

CONCORSO CREATIVO INTERNO

I Viaggi di Gulliver

Si accusano tanto gli uomini di ignorare le loro debolezze, tuttavia pochi forse sono consapevoli della loro forza. Avviene per gli uomini come per i terreni, ove talvolta si cela un filone d'oro di cui il proprietario non conosce l'esistenza.

Jonathan Swift

E' indetto il tradizionale **concorso creativo di Gulliver, aperto a tutti i servizi della Cooperativa**, con l'obiettivo di continuare a valorizzare abilità, competenze e creatività di ospiti ed operatori dei nostri servizi.

Quest'anno il tema è "I Viaggi di Gulliver", in linea con il Premio Ronziante dell'Associazione C.R.E.A. (Creiamo Relazioni e Autonomie), che coinvolge giovani artisti Under 35 provenienti da tutta Europa (trovate maggiori informazioni nei due numeri di quest'anno del nostro periodico).

Le **uniche regole** per la realizzazione delle opere sono:

1. **SUPPORTO**: l'opera può essere rappresentata su **qualsunque supporto** (carta, legno, tela, ecc.) con **dimensione minima di 24x48 cm e massima di 100x100 cm**.
2. **TEMA**: l'opera deve rappresentare un episodio, una scena o un qualunque elemento che sia in qualche modo riconducibile al romanzo (es. un oggetto, un valore, una relazione, un personaggio, un luogo, ecc.), secondo la vostra **libera interpretazione del testo**.
3. **TECNICA**: **libera** (pittura, colori, applicazioni, collage, scultura, carta pesta, ecc.), rispettando le dimensioni sopra indicate.

Sarete sempre informati su iniziative ed eventi collegati a questo progetto (mostre, pubblicazioni, ecc.).

TEMPI E SCADENZE

I servizi intenzionati a partecipare al concorso dovranno:

- a. **ISCRIVERSI entro e non oltre VENERDÌ 11 SETTEMBRE 2015**, inviando una email a redazione@gulliver.mo.it, indicando denominazione del servizio, nome del referente, recapito telefonico e email.
- b. **CONSEGNARE L'OPERA IN SEDE** appena ultimata e comunque **entro e non oltre VENERDÌ 23 OTTOBRE**.

Informazioni

Cinzia - uff. Soci (tel. 059 2589548);

Elisa - uff. Comunicazione (tel. 059 2589514)

redazione@gulliver.mo.it





Riassunto del romanzo

Gulliver, ex-medico adesso capitano di marina, a causa di una forte tempesta, naufraga e riesce a raggiungere la riva a nuoto. Giunge così in salvo sulla costa del **paese di Lilliput** ma viene fatto prigioniero da una razza di uomini alti 15 centimetri, abitanti le isole di Lilliput e Blefuscu, che lo fanno prigioniero e lo portano all'interno del loro villaggio. Gli abitanti sono divisi sino al fratricidio da un'annosa e irresolubile controversia sul modo più corretto di rompere le uova. Lilliput è la bonaria considerazione sulla relatività e la piccineria delle cose umane che a noi sembrano tanto importanti. Gulliver vive a *Lilliput* per un po' di tempo aiutando l'imperatore, vista la sua mole, nelle sue imprese di guerra, ma grazie ad un caso fortunato riesce a ritornare nella sua amata patria.

Nella **seconda parte** del romanzo, Gulliver affronta un altro viaggio che lo porta stavolta a **Brobdingnag** dove la scala di grandezza della popolazione è esattamente l'inverso che a Lilliput. Gli uomini sono alti circa 22 metri. Dopo essere stato trovato da un contadino che lo utilizza come un vero e proprio fenomeno da baraccone, *Gulliver* viene venduto alla famiglia reale dove soggiorna per parecchio tempo. La sua vita però non scorre serena. Il giullare di corte, geloso della popolarità ottenuta da Gulliver presso i partecipanti alla vita di corte, cerca di ucciderlo. Vengono allora ingaggiate due guardie del corpo, due bambini giganti per Gulliver. Fortunatamente riuscirà anche in questo caso ad effettuare una rocambolesca partenza dal regno dei giganti per fare rotta nuovamente verso la sua amata patria, l'Inghilterra.

Il **terzo viaggio** di Gulliver avviene a **Laputa**, dove il proprio re si diverte a deridere la popolazione del regno sottostante minacciandola di coprire il sole con Laputa o, addirittura, di schiacciarli. Gli abitanti del regno sono considerati dei pazzoidi e sono fissati con le scienze matematiche e astronomiche. Ma la loro mania di scienza non porta ad altro che alla creazione di oggetti privi di utilizzo e di senso.

L'avventura si contrae per lasciare il posto alle considerazioni morali e alla constatazione della fragilità e meschinità dell'individuo schiacciato dalla società.

L'ultima parte del libro è cupa e drammatica. L'avventura è ormai un mero pretesto all'amara esposizione della sua pessimistica filosofia. Nel **paese degli Houyhnhnm**, i saggi e i nobili cavalli hanno sviluppato un sofisticato metodo di comunicazione ma non conoscono il significato di parole come 'vero' e 'falso'. Il buono è che non considerano il concetto di guerra e di violenza. Di contro, la loro terra è caratterizzata dalla presenza di esseri brutali che camminano su due gambe invece che su quattro, gli Yahoo, esseri mostruosi che sono alla fine gli uomini. Gli Houyhnhnm sono perfetti, il loro modo di governare è utopico, mentre negli Yahoo è riunito quanto di più bestiale e brutale sia pensabile. Il Consiglio Supremo degli *Houyhnhnms* bandisce dal proprio territorio Gulliver che decide di costruirsi una barca per poter tornare in Inghilterra.

Il romanzo si chiude con Gulliver che una volta tornato finalmente nel suo paese, felice, rivede sua moglie ed i suoi figli, ma disgustato dagli uomini dopo le esperienze vissute nelle sue avventure, non riesce più a sopportarne l'odore e decide così di vivere nella stalla a stretto contatto solo con i cavalli.