

Senza Ritorno

Al mercatino vintage del paese l'unico a non mancare mai era l'anziano signor Park, un piccolo e silenzioso coreano in canotta bianca e calzoni hawaiani. Aveva una bancarella piena di gingilli elettronici malridotti, che nessuno osava comprare. Erano sempre disposti allo stesso modo: intonarumori a sinistra, GIG Tiger a destra, draghi meccanici parlanti in prima fila, e pesci mannari in fondo. Al centro, invece, risaltava per bruttezza un videogame arancione, dotato di un minuscolo display impolverato, un pacchiano pulsante blu e la scritta scolorita "Senza Ritorno". Il tavolino di cianfrusaglie era argomento di scherno in tutto il paese, ma Park non se ne curava. Un giorno molto afoso un ragazzino malconcio raggiunse il mercato come una saetta.

«Aiutatemi, i ragazzi laggiù mi vogliono picchiare!» ansimò.

La gente che si aggirava pigra lì intorno non gli rispose e molti si allontanarono a causa del suo puzzo.

«Non li avrai mica provocati, vero Walter?» chiese Park.

«Come fai a sapere il mio nome?»

Il vecchietto lo fissò ignorando la domanda; il ragazzo, dal canto suo, decise di sorvolare sulla risposta.

«Tu che hai sempre cose strane, non possiedi un oggetto per sparire?»

L'uomo, vedendo i bulli avvicinarsi, gli sorrise e si girò, fingendo di riporre alcuni pesci mannari nella sua cesta di vimini. D'istinto il ragazzo afferrò il videogioco arancione e scappò a gambe levate.

«Prendetelo!» strillò uno dei bulli, rallentando e toccandosi il fianco sinistro.

«Fermati delinquente!» gridarono gli altri, vedendo sgattaiolare Walter in un vicioletto. Ma dopo aver percorso un centinaio di metri, esausti, arrestarono la corsa.

Intanto il ragazzo, nascosto dietro una Fiat 500, sospirò e cominciò a maneggiare il videogioco. «Uff! Mancano le pile.» Infastidito, pigiò più volte il tastone blu e, come per magia, il display si accese. Poiché le scritte erano illeggibili, Walter lo avvicinò agli occhi sempre più,

finché non fu risucchiato al suo interno. Si ritrovò su una strada buia, piena di fumo.

«Dove sono?» domandò guardandosi intorno. All'improvviso dal sottosuolo uscì un pirata dal faccione buffo.

«Semmai vuoi esser l'eccezione
dinanzi a te fai attenzione.
Solo io ti potrò indicare
la sola via per tornare.»

Detta l'ultima parola, l'omone sparì.

«Dov'è finito?» si domandò Walter incamminandosi.

Più avanti incrociò un animaletto elegantone pieno di aculei sulla schiena.

«E tu chi sei?»

«Sono il dandistrice» rispose sollevando il cappello.

«Ti aspettavi di trovare qualcun altro?»

«Prima c'era un pirata.»

«Che assurdità! Qui non ci sono i pirati.»

«Ma io l'ho visto! Ha recitato anche una filastrocca!»

«Sarà sbucato dalla tua galoppante fantasia! Ti converrebbe darle retta in un posto come questo...»

«Ma dove siamo?»

«Questa è Senza Ritorno.»

«Senza Ritorno?»

«Sì, è la città da cui non si può tornare. Laggiù, oltre il buio, c'è una torre sottile, quasi impalpabile. Non ha porte né finestre, ma da sempre ospita l'idea del non ritorno. Più ci si avvicina, più si viene assorbiti dall'idea e più l'idea va a riempire i nostri spazi vuoti, le nostre insicurezze, le nostre paure. La nebbia che vedi è il vapore dei treni di sola andata, delle occasioni mancate, delle decisioni non prese.»

«Ma io devo tornare! Devo dare da mangiare a Hot Dog, il mio bassotto.»

«Allora ti conviene farlo in fretta!»

L'istrice si dileguò nel buio, lasciando cadere il suo cappello. Walter lo raccolse e vide che all'interno conteneva uno specchio.

«Che strano cappello! Perché tenere dentro uno specchio?»

Eppure era convinto che non si trattasse di un caso e gli tornarono in mente le parole del pirata: *semmai vuoi esser l'eccezione dinanzi a te fai attenzione*.

«Forse *dinanzi a te* significa specchiarsi. Ma che vorrà dire *solo io ti potrò indicare la sola via per tornare*? Devo scoprire dove si è nascosto il pirata. Proverò a tornare indietro.»

Non appena Walter si voltò, ai suoi piedi si schiuse un abisso.

«Fermo!» tuonò una voce.

«Chi ha parlato?»

«Sono il guardiano di questo profosto pondo.»

«Profosto pondo?»

«Posto profondo! Scusami, ma è passato un sacco di tempo dall'ultima volta che qualcuno ha fatto un passo indietro.»

«Intendi un sacco di tempo? Quindi non posso proprio andare dal pirata?»

«Quale pirata? Qui non c'è nemmeno l'acqua, figuriamoci un tirapa, ehm, pirata.»

«Secondo te che significano le parole *solo io ti potrò indicare la sola via per tornare*?»

«Non dire quella lapora!»

La terra iniziò a tremare e l'abisso si sollevò, ruotando fino a capovolgarsi. Walter, terrorizzato, fu sopraffatto da un'ombra gargantuesca, che pareva divorarlo. «Non ruberò mai più! Lo giuro! Ti prego risparmiami, devo riportare il videogioco al coreano!»

L'oscurità lo avvolse, e ormai il ragazzo pareva spacciato. Ma d'un tratto, pur temendo il peggio, Walter seguì l'istinto e afferrò il cappello del dandistrice. Si specchiò, chiuse gli occhi e immaginò di indossare il testone del pirata.

Quando rinsavì si rese conto di trovarsi davanti alla bancarella del signor Park, che era ancora di spalle, così come il videogioco era ancora al suo posto. I bulli erano a un passo da lui e stavano per

attaccare briga. Walter non scappò. I ragazzi lo minacciarono, ma avvertendo il suo coraggio, inventarono una scusa e girarono al largo.

«Bravo figliolo» si complimentò Park.

«Grazie! Ora non ho più paura.»

«Bene, ma guardati sempre le spalle, perché alla prossima sfida il solo coraggio potrebbe non bastare.»

Luigi Nalli

Luigi Nalli

Nato il 05/07/1982 a Villafranca di Verona (VR)

Via Antonio Gramsci, 113

37069 Villafranca di Verona (VR)

Cell: 3341731404

E-mail: luiginalli@gmail.com