



LE CITTÀ INVISIBILI

UNA RISCrittURA DEGLI
STUDENTI DELL'IISS
BALDESSANO ROCCATI

AUTORI VARI



Angelica Nicola, Linda Angelone, Samuele Anselmo, Ester Binatti,
Pietro Bollarino, Karola Canavesio, Sonia Capello, Giulia Cicheri,
Gianluca Costa, Francesca Crivello, Irene Dalla Francesca,
Marta Farinella, Aurora Giobergia, Angelica Avataneo, Stefano Marocco,
Enrica Monetti, Lorenzo Mosso, Andrea Nicola, Alberto Rapetti, Giada
Salomone, Sara Serratore, Rebecca Siviero, Yara Maria Torracò

LE
CITTÀ INVISIBILI
UNA RISCrittURA DEGLI STUDENTI
DELL'ISS BALDESSANO-ROCCATI
Città di Carmagnola

Illustrazione e grafica di copertina
Marcella Campo

Le città invisibili. Una riscrittura degli studenti dell'IISS Baldessano-Roccati

A cura di Elisa Ghiberto, Claudia Maero, Antonella Sandrone e Angelo Tortone dalla Biblioteca Civica di Carmagnola



BIBLIOTECA CIVICA

E dei professori Domenica Cavaglià, Ilaria Crivello, Luca Finazzi, Cristina Gallina, Annalisa Quattrocchio, Ada Senestro, Claudia Vinassa e Marcella Campo dall'IISS Baldessano-Roccati di Carmagnola



I.I.S.S. BALDESSANO ROCCATI
CARMAGNOLA



INDICE

INTRODUZIONE A <i>LE CITTÀ INVISIBILI</i> di Claudia Maero	6
INTRODUZIONE di Luca Finazzi.....	7
PROLOGO a <i>LE CITTÀ INVISIBILI</i> di Italo Calvino	8
I RACCONTI	10
AGRILANDIA, LA CITTÀ CHE NON ESISTE di Angelica Nicola, 1BPA.....	11
MARANTA di Linda Angelone, 5APA.....	13
BALA di Samuele Anselmo, 4BST.....	15
PANDORA di Ester Binatti, 4ALC.....	17
BABARUM di Pietro Bollarino, 4ALC.....	18
ALIOVUM di Karola Canavesio, 1BST.....	21
VIVRE di Sonia Capello, 4BST.....	23
ARIANNA di Giulia Cicheri, 5APA.....	25
GAIA di Gianluca Costa, 5CPA.....	27
LA CITTÀ DI RAFFAELLO di Francesca Crivello, 4ALC.....	29
GISELLE di Irene Dalla Francesca, 4BST.....	32
CHIERA di Marta Farinella, 5APA.....	33
UNA CITTÀ DA MANGIARE di Aurora Giobergia, 1BST.....	35
I-SOLA: ORWEN di Angelica Avataneo, 4DTT.....	37
LA CITTÀ NASCOSTA di Stefano Marocco, 3ETT.....	39
AKA di Enrica Monetti, 4BST.....	40
SAMATRALIANE di Lorenzo Mosso, 5CPA.....	42

TALADESMO di <i>Andrea Nicola</i> , 3ALC.....	44
MEMNERIDE di <i>Alberto Rapetti</i> , 3ALC.....	46
APOLLONEA di <i>Giada Salomone</i> , 5ALC.....	48
OSANNA di <i>Sara Serratore</i> , 4BST.....	50
ANGEL di <i>Rebecca Siviero</i> , 4BST.....	51
VITTORIA di <i>Yara Maria Torraco</i> , 5DTT.....	52

INTRODUZIONE A *LE CITTÀ INVISIBILI*

di *Claudia Maero*

La presente raccolta è nata dalla selezione dei racconti che i ragazzi dell'Istituto Baldessano Roccati hanno scritto per il concorso *Le città invisibili*.

L'iniziativa, lanciata dalla Biblioteca Rayneri-Berti e dall'Istituto carnagolese in occasione della Giornata mondiale del libro e del diritto d'autore, aveva come scopo quello di invitare gli studenti a sperimentare il potere salvifico della letteratura in questo difficile tempo di pandemia. Da una riflessione sui testi di Calvino, di Wislawa Szymborska e Gianni Rodari letti durante il Reading del 23 aprile, è scaturito un variegato mondo parallelo in cui trovare rifugio dai mali odierni o esorcizzare le brutture del presente.

Ed ecco allora il cupo mondo sommerso di *Taladesmo* e l'eterea atmosfera di *Aliorun*, la città senza perdono di *Memneride* e la golosa e colorata *Food-city*.

Potrete vedere il regno dove si vive secondo le regole degli scacchi, *Chiera*, o ancora perdervi nella città labirinto di *Arianna*. E che dire de *La città di Raffaello* dove potrete conversare con i filosofi di ogni tempo e luogo?

Il concorso non era finalizzato a suscitare competizione tra le classi, né tra i ragazzi, bensì a far scoprire il piacere e la bellezza della fantasia.

INTRODUZIONE

di Luca Finazzi

Gli studenti i cui racconti danno vita a questa raccolta ci hanno fatto viaggiare tra città senza tempo, alcune sottomarine, altre disegnate da architetti sulle nuvole, molte progettate col fine di tutelare l'ambiente e rispettare la Natura, altre ancora come luoghi non-luoghi in cui si esorcizza la morte.

Ricordando le parole di Calvino “le città come i sogni sono costruite di desideri e di paure”, non ci meravigliamo ritrovando, tra queste righe, sentimenti contrastanti: l'indolenza e il malessere causati dallo stato di emergenza che viviamo da ormai più di un anno e la speranza per il futuro, quello che gli autori di questi racconti, non più studenti, chiameranno presente.

È per questo che abbiamo deciso di dar vita a questa raccolta pubblicandoli in formato digitale, per mostrare che i nostri giovani, dopo aver cercato e riconosciuto chi e cosa in mezzo all'inferno, non è inferno, hanno deciso di farlo durare dandogli spazio.

PROLOGO a LE CITTÀ INVISIBILI

di Italo Calvino

L'atlante del Gran Kan contiene anche le carte delle terre promesse visitate nel pensiero ma non ancora scoperte o fondate: la Nuova Atlantide, Utopia, la Città del Sole, Oceana, Tamoé, Armonia, New-Lanark, Icaria.

Chiese a Marco Kublai: - Tu che esplori intorno e vedi i segni, saprai dirmi verso quale di questi futuri ci spingono i venti propizi.

- Per questi porti non saprei tracciare la rotta sulla carta né fissare la data dell'approdo. Alle volte mi basta uno scorcio che s'apre nel bel mezzo d'un paesaggio incongruo, un affiorare di luci nella nebbia, il dialogo di due passanti che s'incontrano nel viavai, per pensare che partendo di lì metterò assieme pezzo a pezzo la città perfetta, fatta di frammenti mescolati col resto, d'istanti separati da intervalli, di segnali che uno manda e non sa chi li raccoglie. Se ti dico che la città cui tende il mio viaggio è discontinua nello spazio e nel tempo, ora più rada ora più densa, tu non devi credere che si possa smettere di cercarla. Forse mentre noi parliamo sta affiorando sparsa entro i confini del tuo impero; puoi rintracciarla, ma a quel modo che t'ho detto.

Già il Gran Kan stava sfogliando nel suo atlante le carte delle città che minacciano negli incubi e nelle maledizioni: Enoch, Babilonia, Yahoo, Butua, Brave New World.

Dice: - Tutto è inutile, se l'ultimo approdo non può essere che la città infernale, ed è là in fondo che, in una spirale sempre più stretta, ci risucchia la corrente.

E Polo: - L'inferno dei viventi non è qualcosa che sarà; se ce n'è uno, è quello che è già qui, l'inferno che abitiamo tutti i giorni, che formiamo stando insieme. Due modi ci sono per non soffrirne. Il primo riesce facile a molti: accettare l'inferno e diventarne parte fino al punto di non vederlo più. Il secondo è rischioso ed esige attenzione ed apprendimento continui: cercare e saper riconoscere chi e cosa, in mezzo all'inferno, non è inferno, e farlo durare, e dargli spazio.

I RACCONTI

AGRILANDIA, LA CITTÀ CHE NON ESISTE

di Angelica Nicola, 1BPA

C'è da qualche parte nel mondo, non vi posso dire dove, una città che nessuno conosce, ma io ci sono stata e prima o poi ci ritornerò.

Per arrivarci esiste una strada che sembra in salita, ma è in discesa e ogni volta che la percorri non è mai la stessa.

C'è una porta che, per oltrepassarla, devi mangiarla e ha il sapore che vuoi tu; so che sa di buono, ma non che gusto ha.

È la mia città perché trovo sempre ciò che cerco, perché mi sa parlare delle cose che mi piacciono, perché mi capisce, perché non mi giudica e perché non mi delude mai. È la città dei desideri.

Ci sono ovunque colline coltivate che cambiano forma e colore e offrono di tutto in abbondanza, a qualunque stagione.

Gli orti sono dei tappeti volanti che cambiano direzione con i venti e si inclinano verso il calore e la luce del sole. Quando vuoi raccogliere qualcosa, li chiami e vengono giù. Tutti i trattori non vanno a cavalli, ma vanno ad ali e funzionano silenziosamente. Tutti i campi sono estesi a perdita d'occhio sugli strati di nuvole e puoi raggiungerli soltanto sul dorso di un trattore.

In quel mondo gli animali della fattoria sono al rovescio: quelli che volano lì camminano e quelli che camminano lì volano.

Il cielo è pieno di lucciole cariche di energia solare pulita, che non si esauriscono mai e che illuminano la notte.

Niente è sprecato, tutto è ben organizzato e si vive in piena armonia, fra i profumi della natura, a contatto con la terra e senza caos.

Ci sono stata una volta sola con la fantasia. Non so se da grande ritroverò la via.

MARANTA

di Linda Angelone, 5APA

Maranta è la città avvolta dalla nebbia dal viso nascosto: si narra che sia bellissima, nessuno però è stato mai in grado di confermarlo dato che nessuno l'ha mai vista. Abbarbicata su un cucuzzolo appuntito, nelle giornate uggiose mimetizza la sua presenza tra le nuvole, fino a scomparire. In quelle di sole invece, il suo aspetto nebuloso attira l'attenzione nel limpido cielo sgombro: un unico schizzo di bianca follia su un foglio azzurro. Quasi dispiace che sia così immersa nella foschia perché da quell'altezza la città avrebbe da offrire un panorama sorprendente.

La sua collocazione invece aggrava solamente l'instabilità della vita dei suoi abitanti. Non riuscendo a vedere a più di due palmi di distanza dal proprio naso, hanno continuato a costruire finché non hanno trovato più la terra sotto i loro piedi. Le strade infatti si interrompono bruscamente, le case affacciano le grate dei balconi su vertiginosi strapiombi scoscesi, genitori imprudenti spingono bambini sulle altalene facendoli oscillare tra la vita e la morte; treni, bus ed auto viaggiano con la speranza di riuscire a frenare in tempo. Ogni passo fatto in avanti è un passo nel vuoto e potrebbe risultare fatale. Eppure gli abitanti sembrano ormai non pensarci più, e camminano con una tale sicurezza che quasi sembra vedano dove stanno andando.

Non si sa se questa spavalderia sia solo ormai semplice indifferenza data dall'abitudine o se sia la curiosità di vedere cosa c'è oltre ad invogliare le persone a fare sempre un passo in avanti, se sia

l'immaginazione scatenata dal muro di nebbia a farle sperare che, dietro ad ogni falcata, quel muro finisca. La curiosità di scoprire chissà quale panorama si celi nascosto.

Si narra che i più voraci, che con un passo nel vuoto precipitano giù dalla città, continuano a vivere là in fondo grazie alle provvidenziali forniture che ogni giorno gli piovono in testa: casse d'acqua, tavole imbandite, gatti randagi, sacchetti di patatine, torce... Con la mano sinistra sulla fronte e il collo piegato all'insù spesso guardano alla vetta con rimpianto: è la nostalgia della nebbia. Tentano un'arrampicata verso la cima, ma i versanti della montagna sono troppo ripidi e scoscesi.

C'è una cosa però che ancora non vi ho detto: per un solo giorno all'anno Maranta concede clementemente il suo misterioso fascino ai suoi abitanti. Come una giovane sposa scosta dal suo viso il velo che le copre i lineamenti delicati. La nebbia si dissolve lentamente: una cascata di bianco che dall'alto si getta verso il basso la scopre scorcio dopo scorcio, casa dopo casa, e lei si rivela, in tutta la sua bellezza.

BALA

di Samuele Anselmo, 4BST

Al di sotto della città di Bala, ed intorno ad essa, si estende un'enorme selva, circondata a sua volta da un deserto interminabile. Si dice che i balesi temano quel deserto, che la maggior parte di loro non si sia mai spinto oltre la selva. I due habitat, così differenti, si fondono in maniera violenta, come un mare di sabbia che si schianta su una scogliera verde.

Bala è posta su un promontorio, sembra quasi che sia stata posizionata lì da una mano divina, la città si adatta perfettamente alle depressioni del terreno, ai piccoli promontori secondari e alle diffuse spelonche. È appena visibile dal deserto, mentre all'interno della fitta foresta i rari visitatori molto spesso si perdono, non potendo scorgere la città, nascosta dalle fronde. La città non ha mura, le uniche sue difese sono naturali; ha un piccolo esercito, ma la sua funzione pratica è salvare i pochi turisti smarriti e sorvegliare passivamente che la natura, di cui i balesi hanno enorme rispetto, faccia il suo corso senza un'eccessiva interferenza umana.

Si sa poco degli abitanti della città. Si dice che siano molto istruiti, ma allo stesso tempo che abbiano ottime abilità pratiche; si parla della loro religione come di un culto simile a quello deista, però che implichi anche l'adorazione degli avi e dei defunti, c'è un tempio in cima alla collina su cui è posta la città, ma è inaccessibile a chiunque non faccia parte della comunità. Voci raccontano di una sorta di mistico sacerdote, ma non emerge altro dai racconti dei visitatori, i balesi d'altronde sono descritti come un popolo molto accogliente, ma

poco disposto ad aprirsi con gli stranieri, si sa che la comunità della città è molto unita, legata da legami di sangue e da una profonda conoscenza reciproca.

A Bala la tecnologia non è ben vista, si servono dell'energia elettrica e di poco altro, quello che serve per il sostentamento della città, non hanno telefoni, i rapporti interpersonali sono stretti e le strade non sono mai vuote. Gli anziani e i bambini popolano la città mentre gli adulti sono presi dalle loro occupazioni. Di sera molto spesso ci sono feste e c'è grande movimento; settimanalmente si svolge il mercato e la città si riempie ancora di più di vita, non si sa quanti abitanti ci siano a Bala, ma la fiumana di gente al mercato è enorme e non si disperde fino a sera.

I balesi sono ottimi atleti, una delle poche cose certe su di loro è che praticano tutti i tipi di sport, dalla danza al “*futbol*” sudamericano. periodicamente si svolgono dei grandi giochi, dove i campioni mostrano le loro abilità e i vincitori vengono ricoperti di gloria fino alla competizione successiva, fin da piccoli praticano questi sport, nelle strade, nelle piazze, nelle strutture apposite, ovunque. Tutto questo rende la città di Bala leggendaria.

PANDORA

di Ester Binatti, 4ALC

La città di Pandora è interamente ricoperta di specchi: dalle pareti delle case alle strette vie che attraversano il tessuto urbano. Camminando per le strade si può avere persino l'impressione di camminare sulle nuvole dato che le strade riflettono il cielo ora blu intenso, ora grigio e minaccioso. Le persone rimangono tanto meravigliate da questa vista da non rivolgere più il viso verso l'alto. Probabilmente sono passati molti anni da quando qualcuno ha alzato lo sguardo verso la volta celeste. Inoltre la città appare come un enorme labirinto luccicante che sembra mutare in continuazione creando stradine e cunicoli nuovi. Se non si è pratici del luogo si corre dunque il rischio di perdersi in una miriade di riflessi. Tutti gli abitanti della città indossano delle maschere con degli enormi sorrisi e amano vedere la loro immagine riflessa sulle pareti degli edifici. Le maschere sono talmente colorate e belle che ognuno cerca di sfoggiare quella con l'espressione più felice e i colori più vivaci: hanno reso questa attività una sorta di competizione. Così i cittadini passano le loro giornate a mettersi in mostra e a cercare di apparire perfetti. Ci sono persone che hanno reso la competizione una sorta di ossessione e quindi passano il tempo a rendere la propria maschera sempre più bella e gioiosa. Se si giunge in questo luogo si potrà notare come la città rifletta costantemente migliaia di sorrisi immutabili, ma nessuno ha più memoria dei visi che sono celati al di sotto di quella fredda gioia.

BABARUM

di Pietro Bollarino, 4ALC

Ci sono due modi per arrivare a Babarum. Uno è il sentiero che parte dalla città di Sherpa, e si trova a pochi metri dal negozio Picconi&Maleppeggi, tra l'alto pino cembro e il cespuglio di rose balsamine: da qui puoi sperare di essere arrivato in paese dopo sei ore di camminata a buon passo (sempre se non ti perdi nel bosco, in tal caso l'iter potrebbe essere anche infinito); oppure la città è accessibile a nuoto, infatti partendo dalla spiaggia di Pasang la si può raggiungere in breve tempo: è però una via estremamente pericolosa, il mare è sempre agitato e le onde si scontrano con violenza contro gli scogli, a causa del forte vento che protegge la baia di Babarum. Io non ci sono mai stato, ma alcune leggende narrano che le difficoltà di queste due strade siano dovute alle ricchezze della città. Molti ogni anno tentano di arrivarci, specialmente durante l'estate, in cui il mare è meno agitato e vi è più luce che consente di non perdersi nel bosco, ma nessuno è mai tornato indietro: c'è chi dice che la bellezza di Babarum ti convince a rimanere lì per sempre, e chi invece dice che, in realtà, nessuno ci è mai arrivato, e che coloro che si sono ingenuamente avventurati sono morti, o in mare, o persi nel bosco. A me, forse perché sono un sognatore, piace credere alla prima versione.

Ricordo che, poco tempo fa, un signore anziano, con legate ai pantaloni corde e moschettoni, presumibilmente uno scalatore, farneticava davanti alla bancarella di brugole, agitando il braccio destro verso l'alto e tenendo in mano un libro, e diceva di aver

documentato il suo viaggio verso Babarum e di averla descritta al meglio: per gli altri era solo un vecchio delirante, ma per me era come un profeta, e fui infatti l'unico ad ascoltarlo.

Raccontò di essere giunto a Babarum scalando le montagne che la proteggono e mi disse che, appena superate queste, si sentì di non appartenere più al mondo terrestre, colpito nel cuore come da un forte impeto che lo buttò a terra e che per un attimo gli fece perdere i sensi: circondata da una barriera di boschi verdeggianti, la città si estendeva in una conca fino al mare e in lontananza, grazie al profondo silenzio da cui era domata la valle, riusciva a sentire i dolci movimenti delle onde del mare che si struggevano su una lucente spiaggia bianca. Alcune abitazioni si trovavano in mezzo ad ampi prati, da cui si alzava un delicato ed ammaliante profumo floreale, altre invece erano circondate da terreni, piccoli orti coltivati, animati dal colore degli ortaggi ormai prossimi alla coltura; maggior parte di queste case avevano le pareti in pietra, e i tetti spioventi in legno scuro, e alcune di esse erano anche dotate di ampie finestre da cui entrava una luce quasi abbagliante che illuminava tutto l'interno.

Mi disse di essere riuscito ad interagire poco con gli abitanti, ma di essersi appuntato sul suo diario di viaggio alcune loro abitudini. Mi raccontò che i paesani di Babarum gli sembravano costantemente in pace con sé stessi: non erano molto diversi dai cittadini di Sherpa o di Pasang, ma si muovevano sempre in gesti soavi e leggeri, come se tutti insieme ballassero seguendo le note di una musica classica; a Babarum non esistevano frenesia o ansia, ma era tutto dominato da un senso di armonia e di serenità. I cittadini erano soliti riunirsi in un immenso campo fiorito, e qui si dividevano i doveri per portare avanti il paese; conclusa l'assemblea, tutti insieme si alzavano in piedi e con la mano sul cuore intonavano un canto solenne, il cui

ritornello, come si è appuntato il vecchio, recitava così: *“Il paziente val più di un eroe, chi domina sé stesso val più di chi conquista una città”*.

Quello strano vecchio non riuscì a raccontarmi niente di più, poiché venne cacciato dai passanti, che lo ritenevano un esaltato bugiardo: non so se ciò che mi ha narrato di Babarum fosse vero, ma le sue parole hanno suscitato in me una grande curiosità, a tal punto che ho promesso che da grande avrei ripetuto il suo viaggio.

ALIOVUM

di Karola Canavesio, 1BST

Ogni tanto, se ci fai caso, potresti vedere una scaletta di corda che vola sopra la tua città, che sfiora i giardini, i muretti, i tetti e i balconi. Questa scala di corda è l'unico passaggio per Aliovun e, credimi, non troverai città migliore di quella; io ci sono stata. Aliovun si trova su una nuvola: i palazzi che la compongono, al posto di salire verso il cielo, scendono verso la terra. Ad Aliovun tutto è al contrario: si cammina a testa in giù; il giorno è la notte e la notte è il giorno; il mare è il cielo e il cielo è il mare.

Alcuni dicono che Aliovun sia stata creata dagli angeli, ma io ti assicuro che non è così: questa città è stata costruita dai sognatori. Sognatori che notte dopo notte raccoglievano i loro sogni in grandi libri rilegati e da quei libri tiravano fuori le idee più geniali che l'uomo abbia mai avuto. Con quelle idee scoprono come vivere su una nuvola, come camminare a testa in giù, come costruire palazzi incredibili, come alimentare la città solamente ad aria, come sfruttare l'acqua piovana e come nuotare nel cielo. Tutti adorano nuotare nel cielo! Piccoli spruzzi di liquido blu bagnano le bianche rive di Aliovun ogni qualvolta qualcuno si tuffa e, mentre i bambini giocano in cielo con le stelle, gli adulti leggono i grandi libri della letteratura aliovuniana come "Nuvole piccole piccole", "Giocare con le stelle" o "Meravigliosi racconti terrestri", che tra tutti sono i più belli.

Un'altra cosa che tutti adorano sono le biciclette volanti; così come le biciclette normali, quelle volanti, non utilizzano alcun tipo

di motore, ma, queste, riescono a volare grazie ad un preciso sistema di rilascio dell'aria compressa che permette il fluttuamento della bicicletta.

Ad Aliovun non si può viaggiare in automobile: è troppo pesante per una nuvola! Si rischierebbe di farla svanire e allora sì, che sarebbe un problema! Tutti i cittadini sanno già che prima o poi la nuvola dovrà sparire. Infatti hanno già previsto di cambiarla: basteranno due giorni di lavoro e l'intera città verrà spostata su una nuvola più giovane, così verrà risolto il problema.

Ecco perché Aliovun è la città più bella del mondo ed ecco perché, la prossima volta che la scaletta di corda ti passerà davanti, ti conviene afferrarla ed iniziare ad arrampicarti.

VIVRE

di Sonia Capello, 4BST

È situata in cima ad una montagna. L'acropoli, la parte più alta della città, è costituita da edifici di ogni forma e colore. Vi sono numerosi cinema, teatri e musei; infine un intreccio di strade, che, se percorso, porta alla vetta della città, sulla quale coloro che ci abitano possono ammirare un paesaggio meraviglioso. I cittadini sono bambini di tutte le età, che gironzolano ovunque, facendo scherzi ai ragazzi più grandi, che gestiscono l'amministrazione della città. Vi è un'atmosfera di allegria e gioia. Tutti sono felici e vanno d'accordo. Nella necropoli, ossia la parte bassa della città, che scende lungo le pareti della montagna, è costituita, invece, da edifici tutti grigi, monotoni. Vi sono rari luoghi di svago, uno tra questi è un cinema all'aperto, chiamato "Divertissement", tuttavia ogni giorno c'è una fila immensa, perché è l'unico luogo dove potersi svagare e liberare la mente. I cittadini sono solo adulti, che indossano sempre abiti formali di colori spenti, hanno sempre un'espressione cupa in volto e sorridono raramente. L'atmosfera è pesante, ricca di tensione, perché gli adulti hanno perso l'innocenza e spensieratezza tipica dei bambini e vivono solo nella preoccupazione e turbamento. Al centro dell'acropoli e della necropoli, vi è una area detta "*vallis adulescentiae*", nella quale ci sono gli adolescenti, coloro che vivono a metà tra le due zone. La loro posizione nella città descrive la loro età e atteggiamento, perché sono intermedi tra un bambino e un adulto. Sono innocenti, ma al tempo stesso cominciano ad affacciarsi al mondo degli adulti. Metà della valle è costituita da colori vivaci e

luoghi di svago, mentre l'altra metà da edifici monotoni e grigi. I cittadini dell'intera città non si incontrano mai, ma sono desiderosi di andare in un'altra zona che non sia la loro. Ad esempio gli adulti vorrebbero recarsi nella zona dove vi sono i bambini, per poter allontanarsi da tutte le inquietudini da cui sono afflitti. Al contrario i bambini e gli adolescenti vorrebbero diventare grandi e fare esperienze.

Il nome della città, "Vivre", deriva dal francese e significa "esperienza". Descrive gli abitanti, in quanto i bambini e gli adolescenti attraverso l'esperienza diventeranno adulti, mentre quest'ultimi attraverso questa potranno ritornare ai ricordi del passato.

ARIANNA

di Giulia Cicheri, 5APA

Alle porte della città di Arianna, la prima cosa che salta agli occhi di ogni passante o visitatore sono le alte siepi che la circondano, imponenti e folte, ma soprattutto sempre ben curate in ogni periodo dell'anno. L'entrata della città è un lungo corridoio composto dalla medesima siepe che compone le mura della città, e ciò non vale solamente per l'entrata, ma anche per tutto il resto della periferia. Lì non esistono strade o marciapiedi, ma solo ampi e numerosi vicoli formati da questi cespugli. Si tratta di una città nel mezzo di un labirinto.

Ad Arianna una delle cose più gravi che si possa fare è deturpare i suoi maestosi cespugli. Chiunque venga sorpreso a infrangere questa legge verrà multato e ammonito severamente. Non a caso decespugliatrici e cesoie non sono vendute nei negozi.

Le case di questa città non sono mai troppo grandi, e il concetto di vicino di casa lì non esiste. Ogni abitante infatti è parzialmente isolato: anche per questo le persone di Arianna tendono ad essere, quasi involontariamente, più asociali. La gente non si allontana mai troppo dalla propria abitazione, per paura di perdersi per la città. Le sparizioni sono all'ordine del giorno, per non parlare del fatto che molta gente, tendenzialmente quella non nata nel labirinto, ad un certo punto della sua vita può arrivare a manifestare problemi psicologici per via della pressione che quell'ambiente ti induce a sentire. Nonostante ciò però, nel migliore dei casi, gli individui smarriti possono chiedere aiuto ad una polizia specializzata nel riportare le

persone che si sono perse alla propria abitazione. Tuttavia, nonostante le stazioni siano numerose all'interno del labirinto, è sempre possibile non trovarne, e quindi rimane sempre il rischio di perdersi.

Nessuno possiede una vera e propria mappa della città, ma al suo interno si narra che ce ne sia una; tuttavia non è ancora stata trovata da nessuno, perché la maggior parte degli abitanti di Arianna preferisce ignorare questa possibilità, per paura di perdersi durante la sua ricerca.

GAIA

di Gianluca Costa, 5CPA

All'entrata della città c'è un solenne cartello con su scritto il nome della città con caratteri gotici: i bordi di tutte le lettere sono color oro; il tutto adornato da rigogliosi fiori.

Gaia è una città abbastanza grande da avere tutti i servizi necessari al suo interno, ma abbastanza piccola da non risultare caotica e dispersiva, ogni casa nella città è così pulita quasi da risplendere, le strade sono perfettamente dritte senza nessuna buca, come fossero nuove.

Gli abitanti di Gaia sono tutti ricchi, ma non ricchi perché provengono da famiglie benestanti, ricchi perché tutti sono dediti al lavoro.

A Gaia si vedono solo uomini in giacca e cravatta: la maggior parte di loro indossa una camicia bianca, con la cravatta rossa e la giacca blu, solo i più originali indossano il papillon.

Anche le donne sono tutte lavoratrici e tengono così tanto al proprio lavoro che la maggior parte sceglie di non avere figli; infatti a Gaia si vedono pochissimi bambini.

Quando sono entrato nella città mi sono subito accorto che c'era qualcosa di strano. Una volta superato il magnifico cartello sentivo i rumori delle macchine, il rumore della splendida fontana che c'è in mezzo alla piazza, il rumore dei tasti del PC che sbattevano, il rumore dei tacchi delle signore che camminavano verso l'ufficio, ma nessuna voce.

A Gaia nessuno parla, sono tutti così presi da quello che fanno al punto da dimenticare che ci sono altre persone intorno a loro. Non solo, sono tutti così impegnati da avere i milioni in banca e non goderne affatto.

Li lasciano sul conto corrente, alcuni non sanno nemmeno di averli.

LA CITTÀ DI RAFFAELLO

di Francesca Crivello, 4ALC

Fra i guardiani del Palazzo Apostolico c'è una tradizione secondo la quale i guardiani più anziani raccontano ai novellini, durante la prima notte di servizio, una leggenda: la leggenda sembra risalire al diciottesimo secolo, mentre altre fonti sostengono già dal sedicesimo, e racconta che nell'ala di Nicolò V si trova un passaggio segreto che conduce a una città fantastica.

La storia inizia a circa mezzanotte di un normale giovedì, quando il guardiano notturno stava percorrendo svogliatamente le stanze che per lui erano diventate parte della sua routine, e che in cuor suo quasi disprezzava: non perché non fosse un amante dell'arte, anzi, ma perché la sua passione più grande era la filosofia, ma purtroppo questo era l'unico impiego che era riuscito a trovare. Poiché egli si accorse che le palpebre cominciavano a chiudersi, si sedette per terra e decise di riposarsi un poco: dopotutto in dieci anni di carriera lo aveva fatto molte volte e mai era finito in qualche guaio.

Si svegliò a causa di un gran baccano: si era addormentato nella calma e nel silenzio più assoluto e ora si era risvegliato sentendo voci provenire da ogni parte. Dovette aspettare che gli occhi si abituasero alla luce accecante prima di rendersi conto che non si trovava più all'interno della stanza della Segnatura, ma all'interno di un enorme porticato. Incredulo, dovette darsi qualche pizzicotto prima di rendersi conto che non stava sognando, ma che, purtroppo o per fortuna, era tutto reale. Si alzò a fatica a causa delle vertigini e del giramento di testa che la luce accecante e lo shock gli avevano

procurato e iniziò a guardarsi intorno: l'ambiente era familiare, sentiva di esserci già stato ma non si ricordava né quando e né cosa fosse. Si avvicinò ad un gruppo che si trovava sulla parte destra della scalinata. Il suo arrivò non venne notato, erano infatti tutti chinati a osservare quelle che sembravano tavole astronomiche. Solo una figura si voltò verso di lui, e quasi sorridendogli gli si avvicinò. L'abbigliamento di quell'uomo era diverso da quello degli altri: la maggior parte infatti indossavano una lunga toga, mentre lui portava un abito nero abbinato a un elegante cappello. Il guardiano lo riconobbe: era Raffaello Sanzio! Ogni sera incontrava il suo sguardo quando attraversava la sala della Segnatura e avrebbe potuto riconoscerlo tra mille volti.

“Benvenuto”, disse Raffaello, “questa è la città dei filosofi. Come avrai immaginato, ora ti trovi all'interno della scuola di Atene, il mio capolavoro in assoluto. Qui si trovano tutti i filosofi che hanno vissuto in terra, da Talete a Popper, filosofi di ogni scuola mai esistita, di ogni epoca e di ogni luogo. Vedi, quando ero in vita, mi venne predetto da una fattucchiera che sarei morto prematuramente e questo pensiero mi tormentò per giorni, settimane e mesi: come avrei potuto incontrare e discutere con le più grandi menti della mia epoca se fossi morto così presto? Come avrei potuto soddisfare la mia sete di conoscenza? Così implorai la cartomante di aiutarmi e lei, mossa dalla pietà, lanciò un incantesimo su questo affresco, facendo in modo che ogni grande pensatore dopo la morte avrebbe abitato qui per l'eternità”.

Il pittore lo accompagnò a visitare la sua magnifica città: vide Alessandro Magno ascoltare attentamente i discorsi di Diogene, Erasmo e la Follia dibattere con gli stoici, Pascal e Sant'Agostino discutere di teologia e Copernico e Galileo attaccati ai loro telescopi

a studiare il firmamento. L'intera città era costituita da un enorme e lungo porticato e sotto ogni colonna, statua o su ogni gradino pensatori di tutti i tipi si scambiavano idee e pensieri. Raffaello sorrise vedendo che un uomo con una tunica blu e una barba scura aveva preso sotto braccio il suo più recente ospite e lo aveva già coinvolto in una discussione e sapendo che in quello stesso istante la polizia aveva trovato il corpo senza vita del guardiano all'interno del palazzo.

GISELLE

di Irene Dalla Francesca, 4BST

Un giorno in scena c'è il tango, un altro danza contemporanea e un altro ancora hip-hop: quanta frenesia! È una città unica nel suo genere, nella quale gli abitanti conoscono molto bene l'importanza dell'arte, dell'eleganza e del sorriso. Immaginatevi un palcoscenico con grandi fari che lo illuminano, macchine del fumo che rendono l'atmosfera misteriosa, glitter e un immenso sipario: questa è Giselle. È nata sulle note della musica e la sua particolarità è che il suo posto è tra i sogni, infatti, chi vuole raggiungerla, necessita di un grande sogno artistico nel cassetto.

I suoi abitanti si svegliano all'alba e si preparano per una giornata apparentemente come le altre, fatta di prove e nuove coreografie; vanno a scuola di ballo, imparano i balletti più importanti della storia, ma la caratteristica principale di Giselle è che la musica non termina mai; anche durante la notte una lieve sinfonia risuona nell'aria e nelle menti inconse degli artisti, la cui immaginazione senza rendersene conto viene stimolata e il giorno successivo hanno molte idee da proporre.

Nella città di Giselle gli abitanti fanno tesoro di ogni momento che passa, arricchendo la loro esperienza sul palco; ora possono sentirsi realizzati e vivere il loro sogno, al quale non avevano mai rinunciato perché incoraggiati dal motto degli abitanti "se lo puoi sognare, lo puoi fare".

CHIERA

di Marta Farinella, 5APA

Nel regno di Chiera è netta la divisione della città, ma il confine non è delineato da mura o fiumi, perché la superficie è regolare, o quasi: questa si presenta a quadri di ettari di terra scura, alternati a quadri di terra chiara. In ogni quadro è presente una borgata diversa e il cambio di colore della terra ne determina il confine. La "metà nord" della città è esattamente simmetrica alla "metà sud", sia a livello di superficie, sia a livello politico. Chiera è l'unico reame a possedere due re e due regine, in continua lotta per il regno di quadri. L'unica cosa che contraddistingue le due metà è il colore della pelle degli abitanti: il nord è abitato da uomini bianchi e il sud da uomini neri. Gli uomini neri sopravvivono solamente su superficie bianca, mentre le superfici nere permettono la vita soltanto agli uomini bianchi: per questo le due metà combattono per aggiudicarsi la totale superficie, per trasformarla in un unico colore.

Nelle due metà, la prima fila di quadri presenta borgate di soldati, in grado di fare solo passi avanti: nella loro vita non possono mai tornare indietro. La seconda fila di quadri ospita, a partire dall'esterno, due torri mobili di avvistamento, affiancate dai maneggi e rifugi per cavalli. Anche i loro passi sono limitati, come quelli dei soldati della prima fila: i loro movimenti disegnano continuamente la lettera L. Circoscritti sono anche i passi degli alfieri, che per proteggere il re e la regina si fanno avanti, sì, ma solo in diagonale. Gli unici in grado di muoversi a loro piacimento sono il re e la regina

ma, come si sa, solamente all'interno della terra che gli permette di sopravvivere.

Chiera è un reame che combatte una guerra civile per aggiudicarsi la libertà di movimento.

UNA CITTÀ DA MANGIARE

di Aurora Giobergia, 1BST

Food-City è il luogo dove l'immaginazione e la creatività sono il pane quotidiano di ogni abitante.

Gli edifici più antichi sono costruiti in wafer croccanti o soffici brownies al cioccolato, mentre quelli più moderni in pasta di zucchero colorata modellabile nelle forme più strane, come lo Sweet-Palace, un palazzo a forma di caramella.

Le case di campagna sono zucche intagliate dalle cui finestrelle di notte traspare una luce fioca e calda.

Cavoli e cavolfiori, cespugli verdi e bianchi, rendono i parchi della città più rigogliosi, mentre gli alberi, carote con un folto ciuffo verde, fanno ombra ai passanti. L'erba dei prati è composta da caramelle sottilissime al gusto pera, kiwi e spinaci. Le panchine sono fatte di mikado e crema, ideali per un dolce relax. Un grande fiume di aranciata attraversa i sobborghi della città e lungo il suo percorso spesso si creano bolle zuccherine ottime per un bagno rilassante; le barchette che ci navigano sono bruschette di pane tostato con le vele di sottiletta. Un ponte formato da pilastri di asparagi, stuzzicadenti e barrette ai cereali, permette il passaggio delle automobili di marzapane dalla zona Est alla zona Ovest della città. Le Food-Mountain sono enormi pagnotte caserecce dalle svariate forme e dimensioni che coronano il magnifico paesaggio di Food-City; la cima più alta è la Bague-Mountain, una friabile baguette.

C'è una copia del Partenone interamente fatta di wurstel, meta turistica e culturale. La piazza centrale è dominata da una grande

ruota panoramica composta da un'anguria incavata e da ravanelli come posti a sedere: è un luogo molto frequentato dai cittadini perché si possono vedere nel cielo azzurro mongolfiere a forma di fragola e lampone. I marciapiedi sono fatti di savoiardi friabili, infatti si rischia di sprofondare in un mare di dolcezza, mentre le strade sono di liquirizia, preda di molti automobilisti golosi. Lo Spiedy-Tower è il grattacielo che sovrasta tutta la città, famoso per i suoi duecento piani di salsiccia, carne, peperone e formaggio.

Food-City è una città da scoprire, dove ogni sua caratteristica si trasforma in delizia da gustare: nessuno può resistere alla tentazione di visitarla.

I-SOLA: ORWEN

di Angelica Avataneo, 4DTT

Mi domando se mai sia stata abitata da qualcuno questa città, mi domando anche se sia corretto chiamarla “città” se non ci vive nessuno, è semplicemente vuota, non so se mai vi siate immaginati l’universo, ma direi che Orwen ci assomiglia, almeno la mia idea di universo sposa perfettamente l’immagine della città di Orwen: vuota, silenziosa, avvolgente, come un fischio nelle orecchie che se ti fermi ad ascoltare non è poi tanto fastidioso, anzi diventa quasi rilassante e impari a convivere per quei minuti che dura. La differenza è che l’universo ispira nascita e una sorta di pace interiore, la silenziosità di questa città invece sa di desolazione e crisi di panico, io ci cammino e ne attraverso le strade grigie e spente avvolto nella quiete più totale ma ho la sensazione che da un momento all’altro possa apparire un pazzo ad uccidermi senza alcun motivo, nonostante non abbia ancora incontrato anima viva e le case siano tutte lasciate all’abbandono.

L’aria è pesante, si fa fatica a respirare come se ti trovassi a quattromila metri e dovessi controllare ogni alito di fiato quasi fosse oro. Mi avvolge una nebbia fitta e bassa che mi fa perdere il senso dell’orientamento. La cosa più inquietante è che qui sembra sia stato un posto felice: ci sono migliaia di parchi giochi, ma nessuno che scenda dallo scivolo; ci sono tantissimi cinema, ma la programmazione di tutti è un tristissimo schermo nero; è pieno zeppo di gelaterie, ma ciascuna con le serrande abbassate.

La notte arriva presto, verso le cinque del pomeriggio, credo, non ci sono orologi e il mio l'ho smarrito poco prima di approdare sull'isola; è assurdo come questo puntino di terra nell'oceano sia stato completamente dimenticato dal mondo intero.

L'atmosfera cupa e tetra in cui si cela Orwen è semplicemente da brividi. Vi auguro di non capitarci mai.

LA CITTÀ NASCOSTA

di Stefano Marocco, 3ETT

La città di cui sto per parlarvi non è per niente come le altre. La sua particolarità è che il primo impatto è sempre splendido, ma viverci è un azzardo. Ogni giorno cambia, non è mai uguale al precedente, migliora o peggiora, disegnando profonde cicatrici nell'animo dei suoi visitatori o regalandogli splendidi ricordi.

Dunque, appare a tutti in modo differente.

Nonostante questo, viene spesso rappresentata come una città nelle profondità della Terra, a cui si giunge attraverso una grotta. Arrivati in questo luogo, le pareti, rosse come il sangue, si muovono, palpitando e creando battiti sordi. Però, per loro fortuna o sfortuna, molti questa città non l'hanno mai trovata; chi perché non l'ha mai cercata, altri per semplice sfortuna.

Inoltre, per giungere in questo posto non esistono mappe, e coloro che ci sono stati non sanno indicare la strada o le loro istruzioni risultano contraddittorie sulla via da seguire.

Da questa meravigliosa, quanto imprevedibile città, molti tentano la fuga, anche se per qualche misteriosa ragione, il desiderio di tornarci persiste sempre, e il ritorno molto spesso fa scoprire al fuggiasco una felice realtà. È questa la magia dell'Amore, una città da sempre nascosta nei nostri cuori e che aspetta solamente di essere scoperta, dove la nostra anima gemella ci attende.

AKA

di Enrica Monetti, 4BST

Se aveste la possibilità e la voglia di salire un'infinita scala a pioli, di circa 5000 m, ciò che vi trovereste davanti sarebbe un luogo idilliaco: Aka.

Aka è una città paradisiaca, costruita su tenere e candide nuvole.

Il vostro occhio sarà subito catturato dalla ricchezza e varietà cromatica. Questo perché Aka è divisa in regioni: i cittadini, in base al loro temperamento abitano in strutture con determinati colori. Alla nascita, in seguito a un test specifico, i bambini vengono, infatti, smistati secondo la propria indole e, in base al risultato, andranno a risiedere nelle loro future case. Un bimbo che risulterà essere gioioso e spensierato sarà destinato all'edificio giallo, al contrario se predominerà la parte di rabbia e odio risiederà nella struttura rossa e così via. Qui vivranno per il resto della loro vita.

Gli abitanti, gli Akesi, sono umani e, come sul pianeta Terra, svolgono i loro lavori, con una differenza, però, come le nuvole, non possono macchiarsi di reati e di ingiustizie, tutti sono puri. Di conseguenza, impieghi come giudici o avvocati non sono concepiti, in quanto non necessari.

Negli ultimi anni, tuttavia, un fenomeno sconosciuto agli Akesi sta provocando conseguenze alla loro città: i continui gas di scarico ed emissioni da parte della Terra stanno danneggiando Aka. Le nuvole iniziano, così, a diventare grigie e a caricarsi di piogge acide, non riuscendo più a svolgere la loro funzione principale: essere sorgente primaria di acqua per gli abitanti.

Se si continuerà così, che futuro avranno gli Akesi?

SAMATRALIANE

di Lorenzo Mosso, 5CPA

Samatraliane sorge nel bel mezzo di una foresta di vastissime dimensioni, popolata da uomini, animali domestici e selvatici, ma soprattutto dai dinosauri.

Durante la loro estinzione, questo posto che adesso è Samatraliane, fu l'unico in cui queste creature riuscirono a sopravvivere e a continuare la vita.

Rimasero in poche specie, ma furono sufficienti a far sì che non si estinguessero. L'aspetto più affascinante di questa città è il rapporto che lega uomini e dinosauri: infatti qui i samatraliani sono riusciti a creare un rapporto con queste creature, sono riusciti a domarle, e vedere in questa città dinosauri cavalcati dagli esseri umani è del tutto normale.

Le abitazioni sono fatte interamente di bambù, e gli abitanti sono a stretto contatto con la natura, anche se non sono totalmente estranei alle innovazioni del resto del mondo: ogni tanto si può scorgere qualche automobile qua e là, ma solo pochi se le possono permettere. La vita, a Samatraliane, in fin dei conti è sia difficile che armoniosa, c'è chi lavora duramente e c'è chi se la spassa pescando nei moltissimi laghi di cui questa città, o meglio foresta, dispone. Raramente qualcuno entra, curioso delle leggende che si narrano a riguardo, e i samatraliani si stupiscono perché non sono abituati a vedere le luci di meraviglia negli occhi di chi arriva. Lo accolgono cominciando a pregare il turista di fare un giro con loro per la città di bambù.

Camminando per la città ci si accorge subito della grande vastità di lavori che ci sono: c'è chi è addetto pulire la strada, chi invece urla a squarciagola il meteo della settimana, chi fa il domatore di dinosauri.

Tantissima armonia, felicità e collaborazione fanno parte di questa città.

Questa è la città di Samatraliane, nascosta nel profondo di una foresta.

TALADESMO

di Andrea Nicola, 3ALC

Al di sotto del livello del mare sorgeva la città di Taladesmo, le cui fondamenta erano state interamente realizzate con ossa di marinai, che a causa di naufragi e tempeste avevano perso non solo le proprie imbarcazioni ma anche la vita. Una volta sprofondati, i loro corpi venivano raccolti da Ninfe, Oceanine e Tritoni, gli unici abitanti della città, dal momento che dopo la ribellione contro Poseidone erano stati relegati nei meandri più bui e cupi del fondale marino, dove sorgeva la “Prigione del mare”. Tutta la pavimentazione degli edifici era ricoperta da mosaici realizzati con frammenti di cranio che, se pestati, producevano frequenze sonore talmente alte da causare dolore agli esseri abissali, che invano portavano le mani alle orecchie tentando di attenuare il suono assordante.

Ai confini si ergevano le mura, realizzate in granito e porfido, su cui si arrampicavano alghe e muschi dalle forme più singolari. Nei pressi delle porte d’accesso facevano da sentinelle le Sirene, che cantando ammaliavano e divoravano chiunque tentasse di entrare nella città senza il consenso degli dei. Le strade e i vicoli si snodavano sino a raggiungere il centro di Taladesmo. Questo era l’unico punto illuminato dalla luce del sole, ove splendeva un altare marmoreo dalle dimensioni colossali, a cui ci si poteva rivolgere in caso di reale pentimento per le empie azioni compiute. Le dimore degli abitanti erano casupole in legno, ricavato dai relitti sprofondati, che veniva verniciato di rosso con il sangue dei marinai, mentre le loro ossa

venivano utilizzate come tegole e se ritenute troppo fragili, per la realizzazione di nuovi mosaici.

Una volta ogni dodici anni il dio del mare offriva l'opportunità ai prigionieri di salvarsi dalla tragica condizione in cui versavano e prima che l'ultimo spiraglio di luce scomparisse del tutto, le Sirene spalancavano per pochi istanti le imponenti porte affinché uno solo fra Ninfe, Oceanine e Tritoni potesse scappare. Questi per guadagnarsi la salvezza dovevano affrettarsi all'uscita e dinnanzi al polverone che avanzava era possibile intravedere uno scenario raccapricciante caratterizzato da urla e ferocia.

I mortali non sapevano dell'esistenza di Taladesmo o dei suoi abitanti, ma mogli e figli attendevano fiduciosi l'arrivo dei marinai, cullati da una piacevole melodia proveniente dal mare che infondeva serenità e speranza, illudendo le famiglie di poterli presto o tardi riabbracciare.

MEMNERIDE

di Alberto Rapetti, 3ALC

A Memneride non è concesso perdonare. Non è concesso per ideologia, per propaganda. Non è concesso per principio. Memneride è un minuscolo borgo, disteso a larghe braccia lungo un arido declivio. A Memneride non ci sono chiese, un campanile non perfora vittorioso il cielo. I Memneridi non credono, non sperano; tant'è che non perdono. Nell'immaginario comune, Memneride è una città infernale, la Dite della superficie, immersa in un perenne e straziante lamento, un continuo persistente pianto d'anime. Tuttavia, Memneride non è una città triste; non è neppure una città felice; a stento saprei in qualche modo definirla. A Memneride non si pensa. A Memneride non si definisce nulla.

A Memneride si giustizia. Si giustizia ogni giorno, ad ogni ora, di e notte, notte e dì. Giustiziare è un condiviso rituale espiatorio, un comunitario ritrovo dei sensi, una fallace pacificazione interiore. Forche d'ogni forma si ergono snodabili ad ogni incrocio, in ogni piazzetta, in ogni vicolo; i marciapiedi ciottolati sono scanditi da patiboli improvvisati: un mucchietto di assi di larice, un grande tronco, qualche ingragnaggio, una corda e il patibolo è innalzato, pronto all'uso. A fianco di ciascuno di questi si trova sempre, certo del successo, un negozietto di dimensioni modeste ma dall'aspetto florido e dalle casse altrettanto pingui: si tratta di "imprese giustiziarie", un centinaio sparse per tutta la città, riunite in una grande corporazione, con un decoratissimo patibolo violetto sul gonfalone, di cui l'insegna di ogni negozio è effigiata. Le rendite sono certe, ogni giorno si vendono centinaia di corde, assi,

gibetti precostruiti. Per ogni esecuzione bisogna versare alla corporazione una tassa: un'inezia, tutti pagano volentieri, nessuno si priverebbe di un servizio così essenziale. La corporazione ha il controllo delle istituzioni: ha uomini ovunque, propaggini tentacolari in ogni campo. Ma, d'altronde, i servizi essenziali vanno statalizzati.

A Memneride si giustizia chiunque, uomo o donna, ricco o povero, alto o basso, acculturato o inconsapevolmente agnostico, perché a Memneride non esiste nulla di tutto ciò, non esistono uomini e donne, non esistono ricchi, poveri, alti, bassi. Si giustizia per qualunque colpa, perché a Memneride tutto è colpa: ridere, piangere, astrarre il pensiero, persino piantare cavoli cimosi e nontiscordardimé. A forza di giustiziare, talvolta, a Memneride mancano le vittime: allora, si possono osservare folle di aguzzini ululanti andare concitatamente in cerca di un casuale passante, afferrarlo, legarlo e portarselo via verso un destino molto scontato.

A Memneride non si istruiscono processi, non si domandano spiegazioni. A Memneride si urla tanto; si ascolta poco; di rado si comprende; mai si perdona. A Memneride chiunque è sul piede di guerra, perché se non stai giustiziando qualcuno, non puoi essere sicuro di non stare per essere giustiziato. A Memneride c'è bisogno di dolore. A Memneride c'è bisogno di esorcizzare la morte, di vederla in faccia agli altri. E Memneride assomiglia troppo al nostro mondo.

APOLLONEA

di Giada Salomone, 5ALC

La città di Apollinea è una tipica città che vive nel passato, nonostante sia circondata dalla modernità. Ci si giunge tramite una via tanto lunga che, appena a metà del tragitto, ci si dimentica da dove si arriva, perdendosi nel succedersi veloce delle palme sui lati della strada. Nel guardare l'orizzonte si perde cognizione anche del tempo e senza accorgersene ci si trova nel centro di Apollinea.

La città desolata e antica è dominata da soli tre colori: giallo, verde e arancione; risulta però difficile capire se tutti gli edifici sono davvero di quei colori o se è il sole che, irradiandoli da sempre, li ha resi tali.

Passando nei viottoli della città si trovano solo muretti con sopra gechi e lucertole e recinzioni dietro a cui, in ogni luogo, si vedono piante di fichi d'India o, se si è fortunati, alberi di pesco. Ovunque si vada nella città di Apollinea si sente l'odore di campo e il profumo di frutta e si trova un'aria tanto pulita che ogni respiro sembra come il primo.

Stare ad Apollinea è un'esperienza per i pochi curiosi che trovano la via di accesso, avendo il coraggio di guardare dietro agli angoli che sembrano più insignificanti.

Quando si lascia la città, però, è difficile raccontare la meraviglia che si è trovata: il sole su ogni superficie e il calore tanto piacevole che sembra un amico che ti prende per mano per strada e ti porta lontano. Quando si va via da Apollinea, infatti, ci si ricorda di poche cose: la luce, il sole che scotta, il fruscio delle foglie che sembra

parlare proprio con te, ed un naso all'insù, perché lì, quando non c'è il sole, si vedono magnificamente le stelle.

OSANNA

di Sara Serratore, 4BST

Desideriamo quello che vediamo e a volte desideriamo solo di essere visti; pensiamo che quello che ci serve sia fuori da noi, mentre quello di cui abbiamo davvero bisogno è invisibile.

Né specchi, né trucchi, né maschere, né profumi, né sciccherie, né lusso, né costumi, né finzioni, qui, ad Osanna.

Città abitata da canarini, esseri dal bel canto e indole allegra.

In un luogo verdeggiante, soleggiato, governato da pace e tranquillità non vi erano complessi artificiali: solo vegetazione spontanea di arbusti. C'erano alberi fioriti e siepi generose di frutti.

Tuttavia, nessuno specchio d'acqua: per chi e per cosa, infatti, cantavano quegli uccellini?

Sembravano esibire le loro melodie ad un ampio pubblico, sebbene non vi fossero né una compagna né un rivale, che li ascoltassero.

Chissà cosa spingeva quelle creature ad affidare il proprio canto al nulla...

Forse il puro piacere di produrre dolci suoni, di sentirsi appagati anche senza l'approvazione e l'acclamazione degli ascoltatori.

Questa è la città di Osanna, città in cui gli abitanti sono liberi. Liberi dalla materialità e dai giudizi, dalle critiche e dai rimproveri, liberi dalle vanità, da ciò che è effimero ed inconsistente.

Non servivano la gloria e le esibizioni a quei dolci animali.

Tutto era così semplice, puro e senza rivalità.

ANGEL

di Rebecca Siviero, 4BST

Angel, la città dei bambini, sorge al centro di un'immensa collina vivace e soleggiante. Le strade sono formate da piccoli sassi animati e abbracciati tra loro. Appena sentono il peso dei piccoli abitanti si divertono provocando loro del solletico. Si nutrono, infatti, della loro allegria e spensieratezza. Sul ciglio è presente una sequenza infinita di fiorellini, che porta verso le coloratissime abitazioni. Ogni oggetto all'interno della casa è commestibile e si rigenera trascorse le ventiquattro ore per sfamare gli abitanti. Il lago è fatto di zucchero filato azzurro, sul quale poter saltare come sopra ad un trampolino. Attraverso lunghe scale a chiocciola di cioccolato fondente, i bambini raggiungono le nuvole che assumono le sembianze di tappeti elastici o gonfiabili grazie alla loro straordinaria elasticità.

Al calare della notte, però, la città idilliaca muta. I bambini scappano e si rifugiano nelle proprie case. Dal tronco degli alberi fuoriesce una fitta nube nera, che si trasforma nelle paure più grandi dei piccoli abitanti, prendendosi gioco di loro. Nonostante siano circondati da continua perfezione, tutti non si capacitano di come possa esistere tale lato oscuro, sensazioni cupe e misteriose trasmesse dagli occhi di ingenui bambini.

Angel è davvero la città che appare agli occhi di chiunque?

VITTORIA

di Yara Maria Torraco, 5DTT

Vittoria, la città dei venti interrotti, venti che non stanno mai fermi. Costantemente in moto, cambiano direzione, velocità, ma soprattutto idea... Così un giorno la città sembra essere situata vicino al mare, quello dopo sulla cima d'un monte e quello dopo ancora sotto il sole dell'equatore dal caldo. Le case sono tutte rosse e alcune d'oro, le strade rosa e i parchi verdi sembra davvero di essere in un cartone animato, ma tutto questo cambia perché il sindaco di Vittoria ama il cambiamento. E così sono anche i suoi abitanti. I vittoriani cambiano spesso idea. Amano cambiare idea, convinti che restare fermi su una stessa posizione sia di impedimento all'evolversi della loro società.

Cercano sempre di migliorarsi e di cambiare il volto della città.

Cambiano spesso idea, ma non i propri valori, quelli trasmessi dalla loro costituzione *La Vittoria*, che dà le fondamenta per essere un buon vittoriano. Credono tanto nel cambiamento perché le cose si evolvono, la vita si evolve e loro con essa, senza scordare chi sono né ciò in cui credono. I vittoriani amano l'idea stessa del cambiamento, perché non cambiare significa rimanere fermi, non vivere. E un po' anche perché si annoiano facilmente: motivo per cui sono sempre in cerca di stimoli; qualcosa in cui impegnarsi perché per loro la noia potrebbe far arrivare la morte più in fretta.

Questa bella città ha anche una delle feste più importanti della nazione ovvero il carnevale più grande mai visto che si festeggia ogni 23 del mese di aprile. In quel giorno tutti possono essere tutti e

tutto senza eccezioni come se fossero in un grande gioco della vita nel quale possono scoprire cose nuove di sé e del mondo attraverso una vita inventata e custodita nei libri.