

Istituto di istruzione superiore
«Valentino Bosso - Augusto Monti»
Torino

Anima fragile

Istituto Professionale
Indirizzo per la Sanità e l'Assistenza Sociale
II C

Aurora Cianciaruso • Rebecca Dolce • Camilla Serra • Jonathan Sovilla



[Immagine generata con l'intelligenza artificiale usando la app Dream]

Anima fragile

La Grecia, un posto paradisiaco, città fiorenti e colorate, templi svettanti come montagne e verde da far male agli occhi. Ma la mia città è la migliore di tutte: Atene. Le strade sono forse il gioiello della città. Immense, di pietra, sotto il sole sembrano d'argento, anche se sono piene di buche. Sui lati, bancarelle e botteghe di ogni tipo oscurano la vista di tutti i templi e del mare blu: ceramisti, artigiani, gioiellerie... E non parliamo del rumore che c'è nei cunicoli laterali, dove l'umanità corre e si ammassa. Gente che si insulta, carrozze trainate da cavalli e schiavi. Io, però, ho scelto di vivere lontano da tutto questo. Abito in un boschetto poco fuori dalla città: la casa in cui io, Calisto, mio figlio, e mia moglie Marta viviamo è di pietra rossa e di legno, non è di grandi dimensioni, però è molto accogliente e piena delle mie spade, che mia moglie pulisce con cura ogni giorno prima che io vada a prestare servizio. La mia vita è sempre stata ripetitiva ma, in fondo, un soldato vive così. Sveglia presto e poi vado ad allenarmi con dei miei amici. Appena torno a casa, pranzo e poi con mia moglie andiamo in città, oppure al teatro a vedere qualche spettacolo.

Negli ultimi mesi, però, le cose sono cambiate.. Marta si è ammalata di un morbo improvviso, non riesce a respirare ed ha sempre un mal di testa atroce. Alla fine, dopo qualche settimana di cure inutili e disperate, se n'è andata.

Non riesco a darmi pace, lei era l'unica persona a cui avevo dato il mio cuore, sono distrutto, mi sento solo. Ogni notte, la sogno, pregando per un suo ritorno. Se gli dei mi ascoltassero... Sono talmente disperato che consulto una veggente, che mi suggerisce, dietro compenso di parecchie monete d'argento, riti segreti e sacrifici per far tornare Marta dall'aldilà. Dopo una settimana di continue sofferenze e inutili riti per la rinascita di Marta, decido di farla finita. Una mattina vado nel posto in cui io e Marta ci siamo conosciuti. È sopra una scogliera. Sono lì, con un masso attaccato alla caviglia, pronto a buttarmi e a sprofondare nel mare... Mi butto e dopo pochi minuti il mio cuore si ferma... Ma poi ho la sensazione che il mio corpo ricominci a funzionare. E' inquietante e inaspettato. Quando riapro gli occhi, mi trovo in un posto alquanto strano. E' nebbioso e l'odore che si percepisce è quello del nettare mescolato ad una sensazione di umidità, un senso di freschezza, di leggerezza piacevole. Incapace di muovermi, mi volto in ogni direzione innumerevoli volte finché inizio a scorgere in lontananza la sagoma di una struttura somigliante al mio caro vecchio tempio, quello dove andavo, ogni giorno, negli ultimi tempi, per pregare gli dei di guarire Marta, e poi di ridarmela, dopo la sua morte. Un vento mi accarezza il collo, e nel voltarmi, scorgo una figura maschile che mi fa cenno di seguirla. Iniziando a camminare, scopro di essere tra le nuvole, su cui sto effettivamente poggiando i miei piedi: queste si fanno sempre più nitide, finché riesco persino a vedere quello che si trova sotto di me: campi e città. Inquietante. Dopo essere arrivati ai piedi del tempio, che avevo intravisto da lontano, le porte si aprono e un'enorme vociare si interrompe. Mi blocco, nuovamente preso da un improvviso senso di terrore. Avere davanti tutti gli dei dell'Olimpo è una delle esperienze più sconvolgenti per un greco devoto come me. Ma devo riprendermi in fretta: Zeus, il supremo, mi sta parlando. Mi sforzo di ascoltarlo, pur tenendo il capo chino: guardarlo in volto sarebbe un affronto. Egli mi spiega il motivo della mia presenza su quello che, ormai, ho capito essere l'Olimpo... Per riportare in vita Marta devo trovare, attraverso degli enigmi, degli oggetti che, grazie ad un rito particolare, fanno tornare in vita un defunto. Zeus mi anticipa che questa missione non sarà facile: per compierla dovrò sconfiggere le mie paure più grandi, come il buio, la sensazione di vuoto che si prova quando si è in mare e i mostri mitologici... Perché lo fai, gli chiedo perplesso. Gli dei non danno mai niente per niente. Mi risponde ridendo che si annoia, ed io gli offro la possibilità di un po' di svago. Gli dei scommetteranno sulla mia riuscita. Resto sconvolto: solo questo siamo noi uomini per loro... oggetto di divertimento. Ciononostante, accetto. E tutto si fa buio.

Mi sveglio di soprassalto sulla scogliera, sono vivo di nuovo. Mi chiedo se ho sognato, ma sono certo di no: ricordo di essermi buttato e la sensazione di essere morto. Infatti mi guardo intorno e una roccia accanto a me

attira subito la mia attenzione. Essa mostra una frase: "Se risposte vuoi trovar, per il mare dovrai andar ma i canti dovrai evitar. Se tutto dritto tu andrai, una grande isola troverai. Ma fai attenzione ad affrontare quest'agone". Mi metto subito in marcia con un nodo alla gola: non mi piace viaggiare in mare. Sulla spiaggia trovo una barca. È abbastanza grande, ha le vele color oro e uno scafo che mi lascia a bocca aperta: sembra una nave da guerra. La metto in acqua senza difficoltà, e sono in viaggio sulle onde, che mi appaiono subito minacciose. Ho paura di quello che mi può succedere. Navigo a vuoto da un tempo infinito quando si inizia ad intravedere all'orizzonte una grande nuvola nera, simile ad una tempesta. Devo per forza entrarci ma il mare grigio e mosso mi fa tremare tutto, ho il cuore che mi batte furibondo nel petto e mi manca il respiro, anche perchè le onde sono enormi e per poco non ribaltano la barca. Ad un certo punto una coda compare davanti alla mia imbarcazione. Sembra un serpente... Il tempo di sbattere le ciglia e il mostro sbuca dall'acqua pronto ad inghiottirmi. Lo riconosco quasi subito, è uno di quelli che attaccò Laocoonte durante la guerra di Troia. All'improvviso il mostro inizia a cantare. È un canto strano, molto ammaliante e subito dopo una voce mi sfiora l'orecchio "Se l'isola vuoi trovar al serpente l'occhio dovrai cavar". La cosa non è invitante ma ora mi è tutto chiaro. Impugno la mia enorme spada e mi butto in mare nella speranza di non affogare. Non ho voglia di stare a mollo per tanto tempo quindi vado subito al punto, finalmente sono nel mio elemento, la battaglia: la creatura cerca di catturarmi con le sue spire, ma io le evito senza difficoltà e trafiggo con un colpo deciso il cuore del serpente. Prima che il corpo del mostro sprofondi nel mare, gli stacco la testa e la stringo per non perderla e rendere vano il mio sforzo. Intanto il cielo si fa sempre più chiaro, mostrando un'isola bellissima, piena di alberi da frutta ed un'unica, piccola casetta. Dopo aver cavato un occhio al mostro, abbandono il suo capo alle onde e mi dirigo all'isola a nuoto: durante il combattimento la barca è sparita nel nulla. Arrivato sulla spiaggia, inizio a salire sulla collinetta dove vedo la piccola abitazione che avevo scorto già dal mare. Appena entrato, trovo un forziere con al suo interno una lettera dove si legge: "Se qui sei giunto hai colto il punto: metti l'orrendo oggetto in questo cofanetto." Eseguo, e pongo l'occhio sanguinolento dentro il contenitore: come per magia il forziere sparisce. Attendo invano un segno, che però non arriva. Ora non so più che fare. Torno sulla spiaggia e dopo essermi seduto sulla sabbia a mangiare una mela che ho colto su un albero accanto all'abitazione deserta mi guardo attorno desolato. Mi addormento dalla stanchezza. Mentre dormo mi sembra di sentire una voce che mi dice che ho superato la mia prima prova e che, prima o poi, avrei dovuto testare la mia fedeltà nei confronti della mia amata facendo attenzione ad eventuali inganni. Passano i giorni. Attendo, mentre albe e tramonti si susseguono uno dopo l'altro e sopravvivo pescando e raccogliendo le mele del generoso albero che sorge accanto alla mia temporanea abitazione. Una calda mattina finalmente un segno: mentre sono in un boschetto la terra trema e davanti a me appare una voragine nera con delle scale al suo interno. Capisco subito che è arrivato il momento di affrontare la seconda prova, ed inizio a scendere senza esitazione, nonostante sia buio ed io mi ritrovi ad affrontare la mia seconda grande paura. Inizio la mia discesa verso qualcosa che non avrei mai pensato di visitare: gli Inferi, un posto pieno di lava e di dolore. Finisco in un piazzale con migliaia di ossa per terra. Una strana pozza di quello che sembra sangue attira la mia attenzione: mi avvicino ed al posto del mio riflesso vedo un volto strano ed inquietante. Guardo quella faccia disgustosa e questa apre gli occhi, annunciandomi che una persona vuole incontrarmi. Il mio primo pensiero è che si tratti di Marta, ma non mi spiego il perché ella, che era stata in vita buona e virtuosa, debba trovarsi agli Inferi. Qualcosa mi tocca sulla spalla e i miei occhi si illuminano. Finalmente ho di nuovo Marta davanti. Un'ombra, bella come sempre, ma quello che ha da dirmi prima di sparire in uno sbuffo di polvere è un po' meno bello. Marta mi confessa che, prima di morire, mi aveva tradito, si era innamorata di un altro. Era Cecrope, il re di Atene. Le orecchie iniziano a fischiare, ma prima che possa perdere il controllo la solita voce incorporea mi sibila all'orecchio: "Stai calmo: se una mano prenderai, il traguardo intravedrai". La frase non ha molto senso ma è l'ora di mettersi di nuovo in gioco e, soprattutto, di uscire da quel luogo orribile. Cerco di non pensare alla rivelazione che ho ricevuto e corro, corro, tra le ossa e le grida dei dannati, e in qualche modo giungo fuori dagli Inferi. Esco da una voragine che sembra quella da cui ero entrato ma mi guardo intorno ed il paesaggio è cambiato: realizzo di essere tornato a casa. Capisco cosa devo fare: devo uccidere il mio re, quello che ho amato, per il quale ho combattuto e che mi ha tradito nel peggiore dei modi... La mia amata spada non mi

abbandona e con l'ennesimo nodo alla gola e tutto il coraggio che un guerriero può avere mi avventuro nel palazzo pronto a sconfiggere tutte le guardie, spinto dal dolore e da una furia cieca. Un pensiero mi attraversa la mente: chissà come si staranno divertendo gli dei alle mie spalle! Ma devo concentrarmi, ora non c'è spazio per le mie emozioni. Sgattaiolo all'interno del sontuoso edificio, lo conosco bene, quindi so anche da dove passare per non incontrare nessuno. Sono comunque pronto allo scontro. Ci metto un momento a capire dove si trova la sala del trono: lì non sono mai stato ammesso, ma trovo in una saletta delle vesti, evidentemente appartenenti ad una delle guardie personali del re. Le indosso, in modo tale da avvicinarmi il più possibile senza destare allarme. Una corazza molto pesante e un gonnellino alquanto stretto mi impediscono di muovermi con scioltezza ma ci metto poco tempo ad abituarci: non sono troppo diversi dalla mia solita tenuta da battaglia. Arrivo vicino alla porta chiusa, che immagino dia su una piccola sala e, mentre sto per superarla, sento provenire da essa una voce che riconosco subito: dev'essere finalmente il sovrano. Sono fortunato: apro la porta e trovo il re da solo, che sta declamando qualcosa, probabilmente il suo prossimo discorso. Il re si spaventa al mio ingresso, è senza difesa, nei suoi alloggi personali, e io non esito un istante, prima che possa chiedere aiuto: gli salto addosso, immobilizzandolo, gli taglio la mano e fuggo attraverso la finestra aperta sulla parete, saltando su una delicata vasca di marmo. Il re urla di dolore e immediatamente scatta l'allarme: mi ritrovo rincorso da una decina di guardie, ma io sono pronto a combattere: un colpo di spada a destra, uno a sinistra, una spada per terra e una conficcata sulla corteccia di un pino... Essere così grintoso e pieno di energie è davvero bello. Mi sento proprio come un soldato spartano, nel ventre del cavallo di legno, pronto a combattere. Riesco a fuggire. Appena uscito dal palazzo reale, mi fermo in una grotta, in un bosco che si trova nei dintorni di casa mia. Scemata l'euforia della missione appena compiuta, però, inizio a sentirmi un vuoto dentro. Un mancamento. Ansia. Vista appannata. Chiudo gli occhi. Vengo meno. Sento di nuovo la voce immateriale che mi sussurra: "Se la mano a noi porterai, quasi finito tu avrai, se però di lei non ti innamorerai. Alle ninfe tu la mano darai, se la tua anima pura confermerai." Mi sveglio con in testa una grande confusione, cosa vuol dire la frase che ho sentito? Io sono, purtroppo, già innamorato di Marta, di chi mi sarei dovuto innamorare? E se questa fosse la terza prova, forse la più difficile? Ormai sono in preda alla rabbia ed al dolore, non so neanche più se voglio riavere Marta, ma nonostante il tradimento la amo ancora, quindi mi metto in marcia con quella mano da dove continua assurdamente ad uscire del sangue. Le ninfe, bellissime creature protettrici delle coppie, vivono nei boschi o vicino alle sorgenti d'acqua e io so benissimo dove andare. A qualche chilometro dal palazzo reale si trova un meraviglioso bosco lussureggiante, con alberi, animali e una silenziosa cascata che si fa spazio tra le rocce. L'unica cosa che mi preoccupa è la presenza di una creatura, nelle vicinanze del bosco delle ninfe, che si comporta come le sirene. Attraverso dei canti e con la sua bellezza attrae gli uomini e li uccide, soprattutto quelli con un'anima fragile. Cerco di focalizzare il mio pensiero sulla missione da compiere e mi ripeto più volte il motivo per cui sono lì ma, dopo aver camminato per un tempo quasi infinito, un suono armonioso si fa udire. E' proprio la creatura che, all'improvviso, mi sbuca davanti e io, sorpreso, non sono pronto a reagire e resto a guardarla imbambolato. E' una bellissima donna con un vestito impalpabile, probabilmente di seta rosa carne, una pelle liscia e dei capelli rossi e delle lentiggini quasi trasparenti su tutto il corpo. Il suo canto si fa sempre più suadente, fino a stordirmi completamente: mi sento attratto da lei, cerco di resistere ma non riesco, troppo tardi mi rendo conto che avrei dovuto mettere della stoffa nelle orecchie, per non ascoltarla... e a malincuore, cedo. La mano del re finisce per cadere per terra e me ne dimentico: inizio a seguire la donna comparsa sul mio cammino, ormai è tutto ciò di cui mi importa. Proprio quando stiamo per fermarci, una saetta colpisce un albero nelle nostre vicinanze e, subito dopo, una seconda mi colpisce in pieno. Non mi ferisce ma mi cattura alla vita, sollevandomi di peso da terra e trascinandomi verso l'Olimpo. Lontano dalla malia della creatura, mi rendo subito conto di ciò che ho fatto. Appena la folgore di Zeus mi scaraventa nella sala celeste del trono, il sommo e tutti gli dei mi guardano con volti che non promettono nulla di buono. Afrodite ha pietà di me e mi spiega che cosa è successo: quella donna è una creatura che ha proprio il compito di tenere lontano l'uomo indegno dalle ninfe e soltanto chi ha l'anima pura e sincera riesce a superarla. Ed io, evidentemente, non ce l'ho. Proprio per questa ragione gli dei, unanimi, decidono di punirmi, non essendo riuscito a compiere la mia missione, non essendomi mostrato

degno della seconda possibilità che mi avevano dato. Per questo, mi trasformano in un masso, posto per l'eternità vicino all'ingresso dell'Ade, con incisa la scritta: "Il tradimento può accadere solo se ami"¹. Una frase che, se ci pensate, fa venire i brividi..

¹ Frase trovata sul web

Nota metodologica
di Concetta Aprigliano

SCUOLA

Istituto di Istruzione Superiore “Valentino Bosso - Augusto Monti” di Torino

STUDENTI

CLASSE 2[^]C

INDIRIZZO PROFESSIONALE PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE

Autori: Aurora Cianciaruso, Rebecca Dolce, Camilla Serra, Jonathan Sovilla

DOCENTI

Concetta Aprigliano, docente di italiano e storia, referente del progetto.

RESOCONTO

Il lavoro inerente questo bando è stato svolto come progetto di classe, che ha preso l'avvio l'anno scorso quando i ragazzi, dopo aver svolto la parte tradizionale e propedeutica sulla narrativa e la narratologia, hanno affrontato un percorso laboratoriale sulla scrittura del racconto con il prof. Alessandro Cerutti, docente e scrittore. Il laboratorio si sviluppava secondo alcuni moduli: tecniche di scrittura (ad esempio lo show don't tell), obiettivi ed emozioni, analisi di un racconto, stesura di un racconto, con focus sulle fasi di scrittura di un breve testo letterario, sull'incipit e sulla sua importanza, sul finale. I ragazzi sono stati chiamati a produrre elaborati sia a partire da incipit dati, sia del tutto originali. Un momento specifico è stato dedicato alla costruzione del personaggio, in modo da renderlo tridimensionale e credibile a livello narrativo.

Sempre l'anno scorso, i ragazzi della classe sono stati coinvolti in una serie di letture di genere diverso, ma tutte orientate al mito, all'epica classica, alle rivisitazioni moderne della stessa. In particolare, abbiamo letto e commentato in classe “Enea, lo straniero” di Giulio Guidorizzi, con il quale gli studenti hanno, poi, anche avuto un incontro, anche se a distanza, con la possibilità di porgli domande sul testo e fare osservazioni. Nonostante le difficoltà del libro, il contesto e la mescolanza di mito e storia, di sentimenti umani e valori assoluti portati da questi eroi non ha mancato di suscitare dibattiti ed osservazioni sentite, creando una fascinazione che è poi rimasta nei ragazzi.

Durante l'estate, gli studenti hanno avuto in lettura altri testi di narrativa storica, in modo da gettare le basi per il programma disciplinare della seconda superiore, ma anche per continuare il percorso testuale sulla falsariga dell'anno precedente.

A livello metodologico, poi, quest'anno i ragazzi sono stati chiamati a lavorare su testi narrativi secondo la metodologia del Writing and Reading Workshop, con un laboratorio di lettura che li ha stimolati non solo a riflettere sulle componenti narrative di un buon racconto, ma anche sulle suggestioni, sulle tematiche, sui generi e, soprattutto, sul piacere di leggere e di scrivere.

Infine, dal momento che questa classe sta affrontando un percorso di sperimentazione didattica di ambito sia digitale sia metodologico, l'esperienza di scrittura del racconto è stata perfettamente integrata in esso grazie alla strutturazione in gruppi di lavoro, con suddivisione dei ruoli e promozione dei diversi talenti dei singoli, e grazie alla ricerca di fonti adeguate ed affidabili online. Inoltre, avendo anche affrontato il tema dell'intelligenza artificiale, per i racconti gli studenti hanno deciso di creare la loro illustrazione grazie a siti di A.I., provandone diversi e scegliendo le immagini più adeguate, in modo tale da superare anche il problema del copyright, sperimentando, nel contempo, le nuove frontiere della creazione digitale.

Quindi, il lavoro vero e proprio sul racconto storico è stato strutturato con una prima fase, svolta in aula, di ricerca delle fonti online, seguito dalla strutturazione di uno schema dei personaggi e, ancora dopo, di una sintesi per scene della trama, il tutto secondo quanto appreso nel laboratorio sul racconto svolto il primo anno. Dopo questa fase preparatoria, sempre in aula, gli studenti hanno iniziato la scrittura dell'incipit. Dopo aver preso l'avvio, la stesura del testo è avvenuta in parte in classe, in parte tramite documento condiviso, a casa. Al termine, gli studenti hanno consegnato gli elaborati finiti e revisionati.

Il lavoro di produzione si è concluso con la selezione condivisa dei racconti da inviare al concorso, ritenuti i migliori sia in relazione alla buona scrittura, sia per la validità narrativa, valorizzando con la scelta condivisa anche il senso di partecipazione decisionale alle questioni di classe e stimolando l'autoconsapevolezza del proprio risultato.

BIBLIOGRAFIA

Testi

- G. Guidorizzi, "Enea lo straniero"
- Rick Riordan, "Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo: il ladro di fulmini"

SITOGRAFIA

- Per il "soldato spartano nel ventre del cavallo":
<https://it.wikipedia.org/wiki/Troia>
- Descrizione dell'Ade e degli inferi:
https://it.wikipedia.org/wiki/Inferi#Religione_e_mitologia
- Per il riferimento al re di Atene:
https://it.wikipedia.org/wiki/Re_di_Atene
- GAMES: *ASSASSIN'S CREED ODYSSEY*
- FONTI ARTISTICHE:
 - IL LAOCOONTE (DESCRIZIONE E IMMAGINE IN <https://it.wikipedia.org/wiki/Laocoonte#:~:text=Pallade%20Atena%2C%20che%20parteggiava%20per.ma%20sub%C3%AC%20la%20stessa%20sorte>)

Liberatoria

Gli autori del racconto e, per i minorenni, i loro genitori dichiarano che, per quanto fondato su accurate ricerche storiche, il testo qui proposto è un'opera letteraria d'invenzione.

Gli autori del racconto e, per i minorenni, i loro genitori dichiarano di essere consapevoli che la partecipazione al concorso *Che Storia!* comporta l'accettazione integrale del bando e il consenso alla pubblicazione dei racconti inviati nel sito di *Narrazione di confine* ed eventualmente anche nel volume *Tutta un'altra storia 6*.

Gli autori del racconto e, per i minorenni, i loro genitori dichiarano di essere consapevoli che l'Accademia dell'Arcadia si riserva espressamente la sospensione e la revoca della pubblicazione, in qualsiasi formato, dell'elaborato e delle eventuali immagini a corredo, qualora pervenissero da parte di terzi contestazioni circa la proprietà intellettuale dei medesimi, o riguardo la potenzialità dei contenuti degli stessi di recare offesa alla memoria di persone ivi riconosciute o riconoscibili.

In generale, gli autori del racconto e, per i minorenni, i loro genitori liberano Pietro Petteruti Pellegrino e l'Accademia dell'Arcadia da qualsiasi contenzioso e da qualsiasi richiesta di indennizzi, risarcimenti e danni avanzata da loro o da terze parti, impegnandosi espressamente a manlevare gli stessi in caso contrario.