



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore  
"Giuseppe Ferro" – Alcamo (TP)  
LICEO SCIENTIFICO – LICEO CLASSICO



## XXXIX CONCORSO LETTERARIO "CIELO D'ALCAMO"

### PREMIO "PASQUA MIRABELLA"

Anno Scolastico 2016/2017

#### DESTINATARI

Tutti gli alunni del Ginnasio e del Liceo.

#### SEZIONI

Il Concorso si articola in quattro ambiti artistici e all'interno di ogni ambito prevede due sezioni (Ginnasio e Liceo):

1. Poesia in lingua italiana o in dialetto
2. Prosa
3. Arti figurative (disegno, pittura) e fotografia
4. Cortometraggi

#### TEMA DEL CONCORSO

**STUPOR MUNDI:** La ricerca del meraviglioso come esercizio della fantasia creativa nella letteratura e nell'arte

*Io continuo a stupirmi. È la sola cosa che mi renda la vita degna di essere vissuta (Oscar Wilde)*

*Tutto ciò che è ignoto si immagina pieno di meraviglie (Tacito)*

*E se poteste mantenere la meraviglia del vostro cuore dinanzi ai miracoli quotidiani della vostra vita, il vostro dolore non sembrerà meno meraviglioso della vostra gioia (Khalil Gibran)*

La scelta del tema di quest'anno vuole simbolicamente sottolineare la necessità e la bellezza di assecondare incontri stimolanti, straordinari, capaci di provocare la nostra curiosità e di dissotterrare il

pag. 1 di 3

---

Via J. F. Kennedy, 48 – 91011 Alcamo Tel. 0924/23473 - Fax 0924/505221

Cod. Fisc. 80005060811 Cod. Univoco Fatt.elett. UF5PMT Cod. Min. TPIS00900X

e mail: [tpis00900x@istruzione.it](mailto:tpis00900x@istruzione.it) [tpis00900x@pec.istruzione.it](mailto:tpis00900x@pec.istruzione.it) web [www.istitutosuperioreferro.gov.it](http://www.istitutosuperioreferro.gov.it)

ricordo assopito (a volte mortificato da una certa banalità del quotidiano e dall'indifferenza) di quello "stato perfetto" di primordiale stupore per il mondo, che ciascuno di noi ha conosciuto in una fase della prima infanzia. Tornare ad esso significa scoprire un immenso tesoro psichico, accedere alle vette più alte della conoscenza.

Nell'Odissea Ulisse, accolto da Alcinoò nel *megaron* del suo palazzo, intrattiene la corte del re con il racconto del suo viaggio costellato di avventure e incontri straordinari: maghe capaci di sortilegi prodigiosi, malvagi ciclopi dalle proporzioni smisurate, suoni ipnotici emessi da attraenti mostri marini. L'evocazione dei ricordi è plasmata dal fascino del mito e la parola, colorata dalla fantasia, accende il suo potere affabulatorio, capace di sospendere tra gli astanti la tirannia del tempo.

Dai poemi omerici ai nuovi eroi mitologici del fumetto contemporaneo, l'esercizio della fantasia immaginifica, nella ricerca estenuante del meraviglioso, ha accompagnato le diverse civiltà storiche in tutte le manifestazioni culturali: nella letteratura, nell'arte, nell'elaborazione dei miti religiosi, nelle tradizioni popolari, ricche di saghe leggendarie, nelle celebrazioni collettive, dove anche il cibo, preparato ad arte, partecipa al quel consesso di creatività che è la festa. Nel territorio del fantastico anche il conflitto sociale si attenua, il sogno magico di trame travalica la storia in una dimensione dove aristocratici e plebei, nella sospensione dell'incredulità, uniscono la loro ammirazione, per esempio, nei confronti di Ruggiero, che, cavalcando l'ippogrifo, salva la bella Angelica dal mostro marino. Così è infatti nei poemi cavallereschi dove la tecnica dell'*entrelacement* intreccia un arazzo narrativo in un'ipnotica trama di sottili fili.

Lo stupore è, quindi, tra le sensazioni dell'uomo, quella che più evidenzia il suo stato di autocoscienza, la sua peculiare condizione esistenziale: ci si stupisce *in primis* di esistere, della vita, della natura, generosa di spettacolari fenomeni di incomparabile bellezza. Infatti "gli uomini - ricorda Aristotele - hanno cominciato a filosofare, in origine, a causa della meraviglia...". Dallo stupore, quindi, è generata la scienza, come passione per le grandi domande, e l'estetica, come puro godimento contemplativo della natura e del mondo parallelo creato dall'arte.

Lo stupore però, se da un lato è una risposta eccitata dalla meraviglia del mondo, dall'altro ci parla dell'incompiutezza dell'uomo, della sua nostalgia per un Eden perduto ovvero della sua perenne delusione quando fa i conti con la triste realtà. Da questa prospettiva, quindi, nasce la necessità del sogno fantastico che assume un ruolo essenziale nel combattere, con le belle illusioni, l'insidia della sfiducia e del nichilismo.

Ecco che nella creazione artistica di manufatti straordinari, capaci di misurarsi con le bellezze del creato, e di mondi virtuali dell'immaginario letterario, le illusioni trovano pieno diritto di cittadinanza, così che viaggiare su una palla di cannone con il Barone di Munchausen, ovvero accompagnarci ansimanti a Parsifal nella perigliosa ricerca del Graal, alla fine non risulta meno reale del nostro errare peregrini per il mondo.

## MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

1. Non sono ammessi lavori di gruppo per le sezioni poesia, prosa e arti figurative. Sono ammessi per la sezione cortometraggio, ma il gruppo non deve superare il numero di 5 componenti. È possibile che gli attori siano più di 5, ma gli ideatori, coloro che scrivono la sceneggiatura, che girano e che montano i pezzi, e quindi coloro che partecipano al concorso, non devono essere più di 5;
2. I lavori in prosa non dovranno superare le due cartelle dattiloscritte, corpo 12, interlinea "singola". Ricordare di "giustificare" il testo;
3. Per la poesia, ogni composizione **non dovrà superare i 30 versi**;
4. I lavori grafici potranno essere realizzati su materiali e con tecniche a scelta del partecipante;
5. I cortometraggi non dovranno andare oltre la durata di 10 minuti. Non saranno accettate semplici presentazioni in power-point;
6. Gli elaborati dovranno essere consegnati in **4 copie non firmate** ed essere inseriti in una busta grande, dentro la quale verrà inserita una busta piccola, con all'interno i dati

personali del partecipante (cognome, nome, classe); **al di fuori della busta grande bisogna scrivere l'ambito (Ginnasio o Liceo), la sezione (Poesia, Prosa, Arti figurative o Cortometraggi) e il titolo del lavoro. Anche le foto devono avere un titolo.** Per le foto e, naturalmente, per i lavori grafici, basta una sola copia del lavoro;

7. Per la sezione cortometraggi, bisogna consegnare in una busta grande il dvd non firmato e una busta piccola, contenente i dati personali del o dei partecipanti (cognome, nome, classe); al di fuori della busta bisogna scrivere l'ambito (Ginnasio o Liceo), la sezione (Cortometraggi) e il titolo del lavoro;
8. **Per ogni lavoro scegliere un titolo;**
9. Ogni partecipante potrà presentare fino ad un massimo di un lavoro per ogni sezione, quindi, complessivamente, fino ad un massimo di quattro lavori;
10. Non verranno tenuti in considerazione dalla Commissione giudicatrice lavori frutto di plagio e lavori che non rispettano le indicazioni del presente bando;
11. Si procederà alla premiazione delle singole sezioni solo se saranno consegnati un minimo di 6 lavori.

## **TERMINI DI CONSEGNA**

Gli elaborati dovranno essere consegnati ai docenti Evola, Di Benedetto, La Colla, Marsala; Melia; Palermo; Piccichè; Placenza; Salvioli, Stellino, improrogabilmente, entro il 07 dicembre 2016.

## **PREMI**

Ai primi tre classificati di ciascun ambito (distinti in Ginnasio e Liceo) saranno assegnati premi in denaro e/o libri o premi di altro genere. La vittoria concorrerà all'attribuzione del credito scolastico.

Il Dirigente Scolastico

*Giuseppe Allegro*

*Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n. 39/1993*