

ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE CULTURALE VITA NOVA
COMITATO FESTEGGIAMENTI MISQUILESI ONLUS
ASSOCIAZIONE ESPERYA
CENTRO STUDI EZZELINO DA ROMANO

CONTEST GRAFICO
L a n o t t e d i A r k h e s y a
PRIMA EDIZIONE

Bando di partecipazione 2013

Mussolente – ottobre 2013

L'Associazione di promozione sociale e culturale **Vita Nova e il Comitato festeggiamenti Misquilesi Onlus** in collaborazione con l'Associazione **Esperya e il Centro Studi Ezzelino da Romano** indicano la **Prima edizione del Contest Grafico Nazionale** “ La Notte di Arkhesya ” per racconti di genere “fantasy” ambientati nel mondo di Arkhesya.

articolo_1_scopo_del_contest_Grafico

L'idea di **contest grafico** nasce all'interno del programma de **La notte di Arkhesya** , evento dedicato al mondo fantasy creato dallo scrittore misquilese **Demetrio Battaglia** . Nato tre anni fa in occasione dell'uscita del primo libro della trilogia di Battaglia, *I Veggenti di Arkhesya* (*La stirpe di Gatra* , Camandona Editore), l'evento si configura come incontro culturale e momento di festa per la comunità. Fin dalla seconda edizione, ottobre 2011, si è voluto infatti proporre un più articolato percorso, pensato per i più giovani, con la finalità di indagare come il genere fantasy possa essere una chiave di lettura per interpretare il bisogno di Valori nella nostra società e nel 2012 è stato indetto il 1° contest letterario rivolto ad alunni delle scuola scuola secondaria di primo grado e del primo biennio della scuola secondaria di secondo grado .

Il **contest grafico** vuole quindi proporre una ulteriore partecipazione dei più giovani per renderli protagonisti attivi, non solo nei confronti del testo letterario di genere fantasy (di cui è fruitore privilegiato), ma anche nei confronti della propria comunità.

Il *fantasy* è un genere letterario dalle nobili quanto antiche origini. Scrittori di solida tradizione, come studiosi di mitologia, storia delle religioni, semiotica o linguistica si sono cimentati nella stesura di opere Fantasy, producendo capolavori di innegabile valore letterario. Ma basterà ricordare che padre riconosciuto del genere è **Sir John Ronald Tolkien** scrittore, filologo, glottoteta e linguista britannico, autore de **Il Signore degli Anelli** .

Negli ultimi anni, **il fantasy è diventato uno dei generi più amati dagli adolescenti** . Questo, al di là degli aspetti editoriali (e cinematografici), si deve al fatto che il genere ha in sé alcuni degli elementi che maggiormente attraggono questa fascia di lettori: **la fiaba** , **il soprannaturale** , **l'immagine** (sovente allegorica e metaforica), **il mito** e **il simbolo** .

Spesso i protagonisti stessi sono adolescenti perché la letteratura Fantasy si alimenta delle immagini di “trasformazione”, che si configurano come passaggi di iniziazione al mondo adulto, di ricerca del “proprio posto”, di acquisizione di una consapevolezza più matura d'ordine valoriale (il Bene contro il Male; la Giustizia; la Virtù) e sociale (il *topos* della “compagnia”, la ricerca di pace tra etnie e razze, ecc.).

articolo_2_requisiti_di_partecipazione

a. destinatari del contest grafico

La partecipazione è aperta a tutti gli studenti dai 12 ai 18 anni (studenti della scuola secondaria di primo grado e della scuola secondaria di secondo grado), con lavori individuali. È ammessa una sola opera per studente.

b. genere / personaggi / ambientazione

Le opere dovranno rientrare nel genere *fantasy* e avere come ambientazione il mondo di Arkhesya. Ci si potrà riferire al primo racconto Brast (il racconto è relativamente breve. Lo si può trovare in libreria e la spesa è molto contenuta oppure anche in qualche biblioteca) dove ci sono parecchi spunti per disegnare: Il Demone, il Capo dei maghi, la Fortezza di Brast, la maga Anasha.

In alternativa per conoscere l'intero mondo di Arkhesya e quindi magari ispirarsi a qualche altro elemento che non siano quelli del primo racconto Brast si può consultare il sito www.arkhesya.com oppure www.wiki.arkhesya.com dove l'autore descrive l'intero mondo dove sono ambientati i suoi romanzi.

Chi avesse invece la necessità di contattare l'autore lo può fare all'indirizzo di posta elettronica varnutis@arkhesya.com oppure alla pagina face book

<http://www.facebook.com/pages/Arkhesya/215688078471472>

c. specifiche tecniche

Le opere dovranno essere inedite ed eseguite su fogli da disegno cm. 24x33 con qualsiasi tecnica purché in bianco e nero

d. esclusiva proprietà e diritti di prima pubblicazione

Per “inedito” s'intende un lavoro non pubblicato, in tutto o in parte, in forma cartacea o attraverso internet). Le opere non dovranno essere state premiate né inviati ad altri concorsi grafici. Accettando il presente bando i partecipanti dichiarano **l'esclusiva proprietà dell'Autore**, nonché la disponibilità di questi a cederne i **diritti di prima pubblicazione all'Associazione di promozione sociale e culturale Vita Nova**.

e. consegna

I lavori, saranno raccolti a scuola dall'insegnante il quale li consegnerà il giorno 30 settembre 2013 ad un incaricato dell'organizzazione della manifestazione.

I lavori saranno restituiti alla fine della manifestazione stessa ai legittimi autori.

articolo_3_modalità_di_valutazione_e_riconoscimenti

a. Commissione e modalità di voto

Sarà costituita una Commissione giudicatrice che valuterà l'ammissibilità dei lavori presentati e stabilirà le opere che accederanno alla fase di votazione.

La Commissione sarà composta dai rappresentanti di ciascuna delle quattro Associazioni organizzatrici, da altri membri ritenuti competenti in materia e sarà presieduta da Marcello Lott (disegnatore dei libri di Demetrio Battaglia).

I lavori ritenuti meritevoli, saranno suddivisi in due sezioni, in base all'età dei partecipanti:

1^ sezione : per autori di età compresa tra i 12 e i 14 anni (scuole medie) e

2^ sezione : per autori di età compresa tra i 15 e i 18 anni (scuole superiori)

Il giudizio della Commissione è insindacabile.

Gli autori (o i gruppi) selezionati saranno quindi invitati a **La notte di Arkhesya** – quarta edizione, che avrà luogo a Mussolente (zona artigianale di fronte al supermercato

Callegaro) il **25 e 26 ottobre 2013** .

Durante tutta la manifestazione i lavori saranno esposti al pubblico.

b. Riconoscimenti

L'Associazione di promozione sociale e culturale Vita Nova curerà la pubblicazione di un'antologia che raccoglierà gli elaborati grafici ed i racconti ritenuti migliori dalla Commissione giudicatrice tra quelli ammessi alla fase di votazione. L'antologia, per la quale sarà richiesto un contributo di Euro 5 .00, sarà distribuita durante la cerimonia di premiazione.

Gli autori degli elaborati grafici classificati ai primi tre posti del contest saranno premiati con una targa ed avranno diritto a tre copie dell'antologia stessa, senza alcun tipo di onere economico.

Altri premi e riconoscimenti potranno essere decisi dalla Commissione e saranno resi noti al momento della premiazione.

Presentazioni

• ARKHESYA

La saga di Demetrio Battaglia, trilogia che complessivamente prende il titolo **I VEGGENTI DI ARKHESYA**, è un progetto che si innesta nella tradizione del cosiddetto **high fantasy**, ovvero il filone che più specificamente si richiama alla narrazione tolkieniana. Una modalità narrativa più prossima al recupero della letteratura epica e della mitografia medievale, sorretta da una profonda elaborazione etica.

Arkhesya è una terra che in tempi remotissimi è stata conquistata da una razza magica: la popolazione dei dealantiti. Questa razza dai grandi poteri magici governa Arkhesya per intere ere. Nel massimo dello splendore della civiltà dealantita una catastrofe, provocata da un potentissimo demone, la annienta quasi completamente. Da questa rovina nasce un nuovo mondo e un nuovo ordine in cui etnie di differenti convivono pacificamente, minacciate però dai malefici stregoni della fortezza di Magogur.

Prendono le mosse da questo contesto le avventure contenute nei racconti *Arkhesya: gli albori* (2006) e nei romanzi *La stirpe di Gatra* (2010); *Lo Sciamano Nero* (2011) e *Il talismano della Driade* (2012).

Sempre per Nadia Camandona Editore sono usciti i romanzi brevi

Altre informazioni si trovano su un sito “enciclopedico” dedicato al mondo di Arkhesya, consultabile all’indirizzo www.wiki.arkhesya.com

• DEMETRIO BATTAGLIA

Nasce a Bassano del Grappa nel 1967. Da anni si occupa di filosofia, studio comparato delle religioni e mitologia scrivendo per riviste di settore e conducendo una trasmissione radiofonica: *Filosofando*.

Quello di Battaglia è un Fantasy che non si alimenta di sola suggestione ma, pur restando una lettura d’evasione, si fonda e organizza intorno a temi etici: l’amicizia, il coraggio, la dedizione, l’eroismo e la passione o, di contro, la malvagità, l’egoismo, la perfidia o la spietatezza senza sfumature o giustificazioni. I mondi di Battaglia quindi sono scenari in cui esistono personaggi con cui idealmente allearsi o combattere. Bene e male quindi, ma non in una accezione banalizzante o proiettata all’esterno, perché si riferisce ad un sentimento che ciascuno di noi sente, e profondamente conosce, perché principio umano che respira la virtù e la rende fattiva, agita.

Per questo quindi, i personaggi di Battaglia non sono eroi inarrivabili, o super-man senza macchia né paura. Hanno caratteri molto umani, vivono travagliati che sembrano sommergerli, hanno sfumature ora luminose, ora tenebrose; chiedono aiuto e con la solidarietà di un amico o la loro stessa capacità interiore, tornano ad affrontare il male che vuole schiacciarli. Un messaggio molto chiaro insomma, che indica un percorso di realizzazione o di cambiamento possibile, ma possibile laddove si prenda la vita nelle proprie mani e far riemergere quei valori che dovrebbero contraddistinguere ciascuno di noi.

• **IL FANTASY DI BATTAGLIA**

«Vi sono valori profondi che mi inducono a scegliere il fantasy, forse anche pensando all'altra mia passione, la filosofia. Nel fantasy ho potuto riscontrare come alcuni temi fondamentali siano aderenti a quei valori che nella società moderna, destrutturata e frammentata, non esistono più o perlomeno hanno subito dei mutamenti così profondi da diventare quasi irriconoscibili.

Per questo motivo poter ancora affermare l'amicizia, il coraggio, la dedizione, l'eroismo e la passione o, di contro, la malvagità, l'egoismo, la perfidia o la spietatezza senza sfumature o giustificazioni mi dà la possibilità di ambientare mondi e scenari dove esistono personaggi con cui idealmente allearsi o combattere.

Potrebbe sembrare una banalità invece è nelle mie intenzioni rinnovare, rinvigorire, dare luce a quel fulcro che ognuno di noi, in sé, sente e profondamente conosce. Quel principio umano che respira la virtù e la rende fattiva, agita. *Aretè*, la virtù greca, ha nella radice *ar* la radice di arte come fare, agire. Vi è nei buoni dei miei racconti un *quid* che intende attingere alla virtù per tentare la via verso un mondo migliore. Questo naturalmente, non con la pretesa di mutare le cose, ma con la speranza che seppur in un genere che nel nome già tradisce l'impossibilità della concretezza, lasci comunque una visione positiva dove, attraverso le proprie azioni, le situazioni possono cambiare e migliorare. Ecco che i miei personaggi non sono eroi inarrivabili senza macchia e paura; essi hanno invece caratteristiche riconoscibili, molto umane, e quindi allo stesso con sfumature luminose e tenebrose.

Profondi travagli a volte sembra li sommergano, distruggendoli, ma ecco che l'aiuto di un compagno, la solidarietà di un amico o la stessa loro capacità interiore, rigenera nuova linfa vitale che li fa riemergere per tornare ad affrontare il male che vuole schiacciarli, distruggerli o più semplicemente arruolarli dalla sua parte.

Questo mio messaggio è molto chiaro, volontariamente per nulla arzigogolato, e indica a chiunque che il cambiamento è possibile, ma è necessario prendere la vita nelle proprie mani e far riemergere l'uomo che è in noi per tornare a far valere quei valori che ci dovrebbero contraddistinguere e che possono far grande chiunque uomo.

La nostra società può cambiare strada, ma lo può fare solo se ognuno di noi si impegna in prima persona a farlo e soprattutto se lo fa in vista di un futuro migliore per tutta la comunità. »

tratto dal discorso tenuto da Demetrio Battaglia, durante la presentazione del libro *La stirpe di Gatra*,
al XXIII Salone Internazionale del Libro, Torino 16 maggio 2010.

Obiettivi e contenuti del progetto

a. Valori.

Il primo obiettivo della manifestazione “La notte di Arkhesya” riguarda l'avvicinare il mondo dei giovani ai valori sostanziali, non formali, che sono a fondamento della letteratura fantasy. La letteratura fantasy ha in questi ultimi anni acquistato un forte ascendente sul mondo giovanile e questo fatto è, a mio avviso, un importante ponte di comunicazione che la società degli adulti può gettare in direzione del mondo dei ragazzi. Il fantasy fonda le sue basi sulla solidarietà, l'amicizia, la fiducia, il lavoro di gruppo, la crescita interiore attraverso le esperienze vissute e tutto questo in una cornice molto suggestiva che attira i giovani lasciando loro però un messaggio portante per una costruzione positiva della società.

b. Creatività.

In una società nichilista, disillusa e generalmente fondata su valori prettamente materialistici, l'immaginazione e la creatività sono spesso irrisi e ritenuti inutili, superflui. La creatività è la base della progettazione e una società che non è in grado di progettare, di immaginare futuro, è irrimediabilmente destinata a degenerare fino al decadimento totale. Purtroppo i tempi moderni vanno verso questa direzione. La letteratura fantasy genera di per sé immaginazione, non è evasione dalla realtà ma ampliamento della stessa, allargamento dei suoi confini in una visione che la trascende trasformandola.

c. Sentiero.

Vi è un archetipo fondamentale che abita ogni narrazione dell'High Fantasy. Il sentiero che conduce alla scoperta di qualcosa o al recupero di qualche oggetto prezioso o magico, ma questi sono solamente dei pretesti per la vera ricerca che si svolge in questi viaggi. Il Sentiero si percorre per la ricerca del sé, per la trasformazione del sé. I protagonisti del fantasy scoprono in realtà la loro natura e attraverso le esperienze vissute nel viaggio della vita crescono e si formano. Ma esiste un punto fondamentale di questo viaggio ed è che non può essere eseguito in solitaria, esso acquista significato solamente se in compagnia di altri se vissuto con gli altri e per gli altri. Il percorso di crescita personale non può essere condotto da eremita, solo attraverso la fiducia negli altri e la costruzione di un gruppo solido e solidale certi ostacoli possono essere superati.

• **ORGANIZZATORI**

Associazione di promozione sociale e culturale VITA NOVA – Mussolente (VI)

“Vita Nova” è un’associazione di promozione sociale e culturale nata a Mussolente con lo scopo di promuovere ogni tipo di attività culturale, politica, ricreativa, sociale, volta alla valorizzazione e al recupero delle tradizioni, della storia veneta, della cultura locale. In pratica vogliamo essere un laboratorio aperto e trasparente di idee, di proposte e di discussione, uno spazio in cui si possa discutere dei problemi di ogni giorno dei nostri cittadini, un contenitore per valorizzare la nostra cultura e le nostre tradizioni.

Quello che ci muove è un comune sentire in merito:

- al bisogno di ri-animare il territorio e di cambiare una cultura individualistica ed egoistica;
- al fatto che riteniamo che il nostro territorio comunale si merita di più in termini di sviluppo, cultura, servizi e aggregazione;
- alla necessità e al bisogno di più dialogo e collaborazione fra le varie componenti sociali che compongono la nostra comunità;
- al ritenere che solo insieme si possono cambiare le cose.

Comitato Festeggiamenti Misquilesi onlus C.F.M. – Mussolente (VI)

Il CFM Comitato Festeggiamenti Misquilesi onlus, è un’associazione di Mussolente, nata nel 2010 inizialmente con lo scopo di realizzare principalmente la sagra paesana, ma che poi vedendo al proprio interno un crescente numero di giovani volontari, ha cominciato a pensare in modo decisamente più aperto, cercando di dare sostegno e collaborazione ad altre associazioni del paese e con la voglia di proporsi come punto di riferimento per l’organizzazione di eventi quali feste a tema, concerti, incontri ecc. facendo sì che quanti aderiscono a questo ambizioso progetto, possano principalmente apportare le proprie esperienze le proprie peculiarità e le proprie idee e lavorare in un ambiente sereno, amichevole, dove la parola d’ordine è AGGREGAZIONE sia tra i singoli che tra le associazioni.

Associazione ESPERYA – Bassano del Grappa (VI)

Esperya è un gruppo di persone unite intorno ad un progetto: fornire nuovi strumenti per tracciare percorsi di Conoscenza il più possibile al di là dei normali schemi, nel tentativo di portare le persone a valorizzare i loro personali Talenti, per quali e quanti essi siano!

Per questo, attraverso diverse attività, Esperya si propone di offrire a chiunque un’opportunità per distaccarsi da tutto ciò che attualmente viene propugnato, dai canali di informazione e di educazione, sotto il nome di cultura. Il desiderio è quindi quello di scostarsi dagli stereotipi e dai modelli di vita omologati, proposti da una società spesso appiattita su ideali fasulli, che annichilisce il libero pensiero, la libera espressione di sé, l’immaginazione e l’antico anelito ad approfondire la conoscenza di Se stessi.

L’associazione nasce con queste finalità e con la consapevolezza che nel gruppo e nella cooperazione tra persone, al di là di interessi di qualsiasi natura che non siano quelli di un comune Sentiero di crescita culturale e spirituale; perché ogni persona ha in sé il potere di sentirsi viva, di realizzare la propria interiorità in questo tempo e con le sue forze.

Centro Studi EZZELINO DA ROMANO – Bassano del Grappa (VI)

Il Centro Studi nasce come punto di riferimento per lo studio e la promozione della storia, la cultura e le eccellenze del territorio pedemontano veneto, con particolare riferimento all'epoca ezzeliniana sviluppatasi tra i secoli XI e XIII.

Ezzelino in tal senso diventa punto di partenza per promuovere il territorio che fu teatro della sua vicenda politica e militare, ma anche scenario delle azioni di una famiglia, i da Romano, colta e raffinata, che fu protagonista di una trasformazione ancora visibile in quel territorio pedemontano che si estende tra il fiume Livenza e il fiume Oglio.

Il Centro Studi Ezzelino da Romano crede che la letteratura e il recupero delle narrazioni popolari costituisca terreno privilegiato del costituirsi di una identità culturale e sociale. Questo perché lo stesso mito di Ezzelino da Romano, lungi dall'essere esclusiva materia per gli storici, si è prestato a diventare emblema e metafora per gli scrittori (da Dante Alighieri fino ad Oscar Wilde).

Per questo il Centro Studi organizza con cadenza biennale il Premio Letterario Nazionale "Ezzelino da Romano: condottiero e leggenda".