

Povere Creature! di Yorgos Lanthimos

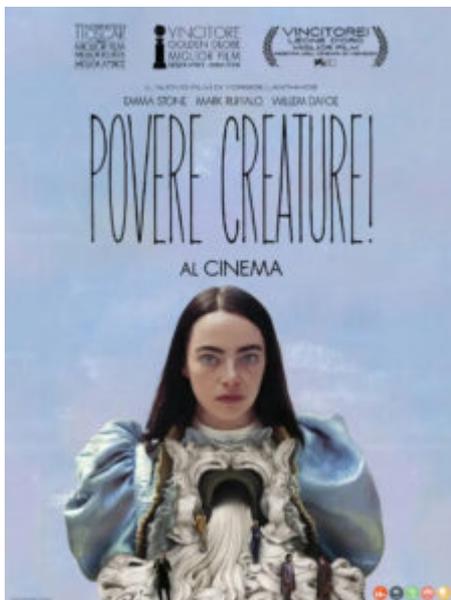
Povere creature! – *Poor Things*

*Regia: Yorgos Lanthimos. Soggetto: Alasdair Gray (romanzo omonimo). Sceneggiatura: Tony McNamara. Fotografia (B/N e colore): Robbie Ryan. Montaggio: Yorgos Mavropsaridis. Effetti Speciali: Gabor Kiszelly. Scenografie: Shona Heath, James Price. Costumi: Holly Waddington. Trucco: Mark Coulier. Musiche: Jerskin Fendrix. Produttori: Yorgos Lanthimos, Ed Guiney, Andrew Lowe, Emma Stone. Case di Produzione: Element Pictures, Film4, Fruit Tree. Distribuzione (Italia): Walt Disney Studios. Durata: 141'. Genere: Fantastico, Commedia. Paesi di Produzione: Regno Unito, Irlanda, USA. Titolo Originale: *Poor Things*. Interpreti: Emma Stone (Bella Baxter), Mark Ruffalo (Duncan Wadderburn), Willem Dafoe (dott. Godwion Baxter), Rami Youssef (Max McCandles), Hanna Schygulla (Marta), Jerrod Carmichael (Harry Astley), Christopher Abbott (Alfred Blessington), Margaret Qualley (Felicity), Kathryn Hunter (Swiney).*

Un piccolo gioiello di cinema questo *Poor Things* – chiamiamolo con il titolo originale, una tantum tradotto – dove trovi la vecchia commistione di generi allo stato puro in un sottofondo di cinema d'autore che non ha eguali. Leone d'oro a Venezia più che meritato per un film che contiene decine di altri film, per una pellicola fantastica che contamina commedia e horror, grottesco e bizzarro, sentimentale e drammatico, erotico e surreale. Siamo nella Londra di fine Ottocento e vediamo una donna incinta (Stone) suicidarsi nel Tamigi, un *mad doctor* (Dafoe) recupera il cadavere, preleva il piccolo dalla pancia materna, espianta il cervello del neonato e lo trapianta nel cranio della madre, che fa tornare in vita

grazie a impulsi elettrici. Il dottor Frankenstein che incontra Giulio Verne, le pellicole gotiche che vivono nel cinema fantastico in un clima da commedia horror d'altri tempi. La ragazza diventa una creatura da studiare per il valente scienziato, che ha già fatto incroci interessanti con animali, quindi si prende un timido assistente (Youssef) per seguire i progressi di un cervello da bambina – che cresce rapidamente – in un corpo di donna. I problemi cominciano quando la creatura – chiamata Bella Baxter come se fosse figlia dello scienziato – chiede di vedere il mondo e comincia a sperimentare grazie al seduttore Duncan (Ruffalo), distrutto a poco a poco dalla sua carica prorompente. Bella vive intensamente, vede una Lisbona surreale con gli autobus volanti, una Parigi inquietante dove si mette a fare la prostituta, viaggia a bordo di un transatlantico dove incontra amici colti e letterati, infine torna a Londra dal padre putativo in fin di vita e dal promesso sposo, per prendersi pure una rivincita sul passato. I fili si ricongiungono come in un giallo inquietante a tinte horror, schizzato di fantastico, per completare un racconto paradossale che diverte come una commedia scandita dai tempi del cinema d'animazione. Un film teatrale, girato quasi tutto in interni – studi Origo di Budapest – con grande ricorso alla computer grafica che in certe ricostruzioni d'ambiente ricorda il cinema di **Fellini**. Scenografie sontuose, fotografia che passa dal bianco e nero a una colorazione anticata senza soluzione di continuità; montaggio rapido che rende agili i quasi 150 minuti di proiezione, sceneggiatura che non fa una grinza; colonna sonora a base di violino distorto che accompagna ogni sequenza; riprese originali e insolite con un eccesso (gradevole) di grandangolo. Alla fine pure un film femminista, sul libero arbitrio, sulla incapacità degli uomini di poter irretire la volontà di una donna e sulla impossibilità di considerare una persona umana come cosa propria. Undici candidature agli Oscar e Golden Globe che non si contano. Attori molto bravi, soprattutto **Emma Stone** che caratterizza un personaggio di donna – bambina davvero sopra le righe, ma non

è da meno **Willem Dafoe** nei panni di un mostruoso dottore dal cuore d'oro. Si rivede anche **Hanna Schygulla**, ex musa giovanile di **Ferreri** in *Storia di Piera*. Vietato ai minori di anni 17 negli Stati Uniti, solo agli anni 14 in Italia, per numerose scene di nudo e linguaggio scurrile, in ogni caso tutto funzionale alla storia, niente di gratuito e disturbante, anche se per **Emma Stone** resta il ruolo più ardito in carriera. Un film da vedere, meglio al cinema, per apprezzare la fotografia, le scenografie magnifiche e una regia straordinaria.





Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.

Howard P. Lovecraft: L'esperienza esoterica e magica di Hallyson Boldrini

In

Howard P. Lovecraft: L'esperienza esoterica e magica **Hallyson Boldrini** ci conduce in un viaggio affascinante attraverso le opere di **H.P. Lovecraft**, esaminando la loro importanza non solo nella letteratura, ma anche nella filosofia e nell'esoterismo.

Boldrini esplora come **Lovecraft** sfidi i confini della conoscenza, proponendolo come un precursore della filosofia

contemporanea che apre porte verso l'inconoscibile.

Il

libro si distingue per l'approfondimento delle connessioni tra
follia

e onirismo nelle opere di **Lovecraft**, offrendo un'analisi
penetrante della mente umana vista attraverso le lenti
distorte delle

sue narrazioni. **Boldrini** scava nelle radici esoteriche e
magiche delle storie lovecraftiane, mostrando come l'autore
abbia

saputo fondere la sua visione del mondo con antichi riti e
credenze

occulte. Questa prospettiva arricchisce la comprensione delle
sue

opere, rivelando una dimensione nascosta che va oltre il
semplice

horror.

Alle

origini di un nuovo genere letterario: il Cosmicismo e
l'orrore

Cosmico

Un

punto centrale del libro di **Boldrini** è l'esplorazione del
Cosmicismo, il concetto filosofico e letterario creato da
Lovecraft.

Il Cosmicismo si basa sull'idea che gli esseri umani siano
insignificanti nell'immensità dell'universo, un'idea che
permea

molte delle sue storie. Questa filosofia è evidente nei
racconti

dove le divinità e le entità cosmiche, come Cthulhu,

Nyarlahotep e Azathoth, rappresentano forze incomprensibili e indifferenti alla sorte dell'umanità.

Boldrini

mette in luce come il Cosmicismo di **Lovecraft** sia una risposta alla modernità e alla perdita delle certezze tradizionali. In un'epoca in cui le scoperte scientifiche mettevano in discussione le concezioni antropocentriche del mondo, **Lovecraft** propone una visione dell'universo come un luogo vasto, oscuro e profondamente alieno. Il terrore cosmico deriva proprio dalla consapevolezza dell'infinita piccolezza umana di fronte a queste entità sovranaturali e all'indifferenza del cosmo stesso.

Follia
e Onirismo

Un altro capitolo cruciale del libro è dedicato alla follia e all'onirismo, temi ricorrenti nelle opere di **Lovecraft**. **Boldrini** esplora come **Lovecraft** utilizzi i sogni e le visioni oniriche per rivelare verità nascoste e per esplorare i recessi più oscuri della mente umana. Racconti come *La ricerca onirica dello sconosciuto Kadath* mostrano come i sogni possano essere portali verso altre dimensioni, dove le leggi della realtà sono sovvertite e l'impossibile diventa possibile.

In

questo contesto, **Boldrini** cita racconti emblematici come *La maschera di Innsmouth* e *Le montagne della follia*. In *La maschera di Innsmouth* il protagonista scopre un orribile segreto celato nella cittadina di Innsmouth, un segreto che lo conduce alla follia mentre si rende conto della sua connessione con gli abitanti degenerati del luogo. Questo racconto esemplifica l'idea che il contatto con l'ignoto e il diverso può portare alla perdita della sanità mentale. *Le montagne della follia* narra di una spedizione scientifica in Antartide che scopre antiche rovine di una civiltà aliena. La conoscenza delle entità preumane e delle loro terrificanti capacità spinge i membri della spedizione verso la follia, incapaci di assimilare la vastità e l'orrore delle loro scoperte. Questo racconto incarna perfettamente il tema lovecraftiano della follia derivante dalla comprensione di verità cosmiche troppo grandi per la mente umana.

Miti
e folklore

Il
libro di **Boldrini**
approfondisce anche il folklore e i miti che **Lovecraft**
ha incorporato nel suo universo narrativo. **Lovecraft**
attinge a una vasta gamma di fonti, dalle leggende celtiche ai

miti

mesopotamici, per creare il suo pantheon di divinità e creature.

Questa commistione di tradizioni antiche con l'immaginazione di

Lovecraft ha

dato vita a un mondo ricco e complesso, dove il confine tra realtà e

mito è labile e permeabile. Un aspetto particolarmente affascinante

del testo è l'approfondimento del folklore, dei miti e delle creature immonde che popolano l'universo lovecraftiano.

Boldrini

scava nelle radici esoteriche e magiche delle storie di

Lovecraft,

rivelando come l'autore abbia saputo fondere la propria visione del

mondo con antichi riti e credenze occulte. Questa fusione non è solo

un mero elemento decorativo, ma rappresenta un vero e proprio substrato filosofico e spirituale che conferisce alle opere di

Lovecraft una

dimensione ulteriore. Ad esempio, Cthulhu viene paragonato al Leviatano biblico, il cui nome ebraico antico significa

"contorto,

malvagio", mentre Azathoth viene visto come una combinazione di

Anathoth, una delle città menzionate nel Levitico, e Azazel, un

demone delle sembianze caprine della mitologia ittita, mesopotamica e

mazdea, il cui significato è "colui che è più potente di Dio".

Questa

analisi dimostra non solo l'erudizione di **Boldrini**, ma anche

la profondità delle influenze culturali che **Lovecraft** ha saputo intrecciare nelle sue storie.

Influenze
e contraddizioni

Un
aspetto intrigante che emerge dalle riflessioni è la contraddizione
apparente in **Lovecraft**: un materialista convinto, che dichiarava "*Cthulhu non è altro che un insieme di elettroni*", ma le cui storie sono profondamente influenzate da discipline esoteriche e occulte. Lovecraft si considerava erede
della tradizione scientifica, un materialista, eppure le sue opere
tradiscono un'inquietudine verso un tipo di conoscenza che trascende
la scienza.

In
un passaggio illuminante, **Giorgio Galli**, politologo, sottolinea questa contraddizione. **Galli** nota come **Lovecraft**, pur definendosi un materialista, fosse profondamente influenzato
dalle antiche culture e dalle discipline esoteriche. Questo riflette
la complessità di **Lovecraft** come pensatore e autore, un uomo intrappolato tra la ragione scientifica e l'attrazione per l'occulto.
Sebbene egli stesso facesse fatica ad ammettere questi influssi, ciò
non toglie che ci siano stati.

Howard

P. Lovecraft: L'esperienza esoterica e magica è dunque un'opera imprescindibile per chiunque voglia approfondire la comprensione di **Lovecraft. Boldrini** ci guida attraverso un viaggio intellettuale e spirituale, rivelando come l'autore di Providence non sia solo un maestro dell'orrore, ma anche un esploratore dei confini più remoti della conoscenza e della realtà. Questo libro, con la sua analisi visionaria e articolata, apre nuove prospettive sul contributo di **Lovecraft** alla letteratura, alla filosofia e all'esoterismo, confermandone la rilevanza e modernità nel panorama culturale contemporaneo.

Howard

P. Lovecraft: L'esperienza esoterica e magica

Autore:

Hallyson Boldrini

Collana:

Gimmel

Editore:

Tipheret

Pag.

112

Codice

ISBN: 9788864967585

Prezzo: 12 €



Howard P. Lovecraft. L'esperienza esoterica e magica

Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.

**Il silenzio dei vivi di Diego
Di Dio e Francesco De**

Benedittis

[...]

Sbagliato punto è tutto sbagliato. Vittima numero 2. Stesso modus operandi della precedente. Identico. [...]

Edito

da Nicola Pesce

Editore, *Il*

Silenzio dei Vivi, sceneggiato

da **Diego**

Di Dio e disegnato

da **Francesco De**

Benedittis, si

presenta subito come un'opera in bianco e nero, un incrocio tra *Sin*

City e *Dylan*

Dog.

Nel

graphic novel ambientato a Napoli ci viene presentato il commissario

Ettore, un uomo profondamente tormentato dal passato, che indaga su

due brutali omicidi apparentemente distanti ma caratterizzati dallo

stesso modus operandi.

Poi

arriva l'intuizione: entrambe le vittime erano dei "sopravvissuti"

– a qualcuno, a un evento tragico o a qualcosa di simile. Non importava cosa, loro erano sopravvissuti, e qualcuno gli ha spezzato il collo.

Essendo un'opera non eccessivamente lunga, preferisco interrompere la trama qui per permettervi di godervela appieno

Il tutto si presenta e nasce come un giallo, con una forte propensione noir, per poi passare su sfumature decisamente oniriche che rendono comunque la lettura del fumetto estremamente gradevole.

Tutta l'opera è un viaggio introspettivo nella mente di un uomo stanco e sconfitto non solo dalla vita ma anche dal peso delle proprie scelte e delle proprie azioni.

Il romanzo a fumetti non solo è piacevolmente disegnato, ma grazie alla penna dello sceneggiatore, ci permette di analizzare bene un lato oscuro che è presente in tutti noi e che attraverso la nostra mente razionale cerchiamo di convertire in una figura metaforica che ci permette di andare avanti.

Quello
che probabilmente chiameremo “*sopravvivere
al proprio male interiore*”.

Ho
compreso come sarebbe andato a finire il fumetto
indicativamente
superata la metà. Fortunatamente, era il finale che speravo e
non
sono rimasto deluso.

Un
bel prodotto, a un prezzo onesto che può arricchire qualsiasi
cultore del buon fumetto. Un tocco di weird
misto a noir.

GLI AUTORI

Diego
di Dio è laureato in giurisprudenza e ha frequentato la scuola
Oblique per redattori editoriali di Roma.
Scrittore,
editor, agente letterario e docente, nel
2015 ha fondato l'agenzia letteraria Saper Scrivere
(saperscrivere.com). Amante del giallo e del thriller, è anche
direttore della collana Spettri (Alter Ego Edizioni). Tiene
corsi di
scrittura creativa, di editing e di correzione di bozza.

Tra
le opere dell'autore: *È tempo sprecato uccidere i morti*

(Dunwich Edizioni, 2013), *Il mercato dell'editoria* (Primiceri, 2016), *Fore morra* (Fanucci, 2017).

Francesco

De Benedittis conduce

una

carriera professionale che

vede

in dialogo la progettazione architettonica e la produzione di arti

visive. Oltre ad aver progettato mappe per la Horrible Guild e pubblicato digitalmente haiku distorti e biografici, ha illustrato

per Edizioni NPE anche il volume a fumetti *I racconti del terrore di Gogol*.

Il

silenzio dei vivi

Testi:

Diego

di Dio

Disegni:

Francesco

de Benedittis

Collana:

Nuvole in Tempesta

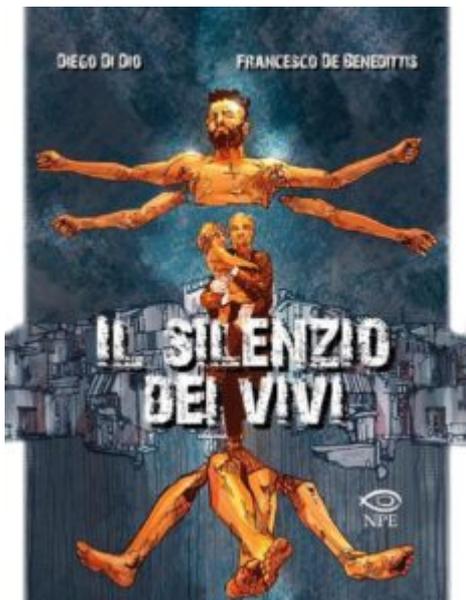
Editore:

Nicola Pesce Editore

Pag.
80

ISBN:
9788836272112

Prezzo: € 9,90





Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.

Cheap Thrills di E. L. Katz

*Cheap
Thrills (Usa, 2013)*

*Regia:
E. L. Katz*

*Sceneggiatura:
David Chirchirillo, Roald Dahl, Trent Haaga*

*Cast:
Pat Healy, Ethan Embry, Sarah Paxton*

Musiche:

Mads Heldtberg

Craig

è un padre di famiglia che prova a fare lo scrittore senza avere

successo. Quindi, per mantenere la famiglia, lavora come addetto al

cambio olio in una autofficina. È in arretrato con l'affitto e,

oltre alla minaccia di sfratto, ci si mette anche la doccia gelata

del licenziamento. Recatosi in un bar per ubriacarsi. incontra Vince, un amico delle superiori che non vedeva da cinque anni e

anche lui in gravi difficoltà economiche. Nello stesso locale i

due fanno la conoscenza di un riccone di nome Colin e della sua

bella e giovane moglie Violet che festeggia il compleanno. Colin

coinvolge Craig e Vince in una serie di piccole scommesse dando

loro dei soldi ogni volta che vincono... la serata si sposta poi nella villa di Colin ed è qui che ha inizio il vero incubo. La posta in gioco si fa sempre più alta e le scommesse ancora più pesanti a tal punto da spingere al limite le loro sopportazioni

mentali e fisiche.

Black

comedy del 2013, quasi britannica per la sua compostezza, in realtà

è di produzione americana. Il film parte con il classico e purtroppo (in alcuni casi) reale quadro della situazione

precaria
in cui versano molte persone nel mondo, specialmente quando
oltre a
una serie di sfortunati eventi si ha anche il fiato sul collo.
Ogni
personaggio ha un ruolo importante e ben inquadrato nel film.
Abbiamo il già citato Craig con la sua situazione precaria
(ben
stampata in volto), Vince che versa nella stessa situazione di
Craig ma che non lo da a vedere più di tanto e che non ha
nulla da
perdere, la bella Violet rassegnata ad una vita annoiata dove
può
comprare ciò che vuole e ciò cui assisterà pare non essere
nulla
di nuovo e poi c'è lui, Colin, che rappresenta il potere dei
soldi
e l'ancora di salvezza che mette Craig di fronte ad una
situazione
che nemmeno lui immaginava di poter sopportare dimostrando di
essere disposto a tutto pur di non far mancare il pane sulla
tavola
di sua moglie e suo figlio. La parte centrale del film è una
sorta
di *Funny Games* alternando comedy e qualche schizzo di
sangue, condito da qualche momento erotico e altri
stomachevoli.
Ottimo lavoro da parte degli attori che, per quanto assurdo
possa
sembrare, riescono a rendere il tutto molto credibile e
possibile
quando ci si trova ad aver toccato il fondo. Nei panni del
ricco
Colin troviamo l'attore **David Koechner** con un curriculum di
tutto rispetto tra commedie e horror (*Snakes on a Plane*, *Final
Destiation 5*, *Piranha 3DD*, *Krampus*, *Manuale Scout per
l'Apocalisse Zombi*). La sceneggiatura non è mai banale, con

notevoli colpi di scena e inquadrature che fanno bene la loro parte in alcune delle scommesse. La tensione è alta e dosata in una maniera crescente che coinvolge completamente lo spettatore.

Sarebbe un enorme peccato se questa pellicola passasse inosservata, assolutamente da recuperare per 90 minuti di puro divertimento da gustare dal primo fino all'ultimo fotogramma.





Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.

I mostri agli angoli delle strade di Fabio Calabrese

Nel fitto tessuto delle nebbie triestine, **Fabio Calabrese** intesse con maestria il suo tributo a H.P. Lovecraft in *I mostri agli angoli delle strade*. Con questa sesta antologia, Calabrese non solo perpetua il legame con il suo nume tutelare, ma lo rinnova e lo amplia, raggiungendo nuove vette di raffinatezza narrativa e immaginativa.

Il

titolo dell'opera, un omaggio al volume di culto *I mostri all'angolo della strada* del 1966 (quello con la famosa copertina

di **Karel Thole** che ha aperto la fama a **Lovecraft** in Italia), prelude a un viaggio nei recessi più oscuri dell'immaginario lovecraftiano, dove ogni strada può celare un incubo dimenticato, e ogni angolo nasconde creature antiche e inimmaginabili. **Calabrese**, veterano della narrativa fantastica, dimostra una volta di più la sua straordinaria capacità di evocare il senso del meraviglioso e del terrificante, tipico del maestro di Providence.

In

I mostri agli angoli delle strade, **Calabrese** esplora una gamma sorprendente di temi e atmosfere. Racconti come *Il tempio perduto* mescolano l'epica sword & sorcery con l'orrore cosmico, trasportando il lettore in mondi dimenticati dove il passato arcaico e il soprannaturale si fondono in un tutt'uno inquietante. Ci troveremo qui di fronte a una divinità aracnoide non terrestre.

L'Ambasciatore, al contrario, proietta l'orrore in un futuro alieno e distopico, dimostrando come i Miti di Cthulhu possano contaminare non solo il presente, ma anche l'avvenire dell'umanità.

La

dimensione gotica emerge potentemente in *L'albero del Giardino sotto Casa*, una storia che evoca la sinistra bellezza delle maledizioni ancestrali e delle ombre che si annidano nei recessi di

antiche dimore contaminando horror e fantascienza. *L'uomo de Cimitero* riprende invece i temi più classici dell'horror, con una narrazione che è un canto lugubre dedicato alla morte e ai suoi misteri. Si tratta di una storia con un gusto necrofilo molto spinto in cui un custode del cimitero senza scrupoli disseppelisce i morti dalle tombe per impossersarsi dei loro beni come anelli e denti d'oro prima di incorrere in una sorpresa dal gusto molto macabro.

Ma

Calabrese non si limita a riproporre le atmosfere lovecraftiane; le rielabora e le arricchisce con introspezioni psicologiche, come in *Il*

Mostro e Libertà

– *L'Estraneo*, dove l'orrore è un riflesso delle profondità dell'animo umano. Questi racconti svelano come le paure più terribili possano emergere dall'interno, trasformando la mente in un campo di battaglia tra il reale e l'immaginario. *Libertà*

– *L'Estraneo* – un racconto sullo sdoppiamento della personalità in cui un uomo per una fatalità diventa estraneo a se stesso -, è anche un'amara riflessione sul tempo passato perduto per sempre che non può essere recuperato. E, come dice **Calabrese** nell'introduzione, pur non citando **Lovecraft** può ricordare il suo racconto *L'Estraneo*.

Le

parodie ingegnose dei Miti di Cthulhu, presenti in racconti come

Sport estremo, *L'evocazione* (dove compare il famigerato *Necronomicon*) e *Dai Culti innominabili*, offrono un tono leggero e al contempo rispettoso, dimostrando l'abilità di **Calabrese**

nel giocare con gli archetipi lovecraftiani, mantenendo intatta la

profondità e la complessità dell'originale. In particolare *Dai Culti Innominabili* è molto divertente e fa partecipare ai Miti di Cthulhu in forma di antiche divinità **Albano Carrisi** e **Totti**.

Con

una prosa curata e meticolosa, ogni racconto di questa antologia è

una testimonianza della passione e della dedizione di **Fabio Calabrese** per la narrativa fantastica. *I mostri agli angoli delle strade* non è semplicemente una raccolta di storie: è un viaggio attraverso le oscure profondità del cosmo lovecraftiano, una celebrazione dell'orrore e del meraviglioso che affascina e terrorizza, invitando il lettore a esplorare l'ignoto e a confrontarsi con l'insondabile.

Calabrese

riesce, con quest'opera, a rendere omaggio a **Lovecraft**, non solo ripercorrendone le tracce, ma tracciando nuove strade nell'oscurità.

L'AUTORE

Fabio

Calabrese (Trieste, 1952) è docente di filosofia e scrittore di

saggistica e narrativa. Fantasy, fantascienza e horror sono i generi

che ha sempre praticato. Negli anni 70 ha fondato la rivista amatoriale *Il*

re in giallo

insieme a **Giuseppe**

Lippi.

Ha pubblicato libri per gli editori Perseo, Dagon Press ed Edizioni Scudo,

tra

cui ricordiamo *Uomini*

e sauri, Occhi d'argento, Nel

tempio di Bokrug e altre storie lovecraftiane, Il risveglio della

spada.

Nel

2000 ha creato, insieme a **Roberto**

Furlani,

la webzine *Continuum*.

Ha

inoltre collaborato alla stesura dei due *Dizionari del mondo di John R. R. Tolkien*,

quello Rusconi del 1999 e quello Bompiani del 2003. Si occupa anche

di politica

e società scrivendo sulle testate

Rinascita, L'uomo libero, Ereticamente, Identità, Cioeuropea, Italia Sociale.

*I
mostri agli angoli delle strade*

*Autore:
Fabio Calabrese*

*Editore:
Dagon Press*

*Pag.
152*

*Codice
ISBN: 979-8864836460*

Prezzo: 14,90 €





Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.

Altroquando. Quinta edizione

Presentiamo

la quinta edizione del concorso letterario “Altroquando”.
Quest’anno il tema è “Figli”.

“Figli”:

una parola carica di amore, di speranza. Ma anche una parola che, nel mondo della fantascienza, dell’horror, del gotico, del weird o di ogni altra forma di immaginazione, può dare origine a suggestioni inaspettate.

È “Figli” il tema del concorso letterario per racconti fantastici indetto dall’Associazione Altroquando, giunto alla sua quinta edizione. Un appuntamento che lo scorso anno ha coinvolto

oltre 160

autori e che è ormai diventato tradizionale.

I racconti dovranno avere una lunghezza massima di 6.000 battute (spazi inclusi) e dovranno pervenire entro il 10 settembre 2024 all'indirizzo altroquandofestival@gmail.com. Il regolamento completo del concorso è scaricabile dal sito di Altroquando, associazione ticinese nata con lo scopo di promuovere il fantastico in tutte le sue forme, all'indirizzo www.altroquando.ch.

I racconti vincitori saranno annunciati entro la fine del 2024. Ai tre primi classificati andranno rispettivamente un primo premio di **CHF 300**, un secondo di **CHF 200** e un terzo di **CHF 100** nonché la pubblicazione sulla rivista di narrativa e cultura fantastica Zothique. La partecipazione al concorso è gratuita e aperta a tutti.

Come sempre, a definire l'ordine di classifica dei tre finalisti scelti dalla giuria sarà un super giurato. A ricoprire il ruolo quest'anno è **Silvio Sosio**, giornalista ed editore, un nome di riferimento nell'ambito della fantascienza italoфона. Fondatore e direttore per oltre dieci anni di Delos Science Fiction – la più longeva rivista online italiana – e del sito web Fantascienza.com, nel 2003 Sosio ha dato vita insieme a **Franco Forte** e **Luigi Pachi** a Delos Books e

rilanciato la storica rivista Robot, mentre dal 2015 è nel comitato organizzatore del Festival milanese Stranimondi.

La quinta edizione del concorso letterario e la quarta edizione del Festival organizzato da Altroquando – che verrà presentata nei prossimi mesi – sono rese ancora una volta possibili grazie al prezioso contributo di Coop Cultura, sponsor principale, della Fondazione Weak Ends e di ASSI – Associazione svizzera degli scrittori di lingua italiana.



Tutti i diritti riservati □ per immagini e testi.