cosa brutta, non farlo! Ti uccideranno poi!”.

Uno spettacolo oltre lo spettacolo. Ogni volta, differente, meraviglioso e ricco di spunti di riflessione.





Il ritorno della Locanda

Bentornati!! finalmente la Locanda del Drago riapre le sue porte, qui vi accogliamo a braccia aperte. Passandovi una birra nella mano sinistra e una spada dal passato eroico nella mano destra. Inizio scusandomi della mia assenza per questo periodo, ma sono felice di aver rimesso l'elmo in testa e sono pronto a riproporvi nuove proposte per i giovani appassionati di giochi di ruolo.

Per incominciare, andando a Lucca quest'anno, ho notato una ventata fresca nel tendone dei Games.

Naturalmente correndo e facendo slalom fra la folla, sono subito passato da Serpentarium, che ha vinto il premio "Gioco di ruolo dell'anno", per "L'alba di Cthulhu".

Gioco piuttosto interessante soprattutto per la personale immersività rispetto ai classici giochi Lovecraftiani. Da poco ne è persino uscita un'espansione riguardo la città di R'lyeh.

Sempre da Serpentarium annuncio l'arrivo de "L'ultima torcia", titolo che ha sorpreso sia me che altri seguaci della casa editrice, per l'ambientazione più "standard" per i giochi di ruolo, ma posso essere particolarmente contento di questa uscita. Questo titolo ha grande semplicità di gioco, perciò lo consiglio soprattutto a quelli che non hanno mai provato i GDR.





È un ottimo inizio. Finisco con Serpertarium dicendo che è uscito "Sine Requie" seconda edizione (ve ne parlerò meglio nel prossimo articolo).

Continuando a passeggiare tra gli stand sono stato attirato anche dalla nuova espansione di "Nameless Land" pronta a terrorizzarci entrando negli abissi della Russia post-apocalittica.

Come sempre nessun ostacolo a impedirmi di comprarla (nei prossimi articoli vi presenterò anche questa chicca MADE IN ITALY).

Appena usciti dal percorso, è apparso per magia... "POPULON". Per chi non sa cosa sia, questo GDR è il primo fantasy nato in Italia, io l'ho comprato al PLAY dell'anno scorso ed è stato amore a prima vista. Anche se piuttosto grezzo (si nota il lavoro fatto da audaci indipendenti) posso dire che sono felice di averlo acquistato. Fin'ora ho parlato di giochi di ruolo italiani, non

perchè non ci siano uscite estere interessanti, ma perchè lo spazio è poco e ho voluto presentarvi ciò che noi italiani siamo riusciti a fare. Di seguito vi parlerò del PLAY di quest'anno.

**Dal PG dei Poveri
a voi futuri giocatori.**





Crociata al Modena Play 2017

Sono felice di annunciare che mi sono unito alla spedizione rocchigiana, il primo d'Aprile 2017, per partire alla volta della fiera più grande riguardante esclusivamente il gioco: il **MODENA PLAY**.

Dopo aver sfidato l'arido tempo e la lentezza di Trenitalia siamo giunti là.

Una delle più belle fiere d'Italia (basate sul gioco da tavolo) che ogni volta ti comunica la dolce fragranza all'arrivo e l'amarezza nell'andarsene, ma tutto sommato ti rimane la speranza per l'anno prossimo.

Si sono viste novità e vecchie glorie, ma soprattutto, come vedete nella mia lista della spesa (v. in immagine a lato), mi sono impuntato sul nostro patrimonio italiano. Infatti, anche se non sono freschi di stagione, i manuali che ho preso sono dei piccoli tesori ludici.

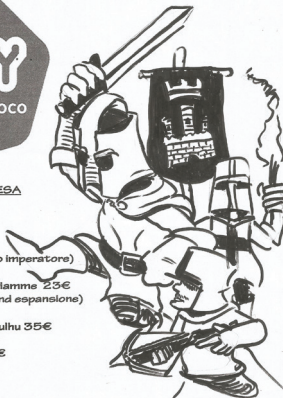
Mi soffermerò su questi volumi in un secondo momento. Per ora elencherò solo i titoli di maggior spicco in fiera. **Symbaroum**: questo manuale ha suscitato acclamazione per la ripresa di

uno stile gotico all'interno del fantasy classico. Immagini brillanti e forti che ti fanno entrare subito nel gioco: un titolo immancabile che prenderò personalmente e che per i miei amici risulta come una nuova bibbia.



LA LISTA DELLA SPESA

- Omen 20€
- 1300 15€
(lo gioco dello imperatore)
- I giorni delle fiamme 23€
(nameless land espansione)
- L'Alba di Cthulhu 35€
- Totale 92€





Sine Requie: sembra che non sappia parlare di altro eppure fa sempre notizia, Serpentarium ha ristampato delle ambientazioni, semplificandole per i nuovi giocatori e unendo al suo interno anche delle avventure.

Una scelta interessante ma avendo già il manuale precedente non mi spingo oltre e decido di non comprarlo.

7th Sea: Una seconda edizione affascinante, propone di essere un vero avventuriero uscito dai racconti di Stevenson o Dumas, il gioco butta via i vecchi e polverosi dungeon per portarti in terre esotiche e ricche di pericoli: l'esplorazione è il suo centro. Niente male, ma giochi simili ne esistono e vorrei saperne di più prima di buttarmi su esso.

Ho concluso la mia crociata a Modena con il portafoglio quasi vuoto, su un autobus in ritardo ma col sorriso sulle labbra. Ridendo e scherzando insieme tornammo a casa vittoriosi.

Ultimo saluto dal PG dei Poveri e i suoi crociati



La #10 Testata fanzine

Valori nutrizionali per 24pag.

Energia	107kJ - 25,56 kcal
Proteine	200 g
Grassi	0 g
di cui saturi	0 g
Carboidrati	6,26 g
di cui saturi	3,45 g
Fibre	> 1 g
Sodio	19 mg
Potassio	214 mg
Calcio	14,6 mg
Fosforo	7,35 mg
Magnesio	7,05 mg
Manganese	0,35 mg
Zinco	0,03 mg
Ferro	1000 g



Contatta la Redazione

☎ 392 9888195 - 328 9086126 3

✉ redazione.testata@gmail.com

📘 Pagina FB: La Testata

con la collaborazione di:



con il sostegno di:

