

Penna d'oca

Numero Nove – Settembre 2004

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

Cari lettori,

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: [V Concorso Letterario Don Giovanni Barra - Seguendo la stella](#)

[Progetto Tandem](#)

[Concorso Letterario "Annalisa Cozzolino"](#)

[Concorso Nazionale "Cenacolo dell'Oreficeria"](#)

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

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

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

Poesia: [La talpa, di Michael Santhers](#)

Narrativa: [La guerra dei morti, di Stefano Baccolini - Prologo](#)

[Perfetta, romanzo a puntate di Laura Bertoli - Ventiseiesima ed ultima puntata](#)

Concorsi

V Concorso Letterario Don Giovanni Barra - Seguendo la stella

Centro Giovani Diocesano - Associazione Amici di don Barra

Servizio Nazionale per la Pastorale Giovanile

V Concorso letterario don Giovanni Barra

Under 30

Seguendo la stella

REGOLAMENTO

Art. 1 - Il Centro Giovani Diocesano di Pinerolo, in collaborazione con l'Associazione "Amici di don Barra" e il patrocinio del Servizio Nazionale di Pastorale Giovanile, indice il V "Concorso letterario don Giovanni Barra" Under 35. Sezione unica Fiabe.

Art. 2 - Seguendo la stella è il tema del Concorso.

Tale tema è ispirato al messaggio della XX Giornata Mondiale della Gioventù, che si terrà a Colonia nell'estate del 2005. Nella cattedrale di questa città si venerano da secoli le reliquie dei Re Magi venuti dall'Oriente per adorare Gesù. Secondo la tradizione biblica fu una stella a guidarli fino a Betlemme. Dopo un lungo pellegrinaggio incontrarono e adorarono il Signore, offrendogli doni. "Al vedere la stella" leggiamo nel Vangelo secondo Matteo «essi provarono una grandissima gioia. Entrati nella casa, videro il bambino con Maria sua madre, e prostratisi lo adorarono. Poi aprirono i loro scrigni e gli offrono in dono oro, incenso e mirra».

Art. 3 - Il concorso è aperto alla partecipazione di ragazzi e ragazze di qualsiasi nazionalità residenti in Italia e ai cittadini italiani residenti all'estero, in età compresa tra i 16 anni (compiuti alla data del 20 ottobre 2004) e i 31 anni (non compiuti alla data del 20 ottobre 2004). L'iscrizione al concorso è gratuita.

Art. 4 - È possibile partecipare con una sola fiaba. I limiti redazionali a cui attenersi vanno da 1 a 4 cartelle (per cartella si intende una facciata di un foglio A4, corpo 12, spazio 2).

Art. 5 - La fiaba, in lingua italiana, deve essere inedita e non premiata ai primi tre posti in altri concorsi.

Art. 6 - L'opera dovrà essere inviata, come allegato di una e-mail, all'indirizzo internet concorsi@centrogiovani.net. Alla stessa e-mail dovrà essere allegato anche il modulo di partecipazione, compilato in ogni sua parte e firmato.

Art. 7 - L'elaborato, unito al modulo di partecipazione, dovrà pervenire all'indirizzo di posta elettronica indicato entro e non oltre il 31 gennaio 2005.

Art. 8 - Premi:

1° classificato: attestato + assegno Euro 500,00;

2° classificato: attestato + assegno Euro 200,00;

3° classificato: attestato + assegno Euro 100,00.

Ai primi tre classificati verrà inoltre offerta la possibilità di partecipare gratuitamente alla Giornata Mondiale della Gioventù di Colonia.

A tutti i partecipanti ammessi al concorso verrà consegnato, durante la cerimonia di premiazione, un ricordo dell'iniziativa.

Art. 9 - La premiazione avrà luogo a Pinerolo, sabato 4 giugno 2005, alle ore 16.00, presso la sala Pacem in Terris. I premiati e i segnalati saranno avvisati personalmente. I premi verranno consegnati all'autore o ad un suo delegato durante la cerimonia di premiazione. Non sono previste altre forme di consegna.

Art. 10 - I nomi dei vincitori verranno comunicati durante la cerimonia di premiazione e quindi pubblicati sul sito www.centrogiovani.net e sul sito www.giovani.org

Art. 11 - Gli elaborati in regola col presente regolamento saranno esaminati dalla commissione giudicatrice, che assegnerà, a suo giudizio insindacabile, i premi in palio.

Art. 12 - L'Associazione Amici di don Barra si riserva il diritto, senza che nulla sia dovuto agli autori, di farli pubblicare in volume, ritenendosi sollevata da qualsiasi responsabilità e pretesa nei confronti degli autori e di terzi.

Art. 13 - La firma posta in calce alla scheda di partecipazione al Concorso impegna all'accettazione del presente regolamento.

MODULO D'ISCRIZIONE

Cognome.....

Nome.....

Data di nascita...../...../.....

Tel.

Fax.

Tel. cell.

E-mail

Via..... N°.....

Località.....

Prov.

C.A.P.

Titolo della fiaba:

Ai sensi dell'art. 10 della legge n. 675/96 autorizzo il Servizio Nazionale per la Pastorale Giovanile al trattamento dei miei dati personali in ordine allo svolgimento del concorso e alla comunicazione di informazioni relative alla Giornata Mondiale della Gioventù. In nessun caso i dati potranno essere ceduti a terzi.

Firma.....

Dichiaro di essere a conoscenza del Regolamento del concorso e di accettarlo senza riserve.

Data.....

Firma.....

Progetto Tandem

COMUNICATO STAMPA - www.progettotandem.it il primo concorso di arti visive e letterature on-line in Italia

L'arte, con le nuove potenzialità offerte da Internet, può avere un effetto amplificatorio fino ad ora sconosciuto. Il progetto Tandem è il primo concorso di arti visive e di letterature on-line, il primo, dicevamo, nelle Marche e in Italia. Con "Tandem" l'immagine incontra la parola, in un'ibridazione stimolante e nuova. Il concorso è aperto a coloro che risiedono o operano nel territorio marchigiano ed è aperto anche alle scuole di ogni ordine e grado. Uno degli obiettivi del progetto è infatti quello di stimolare gli istituti scolastici a far interagire "attivamente" e non "passivamente" gli allievi con il mezzo tecnologico più diffuso al mondo, Internet.

I partecipanti (studenti, classi, giovani, adulti ecc.) devono costituire una coppia, un tandem appunto, e realizzare due opere: una figurativa e una letteraria oppure un'opera unica che integri il linguaggio visivo con quello letterario. Poesia e pittura, collage e racconto breve, prosa e installazione: la scelta del mezzo

espressivo e del tema è libera.

Il sito permette anche, attraverso il forum – sezione annunci, di conoscere on-line il compagno di partecipazione. Ciò rende possibile l'incontro "virtuale" tra studenti, adulti, classi, scuole di tutte le Marche in una sorta di gemellaggio artistico. E' sufficiente lasciare un annuncio con indicato un recapito (e-mail o numero di telefono). Nello stesso sito sono attivi un guestbook e una rubrica, l'agenda, che segnala i principali appuntamenti culturali e pubblicazioni della Regione Marche.

Le opere degli artisti in concorso devono pervenire, insieme al modulo di partecipazione, entro il 6 gennaio 2005. I lavori saranno pubblicati nella sezione "opere" del sito e i visitatori, con apposito meccanismo di voto, potranno definire la rosa dei finalisti. Dopo la "giuria popolare virtuale", una giuria "reale" formata da critici d'arte, poeti e docenti universitari designerà i quattro tandem vincitori (tre tandem di adulti e un tandem di studenti). Saranno inoltre assegnate delle menzioni di merito. Per i vincitori sono previsti importantissimi premi, tra cui una mostra, che si terrà nel 2005 a Macerata, un catalogo e la possibilità di partecipare a trasmissioni televisive a carattere culturale. Il modulo e il regolamento completo sono scaricabili nel sito www.progettotandem.it.

L'iniziativa, finanziata dalla Provincia di Macerata - Settore formazione e scuola, ha il patrocinio dell'Accademia di Belle Arti di Macerata e vede la collaborazione della Provincia di Macerata, del Comune di Macerata e di numerosi partner commerciali.

P.Viti (direttore artistico) - 340/2528599 - piergioorgioviti@progettotandem.it

Concorso Letterario "Annalisa Cozzolino"

Centro Culturale MARECHIARO

CONCORSO LETTERARIO "ANNALISA COZZOLINO"

Regolamento Anno 2004

Tema: il mare: pensieri e poesie.

Scadenza: 01/11/04

Elaborati:

poesia di massimo 36 versi, componimento letterario (tema, novella o altro) che non superi due cartelle dattiloscritte.

A) Sezione Adulti:

riservata a persone che abbiano raggiunto la maggiore età alla data di scadenza del concorso.

B) Sezione scuole medie:

riservata esclusivamente ad allievi di scuole medie inferiori residenti nella provincia di Napoli.

C) Sezione scuole elementari:

riservata esclusivamente ad allievi di scuole elementari residenti nella provincia di Napoli.

Testi :

devono essere in lingua italiana o dialetto napoletano. Non saranno restituiti e rimarranno custoditi dall'organizzazione del concorso. Ovviamente i diritti rimangono di proprietà degli autori.

Numero copie:

i concorrenti devono far pervenire entro la data di scadenza n°1 copia dell'elaborato con nome, cognome, indirizzo, numero di telefono (scuola e classe per i partecipanti alle sezioni B) e C) alla segreteria del concorso

letterario Annalisa Cozzolino c/o Parrocchia S. Maria del Faro via Marechiaro n°96/A - 80123 Napoli.
Oppure al seguente indirizzo di posta elettronica: concorsoa.cozzolino@libero.it

Quota partecipazione: nessuna.

Premi per ogni sezione:

al 1° classificato (sez. adulti) scultura e targa.

Al 2° classificato (sez. adulti) targa.

Al 1° classificato (sez. medie) scultura e targa.

Al 2° classificato (sez. medie) targa.

Al 1° classificato (sez. elementari) targa e buono di cancelleria

Al 2° classificato (sez. elementari) targa.

Giuria:

i nomi dei giurati saranno resi noti durante la premiazione.

Premiazione:

la premiazione avverrà il 27/11/2004 alle ore 16,00 presso la Parrocchia S. Maria del Faro in via Marechiaro, 96/A - Napoli.

Info:

E-mail: concorsoa.cozzolino@libero.it

Posta: Centro culturale MARECHIARO c/o Parrocchia S. Maria del Faro
Via Marechiaro 96/A 80123 - Napoli.

Tel: 347-6159578 / 320-8432956 - Rosario Scavetta
339-5365302 - Elvira Luongo

Concorso Nazionale "Cenacolo dell'Oreficeria"

2° Edizione Concorso Nazionale "CENACOLO DELL'OREFICERIA"

"CENACOLO DELL'OREFICERIA"

Associazione culturale per la diffusione della cultura e della tradizione orafa

in relazione alla mostra

Desideri Preziosi, edizione 2004: Poesia, sogno poetico

nel VII centenario della nascita di Francesco Petrarca

promuove un concorso nazionale di poesia dal titolo:

"Gioiello, fonte poetica"

Patrocini:

Patrocínio della Presidenza del Consiglio del Comune di Roma

Camera di Commercio Industria e Artigianato di Roma

Verso chiave da inserire pena la non valutazione dell'opera, come da regolamento è:

"... gioiello, suono ancestrale ..."

Regolamento:

1. Le poesie in concorso potranno pervenire direttamente o per posta, entro e non oltre il 30 novembre 2004, ai seguenti indirizzi:

att.ne Signora Paola Marta c/o CNA Piazza Cairolì, 2 - 00186 Roma

Fausto Maria Franchi, Via del Clementino, 98-100 - 00186 Roma.

Per eventuali ritardi farà fede il timbro postale.

2. Età minima consentita: 20 anni.

3. E' ammessa una sola poesia inedita, in lingua italiana, che dovrà contenere liberamente, nel corpo del componimento, il verso intero o spezzato *"... gioiello, suono ancestrale ..."*.

4. La poesia, dattiloscritta in 6 copie dovrà portare in calce i dati dell'autore; nome, cognome, data e luogo di nascita, indirizzo, a-mail, numero telefonico e/o fax.

5. Le poesie inviate non saranno restituite.

6. La partecipazione al concorso implica la totale accettazione del presente regolamento.

7. La Cerimonia di Premiazione si terrà il 13 gennaio 2005, ore 18,00, presso la Sala della Protomoteca del Comune di Roma.

8. Ai primi tre classificati sarà consegnata una medaglia del Comune di Roma e riconoscimenti da concordare con gli enti patrocinanti.

GIURIA - La Giuria, il cui giudizio è insindacabile e inappellabile, presieduta dall'Onorevole Giuseppe Mannino, Presidente del Consiglio Comunale, è composta da:

Tullio Gregory, Goffredo Masotti, Mario Lunetta, Roberto Piperno, Achille Tartaro.

Informazioni e chiarimenti:

Fausto Maria Franchi tel 06-6832988

Lucia Sabatini Scalmati, cell 3328-6492880

Corsi

L'arte dello scrivere

Eventi

Convegno-dibattito sulla poesia

Castello in Poesia - 1° Festival della poesia italiana

Poesia

La talpa, di Michael Santhers

Dal prato regolare e ben curato
le formiche videro una montagna
emergere e scapparono

Un grillo appisolato
si sentì sollevato
da un cumulo di terra
e incominciò a cantare
in modo strano

Una talpa stanca dell'oblio
o forse per sbaglio
emerse dalla terra
e si sentì strane piacevoli carezze
i raggi caldi del sole

Un cane immerso in un riposo
che andava consegnandosi
alla pigrizia vide tagliare
la nebbia dei suoi occhi

Si destò
per paura e per mestiere
con un balzo
con gli artigli
senza pensare
uccise la talpa

Pensai
la talpa è come quegli amori
che vivono nel silenzio
sperano e si nascondono
non si fanno capire
si allenano all'indifferenza
bruciano di gelosia
e all'improvviso
con sorpresa si dichiarano
in un momento
inopportuno
non lasciando che la sola scelta
di essere negati
per poi sentirsi
uccisi dall'orgoglio
nel pensare.....
che tutto
...si poteva evitare....

dal volume: Una farfalla all'ombra della luna

Narrativa

La guerra dei morti, di Stefano Baccolini - Prologo

Premessa dell'autore:

Dedico l'intero racconto ad una persona per me molto speciale, mia madre che purtroppo è venuta di recente a mancare per una grave malattia. Se non vi sembro troppo sfacciato avrei una richiesta da farvi, richiesta ovviamente non obbligatoria. Se al termine della lettura di questa storia sarò riuscito a donarvi qualcosa, almeno un sorriso, vi pregherei di fare una piccola donazione all'associazione Ant, che si occupa dell'assistenza domiciliare dei malati di tumore.

Eccovi il link: <http://www.antitalia.org/index.html>

Prologo

Molti, nel tumultuoso mondo di Abadon, sono in grado di affermare di aver combattuto almeno una volta nella loro vita, ma ben pochi sono stati testimoni di una battaglia senza prendervi parte alcuna. Non sto parlando del codazzo di mercanti e prostitute che segue di solito gli eserciti, ma di un mago, forse il più potente che sia mai vissuto in quella terra. Nessuno riusciva a spiegarsi perché frequentasse i campi di battaglia: alcuni sostenevano che amasse gli spettacoli cruenti e lo scorrere del sangue; altri, invece, credevano che fosse una sorta di messaggero della morte e gli avevano affibbiato l'inquietante nome di "Ladro d'Anime". Nonostante la sua fama, ben pochi avevano avuto la possibilità di scorgerlo o addirittura di incontrarlo da vicino; per questa ragione le voci sul suo conto spesso sfociavano nel romanzesco, venendogli attribuiti, di volta in volta, i più turpi misfatti e le azioni più incredibili.

Non esistevano, d'altra parte, nemmeno versioni concordi riguardo il suo aspetto e le uniche indicazioni più o meno coerenti riguardavano la sua tunica, che veniva descritta come simile a quella indossata dai druidi, priva, però, delle rune di cui questi ultimi si fregiavano.

Egli, dunque, come tante altre volte, attendeva con impazienza che lo scontro avesse inizio, ma, come tutte le attività umane, anche la guerra aveva le sue imprescindibili regole da seguire. I preliminari dello scontro furono, in quella occasione, insolitamente lunghi: i contendenti appartenevano, infatti, a popoli antichi e orgogliosi delle loro tradizioni. Gli eserciti si schierarono l'uno di fronte all'altro con esasperante lentezza, reggimento dopo reggimento. I due generali erano, evidentemente, soldati esperti, dal momento che entrambi disposero le proprie truppe cercando di godere di un vantaggio sull'altro: chi si preoccupò di occupare una posizione leggermente sopraelevata, chi, invece, posizionò il proprio schieramento con il sole alle spalle.

Conclusi questi preparativi giunse il momento dell'arringa. Il mago non poté trattenere un sorriso di disprezzo: entrambi avrebbero usato parole come onore, gloria o forse avrebbero fatto appello all'avidità dei propri uomini evocando ricchezze e saccheggi. Era in questa occasione che era possibile distinguere i veterani dalle nuove leve: gli sguardi dei soldati più giovani erano ancora in grado di illuminarsi di fronte a simili promesse, mentre i più anziani erano ormai insensibili ad esse. L'esperienza aveva loro insegnato che non c'era gloria e onore in una battaglia ma solo sangue e morte. Nemmeno l'avidità riusciva più a stimolarli, poiché sapevano bene che non sarebbe toccato a loro la parte migliore del bottino, ma a nobili ed ufficiali.

All'improvviso tutto tacque, e una calma irrealistica ma carica di tensione si diffuse nella piana. Finalmente era giunto il momento.

Da entrambi gli schieramenti il suono delle trombe annunciò l'inizio dello scontro e i due eserciti si avventarono violentemente l'uno contro l'altro. Ben presto lo scenario divenne confuso: fanti e cavalieri combattevano ferocemente trasformando la battaglia in una caotica bolgia. Il mago dall'alto osservava lo spettacolo con distacco e sembrava non preoccuparsi dell'andamento degli eventi. Le sorti dello scontro rimasero a lungo incerte, ma, infine, un reparto di cavalleria tenuto sapientemente di riserva riuscì ad aggirare l'esercito avversario e a metterlo in fuga. Nel caos generale molti si sbandarono e vennero impietosamente uccisi, ma alcuni reggimenti rimasero miracolosamente intatti. Uno di questi attirò l'attenzione del mago: coloro che lo componevano non apparivano affatto sconfitti, ma anzi, conservavano ancora la parvenza di soldati nonostante le vesti lacerate e le ferite riportate nella recente battaglia. Li guidava un giovane ufficiale, forse un subalterno, succeduto al vero comandante morto nello scontro. Dopo averli osservati allontanarsi per qualche minuto il mago scomparve.

Al tramonto tutto era ormai finito e gli ultimi focolai di resistenza erano stati debellati. La pianura traboccava di cadaveri che nessuno si era ancora degnato di seppellire e fu proprio allora che il mago fece nuovamente la sua apparizione. Avanzava lentamente senza preoccuparsi del terribile spettacolo di morte che lo circondava. Sembrava, anzi, trarre forza da esso, perché dal suo corpo cominciò a levarsi una

impressionante aura oscura. Nonostante questo nessuno parve accorgersi di lui: il campo di battaglia era, infatti, preda della frenesia dei ghouls e di altri divoratori di carogne che avevano trasformato quel funereo contesto nel teatro di un orrido festino. All'interno dell'accampamento dei vincitori risuonavano, invece, canti e grida di festa. Il vino scorreva liberamente e ormai anche le sentinelle, solitamente all'erta e pronte a tutto, barcollavano stordite dall'alcool. Il nemico non incuteva più alcun timore e molti già presagivano un lungo periodo di pace e il ritorno a casa. Ciascun soldato, in quel momento di euforia, aveva la sua storia da raccontare e i suoi sogni da realizzare. I contadini pensavano al prossimo raccolto, che si auguravano ricco e fecondo, gli artigiani vantavano, invece, le loro qualità professionali e anche i detenuti, arruolati a forza per l'occasione, erano pieni di buoni propositi per il futuro che probabilmente avrebbero dimenticato alla prima occasione. Il mago passò in mezzo a loro come un fantasma ascoltando frammenti di queste storie senza, tuttavia, mai soffermarsi troppo. Solo una volta giunto al di fuori dell'accampamento si volse come in attesa di qualcosa. Proprio in quel momento una serie di incendi scoppiò ai margini del campo ed improvvisamente tutte le manifestazioni di gioia si tramutarono in urla di disperazione e terrore. Un gruppo di soldati nemici era riuscito a riorganizzarsi e, approfittando del clima festoso che regnava nel campo, aveva condotto un violento attacco. I pochi che riuscirono ad imbracciare le armi, resi lenti e malfermi dai fumi del vino, vennero in breve tempo eliminati. Alcuni vennero addirittura uccisi nel sonno: trafitti dalle spade o bruciati dagli incendi che gli aggressori avevano appiccato nell'accampamento. Un giovane ufficiale, lo stesso che comandava quel reggimento di fuggiaschi, guidava gli assalitori. L'ecatombe sembrava non avere mai fine: il numero degli attaccanti era, infatti, relativamente esiguo, ma nel caos che si era creato nessuno se ne accorse. Il destino era stato, verso quegli uomini, veramente crudele e aveva trasformato una grande vittoria in una rovinosa sconfitta.

Lo sguardo del mago rimase indecifrabile: forse anch'egli era rattristato dalla loro sorte o forse aveva visto troppe volte scene del genere per poter provare qualcosa. Quando tutto ebbe fine e del campo non rimasero che macerie fumanti, egli si allontanò. Dal suo corpo, ancora una volta, si levò un alone di oscurità che, in breve tempo ricoprì interamente la sua figura. Improvvisamente, però, si fermò di nuovo: qualcuno lo stava seguendo. La cosa, inizialmente, lo incuriosì: nessuno avrebbe dovuto percepire la sua presenza dal momento che si celava dietro ad una fitta rete di incantesimi; ma, poi, si ricordò di essersene liberato dopo la distruzione del campo. Attese, dunque, che l'inaspettato inseguitore lo raggiungesse e riconobbe in lui l'uomo che aveva guidato il recente attacco all'accampamento. Egli procedeva al galoppo e in breve tempo gli arrivò davanti. Con fare sprezzante, però, rimase a cavallo anche se, quando gli rivolse la parola, si sforzò di essere cortese: "Ti ringrazio, mago, per il tuo aiuto, il mio re saprà ben ricompensarti per quello che hai fatto".

"Non ce n'è bisogno" gli rispose lui "lo non ho fatto nulla di cui debba essere ricompensato".

La risposta lasciò interdetto l'ufficiale: egli, infatti, non si sarebbe mai aspettato che quel mago ostentasse della falsa modestia.

"Cosa vuoi dire?" gli domandò "Non è forse grazie al tuo intervento se l'attacco è risultato così inaspettato?"

"Niente affatto", gli rispose con voce divertita "Io mi sono limitato ad incoraggiare un poco te e i tuoi uomini ma il merito della vittoria è soltanto tuo".

Vedendo la sua espressione sorpresa continuò: "Vedi, spesso la forza di una convinzione è la più potente di tutte le magie. Tu e i tuoi soldati non avreste mai attaccato un esercito cento volte superiore al vostro senza la sicurezza di un aiuto soprannaturale ed io non amo adoperare inutilmente i miei poteri".

L'ufficiale si adirò molto per questa risposta: era chiaro che al mago non importava nulla della sua causa ma egli voleva sentirlo dire da lui e gli chiese:

"Cosa sarebbe successo se i miei nemici fossero stati all'erta e avessero sventato l'attacco? Tu saresti intervenuto in nostro aiuto?"

La sua espressione fu più eloquente di ogni risposta e la cosa fece montare ancor di più la rabbia dell'uomo. Come si permetteva di deriderlo così, pensò, come aveva potuto giocare con la sua vita in questo modo? In preda alla furia snudò la spada e rivolse un violento fendente contro il mago. Prima, però, che la lama potesse colpire il suo corpo il metallo gli si sfaldò letteralmente fra le mani.

"Dov'è finito il tuo codice cavalleresco?", lo canzonò, "ora cerchi di uccidere un uomo disarmato?"

"Taci, le persone della tua risma non sono capaci di combattere da uomo."

"Ma guarda?" gli rispose lui sbuffando di disprezzo "Dopo aver ucciso una massa di ubriachi torna a galla l'onore...."

Imbarazzato l'ufficiale tacque ma questa volta, del tutto inaspettatamente, fu il mago a perdere la calma.

“Come osi farmi la morale? Guardati attorno, quanta povera gente è morta per soddisfare le brame del tuo re? Quanti sogni sono stati infranti da questa battaglia? E dov'è l'onore in tutto questo? Ho visto giovani di nobilissimo lignaggio commettere i crimini più innominabili, eppure erano considerati dei perfetti cavalieri. Persone della mia risma, per usare le tue parole, non si nascondono dietro l'ipocrisia di termini come l'onore per giustificare le proprie azioni.”

“Cosa vuoi dire?” gli chiese l'ufficiale.

“Non lo capisci da solo?” gli domandò il mago. “Non mi pare che tu abbia molta esperienza di guerra, è forse così che ti aspettavi una battaglia? Hai mai udito ballate descrivere quello che è successo oggi?” L'ufficiale rimase senza parole: effettivamente nulla di ciò che gli era stato insegnato lo aveva preparato ad una simile esperienza. Era abituato a tornei e giostre e, ingenuamente, pensava che la guerra fosse un altro modo per dimostrare la propria abilità e il proprio coraggio ma si sbagliava. Molti dei suoi amici che condividevano le sue stesse illusioni erano morti e lui stesso era consapevole di non essere più lo stesso uomo di prima. Notando la sua espressione il mago riprese: “Vedo che inizi a capire” e poi, con un tono quasi paternalistico, gli disse: “Ora vai, raggiungi i tuoi uomini, vorranno sicuramente acclamarti come meriti anche se temo che dopo le mie parole non ti godrai più questi festeggiamenti come avresti potuto fare un tempo”.

L'ufficiale stava già per andarsene ma poi ebbe un ripensamento, si volse ancora una volta e disse “Un'ultima cosa, mago: che cosa ti spinge a frequentare i campi di battaglia, quali sono i tuoi scopi? Dalle tue parole mi pare di capire che odi la guerra e allora perché mai assisti passivamente alle lotte degli uomini?”

“Cosa dovrei fare, secondo te, entrare in campo e dividere i contendenti? Sappi che la guerra, non importa le ragioni dalle quali scaturisce, è il passatempo preferito degli uomini da secoli. Invano profeti e sovrani illuminati hanno cercato di sradicare questa disumana pratica, cosa potrei fare io?”

“Non mi hai ancora risposto” gli disse l'ufficiale

“E non intendo farlo” gli rispose lui di rimando.

“In fondo” aggiunse con un sorriso “tutti i maghi hanno i loro segreti: se venissero meno essi prederebbero quell'alone di mistero che li contraddistingue”. Detto questo egli scomparve tra le ombre della notte e l'ufficiale non poté far altro che allontanarsi a sua volta.

Perfetta, di Laura Bertoli - Ventiseiesima ed ultima puntata

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

Per una migliore visualizzazione si consiglia di scaricare il font "Calligraph421 BT", che vi alleghiamo alla mail. Il font va copiato 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](#)