

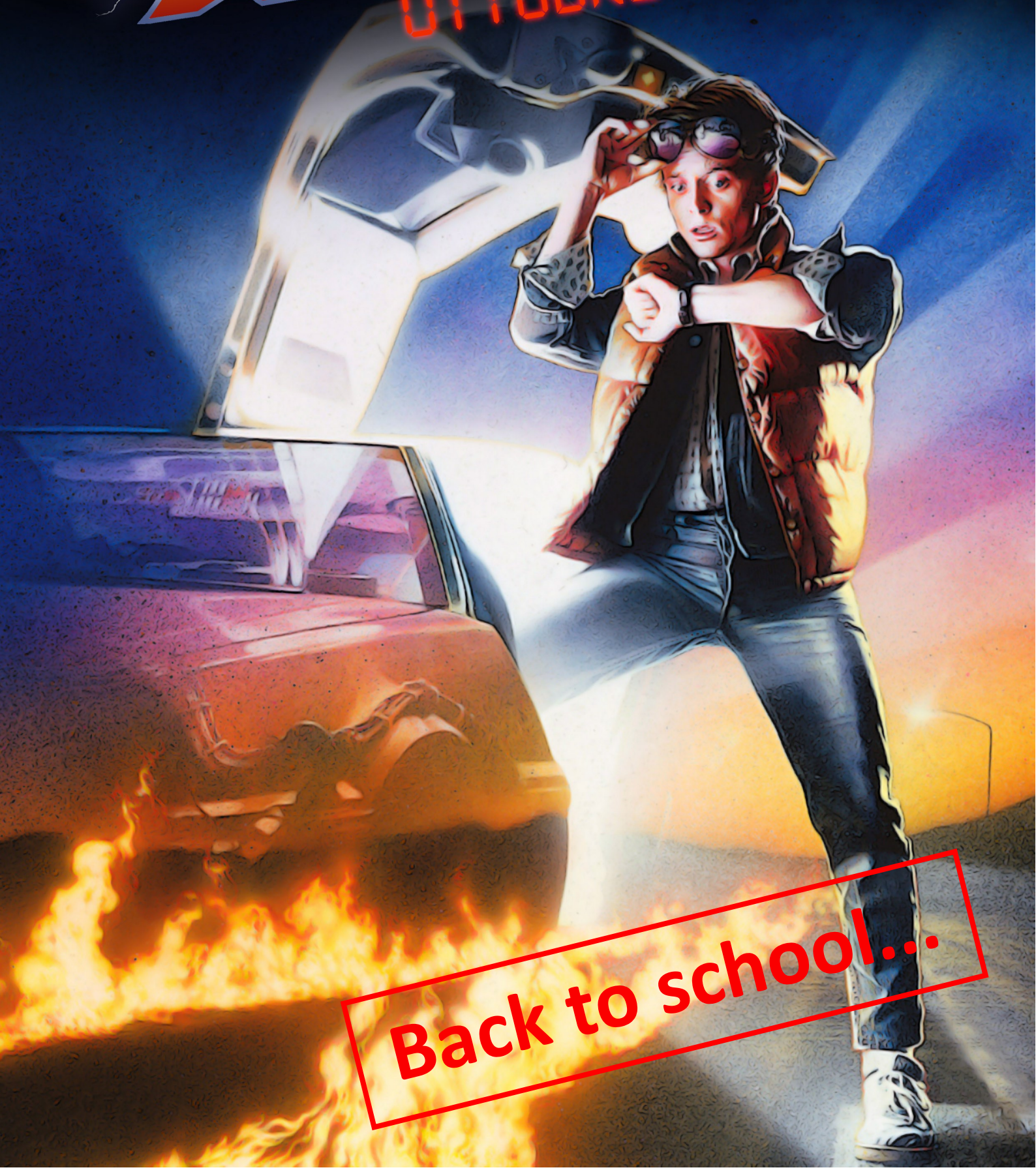


CIRILLO WEBZINE

OTTOBRE 2015

ON
2015

n. 21



Back to school...

20 Agosto 2015. Ingresso Expo.
 Gente? Poca, all'apparenza. Entriamo con i
 biglietti prenotati.
 Scopriremo che eravamo 160.000.
 Sicurezza tipo aeroporto.
 Passiamo sotto una delle arcate futuribili.
 E poi... viali, architetture ipermoderne e simil-
 antiche.
 Il tema è il Cibo.
 Un tema italiano che più non si può.
 Gente di tutti i colori (sic!).
 Comitive, ragazzi con gli zaini e non. Famiglie.
 Bambini.
 File dove non te lo aspetti. Vuoti dove non te lo
 aspetti.
 E i padiglioni...
 Ardite architetture a scaglie di drago di Libeskind.
 Le coltivazioni verticali di Israele e degli Stati
 Uniti.
 Gli infiniti tasselli lignei del Giappone.
 Lo specchio russo che si staglia contro il cielo.
 Lo spazio fortezza nel deserto dell'Oman.
 E fontane agli angoli: acqua frizzante e fresca.
 Ristoranti esotici.
 Anche calura, certo, e file...
 2 ore e mezza per vedere il Giappone. Una
 meraviglia.
 E poi la Corea, impagabile.
 Siamo tutti d'accordo: esperienza bellissima.
 Da rifare. Quando?
 Nel 2020 sarà a Dubai: il futuro sostenibile.
Connecting minds.
 Ci saremo. Si spera.

Prof. Bernardo Cicchetti



Strade buie e pericolose, case, mani e braccia di un uomo che consideravi tuo: sono questi i palcoscenici che danno vita all'orrore che si nasconde dietro il femminicidio.

Comincia tutto perché si indossa una gonna, o perché si è piccole o perché indifese, o soltanto addirittura perché si ama qualcuno che vede noi donne come un oggetto, come qualcosa da possedere, qualcosa che non può stare al mondo se decide di ribellarsi al proprio carnefice. Per quanto sia spaventoso, ingiusto, pericoloso, ancora una volta non è solo il gesto compiuto a spaventarci, ma la passività altrui, l'omertà di chi assiste in silenzio, di chi chiude gli occhi pur di non guardare, di chi indifferente passa per le strade e assiste silenziosamente a quelle che rischiano di diventare notizie da prima pagina. Annunci al tg di mezzogiorno come occhi neri al supermercato, violenza a portata di pugno, a portata di chiunque pretenda un rispetto che non gli spetta. Mormorio diffuso da gossip, mai da denuncia. Un mondo sensibilizzato alla compassione di una vittima, il nostro. "È stata picchiata dal marito". Scandalo. L'uomo l'animale da condannare, la donna il cadavere da piangere. La

violenza non si giustifica più, ormai. Viviamo in un mondo diverso, un mondo migliore, giusto? Corsi di autodifesa per aiutare le donne a proteggersi da sé, fischietti da portare in borsa per invocare aiuto in caso di aggressione, premesse volte a favorire lo sviluppo di un società in cui la donna è finalmente in grado di opporsi alla violenza di cui per anni è

SOS
FEMMINICIDIO

stata succube. E di una società in cui è l'uomo ad essere educato al rispetto, cosa ne pensate? Quale importanza avrà mai definire vittima e carnefice se ognuno è vittima della violenza stessa? Nella società d'oggi, ormai, l'uomo non è più capace di controllare la propria ira e gelosia. Siamo tornati alla preistoria, dove l'uomo agiva secondo istinto. Ma perché continua ad accadere tutto ciò? Perché le donne oggi sono vittime di violenze da parte degli uomini che amano? Perché l'uomo non è capace di ragionare prima di compiere determinati gesti? Pensare, parlare, confrontarsi gli uni con

gli altri, avere rispetto reciproco può portare ad un miglioramento della società in ogni campo. La donna non deve più sottostare alle esigenze dell'uomo, alle violenze fisiche e psicologiche, deve reagire denunciando quello che avviene tra le mura di casa, in strada, con familiari e non. Abbiamo affrontato tanto per arrivare ad avere gli stessi diritti di un uomo, non perdere la speranza per una vita migliore deve essere il principio fondamentale in cui ogni donna deve credere sempre. La speranza è l'ultima a morire, nessuno può permettersi di toglierci la felicità e, in molti casi, la vita.

Alessia Cianciulli, Ilaria Iovinella, Caterina Sagliano
VE

L'amore scrive la storia degli uomini

Sono le 15.16 del 1 dicembre 2011 e mi trovo presso la Biblioteca Palagio di Parte Guelfa a Firenze, in una piccola sala che dà proprio su piazza di Parte guelfa attigua alla famosa Piazza Mercato. Come spesso accade per la natura singolare dei luoghi, la condizione della mente di chi è convinto di fare nuove esperienze è tale da portarlo a vedere dietro ogni ambiente che incontra un segno dotato di significato speciale. Non so perché o almeno non sono in grado di spiegarlo, ma questa breve esperienza, durante la quale ho avuto la possibilità di visitare i luoghi più belli di Firenze, è stata una sorta di "catabasi", un'incursione in un sottosuolo dimenticato ed affascinante. I siti attraversati sembrano riportare in vita i

personaggi che li hanno vissuti un tempo: il Granduca di Toscana, Cosimo de' Medici, la contessa Eleonora, il Magnifico, ma soprattutto Dante e Beatrice. Il Freccia rossa che mi riconurrà di nuovo a casa è solo alle ore 18.00, per cui il mio pensiero vola di nuovo alle sale di Palazzo Pitti, a via dei Tornabuoni, a piazza della Signoria, a Ponte vecchio, ma soprattutto e prima di tutto, alla casa natale di Dante e alla chiesetta dove sono conservate le spoglie mortali di Beatrice. Proprio qui, il Sommo Poeta sposò Gemma Donati, e incontrò per la prima volta Bice, la famosa Beatrice a cui ha dedicato tutta la sua attività poetica. Dunque, è proprio in questo magico luogo che è iniziato l'Amore di Dante per

Beatrice che avrebbe poi ispirato l'opera più celebre per l'umanità, la Divina commedia. All'età di nove anni, come si legge nella Vita nova, il poeta incrociava con un brivido lo sguardo di una ragazza, appunto Beatrice, già promessa ad un altro uomo. Si trattava di messer Mone, appartenente ad una famiglia ricchissima di banchieri che addirittura prestava soldi ai Plantageneti d'Inghilterra, e ai Capetingi di Francia. Si diceva che costui era destinato a sposare la donna più bella di Firenze che, però, a quanto pare non lo avrebbe amato granché. Egli, infatti, così potente e superbo si amava già tanto da solo quanto bastava per vanificare l'amore di chiunque. Da noto banchiere, sosteneva, inoltre, che è il



per vanificare l'amore di chiunque. Da noto banchiere, sosteneva, inoltre, che è il danaro a muovere le cose del mondo e che i poeti come Dante sono solo dei poveretti, dei falliti che con le loro profezie apocalittiche e le loro prediche sul pauperismo vorrebbero precipitare il mondo nell'inedia. D'altra parte, monna Bice non rimase insensibile al prolungato corteggiamento del poeta, figlio di Alighiero secondo, un piccolo esponente del ceto medio. Contrariamente a quanto si può pensare, tuttavia, Dante non tradì mai sua moglie Gemma. Quest'ultima, poi, me lo consentirete, mi è sempre sembrata "una povera sfigata" costretta a sposare uno che per tutta la vita non aveva fatto altro che dedicare poesie d'amore ad un'altra. Nonostante ciò, gli rimase fedele per tutta la vita anche se preferì non seguirlo durante l'esilio rimanendo a Firenze...e lo credo bene! Ma l'amore di Dante per Beatrice fu, a dir poco, speciale. La loro non fu che una storia di sguardi, di occhi che si incrociano nelle folla e si desiderano invano, per le strade di Firenze. Sembra di vederli quegli sguardi cercarsi e dissimulare, e fuggacemente sfiorarsi. Dante, persino in Paradiso, quasi si dimentica di Dio, e rischia di accontentarsi anche lì di quel surrogato del divino che è l'amore di questo mondo. Si tuffa nel suo sguardo e si riempie d'amore, s'infinita... Ed è proprio Beatrice che lo rimprovera: "Il Paradiso non è tutto nei miei occhi!". Ma Dante, alla fine, ha immaginato così il

regno dei beati, una sorta di innamoramento protratto: di cielo in cielo, il poeta vede la donna amata sempre più bella, i suoi occhi mortali si abituanano a tollerare dosi di bellezza sempre più intense. Così come avviene nel XVIII canto del Paradiso, dove appare stupefacente fin dall'inizio quando, ancora nel cielo di Marte, il poeta guarda Beatrice e si libera di ogni altro desiderio, vedendo risplendere in lei il divino. All'Inferno, infatti, Dante aveva collocato chi pensava che il mondo fosse governato dal caso, mentre sosteneva che l'amore scrive la storia degli uomini e non è mai casuale, ma *move il sole e l'altre stelle*. Tale definizione *immensa* del sentimento amoroso non ci può lasciare indifferenti. Dovrebbe altresì, così come solo i classici sono in grado di fare, scuotere le nostre coscienze così da determinarne un cambiamento di rotta, un'αἵρεσις. L'amore, così come viene concepito, soprattutto in tempi moderni, che pretende un immediato contatto fisico con l'altro, deturpa irrimediabilmente la bellezza del sentimento e fa scadere l'essere umano allo stato di bestia.

Prof.ssa Maria Buonocore



Le storie dietro l'arte

Quante volte ci siamo soffermati ad osservare una statua, una scultura o un qualsiasi altro capolavoro artistico, prestando più attenzione al colore, alle decorazioni o ai dettagli in sé, anziché alla storia che l'opera in questione ha da raccontarci? Quante volte siamo andati oltre a quello che gli occhi ci permettono di vedere? E se anche le statue avessero il "potere" della parola, oltre quello di incantarci con la loro maestosità, cosa ci direbbero? Ecco diverse storie e leggende nascoste dietro i volti austeri e i corpi immobili che l'arte ci ha riservato:

L'uomo e la donna

L'opera in questione è stata realizzata dalla scultrice georgiana Tamara Kvesitadze ed è situata sulla spiaggia di Batumi. È composta da due statue mobili, rispettivamente Ali e Nino, che cominciano a muoversi ogni giorno alle 7 del mattino per una durata di circa dieci minuti, avvicinandosi l'uno all'altro e strappandosi un ultimo bacio d'addio. Ha una fine tragica, infatti, la storia di Ali, giovane ragazzo musulmano, e Nino, principessa georgiana, costretti a rinunciare all'amore che provano l'uno per l'altra a causa dell'invasione sovietica del Paese.



Il pifferaio magico



Esistono diverse rappresentazioni del famoso pifferaio di Hamelin e tutte lo ritraggono nell'esatto momento in cui suona il piffero, lo strumento che lo contraddistingue, per scacciare via i ratti, presenti nella leggenda medioevale a cui si ispira l'opera. Nel 1284 la città di Hamelin subisce un'infestazione di ratti. E' qui che compare il protagonista dell'opera, promettendo agli abitanti della città di liberarli dalle fastidiose creaturine in cambio di una somma di denaro. Nonostante riesca nel suo intento grazie al magico strumento, il sindaco si rifiuta di pagarlo e l'uomo architetta la sua vendetta. Difatti, approfittando di un giorno in cui gli adulti si trovano in chiesa, inizia a suonare il piffero facendo in modo che tutti i bambini lo seguano, portandoli per sempre fuori dalla città.

Amore e Psiche

Non poteva ovviamente mancare un tale capolavoro della scultura, realizzato dalla sublime tecnica e dall'ingegno di Antonio Canova. La scultura, che rappresenta il dio Amore intento a contemplare la bellezza della sua amata, la quale ricambia con uno sguardo di dolcezza e ricco d'affetto, sembra non invecchiare mai, così come la storia che c'è dietro. Il gruppo scultoreo è infatti ispirato ad una famosa storia di Apuleio, i cui protagonisti sono appunto il dio Amore e la bella Psiche. La fanciulla, dalla bellezza eguale a Venere, diventa sposa di Amore, senza tuttavia conoscere la vera essenza del marito, che le si presenta solo durante la notte. Scoperta in seguito la sua natura, è costretta, per potersi finalmente congiungere al divino consorte, a sottostare ad alcune prove, per poi ottenere al termine di esse l'immortalità.

Ida Pellegrino 3 G





L'Attesa

L'Attesa. Un'attesa prolungata all'estremo e in effetti apparentemente inutile. *L'Attesa*. Guardando questo film non si ha da intendere per attesa solamente quella narrata nella pellicola, ma riuscire ad addentrarsi in quello che per tutto il film diventa pensiero fisso per il regista, che, ritrovandosi alle spalle insegnamenti di personaggi non poco altisonanti, (tra tutti il più discusso regista italiano del nuovo millennio Paolo Sorrentino) sceglie appunto in questa sua opera prima la via dell'attesa. L'attesa vuol dire tanto, forse fin troppo per il regista: è per prima cosa parte essenziale per l'elaborazione. Viene usata infatti, dalla nostra protagonista, Juliet Binoche che, ritrovandosi di nuovo ad interpretare una persona che si confronta con un lutto familiare come del resto era successo nel capolavoro di Kieslowski "Tre Colori: Film Blu", stavolta, quasi a voler dimostrare la propria maturità, sceglie di attendere. E crea, in questo modo, un'attesa che potrebbe sembrare all'apparenza, una preoccupazione inutile sia per lei, madre del cosiddetto Giuseppe (perno sul quale ruota tutta la storia) che per Jeanne, ex ragazza di Giuseppe, contattata proprio da lui e invitata in Italia dallo stesso per riuscire, per così dire, a "calmare" le acque tra loro due (durante la pellicola, infatti, si cita un litigio avvenuto l'estate precedente tra il ragazzo e Jeanne). Un'attesa che stranamente, grazie a speciali scelte da parte del regista soprattutto in ambito musicale, invece di acquietarci ci tiene sulle spine e ci fa immedesimare il più possibile talvolta con una protagonista, talvolta con un'altra. Film in definitiva non per tutti. Pensato per un pubblico attento, sensibile ai dialoghi e alle relazioni interpersonali. Ma la parte più interessante è soprattutto la tecnica di questo giovane regista che, forse in un modo anche troppo meticoloso, cura ogni immagine nel minimo dettaglio, quasi come a voler dire contemporaneamente "Voglio confrontarmi con i grandi del cinema" e "Ma quanto sono bravo?". E forse, proprio nel voler

curare così tanto l'immagine (azzeccando sempre il "point of view" e la fotografia) trascura talvolta (del resto come il suo maestro) il lato narrativo. Grande pecca per un grande film e soprattutto un grande regista. Detto questo vi invito ad andare a vedere quanto prima questo capolavoro cinematografico nazionale contemporaneo, e soprattutto a cercare di valorizzare queste perle che giovani registi come il caro Messina ci regalano, e di non far fare loro la fine del povero Claudio Caligari (consiglio a questo punto anche il suo 3° lavoro, purtroppo postumo, "Non essere cattivo", proprio in questi giorni presente anch'esso nell'offerta cinematografica attuale). Proprio a tal proposito dedico questo articolo a lui, nella speranza che in futuro in Italia vincerà il cinema d'autore e che scompariranno dalla scena personaggi che non sono nemmeno degni di nota.

Francesco Fontana, 3 A



IL GUARDIANO DEGLI INNOCENTI

“Il guardiano degli innocenti” è una raccolta di racconti fantasy scritta dall'autore polacco Andrzej Sapkowski, pubblicata nel 1993 in Polonia e tradotta in italiano in una prima edizione del 2010. Corrisponde al primo capitolo della famosa saga di Geralt di Rivia, resa famosa soprattutto per aver ispirato i videogiochi di “The Witcher”, sviluppati e distribuiti dal team video ludico polacco CD Projekt. Il protagonista, appunto Geralt, è uno strigo : un vero guerriero con ampie conoscenze magiche, addestrato fin dalla tenera età e sottoposto a mutazioni corporee, derivate dalle assunzioni di bevande tossiche e pozioni, per il solo scopo di uccidere mostri e diverse creature magiche, aiutando così le persone oppresse da esse e ricevendo in cambio dalle stesse una modesta paga. La figura di Geralt ricorda quella di un mercenario, assoldato più volte per il solito lavoro e in continuo vagabondare, dalle terre più desolate e povere, ai vari villaggi arrivando addirittura alla corte imperiale di Vizima, accolto dal re di Temeria, Foltest, per spezzare la maledizione della quale è vittima la sua stessa figlia. Lo strigo si presenta come lo stereotipo del personaggio insuperabile nei combattimenti, amato dalle donne, mal stimato dai paesani ma rispettato e benvenuto dai suoi amici, in primis dal poeta Ranuncolo (Dandelion nel videogioco). Il libro presenta oltre che storie coinvolgenti, che sono spesso fiabe molto famose reinterpretate nell'ambiente fantasy da Sapkowski, diversi aspetti negativi o che avrebbero comunque meritato maggior attenzione. Se infatti è ben strutturata la componente magica del racconto (i mostri, per esempio, sono descritti molto dettagliatamente, con Geralt che analizza le caratteristiche e i punti deboli di ciascuna creatura), l'ambiente circostante è spesso privo di descrizioni (non ci sono particolari paesaggi, se non quello del castello in cui lo strigo si reca per spezzare la maledizione della figlia di Foltest nel primo capitolo). I personaggi stessi, eccetto il protagonista della saga e qualche altra eccezione, risultano spesso monotoni e piatti, oltre ad avere tutti lo stesso lessico, che sia un membro della corte imperiale, un mago, o un comune paesano. Ancora più monotoni e faticosi sono i combattimenti : senza particolari difficoltà,

Geralt riesce a fare fuori più di un nemico, delle volte anche in brevissimo tempo. Alcuni racconti sembrano quasi svolgersi in maniera schematica e identica fra loro: arriva un certo punto in cui la situazione sembra irrecuperabile per lo strigo e i suoi amici, fin quando, improvvisamente, compare un personaggio che in merito alle sue azioni stravolge completamente le sorti a favore di Geralt. In mia opinione, per concludere, si tratta di una raccolta di storie interessanti, non un capolavoro ma di certo una piacevole lettura. Consigliato agli amanti del genere ma soprattutto ai più fanatici del videogioco per la presenza di alcuni racconti fondamentali per la totale comprensione e conoscenza dei personaggi, della storia, e del mondo di Sapkowski, il medesimo dei videogiochi, nonostante quest'ultimo sia di gran lunga più accurato e dettagliato di quello dell'autore polacco.

Diego Corrado, VI



SENSE 8

Sense8 è un telefilm di fantascienza targato Netflix e ideato da Lana e Andy Wachowski. Andato in onda per la prima volta negli Stati Uniti il 5 giugno del 2015, dopo il trailer mandato il 7 maggio 2015 che ha ricevuto il maggior numero di visualizzazioni in rete negli ultimi 10 anni fra tutte le altre serie TV, è ancora in produzione con una seconda stagione prevista per giugno del 2016. I protagonisti di questa serie tv sono Riley Blue (Tuppence Middleton), Wolfgang Bogdanow (Max Riemelt), Lito Rodriguez (Miguel Ángel Silvestre), Will Gorski (Brian J. Smith), Capheus (Aml Ameen), Sun Back (Doona Bae), Nomi Marks (Jamie Clayton) e Kala Dandekar (Tina Desai). Dato che questo telefilm tratta di sensate provenienti da tutto il mondo, le riprese si sono svolte in svariati paesi tra cui: Chicago, San Francisco, Londra, Berlino, Seul, Reykjavík, Città del Messico, Nairobi e

Mumbai. Questa serie però inizialmente è stata concepita come un film di 9 ore suddivise in 12 episodi da 45 minuti l'uno. Sense8 è stato accolto bene da gran parte della critica che l'ha definito "Un'orgia di personaggi, storie, visioni, panorami, sequenze musicali e anima. Un'orgia di emozioni e di eventi che si intrecciano, si incatenano, di personaggi che si incontrano ma non si incontrano, storie che fanno l'amore." Il Telefilm tratta di Otto sconosciuti da diverse parti del mondo che sviluppano improvvisamente una reciproca connessione telepatica. Appartenenti a diverse culture, religioni e orientamenti sessuali, scoprono quindi di essere dei sensate, ovvero persone con un avanzato livello di empatia che hanno sviluppato una profonda connessione psichica con un ristretto gruppo di loro simili. Mentre cercano di scoprire, disorientati, il significato delle loro percezioni extrasensoriali e

iniziano a interagire a distanza tra di loro, un uomo, Jonas, si offre di aiutarli. Allo stesso tempo un'altra enigmatica figura, Whispers dà loro la caccia, sfruttando la loro stessa abilità, allo scopo di catturarli o ucciderli. Alla fine però, grazie alla collaborazione di tutti, riescono a salvarsi e a ritornare alle loro rispettive vite. E' prevista l'uscita di Sense8 in Italia il 22 ottobre 2015 su FOX.

Jolette D'Onofrio & Daniela Raucci VI



Batman Arkham Knight

"Batman: Arkham Knight", videogioco sviluppato da Rocksteady Studios e distribuito dal team videoludico della Warner Bros, è il quarto ed ultimo capitolo della saga di "Batman Arkham". La trama del gioco riprende esattamente dal finale del precedente capitolo, con la morte di Joker, principale ed acerrimo nemico del supereroe della DC Comics. Entra in scena quindi un altro importante nemico del cavaliere oscuro, Jonathan Crane, comunemente chiamato lo "Spaventapasseri", che pervade l'intera città di Gotham di una tossina pericolosissima, capace di mutare geneticamente gli organismi e di alterare le funzioni cerebrali delle persone che la respirano, avviandole a compiere azioni violente, talvolta anche autodistruttive e suicide. È proprio qui che entra in scena Batman. Dopo aver avvistato il Batsegnale egli raggiunge il commissario Gordon. I due

interessanti sono i combattimenti a due, in cui il videogiocatore può prendere possesso di più personaggi in uno stesso combattimento, ovviamente alternandoli. Non mancano parti di approccio stealth, probabilmente più interessanti dei combattimenti stessi, in cui il giocatore può procedere a suo piacimento e in base alle sue caratteristiche di gioco. Ma la vera novità, punto di forza del gameplay di Arkham Knight, è l'introduzione della Batmobile, veloce mezzo grazie al quale il giocatore può darsi alla libera esplorazione di una vasta Gotham ricca di attività, ma anche una vera macchina da guerra munita di missili e razzi necessari per abbattere i droni e le corazzate nemiche. Oltre alla trama principale, abbastanza corposa, aggiungiamo anche le varie missioni secondarie, ognuna di esse che porta alla definitiva sconfitta di ogni criminale di



quindi pianificano l'assalto a Crane e la liberazione di Gotham nel periodo temporale di una sola notte. Il titolo del capitolo prende spunto da uno dei personaggi chiave della trama: il cavaliere di Arkham, una figura misteriosa che ostacola ripetutamente i piani di Bruce Wayne. Come poteva mancare un personaggio come quello di Joker in un gioco di Batman? Seppur in realtà morto, egli torna ad ossessionare il cavaliere oscuro quando lo stesso eroe cade vittima della tossina di Crane. Più volte la sua figura viene riprodotta dalla mente "intossicata" di Batman e si rende quasi partecipe della storia, commentando ogni singola parte della trama, che, seppur lenta, soprattutto nelle prime ore di gioco, può essere considerata affascinante e ben scritta, con tanti e imprevedibili colpi di scena e momenti di altissimo valore. Per quanto riguarda il gameplay, è molto simile a quello dei capitoli precedenti. Il combattimento è sì divertente ma delle volte ripetitivo e non necessita di una grande intelligenza tattica: i nemici sono assai prevedibili e il loro pattern è monotono. Di certo più

Gotham (i già conosciuti Deathstroke, Firefly, Due Facce e l'Enigmista. Particolarmente interessanti le sfide di quest'ultimo). Dal punto di vista tecnico, almeno su console, nulla da rimproverare. Grafica al di sopra delle aspettative, comparto tecnico ottimo anche se alcuni aspetti meritavano una migliore attenzione (i movimenti della Batmobile, ad esempio, non sono molto fluidi e il veicolo risulta a tratti difficile da gestire). Non mancano aspetti negativi: le missioni, specialmente le secondarie, a lungo andare possono rivelarsi ripetitive e noiose, dunque è consigliato un livello di difficoltà elevato per non "cadere" nello scontato, specialmente nelle missioni dove la Batmobile, eccessivamente valorizzata, ha una forte presenza. Rimane comunque un gioco di ottima fattura e divertente, consigliato specialmente ai fan della serie Arkham.

Diego Corrado, Matteo Sorrentino, 5/1

Mi trovo di fronte ad una nera pozza fangosa, ci morivano dentro insetti ed animali di ogni tipo. Sento una presenza alle mie spalle ed ogni minimo rumore mi fa trasalire. Scendo nelle profondità di quella che è stata la mia città e da conosciuta e banale, mi appare, con il crescere delle basse gallerie, al pari di una città sconosciuta ed abbandonata da secoli. Sono puro spirito ora, non devo avere paura di queste effimere cose né dovrei commuovermi di fronte agli undici corpi straziati che mi trovo di fronte. Tre corpi si trovano rannicchiati in un angolo. Tutti hanno segni di colpi da fuoco, ma solo su quei tre si vedono anche dei segni di una baionetta. Chi ha compiuto questo barbaro gesto deve essere senza cuore ma soprattutto senza ragione. Mi chiedo perché poco distanti si trovano anche due carcasse di cane. Uno un bulldog. Mi accascio per vedere il volto del primo cadavere (stranamente caldo, anche se deve essere qui da un centinaio di anni) quando una mano mi si posa sulla spalla destra. Mi giro di scatto e mi tranquillizzo vedendo che si tratta del Cavaliere Rosso che dolcemente, ma con voce solenne, mi dice: "non piangere per loro! Saranno sempre sulla terra loro, ma coloro che li hanno uccisi si schierano fin dall'alba dei tempi con i nostri nemici, vendicherai anche il loro spirito domani!". Solo in parte risollevato nello spirito seguo il Cavaliere Rosso fino ad un'ampia sala dove dietro ad un tavolo centrale ci aspettano il Cavaliere Blu e quello Nero. Le bestie del Caos avevano convinto mio figlio; o meglio, loro figlio. Il mio peccato fu quello di desiderare la paternità. La sala dove mi trovo è diversa dalla serie infinita e buia di cunicoli attraverso la quale mi sono perso e da dove ho ritrovato la strada solo grazie all'essermi fermato per piangere su quei corpi straziati. È il giorno della battaglia finale. Finalmente i due schieramenti hanno i loro due paladini. Io da un lato con i Cavalieri e mio figlio dall'altro con le Bestie.

La fredda armatura si appesantisce sotto il peso della pioggia e guardo mio figlio, dalla parte opposta della scacchiera con un elmo di pipistrelli sulla testa. Abbasso il mio, ornato di alloro dorato, davanti i miei occhi. Sento il mio respiro affannoso amplificato dal copricapo.

"Che la battaglia abbia inizio" dice una voce che sembra provenire dal mio stesso cuore. Una voce tanto solenne da ricordami l'importanza di ciò che sta per accadere.

Io e mio figlio ci prepariamo contemporaneamente a combattere.

Ma io non ho il coraggio di avanzare. È pur sempre mio figlio. Immagini della sua vita mi scorrono nella mente: la sua vita che ho accompagnato per mano, la sua vita...che ha vissuto con me.

E lo stesso bambino a cui ho insegnato a parlare, a camminare, a vivere e a combattere, si lancia verso di me, con un urlo disumano, degno del più profondo inferno.

Rimango immobile, quasi come fossi diventato di pietra, e il primo colpo si infrange sulla mia armatura, all'altezza dello sterno. Il secondo non tarda ad arrivare, seguito dal terzo. In un attimo di lucidità, mi accordo che il quarto mi sarebbe stato fatale. La mia spada, come mossa da una forza a me ignota, sferra la sua poderosa parata. Dotata ormai di piena forza propria, combatte il male che è in mio figlio, fino a farlo accasciare al suolo. È arrivato il momento del colpo di grazia. La spada sembra tornare ad essere un semplice prolungamento del mio braccio.

Mi fermo.

Guardo verso l'alto. Guardo mio figlio, morente. E sferro il colpo mortale.

Urlano le tre bestie al momento della perdita della battaglia, si dissolvono verso il basso con uno sguardo che celava i loro futuri piani.

I tre cavalieri mi guardano soddisfatti, annuiscono ma nei loro occhi era il timore.

Jole Mariniello 51

Corvino P.F. 51



CIRILLO WEBZINE - N. 21 Ottobre 2015

Periodico Mensile del Liceo "D. Cirillo" di Aversa

Supervisione prof. Bernardo Cicchetti **Segretaria di Redazione** Giulia Martino **Redazione**
Miriam Manna, Alessia Polverino,

Rubriche Raucci e D'Onofrio (Serie TV), Sorrentino & Corrado (Videogame), Francesco Fontana
(Film), Diego Corrado (Libri)

Grafica & Impaginazione Rosa Pannullo, Carmine D'Angelo

Copertina Vincenzo Capone