

Abissi Dacciaio

La fantascienza ha cambiato il mondo. A partire dalla fine dell'Ottocento, quando i primi scrittori hanno cominciato a immaginare un futuro dominato dalla macchina, dalle scoperte scientifiche, da vettori capaci di vincere la gravità e viaggiare nello spazio, questa narrativa ha contribuito a costruire il futuro dell'uomo nell'era della tecnica, anticipando invenzioni, scoperte, e mettendo in guardia contro i rischi della meccanizzazione. Ma anche la fantascienza è cambiata. Si è fatta adulta: dai "pulp magazine" da pochi centesimi, attraverso la narrativa d'intrattenimento è approdata alla "Letteratura ufficiale", quella con la "L" maiuscola, entrando a pieno titolo nelle scuole, nelle università, nelle biblioteche e nelle cineteche; rappresentando, al pari di altre opere della creatività, l'intuizione e la complessità del pensiero umano. Oggi la fantascienza non è solo divertimento, ma anche occasione di conoscenza, critica sociale, riflessione sul futuro dell'uomo. Per avvicinarci a questa innovativa opportunità di "vedere" la realtà con occhi nuovi, consapevoli della sua rilevanza, è necessario andare alle sue radici, non tanto scrivendone la storia, quanto presentandone i temi fondamentali e i luoghi topici sui quali si sono esercitati gli scrittori di fantascienza fino a oggi. Ogni "voce" è autoconclusiva e si legge come un racconto a se stante, aprendo, nel collegamento con altri lemmi, una rete del sapere e dell'immaginario, con un effetto di rimandi e citazioni che incuriosisce e sorprende. A questo volume si è dedicato un gruppo di critici e studiosi, tra i maggiori esperti del settore, raccolti attorno alla rivista IF (Insolito e Fantastico) e coordinati da Carlo Bordoni. Testi di: Claudio Asciuti Carlo Bordoni Domenico Gallo Riccardo Gramantieri Giuseppe Panella Gian Filippo Pizzo. Una summa ragionata che non ha precedenti in Italia Un'enciclopedia tematica per lemmi dall'Ottocento a oggi Una raccolta degli autori più significativi di sempre Una guida agli autori italiani Curiosità, approfondimenti, incursioni nel cinema e altri media

Saggi - saggio (325 pagine) - Anime e manga, l'utopia e la distopia. La visione idealista o pessimista del futuro nella letteratura disegnata giapponese e i suoi rapporti con la distopia e la fantascienza occidentale. Tra gli anime (cartoni animati) e i manga (fumetti) del Sol Levante, nonostante il successo di personaggi dagli incredibili poteri e dal carattere eccentrico, è ancora possibile ritrovarvi quel medesimo gusto per la narrazione utopistica che in ambito letterario ha affascinato autori del calibro di Herbert George Wells, William Morris, Evgenij Zamjatin, Aldous Huxley e George Orwell. In particolar modo l'interesse per il lato oscuro dell'utopia, la distopia, è più che evidente. Basti pensare al Galaxy Express 999 di Leiji Matsumoto, nel quale più di uno dei mondi descritti soffre a causa di un brutale regime dispotico. Si consideri poi come catastrofi d'ogni genere e guerre apocalittiche, dai consueti scenari imperniati sull'impiego di armi termonucleari agli scontri su scala cosmica, si accompagnano sovente alle descrizioni di simili distopie (Ken il guerriero, Akira,

Nausicaä della Valle del vento). Non mancano nemmeno speculazioni relative all'evoluzione futura dell'umanità, degne di Wells oppure di Olaf Stapledon, strettamente legate ai miti del post-umanesimo e al loro relativo trascendentalismo (Ideon, Evangelion). Inoltre il terrore di perdere ogni libertà, in nome di una sicurezza offertaci dalle macchine contro i pericoli di un mondo caotico, è parimenti presente assieme al terrore che la tecnologia possa sfuggirci di mano (Shinsekai yori, Psycho-Pass). Talvolta, come accade nelle opere di Hayao Miyazaki, ci si rifugia nell'ecotopia, tra miraggi messianici e irrealistici ritorni al passato. Eppure, nonostante un pessimismo apparentemente dominante, gli utopismi nipponici sono tutt'altro che privi di speranza. Lo prova il "sogno di Lalah", la visione di un domani migliore che nasce nel bel mezzo dell'infuriare di un conflitto fratricida (Mobile Suit Gundam). Claudio Cordella è nato a Milano il 13 luglio del 1974. Si è trasferito a Padova dove si è laureato in Filosofia, con una tesi dedicata all'utopismo di Aldous Huxley, e in seguito in Storia, con un lavoro imperniato sulla regalità femminile in età carolingia. Nel 2009 ha conseguito un master in Conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio industriale dopo aver svolto uno studio incentrato su di un canapificio storico; situato a Crocetta del Montello (Treviso), compiuto assieme a Carmelina Amico. Scrive narrativa e saggistica; ha partecipato a diversi progetti antologici e ha collaborato con alcune riviste. È stato il vice direttore del web magazine Fantasy Planet (La Corte Editore). Nel 2012 ha partecipato all'ottavo Congresso Internacional de Molinologia, che si è svolto a Tui (Galizia), con un intervento intitolato Il mulino di Villa Bozza, la conservazione possibile, attraverso un progetto imprenditoriale, dedicato alla storia di un mulino padovano e scritto in collaborazione con Camilla Di Mauro. Recentemente, per LA CASE books, è uscito Fantabiologia. Dai mondi perduti a Prometheus, un saggio di storia della cultura popolare da Jules Verne a Sir Ridley Scott.

MANUALE (38 pagine) - SCRITTURA CREATIVA - I personaggi sono l'anima di un romanzo. Ecco come nascono i nostri eroi! Dopo "Scrivere Fantasy – I segreti del fantasy", continua il percorso attraverso i misteri della scrittura fantastica. Il secondo capitolo di Scrivere Fantasy è dedicato ai personaggi, anima di ogni romanzo, veicolo delle emozioni. Non esiste ottimo romanzo senza protagonisti che sappiano emozionare il lettore. In che modo, quindi, un autore può dare vita a un personaggio indimenticabile? Eroi e antieroi. Un percorso alla scoperta del lavoro che si cela dietro ogni grande romanzo, tra consigli di scrittura ed esempi illustri. Avete già iniziato a pensare al protagonista del vostro romanzo? Fate subito le scelte giuste, senza cedere alla fretta... Andrea Franco nasce il 13 gennaio 1977, a Ostia. Alcuni oserebbero dire Roma, ma a lui non piace essere contraddetto su questo. Da sempre si divide tra la passione per la musica e quella per la lettura. Iscritto alla SIAE con qualifica compositore/autore dal 1996, ha composto circa 60 brani, per voce o strumento solista, suonando negli anni in oltre 600 occasioni. Ha pubblicato un buon numero di racconti, tra i quali si ricordano ""Più nessuno è incolpevole"" ("Delitto Capitale", Hobby & Work, 2010),

""La signora delle storie"" (Mondadori), ""Come una palla di fuoco"" (Mondadori), ""L'odore del dolore"" ("Giallo 24", Mondadori). Il suo primo romanzo pubblicato è ""Nella bolla"" (Giraldi, 2008), cui segue ""Il Signore del canto"" (Delos Books, 2009). Nel 2013 vince il prestigioso premio Alberto Tedeschi, con il romanzo ""L'odore del peccato"" (Gialli Mondadori n. 3092, ottobre 2013). Sempre a ottobre 2013, in formato digitale esce il romanzo ""Lo sguardo del diavolo"", la vera storia del serial killer Jeffrey Dahmer. A questo titolo seguirà ""Lungo la via del pensiero"", la terribile esperienza di Gianfranco Stevanin, feroce assassino del nord Italia. Come articolista ha pubblicato diversi testi in appendice ai Classici del Giallo Mondadori, mentre da alcuni anni per conto di Delos Books pubblica la serie ""Scrivere Fantasy"" sulla rivista Writers Magazine Italia. Da questi articoli, rivisti e ampliati, nasce l'idea delle pubblicazioni in Delos Digital, parallelamente all'uscita del romanzo ""Il canto delle armi"", seguito de ""Il Signore del Canto"". Sempre per conto di Delos Digital cura il contenitore fantastico Fantasy Tales, che pubblica racconti di autori italiani. Attualmente sta lavorando a due progetti importanti: al secondo romanzo della serie incentrata su monsignor Attilio Verzi (personaggio del romanzo vincitore del Premio Tedeschi) e a un racconto di fantascienza che... per adesso non si può anticipare nulla. Rimanete collegati! Mondi sperduti nello spazio, esseri alieni, oggetti misteriosi, e l'eterna lotta tra il bene e il male: i racconti di Emanuele Argilli parlano di realtà ultraterrene, e sono capaci di toccarci nel profondo, pur raccontando di cose lontane da noi. Emanuele Argilli è nato a Roma il 23 febbraio del 1990, dove ha frequentato l'istituto informatico "J. Von Neumann". Appassionato di lettura, spazia dai classici della letteratura straniera, alla fantascienza, alla sociologia, alla filosofia e a tutto ciò che cattura il suo interesse. Attualmente vive a Manchester, in Inghilterra.

A differenza del giallo tradizionale italiano, dove di solito a indagare sono le forze dell'ordine (commissari di polizia o ufficiali dei carabinieri), investigatori privati, talvolta giornalisti, il protagonista di Cosa Succederà Alla Ragazza è un magistrato: il pubblico ministero Erasmo Mancini. Al contrario di altri più illustri colleghi letterari, Erasmo Mancini non è un detective esuberante dall'intuito fulmineo, né un tenero dal cuore d'oro, e neppure una buona forchetta; malgrado l'età relativamente giovane (36 anni) si è fatto la fama di incorruttibile: intransigente sul lavoro, rigidamente vegetariano e rigorosamente astemio, per i suoi trasferimenti in città usa la bicicletta e con le donne mantiene un atteggiamento riservato — il che non gli evita di essere al centro dell'attenzione femminile, grazie non solo al suo aspetto ma anche alla fama tenebrosa e "difficile" che lo circonda. Dopo una brillante carriera di Pubblico ministero a Roma, Erasmo Mancini ha appena chiesto e ottenuto il trasferimento a Torino (città dove è nato e si è laureato) in conseguenza della separazione dalla moglie. La nuova assegnazione sarà effettiva solo a fine agosto, ma Erasmo conta di sfruttare il breve periodo di licenza per assecondare un vecchio desiderio: scrivere un libro sugli ultimi dischi di Lucio Battisti. Al suo ritorno nella città

natale, deserta per le ferie estive, viene accolto da Mauro Ferrando, suo ottimo amico e ex compagno di studi universitari, attualmente commissario della Polizia inquirente. Il Procuratore della Repubblica, in partenza per le ferie estive come la maggior parte dei colleghi magistrati, prega Erasmo di affiancare ufficiosamente Mauro Ferrando nell'indagine sulla scomparsa di una bambina di dieci anni. L'incarico apparentemente non dovrebbe impedire a Erasmo di scrivere il suo libro, ma l'inchiesta si aggroviglia: si scopre che la recente vittima di un pirata della strada sulla collina di Torino è in realtà una ragazza scomparsa nel nulla dieci anni prima, rapita con un furgone mentre andava a scuola, un caso insoluto. Per coincidenza, si trattava della prima indagine di Erasmo appena entrato in magistratura. Cosa ne è stato per tutto questo tempo? Erasmo e Mauro trovano indizi sul possibile collegamento con la bambina recentemente scomparsa. Erasmo ha l'impressione di essere "manovrato" da Mauro quando l'amico lo mette in contatto con Marina Cattani, unica testimone oculare e compagna di scuola della bambina sequestrata dieci anni fa: il caso vuole che attualmente Marina, studentessa all'università di lingue orientali, gestisca un negozio proprio sotto casa dei due amici. La narrazione procede con rivelazioni e colpi di scena, con false piste, perquisizioni infruttuose e invadenza dei mass media, ripercorrendo l'inchiesta irrisolta di dieci anni prima: a andarci di mezzo sarà la possibilità di Erasmo di scrivere in tranquillità il suo libro. Per la squadra investigativa la priorità è scoprire il nascondiglio della bambina rapita e liberarla il più presto possibile.

Vindice Maravoy è destinato a diventare un fiero Conte del Regno di Gallesse, a ereditare il segreto millenario custodito dalla sua casata sotto le mura di Castelbrun. Eppure non otterrà un bel niente. I Maravoy hanno tentato di ribellarsi all'impero Dosthan e hanno fallito, perdendo tutto: non hanno più terre, non hanno più un titolo. Ora Vindice è in esilio a Malia, e milita come mercenario nella compagnia del padre. Vindice ama Malia, una terra antica e bellissima, erede della più grande civiltà che il mondo abbia conosciuto, ma la penisola è dilaniata da guerre intestine, oppressa da una monarchia debole e corrotta. Una nuova invasione da parte dello stesso impero che gli ha portato via tutto incombe dal Nord. Il crollo di Malia sembra inevitabile. Ma Vindice è pronto a tutto per evitare che la sua patria d'adozione venga conquistata. Perfino a mettere da parte i valori che gli sono stati insegnati.

Fantascienza - rivista (61 pagine) - Ghost in the Shell il film di Rupert Sanders è il "bersaglio" dello speciale del numero 189 di Delos Science Fiction, la nostra rivista di approfondimento. Ma si parla anche di Multiuniversi, del film Logan e del fumetto italiano Incrociatore Spaziale E. Salgari. A ventisette anni dall'uscita del manga di Masamune Shirow, Ghost in the Shell approda nelle sale cinematografiche per la regia di Rupert Sanders, regista di una rilettura dark della favola di Biancaneve e del film Juliet, tratto da un racconto di Alfred Bester. La scelta di Sanders è sembrata a molti un azzardo, vista la scarsa filmografia del regista e la grandezza di un franchise come quello di Shirow che ha già all'attivo

due film d'animazione e ben tre serie animate. Ancora più sconcertante per molti è stata la scelta di far interpretare il Maggiore, la protagonista dell'anime, a un'attrice come Scarlett Johansson. La scommessa è stata vinta? Proviamo a rispondere con lo speciale del numero 189 di Delos Science Fiction, che trovate online. A raccontare il film nel nostro speciale sono proprio Sanders e la Johansson e di una cosa siamo certi: il film sembra aver centrato quella visionarietà che Shirow ha saputo immettere nei suoi disegni, tratteggiando un futuro tecnologico molto in stile cyberpunk. Un altro film molto atteso è Logan, ossia Wolverine, l'ultimo della serie dedicato al personaggio del mondo Marvel degli X-Men, a cui abbiamo dedicato un ampio servizio a firma di Vincenzo Graziano. Incrociatore Spaziale E. Salgari è, invece, il suggestivo titolo di una saga a fumetti edita dalla Cagliostro E-Press che rifacendosi al grande scrittore veronese, presenta una space opera con personaggi e autori tutti italiani. Roberto Paura ci trascina ancora una volta nel mondo dei Multiuniversi, con un terzo articolo di approfondimento della sua rubrica La strana scienza. Michele Tetro, invece, ci racconta di un Solaris tutto particolare, ovvero di una versione televisiva del noto romanzo di Stanislaw Lem tutta da scoprire. Il racconto del mese è di Diego Lama. Rivista fondata da Silvio Sosio e diretta da Carmine Treanni.

Le scienze della fantascienza, va da sé, hanno spesso un debito nei confronti delle vere scienze. Talvolta però sono il libero frutto della fantasia degli scrittori e al contrario hanno ispirato il lavoro degli scienziati. Attento a entrambi i fenomeni, questo è anche un libro di divulgazione (e virtualmente di didattica) degli aspetti più speculativi e “fantascientifici” della scienza contemporanea. Non è questo tuttavia il suo intento principale, ma quello di dimostrare piuttosto l'autonomia della scienza della fantascienza, che si configura come un sistema in cui le teorie si concatenano, si rivelano casi particolari di teorie unificate, si oppongono in dibattiti epistemologici e vere e proprie rivoluzioni scientifiche. Questo saggio – che si legge come un romanzo di fantascienza – ricostruisce la storia e la struttura di un tale sistema, spaziando dalle scienze umane (e superumane) alla biologia e alla linguistica aliene, dalla robotica ai fondamenti geometrici e astrofisici dei voli interstellari, fino a sconfinare, passando dalle teorie dei viaggi nel tempo degli universi paralleli, nella cosmologia e nella metafisica. Ne risulta qualcosa di simile all'enciclopedia scientifica, come Borges avrebbe potuto sognarla, di un mondo fantastico, ma anche un'immagine distorta e al contempo somigliante, cioè critica, nei nostri saperi e pseudosaperi, e un catalogo delle forme e dei temi di una letteratura in cui non il personaggio ma l'idea è il vero eroe.

I nuovi media sono senza dubbio destinati a nascere, stanno già nascendo. Nel frattempo, però, il paesaggio dell'immaginario si manifesta senza alcun pudore nei vecchi media della morente civiltà di massa: il cinema e il libro. Smentendo una profezia di Mc Luhan, già negli anni ottanta Ridley Scott e David Cronenberg, William Gibson e Bruce Sterling, Paul Verhoeven hanno cominciato

a disegnare le mappe della nuova simbiosi, a far circolare i primi veri trattati di psicologia del cyborg.

"L'alcòva d'acciaio: Romanzo vissuto" di F. T. Marinetti. Pubblicato da Good Press. Good Press pubblica un grande numero di titoli, di ogni tipo e genere letterario. Dai classici della letteratura, alla saggistica, fino a libri più di nicchia o capolavori dimenticati (o ancora da scoprire) della letteratura mondiale. Vi proponiamo libri per tutti e per tutti i gusti. Ogni edizione di Good Press è adattata e formattata per migliorarne la fruibilità, facilitando la leggibilità su ogni tipo di dispositivo. Il nostro obiettivo è produrre eBook che siano facili da usare e accessibili a tutti in un formato digitale di alta qualità.

Fantascienza - rivista (76 pagine) - Il numero 213 di Delos Science Fiction, con uno speciale sul centenario di Isaac Asimov, articoli su Alien: cosa ha funzionato e cosa no - Cosmic Girls - Neil Peart - Elizabeth Bear Sono quasi 500 i libri pubblicati con il suo nome, la maggior parte di fantascienza, ma non mancano opere di divulgazione scientifica, saggi di storia, di religione, di critica letteraria, nonché 3 autobiografie. Il suo primo racconto è stato pubblicato sulla rivista Amazing Stories nel 1939, mentre il suo primo romanzo di fantascienza è del 1950. Per molti il suo nome è sinonimo di fantascienza. Lo avete capito, stiamo parlando di Isaac Asimov, uno dei più grandi scrittori di science fiction del Novecento, un uomo che ha segnato questo genere letterario come pochi. Basta pensare alle sue tre leggi sulla robotica, diventate ben presto una "regola" da seguire per tutti gli autori che hanno scritto storie con automi ed esseri artificiali dopo di lui. Di Asimov ricorre, in questo gennaio 2020, il 100esimo anno dalla nascita e a questo speciale evento abbiamo dedicato lo speciale di Delos Science Fiction, curato da Roberto Paura, perché pensiamo che faccia sempre bene a vecchi e nuovi appassionati ricordare e celebrare quegli autori che hanno fatto, con la loro narrativa, grande la fantascienza. Nella sezione rubriche di questo primo numero dell'anno della nostra rivista di fantascienza e numero 213, Andrea Pelliccia ricorda Neil Peart, recentemente scomparso e batterista dei Rush, un gruppo che ha omaggiato la science fiction con molti brani e album. Fabio Lastrucci ci conduce ancora una volta nel fantasmatico mondo a fumetti dedicato alle cosmic girl, mentre annunciamo dal mercato anglosassone i nuovi romanzi di Kevin J Anderson e Joe Lansdale, entrambi con un omaggio a H. G. Wells. I servizi, invece, comprendono una recensione di Stefano Spataro del romanzo Lo sfasciacarrozze di Alessandro Pedretta, edito da Kipple Officina Libreria, un'analisi della saga di Alien ad opera di Arturo Fabra ed un'intervista alla scrittrice Tea C. Blanc, realizzata da Pietro Ballio, di cui è da poco uscito il suo primo romanzo dal titolo Mondotempo, edito da Watson Edizioni. Nelle novità "social e digital", segnaliamo l'uscita del nuovo romanzo breve di Elizabeth Bear, dal titolo Nella casa di Aryaman, e pubblicato in ebook da Delos Digital. Il racconto di questo mese è di Davide Del Popolo Riolo. Isaac Rivista fondata da Silvio Sosio e diretta da Carmine Treanni.

SAGGIO (534 pagine) - TECNOLOGIA - Bibliografia ragionata tra nuove e vecchie forme di tecnofilia e tecnofobia! Il labirinto è tutto tecnologico, reticolare, virtuale e reale al tempo stesso. Non è nato da solo, lo abbiamo costruito noi su misura, per divertimento e per soddisfare bisogni e necessità. Poi ci siamo persi al suo interno e abbiamo scoperto i numerosi Minotauri che cercano di dominarlo. Oggi lo abitiamo in modo incosciente e pieni di dubbi, correndo numerosi pericoli, dei quali non siamo sempre consapevoli, e sperimentandone anche le molteplici opportunità. Uscirne non è facile e forse neppure lo vogliamo. Una difficoltà nella scelta che nasce dalla scarsa conoscenza del labirinto, di chi lo sta costruendo e gestendo e dalla insufficiente fiducia in noi stessi di potercela fare. Un aiuto può essere fornito da coloro che una scelta l'hanno fatta e che hanno trovato posto in questo e-book: tecnofobi,

tecnofili, tecno-utopisti, tecnoapocalittici, tecnocritici, tecnocratici, tecnoscettici, tecnocinici, tecnoneutrali, tecno-ottimisti... Il libro è un viaggio fatto in compagnia di studiosi della tecnologia (Kevin Kelly, Derrick de Kerchove, Eugeny Morozov, Douglas Rushkoff, ecc.), di filosofi e scienziati, di romanzieri, scrittori di fantascienza (Ray Bradbury, Arthur Clarke, Hugh Howey, Philip J. Farmer, ecc.) e registi. È un viaggio ricco di paesaggi controversi, alcuni reali e bellissimi, altri futuristici e orribili (Elysium, Blade Runner, Avatar, ecc.), di misteri, di codici da decifrare, di numerose partenze e arrivi non sempre desiderati, di esperienze vissute e passioni sfrenate. A rendere eccitante e interessante il viaggio sono gli incontri con centinaia di persone più o meno sconosciute capaci di offrire, con i loro racconti e le loro narrazioni, spunti e conoscenze per una riflessione allargata e critica sul tema della tecnologia. Di questi viandanti e migranti tecnologici viene fornita un'ampia bibliografia, pensata per facilitare approfondimenti futuri. Completa l'e-book, una classificazione di tipi tecnologici che offre spunti per identificare l'identikit tecnologico del lettore. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, ad incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di e-book, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social network e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti social, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online. Saggi - saggio (225 pagine) - Donne artificiali e androidi, macchine pensanti e cyborg tra Occidente e Sol Levante In una singolare dimensione dell'immaginario, nella quale la ricerca sull'Intelligenza Artificiale si incontra con la sci-fi, fanno capolino sia i simulacri, quali i replicanti di Blade Runner e la Rei Ayanami di Evangelion, sia i computer senzienti alla Hal 9000. Si tratta sempre di proiezioni della nostra psiche, espressioni di quei sogni e di quei timori che ci caratterizzano come Homo sapiens. Claudio Cordella è nato a Milano il 13 luglio del 1974, è laureato in Filosofia e in Storia ed ha conseguito un master in Conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio industriale. Ha partecipato a diverse antologie ed è stato il vice direttore del web magazine Fantasy Planet (La Corte Editore). Il suo saggio Immaginare il futuro. Tempo, storia e sci-fi è stato finalista nella sua categoria per il Premio Italia 2016. Attualmente collabora con Delos Digital, per la quale sono usciti di recente Il sogno di Lalah: animanga e utopismi e Mulini a vento e robot giganti. Il significato degli oggetti negli anime e nei manga.

Marco Pellitteri examines the growing influence of Japanese pop culture in European contexts in this comprehensive study of manga, anime, and video games. Looking at the period from 1975 to today, Pellitteri discusses Super Mario, Pokémon, kawaii, Sonic, robots and cyborgs, Astro Boy, and Gundam, among other examples of these popular forms. Pellitteri divides this period into two eras ("the dragon" and "the dazzle") to better understand this cultural phenomenon and means by which it achieved worldwide distribution.

Una sfida tra divinità ha portato alla divisione del mondo in due regni, uno al nord e un altro al sud. Nel primo gli uomini godono di libertà assoluta mentre nel secondo di una libertà ristretta. Per tenere separati gli abitanti dei due regni è stata fatta crescere tra loro una foresta magica dalla vegetazione di metallo, mentre i confini dei due regni sono presidiati da alte mura sorvegliate dai reggenti, uomini speciali il cui unico scopo è la difesa dei regni da interferenze esterne. Per un inspiegabile motivo, la foresta pare avvizzire e diradarsi, esponendo il pacifico Regno del Sud agli attacchi del bellicoso Regno del Nord, costringendo così i quattro reggenti del Sud a partire e inoltrarsi nei meandri della foresta alla ricerca di antiche reliquie per salvare

il loro paese. Lungo il viaggio, i reggenti affronteranno un percorso fatto di sfide contro il nemico, ma anche contro se stessi; un percorso iniziatico nel quale scopriranno la vera natura della contesa e le origini dei due regni e della foresta, le cui radici affondano in un passato oltre i confini del loro mondo e di queste pagine.

FANTASCIENZA - Gli agenti del programma Ali nella Notte potevano acquisire informazioni nel modo più diretto possibile: la scansione totale della memoria dei loro obiettivi. In prima linea della difesa della grande madre Russia, alla fine del secolo, c'è un corpo di polizia segreto: l'Unità 901. Sono gli "psicomanti", e sono gli esecutori del Programma Ali nella Notte: possono leggere completamente i pensieri delle persone, conoscere ogni segreto, ogni ricordo. C'è solo un'unica condizione per poter effettuare questa scansione: l'obiettivo deve essere un cadavere, e deve essere morto da non più di qualche minuto. Kryuchkov è un agente dell'unità 901. Lo è stato, lo sarà, lo sarà di nuovo. Nel vortice dei giochi di potere le fortune fioriscono e decadono a ogni stagione. Resta solo una certezza: il suo giuramento di difendere la "V""elikaja Rossija." Giovanni De Matteo (Policoro, 1981), laureato in ingegneria elettronica, scrittore e blogger, è tra i fondatori del movimento letterario del Connettivismo, che si propone di unire le istanze del cyberpunk alla sperimentazione del futurismo. Ha fondato e diretto per alcuni anni la rivista del movimento, "Next", e curato il sito internet "Next-Station.org". Collabora inoltre ai siti Fantascienza.com e Continuum. Dalla sua apertura nel 2008 fino a ottobre 2010 è stato il moderatore del Blog di Urania. Nel 2005 con il racconto "Viaggio ai confini della notte" ha vinto la seconda edizione del Premio Robot. Negli anni successivi pubblica la raccolta di racconti "Revenant - Storie di ritorni e di ritornanti" e cura con Marco Zolin la prima antologia del connettivismo, "Supernova Express". Nel 2007 vince il Premio Urania con il romanzo "Sezione ?2", dal quale successivamente trae una miniserie a fumetti, "Piquadro". Un seguito è di prossima uscita.

Abissi d'acciaio
Lantern city
The Dragon and the Dazzle
Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination : a European Perspective
Tunué

SAGGIO (276 pagine) - **SAGGI** - Un invito a riflettere sui preconcetti relativi alla fantascienza, per poterla rileggere con occhi nuovi. È un'idea comune che la science-fiction (sci-fi, SF), la fantascienza insomma, si occupi del futuro dell'umanità. Basta fare un veloce excursus tra alcuni maestri del passato, senza dimenticare gli esiti più recenti di questo genere, per rendersi conto che la questione sia assai più complicata di quel che si potrebbe pensare a prima vista. I modi di rapportarsi al tempo, oltre che alle suggestioni offerte dalle scienze storiche, sono assai sfaccettate e vanno al di là della mera tentazione di dar vita ad una lettura profetica. Uno studio che è un invito a riflettere sui preconcetti relativi a questo genere, per poterlo rileggere e ripensare con occhi nuovi. Saggio finalista al Premio Italia 2016. Claudio Cordella è nato a Milano il 13 luglio del 1974. Si è trasferito a Padova dove si è laureato in Filosofia, con una tesi dedicata all'utopismo di Aldous Huxley, e in seguito in Storia, con un lavoro imperniato sulla regalità femminile in età carolingia. Nel 2009 ha conseguito un master in Conservazione, gestione e valorizzazione del patrimonio industriale dopo aver svolto uno studio incentrato su di un canapificio storico; situato a Crocetta del Montello (Treviso), compiuto assieme a Carmelina Amico. Scrive narrativa e saggistica; ha partecipato a diversi progetti antologici e ha collaborato con alcune riviste. È stato il vice direttore del web magazine Fantasy Planet (La Corte Editore). Nel 2012 ha partecipato all'ottavo Congresso Internacional de Molinologia, che si è svolto a Tui

(Galizia), con un intervento intitolato "Il mulino di Villa Bozza, la conservazione possibile, attraverso un progetto imprenditoriale", dedicato alla storia di un mulino padovano e scritto in collaborazione con Camilla Di Mauro. Recentemente, per LA CASE books, è uscito "Fantabiologia. Dai mondi perduti a Prometheus", un saggio di storia della cultura popolare da Jules Verne a Sir Ridley Scott.

Il protagonista è Furio Sinni, un teorico della narcodipendenza convinto dei suoi poteri taumaturgici, condivide l'esistenza con una stella del teatro, Irina, plagiata da un oscuro guru della scena, Oswald. Vive in una casa dannunziana dove prepara colpi da maestro che dovrebbero assicurargli un futuro da nababbo. Inganna l'uditorio con l'autocommiserazione essendo orfano e colma la propria ignoranza con una filosofia scombinata. Viene sedotto dalla teoria sulla Terra piatta ma senza convinzione. La vita da pusher lo coinvolge in una ridda di figure. La ricchezza è un sogno spesso oscurato dall'imprevedibile, sino all'insolito finale.

Scrittura creativa - manuale (222 pagine) - Un manuale completo per costruire un mondo narrativo fantasy completo, coerente e plausibile oltre che affascinante per i lettori di questo genere letterario Dalle pagine della rivista Writers Magazine Italia, una ricca serie di articoli e approfondimenti sulla Scrittura Fantasy. Un lungo viaggio e alcune riflessioni a partire dalle ambientazioni ai personaggi, dalla tecnica allo stile, dagli incipit alle trame. Perché scrivere un romanzo fantasy è meno semplice di quanto si possa pensare. Anche se la costruzione di un nuovo mondo è una delle esperienze più magiche che uno scrittore possa vivere. Andrea Franco, classe 1977, ha pubblicato numerosi romanzi (Mondadori, Delos Books, Mondoscrittura) e racconti (Mondadori, Hobby & Work). Nel 2013 vince il Premio Tedeschi Mondadori con il romanzo L'odore del peccato. Il seguito, L'odore dell'inganno, è uscito nel 2016. Pubblica anche per Segretissimo Mondadori. La serie "El Asesino" è composta da tre romanzi (Confine di sangue, Protocollo Peki?, La collina dei trafficanti) e diversi racconti. Esegue lavori di editing sia per le case editrici che privatamente. Nel 2017 i suoi romanzi gialli sono stati pubblicati negli Oscar Mondadori (Il peccato e l'inganno). Nel 2018 due testi teatrali sono stati messi in scena a Roma: Avrei Volutto Essere (con Valentina Corti e Massimo Izzo) e Lui torna sempre (con Monica Falconi). A marzo 2019 un nuovo racconto con monsignor Verzi esce nel volume Delitti al Museo (Il Giallo Mondadori), mentre nel saggio digitale Scrivere Fantasy vengono ripubblicati i sei volumi già usciti precedentemente per Delos Digital: I segreti del fantasy, I personaggi del fantasy, I luoghi del fantasy, Dialoghi e descrizioni, La tecnica del fantasy e Lavorare sul testo. I re delle montagne, fieri e valorosi, da sempre difendono gli uomini dalle insidie dei demoni. Protettori della Terra, legati ad antichi codici d'onore, possiedono poteri formidabili, concessi loro da ignote entità. La loro forza va oltre l'immaginazione, la loro capacità supera i limiti della logica, la loro volontà è solida come roccia irremovibile....Essi sono cacciatori di demoni, eroi fra gli uomini.

I robot. Ci somigliano e come noi sanno imparare dall'esperienza, decidere in modo autonomo, muoversi in libertà, comunicare con il linguaggio e con la mimica. Presto li useremo come estensioni del nostro corpo, per migliorarci e renderci più sani e forti. E forse, domani, saranno simili agli organismi viventi. Dal Golem a Terminator, è dalla notte dei tempi che l'umanità sogna queste creature immortalandole in figure di eroi salvifici o di mostri temibili nel mito, nella letteratura, nel cinema. E oggi questi figli dell'immaginazione e della conoscenza, questi simboli del legame inscindibile tra uomo e tecnologia approdano dal regno della fantasia alla realtà quotidiana, inaugurando quella che per gli esperti sarà l'era dei robot. Siamo pronti

al loro debutto in società? Riusciremo a convivere con queste macchine senza divenirne schiavi? Sapremo farne un uso pacifico, per il bene dell'umanità e dei robot stessi?

Tecnica - Il racconto (7) - Sei piccoli indiani Letti per voi: Le ali del Leone di Paolo Ninzatti

Protagonisti: Mauro Marcialis Sassi di carta: Lettura? Sempre più a rischio Narrativa: Lo sguardo degli altri di Lia Tomasich Fumetti: Mytico! Tecnica: Facciamo Word a fettine (3)

Narrativa: La bottega delle meraviglie di Giuliana Acanfora Tecnica: Scrivere fantasy 2.1

Fumetto: Festa di carnevale di Gianfranco Staltari Haikumania: Haiku, che passione! Narrativa:

È sempre stato così di Alain Voudì Protagonisti: Francesco Altan Lo scaffale nella storia:

Marcello Simoni Lente d'ingrandimento: Moby Dick Tecnica: Il filo della trama Narrativa: I

vincitori del Premio WMI Piccole donne crescono: Animali non animali

[Copyright: 09b09f9008b8cc43d4563c2a2f4d85ea](https://www.abissiacciaio.com/copyright/09b09f9008b8cc43d4563c2a2f4d85ea)