

Comunicato Stampa, 1 maggio 2013

Patrocinio del Comune di Ferrara

Patrocinio della Provincia di Ferrara

Patrocinio della Regione Emilia-Romagna

Si Gioca: Giocarsi la città; 3, 4, 5 maggio 2013 (Ingresso libero)

La cultura che anticipa ed introduce il gioco. “Giocarsi la città” è anche interpretarla, narrarla, descriverla.

Venezia come modello. In *La città come un Dungeon (labirinto di segrete)* (aperto al pubblico, sabato 4 maggio, ore 10-12.30, Biblioteca G. Bassani, via G. Grosoli 42), coordineranno il Prof. **Gian Luca Balestra** ed il Prof. **Tommaso Mantovani**, i disegnatori e autori **Guido Fuga** e **Raffaele “Lele” Vianello** ci accompagneranno nell’interpretazione della città non solo in funzione del disegno o della descrizione letteraria, ma come elemento culturale intellegibile, interpretabile, riproducibile. I ragazzi e le ragazze dell’indirizzo “grafico” dell’IPSIA di Cento (e con loro il pubblico intervenuto), avranno l’occasione, perciò, di confrontarsi su di un aspetto, l’idea di città, complesso ed articolato che va ben al di là della sola arte grafica. Conoscere la città, dunque, sulla scia dell’idea di “letteratura disegnata” proposta da **Hugo Pratt** attraverso due suoi storici collaboratori **Guido Fuga** e **Raffaele “Lele” Vianello**, autori e disegnatori, realizzatori di *Corto Sconto. La guida di Corto Maltese alla Venezia nascosta* (Hugo Pratt, Guido Fuga, Lele Vianello; Rizzoli Lizard, 2009). Venezia come città archetipo di luoghi misteriosi, indecifrabili, imperscrutabili, quasi ostile al visitatore che le è estraneo, pronta a respingerlo con il suo labirinto di calli e canali. Pronta a fagocitare tra i suoi muri, palazzi, passaggi stretti, chiunque si avventuri in lei privo di ... Venezia, dunque, punto di partenza se non modello di ludici dungeon, di caccie al tesoro; la città come plancia di gioco attraverso cui muoversi per arrivare ad un obbiettivo. Venezia è un gioco, il cui premio finale è la scoperta, costante, di un aspetto nuovo.

La città va spigata. Anche ai più piccoli perché non la subiscano come un mostro immutabile e autorigenerante. *Costruire la città (ab urbe condita). Parola d'ordine: equilibrio* (riservato alla scuola), sarà un laboratorio diretto ad una prima media (interverrà la scuola secondaria di primo grado Cosmè Tura di Pontelagoscuro), condotto dal Prof. Gianluca Maragno insieme all’editore *uplay.it*. Il tema sarà la ricostruzione di Pontelagoscuro dopo la guerra, mentre l’aspetto ludico proposto, *Suburbia*, darà la possibilità ai ragazzi di provare un gioco commerciale proprio sullo sviluppo equilibrato di un quartiere cittadino.

Il gioco incrocerà la storia di Roma ed in particolare quella degli antichi gladiatori del circo nel secondo laboratorio *La Roma del circo. I Gladiatori: atleti, divi, guerrieri* (riservato alla scuola), condotto dallo scrittore **Dario Gigli** in collaborazione con l’editore *Sir Chester Cobblepot*. Il gioco tridimensionale proposto, *Arena Colossei*, è ancora in fase di realizzazione (la pubblicazione è prevista entro l’anno), ma i ragazzi (interverrà la scuola secondaria di primo grado Cosmè Tura di Pontelagoscuro), avranno la probabilità di simulare il combattimento all’interno dell’arena per comprendere quanto i gladiatori fossero atleti non occasionali, divi al pari dei cantanti ed attori contemporanei, ed il loro abbigliamento fosse frutto di una ferrea logia utilitaristica.

I laboratori per i più piccoli comprenderanno anche *Gioco musicando* (riservato alla scuola), condotto dal musicista biologo Dott. **Andrea Castellari** in collaborazione con Colonne d’Ercole Associazione Culturale (interverrà la scuola secondaria di primo grado Cosmè Tura di Pontelagoscuro), per scoprire, giocando, come sia facile passare dai suoni alla musica.

Il sabato pomeriggio, parallelamente allo spazio gioco (sala di lettura della biblioteca G. Bassani), nell’auditorium proseguiranno gli incontri. La tavola rotonda *Dadi, pedine, plancia e soldatini: Editare giocando* (aperto al pubblico, sabato 4 maggio, ore 15-16), riprenderà, idealmente, il tema dell’edizione 2012, economia e gioco, proponendo un momento di confronto tra tre editori italiani, *uplay.it* (**Giovanni Messina**), Ares Games (**Roberto di Meglio**), Dragon

(**Roberto Petrillo**) ed il giornalista **Andrea Angiolino**; coordinerà il Prof. **Gian Luca Balestra**. Le domande di partenza potrebbero essere: che cosa viene pubblicato? Perché e come l'editore sceglie/propone un gioco?

Infine, poteva mancare in biblioteca la presentazione di un libro? Certo che no! *Incontro con l'autore. **Dario Gigli**, "Il vento di Dio"* (aperto al pubblico, sabato 4 maggio, ore 16.30-17), coordinato dal Prof. **Francesco Giombini** e Prof. **Gian Luca Balestra**. Il libro (editore La riflessione, 2013), già premiato dalla RAI nel 2012, ha già riscosso un buon successo di pubblico e critica.

Il gioco "giocato" (venerdì 3 maggio al negozio Dragon di Ferrara, dalle 14.30 alle 24; il sabato alla biblioteca Bassani dalle 10 alle 18.30; domenica alla galleria Matteotti dalle 10 alle 13), presenterà alcune novità piuttosto interessanti. **La prima nazionale** di un nuovo titolo dell'editore toscano Ares Games (un "made in Italy" di qualità, apprezzato in tutto il mondo), **Sails of Glory** un tridimensionale semplicissimo sugli scontri navali delle guerre napoleoniche (le miniature comprese nel gioco sono di ottima qualità). L'anteprima della prossima pubblicazione di uplay.it (prevista per giugno prossimo), **Hive** (due gruppi agguerriti di insetti si combattono contorcendosi, spostandosi e sciamando gli uni contro gli altri nel tentativo di imprigionare l'ape regina avversaria: le formiche agilmente si spostano per tutto lo schieramento, le cavallette saltano da una parte all'altra, i ragni strisciano ai bordi mentre i pesanti scarabei scavalcano gli altri insetti), e **Venerdì** (intelligente solitario in cui il giocatore, nei panni del famoso indigeno, aiuta Robinson Crusoe a lasciare l'isola)

Spiccheranno i tornei di **Wings of Glory** (semplice gioco tridimensionale riguardante gli scontri aerei della Grande Guerra), e di **Suburbia** (in cui i giocatori devono organizzare l' sviluppo equilibrato di un quartiere, tra aree industriali, verdi, commerciali, etc.), accanto all'area del gioco libero, del gioco con l'autore, con l'editore etc.

Il **Si Gioca 2013** si chiuderà con il **Wings of Glory Record Day**, ovvero un tentativo di **record del mondo** (P.za Trento Trieste, Galleria Matteotti, 5 maggio, ore 10.30), durante il quale cercheremo di superare l'ostico scoglio dei 100 giocatori attorno ad un tavolo

L'iniziativa annuale culturale e ludica "Si gioca", come ponte tra due realtà troppo spesso considerate inconciliabili, si svolge grazie all'impegno organizzativo del sito culturale **Spigoli&Culture** (www.spigolature.net), e l'apporto fattivo di due associazioni impegnate sul territorio, **Colonne d'Ercole Associazione Culturale** e **Gilda dei Giocatori Associazione Ludica**. Tuttavia, dobbiamo ringraziare il continuo sostegno, mai venuto meno, dell'Assessore alla Cultura **Massimo Maisto**, della direttrice della Bib. Bassani **Luisa Martini** e della Presidente della Provincia di Ferrara **Marcella Zappaterra**.

Organizzatori:

Spigoli&Culture® (Sito culturale, www.spigolature.net)

In collaborazione con:

Colonne d'Ercole Associazione Culturale (Ferrara)

Gilda dei Giocatori Associazione Ludica (Ferrara)

Referenti:

Gian Luca Balestra, Antonella Chinaglia, Massimo Gherardi

sigioca@spigolature.net

3403686490