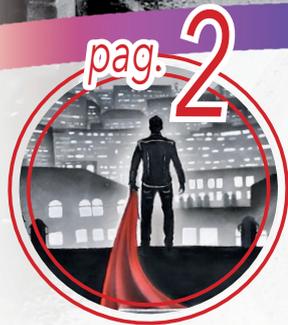
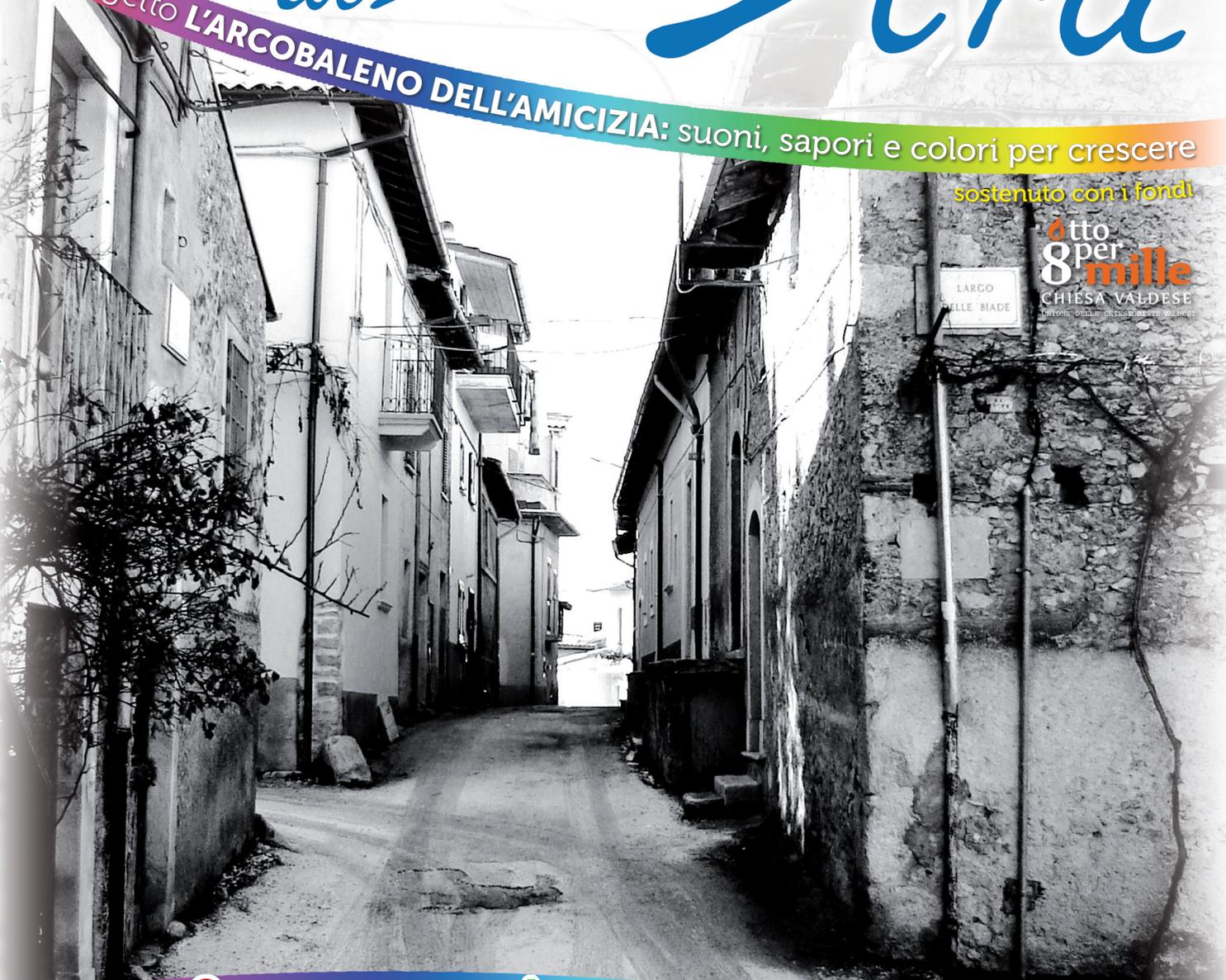


# La Voce del Vera

Giornale di informazione e cultura a cura dell'Associazione Tempera onlus  
ANNO 5 - Numero 1  
Giugno 2016  
9<sup>a</sup> USCITA

Progetto **L'ARCOBALENO DELL'AMICIZIA: suoni, sapori e colori per crescere**

sostenuto con i fondi  
**otto per mille**  
CHIESA VALDESE  
Autonomia - Pace - Dialogo - Solidarietà



**pag. 2**  
Eventi sul territorio



**pag. 4**  
Racconti e Poesie



**pag. 6**  
Arte e dintorni



**pag. 8**  
Giochi e Indovinelli

## RICORDANDO TEMPERA...

Ricordando Tempera... è un'iniziativa promossa dall'Associazione Tempera onlus con la finalità di riscoprire le radici storiche, culturali e sociali del piccolo borgo aquilano. Gli appuntamenti della rassegna sono iniziati il 6 aprile 2016 con la Cerimonia del Ricordo in onore delle vittime del sisma, durante la quale i bambini, simbolo delle generazioni future, hanno lasciato volare dei palloncini come segno di ricordo ma anche di speranza verso l'avvenire. L'idea della rassegna non è stata semplicemente quella di rievocare il dramma del terremoto, ma ci si è soffermati soprattutto sulla riscoperta della tradizioni locali utilizzando fonti fotografiche e vecchi filmati di qualche decennio fa. Una prima giornata è stata dedicata alla proiezione di due video: **Paese che vai...Tempera**, realizzato dall'emittente televisiva Teleabruzzo nel 2000-2001 e curato della giornalista Giusi Fonzi, e un video amatoriale sulla *1ª Festa della Trebbiatura* a Tempera nel 1995. Ai filmati è poi seguito un intervento della giornalista presente in sala che ha espresso il suo apprezzamento e la sua gratitudine per l'iniziativa. Il 14 maggio, invece, c'è stata una conferenza dal titolo **Magli battenti: la storia della Rameria di Tempera** a cura di Fernando Rossi, appassionato di storia locale e Caterina Zugaro, una laureanda in architettura che ha dedicato una parte della sua tesi al nucleo di industria artigianale sul fiume Vera. La conferenza, oltre a fornire dati storici ed ingegneristici sull'opificio, ha voluto ricostruire il tessuto sociale che ha ruotato intorno all'antico nucleo di industria artigianale ricordando aneddoti e personaggi curiosi. In una tale cornice non potevano mancare i versi della poetessa Clelia Scirri, capace di cogliere con gusto ed eleganza i pensieri e le emozioni più profonde di ognuno di noi. Gli eventi sono stati seguiti con interesse dal pubblico presente in sala e si sono conclusi all'insegna della convivialità con la degustazione di alcuni prodotti tipici locali come il pane di polenta e i "temepeji", biscotti al mais gentilmente preparati e offerti da Luisa Scirri.

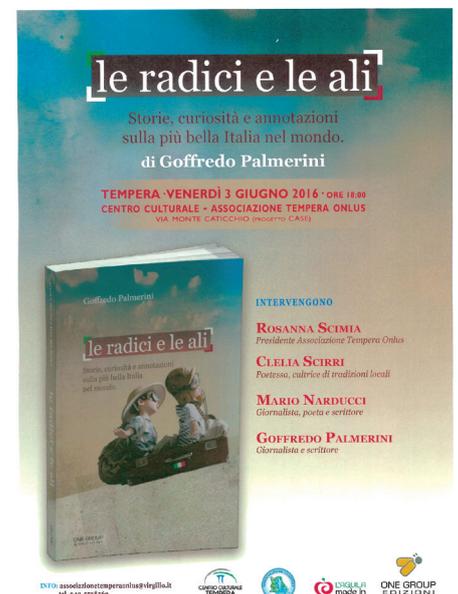
## WE ARE ALL EROES

We are all eroes è il titolo di una performance svoltasi il 3 aprile 2016 presso il Centro Culturale Tempera organizzata dal blog freelance Dammilvia in collaborazione con l'Associazione Tempera onlus. L'evento, basato sulla contaminazione di diversi generi artistici (musica, teatro, danza, poesia, pittura, proiezioni multimediali), è stato promosso per presentare il romanzo **The Custodian** dello scrittore aquilano Mirko De Frassine, giunto già alla sua terza pubblicazione. Nel corso della serata si è esibita la band musicale degli **X-Afrodite**, il break dancer **Broky** e giovani attori che hanno drammatizzato alcune parti del romanzo portandone in scena i personaggi più significativi. Inoltre nell'ampia sala del centro sono stati esposti i lavori dell'artista aquilano Federico Coda, realizzatore della copertina del romanzo. L'evento, molto apprezzato dal numeroso pubblico presente in sala, ha avuto anche una finalità benefica, in quanto una parte del ricavato delle vendite del libro è stata devoluta all'Associazione Tempera onlus che opera nell'aquilano e promuove attività sociali e culturali a sostegno della popolazione.

## LE RADICI E LE ALI

*Le radici e le ali. Storie, curiosità e annotazioni sulla più bella Italia nel mondo* è l'ultimo lavoro editoriale di Goffredo Palmerini, in passato personalità di spicco dell'amministrazione comunale aquilana, oggi apprezzato giornalista e scrittore sia in Italia che all'estero, dedito allo studio, alla ricerca e alla diffusione della cultura abruzzese nel mondo. Per questo suo impegno ha ricevuto il Premio Internazionale "Guerriero di Capestrano" e il Premio Speciale "Nelson Mandela" per i Diritti Umani. Il libro è stato presentato in diverse città italiane ed estere con grande apprezzamento di pubblico e di critica. L'opera è una raccolta di storie, annotazioni e curiosità sulla più bella Italia nel mondo. È un caleidoscopio di personaggi, fatti ed eventi culturali che raccontano le nostre comunità emi-

grate all'estero, alcune interessanti singolarità dell'Abruzzo e perle di quel grande scrigno d'arte e di suggestive tradizioni dell'intrigante provincia italiana. Il 3 giugno 2016 il libro è stato presentato anche al Centro Culturale Tempera, tra i relatori c'era anche Mario Narducci, giornalista, poeta e scrittore aquilano che ha sottolineato il capillare lavoro di ricerca etnologica e statistica sul fenomeno delle migrazioni effettuato dall'autore, accompagnato anche da testimonianze fotografiche che dimostrano come piccoli frammenti di Italia siano vivi e diffusi in tutto il mondo. Clelia Scirri, invece, poetessa e cultrice delle tradizioni locali, ha voluto ricordare la presenza di comunità di temperesi all'estero. L'evento segue la recente presentazione del libro in **RAI**, nel corso della registrazione della puntata di *Community-L'altra Italia*, il programma per gli italiani nel mondo condotto da Benedetta Rinaldi e Alessio Aversa. La puntata, con un'intervista a Goffredo Palmerini, sarà trasmessa il 28 giugno 2016.



## FOCUS: I VIDEOGIOCHI... QUESTI SCONOSCIUTI!

I videogiochi: un fenomeno del quale si è detto molto, a volte troppo e generalmente di tutto, ma che è spesso guardato con una certa dose di diffidenza. Ne sentiamo parlare in televisione, ne leggiamo sui giornali, vediamo figli e figlie, madri e padri, fratelli e sorelle lamentarsene, ognuno in maniera diversa. Più questo ultimo prodotto del settore dell'intrattenimento mondiale acquista importanza e predominanza, nel mercato come nella società, più la preoccupazione cresce tra i medici, gli psicologi, gli insegnanti e i genitori, spesso fomentata dai media, altre volte originata da genuina apprensione, tanto che, negli ultimi anni, si ha l'impressione di parlare più di un nemico da combattere e di un "pericolo per i nostri figli", che non di un prodotto della tecnologia qual è. Ma, se comprendere perché ci sia un grosso focus su questo settore produttivo, data l'influenza che esercita sul mercato e sulla società, non sia una grossa sfida (il valore del mercato del videogioco si stima essere di 86,1 miliardi di Dollari nel 2016), di ben altra complessità appare il capire perché a tale attenzione si accompagni una sfiducia tanto marcata da portarci a guardare ai *videogames* come a dei terribili avversari. L'innovazione fa sempre un po' paura, proietta un'ombra lunghissima, soprattutto all'alba della sua creazione, che esprime perfettamente quanto poco si sappia al riguardo. Ma "Se conosci il tuo nemico e te stesso, la tua vittoria è sicura", come dice Sun-Tzu ne "L'Arte della guerra", e se conoscere se stessi è "il viaggio più lontano", conoscere il nostro nemico è un'operazione, in questo caso, estremamente semplice e molto più veloce; inoltre imparando a conoscere questo nemico potremo quasi accorgerci di non considerarlo più tale, di aver rimpicciolito quell'ombra che ci sembrava così imponente tramite un gesto

semplice quanto quello di indirizzare il fascio di luce da un'altra prospettiva. Ma qual è la sostanza di un'ombra di questo genere? Quanto sappiamo davvero di questo prodotto? Che siamo consumatori o meno poco importa, saper usufruire di un qualcosa non ci rende esperti nelle diverse sfaccettature che quel determinato oggetto presenta, come saper guidare un'automobile non significa saperla progettare, costruire, vendere o aggiustare. Quando guarda un videogioco, la fazione che lo teme, vede un prodotto fatto per bambini e ragazzini, violento, insensato, che incoraggia l'utente a rinchiudersi in casa, a diventare un "fannullone", a imitare i comportamenti più scorretti ivi rappresentati senza distinzione alcuna. Non si può escludere che una parte del mercato sforni prodotti di questo tipo e non lo si può escludere perché, come ogni media di intrattenimento, è il pubblico a guidarne i contenuti. Sapendo che il mondo è fatto di un'infinita varietà di persone, sicuramente una parte di queste sarà interessata ad un prodotto violento e senza alcun tipo di profondità intrinseca, ma che una cosa sia vera in parte, o vera per una certa parte dei prodotti messi in commercio, non vuol dire che la paura e il rifiuto a priori siano giustificati. Quindi iniziamo con lo sfatare la prima credenza costruita su fragili fondamenta: i videogiochi non sono prodotti per bambini o ragazzini. In Italia, infatti, l'età media dei consumatori è pari ai 28 anni, mentre se si guarda agli USA è di 34. Il 71% dell'utenza, sempre in Italia, è maggiore di 18 anni, per la precisione il 57% dei giocatori ha tra i 18 e i 44 anni, mentre la fascia d'età che ne usufruisce maggiormente è quella tra i 25 e 34 anni, con un importantissimo 24%. Ciò non significa che i bambini non ci giochino, infatti il 96% della popolazione tra i 6 e i 17 anni afferma di essere videogiocatrice, eppure ora i videogames sembrano essere un prodotto diverso da quello che potremmo comprare principal-

mente in una catena di giocattoli. Ma c'è di più, non solo il videogioco non è esclusivamente per piccini, non è neppure esclusivamente per uomini. Sì, perché il 40% dei videogiocatori è in realtà composto da videogiocatrici. Una percentuale abbastanza alta, ignorata dalla maggior parte della community stessa dei videogiocatori, ma che in realtà è un fenomeno piuttosto naturale quando il mercato è così ampio, variegato e complesso, capace di attrarre ogni tipo di personalità e soddisfare quasi tutti i gusti. E non possiamo neanche parlare dei videogames limitandoci a definirli "violenti" o "superficiali" o "emarginanti" e neppure "giocattoli". Nonostante il nome non sembri suggerirlo, quando parliamo di video giochi parliamo di un nuovo media che segue tutte le caratteristiche e le regole degli altri media di massa, ma che è soggetto ad una ramificazione di genere straordinaria, proprio in virtù dell'immersività che offre al fruitore. È per questa ragione che anche parlare soltanto di "video games" è impossibile e riduttivo al punto da portare a errori e generalizzazioni. Abbiamo ora capito che il videogioco è un mass media, come il cinema e la televisione, di cui fruiscono principalmente gli adulti e in buona parte le donne. Cosa ci resta da scoprire? Resta, ovviamente, da capire come tutto ciò sia possibile e da esplorare, di conseguenza, i generi e gli usi che possiamo ricavare da questo strumento.

Ilaria Papola



## PAMPANUCCIU: UN POETA D'ALTRI TEMPI (PARTE 2ª)

a cura di Clelia Scirri

Ero piccola quando mio papà mi mostrò un libricino di poche pagine donatogli da **zì Pampanucciu**. Lo conservava gelosamente e l'ho conservato anch'io e diffuso in qualche occasione. Era la prima volta che leggevo uno scritto su Tempera di un poeta temperese:

### INTRODUZIONE

(Lungi dall'ozio, segui il lavoro, possederai il tesoro)

Ho creduto esporre in poche parole e restringere in breve spazio le notizie che riguardano il mio villaggio di Tempera affinché esse rimangano più impresse, e le espongo in rima; onde il lettore troverà svolto l'argomento sotto tutti i riguardi. Si rammenta che Tempera è di origine antichissima come lo dimostra la data della chiesa di S. Biagio - anno di Nostro Signore Gesù Cristo 189 - mentre la stupenda chiesola della Fratellanza (è) sorta nel 1856 col titolo di Maria SS. del Sacro Cuore, detta delle Grazie. Tempera non lascia nulla a desiderare, specialmente per le perenni, abbondanti, chiare e fresche acque - Venite ad aquas - ed offre tutti i mezzi per divenire un soggiorno di ritrovo e di villeggiatura.

### DESCRIZIONE E RELAZIONE

- \* Signori miei lettori amabili e rispettabili, se di prestare attenzione avete la cortesia, vi narro del ridente e ricco paese Tempera, la sua forma, relazione e del fiume Vera.
- \* L'autore del presente è nativo temperese e non si può attribuire a un altro paese, parla moderato e sempre schietto, or sentite i naturali versi del paesetto.
- \* Tempera sorge in sito e luogo basso, parte in piano e parte sta in rialzo: è circondato da ruscelli e torrenti che derivano a nord-est loro

sorgenti.

\*Nell'aspetto del paese non c'è male ha delle grandi piazze, strade selciate

e della luce elettrica che illumina quando splendente non è la luna.

\*Ha tutt'intorno come confinanti dilette siti e bei paesi circostanti Aquila, Collebrincioni e in alto

Aragno

Paganica, Camarda, poco manca Bazzano,

\*Conta Tempera centoventi famiglie con oltre ottocento rispettivi abitanti laboriosi e industriosi tanti con frutta, verdura, lupini e panni.

\* L'aria vi è ben salubre e temperato piace, e da tutti è ben ricercata la sua altezza proprio naturale è di seicento 30 metri sul livello del mare.

\*Ha ben molte sorgenti perenni che si diramano in divergenti, di esse la più grande chiamata Vera che irriga Onna, Bazzano, Paganica e Tempera.

\*La stupenda e variata trota della Vera

ha particolare e vera nominanza di gustosa e speciale pietanza.

Ha poco piano ma colline pittoresche

in cui i frutti vengono belli, maturi e freschi.

\*Vi sono ancora molti e vari edifici segheria, rameria, molini e pastificio a far di più anche si è pensato, e per inezie, contratto mai si è accordato.

\*In quanto alle tre chiese che vi sono all'infondo vi è quella del Sacro Cuore

quasi nel mezzo quella Parrocchiale la superiora soglia pregio anticale.

\*A nord vi è S. Biagio e il Camposanto,

proseguendo più su vi era il Convento

di S. Antimo con fonte perenne innanzi,

di esso esistono ancora i suoi avanzi.

\*Il lettore questo deve ammirare che in quanto all'aia Comunale dovrebbe rimanere piazza popolare e a un lato Edificio scolastico fare.

\*Si ricorda, Tempera aveva una zona di montagna

in comune o promiscua con Aragno, che nel millenovecentouno e retro ancora

se n'andarono oltre tredicimila lire alla malora.

Per inezie circostanze fu allungato e taciuto;

e nel 1914 il Cappelli ad Aragno l'ha venduta.

\*Anche questo bisogna sentire che figure e bei ricordi antichi non si dovrebbero dimenticare o levare

anzi rovinandosi, meglio rifare.

\*In Piazzetta delle Oche detta piedi la terra

a ponente in un muro vi era una figura

di antichissima e stupenda pittura e di ricordarla com'era la positura.

\*Grande rosone e raggiante rotella sostenuta lateralmente da due tigris stizzate,

quei due animali con sciabola sguainata

si litigavano quell'orma tanto pregiata.

\*Ecco là sotto riportante dicitura: " Non invidio il bel soggiorno di Amatunta e di Citera per la vaga mia Tempera".

\*In sorgente cartiera vecchia così detta,

dove esistono ancora dritte mura, la presso vi era roccia di S. Franco a mezzo Agosto si ricorda il Santo.

\*Infine direi di non dimenticare che il paese si presta a migliorare se l'Amministrazione con bona idea veglierà

Tempera all'avvenire sempre miglior sarà.

\*\*\*

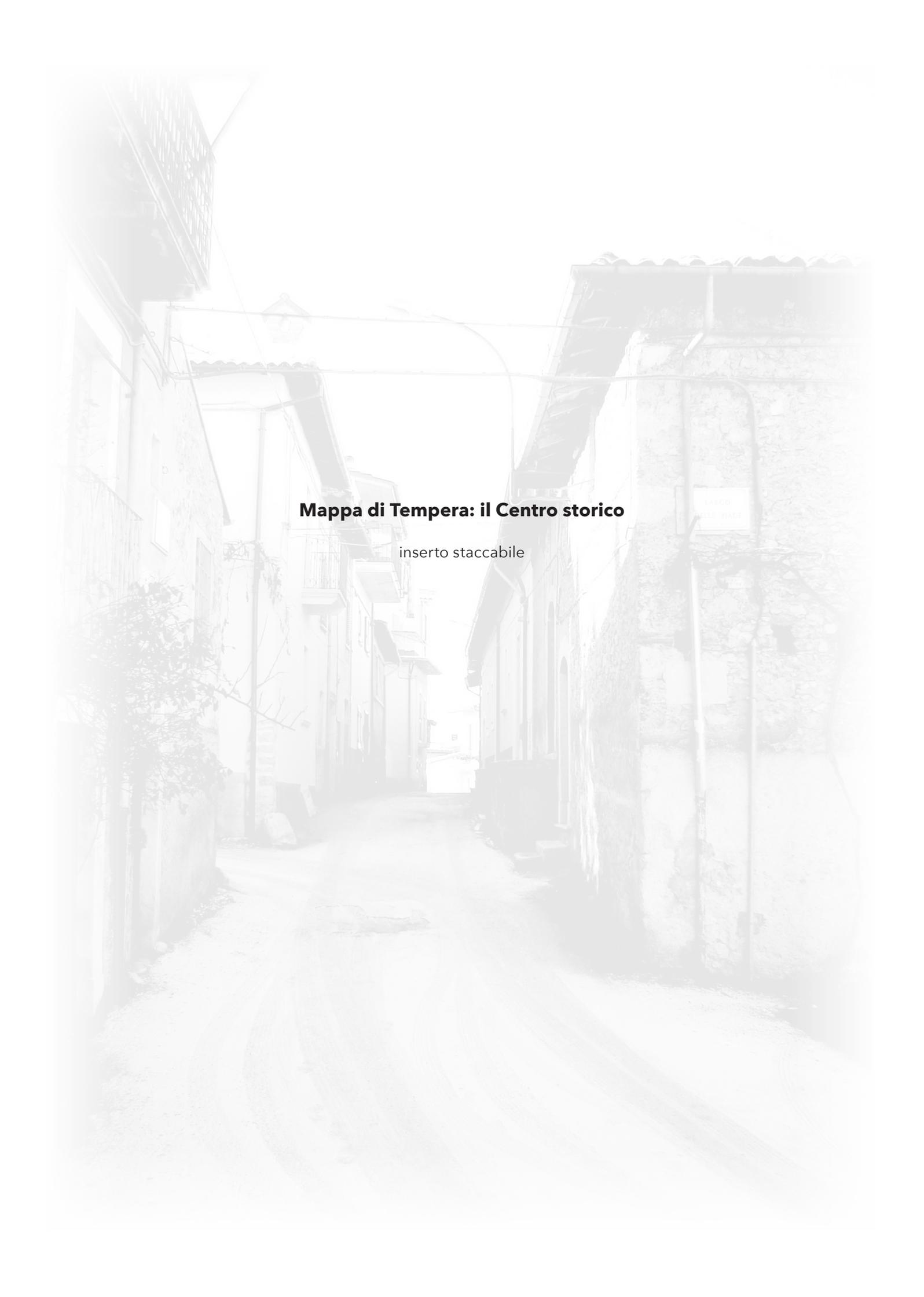
### LUCE BONA PER TUTTI

"Educazione, istruzione, occupazione e religione, apportano all'umanità la vera pacificazione".

Panfilo Santella

Questo opuscolo, tramite il Prefetto dell'Aquila, Sacchetti, nel 1931 fu fatto pervenire a Sua Maestà il Re e, tramite il Podestà e il Segretario di Paganica, l'autore ebbe risposta di conferma e apprezzamento.





**Mappa di Tempera: il Centro storico**

inserto staccabile



*né noi temperesi ci siamo accorti della difficoltà a  
piazze, ma soprattutto, per lasciare traccia ai bambini  
che non possono avere ricordi della vecchia Tempera”.*

Clelia Scirri



cartina: Caterina Zugaro

**31/12/2014**

*Ho voglia di paese,  
delle sue strade anguste  
che ti abbracciano,  
dove si affaccia  
la tua gente di sempre  
che si informa e ti racconta.  
Ho voglia di case,  
delle finestre socchiuse  
da dove lo spiraglio  
di profumi si espande.  
Ho voglia di piazza  
dove ragazzi rumorosi  
rincorrono una palla,  
dove un cane randagio accasato  
sta fermo tranquillo a guardare.  
Ho voglia, col sole d'estate,  
delle ombre allungate,  
del suono delle campane,  
di coccodè di galline lontane.  
Ho voglia di rose fiorite  
a ridosso dei muri,  
di aulenti balconi  
con gerani e petunie.  
Ho voglia di vedere  
anziani e bambini vicini  
seduti a godersi il tepore,  
fuori, sugli ultimi gradini.  
Ho voglia delle orme frettolose  
lasciate sulle viuzze innevate,  
dell'odore buono del fumo  
e delle voci ovattate.  
Ho tanta voglia del mio paese  
mentre osservo  
la neve che cade!*

Clelia Scirri

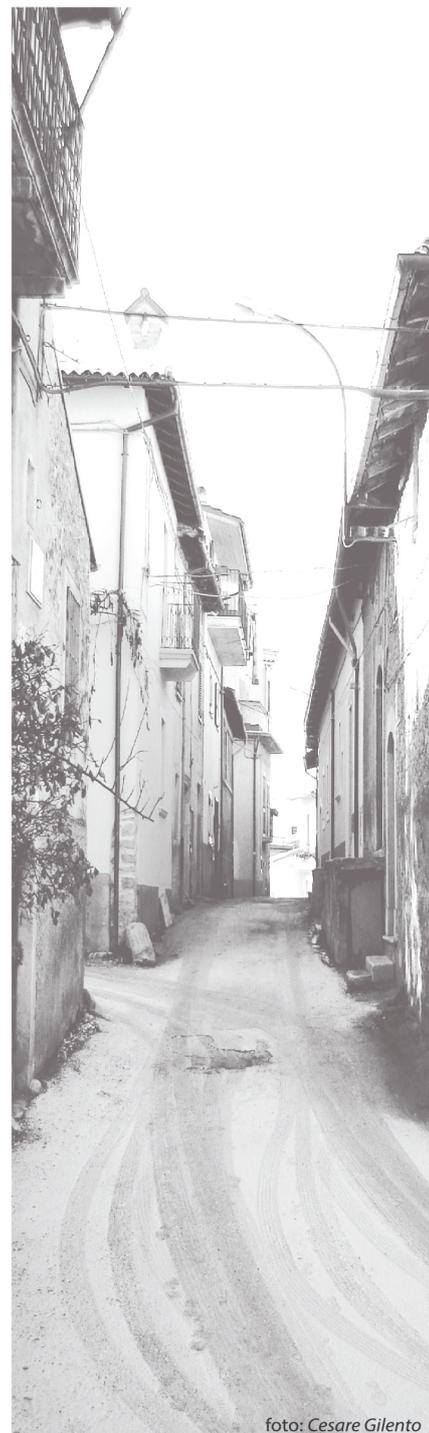
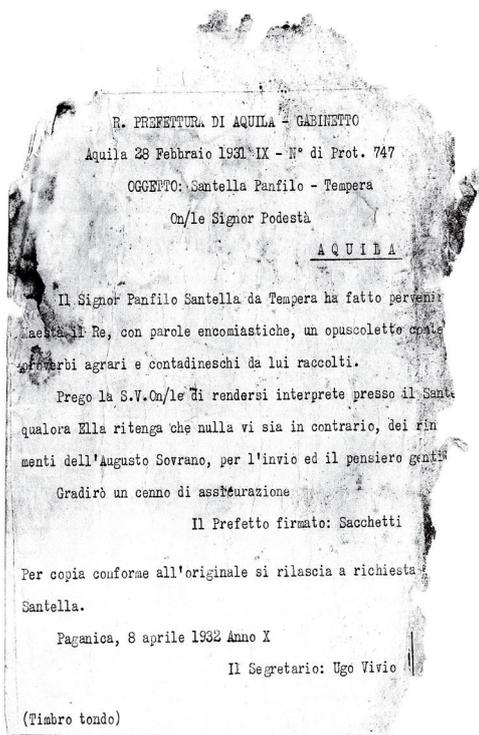


foto: Cesare Gilento

## LA MEMORIA DELLE VIE

- |                                 |  |
|---------------------------------|--|
| ① Strada Statale 17 Bis         | ⑬ Via della Canonica                                   |
| ② Via Paganica                  | ⑭ Via delle Logge                                      |
| ③ Via L'Aquila                  | ⑮ Sdrucchiolo del Giumento                             |
| ④ Via della Croce               | ⑯ Vico del Pollame                                     |
| ⑤ Via dei Conigli               | ⑰ Via delle Mole                                       |
| ⑥ Via della Foce<br>(Picciriju) | ⑱ Via Mons. Mario Pimpo<br>già Via Madonna del Rosario |
| ⑦ Largo delle Biade<br>(l'ara)  | ⑲ Via San Biagio                                       |
| ⑧ Via della Cura                | ⑳ Piazzetta delle Oche                                 |
| ⑨ Largo Colletrone              | ㉑ Via del Mulino                                       |
| ⑩ Vico delle Vecchie            | ㉒ Via Riamese  |
| ⑪ Via dell'Orto Novo            | ㉓ Via Capo Vera  |
| ⑫ Piazza dei Cantatori          | ㉔ Via del Colletrone                                   |





## L'ACQUA



L'acqua trasparente, scivolosa  
 corre veloce nelle valli, sopra i sassi.  
 Insegue pesci, nutre alghe  
 e gioca con foglioline colorate.  
 Alla fine del lungo viaggio  
 arriva al mare  
 rallegrando tutti i bimbi con spruzzi  
 e schizzi.

*Emilio Chiaravalle*

## JU TEMPU



Quanno le luci  
 me vengheno a sveglià  
 u segnu della croce me comenzo  
 a fa.  
 Te rizzi e cominzi subito a lavorà,  
 quanno t'accurgi  
 che misujornu sta pe' arrivà.  
 T'assitti poco a magnà  
 ma subito se recomenza a faticà.  
 Tutto de corsa

*Gioia Pizi*

come se ju tempu tenessammo  
 acchiappà  
 pe' non faju scappà.  
 Po' arriva la sera  
 e senza capì quello che sci fattu  
 t'assittiaju lettu,  
 guardi la finestra...  
 la luci non ci sta più...  
 e tutto serve pe' fatte capi  
 che ju jornu passatu  
 non revè più!

*Maria Pia Miconi*

## IL PINGUINO GIACOMINO

C'era una volta un pinguino di nome Giacomino che desiderava conoscere nuovi luoghi. Decise di partire e, con una barca e un remo, si mise in viaggio. Dopo tanti giorni arrivò in un luogo sconosciuto. Si guardò intorno e vide che al posto del ghiaccio c'era tanta acqua ed esclamò: "Sono arrivato nell'oceano, quasi quasi mi faccio un bagno! Qui si muore di caldo!". Continuò a remare ed arrivò su un'isola deserta, scese dalla barca e vide intorno piante ed erbe, ma si accorse di camminare sulla sabbia e disse: "Anche la sabbia è calda, mi scotto i piedini!". Incuriosito decise di visitare l'isola e mentre camminava sentì degli strani rumori, si voltò e vide un altro pinguino. "Come ti chiami? Che fai tutto solo su quest'isola deserta?". Rispose: "Mi chiamo Angelo, qualche tempo fa, nuotando nelle fredde acque del polo nord, mi sono perso e, nel cercare di tornare dai miei genitori, mi sono ritrovato in queste calde acque, ero tutto solo e stanco ma decisi di rimanere, in fondo qui si sta bene. E tu invece?" "Mi chiamo Giacomino, sono in vacanza". Trascorsero dei giorni insieme, ridendo, giocando e nuotando. Arrivò il momento di salutarsi ed Angelo disse: "Mi mancherai Giacomino, perché non rimani con me?". Giacomino, commosso decise di rimanere e vissero felici e contenti mangiando noci di cocco sotto l'ombra di una grande palma.

## UN GATTO SPECIALE

Vincenzino era un gatto spaziale giunto sulla Terra dal pianeta Nerone con un'importante missione: aiutare un bambino molto pasticciere di nome Simone. Il gatto aveva una faccia simpatica e il corpo tutto tondo di colore blu e bianco con una codina rossa. Simone era di bassa statura, aveva i capelli neri, il naso un po' a patata e gli occhi marroni. Amava guardare la tv, giocare a calcio e a baseball e mangiare molte merendine. Non amava essere preso in giro e aveva molta paura della mamma, perché lo rimproverava sempre. Il problema di Simone era che voleva solo divertirsi e non voleva fare il proprio dovere di scolaro. Vincenzino, per aiutare Simone a diventare un bravo bambino, decise di preparare un filtro magico a base di succo di gentilezza e sciroppo di simpatia condito con una foglia di rispetto e un pizzico di volontà. Una notte, mentre Simone dormiva a bocca aperta, Vincenzino gli fece bere il filtro magico. Il mattino seguente il bambino si svegliò e si sentì un po' strano, ma pieno di energia e di voglia di andare a scuola. Arrivò puntuale in classe e quando il maestro faceva le domande lui era sempre il primo ad alzare la mano per rispondere. Vincenzino aveva compiuto la sua missione così tornò nello spazio stellato alla ricerca di un altro bambino da aiutare.

*Emilio Chiaravalle*

## LA STREGA GENOVEFFA

C'era una volta una strega di nome Genoveffa, abitava in una casetta nel bosco con tanti alberi intorno. Sul comignolo del suo camino gli uccellini facevano sempre il nido. In inverno Genoveffa, prima di accendere il fuoco, doveva arrampicarsi sul tetto e spostare il nido su un albero nelle vicinanze. Genoveffa era buona, per questo offriva il cibo agli animali

del bosco e, quando si ammalavano, preparava le medicine con le erbe magiche che raccoglieva nei dintorni. Con lei abitavano due gatti, due cani e due conigli. I cani Teo e Tea di notte facevano la guardia, durante il giorno giocavano con i gatti Trilli e Micetta. I conigli, invece, si chiamavano Maya e Rudy e assistevano Genoveffa quando cucinava o preparava le pozioni magiche. A volte i contadini che abitavano vicino al bosco si rivolgevano a Genoveffa per essere guariti con le sue erbe miracolose e, per ringraziarla della sua bontà, le regalavano tanti dolci e caramelle di cui la stregghetta era ghiotta.

Gioia Pizi

## ARTE NOSTRA: L'AMBONE

Luogo della Parola, della proclamazione delle Scritture, del Primo e del Nuovo Testamento. A differenza dell'altare, l'ambone appartiene esclusivamente alla tradizione giudaico-cristiana, infatti rimanda alla tribuna di legno fatta costruire da Esdra per la lettura solenne della Legge nella festa dei Tabernacoli nel 445 a.C. Inoltre la liturgia cristiana è legata strettamente alla "Parola": i primi cristiani, infatti, celebravano il giorno del Signore (la domenica) dal sabato sera al sorgere del sole; nell'attesa si ascoltava la Parola. L'etimologia greca e latina (ana-baino, amb-ire, ambon) indicano un luogo sul quale si sale, che "circonda" chi vi entra ed è di forma convessa, a scudo, o che ha comunque una convessità in corrispondenza del leggio. Vi si accede da una scala dal lato dell'altare, simbolo della luce che viene da oriente. La sua forma richiama una tomba aperta e, pertanto, simbolicamente è il sepolcro vuoto di Cristo, segno monumentale della Resurrezione, dove siede l'angelo che annuncia con la Pasqua il compimento

delle parole di Cristo e dei Profeti e da cui si proclamano le Scritture del Primo e del Nuovo Testamento. Dal punto di vista stilistico e cronologico gli amboni abruzzesi vengono raggruppati indicativamente in tre tipologie: gli amboni della scuola di Rogerio, Roberto e Nicodemo (metà del XII sec.); gli amboni della scuola casauriense (seconda metà del XII sec., già illustrati nell'intervento precedente) e il gruppo più tardo (XIII sec.) diffuso prevalentemente nella Marsica, tutti accomunati da caratteristiche strutturali simili, ma con apparati iconografici diversificati sebbene tutti con marcata valenza simbolica. L'iconografia più ricorrente ed emblematica del "luogo della Parola" è rappresentata dal Tetramorfo che, come ci ricorda S. Girolamo, racchiude in sé la totalità del mistero cristiano (l'uomo: l'Incarnazione; il bue: la Passione; il leone: la Resurrezione; l'aquila: l'Ascensione), quindi dai simboli degli Evangelisti, supporti terrestri della rivelazione soprannaturale del Verbo attraverso la Chiesa, con una presenza più forte dell'aquila (spesso nell'atto di catturare il serpente), perché simbolo del Vangelo di San Giovanni che "spicca il suo volo verso le regioni più elevate quando dice: in principio era il Verbo" (Vescovo Durando). Inoltre sull'aquila poggia l'Evangelario perché Giovanni è l'Apostolo che presso il sepolcro "vide e credette" e che ha quindi il primato della testimonianza diretta. Negli amboni del primo gruppo (Santa Maria In Valle Porclaneta, Rosciolo; Santa Maria Del Lago, Moscufo; S. Stefano, Cugnoli) oltre a questa iconografia "canonica", è presente una serie di elementi figurativi, tutti con forte valenza emblematica: Giona, simbolo di Cristo; S. Stefano e S. Lorenzo, diaconi, per esaltare la funzione del diaconato: l'annuncio della Parola; S. Onofrio, simbolo di vita ascetica; figure umane rappresentate nell'atto di risalire le colonne a cui sono avvinghiate, simbolo dell'aspirazione

dell'uomo alla salvezza; figure umane assalite da animali e avvinte da tralci, simbolo dell'umanità che lotta per liberarsi dal peccato; una figura umana aggredita da un leone, simbolo della punizione del peccatore; un'altra che lotta contro un drago, simbolo per eccellenza del demone, del male, delle tentazioni, dell'eresia... Nell'ambone di Santa Maria del Lago di Moscufo "nelle tre figure umane del cavaspine, dell'acrobata e del vecchio demente si allude probabilmente all'arco della vita umana, abbandonata alla fisicità e perciò destinata al degrado, anche morale, se non interviene l'opera di redenzione della Parola divina. In altri amboni sono presenti raffigurazioni del grifone, simbolo di Cristo, di resurrezione, di vittoria sulla negatività; di pavoni singoli o affrontati, simbolo di resurrezione e di vita eterna; di leoni, simbolo della potenza divina; di tralci di tirso e vite, simbolo della forza vitale dell'universo e di eternità; di drago più figura umana, simbolo dell'eresia contrastata dalla forza dell'immortalità e della resurrezione; di leone o grifone "in contrasto", aspirazione al bene; di agnello aggredito da lupi, il bene aggredito dal male, il sacrificio di Cristo; di Agnello crucifero, Cristo; di S. Giorgio che uccide il drago, vittoria del bene sul male; di pigne, simbolo di immortalità e resurrezione. In un caso (ambone della chiesa di S. Nicola a Prata D'Ansidonia) nel pannello centrale è presente una figura femminile nella quale è stata vista una Sibilla, presenza apparentemente estranea all'ambito cristiano, ma giustificata, su un ambone da dove si proclama il Nuovo Testamento, dal fatto che una Sibilla aveva predetto la venuta di Cristo. Così come in un altro caso, unico, nel pulpito della chiesa di S. Nicola a Corcumello, una figura coperta da un pallio posto sul capo e nell'atto di poggiare il piede destro su un porco, rappresenterebbe la Sinagoga, probabilmente contrapposta all'immagine allegorica della Chiesa (F. Gandolfo, op. cit.).

Negli amboni il messaggio simbolico è presente anche nella forma delle colonne di sostegno (spesso ottagonali, in relazione alla valenza simbolica dell'otto, resurrezione e salvezza) e nel loro numero (quattro, gli Evangelisti; cinque, gli Evangelisti più Cristo; sette, i pilastri della saggezza e i doni dello Spirito Santo; nove, multiplo di tre, la perfezione; dodici, gli Apostoli e le colonne della Gerusalemme celeste...). Sui capitelli inoltre spesso ricorre la foglia di palma, simbolo di vita eterna, del Paradiso e del martirio. Non mancano poi esempi di leoni stilofori, con la valenza simbolica di guardiani a tutela della sacralità del luogo.

Prof.ssa Anna Boccia

## GLI EVENTI ARTISTICI DEL CENTRO CULTURALE TEMPERA

Il Centro Culturale Tempera nel corso dell'anno 2016 ha ospitato una serie di eventi di alto valore artistico che hanno riscosso un notevole successo di pubblico proveniente da diverse zone dell'aquilano. Il consueto appuntamento con il **Teatro dialettale** ha visto protagonisti gli attori della Compagnia teatrale "Gli amici cantaliciani", con uno spettacolo comico intitolato "Giggetto u'ntartaglione", con la regia di Aldo Patacchiola. Inoltre sono stati effettuati i Saggi-Spettacolo del Progetto **Racconti di Gusto** a cura dell'attore Roberto Mascioletti a conclusione di un laboratorio teatrale sponsorizzato dalla Fondazione Carispaq.

I partecipanti oltre a cimentarsi nelle



varie tecniche di animazione scenica, hanno scritto e rappresentato ben due copioni: i bambini *La gatta mangiona*, gli adulti *Ai tempi dell'ospitalità* con la scenografia preparata da Maura Picchioni.

Per quanto riguarda **l'ambito musicale** le performance hanno spaziato tra generi musicali diversi. La pianista e clavicembalista autoctona Maria Iolanda Masciovecchio ha proposto un percorso sonoro dedicato alla musica per tastiera in Europa tra la fine del Cinquecento e il primo Settecento, ogni brano è stato preceduto da una breve introduzione musicologica per spiegarne le peculiarità, ovviamente l'esecuzione è avvenuta su un clavicembalo d'epoca.

**Bandology...Musiche senza tem-**



**po**, invece, è stato il titolo del suggestivo concerto della Music Together Band del Liceo Musicale di L'Aquila, un'orchestra di ben quaranta elementi diretta dal maestro Pierangelo Castellani che ha eseguito celebri brani del repertorio jazzistico e alcune suite tratte dalle più celebri arie d'opera.

Da ricordare anche lo spettacolo



"Vivere la vita...il libro della giungla" organizzato dalla scuola di danza **Associazione Cuore mio** di Lucilla Bucchi. Oltre ad ospitare artisti affermati

il Centro Culturale Tempera ha messo a disposizione delle scuole il suo Auditorium, in particolare la Scuola dell'infanzia "Peter Pan" e il Circolo Didattico "Galileo Galilei" hanno allestito qui i saggi musicali dei loro ragazzi.




## CENTRO CULTURALE TEMPERA

**ESTATE 2016  
AL CENTRO CULTURALE**

- **CORSO DI ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA**

per ragazzi dai 7 ai 13 anni

- **CORSO DI ANTROPOLOGIA**

il martedì dalle 16:30 alle 18:00

- **PROIEZIONI FILM**

(programma in corso di definizione)

- **PASSEGGIATA LUNGO IL FIUME VERA**

con la prof. Frattaroli  
Domenica 3 luglio ore 9,30

Per Info e Orari delle attività:

**349 8429270**

[associazionetemperonlus@virgilio.it](mailto:associazionetemperonlus@virgilio.it)

### CRUCIVERBA

Risolvi il cruciverba, nella colonna a bordo rosso apparirà un nome a noi noto e caro.



### ORIZZONTALI:

- 1 · Frutto molto gustoso e profumato
- 7 · Capitale d'Italia
- 8 · Preposizione articolata
- 9 · Città molisana
- 10 · Rifugio di animali
- 11 · Targa di Trento
- 12 · Segnale di aiuto
- 13 · Provincia siciliana
- 17 · Veicolo a motore con 4 ruote abbreviato.

### VERTICALI:

- 1 · Le patatine più saporite
- 2 · (vedi alla fine)
- 3 · In fondo alle preghiere
- 4 · Competizione
- 5 · non religioso
- 6 · organo per volare
- 13 · Sport invernale
- 15 · Targa di Nuoro
- 16 · Targa di Asti

### REBUS: 6, 8



no



ri

### ACROSTICO

Vanno le onde  
 Eternamente placide  
 Rive erbose  
 Accarezzare fresche

### ANAGRAMMA (6 LETTERE)

- 1 · Il primo macinava a Tempera...
- 2 · Il secondo brilla sulla tomba



CRUCIVERBA

mulino Gasbarri

lumino

mulino

ANAGRAMMA



## LA REDAZIONE

Capo redattore: Donatella Petrella

Redattori: Anna Boccia, Liduina Cordisco, Clelia Scirri, Gioia Pizi, Emilio Chiaravalle.

Progetto grafico: Debora Persichetti.

Coordinatore e responsabile: Rosanna Scimia.

Hanno collaborato a questo numero: Ilaria Papola, Maria Pia Miconi

Contatti:

associazione temperaonlus@virgilio.it  
**Cell. 349-8429270**

L'idea di creare una redazione giornalistica nasce per vari intenti: creare un punto di aggregazione e confronto, richiamare l'attenzione su ciò che accade sul territorio, dare informazioni o esprimere considerazioni personali, riscoprire le antiche tradizioni e stimolare la fantasia e la creatività. È questo ciò che sono riusciti a realizzare con entusiasmo tutti coloro che hanno permesso la realizzazione della rivista. Ricordiamo che la redazione è aperta a tutte le persone di qualsiasi età che sono disposte ad offrire i loro pensieri, le loro idee e il loro tempo.

Sostieni le nostre attività sociali e culturali

**DEVOLVI IL TUO 5x1000**

alla  
 Associazione Tempera onlus  
 c.f. 93 04 58 70 669  
 tel. 349 8429270  
 associazione.temperaonlus@virgilio.it • www.temperaonlus.it

PROGETTO SOSTENUTO CON I FONDI

**otto per mille**

CHIESA VALDESE  
 UNIONE DELLE CHIESE METODISTE E VALDESE

**L'Arcabaleno dell'amicizia**

SUONI, SAPORI E COLORI PER CRESCERE

CENTRO CULTURALE TEMPERA  
 ottobre 2015 - dicembre 2016

nuovi modi per comunicare

**CARTEL**

Publicità  
 dinamica, temporanea, permanente  
 Ospedali · Centri Commerciali  
 Autobus · Cinema

www.cartelsrl.it  
 338 9791207 · 335 1289774