

## Ufo Robot Goldrake Storia Di Un Eroe Nellitalia Degli Anni Ottanta Ediz Illustrata

The themes of war and time are intertwined in unique ways in Japanese culture, freighted as that nation is with the multiple legacies of World War II: the country's militarization, its victories and defeats, Hiroshima and Nagasaki, and the uneasy pacifism imposed by the victors. Delving into topics ranging from the production of wartime propaganda to the multimedia adaptations of romance narrative, contributors to the fourth volume in the Mechademia series address the political, cultural, and technological continuum between war and the everyday time of orderly social productivity that is reflected, confronted, and changed in manga, anime, and other forms of Japanese popular culture. Grouped thematically, the essays in this volume explore the relationship between national sovereignty and war (from the militarization of children as critically exposed in *Grave of the Fireflies* to reworkings of Japanese patriotism in *The Place Promised in Our Early Days*), the intersection of war and the technologies of social control (as observed in the films of Oshii Mamoru and the apocalyptic vision of *Neon Genesis Evangelion*), history and memory (as in manga artists working through the trauma of Japan's defeat in World War II and the new modalities of storytelling represented by *Final Fantasy X*), and the renewal and hybridization of militaristic genres as a means of subverting conventions (in Yamada Futaro's ninja fiction and Miuchi Suzue's girl knight manga). Contributors: Brent Allison; Mark Anderson; Christopher Bolton, Williams College; Martha Cornog; Marc Driscoll, U of North Carolina, Chapel Hill; Angela Drummond-Mathews, Paul Quinn College; Michael Fisch; Michael Dylan Foster, Indiana U; Wendy Goldberg; Marc Hairston, U of Texas, Dallas; Charles Shiro Inouye, Tufts University; Rei Okamoto Inouye, Northeastern U; Paul Jackson; Seth Jacobowitz, San Francisco State U; Thomas Lamarre, McGill U; Tom Looser, New York U; Sheng-mei Ma, Michigan State U; Christine Marran, U of Minnesota; Zilia Papp, Hosei U, Tokyo; Marco Pellitteri; Timothy Perper; Yoji Sakate; Chinami Sango; Deborah Scally; Deborah Shamon, U of Notre Dame; Manami Shima; Rebecca Suter, U of Sydney; Takayuki Tatsumi, Keio U, Tokyo; Christophe Thouny; Gavin Walker; Dennis Washburn, Dartmouth College; Teresa M. Winge, Indiana U.

Brivido dell'imprevisto, frontiera del fantastico. Qui è radicata la Triscaidecafofia, la paura del numero 13. Il libro è una sfida alla vostra superstizione in 13 racconti a sorpresa: un misericordioso serial killer, i master chef dell'antica Roma, schiere di ultras inferociti, la brillante nipote di 007, cronache della guerra del cacao, manciate di soldatini Atlantic, un campioncino di Galaga e i pericoli di nascosti di Expo. Ma c'è tanto altro ancora, per lettori che non temono il numero 13.

Fantascienza - rivista (50 pagine) - Sarà riuscito Ridley Scott a rinverdire i fasti dei primi Alien? Quali sono le opere migliori di Asimov? Stranger Things è davvero quel piccolo capolavoro di cui tutti parlano? Alien: Covenant ha suscitato ancora una volta un feroce dibattito tra chi parla di un buon film e chi invece di un ulteriore passo indietro della saga di Ridley Scott, dopo il non troppo amato Prometheus del 2012. Resta il fatto che il regista di Blade Runner stavolta sembra avercela messa tutta per ritornare ai fasti dei primi tre titoli. Ci sarà riuscito? Ne parliamo nel numero 190 di Delos. Oltre ad una vera e propria recensione del film di Arturo Fabra, vi proponiamo anche un'intervista a Ridley Scott che racconta la genesi del film e di come volesse dare anche delle risposte ad alcune domande sollevate nei precedenti film della saga. Siamo felici di annunciare che da questo numero di Delos inizia una collaborazione prestigiosa: Giulia Iannuzzi terrà una nuova rubrica dal titolo Il Pesce di Babele, chiaro riferimento al romanzo di Douglas Adams Guida galattica per autostoppisti. Giulia svolge attività di ricerca presso l'Università di Trieste nel campo della letteratura contemporanea sui temi della storia editoriale, della fantascienza, dei rapporti culturali tra Stati Uniti e Italia, delle relazioni tra scrittura, editoria e nuovi media. Nella sua rubrica, Giulia tratterà di temi quali la traduzione della fantascienza americana in Italia e della sua percezione nel nostro paese, ma anche alla natura trans-culturale della fantascienza, a cavallo di confini linguistici e culturali. Fabio Lastrucci, invece, ci racconta di un fumetto poco conosciuto, ma che merita di essere riscoperto: Star Hawks. Se invece volete sapere quali sono i migliori racconti di Isaac Asimov, allora vi consigliamo di dare un'occhiata alla nostra rubrica La Classifica di Delos. Mentre tra le Antepreme del Futuro scoprirete i nuovi romanzi di Gregory Benford ed Elizabeth Moon. Vincenzo Graziano ci introduce nei meandri del nuovo fumetto di Grant Morrison, all'insegna della fantascienza e dell'orrore puro, mentre Valerio Pellegrini analizza la bellezza di una serie tv come Stranger Things. I racconti di questo numero sono di Diego Lama e Sandro Battisti. Rivista fondata da Silvio Sosio e diretta da Carmine Treanni.

Mazinga, Goldrake, Jeeg... sono questi i robot più noti al pubblico italiano che ha iniziato a scoprire i protagonisti di queste serie animate a partire dalla fine degli anni Settanta. Ma chi c'era in precedenza? Quali personaggi sono stati partoriti dalla fervida fantasia dei giapponesi prima di quel periodo? Qual è l'origine di questa passione tutta nipponica? Quali sono gli antenati di questi eroi che hanno saputo conquistare intere generazioni? Il libro fornisce una risposta a tutte queste domande ricostruendo un pezzo di storia della cultura pop giapponese troppo spesso dimenticato e erroneamente poco considerato. Ultimo atto di Sogni Animati Saga per quanto riguarda il binario narrativo di James Garofalo. Il viaggio, una vera e propria crociera nello spazio nella quale il protagonista, Jakko, incontrerà tantissimi altri eroi della sua infanzia, uniti nell'intento di contrastare l'ennesima minaccia alla pace dell'universo. Alcuni di essi lo lasceranno a bocca aperta e tutti insieme lo accompagneranno a quello che è un degno finale di tutta la saga. Introduzione del famoso doppiatore italiano Claudio Sorrentino voce, tra le altre, di Koji Kabuto.

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.

SAGGIO (63 pagine) - SAGGI - Robot giganteschi ed eroi giovanissimi, un cocktail di successo che continua a solleticare l'immaginazione. Robot giganteschi ed eroi giovanissimi, ecco uno degli ingredienti più noti dell'animazione made in Japan, un cocktail di successo che continua a mietere tutt'oggi numerosi consensi a livello mondiale. Dalle produzioni leggendarie del passato come Mazinga, Goldrake e Gundam, amate da più di una generazione di italiani, fino a miti odierni come Evangelion, possiamo osservare una progressiva umanizzazione dei protagonisti di queste avventure. Al tempo stesso, costoro rappresentano simbolicamente un'umanità che deve maturare, costretta per forza di cose a convivere con un'onnipresente realtà automatizzata. 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.

Alla scoperta del pianeta Disco. 2 aprile 1979. Newsweek, con Donna Summer in copertina, titolava: 'Disco Takes Over' (la disco prende il sopravvento). 40 anni fa, dopo più di un lustro di incontrastato regno, la disco music era al suo apice. Trascorsi tre mesi da quell'articolo, una parte dell'establishment tenterà di farla fuori. Invano: era già nel dna della musica. Il volume analizza genesi e sviluppo di un melting pot sonoro, culturale e sociale dalle innumerevoli diramazioni creative: un fenomeno molto amato, ma anche molto osteggiato, che, da movimento underground per minoranze di razza, sesso e ceto sociale, si è evoluto in carismatico trend-setter di massa. Per la prima volta in Italia viene narrata, da prospettive nuove rivolte al contesto socio-culturale dell'epoca, la storia completa della disco music risalendo alle sue radici afro, R&B, soul, funk fino alle contaminazioni con l'elettronica dell'Eurodisco, con un occhio di riguardo riservato alla prima Italo Disco, approfondendo altresì il proliferare delle originarie discotheques che, da Parigi, sono esplose a New York, centro gravitazionale della club culture (The Loft, Studio 54, Paradise Garage) e trampolino di lancio dei nuovi ministri del suono, i DJ e i loro vinili a 12 pollici. Una mappa fondamentale per orientarsi tra le varie correnti assurte a fama mondiale: dalle origini afro di Manu Dibango e della Lafayette Afro Rock Band al solare Miami Sound, dalla disco-stomp di Bohannon alla Febbre del Sabato Sera, dall'orchestrata Philly Sound all'elettronica del Munich Sound di Giorgio Moroder, dalle superstar (Donna Summer, Bee Gees, Chic, Gloria Gaynor, Barry White, Amii Stewart) alle iconiche hits delle meteore ('Ring My Bell', 'Born To Be Alive', 'Funky Town') e dei personaggi più oscuri, dal gay-clubbing di Sylvester e Grace Jones agli 'alieni' atterrati sul dancefloor dai pianeti rock, funk e jazz. Con un focus incentrato nel periodo 1974-1980 (prodromi ed epigoni annessi), La Storia della Disco Music è la prima narrazione completa, ricca di racconti, aneddoti e citazioni, sul caleidoscopico genere che ha contribuito in modo fondamentale all'evoluzione della musica moderna.

In the last few decades, Japanese popular culture productions have been consolidated as one of the most influential and profitable global industries. As a creative industry, Japanese Media-Mixes generate multimillion-dollar revenues, being a product of international synergies and the natural appeal of the characters and stories. The transnationalization of investment capital, diversification of themes and (sub)genres, underlying threat in the proliferation of illegal audiences, development of internet streaming technologies, and other new transformations in media-mix-based production models make the study of these products even more relevant today. In this way, manga (Japanese comics), anime (Japanese animation), and video games are not necessarily products designed for the national market. More than ever, it is necessary to reconcile national and transnational positions for the study of this cultural production. The present volume includes contributions aligned to the analysis of Japanese popular culture flow from many perspectives (cultural studies, film, comic studies, sociology, etc.), although we have emphasized the relationships between manga, anime, and international audiences. The selected works include the following topics: • Studies on audiences—national and transnational case studies; • Fandom production and Otaku culture; • Cross-media and transmedia perspectives; • Theoretical perspectives on manga, anime, and media-mixes.

Fonte: Wikipedia. Pagine: 33. Capitoli: Personaggi di Mazinga, Personaggi di UFO Robot Goldrake, Mazinga Z, Grande Mazinga, Episodi di UFO Robot Goldrake, Mazinger Edition Z: The Impact!, Koji Kabuto, Mazinkaiser, Mazinkaiser SKL, Dottor Inferno, Mazinga Z contro il Generale Nero, UFO Robot Goldrake contro il Grande Mazinga, Duke Fleed, God Mazinger, Mazinga Z contro Devilman, Il Grande Mazinga contro Getta Robot G, Zuril, Tetsuya Tsurugi, Il Grande Mazinga, Getta Robot G, UFO Robot Goldrake contro il Dragosauro, Venusia, Hydargos, Z Mazinger, Maria Fleed, MazinSaga, Grande Maresciallo del Demonio, Sayaka Yumi, Granduca Gorgon, Jun Hono, Mazinger Angels, Hardias, Yanus, Barone Ashura, Visconte Pigman, Lord Angoras, Conte Blocken, Yuri Caesar, Lord Rygan, Scarabeth, Dreidow, Gandal, Boss, Lady Gandal, Re Vega, Vardallah, Imperatore delle Tenebre, Lord Drayato, Gyrgler, Shiro Kabuto. Estratto: Mazinga Z ) e il primo anime giapponese, in ordine cronologico, basato sulla storia di un grande robot pilotato a cui si ispireranno in seguito altri cartoni animati come Goldrake. Fu creato da Go Nagai nel 1972 insieme all'analogo manga. Una seconda versione del manga, meglio curata e diretta a un pubblico più maturo, fu poi realizzata da Gosaku Ota. In Italia venne trasmesso per la prima volta solo nel 1980 da Rai 2 (all'epoca Rete 2). La serie animata si compone di 92 episodi (in Italia ne furono doppiati e trasmessi solo 51), e si inserisce in un universo narrativo del quale avrebbero fatto parte il Grande Mazinga e poi Goldrake (Grendizer). L'idea di un grande robot pilotabile venne a Nagai mentre guidava nel traffico, immaginando cosa sarebbe potuto accadere se alla vettura fossero usciti dei grandi arti, in modo da poter scavalcare gli altri mezzi. Alla Toei l'idea piacque e iniziarono i lavori per una nuova serie fantascientifica, in cui il robot si chiamava "Iron Z," ma il pilota si sarebbe dovuto inserire nella testa con una motocicletta (come poi succederà con...

QUESTO LIBRO È A LAYOUT FISSO. Che cosa hanno in comune un ingenuo insegnante di discipline artistiche, un manager rampante alle prese con le sue debolezze e un giovane cattolico ossessionato dal senso di colpa, che conducono vite parallele, del tutto ignari l'uno dell'altro? Ognuno, a modo suo si difende dal mondo esterno: chi con la fede, chi con la cultura, chi con i soldi. Ma l'ironia e l'imprevedibilità del caso sconvolgono i progetti di tutti e tre, fino ad unirli, proprio quando paiono lontanissimi tra loro, in un'unica, amara riflessione esistenziale.

This collection of essays is the first English-language study to present the latest research on Italy's cultural relationships with China and Japan across the centuries. It explores topics ranging from travel writing to creative arts, from translation to religious accommodation, and from Cold War politics to Chinese American cuisine. The volume draws on the expertise of an interdisciplinary group of scholars trained and working in Europe, East Asia, and North America who re-assess research foci and frames, showcase transcultural and theoretically-informed research, and help to strengthen this field of study.

"E un giorno mi svegliai" è un fantasy. Il personaggio principale del libro, Salvatore Cuzzuperi, è un impiegato residente nella provincia di Palermo che rimane vittima di un'esperienza di abduction. Il Cuzzuperi vivrà l'esperienza paranormale del suo rapimento da parte degli alieni lontano anni luce dal pianeta Terra e si troverà coinvolto nell'aspra e millenaria lotta tra gli Anunnaki, i Malachim loro sudditi, e i Rettiliani, degli alieni aventi la forma fisica di una lucertola evoluta. I Rettiliani, scoprirà il Cuzzuperi, cercano di impossessarsi degli esseri umani perché dotati di Anima, questa forma di energia ancestrale e divina, riconducibile al Dio Creatore dell'Universo, in grado di ridare la vita ad alcune specie aliene dotate di un Dna simile a quello dell'uomo, fra cui gli stessi Rettiliani e gli Anunnaki. Il Cuzzuperi perderà pian piano la sua umanità divenendo un Igigi ammesso a cibarsi delle conoscenze degli "antichi dèi", ed infine, accolto come un nuovo membro della "fratellanza cosmica".

Il primo cartone animato, del 1906, porta la firma del fumettista Winsor McCay, che realizzò i quattro minuti della dinosauro Gertie. All'origine del cartoon però c'è un brevetto, registrato a Parigi: il Praxinoscope. L'inventore era Charles Émile Reynaud, l'anno il 1877. Ma 14.000 anni prima, nelle grotte di Altamira, in Spagna, un nostro antenato aveva disegnato sulla roccia 25 scene in successione per ricostruire il movimento di una mandria di bisonti! Steamboat Willie, in italiano Willie del vapore (novembre 1928), è il primo cartoon famoso (e sonoro) della storia e segna il debutto di Topolino. Da allora i cartoon hanno fatto progressi da gigante. Da Topolino e Paperino a Braccobaldo, Biancaneve, Betty Boop, Braccio di Ferro, passando per Wile Coyote e Beep-beep, Tom e Jerry, Mazinga, Goldrake, Candy Candy, i Flintstones, i Simpson, fino ai Puffi, l'Era Glaciale, Shrek, Cattivissimo me, Toy Story e ai webtoon, questo è il libro più completo della storia sulla Storia, i personaggi, i retroscena, i miti e le fortune dell'universo magico dei cartoni animati! "Quello di Roberto Ormani è un libro che coniuga rigore storico e semplicità, è un arricchimento culturale e artistico che ci permette, attraverso storie e aneddoti, di comprendere la tradizione e di superarla con nuovi stili e proposte...". (Maurizio Forestieri, animatore, regista e insegnante al Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma)

Il Risveglio in un Sogno è un processo alchemico di trasformazione dell'essere. Il protagonista attraverso un lungo percorso iniziatico dovrà conoscere se stesso e affrontare i propri demoni. Fin dove ti spingeresti per riabbracciare chi ami

Ritornano le avventure di Fausto e James; i due nerd/otaku italiani verranno richiamati a difendere nuovamente il mondo parallelo degli anime giapponesi. Ma nel passaggio dal mondo reale alla dimensione dei cartoni animati qualcosa va storto e i due amici si separeranno. 'Angeli Caduti The Final Cut' racconta ciò che accade al novello Duke Earth (Fausto) nel Go Nagai World. Il volume contiene il finale inedito alternativo della saga di "Sogni Animati". Prefazione: Ivo De Palma.

Gli anni '80, Sant'Olcese, il Pac-Man, le prime riviste di MCmicrocomputer, la scoperta della sessualità, Mike Bongiorno e il Superteleattone, gli amici del muretto, Marco piccolo, Marco grande e Giampiero, i primi approcci con le ragazze, i video giochi, il BASIC, ATON, i prompt, il Commodore, la sassate ai gatti, i Galletti Valle Spluga, i robot e i manga giapponesi, la ricerca del centro del mondo, l'alienazione e lo smarrimento. Fabrizio Venerandi ci racconta tutto questo in prima persona attraverso un flusso di pensieri delicato ma diretto. Una narrazione che coniuga la curiosità per l'informatica all'amore per la letteratura.

Edizione aggiornata con una prefazione di Vanni Santoni e una postfazione di Wu Ming 2 La storia e le storie dell'animazione robotica giapponese dalla sua nascita, nel 1972 con Mazinger Z, fino alla soglia degli anni Ottanta, in cui si individua un compimento dei temi emersi nel decennio precedente: l'universo dell'avversario come fondamento oscuro della psicologia del protagonista, la funzione di mediatore tra mondi del robot, la soggettivazione dell'eroe. Contemporaneamente l'animazione robotica rappresenta una parte dell'elaborazione collettiva del trauma della Seconda guerra mondiale e delle sue conseguenze, con cui una generazione di autori continua a fare i conti. Una full immersion nel mondo dei robot giapponesi che hanno intrattenuto milioni di bambini e ragazzi dagli anni Settanta in poi, segnando una generazione con epiche avventure e scontri stupefacenti tra cielo e terra. Nacci svela i retroscena filosofici, storici e politici di robot parte del nostro immaginario. I demoni della tecnica Mazinger Z e Great Mazinger, la poetica spaziale di Ufo Robot Grendizer, le lotte interiori di Tetsuya Tsurugi e Hiroshi Shiba, gli agghiaccianti nemici di Zambot, la parodia serissima di Daitarn, la trilogia romantica di Nagahama, la visionarietà alchemica di Gackeen, la fenomenologia del soggetto di Daltanious, la minacciosa ciclicità del tempo di Baldios e God Sigma, e poi ancora Getter Robot, Raideen, Godam, Diapolon, Ideon, le narrazioni dell'orfano alieno, i rituali dell'agganciamento e del colpo finale, gli scontri ideologici e gli angoscianti abissi individuali: ogni aspetto della mitologia del super robot viene affrontato e collocato nel percorso storico di un genere che sorge dalla fantascienza giapponese, si dà una forma e la indaga in ogni direzione possibile per poi lasciare il campo al realismo di Gundam. "Guida ai super robot di Jacopo Nacci è importante perché rivoluziona e porta a un livello ulteriore, ancorché non facilmente replicabile da tutti, il concetto stesso di guida." Vanni Santoni

Il libro esamina la storia e l'estetica del disegno animato giapponese degli anni Ottanta. La metodologia di studio che viene applicata è di tipo pragmatico, cioè attenta alla relazione istituita dall'animazione giapponese con un pubblico sempre più internazionale composto in prevalenza da adolescenti. Si desidera esaminare in particolare il funzionamento delle serie giapponesi a disegni animati sul piano semiotico e i meccanismi di natura psicologica che esse sono capaci di attivare nello spettatore. L'indagine portata avanti tiene soprattutto conto degli ampi e significativi fenomeni sociali e culturali che condizionano il rapporto al contempo comunicativo e affettivo stabilito dalle serie animate nipponiche con il proprio pubblico. Questi fenomeni riguardano l'universo giovanile e l'intera società nipponica degli anni Ottanta.

Questa è già la mia seconda esperienza con la Casa Editrice. L'anno scorso, infatti, ho pubblicato il mio primo libro "Storie Interstellari". In questo secondo manoscritto, ho inserito come l'altra volta delle fanfiction. La differenza sostanziale è che, nelle prime pagine dell'opera e nell'ultima, io descrivo parti del mio vissuto personale e lo metto in relazione all'anime trattato, rilevando quanto mi sia stato di aiuto a sopportare momenti difficili e drammatici. In senso lato, la mia storia personale assomiglia a tratti a quella dei protagonisti e la loro vittoria finale mi fa ben sperare che possa essere anche la mia. Scrivere mi è stato di aiuto esattamente come vedere l'anime fin dalle prime sue trasmissioni. Ricordo che guardarlo mi faceva venire una grande forza interiore, un grande ottimismo, il mondo mi sembrava più bello e anche le persone. L'unico rammarico è che lo trasmettevano poco e i dvd ancora non li avevano inventati. Ora, invece, l'ho sempre a disposizione, unito alle analisi psicologiche, ai dossier, alle testimonianze sparse sul web.

"In un piccolo centro rurale calabrese, abitato da meno di mille anime in provincia di Vibo Valentia, sorge Cessaniti, teatro delle vicende narrate dall'autore tra gli anni settanta e ottanta del secolo scorso. Il

libro si sviluppa in 19 episodi che rievocano frammenti di vita passata in un luogo ricco di storia e di tradizioni, in cui emergono stili di vita, cultura, sollazzi e modalità di trascorrere il tempo di un preciso periodo storico geografico. Il punto di vista dell'autore emerge nel raccontare vicende e personaggi che condividevano lo stesso spazio, narrazioni messe a confronto con la generazione contemporanea, dove la genuinità dei racconti emerge con l'utilizzo continuo di espressioni dialettali che fortificano il contenuto. Uno scorcio di vita in cui ogni lettore si può immedesimare, in quanto nonostante i luoghi di ambientazione siano diversi, la modalità di trascorrere il tempo si richiama, poiché il filo rosso che li accomuna è dato dall' influenza del tempo in cui si vive, privo di tecnologia e di accesso informativo. Si può affermare che i gruppi "social" erano le donne appostate fuori dalla porta di casa, i giochi erano esplorazione della natura e dello spazio reale, gli educatori erano gli anziani vicini di casa, lo sport era vita all'aria aperta. L'idea di insieme è quella di un viaggio nel tempo accompagnati dall'autore, un contemporaneo Virgilio di cui Dante potrebbe essere il lettore, ove è posta particolare attenzione alla descrizione di un territorio poco conosciuto nei suoi valori e nella sua reale identità."

[Copyright: d21da84515664c7e2989eff733406de](#)