

Penna d'oca

Numero Otto – Agosto 2004

Per saperne di più, vai [alle Note](#)

Cari lettori,

eccovi una newsletter talmente ricca che non ha bisogno di introduzioni! Useremo questo spazio per una segnalazione: gli amici di RiLL-Riflessi di Luce Lunare ci hanno chiesto di diffondere questo comunicato stampa, a cui diamo volentieri rilievo in questo numero estivo della nostra newsletter, anche perché ci fa sempre molto piacere quando ci vengono resi noti gli esiti e gli sviluppi dei concorsi letterari di cui pubblichiamo i bandi:

Scelti e annunciati a Ludika 1243 (<http://www.ludika.it>), i finalisti del X Trofeo RiLL saranno presto on line nel sito di RiLL (<http://www.rill.it>): ogni navigante potrà leggerli e giudicarli, rispettando una "tradizione" iniziata nel 2002, per venire incontro alle tante richieste in questo senso ricevute.

Dal 20 luglio sarà tutto on line, e saranno così pubblici quelli che, per il Comitato di Lettura, sono i migliori racconti fra i 230 partecipanti (la lista dei

racconti pervenuti è alla pagina <http://www.rill.it/lista.htm>).

Il "voto popolare" non influenza in alcun modo quello della Giuria Nazionale del Trofeo RiLL (composta da scrittori, giornalisti e autori di giochi) e il premio del pubblico va considerato come puramente simbolico (comunque, fra il 2002 e 2003 sono stati registrati oltre 1000 voti totali).

Per ogni informazione: trofeo@rill.it

Ci auguriamo che questa iniziativa sia di vostro interesse e che la nostra collaborazione con RiLL possa continuare anche in futuro ad offrirvi sempre nuovi stimoli letterari.

In tutto questo seguiremo un sentiero che arrivi direttamente alla porta di casa vostra; voi dovete solo indicarci la via, dire cosa vi interessa. Noi arriveremo.

Buone vacanze a chi deve partire e a chi è già partito!

NOTA TECNICA: Ci scusiamo con tutti coloro che ci inviano bandi di concorso od altro materiale che non riusciamo a pubblicare in tempo utile sulla newsletter. Infatti la preparazione di quest'ultima avviene con molto anticipo rispetto alla sua spedizione (all'incirca un mese prima, per darvi un'idea). Tuttavia non cestiniamo le segnalazioni che non riusciamo a mettere in evidenza: le pubblichiamo sul forum del nostro sito, dove rimangono consultabili fino alla loro scadenza. Vi invitiamo perciò a tenere d'occhio anche questa sezione del sito, vi troverete sempre qualche iniziativa di vostro interesse!

In questo numero:

[Concorsi:](#) [Premio Letterario Angelo e Angela Valenti](#)

[Concorso "In Xanadu"](#)

[Concorso "reWritten, KO-", Sesta Edizione](#)

[Concorso internazionale "L'arcobaleno della vita"](#)

[Concorso Morto](#)

Corsi: [L'arte dello scrivere](#)

Eventi: [Convegno-dibattito sulla poesia](#)

[Castello in poesia - 1° Festival della poesia italiana](#)

Poesia: [Maledetta penna, di Michael Santhers](#)

Narrativa: [Il mito vive, di Luigi Musolino](#)

[Il pittore, di Gabriella Cuscinà](#)

[Perfetta, romanzo a puntate di Laura Bertoli - Venticinquesima puntata](#)

Concorsi

Premio Letterario Angelo e Angela Valenti

BANDO DI CONCORSO

PREMIO LETTERARIO
ANGELO E ANGELA VALENTI

XIII EDIZIONE 2004

L'Associazione Famiglia Agirina di Milano

con il patrocinio del

MINISTERO PER I BENI E LE ATTIVITA' CULTURALI
FONDAZIONE ANGELO & ANGELA VALENTI
PROVINCIA REGIONALE DI ENNA
COMUNE DI AGIRA

Bandisce pubblicamente la tredicesima edizione del Premio letterario Angelo & Angela Valenti per onorare gli esimi coniugi e per favorire l'espressione letteraria, la conoscenza e l'analisi degli aspetti socio culturali di oggi. La Stessa ringrazia quanti in qualunque modo sono intervenuti con il loro contributo e coloro che mostreranno di apprezzare l'iniziativa e collaboreranno alla sua riuscita.

REGOLAMENTO

Art. 1 - Il premio letterario è aperto a tutti.

Le espressioni del concorso sono suddivise in due settori:

- Narrativa: Tema, racconto, (Max tre cartelle);
- Poesia: Poesia in lingua ed in vernacolo, con relativa traduzione.

Art.2 - Il tema per i due settori è: LA LIBERTA'.

Art.3 - I partecipanti potranno consegnare un massimo totale di tre lavori, non firmati entro Domenica 21 Novembre 2004, a:

Ass. Famiglia Agirina, c/o Mario Ridolfo, Via Martin Lutero, 3. 20126 Milano.

I testi dovranno essere inviati in otto copie di cui una fornita di: dati anagrafici, livello scolastico, recapito postale e telefonico.

I lavori devono essere inediti e non vincitori di altri concorsi, non saranno restituiti e potranno essere

utilizzati per fini culturali e non di lucro.

La partecipazione è subordinata al versamento di un rimborso spese di . 10,00 e gratuita per i bambini fino ai 14 anni.

Il contributo dovrà essere versato sul c. c. postale n. 17594250 intestato a: Associazione Famiglia Agirina.

Art.4 - Una Commissione esaminatrice competente, coordinata dal Presidente dell'Associazione Famiglia Agirina formata da: un rappresentante del Ministero dei Beni Culturali, della Fondazione A. & A Valenti, della Provincia Regionale di Enna, del Comune di Agira, da un esperto della comunicazione e da un docente di lettere, vaglierà i lavori, scegliendo i primi dei due settori. La Commissione si riserva di non assegnare il premio qualora si riscontrasse una carenza qualitativa o quantitativa negli elaborati presentati. Il giudizio è insindacabile.

Art.5 -Premi e premiazioni:

- Per il primo classificato del settore Narrativa un assegno di Euro 300,00 e targa ricordo.
- Per il primo classificato del settore Poesia un assegno di Euro 300,00 e targa ricordo.

Tutti i concorrenti riceveranno un attestato o medaglia di partecipazione.

La premiazione avverrà durante la Festa di Natale, Domenica 12 Dicembre 2004.

Per informazioni telefonare a: 02.2576615, 02.8911974, 02.8356911, 035.933047 anche fax

famigliagirinami@tiscali.it

Premio speciale IL CASTELLO riservato ai bambini delle Elementari e delle Medie.
I bambini possono partecipare con poesie, prose e disegni sul tema della LIBERTA'.

Tutti i partecipanti riceveranno un premio.

Concorso "In Xanadu"

Scrittori verso Xanadu

Dal nome del luogo metafisico citato da Samuel Coleridge, un concorso per letteratura brevissima (sotto le 1800 battute) per scrittori che si vogliono cimentare in storie o descrizioni che abbiano un riferimento ad un momento temporale riconoscibile: un giorno, un mese, una stagione, un periodo della vita. Non importa se si parli di un istante cristallizzato nel tempo, o un'azione più o meno lunga, basta che si possa leggere in un lampo.

Questa è la traccia per la prima edizione di XANADU - concorso per letteratura generica di una sola cartella tipografica, a partecipazione gratuita, indetto da KULT Underground (www.kultunderground.org) / KULT Virtual Press (w.kultvirtualpress.com). Lo scopo di questa iniziativa è duplice: da un lato quello di selezionare una dozzina di racconti per la composizione di un e-book (premiando i primi tre classificati), dall'altro quello di trovare testi che aiutino a sottolineare lo scorrere del tempo sul sito della KULT Virtual Press con la loro forza espressiva, proponendo i migliori selezionati (con il nome dell'autore) a rotazione in homepage durante il 2005.

Regolamento:

- il concorso si apre alla pubblicazione di questo bando (luglio 2004) e terminerà la raccolta dei testi il 15 ottobre 2004 a mezzanotte.

- tutti (esclusa la redazione) possono partecipare con uno o più elaborati (non c'è limite al numero di elaborati per persona).

- gli elaborati devono arrivare via e-mail a xanadu@kultvirtualpress.com con Nome, Cognome e Indirizzo e-mail dell'autore dell'opera nelle prime due righe del testo e il Titolo nella terza.

Esempio:

Mario Rossi
mariorossi@hotmail.com
21 agosto 1971

Al posto del nome e cognome potrà essere preferito uno pseudonimo, ma questi dati dovranno comunque essere inseriti nel corpo della e-mail.

Esempio:

Red Mario (Mario Rossi)
mariorossi@hotmail.com
21 agosto 1971

Il testo dell'elaborato deve essere inviato **COME ALLEGATO** in formato TXT, RTF o HTML. Non saranno accettati formati differenti da quelli sopra elencati.

- gli elaborati devono essere lunghi al massimo 1800 battute, spazi compresi. Questo valore è normalmente fornito da un qualsiasi programma di word processing evoluto. Gli elaborati superiori a questa soglia **NON** verranno accettati, e per quanto possibile gli autori verranno avvertiti della mancata inclusione della loro opera tra quelle destinate alla selezione.

- gli elaborati devono essere assolutamente inediti (anche in rete) fino al termine delle votazioni del concorso (che si chiuderanno indicativamente il 15 di novembre 2004). Per l'inedicità fa fede l'autocertificazione dell'autore.

- chi partecipa accetta implicitamente il trattamento dei dati personali (nome, cognome, indirizzo e-mail) al fine del concorso e dell'eventuale pubblicazione sulla rivista digitale KULT Underground.

- chi partecipa dichiara implicitamente di essere il detentore unico dei diritti sul testo presentato e di poterne disporre per questa iniziativa.

- chi partecipa accetta implicitamente che il suo testo (qualora risultasse tra i migliori) venga pubblicato in una raccolta virtuale e distribuito gratuitamente (in rete o su CD) e che venga pubblicato (a discrezione della redazione) sulla rivista on-line KULT Underground.

Accetta altresì che il suo testo possa venire pubblicato come "racconto del giorno, della settimana o del mese" sull'homepage del sito della KULT Virtual Press. La partecipazione non comporta comunque la rinuncia dei diritti sull'opera fatte salve le clausole appena esposte.

- la giuria (composta da una parte della redazione) valuterà i testi in modo anonimo. Il suo giudizio sarà insindacabile e non fornirà motivazioni sui risultati.

- i primi tre classificati per categoria riceveranno una menzione speciale (seguita da una intervista che verrà pubblicata su KULT Underground - www.kultunderground.org e sul sito KULT Virtual Press - www.kultvirtualpress.com).

- i primi enne classificati (dove enne potrà variare in base al numero di elaborati pervenuti e alla qualità degli stessi) saranno inclusi in un volume virtuale (in formato e-paperback) che verrà distribuito attraverso tutti i mezzi a disposizione della redazione e del comitato organizzativo del concorso. Questi racconti, uniti ad una rosa più ampia di quelli ritenuti validi verranno utilizzati in rotazione come "racconto del giorno, della settimana o del mese" sull'homepage del sito KULT Virtual Press.

- i risultati del concorso saranno resi pubblici indicativamente il 15 di novembre e saranno pubblicati sui siti correlati nei giorni seguenti. Ai vincitori verrà spedita via e-mail la comunicazione della vittoria e a tutti i partecipanti verrà inviata la lista completa dei racconti selezionati per l'ebook e per la pubblicazione a

rotazione sul sito.

Concorso "reWritten, 8KO-", Sesta Edizione

Cosa sarebbe successo se. Cosa sarebbe accaduto se Bilbo Baggins avesse scoperto che il Drago con cui ha lottato era un robot? Oppure se la moglie di Jack Torrance (protagonista di Shining) fosse stata un lupo mannaro? O se il viaggiatore del tempo di Wells avesse incontrato il pagliaccio Pennywise di King?

Concorso per storie (tratte da libri o film) riscritte, mescolate, contaminate.

Questa è la traccia per la sesta edizione di 8KO- (letteratura sotto le 8192 battute tipografiche) che si rivolge anche quest'anno, in DUE categorie distinte, agli appassionati di horror/noir e fantascienza/fantasy per una sfida all'ultimo carattere tipografico.

Il concorso, a partecipazione gratuita, è indetto da KULT Underground (www.kultunderground.org) / KULT Virtual Press (www.kultvirtualpress.com).

Regolamento:

- il concorso si apre alla pubblicazione di questo bando (luglio 2004) e terminerà la raccolta dei testi il 1 ottobre 2004 a mezzanotte.

- tutti (esclusi i giurati) possono partecipare con uno o due elaborati a tema e in lingua italiana PER CATEGORIA (quindi massimo QUATTRO testi per autore, se ne propone DUE per la sezione horror/noir e DUE per la sezione fantascienza/fantasy)

- gli elaborati devono arrivare via e-mail a rewrittenhorror@kultvirtualpress.com o a rewrittenscifi@kultvirtualpress.com con Nome, Cognome e Indirizzo e-mail dell'autore dell'opera nelle prime due righe del testo e il Titolo nella terza.

Esempio:

Mario Rossi
mariorossi@hotmail.com
Volti nel buio

Al posto del nome e cognome potrà essere preferito uno pseudonimo, ma questi dati dovranno comunque essere inseriti nel corpo della e-mail.

Esempio:

Red Mario (Mario Rossi)
mariorossi@hotmail.com
Volti nel buio

Il testo dell'elaborato deve essere inviato COME ALLEGATO in formato TXT, RTF o HTML. Non saranno accettati formati differenti da quelli sopra elencati.

- gli elaborati devono essere lunghi al massimo 8192 battute, spazi compresi (da questo prende il nome il concorso 8KO- = otto kappa o meno). Questo valore è normalmente fornito da un qualsiasi programma di word processing evoluto. Gli elaborati superiori a questa soglia NON verranno accettati, e per quanto possibile gli autori verranno avvertiti della mancata inclusione della loro opera tra quelle destinate alla selezione.

- gli elaborati devono essere assolutamente inediti (anche in rete) fino al termine delle votazioni del concorso (che si chiuderanno indicativamente il 30 di ottobre 2004). Per l'inedicità fa fede l'autocertificazione dell'autore.

- chi partecipa accetta implicitamente il trattamento dei dati personali (nome, cognome, indirizzo e-mail) al

fine del concorso e dell'eventuale pubblicazione sulla rivista digitale KULT Underground.

- chi partecipa dichiara implicitamente di essere il detentore unico dei diritti sul testo presentato e di poterne disporre per questa iniziativa.
 - chi partecipa accetta implicitamente che il suo testo (qualora risultasse tra i migliori) venga pubblicato in una raccolta virtuale e distribuito gratuitamente (in rete o su CD) e che venga pubblicato (a discrezione della redazione) sulla rivista on-line KULT Underground.
- La partecipazione non comporta comunque la rinuncia dei diritti sull'opera fatte salve le clausole appena esposte.
- la giuria (composta da volontari i cui nomi saranno resi pubblici il 1 ottobre) riceverà i testi tutti assieme allo scadere del termine di partecipazione del concorso (2 ottobre) senza nessun riferimento ai dati anagrafici del singolo autore. La giuria assegnerà ad ogni elaborato un voto "scolastico" in decimi (0=inclassificabile 10=ottimo) e un breve commento sul motivo del voto o sul testo in generale.
 - al termine delle votazioni verrà stilata una classifica basandosi sulla semisomma della media aritmetica dei voti ricevuti, dopo aver escluso il maggiore ed il minore, e della mediana degli stessi, inclusi il maggiore ed il minore (procedimento che chiameremo per comodità "media-mediana")
 - i primi tre classificati per categoria riceveranno una menzione speciale (seguita da una intervista che verrà pubblicata su KULT Underground e sul sito KULT Virtual Press).
 - i primi enne classificati (dove enne potrà variare in base al numero di elaborati pervenuti e alla qualità degli stessi) saranno inclusi in un volume virtuale (in formato e-paperback) che verrà distribuito attraverso tutti i mezzi a disposizione della redazione e del comitato organizzativo del concorso. Il volume finale sarà UNICO per le due categorie e conterrà due sezioni, dedicate ai due generi in gara.
 - i risultati del concorso saranno resi pubblici durante la festa di compleanno della rivista KULT Underground (fine ottobre 2004) e pubblicati sui siti correlati nei giorni seguenti alla manifestazione. Ai vincitori verrà spedita via e-mail la comunicazione della vittoria e a tutti i partecipanti verrà inviata la classifica completa (con punteggio).

Concorso internazionale "L'arcobaleno della vita"

L'Assessorato alle Attività Promozionali e Spettacolo, la Pro Loco del Comune di Lendinara indicano per l'anno 2004 la Terza Edizione Letteraria del Concorso Internazionale

"L'arcobaleno della vita"

L'iniziativa nasce dalla volontà di promuovere la comunicazione scritta, la cultura, il modo di esprimere i sentimenti, le emozioni... con le parole dai colori dell'arcobaleno, per dare voce a quella libertà, che per mille ragioni, rimane chiusa dentro l'anima.

BANDO DEL CONCORSO:

. Il concorso è aperto a tutti e non richiede alcuna quota d'iscrizione. E' gradito e facoltativo un libero contributo per spese organizzative e di segreteria da allegare agli elaborati.

Si riconoscono due categorie di partecipanti:

- ragazzi fino ai 18 anni
- adulti dai 19 anni.

. Ogni partecipante può concorrere a tutte le sezioni, qualora si rispettino le caratteristiche richieste.

. Si può partecipare con uno o due racconti brevi, ed un massimo di tre poesie per sezione.

- . Le opere devono essere rigorosamente inedite e non aver ricevuto premi o segnalazioni in altri concorsi.
- sezione A: adulti dai 19 anni in poi, prosa o racconto breve a tema libero in lingua italiana - (uno o due racconti - lunghezza massima tre cartelle da 30 righe ognuna)
- sezione B: adulti dai 19 anni in poi, poesia a tema libero in lingua italiana - (da una a tre poesie - lunghezza massima 60 versi)
- sezione C: bambini e giovani fino ai 18 anni, prosa o racconto breve a tema libero - (uno o due racconti - lunghezza massima tre cartelle da 30 righe ognuna)
- sezione D: bambini e giovani fino ai 18 anni, poesia a tema libero - (da una a tre poesie - lunghezza massima 60 versi)
- sezione E: Silloge inedita con titolo a tema libero di poesie in lingua italiana - (da un minimo di 15 ad un massimo di 30 poesie – lunghezza libera di versi)
- sezione F: libro edito di poesie in lingua italiana dal 2000 in poi.

. I lavori dovranno essere consegnati o inviati presso:
– Concorso letterario L'arcobaleno della vita III° edizione-
c/o Gloria Venturini
Via Santa Maria Nuova, 3/3
45026 Lendinara (RO)
entro e non oltre il 15 ottobre 2004 (farà fede il timbro postale)

. Tutti i lavori dovranno essere spediti in numero di 7 copie, dattiloscritte in fogli formato carta A4. Sei copie completamente anonime, non dovranno essere firmate o recare segni particolari atti ad essere riconosciuti, la settima copia dovrà avere allegato un foglio con le indicazioni delle generalità del concorrente (nome, cognome, età, indirizzo, numero telefonico, eventuale e-mail, dichiarazione dalla quale risulti che il componimento presentato al concorso è inedito, non ha mai vinto altri premi, ed è di propria esclusiva creatività, firma originale) e quest'ultima sarà sigillata in una busta chiusa recante all'esterno la sezione a cui si partecipa e l'età. Il plico dovrà quindi contenere le 6 copie anonime e una busta con all'interno i dati e una copia degli elaborati firmata.

. All'atto del ricevimento del lavoro, sarà assegnato un numero di riconoscimento, in maniera tale che alla giuria arriveranno testi completamente anonimi.

. Verranno premiati i primi 10 classificati per ogni sezione. I premi saranno così suddivisi: ai primi 3 vincitori di ogni sezione, saranno consegnate targhe artistiche. Dal 4° al 10° classificato per ogni sezione, sarà consegnato un diploma di merito. Ai vincitori sarà data tempestiva comunicazione telefonica. I partecipanti che desiderano essere informati sull'esito del concorso, devono allegare agli elaborati inviati, una busta affrancata riportante il proprio nominativo e indirizzo. I premi saranno consegnati esclusivamente ai vincitori che si dovranno far carico di essere presenti alla cerimonia di premiazione. Previo accordi telefonici, si possono spedire a casa i diplomi, con spese a carico del destinatario. L'Assessorato alle Attività Promozionali e Spettacolo, si riserva il diritto di stampare o di far pubblicare in qualsiasi momento, senza compenso per diritti d'autore, le opere presentate. In ogni caso gli elaborati non saranno in alcun modo restituiti.

. I testi saranno premiati presumibilmente in un sabato pomeriggio del mese di dicembre.

. I partecipanti accettano, senza condizioni, il regolamento del concorso qui esposto.

. I giudizi della giuria sono insindacabili. Per tutto ciò che non è previsto dal regolamento le decisioni spettano autonomamente al Presidente della giuria. La giuria è composta da esponenti a livello nazionale della cultura di varie località italiane. La giuria è presieduta da Gloria Venturini, ideatrice del concorso. Segreteria a cura di Paolo Santato.

Per ulteriori informazioni rivolgersi a Gloria o Cassandra dalle ore 16.00 alle ore 20.00 al 0425 642409, oppure

via e.mail: cassanaluca@libero.it

Concorso Morto

La Tela Nera

<http://www.LaTelaNera.com>

organizza:

ConcorsoMorto

Vampiri, Zombie, ed altri Non-Morti

Concorso Gratuito di narrativa horror

Seconda Edizione

Scadenza:

L'elaborato dovrà giungere in redazione entro e non oltre il 2 Novembre 2004 (il giorno dei morti)

Sezioni:

Unica sezione dedicata a racconti horror contenenti riferimenti a vampiri, zombie, o altri non-morti. La lunghezza delle opere non dovrà superare le 30.000 battute (spazi compresi)

Modalità di presentazione dei racconti:

I racconti dovranno essere inviati per posta elettronica, in una mail con oggetto "Racconto per Premio ConcorsoMorto" all'indirizzo alecvalschi@latelanera.com, sotto forma di allegato.

Il formato del documento dovrà essere di tipo .txt o .doc o .pdf o .rtf

Costo di iscrizione:

L'iscrizione al concorso è completamente gratuita.

Giuria:

L'operato della giuria è insindacabile. La composizione della giuria sarà resa nota in sede di premiazione.

Presidente della giuria: Alessio Valsecchi

Modalità di diffusione dell'esito del concorso:

Ai fini della premiazione, in modo individuale, tramite la newsletter del sito www.latelanera.com a cui tutti i partecipanti sono invitati ad iscriversi.

Ai fini della documentazione verrà inviata copia del verbale della Giuria all'Annuario dei Vincitori dei Premi Letterari per la pubblicazione in internet al seguente indirizzo www.literary.it/premi dove rimarranno esposti in permanenza.

Obblighi dell'autore:

La partecipazione al concorso implica di fatto l'accettazione di tutte le norme indicate nel presente bando.

Premi:

La premiazione avverrà il entro tre mesi dalla data di chiusura delle iscrizioni. Non vi sarà cerimonia pubblica di premiazione.

Per i vincitori sono in palio DVD, libri, e CD-Rom interattivi.

I migliori racconti saranno poi pubblicati in un ebook gratuito che sarà pubblicizzato sui principali siti dedicati alla narrativa in formato elettronico. L'organizzazione non avrà obbligo di remunerazione degli autori per questa pubblicazione, ma solo l'obbligo di indicare chiaramente nell'ebook il nome dell'autore di ognuno dei racconti pubblicati; la proprietà letteraria rimane sempre e comunque dell'autore.

Tutela dei dati personali:

Ai sensi della legge 31.12.96, n. 675 "Tutela delle persone rispetto al trattamento dei dati personali" la

segreteria organizzativa dichiara, ai sensi dell'art. 10, "Informazioni rese al momento della raccolta dei dati", che il trattamento dei dati dei partecipanti al concorso è finalizzato unicamente alla gestione del premio e all'invio agli interessati dei bandi degli anni successivi; dichiara inoltre, ai sensi dell'art. 11 "Consenso", che con l'invio dei materiali letterari partecipanti al concorso l'interessato acconsente al trattamento dei dati personali; dichiara inoltre, ai sensi dell'art. 13 "Diritti dell'interessato", che l'autore può richiedere la cancellazione, la rettifica o l'aggiornamento dei propri dati rivolgendosi al Responsabile dati della Segreteria del premio nella persona del signor (Alessio Valsecchi – cell: 3403317576 o email: alecvalschi@latelanera.com).

in collaborazione con:

FilmHorror.com

KultVirtualPress.com

OrdinedelDrago.it

Thrauma.com

Corsi

L'arte dello scrivere

L'arte dello scrivere

Vacanza studio

Brunico (Bolzano), 21-29 agosto 2004

Docente: Enrico Rulli, di Firenze, scrittore, editor per alcune prestigiose case editrici, curatore di antologie e saggista. Vincitore del Premio Italia nel 1997 e nel 2001. La sua specializzazione è lavorare con autori esordienti.

Durata: 30 ore di lezione in aula + colloqui individuali.

Costo: 330,00 euro + Iva + eventuale alloggio (facoltativo) in albergo a tre stelle, a 55,00 euro al giorno (Iva compresa).

In sintonia con tutti i workshop organizzati da Inchiostro, il corso prevede una parte teorica e uno spazio per esercitazioni di carattere pratico. Lo scopo è infatti di:

- 1) offrire un panorama esauriente delle diverse metodologie espressive della comunicazione letteraria;
- 2) trasmettere un patrimonio di conoscenze, anche in forma multimediale, tali da permettere al partecipante di padroneggiare con consapevolezza un testo letterario, di valorizzarlo e di promuoverlo.

Durante le lezioni in aula sarà dato grande spazio alle esercitazioni pratiche. I corsi di Inchiostro non intendono infatti insegnare solo delle teorie, ma piuttosto dei modi di lavorare, degli atteggiamenti, delle tecniche, indirizzando i partecipanti all'utilizzo dei "trucchi" dello scrivere più efficaci ed eleganti.

SCHEMA DEL CORSO

1 - Lavorare a scene

- Cosa sono le scene e come si organizzano. La scena d'esordio e l'importanza del conflitto. La seconda scena: cosa è possibile. La cornice di sfondo e la teoria della piscina.

- Cenni su metodologia, climax e risoluzione, schemi formali. I vari tipi di schema del romanzo. Quattro esempi: la struttura cronologica lineare; i punti di vista alternati; la struttura a scene parallele; la sezione cronologica con punto di vista multiplo.

- Cenni sul personaggio. Il personaggio cambia durante la narrazione? Le motivazioni particolari. Il cattivo:

- personaggio da odiare o da compatire. L'esempio dell'odioso Tweety. Il buono: personaggio sempre da amare?
- Cenni sul dialogo. Come si usa il dialogo. Troppo dialogo. Cambiare personaggi e situazioni mantenendo inalterato il dialogo: è veramente possibile?
 - Cenni sul finale. Dove sistemare la risoluzione. L'epilogo. L'ultimo di tutto: ultimo paragrafo, ultima frase, ultima parola. Tecniche per affrontare il finale.

2 - Gli strumenti letterari avanzati

- Dalla biography di Dos Passos ("Manhattan Transfert") alla biografia di Giuseppe Pontiggia ("Vite di uomini non illustri").
- Lo sviluppo secondo l'album fotografico ed i ritagli di giornale (il caso di John Brunner).
- Le configurazioni simboliche.
- La punteggiatura (due esempi italiani: Giuseppe Berto, Dino Buzzati).
- Le soluzioni grafiche: dall'impaginazione estrema alla graphic novel (da Goffredo Parise a Buzzati, da Art Spiegelman ad Alan Moore, passando per Achille Campanile).

3 - La scelta consapevole

- Ironia e farsa (giocare con le parole e con le situazioni).
- I particolari e l'indefinizione.
- Il tempo della narrazione.
- Il punto di vista.

4 - Suggerimenti per lo sviluppo

- La "sindrome di Tolstoj". Quando una persona troppo sensibile e severa giudica se stessa. Allenarsi alle lunghe distanze. Tecniche utili e trucchi personalizzabili per riprendere a scrivere dopo essersi bloccati.

5 - Le contaminazioni

- Dalla narrativa al cinema (la trasposizione cinematografica).
- Dal cinema alla narrativa (la novelization).
- Il cinema come espressione artistica originale.
- Dallo sceneggiato televisivo italiano alla fiction.
- Il teatro come espressione letteraria e messa in scena.
- La sceneggiatura a fumetti.
- Il giornalismo. Cenni sull'accesso alla professione giornalistica. Differenze e contaminazioni fra scrittura narrativa e scrittura giornalistica.

Per la quinta parte del corso saranno utilizzati brani tratti da diverse opere cinematografiche, teatrali e televisive, tra cui:

- "Gli amanti", di Louis Malle
- "Jules et Jim", "Fahrenheit 451", "La calda amante", di François Truffaut
- "Mio zio", di Jacques Tati
- "My Fair Lady", di George Cukor
- "I genitori della mia ragazza", di Buster Keaton
- "Il senso della vita", dei Monty Python
- "Che cosa accade durante l'orgasmo?", di Woody Allen
- "Il ferroviere", di Pietro Germi
- "La cittadella", di Anton Giulio Maiano
- "L'ospite gradito", di Peppino de Filippo
- "Il trono di sangue", di Akira Kurosawa

I principali testi presi a riferimento saranno:

- "Il gregge alza la testa", di John Brunner
- "Manhattan transfert", di John Dos Passos
- "Vite di uomini non illustri", di Giuseppe Pontiggia
- "Il male oscuro", di Giuseppe Berto
- "Un amore", di Dino Buzzati
- "Il ragazzo morto e le comete", di Goffredo Parise
- "Mouse", di Art Spiegelman
- "Watchmen", di Alan Moore e David Gibso
- "Citarsi addosso", di Woody Allen

Al termine del corso verrà rilasciato un attestato di partecipazione.

Per l'ammissione al laboratorio non sono previsti requisiti particolari, ma è consigliabile aver già frequentato un corso di scrittura creativa, o quantomeno possedere familiarità con la letteratura e la parola scritta.

Per altre informazioni e iscrizioni: Inchiostro, Tel. 045-8301594 - 338-6158645

e-mail: redazione@rivistainchiostro.it

Eventi

Convegno-dibattito sulla poesia

CONVEGNO-DIBATTITO

"Lo stato attuale della poesia e della narrativa italiana al vaglio del nuovo secolo in rapporto alle tante problematiche della modernità"

Relatori:

- Franco Loi, noto poeta in vernacolo
- Plinio Perilli, noto poeta e critico
- Ettore Catalano, prof. ordinario di letteratura italiana dell'Università degli Studi di Bari
- Cristanziano Serricchio, noto poeta e scrittore
- Matteo Gioiosa, Direttore Editoriale della Gioiosa Editrice

Il Convegno tratterà anche dei mezzi per raggiungere un vasto numero di lettori con proposte e suggerimenti

PROGRAMMA

- Venerdì 1 ottobre 2004

- arrivo e sistemazione alberghiera
- cena
- lettura di poesie alternato da musica dal vivo

- Sabato 2 ottobre 2004

- ore 9 inizio Convegno-Dibattito con i vari relatori
- ore 13,00 pranzo
- ore 15,00 - visita alla nuova Chiesa dedicata a Padre Pio a San Giovanni Rotondo
- ore 19,00 - cena
- ore 21,00 - lettura di poesie con musica dal vivo

- Domenica 3 ottobre 2004

- ore 9,00 - Conclusioni del Convegno con le proposte relative ai mezzi da adottare per raggiungere un vasto numero di lettori.
- ore 13,00 - pranzo
- saluti e partenze

Al termine sarà consegnato l'Attestato di Partecipazione.

SCHEDA DI ISCRIZIONE

da inviare entro il 10 settembre 2004

via fax n. 0882/471477

Alla Segreteria del Convegno sulla poesia e narrativa

Via Umberto Giordano 16/a

71015 - SANNICANDRO GARGANICO

lo sottoscritto _____

residente a _____ in via _____

telefono/cell/* e-mail _____

nella qualità di: poeta narratore

con la presente mi iscrivo al Convegno-Dibattito su

“Lo stato attuale della poesia e della narrativa italiana al vaglio del nuovo secolo in rapporto alle tante problematiche della modernità” programmato per i giorni 1-2-3 ottobre 2004 presso l’Hotel Maddalena di Marina di Lesina.

Al seguito vi saranno le seguenti persone:

1- _____

2- _____

3- _____

ecc.

Arriverò con:

la macchina presumibilmente alle ore _____

il treno alla stazione di San Severo alle ore _____

Con la presente accludo un assegno postale o bancario non trasferibile intestato alla Gioiosa Editrice, via U. Giordano, 16/a - 71015 Sannicandro Garganico (FG)

n. _____ di euro _____ quale anticipo **

Data _____

firma _____

* é preferibile il cellulare per avere notizie celeri

** L’anticipo di euro 20 per ogni persona partecipante quale prenotazione alberghiera. La somma verrà detratta da quella complessiva. Non verrà restituito nel caso di mancata partecipazione.

Tutti i dati forniti saranno trattati secondo la normativa vigente sulla privacy.

- Note Logistiche:

Il Convegno dibattito si svolgerà dall’1 al 3 ottobre 2004 presso l’Hotel Maddalena Club di Marina di Lesina (quattro stelle). Prezzo delle due pensioni intere euro 70,00 (settanta). Per la visita alla nuova Chiesa dedicata a Padre Pio c’è un supplemento per il pullman.

La Gioiosa Editrice ha concordato con il gestore dell’Albergo di mantenere gli stessi prezzi nel caso in cui i partecipanti e loro congiunti volessero rimanere ancora qualche giorno per una visita sul Gargano.

- Come arrivare

• Chi viene in macchina sia dal nord che dal sud uscita casello autostradale Poggio Imperiale, fare la rotonda e immettersi sulla strada che porta a Marina di Lesina. Chiedere al casellante. L’Albergo, dista circa 8 km.

• Chi viene in treno dovrà scendere alla stazione di San Severo dove vi sarà una navetta per raggiungere l’Albergo. Per il costo contattare l'albergo.

• Da Roma si può prendere il pullman per il Gargano alla stazione Tiburtina.

• Tutte le altre informazioni saranno date o via telefonica o via e-mail dalla Segreteria del Concorso che si trova presso la Gioiosa Editrice (0882-471477 - e-mail: editore@gioiosaeditrice.it)

Castello in Poesia - 1° Festival della poesia italiana

25 – 26 settembre 2004

Castello di Montiglio (At)

Cari Amici,

un evento per la realizzazione del quale LietoColle è protagonista, insieme con il Castello di Montiglio che ospita l'evento e lo sponsor Aurora Assicurazioni, al quale va il nostro sentito ringraziamento.

Si tratta del **1° Festival della Poesia Italiana** che si terrà al Castello di Montiglio (AT) il 25 e 26 settembre 04: una manifestazione che ci auguriamo possa trasformarsi in un appuntamento annuale e che prevede diversi momenti di incontro, tutti incentrati sulla poesia.

Relatori d'eccezione - F. Buffoni, M. Cucchi, A. Farabbi, G. Neri, M. Santagostini e G. Turchetta - proporranno temi specifici inerenti la poesia che saranno successivamente sviluppati da gruppi di discussione e lavoro formati dai partecipanti iscritti per tempo. Interventi, proposte, suggerimenti, tesi o quanto emergerà dal confronto, saranno oggetto di pubblicazione in una raccolta contenente gli atti del convegno.

Sono previsti diversi spazi temporali dedicati alla declamazione di liriche da parte degli autori, nonché uno spettacolo serale che prevede versi e musica. Per poter offrire un percorso organico e maggiormente godibile, è bene conoscere in anticipo le poesie che gli autori intendono presentare.

Ai partecipanti verrà offerto il vitto per l'intera durata della manifestazione, mentre dovranno provvedere in proprio al trasferimento e all'eventuale pernottamento. In allegato forniamo elenco di alcune strutture alberghiere limitrofe al Castello. Con alcune di esse abbiamo già verificato la disponibilità ma l'eventuale conferma va disposta dai diretti interessati.

Quanto sopra per fornirvi gli elementi finalizzati ad una valutazione per permettervi di farci conoscere la vs. eventuale - auspicata - disponibilità alla partecipazione, nei tempi e modi che riterrete più idonei. Confidiamo nella vostra gradita adesione sicuri di offrirvi una indimenticabile esperienza di cui voi sarete gli attori; inoltre, immersi in uno splendido scenario naturale, avrete l'opportunità di trascorrere due giornate in compagnia di personaggi autorevoli dell'attuale panorama poetico. Il tutto sotto l'egida della passione che ci accomuna: la Poesia.

Per ragioni organizzative, vi preghiamo di farci pervenire le vs. conferme e/o comunicazioni compilando la sotto riportata **SCHEDA DI ADESIONE** entro il **10 agosto 2004**, alla mail diana@lietocolle.com - referente Diana 347 7433513 per le comunicazioni rapide. (Le adesioni saranno accettate sino ad esaurimento posti)

Confidando nell'incontro, vi saluto con amicizia.

Michelangelo

CASTELLO IN POESIA
1 Festival della poesia italiana
25 – 26 settembre 2004
Castello di Montiglio

promosso da LietoColle
in collaborazione con Castello di Montiglio
con il patrocinio del Comune di Montiglio
e la partecipazione di Aurora Assicurazioni

ora	Relatori	Temi	durata
1 sabato 14,30	Maurizio Cucchi/ Mario Santagostini	1. <i>Quelli che sono venuti prima di quelli che parlano di quelli che vengono dopo: alcuni poeti negli anni Sessanta e Settanta"</i>	30 min
2 sabato 15,00	Giampiero Neri/ Anna Maria Farabbi	2. <i>Autenticità del poeta: ragione o sentimento?</i> (Neri: mimetismo nelle parole – Farabbi: la verità nuda	30 min
3 sabato 15,30	Michelangelo Camilliti	<i>Poesia ed editoria</i>	15 min

4 dom 14,30	Gianni Turchetta	3. <i>Il nostro mito quotidiano: la resistenza della poesia.</i>	15 min
5 dom 16,00	Franco Buffoni	4. <i>Il destino della poesia contemporanea</i>	15 min

PROGRAMMA

SABATO 25 settembre

ora	luogo	Iniziativa e partecipanti	durata
11,00	Sala musica	Apertura convegno <u>presenti:</u> Sindaco ed esponenti dell' Amm.ne Comunale Montiglio Responsabili del Castello Lietocolle: 5 relatori (Cucchi/Santagostini /Neri/Farabbi/Camilliti) Aurora Assicurazioni (sponsor) presentano: Marletta/Diana	60 min
12,30	Cantinone	Buffet	
14,30	Salone	Plenaria <u>Interventi di:</u> 14,45 -Cucchi/Santagostini – Tema 1 15,15 - Neri/ Farabbi - Tema 2 15,45 -Camilliti Invito alla composizione di 2 gruppi di lavoro suddivisi per i due temi sopra indicati con ulteriore suggerimento alla trattazione dell'argomento " Ruolo della poesia e del poeta nella società contemporanea " che sarà oggetto di specifico intervento da parte del prof. Turchetta nella giornata di domenica. Presentazione della rivista letteraria "L'Ulisse" da parte dei direttori A. Broggi, C.Dentali e S. Salvi Invito a partecipare a " Il feudo delle parole " (titolo assegnato all'iniziativa che prevede l'apporto – da parte dei partecipanti – di un proprio autografo elaborato poetico. Presentano: Marletta/Diana	30 min 30 min 15 min 75 min 15 min
16,30	Cantinone	Break	
17,00	Sala musica e Sala Bifore	Discussione <u>Presenti:</u> a) Tutti coloro che avranno aderito già con preavviso mail b) Interventi "spot" saranno consentiti compatibilmente con il tempo a disposizione e, comunque, dovranno essere comunicati alla "segretaria di gruppo" (Laura, Manuela) N.B. ogni gruppo dovrà nominare un capogruppo per riportare in plenaria l'esito e le proposte della discussione.	90 min

20,00	Cantinone	Buffet	
21,00	Salone	<p align="center"><u>Notturmo di note e versi</u></p> <p align="center"><i>La presenza universale di musica e poesia verrà attestata da brani musicali e liriche afferenti ai 4 elementi cosmici:</i></p> <p align="center"><i>Terra, Acqua, Aria, Fuoco</i></p> <p><u>Interverranno:</u> Raffaele Bianchino - voce recitante che, in assolo o in duetto con gli autori, declamerà ca 40 liriche M.Simonelli 15 min assolo (teatro) Musicisti presentano: Marletta/Diana</p>	90 min

DOMENICA 26 settembre

6,30	Terrazza medievale, bosco	<p align="center"><u>Alborada itinerante</u></p> <p align="center"><i>versi per salutare il giorno</i></p>	
8,00	Cantinone	Break	
10,30	Salone	<p align="center"><u>La grande anima della poesia</u></p> <p align="center">Filmato del Festival della Poesia di Medellin (Colombia)</p> <p><u>Interventi di:</u> Martha Canfield e Alessio Brandolini (rappresentanti della poesia italiana al Festival 2004)</p>	30 min
11,00	Salone	<p align="center"><u>Luce e ombra</u></p> <p>Declamazione no stop di poesie: gli autori si alterneranno ai microfoni predisposti in due postazioni (identificate come "luce" e "ombra" recitando poesie tematiche. (ca 60 poesie)</p>	60 min
13,00	Cantinone	Buffet	
14,30	Salone	<p align="center"><u>Plenaria</u></p> <p align="center">14,30 Prof. Turchetta - Tema 4 14,45 I capigruppo dei 2 gruppi formuleranno la sintesi delle discussioni ed eventuali proposte nate dal confronto. 15,00 I relatori (Tema 1 e 2) formuleranno le ipotesi conclusive del convegno 15,30 Si darà quindi corso alla lettura di alcune poesie estratte dallo scrigno de "Il feudo delle parole" 15,45 Prof. Buffoni – Tema 5 16,00 Commiato</p>	15 min 15 min 30 min 15 min 15 min

Informazioni varie: dove si trova- come arrivare - dove pernottare

Il Castello di Montiglio Piazza Umberto I, 14026 Montiglio Monferrato (Asti) - Italy

Sul sito <http://www.castello-montiglio.it/> troverete la mappa per raggiungere il Castello

ELENCO STRUTTURE ALBERGHIERE

vicinanze Montiglio

Albergo HS di Salera 4 stelle

Via Monsignor Morello 19 - ASTI
tel. 0141 410169 Fx 0141 410372
75 sing 110 doppia compreso colazione

Albergo - City

Via Torino, 90
10034 - Chivasso (TO)
Tel. 0119102169 Fax. 0119112157

Albergo - Europa

Piazza d'Armi, 5
10034 - Chivasso (TO)
Tel. 0119171886 Fax. 0119102025

Albergo - La Noce

Piazza Garibaldi, 10 (stazione vicinanze)
10034 - Chivasso (TO)
Tel. 0119102785
45 sing 60 doppia

Albergo - Locanda Stella

Via Roma, 28
10034 - Chivasso (TO)
Tel. 0119101193 Fax. 0119102170
40 sing 60 doppia 5 stanze e in ristrutturaz altre 5 per settembre

Albergo - Ristorante Scudo Di Francia

Piazza Garibaldi, 7
10034 - Chivasso (TO)
Tel. 0119102170 Fax. 0119102170

Albergo - Ritz

Via Roma, 17
10034 - Chivasso (TO)
Tel. 0119102191 Fax. 0119116068
3 stelle 70 singola 85 doppia

Castello di Cortanze

www.castellodicortanze.it

doppia euro 90

**SCHEDA ADESIONE per partecipazione a CASTELLO IN POESIA –
Montiglio 25-26 settembre 2004**

Attenzione: per scaricare la scheda in f.to Word [click here](#)

Compilare e restituire via mail a diana@lietocolle.com entro il 10 agosto 2004

Nome/Cognome Mail Tel. n. pax ora e data di arrivo/partenza mezzo	note
--	-------------

<p>Sabato 25 settembre ore 17,00 Desidero partecipare al gruppo di lavoro su: o tema 1: <i>Quelli che sono venuti prima di quelli che parlano di quelli che vengono dopo: alcuni poeti negli anni Sessanta e Settanta</i> (Cucchi/Santagostini) o tema 2: <i>Autenticità del poeta: ragione o sentimento?</i> (Neri: mimetismo nelle parole – Farabbi: la verità nuda o mi candido come "capogruppo" o intendo programmare un mio proprio intervento durata:</p>	
<p>Sabato 25 settembre ore 21,00 spettacolo serale <u>Notturmo di note e versi</u> La presenza universale di musica e poesia verrà attestata da brani musicali e liriche afferenti ai 4 elementi cosmici: Terra, Acqua, Aria, Fuoco o Desidero partecipare con alcune mie liriche (da inviare insieme alla presente scheda- in tutto 4) <ul style="list-style-type: none"> · Terra: (titolo/n.ro versi) · Acqua: (titolo/n.ro versi) · Aria: (titolo/n.ro versi) · Fuoco: (titolo/n.ro versi) Intendo recitare: o da solo o insieme a voce recitante</p>	
<p>Domenica 26 settembre ore 6,30 Alborada:versi per salutare il giorno o Desidero partecipare con alcune mie liriche</p>	
<p>Domenica 26 settembre ore 11,00 Luce e ombra o Desidero partecipare con alcune mie liriche (max 6) <ul style="list-style-type: none"> · Luce: (titolo/n.ro versi) · Ombra: (titolo/n.ro versi) </p>	

Poesia

Maledetta penna, di Michael Santhers

Maledetta penna
che guidi il flusso
alla foce dell'esistenza
del mio sangue nero
avvelenato
da carcasse ben curate
che si sono spacciate
per amori
e mi dai l'illusorio
sollievo di stendere
su questi fogli le mie pene
che poi sono le mie mille pelli
offerte
e sempre rifiutate
per l'armonia di ogni anima che cercai

Maledetto indice artificiale

di un Dio maldestro
che mi costringi
a ricamare i peccati
con lettere su questo lenzuolo bianco
appeso nel silenzio degli anni
passati tra i tormenti di un muscolo
assuefatto, pigro alle gioie
insensibile alle illusioni
e che fa il suo dovere nel petto

Maledetta donna
che misuri lo sputo
di questi anelli neri
e non te ne va bene
nessuno
mentre ti si illumina il viso
nei miei tentativi sprecati

Maledetto magico arnese
alloggiato nelle mie dita
che illudi il prestigio
di mettere in pace
queste mie angosce
di addolcire i tormenti
per ogni voce che legge
ma non vedi
che ci sono solo occhi distratti
pronti ad esaltare
solo se è troppo e distante
... il dolore.....

Maledetta pistola
che spari senza colpire
le ombre segrete
di ogni poeta
fabbricante di sogni
che non prendono forma
nel cinismo nel mondo

Maledetta penna
sei solo un chiodo
nella sala di attesa
di un lercio bordello
dove un illuso appende
il cappello per il turno
di un amore
da convincere
mentre questi dona
l'ennesimo scaltro sorriso
programmato
e che tu poeta confondi
col brillare di una stella nel finto cielo
del tuo cervello

Narrativa

Il mito vive, di Luigi Musolino

La telefonata del mio vecchio amico e collega Frank Almour mi colse del tutto impreparato: non lo vedevo né sentivo da più di due anni, all'incirca da quando si era recato su una piccola isola della * * * per compiere alcune ricerche archeologiche di cui non aveva fatto sapere nulla nemmeno ai suoi colleghi più fidati. Avevo lavorato con lui in diverse spedizioni in veste di speleologo e tra noi era immediatamente nata un'intesa particolare; io ammiravo il suo zelo e la sua puntigliosità, mentre lui non poteva fare a meno della mia esperienza, soprattutto quando le sue ricerche si spingevano in caverne e grotte che non avrebbe mai potuto esplorare da solo.

Pochi mesi prima che lui decidesse di partire per * * *, aveva suscitato scalpore nella comunità scientifica internazionale il nostro ritrovamento di un ominide di circa seimila anni sulle montagne dell'Himalaya. Forse sarebbe meglio dire "nelle" montagne dell'Himalaya, perché avevamo dovuto calarci in una sorta di crepaccio profondo alcune centinaia di metri.

Ricordo ancora perfettamente l'eccitazione nella voce di Frank dopo il rinvenimento di quelle vetuste spoglie umane; ma non era niente in confronto alla voce che ora parlava dall'altro capo del filo. Non avevo mai sentito il vecchio Frank così agitato, tanto che ebbi appena il tempo di dirgli quanto fossi felice di sentirlo.

<< John...John >>mi disse <<Ho trovato qualcosa di stupefacente...qualcosa che va a di là d'ogni concezione... quest'isola nasconde...Dio, se solo potessi essere qui...ho bisogno del tuo aiuto, ci sono delle grotte che devo assolutamente esplorare...ma tu sai bene che da solo non posso John...ho bisogno del tuo aiuto, è fondamentale...diventeremo famosi, famosi come nessun altro!Ora sono al porto, ti telefono da uno squallido bar, ma ora devo tornare sull'isola, ho un gommone...vieni ti prego!>>

Ero veramente stupito: ricordavo il mio amico come una persona piuttosto tranquilla, ma il tremito nella sua voce e quella sfacciata richiesta d'aiuto, quasi un'implorazione, stuzzicarono non poco la mia curiosità; tuttavia stavo svolgendo un lavoro molto importante, pertanto comunicai a Frank che non avrei potuto raggiungerlo prima di tre mesi. La sua reazione fu quanto di più strano mi potessi aspettare.

<<John...Dio John, non puoi farmi questo, ho bisogno di te adesso...è troppo importante, troppo...sono tuo amico, abbiamo lavorato assieme per tanto tempo...me lo devi...devi...aiutarmi...>> Dalla sua voce capii che era sull'orlo delle lacrime, cosa che mi lasciò del tutto interdetto; pensai che probabilmente Frank avesse lavorato troppo e che la solitudine e lo stress su quella piccola isola solitaria stessero cominciando a logorare il suo sistema nervoso. In fondo era un amico e dovevo aiutarlo, dovevo andare su quell'isola...non sono ancora riuscito a confessare a me stesso che partii più per la curiosità che per reale interesse dello stato mentale del mio collega.

Non l'avessi mai fatto...se non fossi partito probabilmente adesso riuscirei a dormire tranquillo, senza sentire quelle grida abominevoli e quei passi pesanti che rimbombano nel mio cervello, strazianti come un maglio rovente.

Partii la mattina del giorno seguente con un volo diretto ad un piccolo aeroporto dell'entroterra e giunsi a destinazione nel pomeriggio inoltrato, dopo un viaggio relativamente tranquillo.

Avevo stabilito con Frank che sarei giunto su quell'isola verso le dieci di sera e lui mi avrebbe aspettato su una piccola spiaggia che si trovava sul versante meridionale.

La curiosità e l'attesa erano i sentimenti predominanti, anche se avvertivo una sorta d'inquietudine che attribuii alla stanchezza del viaggio.

Immediatamente fuori dell'aeroporto fermai un taxi, guidato da un nero di costituzione robusta e dall'alito pregno dell'odore di whisky. Dissi al conducente di condurmi fino al porto di * * *; il negro si girò con una smorfia: <<Sono quasi cento chilometri fin lì...ti verrà a costare caro..>>. Gli assicurai che i soldi non erano un problema e che l'avrei pagato in contanti. Quelle parole furono come un incantesimo; la smorfia stampata sul volto dell'uomo lasciò il posto ad un sorriso compiaciuto e pochi istanti dopo ci trovammo ad attraversare i bassifondi della città, diretti verso il piccolo porto.

Durante tutto il viaggio il conducente pronunciò sì e no due parole, quindi, vista cadere la possibilità di una

conversazione piacevole, guardai fuori del finestrino per tutto il tragitto. I paesi e le cittadine che attraversammo erano pervase da un totale senso di degrado: bambini scalzi e sudici correvano per le strade rincorrendo palloni fatti di stracci, mentre gli adulti bighellonavano come automi dalle orbite vuote, cercando nel pattume che ricopriva le strade qualcosa da mangiare.

I palazzi delle cittadine semideserte incombevano su di noi come enormi monumenti ributtanti scagliati sulla terra da un dio malevolo. L'atmosfera era resa più greve dal crepuscolo imminente, che pennellava le nuvole di un rosa innaturale, e dai gabbiani attirati dall'immondizia che levavano al cielo i loro lamenti.

Per la prima volta da quando ero partito pensai che forse avrei fatto meglio a restare a casa.

Verso le nove arrivammo al porto; Frank mi aveva detto che era piccolo, ma non immaginavo tanto piccolo! Un molo quasi completamente ricoperto di muffa e molluschi si protendeva verso il mare e poche barche si apprestavano a partire per la pesca notturna.

Il mio amico mi aveva consigliato di cercare qualche pescatore che fosse disposto a portarmi sull'isola: questi, infatti, spingendosi al largo per la pesca notturna, passavano a circa mezzo chilometro di distanza dall'isolotto, quindi con una piccola deviazione, ovviamente retribuita, avrebbero potuto condurmi a destinazione.

Sul molo alcuni uomini stavano piegando le reti, cantando canzoni sconce nel dialetto tipico locale. Mi avvicinai a quello che sembrava il più anziano del gruppo e gli feci la mia proposta; in risposta ebbi solo le risate scroscianti del gruppo di pescatori. Imbarazzato chiesi cosa c'era di tanto divertente, ma prima che le risate cessassero del tutto passarono alcuni istanti; poi il vecchio parlò:

<<Vedi ragazzo...tu mi stai chiedendo di suicidarmi>> altre risate seguirono quell'affermazione che non capii. Probabilmente il dialetto strascicato dell'uomo mi aveva tratto in inganno. Cominciai ad innervosirmi nel vedere quegli energumeni tenersi la pancia per il gran ridere, così mi allontanai.

<<Ehi, giovane...>> mi chiamò il vecchio <<non ti ci posso portare, ma ti posso vendere quel vecchio gommone...ma se ascolti un vecchio, gira i tacchi e torna da dove sei venuto. Su quell'isola c'è già una persona di troppo...un archi...un...bè... uno studioso.>>

<<Lo so>> risposi <<è mio amico.>>

Pagai l'uomo, che m'illustrò anche il funzionamento del gommone a motore.

<<Sempre dritto giovane. Tieni come punto di riferimento il piccolo faro, stai sempre in linea col faro e procedi dritto...entro un'ora ti troverai sulla sponda meridionale di quell'isola.>>

Ringraziai l'uomo e feci rombare il motore tirando il cordoncino d'avviamento. I pescatori sul molo mi guardavano come si guarda un figlio che parte per la guerra.

<<Ehi, giovane...>> disse il vecchio pescatore <<Fai attenzione.>>

Annuii, poi diedi gas, mentre le prime stelle facevano capolino, come innumerevoli fori di proiettile nella nera volta celeste.

Il mare era una tavola e dopo circa mezz'ora di navigazione avvistai l'isola; le sue dimensioni erano veramente ridotte tanto che inizialmente dubitai di trovarmi nella direzione esatta, tuttavia il mio gommone era perfettamente in linea col piccolo faro, perciò proseguii a velocità sostenuta e dopo circa tre quarti d'ora mi ritrovai su una piccola spiaggia sabbiosa, quasi completamente priva di vegetazione. Al centro dell'isola si innalzava un piccolo colle roccioso, dunque supposi che la rete di gallerie che il mio amico aveva intenzione di esplorare si trovasse al di sotto dello stesso.

Mi guardai intorno e a circa cento metri alla mia sinistra vidi ardere un piccolo falò; così m'incamminai in quella direzione e lì trovai il vecchio Frank, anche se inizialmente stentai a riconoscerlo. Il suo aspetto era orribile: una folta barba grigiastra ricopriva le sue guance e gli occhi sembravano aver mutato espressione, il volto era emaciato all'inverosimile.

Appena mi vide mi saltò al collo in un'esplosione di gioia esagerata:

<<Sei arrivato amico, finalmente, finalmente lavoreremo di nuovo insieme! Dio, sono così eccitato...dobbiamo andare subito, subito a vedere, non possiamo più aspettare...andiamo nelle grotte, nelle grotte!>>

Guardai il mio amico con uno sguardo interrogativo:

<<Stai scherzando, vero?>> dissi <<è piena notte, non possiamo avventurarci in delle grotte che non conosciamo minimamente. Aspetteremo domattina.>>

La reazione di Frank alle mie parole mi convinse totalmente del fatto che ogni barlume di sanità era svanito dalla sua mente. L'uomo che avevo conosciuto come un individuo razionale e dalla forte mentalità scientifica se ne stava lì ad imprecare e a bestemmiare, sostenendo che dovevamo assolutamente calarci in quelle grotte di notte, poiché aveva paura che qualcuno potesse rubargli la scoperta.

<<Ho cercato così tanto>> disse <<che pensavo non li avrei mai trovati... tutto da solo, ho fatto tutto da solo, perché chiunque mi avrebbe preso per pazzo... e ora ce l'ho fatta... e tu mi aiuterai...>>

I suoi occhi luccicavano follemente alla luce della luna, mentre il terrore più bieco s'impadroniva di me al pensiero di trovarmi lontano da casa, su un'isola deserta, con un pazzo furioso.

Decisi di assecondarlo, ma ad una condizione: concluse le ricerche sarebbe venuto via con me, per farsi vedere immediatamente da un medico. Frank accettò; con il cuore in gola tirai fuori del mio zaino l'attrezzatura, mentre il mio amico mi faceva strada verso l'imboccatura delle gallerie, blaterando cose senza senso.

La luna ghignava nel cielo come il pallido volto di un morto.

Arrivammo all'ingresso delle caverne, che come supponevo si trovava ai piedi del piccolo colle roccioso: era un'apertura di notevoli dimensioni che si apriva su un largo tunnel in discesa. Probabilmente in un passato remoto la marea giungeva fino in quel punto ed aveva scavato quelle gallerie. Per un attimo la mia curiosità professionale ebbe il sopravvento sulla paura.

<<Ci sei già stato?>> chiesi a Frank.

<<No, per l'amor di Dio, aspettavo te, io sono un archeologo, non uno speleologo! E poi non avevo le torce!>>

Se Frank non era stato in quelle gallerie, dove aveva effettuato il ritrovamento di cui mi aveva tanto parlato per telefono? Gli esposi questo dubbio e lui mi disse che aveva trovato qualcosa di formidabile sulla spiaggia occidentale, ma era convinto che nelle caverne avrebbe trovato molto di più. Mi guardò con uno sguardo orribile e disse: <<Il mito vive.>> Distolsi lo sguardo da quegli occhi che erano ormai due pozzi di follia e gli feci la domanda che mi solleticava la lingua da quando ero giunto sull'isola: <<Cosa hai trovato Frank?... in nome di Dio, dimmi cosa hai trovato!>>

La sua risposta fu una risata lugubre che udirò fino alla fine dei miei giorni.

Tirai fuori del mio zaino due torce elettriche a lunga durata ed una la passai a Frank; poi c'incamminammo lungo quel tunnel che conduceva nel ventre dell'isola. Dopo pochi metri il corridoio girava improvvisamente a destra in una sorta di tornante e dopo alcuni metri il percorso piegava nuovamente a destra. Camminammo per diverso tempo e sempre dopo alcune centinaia di metri il tragitto compiva queste strane svolte repentine. In sostanza il tunnel era una spirale discendente e dato che avevamo camminato per un bel pezzo, in pratica eravamo sott'acqua dentro le viscere dell'isolotto. Almour era sempre più agitato, ogni tanto rideva, poi si azzittiva improvvisamente per lanciarsi in estenuanti monologhi a bassa voce; vederlo in quelle condizioni mi faceva star male, ma speravo ancora di riuscire a riportarlo da un medico il prima possibile. Dopotutto era per questo che lo stavo assecondando. O no? Sono sempre stato un tipo molto curioso...

Dopo circa un'ora di cammino un pensiero mi attraversò la mente, pensiero che un esperto speleologo avrebbe dovuto fare molto prima: come era possibile che l'acqua avesse eroso la roccia in modo da creare un budello discendente che formava una spirale che ritenevo pressoché perfetta?

Le implicazioni cui conduceva questa considerazione eccitarono non poco la mia fantasia; quei budelli erano forse di origine artificiale? Per quanto mi sforzassi non riuscii a vedere i segni dell'erosione naturale dell'acqua sulle pareti... ma forse la debole luce delle torce mi stava traendo in inganno.

La discesa continuò per un tempo che mi sembrò incalcolabile; la situazione in cui mi trovavo era angosciante all'inverosimile e l'unica cosa che mi rendeva felice era la totale mancanza di biforcazioni, perché se così fosse stato, oltre a dovermi preoccupare delle condizioni del mio amico, avrei anche dovuto badare a non perdere la strada. Frank ormai era in un mondo tutto suo, non rispondeva più alle mie domande e continuava a parlare da solo, recitando passi di una qualche opera che non riuscii a comprendere.

Il soffitto del budello, che doveva essere alto circa tre, quattro metri da terra, trasudava umidità e salnitro in maniera copiosa; non sapevo stimare a quanti metri sotto il livello del mare ci trovassimo.

Dopo l'ennesima svolta vidi una sorgente di luce che non proveniva dalle nostre torce: sembrava che il corridoio sfociasse in una stanza illuminata. Giunti alla fine di quel corridoio d'oscurità, che era stato

tenuemente illuminato dalla luce delle nostre torce, il chiarore della stanza ci colpì in modo tale che per alcuni istanti rimanemmo accecati; quando i nostri occhi si furono abituati alla luce potemmo guardare il luogo in cui ci aveva condotto quella discesa da incubo nel ventre dell'isola.

Credo che gridai, orrore e stupore, angoscia e meraviglia, miscelati in un unico sentimento indescrivibile. La stanza era enorme considerate le dimensioni dell'isola, almeno la metà del raggio di quest'ultima. Formazioni salnitriche e calcaree davano vita a figure orripilanti che proiettavano ombre oscene sulle pareti. La fonte di luce, che ci aveva offeso gli occhi poco prima, proveniva da centinaia di piccole torce appese per tutta la circonferenza dell'ambiente in cui ci trovavamo. Già, le torce...chi aveva acceso quei lumi nelle profondità dell'isola e a quale scopo? Dissi a me stesso che probabilmente era stato Frank, che al contrario di quanto affermava era stato lì in precedenza; ma sapevo che non era possibile.

Il mio amico era completamente estasiato: fissava le pareti della stanza con un sorriso indefinibile e gli occhi spalancati. <<Il mito vive, vive!>> continuava a ripetere.

Mi aggirai per la stanza con la mente annientata da quello spettacolo ed esaminando le pareti non ebbi più dubbi: quella camera era di natura artificiale e lo dimostravano anche quattro enormi aperture nella roccia, perfettamente rettangolari, che sprofondavano ulteriormente nelle profondità dell'isola. Dove potevano condurre?

Poi vidi ciò che mi fece perdere la testa, uno spettacolo che non dimenticherò mai: in un buco nel pavimento erano ammassati centinaia di frammenti scheletrici animali...e umani. Molte delle ossa erano spezzate, altre rosicchiate, come se qualche animale avesse tentato di estrarne il midollo. Avevo già visto resti di quel tipo, ma la loro quantità e la brutalità con cui erano stati spezzati mi shockarono profondamente.

Gridai in preda all'orrore di fronte a quei resti che sembravano molto antichi e tuttavia conservati dal salnitro.

Mi scagliai addosso a Frank, strattonandolo e colpendolo al volto: <<Adesso tu mi dici cosa hai trovato, maledetto bastardo, ora mi dici chi ha acceso queste fiaccole e chi ha ridotto quelle ossa in uno stato simile!>>

Frank mi guardò e rise. Rise. E allora lo colpì ancora e ancora, con violenza crescente, fino a farlo sanguinare. Poi parlò, le labbra tumefatte e il naso sanguinante:

<<Omero sapeva>> disse <<si, lui sapeva e non era cieco...si era semplicemente cavato gli occhi perché aveva visto qualcosa...qualcosa di tremendo...il mito vive...e noi abbiamo trovato la loro casa...non è in Campania, nella zona dei Campi Flegrei, ma qui a * * *. Diventeremo famosi, amico mio...famosi.>>

Non appena Frank finì di pronunciare queste parole un tonfo sordo, maestoso come un tuono, echeggiò da un punto indeterminato sotto di noi; sembrava provenire da una delle quattro aperture dislocate lungo la circonferenza della stanza.

Frank si alzò di colpo, terrore ed estasi dipinti sul volto: <<Dio...sono qui...non sono estinti...sono ancora vivi...sono quiiii!>> Non capivo più nulla, non capivo le parole del mio amico e le sue precedenti farneticazioni, non capivo cosa potesse essere quel rumore che continuava a rimbombare sempre più violentemente. Ma soprattutto non capivo chi "era ancora vivo". Forse un'antica civiltà o qualche particolare specie animale ritenuta estinta da tempo abitava quei luoghi?

<<Devo vederli...devo vederli!>> gridò Frank. Poi con uno scatto felino si gettò senza torcia nell'enorme fenditura alla nostra destra, quella da cui proveniva il suono, e le tenebre lo inghiottirono.

Fui quasi tentato di girare i tacchi e tornare in superficie, prendere il gommone e filare via da quell'isola maledetta. Ma come avrei potuto ancora guardarmi in faccia allo specchio? Io e Frank avevamo passato dei momenti bellissimi insieme e la mia fama di speleologo era cresciuta anche grazie alle nostre assidue collaborazioni.

Raccolsi le due torce e mi lanciai all'inseguimento, gridando il suo nome di continuo. Corsi per diversi minuti e alla fine lo vidi alcuni metri avanti a me. Era sfinito per la corsa e aveva rallentato il passo, ma aveva ancora la forza di urlare "il mito vive!". I boati intanto erano sempre più vicini. Improvvisamente Frank si lanciò in un'apertura laterale del corridoio e prima che potessi raggiungere quella biforcazione, un urlo così potente, così orribile che non potrò mai descrivere adeguatamente, mi scaraventò per terra. Ringraziando Iddio da quella posizione non potei vedere nulla.

Pensai ad un animale, ma era solo la parte razionale della mia mente che cercava di dare una spiegazione logica a quel suono; nessun animale avrebbe potuto emettere un grido tale, così orribile, così lacerante...così umano.

Durò pochi secondi, ma per me era come se tutti i dannati dell'inferno avessero urlato per l'eternità. Quando cessò fu sostituito da un altro grido, meno potente ma altrettanto orribile: era Frank. Le sue grida erano di dolore e disperazione. Poi parlò, ma la sua voce era coperta da orrendi grugniti di sottofondo, per cui udii solo parte delle sue parole. <<Scappa John...corri...ul...pe...mi dispiace...occhio...Dio, Dio, Dio!Gemendo...e l'anima fu presa da scoramento!>>

Poi sentii un rumore più orribile di tutti i suoni precedenti, un basso scricchiolio, rumore d'ossa frantumate...qualcosa se lo stava mangiando! Le grida cessarono e capii che Frank era morto; solo allora riuscii ad alzarmi, ma ricordo ben poco di quello che avvenne dopo, la mente ondeggiante sul baratro della follia. Se la discesa era stata un incubo la risalita fu l'inferno, poiché quella cosa, qualunque cosa fosse, mi stava seguendo. Corsi gridando per quei cunicoli saturi d'umidità, pregai e bestemmiavi, sperando che la torcia non si scaricasse, mentre i passi di quella creatura continuavano ad avvicinarsi. Non so quando smise di inseguirmi, ma so che non mi fermai neppure un secondo per prendere fiato. I miei polmoni imploravano pietà. Finalmente trovai l'uscita e ricordo di non essere mai stato così contento di vedere la luna. Mi mancava solo un ultimo sforzo, raggiungere il gommone, e tutto sarebbe finito; ma quando giunsi alla spiaggia meridionale il gommone non c'era più, forse avevo dimenticato di legarlo, e il leggero vento che ora agitava il mare aveva provocato delle onde che se lo erano portato via. Gridai, nella disperazione più totale, poiché nessuno sapeva che ero lì, eccezion fatta per i pescatori...ma loro sapevano e non sarebbero mai venuti a cercarmi.

Poi ebbi una folgorazione: anche Frank era giunto sull'isola in gommone, dunque non mi restava altro da fare che trovarlo. Corsi lungo il perimetro dell'isola, gli occhi fissi sulla riva nella speranza di vedere l'imbarcazione, bramoso di lasciare al più presto quel luogo. Finalmente lo vidi, sul bagnasciuga di una spiaggia di medie dimensioni; corsi verso il gommone e inciampai in qualcosa: era la pala di Frank...e quando vidi gli scavi, di una profondità stupefacente (quanto lavoro doveva aver fatto il mio povero amico per scavare simili buche tutto da solo!), capii che quella era la spiaggia occidentale, la spiaggia di quello che Frank considerava il più gran ritrovamento archeologico della storia.

Volevo andare via, salire su quel gommone e tornarmene a casa senza guardare cosa contenessero quelle buche, ma non vi riuscii. Me ne pento amaramente, me ne pento più di qualsiasi altra cosa al mondo.

Quando mi sono avvicinato a quelle buche e ho guardato cosa contenevano non volevo crederci, non potevo crederci. Quel luogo era una sorta di cimitero e il contenuto delle sue fosse mi ha sconvolto a tal punto che sono salito sul gommone e non ho fatto altro che piangere e gridare, dirigendomi senza alcuna cognizione verso il mare aperto. Quattro giorni dopo mi ha trovato una nave da guerra, svenuto e disidratato. E quasi completamente pazzo.

Sono stato in una clinica per malattie mentali per circa un anno, dove mi sono rimesso quasi completamente. Ogni tanto la notte mi sveglio e mi sembra di sentir gridare, oppure ho l'impressione che dalla finestra della mia camera entri l'odore pungente del salnitro.

Non ho raccontato la mia storia a nessuno, più per paura che qualcuno vada a ficcare il naso che per paura di non essere creduto. Come avrete notato, infatti, non ho mai nominato l'isola né le zone limitrofe.

Ho cercato di dimenticare ma non ci sono riuscito. Non potrò mai riuscirci. Ciò che ho visto in quella fossa, illuminato dalla luce lunare, è orrore allo stato puro, anche perché ha fatto luce sulle precedenti farneticazioni di Frank e credo che mi abbia rivelato quale creatura ha fatto a pezzi il mio amico. Quelli sulla spiaggia erano solo i resti dei suoi simili, ma nelle profondità dell'isola chissà quanti di quegli esseri vivono...e magari pianificano un'orrenda invasione.

Allo stesso tempo, però, ciò che ho visto dimostra come in tutte le storie, i miti e le leggende vi sia un fondo di verità. Frank, amico mio, avevi ragione...il mito vive... vivrà per sempre...e finché vivrà noi saremo niente.

"Omero sapeva", anche su questo avevi ragione...sapeva e si è cavato gli occhi.

Quanto siamo fragili di fronte a ciò che non conosciamo...e quando conosciamo, per sopravvivere, non ci rimane altro che la follia o una parvenza di normalità, come la mia.

Ho visto e vedrò sempre con gli occhi della mente, il contenuto di quelle tombe: scheletri identici a quello umano, eccezion fatta per le dimensioni notevolmente maggiori e per un unico enorme foro orbitale al centro della fronte.

Dipingeva in stile espressionistico. La sua era un'arte di pura espressione intima, per cui gli oggetti non erano che uno schermo sui quali proiettava il drammatico travaglio dell'anima. Esasperava i colori e deformava violentemente i corpi che rappresentava. Tutto nella sua pittura era soggettivo; il mondo lo vedeva con dinamismo estremo, lo spazio per lui era solo una visione passeggera.

Leopoldo si era diplomato all'Accademia di Belle Arti con il massimo dei voti e, adesso, dipingeva per gli allestimenti scenici del teatro lirico della sua città. Era molto apprezzato per alcuni quadri che aveva esposto nelle varie gallerie d'arte e che aveva anche venduto a prezzi esosi. Talora aveva tracciato, sulla tela, figure che erano la trascrizione di immagini interiori, visioni di sogno, con scenografie deserte e smaltate da lisce stesure di colore.

Improvvisamente cominciò ad avere strane allucinazioni e si preoccupò seriamente. Pensava di essere vittima del demonio o di essere divenuto il più grande pittore del mondo. Infatti gli accadeva che, ogni volta che dipingeva una figura, questa si muoveva, usciva dal quadro e a volte infieriva su di lui.

Era stato schiaffeggiato dalle mani di San Bartolomeo che aveva ritratto in atteggiamento di preghiera. Appena ebbe finito di tracciarne le mani, queste si mossero di scatto e gli riempirono il viso di schiaffi.

Aveva dipinto il viso e gli occhi di "Aida" per i cartelloni pubblicitari del teatro, che appunto metteva in scena quell'Opera. Gli occhi però non smisero più di guardarlo e lo terrorizzavano poiché lo seguivano ovunque.

Dipinse i teloni e i pannelli scenici per la rappresentazione di "Cavalleria rusticana" e tracciò le immagini dei vari personaggi; ma appena ebbe fatto loro le gambe, quelli scapparono lasciando i pannelli vuoti.

Leopoldo era disperato e chiese consiglio al suo parroco, confidandogli quegli strani fenomeni. Il prelado lo guardò attonito, aprì la bocca per parlare, poi la richiuse e restò muto. Dopo un po' si limitò a battergli una mano sulla spalla dicendo: "Coraggio, coraggio, è solo un malessere passeggero causato dallo stress. Cerca di riposare e vedrai che tutto tornerà normale."

Ma niente tornò normale.

Era celibe e non aveva mai trovato una compagna che sapesse stargli accanto, qualcuno che lo amasse e capisse veramente l'estro e le sfaccettature complesse della sua personalità. Figlio unico, aveva perso i genitori da qualche anno. Dunque aveva solo degli amici, i quali spesso lo adulavano e, al contempo, lo prendevano in giro per le sue bizzarrie da pittore stravagante. Quando era in preda alle paturnie, lo canzonavano dicendo che era un genio incompreso. Tutti però gli consigliarono di rivolgersi ad uno psichiatra e di sottoporsi a delle sedute di analisi.

Leopoldo non volle sentir parlare di medici e cercò di dipingere con degli accorgimenti particolari. Stava lontano dal quadro servendosi di una canna con in cima un pennello, ma in questo modo disegnava male e non riusciva a riprodurre sulla tela ciò che sentiva e che la mente gli ispirava.

Allora pensò di dipingere paesaggi senza figure e senza personaggi che potessero fuggire o nuocergli. Intraprese la rappresentazione di un bosco con centinaia di alberi e s'era soffermato a colorare e sfumare un albero dal tronco robusto e dai rami pieni di foglie e fiori.

Ad un certo punto però l'albero cominciò a parlare. Le sue parole erano flebili e rotte dai singhiozzi.

"Tu mi ami" diceva " e certamente capirai tutta la mia tristezza. Sono seccato e le mie foglie non spunteranno mai più perché ho un grande dolore."

Il nostro pittore restò attonito, si fermò e non dipinse più.

Ma l'albero continuò: "Amavo una donna bellissima che in primavera veniva a sedersi sotto di me. Allora io

facevo cadere su di lei una pioggia di petali e la mia ombra la copriva. Succhiavo più acqua dalla terra affinché le gemme si aprissero e il profumo giungesse a lei in tutta la sua dolcezza. A volte si addormentava e allora io chiamavo il vento perché smuovesse le mie fronde e dai rami uscisse un lieve fruscio che la cullava. Però un giorno ella venne insieme ad un giovane e si baciaron a lungo parlando d'amore. Piansi e non volli più vivere, i miei rami seccarono, le mie foglie ingiallirono e lentamente divenni uno scheletro come ora mi vedi."

Leopoldo guardò l'albero che aveva dipinto e lo vide trasformato: si era scheletrito e i suoi rami erano nudi e secchi, il tronco arido e contorto. Continuò a guardarlo come in preda alle allucinazioni. Poi pensò che forse lo aveva già dipinto così, la sua mente voleva rappresentarlo proprio in quel modo. Rifletté che la sua arte aveva raggiunto la divina perfezione e che la sua personalità era tanto forte da dar vita alle figure che dipingeva.

Ciononostante qualcosa non lo convinceva; l'intelligenza gli suggeriva che nella sua mente alcuni meccanismi non funzionavano più, la logica era svanita insieme ai processi di deduzione temporale e di induzione spaziale. Non si diede per vinto e volle dipingere se stesso. Voleva vedere cosa sarebbe successo realizzando un autoritratto.

La propria immagine su tela si sarebbe mossa? Avrebbe schiaffeggiato l'originale? Sarebbe fuggita?

Il risultato superò ogni aspettativa: venne fuori l'intera figura di un uomo bellissimo, con un meraviglioso corpo atletico, muscoli toniti, occhi azzurri affascinanti, capigliatura folta e ondulata.

Era lui. Era proprio Leopoldo, che in realtà, era stato sempre un uomo seducente.

Quell'immagine non si mosse, non scappò, solo che il pittore continuò a guardarla incantato. Rivisse le sensazioni del mitico Narciso e s'innamorò di se stesso. Anzi a poco a poco si convinse che non fosse mai esistito uomo più bello di lui. Cominciò a credere che tutte le donne gli cadessero ai piedi e che alcune addirittura svenissero se le guardava. Allora prese a vivere appartato e quando usciva, indossava cappello e occhiali, mantenendo uno sguardo staccato e assente. Cercava di non farsi riconoscere e sperava che non lo guardassero, temendo di creare trambusti e disordini a causa della sua bellezza. Inoltre sospettava che lo sguardo altrui potesse deteriorare il suo bel volto, come accade ai dipinti dei musei colpiti dai flash delle macchine fotografiche.

Così restava sempre più spesso a casa, solo, rinchiuso, senza mangiare e a rimuginare sulla sua sorte strana e funesta.

Un giorno, lo scenografo del teatro lo incaricò di dipingere i pannelli scenici per la rappresentazione di "Manon Lescaut" e Leopoldo cominciò a tracciare le immagini del mare dal quale sarebbe salpata la nave dell'eroina. Sulla spiaggia però disegnò la sagoma delicata di un bambino. Improvvisamente, il bimbo lo prese per mano e disse: " Portami in riva al mare. Portami a toccare il mare. Voglio vedere il mare."

Il pittore uscì dal teatro lirico e si recò al porto della sua città. Appena vi arrivò, il piccolo corse, si buttò in mezzo alle onde e scomparve. Lo chiamò e lo cercò disperato, ma non vedendolo più, anche lui si immerse tra i flutti e continuò a invocarlo. Guardava quella immensa distesa e lo cercava, poi lo ricordò, lo rivide con gli occhi della mente e capì che era uguale a se stesso da bambino, era se stesso bambino.

Allora bevendo acqua cominciò a gridare: "Leopoldo! Leopoldo! Leopoldo! Dove sei Leopoldo?"

Scomparve tra le onde mentre continuava ad urlare.

Perfetta, di Laura Bertoli - Venticinquesima puntata

... Testo eliminato in quanto sottoposto a pubblicazione. Per informazioni: "Perfetta" di Laura Bertoli, Edizioni Albalibri ...

nella cartella c:\windows\fonts.

Penna d'Oca è una rivista distribuita tramite internet, ideata da Laura Bertoli ed Enrico Gradellini... ma è anche un sito internet raggiungibile all'indirizzo www.pennadoca.net

Per migliorare la rivista ed il servizio che offriamo, cerchiamo costantemente informazioni od argomenti da approfondire e/o divulgare a tutti gli iscritti.

Ti preghiamo di non effettuare il reply a questa mail. Se vuoi metterti in contatto con noi utilizza i seguenti indirizzi: enrico@pennadoca.net e laura@pennadoca.net. Grazie per la collaborazione.

Per cancellarti dalla nostra mailing list invia una mail con subject REMOVE all'indirizzo postmaster@pennadoca.net

Per iscriverti o per iscrivere un nuovo amico alla nostra mailing list invia una mail con subject SUBSCRIBE (indicando l'indirizzo e-mail a cui vuoi che la newsletter sia recapitata) all'indirizzo postmaster@pennadoca.net

[Torna all'inizio](#)