

La **#6**
Testata
fanzine



Editoriale



Quant'è bello questo editoriale?

Mi hanno fatto notare come tutti i precedenti editoriali di questa fanzine partissero con una spensierata autocritica sostenendo di essere brutti.

Ecco, in questo editoriale ci concentreremo sulle bellezze della scrittura di un editoriale, tipo: ma di cosa deve effettivamente parlare un editoriale? Non mi è chiaro. Intanto, quanto è bello questo editoriale? E nel frattempo ho scritto la parola "editoriale" sei volte, sette con questa. Si vede che non so cosa scrivere?

Che poi, in realtà, di cose da dire ce ne sono: per esempio, potrei parlare di come questo numero sia il primo dopo una pausa abbastanza lunga e di come ne abbiamo approfittato per pensare a nuovi articoli e nuovi racconti. Parte infatti da questa uscita il racconto "Swamp" del nostro Marco, una storia in tre parti cupa e inquietante ambientata fra le paludi del Midwest americano. Continuano poi le rubriche storiche: "DiscOver" in questo numero ci racconta dell'album "Powerslave" degli Iron Maiden; "L'Angolo del Gamer" ci parla della Valve; "Marvel" racconta dell'antieroe per eccellenza della Casa delle Idee.

C'è tanto altro in serbo per i lettori, ma sto sforando con le battute. Intanto, quanto è bello questo editoriale?

(Ora ho scritto editoriale otto volte, è ufficialmente record del Mondo)

di Francesco Zamilli

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!](mailto:redazione.testata@gmail.com)

NUMERO 6 - NOVEMBRE 2016





Sommario

I Ragazzi della Redazione...pag. 3

Attività gratuite per i giovani...pag. 5

Officina Rap...pag. 6

La Nerdoteca 7...pag. 7

Swamp...pag. 9

Discover...pag. 11

Curiosità dal Mondo...pag. 14

L'Angolo del Gamer...pag. 15

Colori d'Oriente...pag. 17

Marvel - The Punisher...pag. 20



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, Nada Bahid, Sofia Boni, Juliette Acerbi.

N° 6 – finito di stampare Novembre 2016

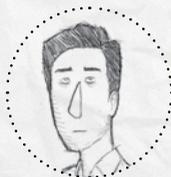
I ragazzi della redazione

Di numero in numero abbiamo chiesto ai componenti della redazione di creare il loro box per farveli conoscere meglio...ecco le loro presentazioni!



"La Nerdoteca"

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.



"La tana del coniglio" e "Swamp"

Marco Ramilli, quindicenne (80enne nello spirito), è un giovane scrittore in cerca di gloria, un misantropo malinconico e un bassista degenerato.



"Curiosità dal Mondo" e "L'Angolo del Gamer"

Lorenzo Valeri, detto Devil Jho, nasce nel 1997 a Cesena e passa l'infanzia tra dinosauri e videogames...Ma con lo studio spacca cervelli e le mirabolanti avventure con il suo fido amico PG, Jho si ferma soltanto per ricaricarsi a suon di tagliatelle e capelletti!!!



"Discover"

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 formiche operaie. E' un musicista di quelli con i calli sulle dita. Suona il violino e la chitarra elettrica. Mica scherza eh!



"Tales in English"

Sofia Boni, anche nota come Genia, disegna fumetti, legge libri da anziani, odia scrivere autobiografie cortine e vi saluta!



"Tales in English"

Juliette Acerbi, quattordicenne, ama fare cose cretine e respirare. È una scout e suona la chitarra. Nel tempo libero ascolta i Beatles. Miagola regolarmente.



"Marvel"

L'autrice Angelica Fabbri, detta "Angy" (si pronuncia "Engi") classe 1994, nata a Cesena, fin dalla tenera età si appassiona ai fumetti, in particolare a quelli Marvel. Oltre ai fumetti l'altra sua grande passione è la musica, specie quella anni '80. "I was made for love you baby!!!!"



"Colori d'Oriente"

Io sono Nada, quasi 17 anni e sono Marocchina. Faccio parte del GMI (Associazione Giovani Musulmani d'Italia) - sezione femminile di Cesena e vado pazza per l'Oriente e l'arte in generale.



"L'Angolo del Gamer"

Io sono Daniele Daltri, sono nato a Forlimpopoli e ho circa 20 anni. Mi firmo come "PG dei poveri" perchè sono molto attaccato al mondo dei giochi di ruolo. Inoltre ho anche una passione per i fumetti del quale sono innamorato e un giorno spero di diventare fumettista.

NEWS

Attività gratuite per i giovani



MemoWalk - il futuro ha memoria

Camminata alla scoperta dei luoghi della Resistenza e della Liberazione di Cesena, in collaborazione con Centro per la Pace. Martedì 13 dicembre ore 15:00 alla Casina dell'Acqua sul lungofiume di fronte al Caps. Porta i tuoi auricolari per seguire l'audioguida. Info al 392 9888195.

Corso di cocktail analcolici

Mercoledì 14 dicembre dalle 15 alle 18 presso il Tamla, in Vicolo Cesuola 6/A. Sotto l'esperta guida di Giacomo Garaffoni, esperto barman, imparerete a creare deliziosi cocktail analcolici, centrifughe e tanto altro! Iscrizioni entro lunedì 12 dicembre al 392 9888195. Beviamo qualcosa insieme?



Laboratorio di henné

Scopriamo l'affascinante arte dell'henné. Mercoledì 21 dicembre ore 16 presso lo Spazio Giovanile Garage, viale della Resistenza 57, Zona Ippodromo. Iscrizioni entro giovedì 10 novembre al 392 9888195. In collaborazione con GMI - Associazione Giovani Musulmani d'Italia - sezione femminile di Cesena.

Winter Shot- Concorso fotografico

Concorso fotografico riservato ai giovani dagli 11 ai 25 anni. L'inverno a Cesena raccontato attraverso la prospettiva giovanile. Premio in palio per la foto vincitrice: 100 euro. Termine del concorso: 15 dicembre. Tutte le informazioni e i moduli di partecipazione sul sito www.comunedicesena.it/progettogiovani/buliro



Good Bye Garage

Festa di chiusura. Dopo 15 anni di attività, progetti, esperienze indimenticabili e amicizie vere, il Garage chiuderà definitivamente Giovedì 22 dicembre. Per salutare al meglio questo luogo che ci ha accolto e visto crescere, vi invitiamo a festeggiare con noi dalle 20 alle 24! Aperitivo, dj set e tanta buona compagnia! Info al 392 9888195. Stai al Centro un'ultima volta!!



OFFICINA RAP - Spazio Lib(e)ro

Officina Rap è a Spazio Lib(e)ro, Centro di Aggregazione Giovanile del Quartiere Dismano. E' un laboratorio di parole a ritmo di musica. E' un laboratorio pratico, si impara facendo e soprattutto sbagliando.

Conduttore di Officina Rap è Elia Corbara, rapper allievo del Cism di Lido Adriano.

L'8 novembre c'è stato il primo laboratorio di 4. Abbiamo rappato, ci siamo addentrati in un nuovo territorio dove le parole possono essere potenti. Non è un territorio facile, bisogna avere il coraggio di dire le cose, di esporsi e farlo misurandosi con le regole del ritmo. 4/4 il tempo: cassa-rullante-cassa-rullante. Per non parlare della metrica. Prima di arrivare al Free Style (rime improvvisate) c'è molta strada da fare.

La libertà è in quello che si dice. Con il rap si possono raccontare storie, piccole, grandi, importanti. Il rap non è solo questo. E' parte delle discipline della cultura Hip Hop: Rap, DJ, Breaking e Writing. Ed è anche di tutto questo che parliamo in ogni incontro.



//
Quattro appuntamenti
8, 22, 29 novembre e 13 dicembre - dalle 17 alle 18.30
//
Spazio Libero, via Kulliscioff 200 - Partecipazione gratuita
//
Il laboratorio fornisce le conoscenze di base necessarie alla composizione ed esecuzione di testi rap
Gli incontri saranno costituiti principalmente da momenti di apprendimento pratico alternati alla conoscenza della cultura Hip Hop e all'ascolto di brani mirati a facilitare la composizione ed esecuzione di un testo rap
//
A condurre gli appuntamenti, Elia Corbara, studente di Antropologia all'Università di Bologna e rapper allievo del CISM di Lido Adriano
//
Il Rap è un linguaggio espressivo tra storytelling e poesia
Officina Rap si propone come laboratorio in cui acquisire le nozioni e le tecniche di base del rap e, attraverso la pratica, gli aspetti teorici che si incrociano con la musica, l'arte visiva, la poesia e la narrazione

OFFICINA RAP

Comune di Cesena **PROGETTO GIOVANI** **SPAZIO LIBERO** **PROGETTO GIOVANI** **ESPELLORE BARBABLÙ**



La Nerdoteca 7

Arrested Development



di Francesco Zamilli

A tutti sarà capitato, almeno una volta nella vita, di pensare "Odio la mia famiglia". Ma quando guarderete Arrested Development cambierete idea, e probabilmente vorrete trascorrere il resto dei vostri giorni chiusi in casa ad abbracciare i vostri parenti. La serie, nata nel 2003 dalla mente di Mitchell Hurwitz, narra "La storia di una facoltosa famiglia che perse tutto, e dell'unico figlio che aveva la possibilità di tenerla ancora unita", come ci ricorda la voce narrante di Ron Howard (giuro) all'inizio di ogni episodio. Michael Bluth, interpretato da Jason Bateman, nel corso delle quattro stagioni cerca di rimettere in piedi in modo creativo, contraddittorio e spesso e volentieri demenziale l'azienda di famiglia, la Bluth Company, dopo che il padre l'ha mandata in rovina a causa di truffe e accuse di alto tradimento agli Stati Uniti d'America. A mettere i bastoni tra le ruote al povero Mi-

chael saranno i suoi stessi parenti, che siano riccatti viziati (come la madre Lucille), psichiatri con velleità artistiche (il cognato Tobias), nullafacenti con l'hobby della magia (il fratello Gob) o trentenni bambinoni inquietantemente attaccati alla madre (il fratello Buster). Arriverete però ad amare tutti questi

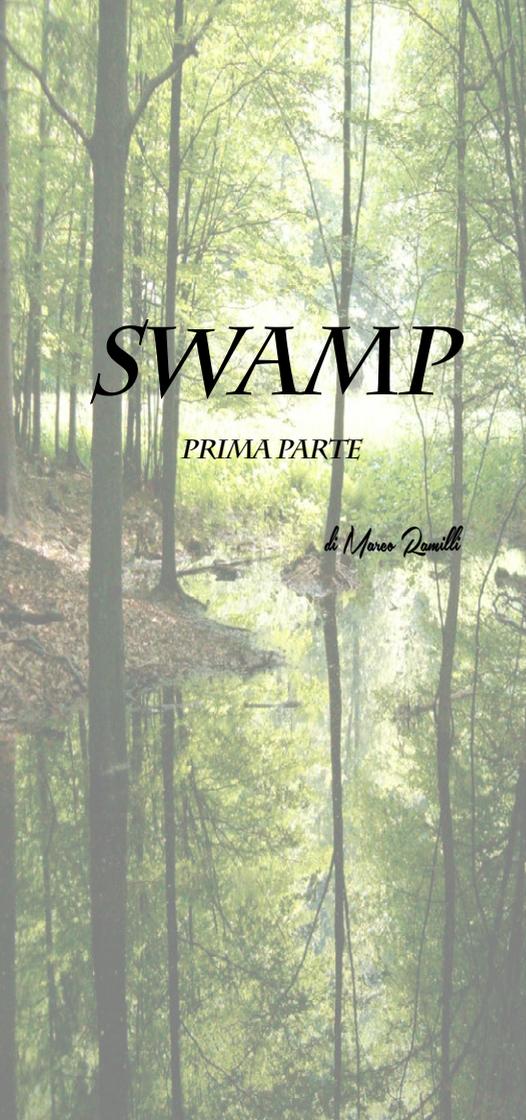
ARRESTED DEVELOPMENT





personaggi, interpretati da attori cult che diventeranno indispensabili per la vostra sopravvivenza, tutti bravissimi e perfettamente in parte. E, parlando di attori, allungate l'occhio perché in questa serie c'è praticamente CHIUNQUE: Ben Stiller, Zach Braff, Liza Minnelli, Ed Helms, Alan Tudyk, Henry Winkler, Charlize Theron, Seth Rogen, Bob Odenkirk, Kristen Wiig ed Amy Poehler sono solo alcuni di loro, e già occupano tre righe di testo. Tra i registi della serie troviamo molti nomi, ora noti, che all'epoca erano solo all'inizio di una brillante carriera: partendo da Paul Feig (regista dell'ultimo Ghostbusters) a Greg Mottola (Paul, Adventureland) per finire coi fratelli Russo (registi di molti episodi di quel capolavoro di Community e di Captain America – The Winter Soldier e Civil War). Insomma, come si suol dire, mica noccioline. Le vicende sono narrate come fossero una sorta di reality/

documentario, impreziosito da finte riprese di telecamere di sicurezza, finte immagini di repertorio e finti telegiornali. Il pregio principale della serie è quello di sfruttare fino in fondo il potenziale demenziale di ogni episodio tramite citazioni improbabili, giochi di parole folgoranti (e a questo proposito vi consiglio la visione in lingua originale) e battute ricorrenti. E aspettate di vedere la quarta stagione, prodotta da Netflix, che oltre a mettere in campo tutti i pregi delle precedenti sfrutta anche una trama alla Soliti Sospetti dai risvolti geniali. Vedere per credere. E poiché da pochi mesi potete trovare la serie completa sulla piattaforma di streaming non avete più scuse. Una quinta stagione della serie è attualmente in cantiere proprio per i ragazzi di Netflix, per cui fossi in voi non perderei tempo e recupererei subito tutta la serie. Cosa aspettate? Ora andate ad abbracciare la vostra famiglia, su!



SWAMP

PRIMA PARTE

di Marco Panilli

Era sera. Il cielo grigio sembrava potesse vomitare litri d'acqua da un momento all'altro.

Gregory uscì di casa lo stesso. Salì in macchina sbuffando. Non aveva più un buon rapporto con sua moglie dopo quello che era successo a Michael.

Girò la chiave, il pick-up rombò, lui uscì dal vialettò. Non pioveva da secoli, sarebbe stato solo un bene se avesse piovuto, la città andava avanti grazie alla pesca del lago ma ora non era altro che fanghiglia e quasi tutti i pesci erano morti.

Attraversò la città in pochi minuti.

Tutte quelle piccole città nei boschi erano sfinenti. Tutti conoscevano tutti.

Arrivò alla tavola calda mentre il cielo si stava spegnendo.

La scritta "Diner" al neon lampeggiava, ma la "n" e la "r" non funzionavano da molto tempo. In effetti Greg non si ricordava di averci mai fatto caso fino a quel momento.

Quando entrò la porta emise uno scampannello, Joe lo salutò come sempre.

"Hey" rispose Greg; non aveva voglia di

essere più gentile di così. Si sedette al bancone.

“Cosa ti porto?” disse Joe.

“Magari un pezzo di torta, grazie Joe”

“Che torta vuoi? Mindy ne ha appena preparata una con mele e cannella”

“Andrà benissimo”

Quando Greg finì la torta fuori ormai era buio.

“Come sta tuo figlio?” chiese Joe.

Greg odiava quella domanda. Odiava ogni singola sillaba di quella domanda.

Cosa pensavano che avrebbe risposto?

“Bene, è ancora in coma ma va tutto bene”.

“I medici hanno detto che dobbiamo andare avanti, tenere alta la speranza, Michael è molto forte” rispose quindi Greg.

“Io e Mindy pregheremo per voi”

“Significa molto, grazie Joe”

Non seppe se davvero significasse qualcosa. Quantomeno non per lui. Salì sul pick-up.

Non aveva voglia di tornare a casa; di trovare sua moglie di nuovo in lacrime,

di non trovare Michael in casa, di non dormire la notte.

Iniziò a guidare, senza meta, voleva solo andare via: prese la strada per allontanarsi dalla città, quella che faceva il giro del lago.

Gli abeti imponenti sopra la strada lo abbracciavano, la luna risplendeva sul lago paludoso e sporco.

La radio emetteva un rumore placido e cullante mentre la luce dei fari nel buio più profondo incorniciava la strada.

Le sue lacrime scendevano in silenzio, non se ne rendeva neanche conto.

Gregory non riusciva a dormire da molto tempo.

Pensò a Michael e si addormentò.

Il pick-up lentamente curvò e uscì dalla strada, verso una palude che si era formata, per via delle mancate piogge.

L'auto ci cadde dentro completamente, come se fosse stato fatto apposta.

Greg si svegliò solo quando il fango, l'acqua e le alghe iniziarono a inflarsi ovunque.

DISCOVER



di *Pietro Buzzocchi*

Hey, voi! Sì, dico proprio a voi che vi state guardando intorno con circospezione. Siete nel posto giusto, esattamente sopra **"Powerslave"** il disco di cui vi parlerò oggi, qui a Discover! Powerslave, pubblicato nel 1984, è il quinto capolavoro in studio degli Iron Maiden, noto gruppo metal del panorama britannico. Siete pronti?!

L'album ha venduto più di 10 milioni di copie, successo precedentemente raggiunto solo da The Number of the Beast, altro famosissimo album della band.

Questa è la formazione della band:

Bruce Dickinson – voce

Dave Murray – chitarra

Adrian Smith – chitarra

Steve Harris – basso

Nicko McBrain – batteria

Per quanto riguarda la copertina, i membri del gruppo scelsero il tema egizio, di moda negli anni ottanta, anche a seguito di un viaggio del chitarrista Dave Murray in Egitto.

Queste sono le tracce del disco:

- Aces High – 4:29 (Steve Harris)

- 2 Minutes to Midnight – 6:00 (Adrian Smith, Bruce Dickinson)

- Losfer Words (Big 'Orra) – 4:13 (musica: Steve Harris)

- Flash of the Blade – 4:02 (Bruce Dickinson)

- The Duellists – 6:07 (Steve Harris)

- Back in the Village – 5:20 (Adrian Smith, Bruce Dickinson)

- Powerslave – 6:48 (Bruce Dickinson)

- Rime of the Ancient Mariner – 13:36 (Steve Harris).

L'inizio del disco è subito esplosivo con i riff di Aces High, dove la voce e la chitarra sono protagonisti di un sound in perfetto equilibrio.

Degni di nota sono il costante accompagnamento della batteria e l'energico assolo di chitarra che caratterizza il pezzo. Questa canzone inoltre, è dedicata ai piloti che

morirono difendendo l'Inghilterra dall'attacco aereo della Germania nazista ed è ispirata al film del 1976 "La battaglia delle aquile" diretto da Jack Gold.

La seconda traccia, 2 Minutes to Midnight, ha un'intro spettacolare di chitarra scandita dalla batteria che ricorda volutamente un orologio, e un assolo dotato di un sound pulito e trasportante.

2 Minutes to Midnight è incentrata sul rischio di una guerra nucleare. Il riferimento diretto è, appunto, all'orologio dell'apocalisse e alla distanza dalla mezzanotte che simboleggia la fine del mondo in seguito a una guerra nucleare.

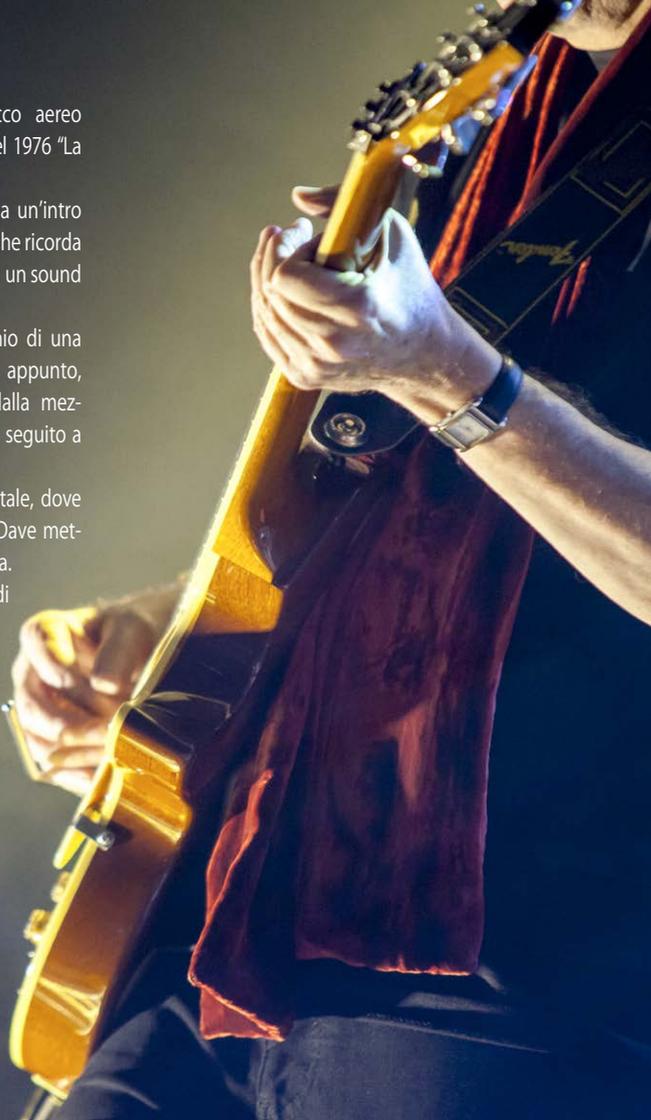
Losfer Words (Big 'Orra), è un pezzo strumentale, dove quindi non troviamo la voce, in cui Adrian e Dave mettono in evidenza tutta la loro abilità chitarristica.

Ad annunciarci Flash of the Blade è un'intro di chitarre carica di tensione.

In questo brano i cantati sono molto entusiasmanti e ben resi dalla voce di Bruce. Gli assoli sono elettrizzanti e molto movimentati.

La quinta traccia, The Duellists, inizia con il famoso ritmo "cavalcante" della band, presente in moltissime canzoni, e lo mantiene anche nell'assolo.

La canzone è un po' ripetitiva ma questo perché è un intreccio del tema principale con diverse variazioni.



Nonostante le apparenze, la canzone rende perfettamente l'immagine del duello e della lotta tra due avversari, grazie al fatto che in questa traccia il ritmo cavalcante ricorda due duellanti che si incalzano a vicenda con le spade.

Back in the Village, è una canzone molto dinamica e aggressiva. Ascoltandola è impossibile non battere il piede. La sesta traccia a mio parere è una delle migliori del disco: Powerslave. Oltre a essere la canzone che da il nome al disco è anche quella che ha suggerito la copertina. La canzone infatti ambientata nell'antico Egitto racconta di un faraone che in punto di morte si chiede perché, pur essendo un Dio, debba morire. Tema molto valido, a mio parere, per una tragedia teatrale.

La canzone si apre con l'ululato degli sciacalli, un cuore che batte nel buio e la profonda risata che potremmo attribuire ad una mummia. Successivamente abbiamo il tema principale della canzone (cavalcante come di consueto) che fa capire subito l'ambientazione egizia. La voce di Bruce in questo brano rende alla perfezione la disperazione del faraone che nelle ultime ore di vita si strugge per il suo destino.

Stupendi gli assoli di chitarra e il ritmo dinamico e preciso della batteria.

Ed eccoci infine, tra un riff e l'altro, all'ultima traccia: Rime of the Ancient Mariner.

La canzone ci viene presentata con una piccola cadenza che pare un ritorno alla traccia precedente, ma subito dopo ci arriva alle orecchie un ritmo profondamente di-

verso da quello di Powerslave, e la possente voce di Bruce. L'idea straordinaria è di trasformare in canzone una ballata del celebre scrittore inglese Samuel Taylor Coleridge, che porta lo stesso titolo, progetto a mio parere perfettamente riuscito.

Più o meno a metà pezzo Bruce con voce mistica, in mezzo agli scricchiolii delle assi del vascello e sinistri cigolii, accompagnato da suggestivi arpeggi, ci narra una parte tratta dall'originale ballata. Questa parte della canzone è molto suggestiva, consiglio di ascoltarla anche a chi non piace il genere perché è davvero qualcosa di indescrivibile.

L'ultima parte della canzone torna, più forte che mai, in grande stile Iron Maiden, col ritmo cavalcato e la voce altisonante come era all'inizio.



Curiosità dal mondo



Per gli Aztechi e i Maya
il cacao valeva più dell'oro



Devil Tho

I cani ogni anno uccidono
molte più persone rispetto agli squali



I koala sono gli unici animali
ad avere le impronte digitali oltre
alle scimmie e l'uomo



Gareth Edwards per creare la sua versione
di Godzilla si è ispirato alle caratteristiche
di orsi, draghi di komodo e dinosauri



È costata di più la produzione del film
"Titanic" di James Cameron che
la costruzione del vero Titanic



L'ANGOLO DEL GATER

di Pq dei poveri e Devil Iho

Episodio 6

"E' meglio un film tratto da un videogioco o un videogioco tratto da un film?"

Pq e Iho: Salve! Come avrete notato dal titolo abbiamo un argomento scottante!

Pq: Queste due dimensioni sono sempre state acerrime nemiche e ogni loro figlio è un aborto (salvo certe eccezioni).

Iho: Basta pensare a "Super Mario Bros: the movie", "Street Fighter: the movie" nel primo caso, nell'altro abbiamo "Madagascar the game", "Jaws Unleashed", vari giochi di Jurassic Park, ecc...

Pq: Mi immagino un enorme salone con un tavolo con al centro la sceneggiatura del film, a questo tavolo sono seduti: il regista, il produttore del videogioco, i rappresentanti della casa

videoludica e i designer...poi a turno danno fuoco alla sceneggiatura, guardano le ceneri e riscrivono la trama del videogioco.

Iho: Basti pensare che, oltre alla trama scombinata, abbiamo spesso personaggi apparsi dal nulla che non esistono nelle opere originali, o personaggi che conosciamo e amiamo che vengono stravolti all'inverosimile!!

Pq: Non esiste un giocatore tra i 20 e i 30 anni che ti saprà dire che un film tratto da un videogioco (o un videogioco tratto da un film) sia migliore dell'opera originale...

Tho: Ma abbiamo scovato un'eccezione!!
"Peter Jackson's, King Kong the official game"
in cui ci ritroveremo a sopravvivere come un
povero stronzetto nei panni di Jack tra dino-
sauri, insetti giganti e uomini nudi, ma quando
giocherete nei panni di Kong preparatevi a

distruggere ogni cosa che respiri e non!

Pq: Insomma ragazzi, ricordatevi di evitare
questa categoria di videogiochi e film come la
peste bubbonica!

Pq e Tho: Ciao e arrivederci al prossimo
numero!





COLORI D'ORIENTE *di Nada Bahid*

HOLI - LA FESTA DEI COLORI

Il suo nome è Holi, ma è conosciuta in tutto il mondo come la "Festa dei Colori". È una delle più importanti festività della religione induista, ed anche una della feste più amate da tutta la popolazione indiana. Viene celebrata in ogni parte dell'India, ma anche in altri paesi con una grossa presenza induista, come il Nepal, il Pakistan, lo Sri Lanka e molti altri. È una festa che coinvolge tutti indistintamente: i partecipanti sono persone di ogni età, sesso ed estrazione sociale.



Il giorno di Holi cade l'ultimo giorno di luna piena del mese induista chiamato Phalgun, che corrisponde più o meno al periodo che va da metà febbraio a metà marzo. I festeggiamenti, tuttavia, iniziano già dal giorno prima e, in alcune regioni dell'India, possono prolungarsi fino ad una settimana. Holi è considerato anche un modo per ringraziarsi le divinità affinché facciano in modo che i raccolti siano ricchi e abbondanti.

Nelle diverse zone dell'India la festa prende nomi diversi e viene celebrata con numerosissime varianti, pur mantenendo sempre lo stesso spirito gioioso che la caratterizza.

È una festa molto antica: alcune incisioni su pietra ritrovate a Ramgarh, nel Nord-Est dell'India, ci mostrano come le prime celebrazioni della festa di Holi risalgano addirittura a 300 anni prima della nascita di Cristo. Numerosi dipinti murali presenti all'interno di antichi templi induisti testimoniano come la celebrazione della festa fosse già molto diffusa anche nei secoli scorsi. Questa festività trae le sue origini dalle antiche leggende della



mitologia indù.

La notte prima della festa avviene la celebrazione di Holika Dahan: vengono accesi dei grandi roghi, con lo scopo di scacciare gli spiriti del male con la potenza del fuoco. Ad ardere fra le fiamme è infatti il fantoccio della demonea Holika, sorella di Hiranyakashipu, il re dei demoni. Secondo la leggenda, Hiranyakashipu si considerava il padrone di tutto l'Universo, superiore a tutti gli dei. Suo figlio Prahalad, tuttavia, era devoto a Vishnu, divinità del bene. Hiranyakashipu decise di punire il figlio per il suo "tradimento" e ordinò a Holika di ucciderlo dandogli fuoco. Grazie alla protezione di Vishnu, Prahalad riuscì tut-

tavia a sfuggire all'agguato, mentre Holika morì vittima della trappola di fuoco che lei stessa aveva preparato. Il termine "Holi", che dà il nome alla festa, non a caso significa proprio "brucia".

Il secondo giorno di festa, chiamato Dhulhen-di, è la giornata principale della celebrazione di Holi, nonché la più attesa da tutta la popolazione. Bambini, adulti, anziani, tutti si riversano nelle strade vestiti di bianco e cominciano a rincorrersi, a danzare, a scherzare e a lanciarsi addosso acqua mescolata con polveri colorate. È un tripudio di balli, canti, grida gioiose e tanti, tanti colori.





Nessuno è escluso dal lancio dei gavettoni colorati, neanche gli animali o gli ignari turisti di passaggio. Ogni colore ha un suo significato particolare: il verde rappresenta la vitalità, il blu la calma e l'armonia, l'arancione rappresenta l'ottimismo e il rosso la gioia e l'amore. Dopo aver "imbrattato" la propria vittima si esclama a gran voce: "Bura Na Mano Holi Hai!", che significa: "Non ti preoccupare, è Holi!". Durante questa giornata di festa, infatti, le regole della vita di tutti i giorni vengono meno e anche le rigide strutture sociali si trovano ad essere sovvertite. Per un giorno, ricchi e poveri si ritrovano a festeggiare assieme, ogni barriera di divisione fra le caste viene abbattuta. Anche le donne che, troppo spesso, si trovano a vivere in condizione di inferiorità rispetto agli uomini, possono finalmente prendersi la loro rivincita. In alcuni villaggi è addirittura usanza che le donne picchino scherzosamente gli uomini con dei lunghi bastoni. Anche l'abitudine di lanciarsi addosso polveri colorate trae origine da una leggenda induista, che parla del grande amore fra Krishna e Radha. Si narra che un giorno Krishna, geloso per la bellezza della pelle della sua amata Radha, decise di dipingerle la faccia, per

renderla più simile alla propria. Proprio per questo, nel giorno di Holi gli innamorati usano dipingersi il volto a vicenda, in modo da sancire i propri reciproci sentimenti. Ecco perché l'Holi è anche la festa degli innamorati, che si colorano il viso a vicenda in segno d'amore. Una via di mezzo tra le nostre feste di Carnevale e San Valentino.





THE PUNISHER IL FILM

di Angelica Gabbi

Uno spietato boss uccide tutta la famiglia dell'agente dell'FBI Frank Castle. Sopravvissuto malgrado gravi ferite e approfittando del fatto che tutti lo credano morto, inizia una crociata personale che lo porterà alla ricerca e all'uccisione dei responsabili di quel massacro. Nonostante abbia ottenuto i suoi obiettivi, deciderà di allargare il suo raggio d'azione e di continuare la sua missione contro chiunque faccia del male ad altri, diventando **il Punitore**.

POTERI E ABILITA'

Frank Castle dispone di una condizione fisica all'apice della perfezione umana come risultato di un addestramento ricevuto nei Marines; oltre alle competenze apprese durante le varie esercitazioni coi reggimenti speciali australiani nella guerra del Vietnam.

Dopo aver iniziato la sua carriera come Punisher, si è servito della formazione militare per migliorare e ampliare le sue capacità in settori utili alla propria missione, quali: la guerriglia urbana, il camuffamento e l'uso di armi non militari.

Castle è un superbo stratega dotato di capacità tattiche eccezionali. E' incredibilmente abile nel combattimento corpo a corpo e in svariate forme di arti marziali.

Possiede inoltre un'incredibile forza di volontà e un'elevata resistenza al dolore.

Punisher possiede vari nascondigli dislocati principalmente, ma non esclusivamente, nell'area di New York, nonché molteplici identità e conti bancari fittizi, il tutto finanziato con gli ingenti quantitativi di denaro sottratto ai criminali uccisi nel corso della sua guerra privata.

La sua uniforme è una corazza in kevlar ignifuga a prova di

pallettoni e proiettili di calibro moderato.

Il caratteristico teschio bianco disegnato sulla corazza serve, oltre che per intimorire i suoi avversari, ad attirare il fuoco nemico nel punto più protetto dell'uniforme.

Punisher si è spesso dimostrato capace di utilizzare armi e dispositivi ideati da supercriminali, anche se le armi da fuoco più ricorrenti e rappresentative del personaggio sono l'M16 accessoriato, la Colt 45 e la storica mitragliatrice M60.

Detto questo, attenti nel caso lo incrociate per strada a non farlo incasz.....volare!!!!



I NOSTRI #NUMERI!



Numero 1 - Ottobre 2015



Numero 0 - Aprile 2015



Numero 2 - Dicembre 2015
Speciale Natale



Numero 4 - Aprile 2016



Numero 3 - Febbraio 2016



Numero 5
Settembre 2016

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 Spazio Libero

 Lun - Gio / 15.30-18.30

 via Kuliscioff 200 (zona Pievesestina)

 328.9086126

 spaziolibero@progettogiovanicesena.it

 Spazio Libero

Cag Garage

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

 Viale della Resistenza 57 (zona Ippodromo)

 392.9888195

 garage@progettogiovanicesena.it

 Spazio Giovanile Garage

Cag Lunamoonda

 Lun - Mer / 16.00-18.30

 Piazza S. Pietro in Solfrino 465 (Borello)

 328.9086126

 lunamoonda@progettogiovanicesena.it

 Lunamoonda

La #6 Testata fanziine

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:



con il sostegno di:

