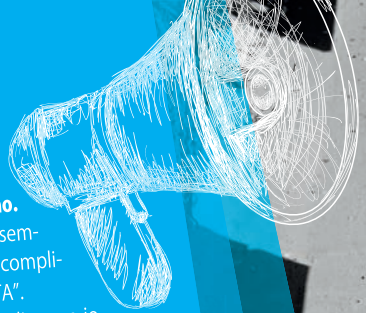


La **#1**
Testata
fanzine



Editoriale



Se la prima testata vi aveva colpito, non crediate che la seconda sia da meno.

Non sto parlando di testate vere e proprie, o meglio, in realtà sì, comunque, sempre nel mio eccentrico modo di fare delle cose semplicissime (rendendole complicate) sto parlando di una testata in particolare. Sto parlando de "LA TESTATA". La fanzine dove noi parliamo di ciò che ci piace, voi leggete di ciò che parliamo e io perdo il filo del discorso. Siamo tornati!

Non ho mai imparato a lanciare il boomerang. Non riesco mai a fare in modo che ritorni, lo perdo ogni volta. Tornare non è facile. Occorre sempre non calare di qualità. Occorre che la ricetta sia rispettata e migliorata. Però, per quanto difficile, sì, siamo tornati. Siamo di nuovo qui a parlare di ciò che ci interessa, facendo in modo che ve ne interessiate anche voi. E se vi interessa già ciò che interessa a noi sarete di sicuro interessati alle cose interessanti scritte qui dentro. Meno male che non mi conoscete di persona. Quindi, salve, siamo la redazione della fanzine chiamata LA TESTATA.

Se vi piace usare la testa, anche solo come comodo posto dove appoggiare il cappello, avete trovato un simpatico malloppo di fogli che, quantomeno, vi piacerà. Una fanzine dove si ride, si riflette e si leggono editoriali scritti male. Se non avete idea di cosa sia una fanzine vi dirò che è composta da due termini inglesi: "fan(atic)" e "magazine", e questo potrebbe darvi qualche indizio. Noi siamo fan di ciò che si fa usando la testa. Noi siamo fan di cinema, fumetti, musica, libri, poesia, scienza, filosofia e, se non vi basta, mi piacciono i cappelli. Dopo il numero zero, eccoci di nuovo.

Benvenuti, cari bipedi a base di carbonio, al numero uno della fanzine dei ragazzi di Cesena nota come "LA TESTATA". Se vi piace usare la testa, benvenuti. Se vi piacciono gli editoriali seri, mi dispiace.

di Marco Zamilli

**Di numero in numero vi daremo qualche info sui ragazzi che si occupano della fanzine!
Tenete d'occhio i box accanto agli articoli!**

NUMERO 1 AUTUNNO 2015



La Nerdoteca 2pag 4
La Tana del Conigliopag 6
Discoverpag 8
L'angolo del Gamerpag 12
Curiosità dal mondopag 16
Il Frac 'nimmisticopag 17
Stan Leepag 18
Pillole di Filosofia.....pag 20
Comicspag 21



Fanzine La Testata – beccati questa!

Fanzine a cura dei centri di aggregazione

Garage, Bulirò e Spazio Libero

Progetto di Ass. Culturale Barbablù e

Ass. di Promozione Sociale l'Aquilone di Iqbal

Redazione: Angelica Fabbri, Daniele D'Altri,

Francesco Ramilli, Lorenzo Valeri, Marco Ramilli,

Pietro Bazzocchi, Zoe Aloisi, Pietro Mazzini.

N° 1 – finito di stampare Ottobre 2015



La Nerdoteca 2

In ufficio nessuno può sentirti urlare

di Francesco Ramilli



Ho capito che Grand Budapest Hotel non aveva vinto l'Oscar per un semplice motivo: nessun Arnold Schwarzenegger si è presentato alla mia porta chiedendo "Dov'è Francesco Ramilli?", con la stessa espressività di una cassetiera in compensato. Grazie per aver mantenuto la promessa di inviarmi per eliminarmi nel caso l'odiata pellicola avesse vinto. Lo dico perché so che l'avreste fatto. Per cui questa volta vi voglio premiare con la recensione di un piccolo capolavoro televisivo, che qui non si parla solo di cinema.

Come vi ho già detto, in realtà le mie non sono vere e proprie recensioni, ma semplicemente un elenco dei consigli che vi do (e dei motivi per cui ve li do) su determinati figli della cultura pop particolarmente meritevoli. E The Office è meritevole, eccome. Parliamo della serie britannica del 2001 che ispirò un'omonima versione made in USA, una francese e una tedesca (oltretutto il format è talmente semplice ed economico che viene da

chiedersi per quale motivo in Italia non sia mai arrivato, preferendogli serie costosissime e a dir poco agghiaccianti). Partorito dalla mente malata di Ricky Gervais e Stephen Merchant, la serie narra delle noiosissime (e assolutamente british) avventure dei membri di un ufficio dell'azienda Wernham Hogg, leader nell'industria della carta.

"Ma perché dovrei sprecare il mio tempo guardando le noiosissime avventure dei membri di un ufficio?", direte voi, sempre utilizzando le espressioni colorite che sappiamo. Perché paradossalmente proprio questo è il punto di forza della serie: quello di narrare vicende assolutamente normali, riprese come se si trattasse di un assurdo documentario/reality show, impreziosite da un umorismo raffinato nella sua scorrettezza e dalle interpretazioni di attori più che in parte.

A partire da Ricky Gervais, che come avete capito in questa serie fa un po' di tutto (dirigere, scrivere e interpretare), passando per Martin Freeman agli inizi di una brillante carriera, da Mackenzie Crook di Pirati dei Caraibi



L'AUTORE

Francesco Ramilli nasce nel 1995 e scrive questa descrizione in terza persona. Disegna fumetti per Redazione Frac e ama il cinema, i fumetti e le serie Tv.

a Lucy Davis di Shaun Of The Dead, ognuno di questi interpreti dà il suo meglio per rendere il tutto ridicolmente credibile.

E' matematicamente impossibile che non vi innamorate di almeno uno di questi personaggi. Ma i punti di forza non si fermano qui: devo dire che, anche nella sua banalità e pure essendo limitata dal mood da "finto documentario", la regia spicca in alcuni momenti (magistrale, per esempio, il momento in cui tutto un dialogo tra due personaggi si svolge a microfoni spenti nella seconda stagione), per non parlare della sceneggiatura, frutto della combinazione della genialità di Gervais e Merchant.

In molti momenti, dalla naturalezza della scena, sembra che gli attori stiano improv-

visando un dialogo, mentre in realtà, come ricordano i due stessi sceneggiatori, di improvvisazione c'è poco o niente. Insomma, se non vi avessi già convinti ad acquistare tutti i DVD della serie lasciate che vi dica questo: quasi più divertenti dell'intera serie (che già è abbastanza sopra la media) nei contenuti speciali potete trovare i bloopers e gli errori di scena, per non citare i making of (anche questi girati a mo' di finto documentario).



Per tutti questi motivi (e tanti altri, ma avevo solo 3000 battute) la serie è fortemente consigliata a tutti gli amanti della comicità british e del black humour; in caso contrario, cosa state qui a fare? Fateveli piacere, per il vostro bene.



D. BRENT



La Tana del Coniglio

In primo luogo, Ruel, pensò che fosse insolito.
Poi pensò che fosse proprio assurdo.
Poi fu sconcertato da ciò che era successo.
Poi se ne fece una ragione.
Si era svegliato davanti alla porta di un certo Edward Carter, con in mano qualcosa che probabilmente era una falce.

Franklin, si svegliò dentro ad una pozza di latte.
Non aveva più in mano la sua falce, non aveva indosso la tunica nera e quella non era né casa sua né di nessuna dei suoi "clienti", come li chiamava lui.
Non appena nascevano firmavano un contratto. E lui offriva un servizio.
E quindi loro erano suoi clienti.
La Morte si alzò dalla pozza di latte e, ora che guardava meglio, vetri rotti.

"Quindi dici che Alice muore quando ci cade dentro?"

"La tana del coniglio è una metafora"

"Non puoi trovare del simbolismo dappertutto"

"E tu non puoi parlare da solo"

"Lo stai facendo anche tu"

In effetti Ruel stava parlando da solo.

Passeggiava lungo la via in cui si era svegliato.



L'autore

Marco Ramilli, quindicenne (Boenne nello spirito), è un giovane scrittore in cerca di gloria, un misantropo malinconico e un bassista degenerato. Vive per la cioccolata e il cinema. Nel tempo libero, dorme.

Si frugò nelle tasche e si rese conto di non avere più la sua camicia e i suoi pantaloni ma una tunica nera e lunga.

Un barattolo di bolle di sapone, dei fiammiferi, una grafetta, e un pezzo di carta arrotolato.

Srotolò il pezzo di carta. Il nome dopo Carter, Edward era Clark, Ruel. Aggrottò le sopracciglia.

"Ma sono io"

Franklin uscì dalla porta e camminò lungo il vialetto fino alla cassetta delle lettere. "Clark" Franklin schioccò la lingua e tornò in casa.

Il frigorifero era ancora aperto, ci guardò dentro e trovò solo tre lattine di birra, un panetto di burro e del petto di pollo crudo. "Scapolo"

Guardò sul caminetto e non vide alcun tipo di fotografia. Si stese sul divano.

Ruel vide il cartello all'inizio della strada, lo raggiunse e lesse il nome della via. "È a venti minuti da casa mia"

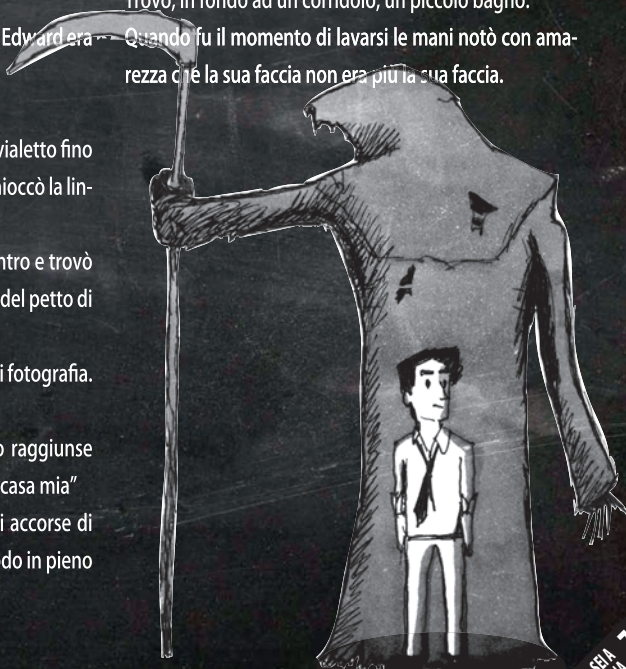
Camminò per molto più di venti minuti, e si accorse di quanto fosse strano girare vestito in quel modo in pieno giorno.

Franklin capì quanto la sua vita fosse monotona quando dormendo, sognò di dormire.

Si svegliò e cercò un bagno per via di alcune esigenze di tipo fisiologico.

Trovò, in fondo ad un corridoio, un piccolo bagno.

Quando fu il momento di lavarsi le mani notò con amarezza che la sua faccia non era più la sua faccia.





DISCOVER

di Pietro Buzzocchi

E rieccoci nella rubrica più altisonante di questo Stato.
Oggi ci immergiamo nel Rock con i Mr Big e il loro secondo album:
Lean Into It. Via alle danze!

Lean Into It


Questo capolavoro sfornato nel 1991 dalla Atlantic Records, colpisce subito per la sua meravigliosa copertina che riassume le qualità chiave di questo disco: la sorpresa e l'originalità.



In copertina troviamo infatti una foto dell'incidente ferroviario accaduto nella stazione di Parigi Montparnasse, nel 1895.

Per chi non conoscesse la band, questa è la formazione: Eric Martin - voce; Paul Gilbert - chitarra; Billy Sheehan - basso; Pat Torpey - batteria. E queste sono le 11 tracce:

1. Daddy, Brother, Lover, Little Boy (The Electric Drill Song)
2. Alive and Kickin'
3. Green-Tinted Sixties Mind
4. CDFF-Lucky this Time
5. Voodoo Kiss
6. Never Say Never
7. Just Take My Heart
8. My Kinda Woman
9. A Little Too Loose
10. Road to Ruin
11. To Be With You



Il disco in generale è molto ritmico e mostra uno stile americano e aggressivo che lo rende, soprattutto in alcuni intermezzi, estremamente affascinante.

La prima canzone è quella che rende davvero famoso il disco, l'assolo di "Daddy, Brother, Lover, Little Boy" infatti è noto in quanto dal vivo è suonato da Paul Gilbert e Billy Sheehan utilizzando un trapano elettrico con dei plettri applicati sulla punta.

Alive and Kickin' da un trascinate intro in stile blues rock ci fa discendere, come in una scala a chiocciola, in un ritmo più pacato ma comunque graffiante reso molto bene dalla voce raschiante e squillante di Eric Martin e dal basso di Billy Sheenan, il tutto su uno sfondo vagamente country di chitarra e batteria.

Per ciò che riguarda Green-Tinted Sixties Mind ci introduce in una sorta di ondeggiante flusso di note dalla costituzione più melodica e meno contorta.

Un vertice di Lean Into It è "CDFF-Lucky This Time" in cui è la melodia del bridge seguito dal ritornello a farla da padrone. In questa traccia il cantato è talmente tanto affascinante che si mescola come un tutt'uno con la parte strumentale.



Ritengo che Voodoo Kiss sia la traccia più attesa del brano. Costituita da un ritmo rockeggiante e fiammeggiante che ritroviamo solo in Never Say Never, e vari assoli che vanno a spezzare l'armonia del precedente brano.

Never Say Never è un po' meno energica di Voodoo Kiss ma più melodica e con uno stile ondeggiante e armonioso.

Si arriva così alla prima vera "ballad" del disco: "Just Take My Heart", introdotta da una perla di Paul Gilbert e si snoda poi sulle commoventi note di una canzone che narra di un amore ormai perduto per sempre.

In questo brano troviamo un cantante particolarmente dolce e toccante e non semplice e scontato.

My Kinda Woman segue lo stile drammatico di Just Take My Heart ma in maniera più disperata e meno dolce.

Il gran finale dell'album inizia con "A Little Too Loose", brano presentato con un intro cupa ma trascinate in cui la linea vocale segue quella di basso e chitarra fedelmente.



Una intro di "Road to Ruin" ricorda vagamente le canzoni blues che intonavano i neri nelle piantagioni di cotone, mentre il resto del brano ha un ottimo ritmo coinvolgente ed è ricco di cori nei quali gli strumentisti e il cantante mescolano le voci all'unisono in un'armonia che si adatta molto allo stile del brano.

Ed eccoci finalmente alla ciliegina sulla torta; primo singolo estratto che ha dominato le classifiche di molti paesi

si "To Be With You" è la seconda "ballad". Una canzone totalmente acustica eseguita magnificamente, divenuta una delle più conosciute e apprezzate della band.



Pietro Bazzocchi è un quindicenne reduce da innumerevoli campi scout. Sopravvissuto a migliaia di metodi di tortura, tra cui la preghiera prima dei pasti e le manifestazioni di forme operaie che hanno perso il posto di lavoro nel sacco a pelo. E' un musicista di quelli con i calli sulle dita. Suona il violino e la chitarra elettrica. Mica scherza, eh!

"Copyright"

Riflessioni di giovani autori

Francesco Zamilli e Devil_The

Sai, io non pubblico i miei disegni su internet perchè ho paura che qualcuno mi copi le idee!



Mi sa che da adesso anche io non pubblicherò più disegni su internet perchè ho paura che qualcuno mi copi le idee!



Hmm...
cos'è il fumetto per me?



È un po' come giocare a fare Dio!



"About me"

Devil_The

Perche?
Semplice!

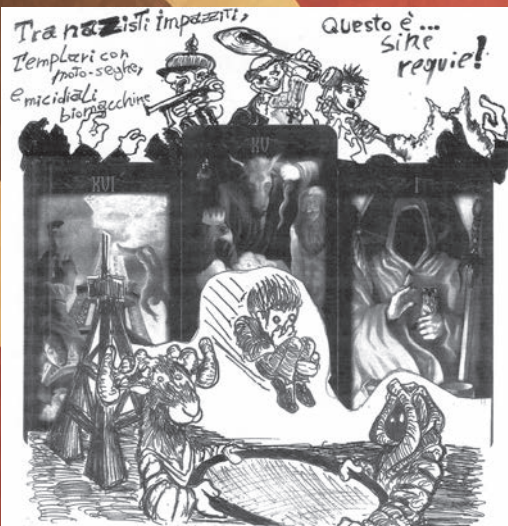


Non c'è limite alla forza dell'immaginazione!





L'ANGELO DEL GAMER



PG dei Poveri presenta
Torre, Diavolo e Bagatto

mi scuso già per la violazione di Copyright

Il gioco di ruolo (GDR) è basato sull'interpretazione e la fantasia. I partecipanti si dividono in Master, che ha il compito di creare il mondo di gioco, i suoi abitanti e le sfide che i Giocatori, gli altri partecipanti, dovranno superare con le loro capacità e i loro alter-ego, i personaggi (PG).

Non tutti i GDR sono un prodotto estero: molti di questi sono italiani, fra questi Sine Requie. Quest'ultimo, creato da M. Cortini e L. Moretti, ha una ambientazione post-apocalittica nel secondo dopoguerra, dove ogni azione sarà determinante per la propria sopravvivenza in un mondo allo sbaraglio, popolato per la maggior parte da morti viventi. Non solo i morti causeranno rischi ai giocatori, anche i dispotici governi che si sono instaurati, il IV reich instaurato dopo la morte di Hitler, o il Sanctum Imperium che controlla attraverso la fede la nostra penisola, infine nella Russia sovietica ha preso il controllo Z.A.R. una potente IA che controlla le biomacchine e schiavizza gli umani. Ad esempio: un SS che perde una partita a carte contro il PG può non



essere d'accordo con la sua giusta vittoria. Ciò caratterizza questo gioco è la creazione del personaggio, che può seguire una precisa scaletta come può essere libera e interpretativa. Il mio primo PG era un ex soldato dell'esercito tedesco, congedato con disonore per la sua curiosa fobia: per le scarpe. Questo gioco ha una visione realistica di una vita in un mondo distrutto. Ogni personaggio prima di cominciare ad essere interpretato, ha vissuto nel mondo di gioco, sta al giocatore determinare dove, come e quando. Infatti è questa la parte più importante della creazione del PG. Sarà la vostra storia a definire l'interpretazione che avrete col mondo di gioco. Il Master riuscirà a far divertire attraverso avventure da incubo e situazioni al limite della sopravvivenza.



"Per abbattere un
grosso mostro ci vuole
uno spadone" *Devil The*





L'ANGELO DEL GAMER

Episodio 1 "PAURA NELLO SPAZIO"

Tho. salve e benvenuti nella nostra rubrica! In questo primo episodio parleremo di un famoso videogame horror cioè "DEAD SPACE".

Pp. nota saga prodotta dalla Visceral, nota software house sotto l'Electronic arts che espone tra i suoi successi anche "Dante's inferno".

Tho. in una galassia lontana lontana, una nave spaziale da cargo per via di una richiesta d'aiuto deve raggiungere l'astronave colonia per trasporto merci minerarie cioè la "USG-Ishimura". Tra l'equipaggio troviamo il nostro protagonista di nome "Isaac Clarke" che vivrà situazioni terrificanti per colpa dei "Necromorfi" cioè misteriose creature aliene che hanno infestato la nave.

Pp. il gioco porterà alla conoscenza del protagonista e

vedremo il suo stato mentale messo a dura prova dalle situazioni critiche che vivrà mentre gli altri personaggi saranno poco caratterizzati.

Tho. si nota l'impegno dei creatori del gioco nel creare un'ambientazione fantascientifica ricca di dettagli e funzionale, con palesi ispirazioni alla saga di "Alien" per l'ambientazione e al film "La cosa" per l'aspetto dei necromorfi.

Pp. il gioco ha gli elementi del classico survival-horror nel quale il giocatore dovrà ricercare gli elementi per la sua sopravvivenza. Il sistema di combattimento ha la classica mira assistita in modo che sia più facile muoversi ed estrarre l'arma.

Tho. il gioco riesce a dare una sensazione di paura e in-

quietudine durante l'esplorazione dell'Ishimura e i necromorfi con le loro imboscate improvvise danno a Dead space quello che un buon survival-horror deve avere.

Pg: questo gioco è riuscito ad unire l'horror con l'ambientazione spaziale infatti Dario Argento lo ha definito come il gioco più spaventoso del 2008!!

Tho: sicuramente questo gioco sarà ricordato per il fatto che ha creato un stile di horror che ha influenzato gli altri horror usciti dopo...insomma io sé fossi in voi ci giocherei a meno che non siate delle femminucce!

Cao e alla prossima!!!



"Quel che non ti uccide ti da punti esperienza"
DG dai poveri





Curiosità dal mondo



L'italiano è la lingua con più parolacce al mondo



Devil Tho

Esiste una farfalla con le ali trasparenti ed è chiamata "Farfalla ali di vetro"



Secondo National Geographic, le persone con i capelli rossi potrebbero estinguersi entro il 2060



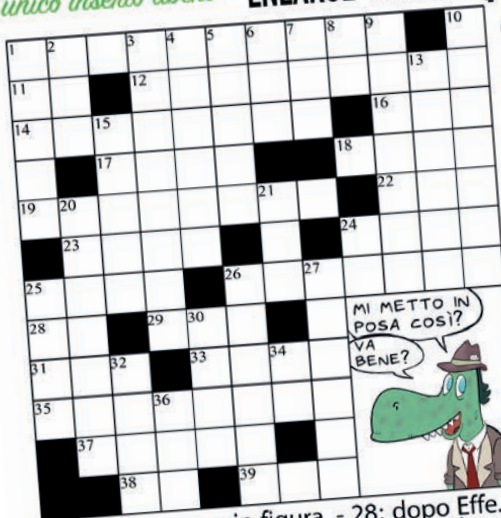
Al contrario di quel che si afferma nel film "Jurassic Park" il T-Rex aveva una vista paragonabile a quella di un'aquila



Il cervello dei gatti è neurologicamente più simile a quello umano rispetto al cervello dei cani

IL FRAC NIMMISTICO

l'unico inserto libero - ENLARGE YOUR PENCILS - da pubblicità!



MI METTO IN
POSA COSÌ?
VA
BENE?



ORIZZONTALI:

1: partiamo con qualcosa di facile, vah. cos'è questo?
- 11: United Airlines. - 12: poco esoso, al contrario.
- 14: massello d'oro. - 16: diminutivo di Arianna.
- 17: donne di notevole statura. - 18: alla fine della preghiera. - 19: l'orologio di Ben Ten. - 22: "io" in latino. - 23: dà il nome all'Eneide. - 24: i Mario di Nintendo. - 25: l'inizio dell'onironauta. - 26: il sim-

patico dinosauro in figura. - 28: dopo Effe. - 29: in mezzo al sesso. - 31: grossa antilope africana. - 33: il contrario di "nero". - 35: tessuto resistente al fuoco. - 37: tipo di treno ad alta velocità. - 38: il "va bene" americano. - 39: se io amo e tu ami, La simmia...

VERTICALI: 1: è grande quello di Gesù. inizia con "cul", finisce con "o". - 2: Radio Televisione Italiana. - 3: prendere, afferrare. - 4: insieme a Tristano. - 5: un inglese che vota. - 6: inverso all'ovest. - 7: colpevole. - 8: Bologna (sigla). - 9: se in un motel spendo 150 sacchi per 3 camere, spenderò 50 sacchi... - 10: pieno di spine. - 13: lo stato di Portland. - 15: Moretti, regista. - 20: le spreme chi pensa. - 21: Istituto Tecnico Industriale. - 24: il Majin di Dragon Ball. - 25: prima di domani, dopo ieri. - 26: disappears in "spiare un'oca". ehi, parliamo di birdwatching! - 27: ricoperta di lana. - 30: "Rolling On the Floor Laughing". - 32: oleoso al tatto. - 34: Eugenio Garin (iniz.) - 36: la metà di lakopio.

scrusatemi eventuali domande brutte... dico a te, caro lettore che hai imprezato alla 11 orizzontale! vieni su Facebook, che ci facciamo perdonare con un biscottino!

fb.com/redazionefrac

REDAZIONE
FRAC



STAN LEE

di Angelica Fabbri

Al secolo Stanley Martin Lieber, nato il 28 dicembre 1922, frequentò la DeWitt Clinton High School nel Bronx, a New York.

Dopo un breve periodo nel giornalismo e nelle pubbliche relazioni, nel 1939 sentì la chiamata dei fumetti, quando, grazie a sua cugina Jean, moglie del presidente della Timely Comics, fu assunto come assistente del direttore. Stan Lieber fece debutto come scrittore in "Captain America Comics n°3" nel maggio 1941, usando lo pseudonimo di "Stan Lee". Quando Simon e il disegnatore Jack Kirby lasciarono la Timely, Lee, appena diciannovenne, venne promosso a editor ad interim e poi direttore editoriale e artistico della divisione della Timely dedicata ai fumetti, ribattezzata negli anni '50 ATLAS COMICS. Alla fine degli anni '50, Lee era sul punto di lasciare i fumetti, quando Julius Schwarz, direttore editoriale della rivale DC COMICS, rivalizzò il genere supereroistico.

Fu il gruppo di supereroi assemblato da Schwartz a spingere Lee e Kirby a creare i Fantastici 4. Lee perseverò dando vita a supereroi come: Hulk, Devil, gli X-men, i Vendicatori, Spider-man e molti altri.

Nel 1972, Stan Lee divenne editore della casa

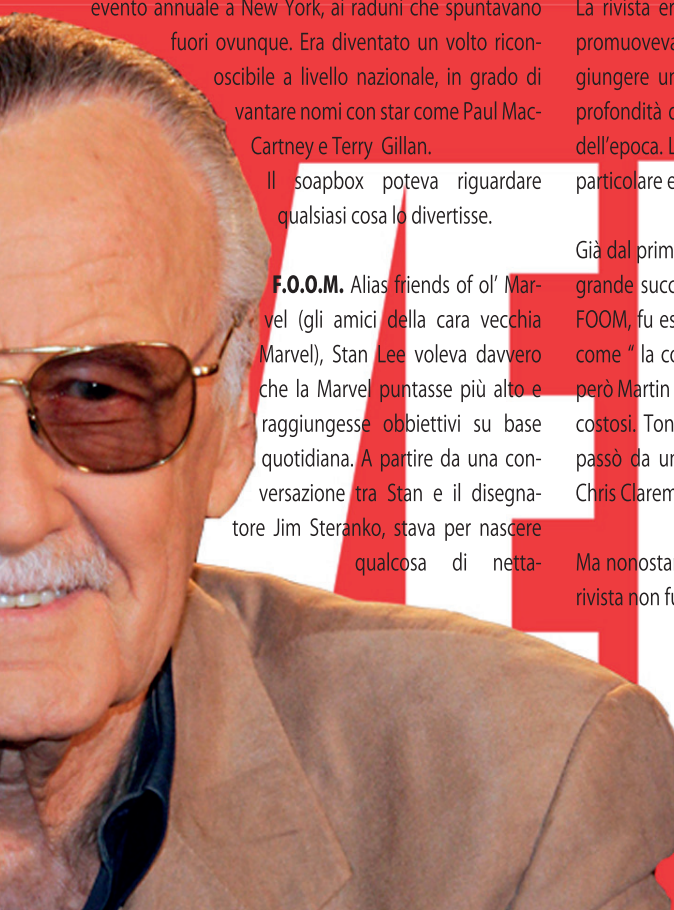
editrice, prima di trasferirsi in California per seguire gli interessi della Marvel a Hollywood.

A 92 anni Stan Lee è ancora attivo nel settore dell'intrattenimento. Grazie alla sua rubrica "Stan's Soapbox", al talento e all'innata verve, è diventato il volto del fumetto americano.

STAN'S SOAPBOX

Apparsa per la prima volta nel giugno 1967 come estensione della pagina del Bulletins, permise di parlare direttamente ai lettori. Il primo Soapbox apparve per dire ai fan della Marvel che i loro feedback avevano reso l'azienda ciò che era.



A close-up portrait of Stan Lee, an elderly man with a white mustache and glasses, wearing a light-colored jacket over a dark shirt. He is smiling slightly. The background is a solid red color with a large, white, stylized graphic element resembling a step or a staircase.

Dagli umili inizi, il Soapbox gradualmente si evolse. Lo Stan's Soapbox offriva uno sguardo a come la sua vita (e il mondo del fumetto) era cambiata negli anni. Stan riportò l'alba delle prime convention dei fumetti, da un evento annuale a New York, ai raduni che spuntavano fuori ovunque. Era diventato un volto riconoscibile a livello nazionale, in grado di vantare nomi con star come Paul McCartney e Terry Gillan.

Il soapbox poteva riguardare qualsiasi cosa lo divertisse.

F.O.O.M. Alias friends of ol' Marvel (gli amici della cara vecchia Marvel), Stan Lee voleva davvero che la Marvel puntasse più alto e raggiungesse obiettivi su base quotidiana. A partire da una conversazione tra Stan e il disegnatore Jim Steranko, stava per nascere qualcosa di netta-

mente diverso. Il FOOM si trattava di una cosa grossa. Steranko aveva smesso di disegnare per la Marvel nel 1969, ma il suo ritorno per assumere questo nuovo ruolo era largamente atteso.

La rivista era completamente diversa dai fumetti che promuoveva. Fu il primo tentativo della Marvel di raggiungere un pubblico più adulto e di fornire loro, la profondità delle analisi, tipica delle cerchie di fanzinari dell'epoca. Lo stile a 2 colori dava alla rivista un aspetto particolare e artistico.

Già dal primo numero, "The Fantastic Fear", ottenne un grande successo. L'ondata di entusiasmo, generata da FOOM, fu esemplificata dalla partecipazione dei lettori, come "la cosa migliore della vita è FOOM". Purtroppo però Martin Goodman valutò i servizi di Steranko troppo costosi. Tony Isabella subentrò come editor e il ruolo passò da un subalterno all'altro tra cui il disegnatore Chris Claremont.

Ma nonostante il costante interessamento dei lettori, la rivista non fu più la stessa senza il tocco di Steranko.



Pillole di Filosofia

di Pietro Mazzini

Di cosa parliamo quando parliamo di felicità?

Considerando il pensiero di Cioran, in realtà, il vero grande dramma della vita non è la morte, bensì la nascita; è quindi per questo che la vita non va vissuta ma sopportata.

Allora qual'è il compito che l'uomo ha?

Perché esistiamo?

Molti sostengono la nostra esistenza sia legata puramente ad un concetto di mantenimento della specie; io sono di parere differente.

Penso il compito dell'uomo sia, fondamentalmente, allietare la vita dei suoi simili e facendo ciò allietare anche la propria, in quanto, prestare aiuto al prossimo è appagante e ripagante allo stesso tempo.

Perché aiutare gli altri ci realizza?

Perché ci rende felici e riusciamo a condividere la vera felicità che ci invade.

"La felicità è reale solo quando è condivisa."

-Christopher McCandles

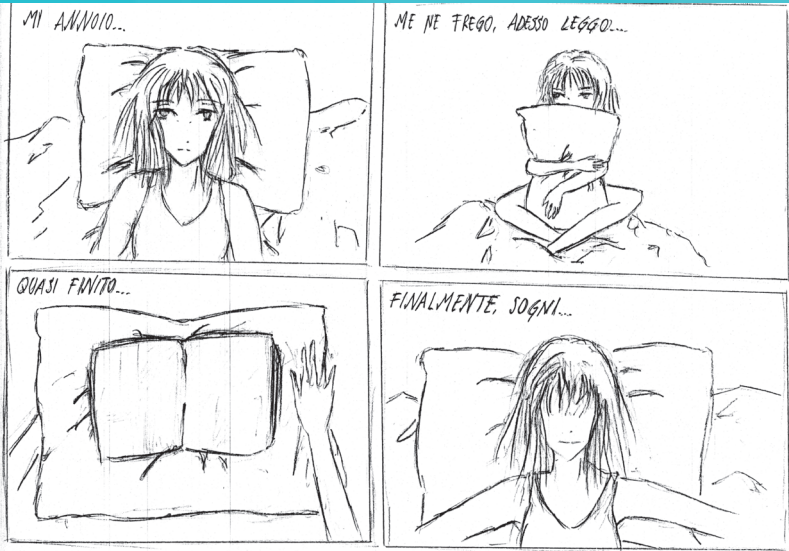
Sono molto impegnato



Francesco Demilli -



Inside the Secret World of Teens



Zoe Aloisi

Fumetti disegnati male
su cose importanti



Marco Ramilli

I Centri di Aggregazione




Progetto Giovani

Cag Bulirò

 Lun - Gio / 15.30-18.30

 Via Cervese 1260 (zona S. Egidio)

 392.9888195

 buliro@progettogiovanicesena.it

 Bulirò Centro Giovanile

Cag Garage

 Lun, Mar, Gio / 15.30-18.30 - Mer 20-23

 Viale della Resistenza 57 (zona Ippodromo)

 392.9888195

 garage@progettogiovanicesena.it

 Garage Aquilone

Cag Spazio Libero

 Lun - Gio / 15.30-18.30

 via Kulisciuff 200 (zona Pievesestina)

 328.9086126

 spaziolibero@progettogiovanicesena.it

 Spazio Libero

Cag Lunamoonda

 Lun - Mer / 16.00-18.30


 Piazza S. Pietro in Solfrino 465 (Borello)

 328.9086126

 lunamoonda@progettogiovanicesena.it

 Lunamoonda

Cag Sgranchio

 Lun / 16.30-18.30

 Piazza Garibaldi 16/17 (Montiano)

 348.7580991

 sgranchio@progettogiovanicesena.it

 Sgranchio Progetto Giovani

La #1 Testata sanziata

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



con la collaborazione di:

