

SCUOLA. Alla Letteraria le premiazioni del concorso sul Sommo Poeta

Quel Dante «pop» che ha ispirato anche Caparezza

Gli studenti hanno cercato la presenza dell'autore della Divina Commedia nelle arti, nella letteratura nella musica, nella comunicazione dal 2001 a oggi

Le terzine della Divina Commedia, lungi dall'essere un oscuro testo da parafrasare in cupi pomeriggi di studio, ai ragazzi delle scuole superiori possono suonare perfino pop. A compiere il «miracolo» l'intelligente iniziativa promossa dall'Ufficio scolastico territoriale in collaborazione con il Comune, la Banca Popolare, la Società Letteraria e Adi, Associazione degli Italianisti Sezione Didattica, che hanno organizzato il concorso per le scuole superiori «Dante nel terzo Millennio» nell'ambito



delle attività per gli anniversari danteschi del 2015 (750 anni dalla nascita) e 2021 (700 anni dalla morte). Obiettivo, approfondire la presenza di Dante nella letteratura, nelle arti e nella comunicazione dal 2001 ai nostri giorni, al fine di riscoprire la popolarità del poeta nella nostra cultura, riferendola alle opere e agli studi più recenti. Risultato? C'è molto Dante in un rapper come Caparezza, vedi il suo «Argenti vive»; e c'è più Dante di quanto potremmo immaginare nelle pubblicità e negli spot di cui la quotidianità è bombardata, così come nei prodotti di quotidiano utilizzo, perchè se solo chiami un olio «Olio Dante» il successo è assicurato. A spiegarlo ieri sono stati gli studenti di licei e istituti superiori della città, che hanno lavorato nei mesi scorsi per realizzare tesine appunto sul tema dell'attualità del Sommo Poeta. L'iniziativa ha visto la giornata conclusiva appunto ieri con la cerimonia di premiazione alla Società Letteraria. Il primo premio è andato a Elena Giaretta e Alberto Fraccaroli del liceo scientifico Messedaglia che hanno analizzato analogie e differenze tra il testo e il linguaggio di Dante e quello di Caparezza; seconde classificate Sara Bendazzoli, Francesca Mazzi, Caterina Bonamini ancora del Messedaglia con un'analisi di Dante tra esoterismo ed eterodossia, un percorso tra film, saggi e romanzi dei nostri anni; terzo premio a Giancarlo Malesani, Enrico Matano, Pierfrancesco Motta, Filippo Portioli, Marco Soldani del liceo Maffei, che hanno messo in relazione alcuni canti dell'Inferno al videogioco Dante's Inferno uscito il 5 febbraio 2010 per la PlayStation: nel gioco Dante è un combattente dell'esercito cristiano nell'epoca delle Crociate e scende all'Inferno per liberare Beatrice. Insomma, «trama» rivista e corretta e i giovani del Maffei hanno spiegato con precisione e competenza come. Oltre ai premiati, anche tre segnalazioni: la prima per Alice Ballestra, Giulia Prati, Diletta Rigo, Ilaria Scarmagnan del liceo Cotta di Legnago che hanno analizzato la presenza di Dante nella musica pop, dalla Nannini allo Zecchino d'Oro; la seconda per Anna Benedetti, Martina Bonuzzi, Laura Dal Corso, Camilla Fasani del Messedaglia che hanno indagato la fortuna di Dante oltre i confini europei; la

terza per Stefano Cusotto, Pietro Filippini, Emanuele Martorana Tusa, Solimano Negrini, Anna Peruso del Maffei che hanno messo in luce l'influenza di Dante in alcune pubblicità assai diffuse. o COPYRIGHT