

NUMERO
DUE

MARVIN

UNA RIVISTA LETTERARIA



COLLETTA D'INTERVISTA

MARTINA
PIROMALLI



LAURA
FANTONI



FLAVIO
NATALE



CARLO
FABRIZI



Se vuoi raccontarci qualcosa, scrivi a
info@marvinrivista.it

Ci puoi trovare *socialmente* anche su
facebook @marvinrivista
instagram @marvin_rivista

COLLABORATORI

La **copertina** di questo numero è stata realizzata dalle sapienti e mostruose mani di

LUCIOP

Lucio Passalacqua, in arte Luciop, è un fumettista e illustratore palermitano. Classe 1988, frequenta la scuola

del Fumetto di Palermo e nel 2013 è tra i fondatori del collettivo Pee Show. Nel 2015 pubblica per Shockdom *Benvenuti a Lalaland. Volume 1* e, due anni dopo, *Benvenuti a Lalaland. Volume 2*, candidato al premio Boscarato nella categoria Miglior autore unico italiano. Collabora con *Jacobin Italia*, *Scomodo*, *Uomini nudi che corrono*, *Tatanka* e *This Is Not A Love Song*. Attualmente conduce un'esistenza nomade e incerta, con accampamento a Roma e la mappa dell'Universo sempre sott'occhio.

Per avere a che fare con lui seguite le briciole nel bosco o scrivete a **luciop.passalacqua@gmail.com**, oppure cercate su Instagram **lucioppp**.

I **volti** di quest'edizione sono stati illustrati da

DADINSKI

Nato a Maddaloni, cresciuto a Caserta, classe 1994.

Frequenta

il liceo classico, si trasferisce a Roma per studiare cinema presso il Dams di Roma Tre. Negli anni dell'università frequenta un corso di sceneggiatura con Damiano Brué, un corso di storyboard, presso il CSC, con David Orlandelli e uno di scrittura creativa tenuto da Marco Caponera.

Realizza alcuni cortometraggi autoprodotti e frequenta parallelamente set cinematografici. Si laurea nel 2017 in Cinema, Televisione e Nuovi Media. Esprime la propria dedizione per l'immagine tramite il videomaking, il filmmaking e la fotografia, fino ad arrivare alla pittura e all'illustrazione. Di recente ha esposto alcuni suoi quadri in mostre per artisti emergenti del panorama romano.

Per avere un'idea del suo lavoro e fargli qualsiasi altra domanda potete usare l'email **dario.lauritano94@gmail.com** o cercarlo sui profili Facebook e Instagram sotto il nome **dadinski_**.

LE COSA MARVIN

Se da qualche parola è opportuno iniziare per introdurre il numero di una rivista, per di più una rivista con un'attenzione quasi patologica ai vocaboli-chiave, la nostra parola potrebbe essere *scenius*. Brian Eno, musicista, compositore e produttore discografico britannico, ha coniato questo neologismo – fondendo i termini *scene* e *genius* – per indicare i fenomeni artistici collegati alla collettività piuttosto che al singolo talento. Lui la riassume così: «Scenius è la forma condivisa del concetto di genio». Eno plasmò questo vocabolo per evidenziare l'estrema creatività che gruppi, luoghi o «scene» possono indurre nell'individuo, e quanto il prodotto di un talento sia solo la punta dell'iceberg di un lavoro di gruppo. L'idea di genio artistico misantropico e alpestre, dunque, oltre che *falsa*, diventa in questa prospettiva controproducente. Gli individui immersi in uno scenario produttivo, infatti, fioriscono elaborando al meglio il loro lavoro, poiché persone affini e ambiente si influenzano in maniera indelebile.

Lo scopo di questa seconda edizione marviniana, dunque, oltre a quello di incontrarsi in una calda serata di giugno e ingurgitare chilate di riso (molto buono) e discutere di racconti (molto ben scritti), è stato proprio quello di dare vita a un luogo dove le idee potessero fluire indisturbate, le potenzialità di ogni opera (così come i difetti) individuate, e le capacità critiche di ogni componente della redazione messe alla prova.

Marvin infatti funziona così. Per chi non lo sapesse – e dovrebbe rimediare il prima possibile – Marvin è una rivista letteraria con una redazione occasionale. Tutto ha inizio con una call e la selezione di tre elementi dai quali prendere ispirazione (vedi venti righe più sotto). Ad ogni autore selezionato si affida la lettura «critica» di due testi, mentre la sua opera verrà passata al microscopio da altri due cervelli pensanti e così via. Leggere e comprendere i racconti degli altri presuppone un esercizio che ogni lettore e scrittore dovrebbe essere in grado di svolgere, esercitando una sensibilità che con Marvin trova i presupposti per esplicarsi. Essere selezionati come autori equivale dunque a diventare parte della redazione (nonostante qualche membro fisso esista e agisca nell'ombra come un ninja), collaborando all'allestimento del numero.

Marvin, in breve, è una palestra dove si allenano fianco a fianco autori e redattori, un luogo che crea rete tra le strade romane e permette agli scrittori di non spegnersi nella propria solitudine. Marvin è un essere aperto a chiunque sia disponibile a un lungo, approfondito e appassionato discorso sulla letteratura.

E sul riso.

Dunque, dopo la serata di revisione dei racconti ed esercizio critico di cui sopra, il testo è tornato tra le mani degli autori seguendo i suggerimenti della redazione e producendo la nuova uscita di Marvin.

Questa.

Prima domanda lecita: cosa propone questa nuova edizione?

I tre elementi chiave del secondo numero, selezionati secondo un rigoroso metodo scientifico meglio conosciuto come «a caso», sono stati:

Personaggio: un inventore di giochi da tavolo

Luogo: mercato

Azione: nuotare sul dorso

I racconti emersi da questi tre suggerimenti – che hanno messo a dura prova il senno di molti dei nostri autori – propongono tematiche e trame eterogenee. Ma se Marvin può individuare un tratto comune tra loro – in grado di orientarne la lettura e, più universalmente, di perseguire la battaglia contro l'entropia che ogni essere vivente combatte nel suo piccolo – il tema dell'ossessività potrebbe fare al caso. Molte di queste storie, infatti, hanno affrontato con un taglio più o meno intimo, più o meno orrorifico, più o meno favolistico, la ricerca martellante di una definizione di sé stessi e del mondo, utilizzando gli stilemi del gioco come chiave interpretativa e luogo da far abitare ai propri personaggi, pedine del caos più che padroni del destino.

Ovviamente, c'è questo ma c'è anche molto altro. Ad esempio, ci sono delle illustrazioni superlative per ogni racconto, così come per la copertina. Inoltre, abbiamo dei ritratti ad hoc per ogni autore. E una playlist con la quale vi potete gustare il numero. Così, tanto per dire.

Un'altra questione potrebbe essere: quali sono questi racconti?

Marvin è abituato a rispondere alle domande sensate. Quindi, ve li presenta.

Partiamo con ***Nuotare sul dorso***, di Laura Guerrieri, che in un racconto dai toni escheriani costruisce un mondo composto da geometrie interconnesse, infinite possibilità di scelta, regole che si intrecciano, videogames e un grande dubbio su chi manovra le pedine del gioco.

Segue ***La Piscina***, di Flavio Natale, testo disturbante che mette insieme un giocatore di Monopoli che lavora in piscina, una donna dell'alta borghesia che mangia vegano e una consistente percentuale di follia.

Futura, di Carlo Maria Fabrizio, è invece una storia quotidiana e rionale che si interroga su quali e quanti fallimenti possano costellare la vita di un uomo. In un continuo alternarsi di zoom in e zoom out, Carlo ci rende partecipi dell'esistenza immota del protagonista, così come dei suoi tentativi, inaspettati, per darle una scossa.

Davide Cuccurugnani, in ***Quella casa infestata***, combina un giornalista che si occupa di creepypasta, un gioco maledetto degli anni 80', band black metal, satanisti e un pizzico di Lsd. Dobbiamo dire altro?

I bambini possono essere baciati solo di notte, di Davide Ceraso, presenta una narrazione di forte emotività, in grado di pensare e ri-pensare i sistemi educativi che si tramandano di padre in figlio. Il protagonista Bobby Senape abita un'isola stanca e fuori dal mondo dove «chi arriva di solito sbaglia traghetto o non vuole farsi trovare». Solo l'incontro con una giovane turista potrà mutare la percezione che ha di sé stesso e delle regole che lo abitano.

Il racconto di Miriam Marcione, ***Blue World***, affronta invece il tema del ricordo. Pier, bambino di otto anni, chiede a suo nonno di riscrivere le regole di un gioco inventato da ragazzo, e a causa del quale, al tempo, era stato messo in prigione. Il nonno le inizia a cercare negli angoli bui della memoria, ricordando anche la ragione per cui le aveva dimenticate.

Chiude il nostro numero ***Sono Martino Scarabeo*** di Flaminia Padua, filastrocca che racconta la storia di un timido e sfortunato balbuziente che passa la vita a elaborare un gioco (lo conoscete, non spoileriamo) per guarire il suo disturbo e incontrare il vero amore.

Per ora può anche bastare. Marvin ha altre sorprese per voi ma per il momento non ve le svela; perché anche lui, in fin dei conti, è un inventore di giochi.



NUOTOIA A DORSO

racconto di LAURA GUERRIERI

illustrazione di CLAUDIA CONTI

L'acqua è azzurra e limpida quando la superficie immobile, baciata dalla luce del sole, viene tagliata silenziosamente da un braccio, poi da un altro: un uomo non più giovane nuota sul proprio dorso.

A metà vasca l'uomo passa vicino a una bambina che, nella corsia accanto, nuota in direzione contraria alla sua, con la testa immersa nell'acqua.

L'uomo arriva a toccare il bordo e poi ricomincia a percorrere il tragitto al contrario, sempre sul dorso. L'unica cosa che vede da quella prospettiva è il soffitto grigio.

Sul soffitto è disegnato un uomo che nuota sul proprio dorso e vede solo un soffitto, dove è disegnato un uomo che nuota sul proprio dorso e vede solo un soffitto. Così via, all'infinito, quel soffitto contiene infiniti uomini che nuotano sul proprio dorso.

L'uomo angosciato sente l'aria strozzarglisi in gola. Si chiede cosa veda la bambina. Di certo vede solo un pavimento grigio, dove è disegnata una bambina che nuota e vede solo un pavimento, dove è disegnata una bambina che nuota e vede solo un pavimento.

Cadono entrambi – per sempre – dentro la spirale atroce delle loro prospettive.

Come può vedere qualcosa di nuovo? Deve fermarsi e guardare la bambina, il buco della sua vagina. Nessuno ci avrà ancora mai spiato, lì dentro. Eccola, la chiave, eccolo il suo spazio bianco. Deve osservare un luogo nuovo, vergine, solo così smetterà di cadere.

L'uomo prende coraggio e si ferma, in mezzo alla vasca. L'acqua azzurra s'increspa mentre la bambina si avvicina, nuotando. L'uomo aspetta che la bambina gli passi vicino, poi le afferra il polso con forza convulsa, torcendolo. La bambina annaspa, l'acqua schizza e poi si ferma anche lei. Lo guarda, interrogativa, attraverso i suoi occhialini.

L'uomo pregusta il momento in cui vedrà dentro di lei e smetterà di cadere. Sorride. Adesso, da adesso in poi, andrà tutto bene.

L'acqua intorno alla bambina si fa rossa. L'uomo, turbato, lascia la presa. La bambina, confusa, si tocca la pancia e storce la bocca in una fitta di dolore. Riprende a nuotare, lasciando dietro di sé una piccola scia rossa che la insegue.

«Che cazzo hai fatto!», urla Marie a Jean.

«Scusami!», sibila lui, cercando di pulire il sugo rovesciato sulla piccola tessera da gioco. Niente da fare: il disegno di un uomo che nuota a dorso e una bambina che nuota a stile libero è rovinato.

«Scusami, Marie».

«Vaffanculo, Jean».

Il marito tace e sopporta. La luna di miele è finita da un pezzo e adesso sono entrambi molto nervosi: lavorano a quel gioco da tavola da mesi, mesi in cui Marie è diventata sempre più malinconica e intrattabile. Jean raccoglie il barattolo di sugo e va a buttarlo nel secchio a fianco del lavandino, attaccato al letto; l'unica nota positiva di quel minuscolo appartamento è la vista su Parigi.

«Puoi farle asciugare di là, per piacere?»

«Non c'è spazio in questo cazzo di buco!»

Jean non risponde. Marie gli va vicino, appoggia la testa riccia contro la sua schiena. Sospira.

«Scusa».

«Che ti succede?»

«Sono quelle carte».

Jean la guarda, interrogativo; la donna sembra aver bisogno di dire qualcosa.

«Quando le disegno non sono felice. Non so perché, mi fa pensare per tutto il tempo a cose orribili».

Marie esita un attimo, poi guarda la tessera rovinata.

«Per esempio, prendi questa. Sembrano solo un uomo e una bambina che nuotano, ma mentre la disegnavo, per tutto il tempo, pensavo a quando ero bambina. Capisci? Capisci di che parlo?»

«Non devi pensarci più».

Jean appoggia il dorso della mano sulla guancia di Marie che si scansa, innervosita. L'uomo chiude il pugno e lo sbatte sul tavolo. Marie s'immobilizza per la sorpresa.

«Perché l'hai fatto?»

«Perché?», l'uomo si sforza di riflettere, «Perché ti sono sempre di supporto. Lo faccio quando sono felice, e quando sono triste. Almeno una volta io vorrei farti qualcosa di nuovo».

Jean comincia a sorridere in modo strano, tanto che Marie arretra automaticamente. Cade un momento di silenzio teso tra loro.

Gli occhi di Jean tornano lucidi, e lui si strofina il volto con le mani. Marie si rilassa un poco.

«Mi sto esaurendo, è questo maledetto gioco».

Marie esita un attimo e poi gli si avvicina. Parla sottovoce.

«Manca poco, resisti per qualche giorno, è quasi finito».

Mentre il marito la abbraccia, cercando di fermare i brutti pensieri, lo sguardo della moglie cade sulle tessere da gioco: riempiono ogni angolo del loro letto matrimoniale. Marie chiude gli occhi e si abbandona alla presa di Jean. L'abbraccio diventa stretto, sempre più stretto, una morsa che la stritola; la donna cerca di uscirne, urla, lo spinge inutilmente via. I volti dei coniugi si congelano, bloccati in una smorfia di dolore, come se il loro tempo fosse scaduto.

I volti di Marie e Jean sono immobili nelle loro espressioni di terrore dentro lo schermo di quello che sembra un Game Boy. Un ragazzino afgano sbatte l'apparecchio contro la sua mano, poi alza lo sguardo, incontrando quello del commerciante.

«Non l'ho rotto io, lo giuro!»

La sua protesta si confonde con il vociare della gente al mercato nella piazza principale di Kabul.

«Da' qua», l'uomo afferra il gioco, «che comandi hai dato?», chiede con fare inquisitorio.

«Nessuno, lo giuro!»

L'uomo emerge da dietro la sua bancarella, è sulla sessantina, la barba lunghissima e incolta, un cappello in testa. Si gratta la pancia, poi ride di gusto.

«Li volevi fare scopare per forza, vero?»

Il ragazzino arrossisce.

«Guarda che questo è un software delicato. I personaggi hanno la loro backstory, devi rispettare il setting caratteriale...».

«E come si danno i comandi?»

«Gli insegni le cose piano piano. Ci vogliono dai tre ai sei anni di gioco».

«Che merda!»

«Ehi! Sta' attento a come parli», l'uomo esita un attimo, «quei personaggi sono riproduzioni dei miei genitori».

«Posso andare ora?»

Karim sta per rispondergli male, poi vede avvicinarsi un gruppo di persone.

Loro.

«Sì, sì, vai pure».

Il ragazzino corre via. *Loro.* Karim li osserva attraversare la piazza del mercato. Deve agire ora, ma l'ansia lo blocca. L'uomo cerca di riportare il pensiero a sua madre, Marie, mentre svita la borraccia e ne rovescia il contenuto sulla lingua: inutile, non c'è nemmeno una goccia d'acqua.

Loro, chissà quando, avevano inserito dei limiti nella specie umana, lasciandogli soltanto un triliardo di possibili combinazioni di scelte al giorno. Tantissime, ma non infinite.

La vita di Marie deve essere stata una questione di combinazioni sfortunate: una donna sola può denunciare una violenza; ma se la donna ha dei figli, non può farlo. Ammettere lo stupro distrugge una famiglia, come una bomba che cade su una casa piena di persone. Deve essere andata così: una madre soffre solo per i propri figli.

Loro si avvicinano. Poco distante, il ragazzino afgano gioca con un pallone rattoppato. Il vecchio esita. *Un triliardo di combinazioni è tanto, accontentati.* Poi il suo sguardo cade sul Game Boy: nei volti di Marie e Jean l'uomo vede i suoi genitori, non i personaggi di un gioco. *Loro* si avvicinano. Deve ucciderli, riconquistare le possibilità infinite degli uomini...

Mamma, non è vero, non lo faccio per gli altri. Mamma, scusami se sono nato. Dovevo essere felice, non ce l'ho fatta. Volevo che fossi felice tu. Karim esita, la mano sul pulsante. *Però mamma credimi, non muoio disperato ma per amore. Proteggimi, mamma, proteggimi!* L'ultima cosa che l'uomo vede è il bambino che gioca e poi, in un lampo bianco, sparisce.

Un puntino bianco sparisce da un monitor con un *beep*.

«Che succede?»

«Niente. Scelta numero 14906, classificata come scelta rara. Tornate al lavoro».



LA MIA PISCINA

racconto di **FLAVIO NATALE**

illustrazione di **ALESSANDRO SAMPIERI**

Parte I – Sette

Quando Giacomo incontra Claudia per la prima volta Lei ha pescato la carta Nuotare sul Dorso. Il primo dado mostra una faccia da cinque, il secondo da sei. Claudia scivola come una sirena e infila una bracciata dopo l'altra senza fatica. L'acqua l'accoglie e Lui vorrebbe fare altrettanto. Ma un uomo con i peli nel naso e l'odore di Metacril sulla pelle non ha successo con donne che vestono Ferragamo.

Giacomo però è tenace e decide di frequentarla comunque. Forse "frequentare" non è il termine giusto, ma questo a Giacomo non interessa. *Le persone non sanno quello che vogliono*. Giacomo lo comprende in base alla propria esperienza e lo percepisce grazie a un potere.

L'aveva scoperto a undici anni, quando quella moretta della prima A lo voleva stringere forte e dargli un bacio. Una voce nella testa gli aveva ripetuto per tutta la mattina *Non sa quello che vuole. Non sa quello che vuole. Non sa quello che vuole*. Così, dato che lei non trovava il coraggio, l'aveva aiutata.

«Mi dai questo bacio?»

La ragazzina l'aveva squadrato: già al tempo Giacomo cascava nei pantaloni.

«Cosa?», aveva risposto. Poi aveva riso.

Giacomo era diventato pamonazzo e l'aveva sbattuto al muro premendolo la guancia contro la bocca. La ragazzina aveva urlato così forte che le professoressi si erano precipitate. Lui era stato sospeso per tre giorni.

La storia si ripeteva con i compagni di classe: «Ditemi con chi devo giocare».

Loro, a cerchio per formare le squadre, lo liquidavano: «Con nessuno Patatina Fritta».

Giacomo era uno stecco e aveva i capelli imbevuti d'olio, dunque il soprannome era appropriato. Quei ragazzi avevano avuto fantasia ma Giacomo non aveva apprezzato. Gironzolava nei pressi del campetto ogni pomeriggio riavvolgendo lo stesso nastro: *Non sanno quello che vogliono. Non sanno quello che vogliono*. Ogni tanto – *Fai un regalo* – abbandonava una lucertola aperta sulla pancia davanti al cancello e si nascondeva dietro il muretto per gustarsi la scena: di lì a poco le squadre sarebbero uscite.

Giacomo capì che questo potere l'avrebbe condotto a una solitudine senza repliche: *Gli eroi sono uomini dai destini crudeli*. «Hai ragione», rispondeva Lui, consumando ore davanti Metal Gear Solid e Doom. Ma più i videogiochi aumentavano, più gli anni passavano, più il vuoto diventava baratro. La sua camera era piena di pupazzi e priva di corpi.

Una sera rientrando a casa aveva letto su un cartello che campeggiava in piazzetta: «Torneo di Monopoli, numero minimo due giocatori». Per Giacomo non erano soltanto parole ma glifi dal paradiso. *Esistono giochi che non si possono giocare da soli*. In un minuto si era iscritto e in due giorni ricordava già tutte le regole. Quelli che gareggiavano non erano amici, ma concorrenti. Giacomo, se ne infischia: minimo due giocatori, questo bastava.

La vita però non è un giocattolo Hasbro. Ogni donna lo teneva a distanza e gli amici erano in testa. *Non ti servono*, lo consolava la voce.

Finito il liceo non aveva pescato che carte trappola: Barista dell'Autogrill, Cameriere per Ricevimenti di Nozze, Postino. Responsabile Pulizie della piscina Sander era una di queste: era parcheggiato lì da undici anni.

Claudia rappresenta tutto ciò che a trent'anni suonati Giacomo sa di volere ma di non poter ottenere. L'aveva percepito quando l'ha vista nuotare sul dorso, due mesi fa. Ma poi ha sentito un secondo pensiero, come un'eco lontana: *non sa quello che vuole*. La voce ne era convinta e Giacomo pure.

Così iniziò a visionare il suo profilo su Facebook. Apriva il telefono e lo richiudevà. Dopo qualche tempo iniziò a seguirla in maniera più affettuosa, arrivando a venti visite al giorno. Il primo mese. Il secondo si attestò su una media di quaranta. Oggi tocca le sessantadue visualizzazioni. L'ha intravista mentre portava a spasso il cane (Lele o Leluccio) oppure davanti scuola in attesa dei figli (Martina, sei anni, e Luca, nove, "I miei tesori"). Questi incontri confermano un destino, ma Giacomo non è in grado di rivolgerle una sillaba e per Lei Lui non esiste. Fino a oggi.

È venerdì, Claudia esce dalla Smart e si dirige verso gli spogliatoi della piscina Sander. Lungo il corridoio viene seguita da sguardi ormonali di ragazzi a lezione di judo. Si sveste e inserisce la pelle velutata dentro il costume taglia S. Raccoglie i capelli ricci dentro la cuffia e riflette sulla discussione con la domestica. Poi si dà ragione e le passa. Scende le scale, incrocia il volto dell'addetto alle pulizie, fa un cenno distratto e si tuffa.

Giacomo stappa il bocchettone dall'escremento di un neonato quando alza la testa e trova la mano di Lei che ondeggia. *È il segnale*. Si butta, tira e fa tre.

Piomba sulla casella Reception. *Pescchi questa carta sei autorizzato a cercare sul computer il numero di Lei. Se hai successo fai un passo avanti*. Per Giacomo è tutto estremamente romantico.

Paolo della Reception sta chiudendo l'ufficio quando Lui domanda di usare il computer. Paolo della Reception scuote la testa.

«È urgente. Ho fatto cambio turno con Marta. Modifico la tabella e me ne vado». Rimane in attesa.

«Ok, ma chiudi tu».

Paolo della Reception lancia le chiavi a Giacomo, che apre la mano e manca la presa. Giacomo si stira in un sorriso disordinato. Poi accende il computer.

Fai un passo avanti.

Adesso Giacomo deve valutare la prossima mossa. È a sette caselle da Lei.

«Ciao», le scrive appena la vede uscire dalle porte scorrevoli.

«Scusa, chi sei?»

Giacomo ci pensa ma non abbastanza.

«Il tuo futuro uomo».

Per la risposta seguente attende quindici minuti. Claudia può averlo scoperto e sta tornando in piscina per rispondere che sì, era quello il segnale.

«Federico falla finita».

Federico Campisi gioca a tennis ("Solo con chi pensa di battermi"), lavora in BMW ("La mia passione e professione") ed è sposato da cinque anni con Claudia ("Cucciolotta").

La risposta di Claudia lo irrita ma non lo scoraggia. L'amore è un inseguimento e questo non è che l'inizio.

«Non sono Federico, amore mio».

Per quella notte il cellulare di Giacomo non brilla più.

Parte II – Sei

Giacomo invia messaggi per tutta la settimana. Il primo giorno due.

«Ehi, ci sei?»

«Ciao! Che fai di bello?»

Nessuna replica. Il secondo giorno intensifica.

«Ehi tesoro, perché non rispondi?»

Dopo un'ora.

«So che sei indaffarata, ma un messaggio».

E poi:

«Sono triste...».

Il giorno tre incalza.

«Amore perché non rispondi? Che fai? A chi pensi? Secondo me a una personcina, eh?»

Il telefono di Giacomo luccica.

«Non so chi sei ma falla finita. Non è divertente».

La risposta lo ferisce ma Giacomo sa: quando l'essere umano è vicino alla verità reagisce affilando le unghie. Sta agli eroi sapere come limarle. Così attende il turno di Claudia: sette. Guadagna dei punti empatia con i commercianti ma nulla di più. Per Giacomo esce otto ma è ancora distante. Cade però su una di quelle caselle che possono invertire la rotta: Incontro a Lei una carta Domanda. *Se accetta pescchi Primo Appuntamento. Se rifiuta, resti fermo sul posto*.

Così il giorno seguente Giacomo saltella verso la casella di Claudia: Mercato. Lei si ritrova lì ogni martedì con Livia (35 anni) e Ginevra (28) per acquistare alimenti biologici e consumare brunch vegetariani. Le manda un messaggio per rassicurarla: è sempre nei suoi pensieri. E aggiunge: «Lo sai che stanotte ti ho sognata?»

Giacomo mappa il territorio. I banconi si affastellano uno sull'altro, così le urla e le gomitate della folla. Le persone si muovono a flussi come truppe di Risiko. Giacomo inizia la ricerca con il sorriso largo e la speranza stretta nel cuore. Ma dopo un'ora comprende che il mercato è più intricato del Labirinto Magico e ogni bancone ne cela altri tre. Svolta l'angolo e si prepara alla resa quando da un'arcata entrano tre donne con tre baulotti (in ordine Gucci, Ralph Lauren, Yves Saint Laurent) su tre avambracci che culminano in tre mani destre tirate all'insù.

La bocca di Giacomo da sardonica si sfa in un moto amorevole. Ha i crampi allo stomaco. Le tre puntano la macelleria e Giacomo le pedina. Mentre Lei ordina sottofesa di vitello Lui la adora dietro le casse di ortaggi. Le donne passano di casella in casella e Giacomo penetra nel centro con loro: merceria, conceria, fiori e piante. Claudia si ferma e acquista quattro bulbi di tulipani. Poi le borse e le amiche puntano il vegan bistrot. La voce avverte Giacomo, *ora o mai più*.

«Oh, mi scusi».

Ha cozzato contro una donna bionda con i capelli ricci, i bulbi sono sparsi per terra.

«Sono proprio sbadato».

Giacomo è davanti a Claudia ma non si ricorda cosa dire.

«Si figuri», risponde Lei. Stringe gli occhi: «Ma l'ho già vista o sbaglio?»

Il cuore di Giacomo tuona. *Le va se per farmi perdonare le offro un caffè? Ecco*.

«Ehm, sì penso... le va se...».

«Lei è il nostro meccanico!», lo interrompe. «Ragazze, non sapete che mani d'oro che ha! Se non fosse per quest'uomo la mia Smart sarebbe...».

«Veramente...», prova a correggerla Lui.

«È stato formidabile, le giuro... Scusi un attimo».

Il telefono di Lei vibra.

«Amore?»

Claudia mette la mano davanti al telefono.

«Scusi ma la devo lasciare. Mi ha fatto piacere e grazie ancora».

Lui china lo sguardo sulle sue scarpe incollate al pavimento. *Se rifiuta, resti fermo sul posto*.

Parte III – Quattro

A questo punto l'approccio di Giacomo cambia. Claudia fa uno più due. Vegan Bistrot. Lui cinque. Uno, due: esce fuori dalla zona mercato. Tre, quattro, passa davanti una macchina. Cinque, pesca Recupero: *Puoi utilizzare questa carta per ridurre il distacco da Lei. Sei autorizzato a usufruire di un oggetto speciale da combinare con una delle caselle prima o dopo di te*. La casella che segue è Libri di Scuola, quella che precede Automobili. L'oggetto speciale è un coltello. Giacomo buca le ruote della Smart. Incide nello strato di polvere sul lunotto «sei stupenda». Lei si ferma per un turno.

Parte IV – Tre

L'amore di Giacomo monta ogni volta che Claudia si tuffa. Quando sistema le spalle un grido di furore gli rosicchia il cervello. I turni si susseguono come le settimane. Claudia torna in piscina ma non si truca. Ha un'aria triste e si volta a ogni angolo: Lui non ha un viso ma un domicilio costante nella sua testa. Ora Lei si sofferma sugli occhi dei judoka e le sembrano quelli di tanti piccoli diavoli.

Uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette: Prima Notte. *Ti rechi davanti casa di Lei e trascorrete la notte insieme*. È martedì e Claudia si allontana dalla polisportiva Sander alle 21:30. Lui la tallona eccitato e sale sull'autobus che lo conduce a un quartiere residenziale. Lei si sente ovattata come sott'acqua. Villette a schiera verdi si alternano a casolari rosso pompeiano. Le case sono incastonate in un reticolo di vie: Viale dei Giardini, Piazza Giulio Cesare, Corso Impero, Via Accademia. Claudia abita al 64 di Largo Augusto.

Giacomo si presenta con un mazzo di tulipani. È a tre caselle da Lei. Si piazza davanti al cancello, sta per citofonare ma sente qualcosa. Sbircia attraverso la siepe: Claudia piange a dirotto e Federico la consola. Tutte le altre finestre dell'abitazione sono buie. *Claudia lo vuole lasciare*.

Prima che Giacomo possa assaporare il trionfo, un bacio di Federico decapita ogni visione. Lei porta le braccia attorno al collo di lui e accosta la pancia alla pancia. I singhiozzi si diradano fino a sparire. I due si attorcigliano e Claudia sposta le mani sul petto del marito e sulla cerniera. Giacomo intuisce e stringe i tulipani così forte da spezzarli. Potrebbe distogliere lo sguardo ma non vuole. Lei si distende sulla penisola spogliandosi della gonna di satin. Lui si sbottona la camicia e le sale sopra. Federico infila la mano nella maglietta di Lei e Giacomo replica il gesto nei pantaloni. I seni di Claudia si aprono mentre lui la bacia ovunque. Lei ha la bocca aperta e le gambe larghe. Giacomo muove la mano nelle mutande.

Parte V – Uno

La casella Prima Notte è tra le ultime tappe del gioco. Giacomo è abbastanza soddisfatto del risultato anche se avrebbe preferito avere Claudia al suo fianco. «Mi hai tradito», le ha scritto sotto dettatura. Claudia per tutta la notte non ha chiuso occhio.

Tre caselle li dividono e una li separa dalla sfida finale. Giacomo le invia messaggi a raffica.

«Come va? Amore come va? Che fai? Che fai? Oh, che fai? Hai ancora la gonna di ieri? A che ora vai a prendere Martina e Luca? Se non rispondi lo sai che succede?»

Allora Claudia scrive.

«Lasciami in pace, ti prego... Non ce la faccio più. Ti pagherò quanto vuoi».

«L'amore non si compra, piccola».

E poi aggiunge:

«Ti perdono per ieri».

Come ogni gioco degno di questo nome la sfida finale richiede abnegazione totale. E un luogo simbolo. Rivelazione in Piscina è l'ultima tappa. Claudia tira i dadi e ci precipita dentro. *Lui vuole dichiararti il suo amore e ti fa un regalo. A seconda della risposta, pescchi la carta A o B*.

Giacomo ci riflette per giorni. Scandaglia tutti i momenti passati insieme alla ricerca di un filo comune. Le spazzola e pensa. Sgrassa e pensa. Getta le pastiglie tricoloro e pensa. Sgorge, pensa e ha una folgorazione: *l'amore è un inseguimento e l'omaggio è il percorso*.

«Giusto».

Quando Claudia entra, la piscina è bagnata da un silenzio abissale. È mercoledì e il nuoto libero attacca alle 21. Prova a rilassarsi dopo una giornata trascorsa con i nervi tesi e gli occhi sgranati. Tutte le corsie si stendono vuote. Ne sceglie una a caso.

«Buonasera».

Claudia si volta di scatto. Quando inquadra l'addetto alle pulizie tira un sospiro di sollievo.

«Ah è lei. Scusi pensavo fosse un'altra persona...».

Tira i capelli dietro l'orecchio anche se sono già nella cuffia.

«Si figuri».

Giacomo prende un grande respiro e tira: quattro. Fa un passo.

«Sta... molto bene, oggi».

«La ringrazio. È gentile», risponde Lei, con un piede nell'acqua.

Giacomo tenta di replicare ma non ne esce che un soffio strozzato.

Riprova.

«PensocheabbianolasciatoqualcosaperLei!»

Lo dice e termina il fiato.

«Eh?»

Claudia riformula.

«Cioè, chi?»

Giacomo indica un grosso pacco blu notte con un fiocco viola al centro ("Viola e blu mi fanno impazzire") e sopra la scritta "Per Claudia".

«Non ne ho idea. Sta lì da tutto il giorno...».

Lei si irrigidisce. Lì non la conosce nessuno e non è il suo compleanno.

«Guardi... ci deve essere stato un errore».

Faglielo aprire.

«La direzione mi ha chiesto di consegnarglielo».

«Non penso sia...».

Fai un passo avanti.

«Lo apra».

Claudia prende il pacco e torna a distanza.

«Grazie, lo farò a casa».

Ora.

«Ora».

Lei vuole togliersi quell'uomo di dosso così come i suoi occhi. Sarà una promozione per gli abbonati, pensa. Inizia a scartare e il regalo sembra una scatola. Scorge brandelli di immagini. La prima una macchina, la seconda una casa. Due personaggi campeggiano su un lato: uno celeste, l'altro rosa. Lei: Claudia riconosce a ogni strappo un evento: i messaggi, l'incontro al mercato, la notte a casa e i biglietti. Quando la carta le ha quasi circondato i piedi affiora una scritta in gloghi di società. Le altre caselle ammonticchiate come tanti presenti paralleli: Ospedale, Luna Park, Sesso Riparatore eccetera. Claudia tocca l'incubo in cui è annegata per mesi. È rinvio e di cartone e per un attimo è troppo.

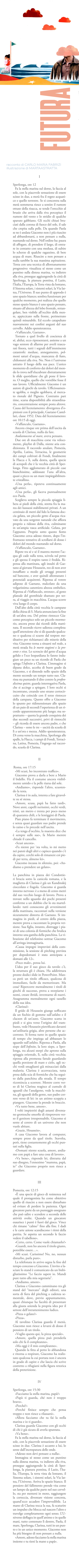
«Ti piace amore?»

Giacomo avanza di un passo. Allarga le braccia ed è pronto ad avvolgerla come una piovra, ma Lei alza la testa e sulla faccia la risposta è già scritta.

La casella Rivelazione Finale ha due carte scelte. Il nastro riparte. *Se accetta il regalo pesca la carta A: Cena al Ristorante e Passeggiata Sotto la Luna. Se rifiuta pesca la B: Lui è autorizzato a rimuovere Lei dalla partita*.

Non sa quello che vuole è l'ultima frase nitida che Giacomo sente.

Poi fa un passo avanti, la guarda e brucia l'ultima casella.





QUELLA CASA INFESTATA

racconto di DAVIDE CUCCURUGNANI
illustrazione di DAVIDE MASSARIN

Come giornalista ho sempre amato pescare nel torbido della cultura pop. Avete presente il mito di *Stairway to Heaven* che ascoltata al contrario diventa un inno a Satana? Volontà o coincidenze che siano, trovare i retroscena, i segreti, l'occulto dietro a cose apparentemente effimere o innocue è una delle cose che più mi affascina. Disse una volta Goethe:

«Dove c'è molta luce, l'ombra è più nera».

Penso che negli anni questa sia diventata una massima per il mio giornalismo.

Insieme a cinema e musica, qui su *Nerd Cultura* mi è capitato di trattare leggende metropolitane o *creepypasta* legate al mondo Geek e Nerd. Nella maggior parte dei casi si tratta di storie certamente ben raccontate, suggestive forse, ma per lo più completamente inventate.

Fra tutte queste storie dell'orrore ce n'è una che, a distanza di anni, non ha mai smesso di inquietarmi. Per chi come me fosse nato agli inizi degli anni '80 si ricorderà di *Quella Casa Infestata*, il gioco da tavolo maledetto per eccellenza. Tra gli anni '60 e '90 in Italia sono stati inventati migliaia di giochi da tavolo, molti dei quali poi scomparsi. Ma solo questo ha una storia così raccapricciante alle spalle.

Si racconta che il gioco prendesse ispirazione dal cinema horror, sia da quello dei grandi classici con vampiri e lupi mannari, sia da quello più recente con cannibali e serial killer. Lo scopo dei giocatori era di collaborare o per scappare o per sconfiggere il mostro. Tutto piuttosto semplice, no? Ma oltre a queste poche informazioni non si conoscevano altri dettagli, anche perché era impossibile reperire una copia fisica del gioco. All'epoca, quando ancora internet non era quello che è oggi, le storie a riguardo circolavano oralmente, rimangiate e romanzate a ogni passaggio di testimone. La versione più diffusa era che l'ideatore fosse un ragazzo di Como che, per ragioni sconosciute, continuava a procrastinare l'uscita del proprio lavoro; un giorno si tolse inspiegabilmente la vita e il gioco sparì con lui. Tra servizi segreti, alieni e forze oscure che andavano a condire il racconto, da ragazzino *Quella Casa Infestata* fu il mio incubo per diverse notti.

Fu poi nei primi mesi del 2014 che emersero dettagli inediti sulla vicenda. In varie discussioni sui blog che si occupavano di paranormale, compariva un trafiletto di un piccolo giornale della provincia di Como che faceva riferimento al caso. Il ragazzo si chiamava Filippo Masini e a diciannove anni, nel 1994, si gettò dall'attico di famiglia al sesto piano: lo fece dalla finestra di camera sua, dove la polizia ritrovò anche il corpo della fidanzata, Nicoletta Parisi, in una pozza di sangue secco e con le vene tagliate. Ovviamente nell'articolo non c'era alcun riferimento al gioco; compariva però il nome di un amico del defunto, il quale all'epoca aveva dichiarato che si trattava di omicidio. Feci subito delle ricerche ma il testimone era irraggiungibile: si trovava in una clinica di recupero dopo che aveva aggredito i genitori in preda a qualche sorta di allucinazione. Lasciai comunque alla clinica tutti i recapiti possibili, in caso volesse contattarmi.

Mi ero completamente dimenticato di lui così come del gioco, quando a maggio di quest'anno arrivò una sua e-mail. Mi scrisse di vederli a Como, al mercato chiuso, di essere insolpito per un'intervista, ma pensai che semplicemente lavorasse lì e gli venisse più comodo. Così a fine mese mi organizzai per raggiungerlo. Su richiesta dello stesso intervistato nell'articolo mi riferirò a lui non con il suo nome ma con lo pseudonimo che ha scelto: Argento. Mi spiegò che era stato il suo nome d'arte quando suonava in una band black metal.

Una volta all'ingresso del mercato, non mi ci volle molto per trovarlo: aveva un aspetto parecchio trasandato e malmesso, a partire dai capelli, lunghi e sudaticci, fino all'abbigliamento essenziale e logoro. Quel che mi inquietò veramente, però, fu il suo sguardo penetrante: quegli occhi metallici e sgranati, cerchiati da pesanti occhiaie. Nonostante fosse una giornata piuttosto umida a Como, Argento indossava una maglietta a maniche corte e sudava come in un pomeriggio estivo. Il tempo di un saluto veloce e lui era già entrato e io a correrli dietro: per tutta l'intervista fu come se stesse scappando da qualcuno o qualcosa.

Argento impose da subito dei paletti piuttosto stringenti: nessun video, nessuna foto ma soprattutto nessuna registrazione. Proposi allora di fermarci a prendere un caffè, così da potermi appoggiare su un tavolino e scrivere meglio. Ignorò la mia richiesta e io non insistetti, provando un misto d'inquietudine e fastidio. Poi prese a raccontare, senza neanche aspettare una mia domanda.

«Io Filippo lo conoscevo dal liceo. Eravamo in classe insieme allo scientifico e le prendevamo da tutti. Oggi lo chiamano *bullismo*, ma per noi era legge di natura. Ci fece bene. Ci fortificammo», lo disse quasi con soddisfazione, con un sorriso ghignante. «Col tempo troviamo la nostra strada: avevamo il metal, Dylan Dog e altri fumetti, i film dell'orrore ma soprattutto c'era la droga. La realtà era così patetica che aspiravamo ad avere di più, ad altri mondi, capisci che intendo? Alle volte ci bastava un fumetto di Moebius e un cartone di acido per vedere oltre, vedere di più, no?»

Gli chiesi di restare focalizzato sul gioco, di non divagare, ma lui si risentì per l'interruzione.

«È tutto collegato! Allora giochi da tavolo e giochi di ruolo andavano parecchio, non come adesso. *Dungeons & Dragons*, *Warhammer* così come altri, facevano tutti parte dello stesso mondo, il nostro mondo, e Filippo voleva dare il proprio contributo. La famiglia di Filippo stava bene economicamente, abbastanza da permettere al figlio di stamparsi il proprio gioco da tavolo. Solo quattro copie, però, una per sé, una per Nicoletta, una per me e l'ultima per Carlo, un nostro amico. Era un capolavoro. Un autentico capolavoro, cazzo!»

Non so dire se Argento fosse del tutto lucido quel giorno, ma il modo in cui raccontava l'intera vicenda era affascinante e la sua voce aveva un che di magnetico. Continuò spiegandomi che Filippo aveva pensato a ogni cosa: aveva scritto le regole, disegnato le plance, le pedine, le carte, e lo aveva fatto da solo. Ci aveva messo un anno, ma il risultato era impressionante.

«Era un gioco rivoluzionario per il tempo: la casa non era mai la stessa, la pianta cambiava ogni volta, creando così sempre una storia diversa dall'altra. Aveva scritto una ventina di scenari con i quali giocare a seconda delle combinazioni tra stanze e oggetti. C'era Dracula, la Mummia, ma anche citazioni da *Non aprite quella porta* e *Le colline hanno gli occhi*. E le descrizioni! Le descrizioni erano qualcosa che non ti faceva dormire la notte!»

Continuò raccontandomi che gli proposero già dalle prime partite di pubblicarlo, ma ogni volta Filippo si rifiutava: aveva un rapporto viscerale con quella sua creatura e provare tutti gli scenari significava viverli. Non ci sarebbe stato nessun debutto sugli scaffali, non prima di aver giocato ogni possibile scenario, compreso l'ultimo, *Carnalia*, il più difficile da far capitare. Non ne sapevo niente! Nelle storie che avevo sentito sul gioco non c'era nessun riferimento a questo scenario. Gli chiesi di parlarne meglio anche se lui mi parve contrariato: non capii se fosse per le mie costanti interruzioni o per la richiesta in sé.

«Ogni scenario aveva un nome, una citazione da un film, un album, un libro e così via; Carnalia era tutta una sua invenzione e aveva a che fare con l'inferno e la possessione. Per noi queste cose non erano uno scherzo. Non posso dire che fossimo dei satanisti in senso stretto, ma avevamo motivo di credere molto più all'inferno che al paradiso».

Argento incuriosito gli propose di giocare lo scenario saltando la ricerca degli oggetti, ma Filippo insistette affinché fosse casuale. Partita dopo partita finalmente ci riuscirono, ma non fu divertente come promesso.

«Chi si trovava nella Camera Rossa con gli oggetti maledetti veniva posseduto dal Diavolo della Carne, anch'esso un'invenzione di Filippo. A quel punto il posseduto doveva uccidere tutti e gli altri dovevano scappare, anche perché ben presto si realizzava che non c'era alcuna possibilità di sconfiggerlo. Non soddisfatto, Filippo non aveva inserito vie di fuga in quello scenario. Capì proprio a lui di essere posseduto dal diavolo quella sera, il 3 febbraio, ricordo ancora il giorno. Ci uccise tutti e vinse. Nessuno si era divertito, e io gli spiegai che forse avrebbe dovuto darci la possibilità di scappare dalla casa: non immaginavo che potesse reagire così male».

Argento mi raccontò che scoppiò una lite furibonda tra lui e Filippo, e che quest'ultimo arrivò a puntargli un coltello da cucina alla gola. Dopo quell'episodio non si videro più per qualche mese. Mentre raccontava fu preso da numerosi tic nervosi.

Nel corso di quei mesi era venuto a sapere che Filippo non usciva quasi più di casa: *Carnalia* era diventata ormai la sua ossessione e continuava a disegnare carte e plance affinché lo scenario fosse perfetto. Nicoletta, invece di essergli d'aiuto, alternava speedball a LSD, passando i pomeriggi a delirare. Poi avvenne qualcosa di ancora più assurdo.

«Veniva lui da me. Tornavo a casa da un concerto. Avevo bevuto ed ero parecchio in botta. Lo trovai sotto casa, sdraiato in mezzo a un'aiuola del mio condominio. Appena lo chiamai mi saltò addosso tipo un animale. Mi prese per la maglietta e cominciò a urlare. Mi disse che saremmo tutti finiti sul fondo a galleggiare. Disse così, non so perché, non aveva senso per me. Io nel frattempo cercavo di liberarmi. Gli diedi qualche pugno, perfino qualche morso, ma niente. Quello non era lui, non so chi fosse in quel momento. Poi scappò. Qualcuno chiamò la polizia ma non lo denunciò. Volevo risolverla fra noi, aspettai troppo».

Si arrestò d'improvviso. Cominciò a parlare frettolosamente, mangiandosi le parole e guardandosi intorno terrorizzato. Mi fece molta paura e fui quasi tentato di lasciar perdere e andarmene.

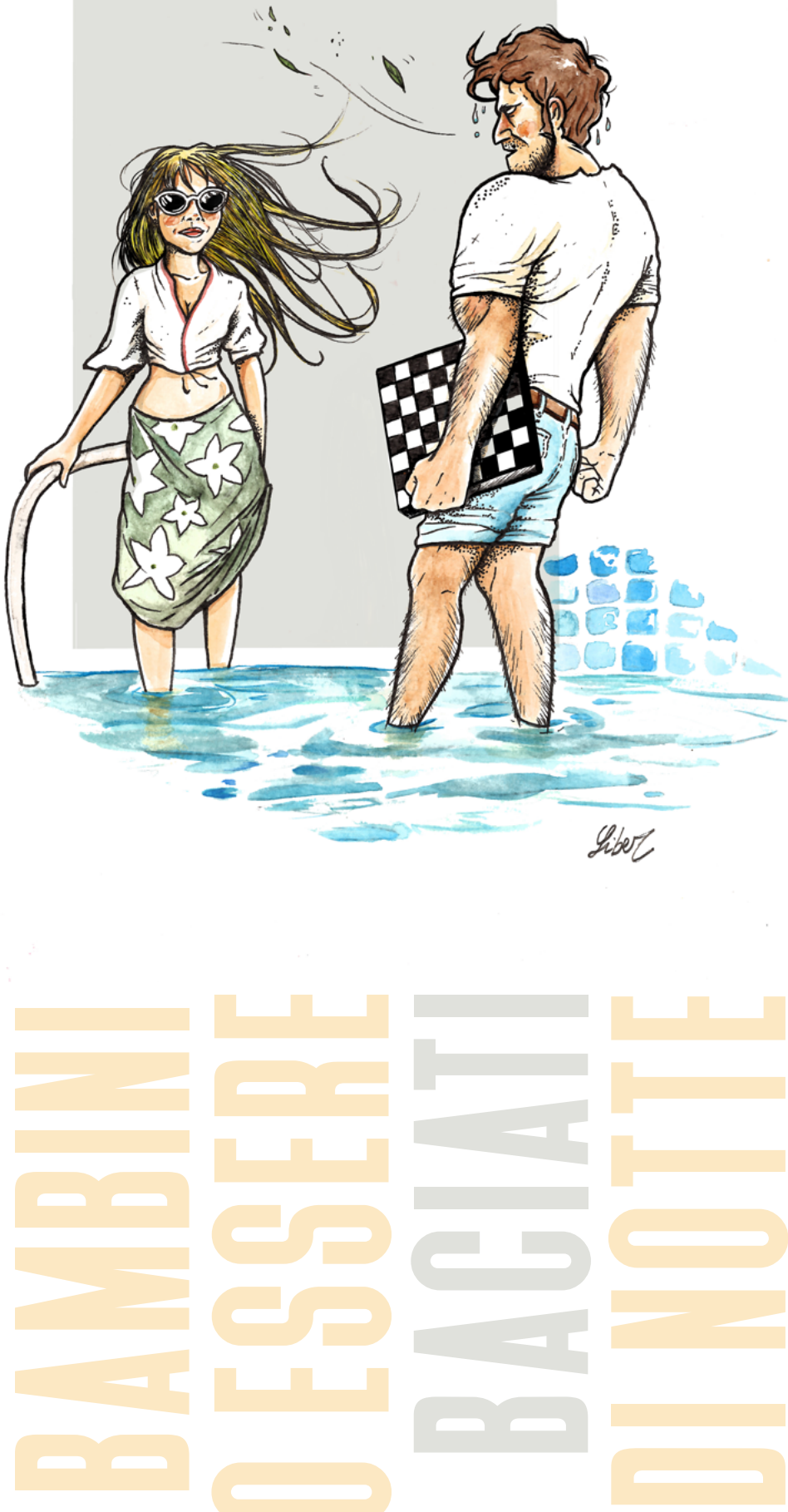
«I giornali non lo scrissero, non mi credettero. Quella sera si tagliarono le vene entrambi, Filippo toccò terra che era già dissanguato. Ma non fu un suicidio, no, quello era un rituale, era voluto! La camera! La camera era piena di sangue, l'avevano imbrattata con il loro sangue! Era rossa, capisci? Tutta rossa! Qualcosa gli ha detto di farlo, qualcosa dentro di loro! Nicoletta era stesa di schiena, per terra, immersa nel sangue secco».

Lo guardai confuso, non capivo il senso di questo particolare. Gli chiesi di fare chiarezza.

«Nuotava sul dorso. Se nuoti sul dorso non puoi affogare».

Lo disse con tutta la naturalezza del mondo, come se fosse ovvio. Poi fece come per andarsene. Lo afferrai per un braccio e gli chiesi di dirmi di più del gioco e se avesse ancora la sua copia. Lui cominciò a strillare ad alta voce che dovevo andarmene, di lasciarlo in pace, attirando l'attenzione dei presenti. Lo portai fuori, lo feci calmare e gli chiesi di rivederci il giorno dopo. Appena mollai la presa se ne andò, guardandosi intorno terrorizzato. Non l'ho più rivisto e due giorni dopo me ne tornai da dove ero venuto.

Una settimana fa ho ricevuto un'altra e-mail riguardante il gioco: il mittente era Carlo, l'altro amico e, a quanto pare, l'unico ad averne una copia. Mi ha scritto che era venuto a sapere da Argento del nostro incontro a Como e mi ha chiesto se avessi voglia di tornare, così mi avrebbe mostrato la sua copia del gioco. Il fatto che Argento abbia parlato del nostro incontro con qualcuno è sospetto, ma sono anche consapevole che senza una prova la mia storia sarebbe una delle tante bufale che sono solito smontare. Mi sono accordato con Carlo per risalire a Como. Solo l'articolo del prossimo mese potrà rivelare la verità.



BAMBINI SENZA SONO ROS BACIATI SOLO SOLO

racconto di **DAVIDE CERASO**
illustrazione di **LIBERTINO ALAIMO**

«Chissà che farà Matilde...».

Il pensiero tracima e diventa sussurro tra le labbra socchiuse mentre Bobby Senape, curvo su sé stesso, risale a fatica la via, ondeggia lento come un metronomo e striscia i piedi, punta il bastone su quelle stesse pietre che l'hanno visto correre da bambino. Tutt'intorno il paese, ossificato in una perenne letargia, affonda le radici in profondità e i suoi abitanti, quasi avessero radici anche loro, calpestano sempre la stessa terra come imprigionati in gabbia o legati da catene invisibili. Pochi hanno saputo trovare una via d'uscita, fuggire lontano. Bobby Senape raggiunge a poco a poco la panchina del belvedere, poggia la cerata accanto al cappello di tweed – la sera promette pioggia – e fruga le tasche a cavare un libro sgualcito che trema tra le dita nodose, soltanto un orpello per tenere occupate le mani. Da lì, prima di sedersi, osserva piazzetta Augusta e le ombre dei rami e dei fili per il bucato che paiono intrecciarsi in reti da pesca su cui il tempo ha impigliato i ricordi della sua vita. Sospira e chiude gli occhi.

Il capannello di persone smette di parlare all'arrivo delle barche, forse per rispetto, forse per ascoltare il lento sciacquio delle onde contro gli scafi di legno. Bobby Senape aspetta in disparte, immobile come una polena nel vento teso del mattino, lo sguardo fisso all'orizzonte di cielo e mare che anche il giorno del suo trentesimo compleanno appare sempre più lontano. È lì già da prima dell'alba con indosso stivaloni gialli, grembiule impermeabile e cuffia di lana a nascondere i riccioli spettinati dalla notte. Il padre manovra a memoria e lancia la cima che lui annoda con destrezza alla bitta. Si salutano con un cenno veloce del capo, senza dire una parola, come i pesci che boccheggiano muti nelle cassette stracolme. Quando ha caricato il pianale dell'Ape, riparte in direzione del paese. Il mercato si tiene da lunedì a domenica – il mare non riposa mai e anche i pescatori fanno altrettanto – di conseguenza Bobby Senape lavora la mattina di ogni singolo giorno dell'anno. Senza sosta. Senza emozione. Attende, pesa, eviscera, impacchetta, ritira il denaro e bofonchia un saluto. Ormai non ci fa più caso. Ha la pelle dura di chi nasce tra sabbia e scogli. Cotta dal sole. Corrosa dalla salsedine.

E le convinzioni di suo padre hanno contribuito a ispessire una scorza già di per sé insensibile.

«I bambini possono essere baciati solo di notte», rammentava ogni sera all'intera famiglia seduta per cena, «quando dormono, per non farli ammolare troppo, soprattutto se sono figli maschi».

Bobby Senape, che a undici anni ha già occhi tristi come vele in giornate di bonaccia, a quelle parole serrava le labbra, il mento a sfiorare la tovaglia. La mamma ascoltava senza dire nulla, scuoteva la testa e aspettava che il marito andasse a coricarsi prima di carezzare i capelli al figlio. Bobby Senape divincolava il corpo ossuto da quelle attenzioni e correva a chiudersi la porta della cameretta dietro le spalle. Prendeva i suoi giochi da tavolo e passava gran parte della notte a reinventare quelli famosi, stessi pezzi con regole e finalità diverse, una passione innata e mai sopita ma che neanche oggi, dietro un banco del mercato e molti anni dopo, è ancora pronta a vedere la luce. Un arcobaleno, però, insegue sempre il proprio temporale e così quel giorno, dalla nebbiolina, compare d'improvviso una ragazza. Girovaga senza meta tra una fila di banchi e l'altra. Non è di quelle parti, si capisce dall'acconciatura, da come incede, da come osserva, da come stringe la borsetta firmata. Bobby Senape la vede avvicinarsi. I loro sguardi s'incontrano e paiono non volersi lasciare mai. Lei chiede qualcosa. Lui farfuglia e indica il pesce. Allora lei cammina oltre. Si rivedono per caso il pomeriggio successivo all'hotel Ericusa.

La ragazza prende il sole, Bobby Senape nuota in piscina. È lei la prima a parlare.

«Sei molto bravo», parla lenta con voce sottile e armoniosa «ma perché fai solo dorso?»

«Adoro nuotare sul dorso, mi sembra di galleggiare nel cielo. E quando sei sul dorso, non vedi dove stai andando, devi fidarti unicamente del tuo istinto».

«Come ti chiami?»

«Bobby... Senape. E tu?»

«Agata».

«Perché sei qui? Chi arriva su quest'isola di solito sbaglia traghetto o non vuole farsi trovare», Bobby Senape abbassa lo sguardo «e tu sembri una che non si perde...».

Agata annuisce tra sé, non aggiunge altro, aspetta che quanto detto da Bobby Senape sia catturato dalla brezza e svanisca all'orizzonte. Poi si avvicina alla vasca, toglie le scarpe prima di sedersi sul ciglio della piscina e immergere le gambe fino al ginocchio.

«Stai sempre al mercato del pesce?»

«Sì. Quando ho finito, vengo qua. A nuotare».

«Lavori e nuoti... Fai solo questo?»

«No», lo sguardo ancora in basso.

«Sei di poche parole Bobby Senape...».

«Lo so».

Agata sorride. Accosta il viso a quello di Bobby Senape sistemandosi un ciuffo dietro l'orecchio. In quel momento una nuvola di passaggio rabbuia il sole e quando la luce torna a colpire l'acqua della piscina il riflesso diviene un ricamo dorato sulla loro pelle.

Bobby Senape si volta. Agata è lì accanto, quasi si sfiorano. Lui la fissa e non conoscendo quel mare annega in un istante nelle profondità delle sue iridi smeraldo.

L'attesa è silenziosa, come tutte le cose belle, come gli abbracci di mattina.

Bobby Senape attende seduto sulla panchina, il libro al suo fianco, il frangersi delle onde in lontananza a far da quinta. Riflette che non sarebbe mai potuto diventare un pescatore – i figli seguono di rado le orme dei padri – e neppure un marinaio perché l'isola è sempre stata una sirena che lo attirava ogni giorno con il suo canto di silenzi e tramonti.

Solo grazie ad Agata ha capito, in realtà, chi voleva essere. Solo con lei si è accorto di avere un cuore.

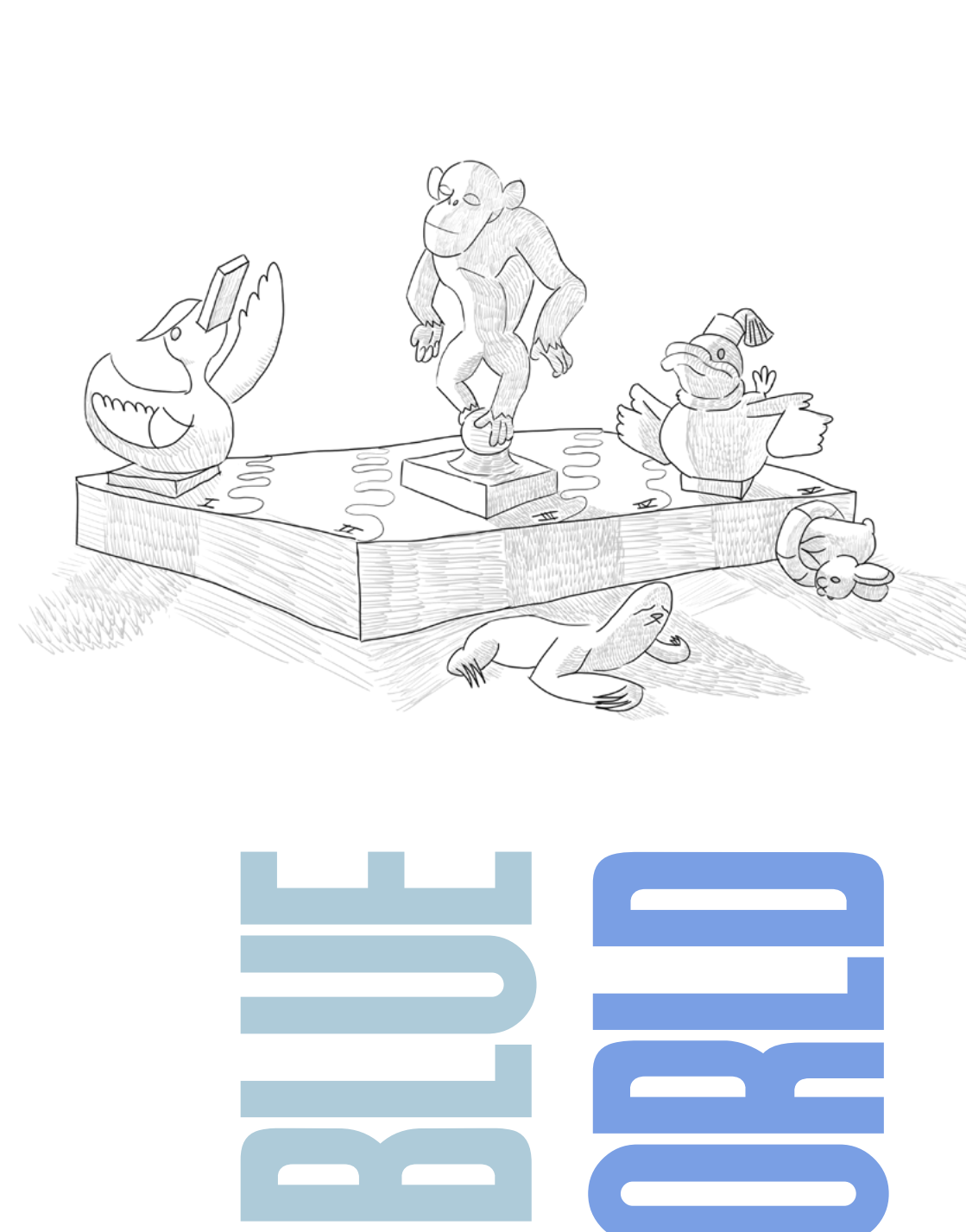
Occhi colmi di lacrime e ricordi anebbian la vista di Bobby Senape più dell'età. Agata non c'è più da quasi un mese e con lei è andato via il suono delle risate, il profumo di pelle abbronzata, il canticchiare a colazione. Alcune notti, però, sente ancora la sua voce avvinchiata al vento che filtra tra gli scuri. E al buio di una stanza diventata immensa, ricorda come Agata lo abbia aiutato a reinventare la sua vita di venditore di pesci, proprio come faceva lui da bambino con carte, scacchiere, dadi o pedine, e a trasformarlo in un famoso autore di giochi da tavolo.

E in un padre.

Bobby Senape trattiene il fiato come durante un'immersione. Matilde, sua figlia, è stata una delle prime a lasciare l'isola. Lui l'ha sempre saputo, fin da quando era bambina e ha mosso i primi passi. Matilde è nata una sera d'estate, come le stelle più luminose, i baci rubati e la voglia di fuggire. La prima volta che l'ha abbracciata, ha sentito il suo odore di neonata. Sapeva di latte condensato, sogni da realizzare e cieli lontani. Se fosse stato uno scrittore, non sarebbero bastate cento pagine a descrivere quell'attimo. E lui, al contrario di suo padre, l'ha baciata giorno e notte e vorrebbe averlo fatto di più perché l'amore non è spuma di mare che svanisce in un secondo, l'amore vive per sempre, soprattutto per una figlia.

Il cellulare vibra nella tasca della giacca, è un regalo di Matilde. A casa però non prende – a lei non l'ha detto – e solo al belvedere c'è campo. Così, ogni pomeriggio, risale il paese e aspetta la chiamata di sua figlia. In fondo, è un modo per passare il tempo, e oggi più che mai una delle poche ragioni per continuare a vivere.

Bobby Senape fissa per qualche attimo lo schermo, poi preme per rispondere e porta il telefono all'orecchio. Matilde lo saluta con voce squillante. Lui sorride, socchiude gli occhi e sente il cuore battere forte quasi come solcassero, insieme, le onde di un mare in tempesta...



Blue World

racconto di MIRIAM CARCIONE
illustrazione di RICCARDO GIANNINI

18/07/2019, ore 9:30

«Nonno, nonno! Il mercato sta aprendo, lo vedi? Inizierai a breve, muoviti!», grida Pier arrabbiato battendo il piede sul terreno fangoso alle porte del mercato rionale. Le guance sono rosse e gonfie mentre stratonna più forte il braccio incamiciato del nonno. «È ora! Dai!», ma il nonno continua a bofonchiare tra sé. Il suo cervello bianco fuma, fuma idee, regole, mosse e passi, e mosse e passi, regole e idee, ma niente, nulla, non lo ricorda proprio.

La scimmia non è una tigre, né un leone, né un orso ma è astuta signori

«È astuta signori», e...?

Il nonno non lo riesce proprio a ricordare. Come diamine si muovevano le scimmie? Si gratta la testa un po' più forte borbottando tra i polsini della camicia ormai troppo larga. *Come diamine si muovono le scimmie?* È questa la domanda che negli ultimi quattro anni lo perseguita, quattro anni passati a impiegare le ultime energie nella sua titanica impresa.

Appena il suo bisnipote Pier aveva compiuto otto anni, quattro anni fa, il nonno non era riuscito più a scollarselo di dosso: «Nonno, nonno! È vero che sei stato in prigione? Me l'ha detto ieri al mercato la signora che vende le ciliegie. E per colpa di un gioco! Un gioco segreto segretissimo, un gioco *ruvoluzionario!*»

«Rivoluzionario, Pier» rispondeva il vecchio con totale lucidità nonostante i novant'anni appena compiuti.

«Nonno nonno, senti qua, costruiamolo di nuovo! Tanto ora non ci mandano più in prigione, vero? L'ho detto a tutti gli amici, ma in paese già lo sanno! Pure la signora Pina che è un po' scema lo sa!»

«Non si chiama "scema" la signora Pina, né nessun altro», ribatteva il nonno, ma Pier non ascoltava niente che non riguardasse il gioco, «oh beh, se lo sa la signora Pina allora lo sanno davvero tutti! Facciamolo, facciamolo!»

E un po' per non sentirlo – perché nonostante l'udito giocasse cattivi scherzi, Pier sapeva farsi ascoltare benissimo stratonando il vecchio con le manine puffute e puntando gli occhi dritti dritti nei suoi – e un po' perché, si sa, è una certa età si rimpiange ciò che non si è fatto, specialmente se qualcuno ti dice che puoi farlo, il vecchio allora rimise le mani in pasta, o meglio, in legno, e si dedicò giorno e notte a far tornare in vita quel mondo sommerso e blu. *Blue World*.

Il gioco fu costruito dal nonno – all'anagrafe Athos Bisi Mantovani, rampollo di una nota famiglia ebrea in un paesino nel nord dell'Emilia –, iniziato nel 1939 e ultimato nel 1943. Athos era una sorta di radioamatore in erba: intercettava comunicazioni e si divertiva a costruire telegrafi, radio a valvole e telefoni. Eppure, più di ogni altra cosa, più della sua radio e del suo telefono in alabastro, Athos Bisi Mantovani adorava le carte, e i giochi da tavolo principalmente. Fin da bambino si era diletato nel costruire piccole scacchiere tascabili (rudimentali, certo) e tesserine stile mahjong alle quali attribuiva regole e poteri arbitrari; quando scoppiò la guerra, però, aveva solo tredici anni.

In seguito alla promulgazione delle leggi razziali, nell'autunno del 1938, in un baleno si ritrovò fuori dalla scuola e in un paesino minuscolo dell'Emilia dove non c'era nulla da fare. Dopo essersi goduto per qualche tempo ingenuamente una libertà senza voti e bacchettate, capì di essere un recluso tra i gioielli tremanti della madre e i lunghi silenzi della pipa del padre. Ogni giorno quindi attendeva con ansia la notte per avere qualcosa di interessante da fare: imbozzolato dentro il suo piumone sotto la scrivania, si divertiva ad ascoltare Radio Londra e a intercettare emittenti estere varie.

Dondolando tra radio clandestine e l'ELAR, un po' per svago un po' per noia, all'inizio del '39 si risolse a costruire una scacchiera, questa volta più grande. O meglio più larga. Senza sapere bene cosa stesse facendo, la mano cominciò a muoversi in orizzontale e, ultimato il grande rettangolo, proseguì nel pirografarne le linee. Gli venne istintivo, invece di seguire la solita gabbia di quadrati, lavorare in obliquo; e anziché tirare una retta quanto più dritta possibile, tracciò tante piccole curve. La "guerra delle onde" proseguiva spargendo odio sul sangue, mentre Athos la guerra la sentiva blu, la vedeva blu. Completata la verniciatura della tavola, posta in verticale ad asciugare, finalmente capì cos'era: era un mare, era un mondo acquatico, un mondo altro, era blu. *Blue World*.

Pensò allora a popolarlo di abitanti, e Radio Londra cullava il suo lavoro da dio artigiano. Athos ascoltava la radio, mentre passavano notti dei cristalli e patti d'acciaio, occupazioni sul fronte orientale e operazioni Barbarossa, discorsi di De Gaulle e atti di resistenza; Athos ascoltava e costruiva, costruiva e ascoltava, e senza rognare più di tanto su ciò che faceva, arrivò appena diciottenne all'autunno del 1943: *Blue World* era pronto.

Il grande rettangolo era scandito da tante onde oblique, quattro di loro più marcate; lo spazio si ripartiva quindi in cinque schieramenti dove campeggiavano degli animali: conigli, bradipi, scimmie e papere. Le papere (sezione 1 e 5), collocate ai lati della scacchiera, avevano come obiettivo la conquista di *Blue World*. I bradipi (sezione 2) e i conigli (sezione 4) potevano scegliere se asservirsi, scappare o ribellarsi. Essendo però i conigli animali timorosi, inciambellati per poter nuotare, e i bradipi ossequiosi, galleggianti a pancia in giù, essi avevano come unico obiettivo la sopravvivenza: appena furtavano la vittoria delle papere, dunque, tendevano ad assoggettarsi. Alla sezione 3, infine, c'erano le scimmie, il vero nemico dei pennuti: sebbene numericamente inferiori, esse potevano fermare la marcia feroce delle papere convertendo bradipi e conigli alla loro causa e giungendo, con tecnica e astuzia, ai due lati della scacchiera. Questo era *Blue World*.

Sfruttando le competenze sviluppate in tanti anni da meccanico delle frequenze, Athos, tra il timore e l'eccitazione, riuscì allora a infilarsi in una delle emittenti radio della Capitale. Ticchettando con le dita quattro volte, quasi a scimmiettare il *signature tune* di Radio Londra, diede l'annuncio: *Blue World* era un gioco di ruolo e di metodo, sarebbe stato il futuro, la nuova frontiera dei giochi. Il proclama lanciato invitava chiunque, dai semplici curiosi a chi aveva bisogno di un mondo blu, a venire a sentire la presentazione che avrebbe fatto di lì a un mese al mercato di via Chiana a Roma. E poiché nei momenti tragici l'uomo chiede solamente la normalità, è proprio in quei momenti che i giochi, le risate, le bazzecole risultano strumenti di sopravvivenza ben più potenti della rivolta. *Blue world* fu accolto entusiasticamente dagli ascoltatori, si diffuse in un attimo tra passaparola e trasmissioni dedicate all'evento. Giunto il giorno stabilito, Athos saltò sul treno per Roma e poiché non stava più nella pelle pensò di fare bella figura con gli ospiti scrivendone le regole in rima; così, giunto per le 9:30 davanti al mercato di via Chiana, a mezz'ora dal debutto, si sedette su una panchina e iniziò:

1) Ha il becco quadrato la Papera Regina
5) è pelata e grassoccia la Paperina.
Due ali grandi per volare lontano
partono dagli angoli – attenti signori – non si
muovono piano!

Non sottovalutatene l'aspetto tetro,
esse non temono e non tornano indietro.
Solo avanti, d'obliquo e di due onde, 
tremate e inchinatevi tutti, signori, alle papere
rotonde!

4) I conigli hanno la ciambella,
e sanno fare il morto a galla.
Su e giù, di dietro e d'avanti, 
si muovon di due onde questi acquatici abitanti.
Non vogliono vedere atrocità,
gridano gridano in coro: *viva le papere,*
quarraqquaqua!

Han paura della Paperina e si fingono morti,
ma badate signori, non han tutti i torti!

2) I bradipi, invece, son sempre ossequiosi,
riveriscon le papere come monaci religiosi.
Su e giù, di dietro e davanti, 
si muovono anche loro di due onde, ottusi esseri
adoranti.

La corrente li trascina – dondolando –
guardateli signori, affonderanno senza nemmeno
sapere quando!

3) Vi sono le scimmie nel mezzo del mare di legno,
ridono in faccia alle papere, marciando verso gli
angoli piene di sdegno.
Si oppongono al dominio dei rotondi pennuti,
si sa, son esseri forti, adattabili e acuti!
Han capito come evitarne l'arrivo in picchiata,
– non temete, signori – impedinanno di certo
l'avanzata scellerata.
La scimmia non è una tigre, né un leone, né un orso
ma è astuta signori,

Arrivato all'ultima riga, però, si trovò circondato da camicie nere e armi puntate. Riuscì a malapena a nascondere il foglio quando il gioco gli venne strappato di mano. Lui, urlando, cercava di salvarne almeno i pezzi, almeno quelli... Quattro anni di vita distrutti in un secondo; venne portato in una stanza fredda in via Tasso. Athos non capì subito, ma glielo spiegano loro, e molto bene, il perché.

Blue World era un gioco sovversivo, contro l'ordine costituito, rivoluzionario insomma; Athos certo pensava lo fosse, ma rispetto ai giochi del tempo, ecco. Venne interpretato come un mondo distopico in cui le papere (le ss e l'esercito della RSI), guidate dalla Papera Regina (becco quadrato = baffi di Hitler) e dalla Paperina (pelatina, grassoccia = Mussolini), pur asservendo bradipi e conigli (nazisti e fascisti, ossequiosi o impauriti), potevano venir sconfitte dalle scimmie, chiara allusione agli ebrei. Athos aveva parodiato i quadri di Mazzolino e le teorie di Orano e qualsiasi credo nazionalsocialista. Provò a spiegare che era un gioco, ma questi continuavano a urlargli contro. Veicolava un messaggio pericolosissimo: sobillava contro il governo, incitava all'aggregazione, inneggiava alla speranza. Lo chiusero nel carcere dalle finestre murate di via Tasso per questo; lo torturarono e lo affamarono.

Athos uscì da lì nel maggio del '45, dopo la liberazione degli Alleati: come souvenir solo un pezzo di taccuino con delle regole in rima.

Crescendo Athos dimenticò *Blue World*, trovò lavoro come elettricista, si sposò, e negli anni successivi il gioco rimase sepolto negli abissi del suo cuore o nel fondo di quel carcere, chi lo sa; poi Pier, il suo bisnipote, fece riemergere in lui l'amore per il mondo blu e riportò alla mente del vecchio i suoi piccoli abitanti. Di lì quattro anni, quattro anni per ricostruire ogni frammento del gioco, quattro anni per rileggere convulsamente quel foglietto accartocciato, quattro anni per far riaffiorare una semplice risposta a una sola domanda. Ma fu inutile.

Il nonno non poteva proprio ricordare come si muovevano queste maledette scimmie.

Pier però era entusiasta di rilanciare *Blue World* e il nonno non voleva infrangere il suo sogno: fino all'ultimo, senza dirgli il gran dramma che viveva, aveva lavorato con il cuore in gola e senza sosta, tentando di ripercorrere pedissequamente quei quattro anni tra il '39 e il '43 con gli stessi tempi, le stesse azioni, le stesse mosse, sperando di ricordare.

18/07/2019, ore 10

Athos è giunto al momento dell'agognato debutto, 76 anni dopo, non in un mercato di Roma ma nel mercato del paese dove Pier ha raccattato adulti nostalgici delle storie che raccontavano i loro genitori e ragazzini curiosi di imparare nuovi giochi. Il nonno sale sul palco, il paesino impazzito batte le mani e ammira la scacchiera blu. Il vecchio si presenta, Pier ride entusiasta; Athos inizia a leggere le regole, ma arrivato all'ultimo rigo si trova punto e a capo, per l'ennesima volta.

La scimmia non è una tigre, né un leone, né un orso ma è astuta signori,

... ?

Proprio non ricorda le mosse delle scimmie. Athos ammutolisce nella sua camicia larga, stringendo immobile il foglio tra le mani. La gente aspetta, Pier si agita, guarda il vecchio convulsamente, poi urla: «Nonno che fai? Sbrigati, leggi! Come si muovono queste scimmie?!», ma Pier non sa che il nonno al tempo non fece mai in tempo a scriverlo e ora non lo ricorda più. La gente è in attesa, speranzosa bisbiglia, sta impalata qualche minuto, poi piano piano si annoia, va via. Il nonno sconsolato vede Pier dimenarsi stratonando persone a caso: «Ma no signori! Venite, venite! *Blue World* è stato ricostruito, è qui! Date un attimo al nonno, signori!», ma a uno a uno tutti lasciano lo stand.

Il nonno a occhi bassi, dispiaciuti, guarda con tenerezza il piccolo Pier, ma in un secondo qualcosa dentro di lui sale inesorabile; Athos viene invaso da un sentimento ben più forte: è finalmente libero, libero per sempre da quel rovello. *Non dovrò ricordare più le sorti di quelle maledette scimmie, mai più.* È finita.

Il vecchio e il bambino, in silenzio, mano nella mano, tornano a casa; Athos poggia la scacchiera blu e butta i pezzi in giardino, ormai leggero nella sua camicia larga. L'unico davvero distrutto è Pier. Aveva creduto in qualcosa di impossibile, pensava davvero di ricreare un nuovo *ruvoluzionario Blue World*.

I suoi amichetti, da fuori il cancello, sono venuti a chiamarlo per andare da Franci: c'è il torneo online di LOL.

«Vieni Pier! Molla quella scacchiera! Sbrigati, abbiamo le bici!»

Pier, affranto, prende tra le mani una scimmia di legno; per l'ultima volta, ci pensa:

«Perché nonno non c'ha pensato? Poteva essere semplicemente

...sa nuotare in orizzontale, di uno, sul dorso! <->»

Per un attimo Pier si illumina, fa per chiamare il nonno. «Nonno! Nonno!», ma il nonno è già dentro la casa, non lo sente più. Beato e in pace, si è addormentato sulla seggiola di legno nel tinello; sogna di scimmie libere da linee oblique, per sempre. Sogna.

La fiera di paese è finita, il mercato è chiuso, gli amici impazienti lo attendono. Pier guarda ancora la scacchiera, *Blue World*, la scimmia. Sospira per un attimo, poi la ripone tra gli altri pezzi e imbraga il marsupio.

«Arrivooo! Aspettatemi!», esce dal cancello, monta sul sellino e inizia a pedalare nuotando sulla sua bicicletta blu.



SONO MARTINO SCARABEO

racconto di FLAMINIA PADUA
illustrazione di MARCO BRANCATO

Son Martino Scarabeo
e fin dagli anni del liceo
il mio destino è ben segnato
da un cognome sbeffeggiato.

Figurarsi se i miei amici
con le belle spettatrici
si perdevan l'occasione
di un po' d'animazione.

Per non essere banali,
ma più intellettuali,
non usavano il concetto
di quel verde e bell'insetto.

Veramente più accurato,
lo scherzo era pensato:
di beffe anche centomila
su parole poste in fila.

Perché io, da balbuziente,
non finivo un accidente
al contrario, ahimè, di come
prometteva il mio cognome.

Con rabbia, io crescendo
dal trauma mi difendo
e da quella derisione
creo una nuova professione.

Seppur cessando di parlare
incomincio a brevettare:
di parole assemblatore,
di Taboo son io l'autore.

Quel che mi fa soffrire
ciò che io non riesco a dire
tiè, lo infilo nel mio gioco
e di questo rido un poco.

Quando guardo quelle squadre
sia le oneste che le ladre
hanno tutti il viso rosso
sanno solo urlarsi addosso.

C'è chi dice "sei cattivo!"
ma di questo solo vivo:
della rabbia della gente
che nel gioco mio si sente.

Poi un giorno al mercato
giunsi tutto trafelato
per trovar un po' di fretta
una facile cenetta.

Alzo gli occhi dalla lista...
c'è una donna senza vista!
Elegante e sorridente:
ecco, m'entra nella mente!

Il mio cuore già sapeva
che da matti gli piaceva,
ma un dubbio l'angosciava
e le gambe mi bloccava.

Dopo anni a non parlare
lo sapevo ancora fare?

Come insetto sta sul dorso,
ho bisogno d'un soccorso!
No, non perdo la mia fede
ma lei, svelta, mi precede

inciampandomi addosso...
io l'afferro come posso!
"Tu chi sei?", lei poi mi fa
e la voce prende e va...

"S-s-son Mar-ti-n-no Sca-ra-ra-beo",
balbuziente da trofeo,
al che lei – sembra una favola –,
"Amo quel gioco da tavola!

Per i ciechi ho la versione
Se ti va, giochiamo insieme!"
Io sorrido e palpitando
una mano poi le agguanto.

Da quel dì, con la mia Mosca
(il più bel nome che conosca)
tutto il tempo ci parliamo,
alla sera poi giochiamo.

E Taboo da quel momento
resta solo un passatempo
poiché rabbia non ne ho più
ma... non averne neanche tu!

Giuro, anche se hai sofferto,
un giorno troverai di certo
il tuo motivo per gioire
così a Marvin lo andrai a dire!

MARVIN S RACCONTA

Qui di seguito i nomi di coloro che hanno permesso a Marvin di raccontarsi.



**DAVIDE
CERASO**

Nasce e vive a Cuneo. Ha una laurea in Scienze forestali ma negli ultimi anni preferisce lo sciacquo delle onde al silenzio della montagna. Vorrebbe essere affascinante come Tom Hardy, il suo attore preferito. Ascolta i Marlene Kuntz e beve il caffè con tanto zucchero.



**LAURA
GUERRIERI**

Classe 1992, filologa diplomata all'Accademia d'arte drammatica Silvio d'Amico, per lavoro scrive dramaturgie e sceneggiature, ma soprattutto condivide la passione per la lingua italiana, il teatro, il cinema e il fumetto con i suoi personaggi, finché non sa più se è lei a guardare dentro di loro o loro dentro di lei.



**CARLO
FABRIZI**

Nasco per caso l'8 Agosto del 1989, a Roma, ma vivo nella tranquilla e piena-di-cose-buone-da-mangiare Ciociaria. Terra natale che abbandono subito dopo il liceo, per dedicarmi agli studi letterari e al teatro. Faccio ancora, con un discreto insuccesso, entrambe.



**FLAVIO
NATALE**

Flavio Natale nasce e vive a Roma. Scrive e legge forte. Appassionato di Horror e B-Movies (meglio quando combinati) fin da quando ha memoria, ha sviluppato un feticismo per Sharknado, per il quale è attualmente in cura.



**DAVIDE
CUCCU-
RUGNANI**

Davide Cuccurugnani nasce a Roma il 10 giugno 1994. Ha lavorato come redattore per riviste online nel settore musicale e teatrale. Attualmente si occupa di mettere su carta le centinaia di idee che gli passano per la testa sotto forma di racconti, sceneggiature, drammi teatrali e altri deliri artistici.



**MIRIAM
CARCIONE**

Miriam Carcione, dai capelli rossi o viola, è una dottoranda in Italianistica appassionata di arte contemporanea e di neuroscienze (spesso le due cose si uniscono e si occupa di soggetti mentalmente instabili che producono arte contemporanea).



**FLAMINIA
PADUA**

Flaminia Padua, classe 1991, non è abbastanza sintetica per un'autobiografia in tre righe. Pecora nera di una famiglia di scienziati, sceneggiatrice, story editor. Disordinatissima.

MARVIN ES IL STRATA

Per questo ultimo numero, e speriamo per tutti futuri, Marvin ha trovato esseri umani che si sono prestati a illustrare le sue storie. Qui di seguito i nomi di coloro che lo hanno completato.

MARCO BRANCATO

Marco Brancato, nato nel 1990, è un illustratore e animatore italiano con base a Bologna.

Diplomato all'ISIA di Urbino, dal 2014 collabora con magazine, brand ed editori italiani e internazionali. Particolarmente attivo anche in ambito discografico con videoclip animati e artwork. Tra i premi vinti c'è il Gargano Film Fest nel 2017, il That's a Mole di Torino nel 2016 e il Premio Ronzinante nel 2015.

Sito web **www.marcobrancato.com**

CLAUDIA CONTI

Nasce a Faenza nel 1990. A 7 anni scopre i fumetti e comincia a farsi strada in lei il desiderio di poter un giorno produrre a sua volta. Terminati gli studi presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna e l'ISIA di Urbino, al momento divide il suo tempo tra il lavoro in biblioteca, laboratori didattici per bambini sul fumetto e la realizzazione di lavori di grafica, illustrazione e fumetto.

Sito web **www.claudeleconteur.wordpress.com**

Instagram **[claudeleconteur](https://www.instagram.com/claudeleconteur)**

MARTA ASTRATTA

Sono Marta Goldin, in arte "Martastratta". Ho 25 anni e sono un'illustratrice freelance italiana.

Mi sono diplomata in Grafica Pubblicitaria all'Istituto d'Arte A. Corradini di Este. Ho partecipato a vari concorsi d'illustrazione e nel 2017 sono arrivata fra i finalisti del premio Battello A Vapore - Illustratori. Ho sempre avuto una passione per il disegno, sin da quando sono piccola, e ne ho fatto tesoro. I miei lavori sono l'insieme delle mie esperienze, delle mie emozioni e sensazioni, passate e presenti. Mi piace rappresentare la quotidianità che vivo, senza filtri.

Instagram **[martaastratta](https://www.instagram.com/martaastratta)**

RICCARDO GIANNINI

Riccardo Giannini è un appassionato di disegno, illustrazione e tutto quello che fa sognare. Ha studiato Lettere, si è laureato in Semiotica e adesso per distrarsi fa il programmatore, mentre aspetta l'esame per la licenza da domatore di anguille.

Email **riccardogiannini121775@gmail.com**

ALESSANDRO SAMPIERI

Alessandro Sampieri è laureato in Marvelologia con master in Hulkologia applicata. Colleziona compulsivamente fumetti da ventotto anni, così come libri, lego, monete, francobolli e qualsiasi oggetto si possa accumulare in serie. Autodidatta disadattato disegna a suon di metallo pesante da quando era in grado di reggere una matita in mano.

Facebook **[Alexstilldrawing](https://www.facebook.com/Alexstilldrawing)**

Instagram **[alexstilldrawing](https://www.instagram.com/alexstilldrawing)**

Email: **alessandro-sampieri@libero.it**

LIBERTINO ALAIMO

Liber nasce ad Agrigento in una torrida estate di inizio anni '90. Cresce durante il canto del cigno del benessere italiano, e per questo può permettersi di passare l'infanzia a massacrare gli albi di Topolino e sognare di fare un lavoro creativo, il fumettista. In modo coerente, decide di prendere una laurea in Lettere facendo i disegni nei banchi delle aule, per poi tornare agli antichi fasti frequentando la Scuola Romana dei Fumetti. Ora ha un titolo in più, tante pacche sulle spalle e un futuro ancora da scrivere, pare.

Instagram **[libernitroart](https://www.instagram.com/libernitroart)**

DAVIDE MASSARIN

Davide Massarin nasce il 20 gennaio 1992 a Roma, inizia a disegnare da subito e decide che farà quello nella vita.

Si diploma nel 2011 al Liceo artistico di via di Ripetta e inizia a lavorare come grafico e illustratore freelance, partecipando ai progetti più disparati, dalle scenografie per spettacoli teatrali alla brand identity per applicazioni di sicurezza informatica, dal ritocco fotografico alle illustrazioni di libri per bambini.

Alla continua ricerca di ispirazione, nelle sue illustrazioni è forte e riconoscibile l'influenza alla cultura pop che lo appassiona: cinema e serie tv, musica e letteratura, giochi di ruolo e videogiochi.

Instagram **[max.grfx](https://www.instagram.com/max.grfx)**