



Stefania Guglielman

Fiabe per la Sera

Stefania Guglielman

Fiabe per la Sera

Copertina



Indice

[Prefazione](#)

[Il Ladro di Anime](#)

[Il Sogno](#)

[26 Ottobre](#)

[La Città](#)

[Colophon](#)

[Indice](#)

Fiabe per la sera

di

Stefania Guglielma

Prefazione

Non sempre riusciamo ad essere chi vorremmo essere.

Una relazione malata, un uomo che si nutriva di energie, di sogni della sua compagna senzadonarle nulla di sè. Un ladro di anime.

I mondi virtuali possono sembrare molto, molto reali a chi aspetta l'ennesimo treno. Il sogno.

Ad un certo punto ci voltiamo indietro e scopriamo che il tempo è volato via portandosi dietro sogni e favole. In ottobre.

Di nuovo un mondo virtuale, dove le città crescono e spariscono nel giro di poche settimane, e via verso nuovi luoghi e altri amici.

La Terra del Sogno

C'era una volta, tanto, tanto tempo fa una Strega cattivissima e pasticciona che viveva in un regno dove nessuno si voleva bene. Gli uomini litigavano per una sciocchezza, le signore si accapigliavano per un niente, persino i bambini erano disubbidienti e discoli e tutti erano scontenti e tristi. Un bel giorno, mentre camminava per strada, irritata perché la sua scopa-jet aveva deciso di far sciopero, la strega, si chiamava Alys, si scontrò con un ometto dai capelli lanuginosi e dallo strano ed inquietante sorriso.

Scartò l'idea di trasformarlo subito in rospo perché prima aveva voglia di prendersi gioco di lui, quindi, con un falso sorriso, si scusò e si mise a chiacchierare con lui. L'omino era uno scienziato che dopo lunghi anni di studi aveva inventato una macchina che lui chiamava "macchina del nonosò" perché neanche lui aveva avuto il coraggio di provarla e non sapeva cosa facesse.

La strega che era anche molto curiosa volle vederla, quindi con mille moine si fece accompagnare nel laboratorio del professore. La "macchina del nonosò" assomigliava ad una bicicletta senza ruote con tanti fili e lucine dappertutto e Alys pensò che una bicicletta con qualche piccola modifica magica avrebbe potuto sostituire la sua scopa in sciopero quindi decise di rubarla.

Lanciò un sortilegio di morte sul povero inventore, ma si sbagliò e invece di dire "abbaracadà" disse "abbracadà" col risultato che lo scienziato cadde in un sonno profondissimo e lei ne approfittò per salire sul sellino e pigiare il grande bottone rosso con su scritto VIA.

Immediatamente Alys si trovò in mezzo ad una nebbiona rosa che però si diradò in pochi istanti e quando si guardò intorno vide che era arrivata in un posto bellissimo! Mentre nel suo mondo il cielo era sempre grigio e la gente triste qui splendeva il sole, i prati erano fioriti di mille margheritine bianche e profumate e c'era un via vai di persone vestite con lunghe tuniche bianche che passeggiavano nei prati sollevati di venti centimetri da terra leggendo libri o conversando amabilmente tra loro.

Alys si avvicinò curiosa e tutti quelli che la videro si affrettarono a circondarla salutandola con calore e dandole il benvenuto nella Terra del Sogno. In quel posto tutti erano cortesi, si salutavano ogni volta che si incontravano, conversavano di tanti argomenti ed era uno spreco di - per favore - si figuri - grazie - prego, non c'è di che. Alys venne a sapere che la Terra del Sogno era governata da un buon Re che esaudiva tutti i desideri dei suoi sudditi e che aveva un figlio, bellissimo e coraggioso che ogni tanto partiva per combattere draghi e tornava con i tesori che i draghi, come si sa, custodiscono.

Beh, la strega come ho detto era cattivissima e tutto questo miele non le andava giù, stava quasi per strozzarsi! Allora pensò di lanciare un' incantesimo sul regno felice. Detto fatto cominciò a ripassare tutti quelli che aveva studiato quando era apprendista dell' Arcimago Perfidius e ne trovò uno che faceva al caso suo... un sortilegio di litigiosità che avrebbe fatto accapigliare tutti quei melensi abitanti della Terra del Sogno. Si mise all'opera e con ali di farfalle, code di lucertola e polvere di mummia (tutte cose che aveva nella sua bisaccia) distillò una pozione ambrata alla quale aggiunse un alito di vento e qualche goccia di rugiada del Regno di Sogno; poi recitando una antica formula lanciò nell'aria la pozione che ricadde come pioggia su tutti quanti.

Naturalmente da una strega pasticciona non ci si può aspettare la perfezione, quindi nel recitare la formula che attivava l'incantesimo invece di dire "bibidibobidibù" aveva detto "bidibidobidibò" col risultato di rallentare il tempo che ci voleva a far diventare tutti gli abitanti litigiosi e cattivi. Ma prima o poi il sortilegio avrebbe funzionato.

Mentre Alys passeggiava nei prati vide arrivare un ragazzo alto, dalla fluente chioma bionda, vestito di seta azzurra e con un sorriso da far innamorare... e si innamorò a prima vista. Il principe, perché lui era davvero il figlio del Re la guardò e immediatamente si innamorò anche lui. Non ci furono molte parole tra loro, passeggiarono fino a sera nei prati fioriti e la sera si addormentarono sull'erba profumata guardando le stelle, mano nella mano. Al mattino Alys si svegliò per prima e aprendo gli occhi vide prima Lui, il suo bel principe e poi si guardò intorno e con orrore vide che l'erba dei prati era avvizzita, gli alberi perdevano le foglie diventate d'improvviso gialle, il cielo era scuro scuro e si sentiva odore di marcio nell'aria.

Ed il peggio era che la gente si stava picchiando di santa ragione, ognuno strillava forte che lui era il più bravo, il più intelligente di tutti e che meritava di essere nominato re, tutti erano diventati litigiosi e sordi alle ragioni degli altri. Anche il suo principe ora era sveglio, ma chissà, forse per aver passato tanto tempo vicino alla strega, non sentiva gli effetti dell'incantesimo, o forse lui era veramente troppo buono per cambiare come avevano fatto tutti gli altri. Si mise a correre per dividere due litiganti, ma appena divisi quelli se la prendevano con altri due e lui correva dall'uno all'altro cercano di appianare le contese, di far ragionare quegli scalmanati e appena finiva un litigio subito ne iniziavano altri dieci.

Alla fine sconsolato tornò da Alys e messe le mani nei capelli cominciò a piangere disperato perché il suo Regno del Sogno stava pian piano morendo e diventava come tutti gli altri posti. Allora Alys che forse per aver passato tanto tempo accanto a lui aveva perso la sua cattiveria si rese conto di cosa aveva fatto, lo strinse in un abbraccio e pianse insieme a lui. Si sa che le streghe non sanno piangere, ma quando raramente accade in un attimo le lacrime trasformano la strega in essere umano, senza più poteri di sorta e annullano tutti gli incantesimi lanciati da essa e... quando le prime due lacrime toccarono il suolo tutto immediatamente si calmò, gli uomini stettero fermi, attoniti, per un pezzo chiedendosi cosa fosse successo, le nubi si diradarono il sole splendette di nuovo e gli uccellini ricominciarono a cantare.

Allora il principe alzò il capo stupito si guardò intorno e con un filo di voce chiese: - È stato un sogno, vero? Solo un sogno! - E lei rispose – Si è solo un sogno, solo un sogno... salendo sulla "macchina del nonsò" e schiacciando il grande bottone rosso.

Il Ladro di Anime

C'era una volta un Bosco Incantato abitato da folletti, gnomi, fate e animali parlanti. Nel bosco viveva la Regina delle Fate, un esserino diafano, dalle ali trasparenti come quelle delle libellule. Ogni mattina al sorgere del sole Gwen apriva le alucce e svolazzando nel bosco spargeva polvere di fata su ogni cosa. Al tocco della polverina i colori dei fiori diventavano più smaglianti, il canto degli uccellini più melodioso, l'acqua del ruscello più fredda e cristallina. Gwen era l'anima del Bosco Incantato.

Una mattina però, quando si svegliò, Gwen sentì dentro di sé che le mancava qualcosa; si guardò intorno, scrollò la veste di tela ragno che la ricopriva, controllò il sacchetto che conteneva la sua magica polverina e tutto era a posto, eppure... In quel mentre il Gufo Oscuro le passò accanto, atterrò sul suo ramo preferito, dove avrebbe dormito tutto il giorno, e le domandò: - Gwen, dolce fatina, spirito del Bosco, dov'è la tua anima? L'hai forse dimenticata nel Mondo dei Sogni?

- Amico Gufo, cosa dici? Avevo forse un'anima? E cos'è, poi, "l'anima"? Io non ricordo di aver mai avuto una cosa del genere - rispose la Fata perplessa. - È pur vero che stamattina mi sono accorta di aver perso qualcosa ma non riesco a capire cosa

- Gwen, avevi sì un'anima che splendeva di azzurro attorno a te ed ora sei grigia e spenta. Cercala, presto, prima che essa, lontana da te, languisca e muoia. La fata, angosciata chiese: - Ma dove, dove posso trovare qualcosa che non so nemmeno cosa sia?

- Chiedi all'Antico, il grande albero, Re del Bosco, lui conosce le risposte! - sentenziò il Gufo e chiusi gli occhi entrò nel Mondo dei Sogni gufeschi. Gwen aprì le ali e volò fin nel profondo del Bosco, e ad ogni essere che incontrava chiedeva: - Fratello Lupo, sai dov'è la mia anima? L'hai per caso vista passare?

-No, Signora delle Magie, ma chiedi all'Antico, lui sa!

- Magico Fungo dimmi, la mia anima è qui, intrappolata nelle spire delle tue visioni?

- No, Dolcissima Gwen, ma intrappolerei volentieri te! - Dopo un lungo volo, alla fine, arrivò nel punto più nascosto del Bosco e vide il grande Antico, un maestoso albero con otto grandi rami frondosi e al centro del tronco un unico, corrusco occhio che la scrutava con interesse. - Ma guarda - disse ridacchiando - la Regina delle Fate che viene a trovare questo povero vecchio legno! E cosa ti porta qui, Senza-Anima?

- Mio Signore - iniziò Gwen - mi inchino alla tua sapienza e ti chiedo: sai dov'è la mia anima? Ora che so che mi è stata rubata soffro a non averla. Ti prego dimmi dove posso ritrovarla! - Il vecchio albero chiuse l'occhio e pensò. Pensò per un lungo tempo, tanto a lungo che Gwen lo credette addormentato, ma poi quando stava per perdere le speranze il rosso occhio si riaprì e l'Antico le disse: - Al limite del Bosco, proprio al confine estremo, dove sorge il sole, c'è la Landa Proibita. Recati laggiù e cerca un covile, un buco che sprofonda nelle viscere della terra, è la tana di un essere che si nutre di anime. Là è la tua anima, usa il tuo potere e la riavrai, ma fai in fretta prima che egli la divori.

Gwen, si inchinò al Saggio e riprese il suo volo verso oriente. Più si avvicinava alla sua meta e più il bosco diventava scuro, gli alberi contorti erano secchi, i rovi spinosi le strappavano le vesti e le graffiavano le carni, poi d'improvviso gli alberi e i rovi non ci furono più e davanti a sé vide un'arida distesa pietrosa; dalla terra si alzavano fumi, l'aria era tossica, il cielo stesso cupo e minaccioso, del colore del piombo fuso. Le sue povere stanche alucce non la reggevano quasi più quando giunse all'ingresso di una tana proprio al centro della desolazione ma si fece animo ed entrò, col coraggio della disperazione.

Un lungo, buio, cunicolo la portò fino ad una grande caverna, le pareti rilucevano di un vago chiarore fosforescente e possenti colonne di pietra reggevano l'alta volta. Al centro della caverna una grande sfera di pura energia, pulsante di mille colori, rotolava intorno ad un'ampolla di cristallo posta su un'ara. La piccola Fata si avvicinò, attratta verso l'ampolla da una forza sempre più trascinante ma giunta a pochi passi una voce le urlò nella testa: - Come hai osato entrare nel mio regno? Non sai che io sono il Collezionista di Anime? Vattene Senza-Anima, non mi interessi, da te non posso prendere nulla!

Gwen realizzò che la voce proveniva dalla sfera e si accostò implorando: -Ti prego, Signore, rendimi l'anima, cosa te ne fai tu di quella piccola parte di me?

- Ciò che ho fatto di tutte quelle che ho rubato in giro per il mondo, l'assimilerò e diverrà parte di me. - rispose la sfera pulsando e rotolando verso l'ara.

Disperata Gwen guardò l'ampolla con dentro la sua anima che emanava una luce sempre più fievole e ricordò quello che il saggio Antico le aveva detto "usa il tuo potere e la riavrai" Ma quale era mai il suo potere? Lei aveva solo un po' di polverina magica...Quello era il suo potere: cambiare ciò che aveva intorno! In fretta slacciò il nodo che chiudeva il suo sacchetto e preso un pugno di polvere di fata la sparse tutto in giro. Al tocco della prodigiosa polverina la sfera con un urlo disumano si disgregò in mille luci fluttuanti: erano le anime imprigionate da secoli che finalmente ritrovavano la libertà e volavano via, fuori della grotta.

Gwen ruppe l'ampolla di cristallo e si ricongiunse alla sua anima, trovandola un po' stropicciata ma ancora in buono stato e, prima di lasciare la grotta, gettò uno sguardo pietoso verso la misera biglia opaca e sporca che si lamentava flebilmente rotolando piano in terra: era il Collezionista che privato delle anime delle quali si era nutrito tornava ad essere quel che era giusto che fosse.

Il Sogno

Alys sogna. Sogna di essere sveglia. Nello splendore del primo pomeriggio varca il cancello del parco e si incammina saltellando su un vialetto. Ha sette anni Alys, le trecce nere e gli occhi vispi e allegri. Il parco è gremito di ragazzini: in bicicletta, giocano a palla, si rincorrono; arriva ad uno spiazzo con i giochi e corre verso una altalena che si è appena liberata, si siede e inizia a dondolarsi, le trecce che sferzano l'aria, la gonnellina che si solleva mostrando il pizzo delle mutandine.

Arrivano rincorrendosi due ragazzini, un giapponesino dagli occhi scuri e penetranti cerca di acchiappare un moretto con un ciuffo di capelli che gli copre un occhio ma questi gli sguscia tra le mani; si fermano trafelati davanti alle altalene, pronti a scattare di nuovo e scappare via. Alys ferma il movimento e resta a guardarli, ancora seduta sul piatto sedile di legno lucido tenendosi alle catene che lo sostengono. I tre ragazzini si osservano per un po', Alys scende dall'altalena stufa di giocare da sola – Ciao giochiamo insieme? - fa rivolta ai due, il giapponesino, serio, le fa un cenno di assenso col capo e il moretto le sorride, felice di cambiare gioco.

Sono giochi e risate per tutto il pomeriggio, prima tutti e tre insieme poi restano loro, Alys e il moretto, l'altro sta giocando alla guerra insieme ad altri bambini e a volte passa loro vicino e li guarda con occhi severi. Quando il sole è ormai basso il suo compagno lascia la sua manina distratto da un ragazzino che si è avvicinato petulante e insistente e dopo un attimo di indecisione le volta le spalle e inizia a bisbigliare e ridere con lui. Alys lo tira per la manica ma lui non se ne accorge e si incammina col nuovo venuto abbandonandola sola nel parco ormai quasi deserto. Quando i due sono ormai fuori vista Alys si riscuote e lancia un urlo poi scoppia in un pianto disperato.

L'urlo le risuona nelle orecchie alto e lacerante ma non è più lei ad urlare... Il segnale di allarme è suonato alto nel silenzio della sala di controllo, un addetto fa cadere la matita sullo schema di parole crociate che stava cercando di risolvere e controllato il monitor preme un pulsante. Il silenzio torna pesante, rotto solo dai passi dell'addetto che si dirige verso il cubicolo alla cui porta il led lampeggia di un rosso acceso. Apre la porta e accende la luce, un chiarore azzurrino si diffonde nel piccolo spazio, mostrando la figura di una donna che si agita spasmodicamente nel lettino. Con attenzione le toglie il casco di plastica e metallo che le copre il capo; il volto è arrossato e sudato, gli occhi ancora chiusi sono gonfi di lacrime, lentamente la donna li apre e mette a fuoco l'insergente.

- Se il sogno non è stato di suo gradimento può riempire il modulo 4A per sporgere formale

reclamo alla Direzione - le comunica con aria annoiata; poi abbassando la voce - ma non glielo consiglio ci vorranno dei mesi e dovranno vedere la registrazione del suo sogno e in certi casi... mi capisce signora... non è il caso di rendere pubbliche certe fantasie. - le dice con aria complice e ammiccante. Alys si alza a sedere a fatica, i muscoli le fanno male per le ore passate sullo scomodo lettino, la testa è pesante e gli occhi arrossati e umidi; fa un cenno di diniego con il capo all'addetto e con i movimenti lenti e misurati dovuti all'età si mette in piedi e appoggiatasi pesantemente al suo bastone esce dallo stanzino e si incammina verso l'uscita della Fabbrica dei Sogni.

26 Ottobre

Ottobre bastardo. Fino a ieri il sole scaldava ancora, stamattina l'aria frizza il cielo è terso e limpido come d'inverno e un altro anno è andato.

Ieri... ieri era giugno. Tutto il pomeriggio scalza a sciaguattare nell'acqua piovana che si era raccolta nel canale di scolo al bordo del marciapiede davanti alle case. Un marciapiede di sassi tondi legati con cemento che quando ci passava senza le scarpe doveva poggiare il piede attentamente per non sentire dolore. Poi era calato il sole, lentamente ma per lei troppo in fretta, come sempre. Adesso è sulla soglia, non vuole entrare, la cucina è buia, ristagna l'odore di fumo della stufa a legna spenta da ieri sera, odore di campagna, di mazzi di origano a seccare attaccati alle travi e serte di agli e collane di peperoncini.

Nonna sta in piedi sulla sedia, le braccia distese, sta girando la chiavetta della lampada a gas che pende dal soffitto e con uno zolfanello accende il lume sospeso sulla tavola. La luce è calda, gialla, debole, le ombre pian piano si ritirano negli angoli della cucina. Nonna la chiama dentro, riluttante entra ma vorrebbe restare fuori, anche se ormai l'acqua stagnante s'è fatta fredda e non si distinguono più le case vicine, i panni stesi, i cespugli. Tutto è scuro, contorni neri che si stagliano in un orizzonte poco meno nero.

Ora la porta è chiusa, sprangata, la stufa accesa con un minuscolo focherello per scaldare il latte della cena. L'odore è intenso, di vaccheria, di caldo, di fette pane messe sulla piastra della stufa per dimenticare che è raffermo. La bambina affronta la sua scodella con astio, non le piace mangiare è una perdita di tempo, tempo che ruba ai giochi, ai pensieri, ai sogni. Lontano un cane abbaia, è il cane della Polveriera, il guardiano del guardiano; dall'altra parte della valle risponde il cane del Casale Rosso, un abbaio che muta in ululato, lungo e profondo. Più vicino, dal retro della casa, Lupa risponde con un latrato risentito.

Sono i Cani della Notte le dice Nonna, si chiamano, si raccontano storie con i loro ululati, poi, quando tutti dormono, si raccolgono insieme e battono la campagna. I Cani della Notte hanno gli occhi rossi, occhi di fuoco, e quando sono in branco cercano prede, racconta Nonna, e se trovano un bambino fuori di casa lo prendono e lo portano nelle tane sottoterra, dove c'è un paese abitato da fate e streghe e da dove non si torna mai più. La bambina ascolta, il cucchiaino a mezz'aria, la bocca aperta, gli occhi sgranati. L'eco degli abbaia rimbalza per la vallata, a destra e sinistra lontano e vicino, non si chetano stanotte i cani. Nel lettone freddo la bambina si rannicchia vicina alla nonna, gli occhi spalancati nel buio ad aspettare fili di luce tra le fessure delle imposte, ad ascoltare le voci dei Cani della Notte.

Ieri era giugno, ieri il mondo era nuovo e le favole erano reali. Perché non sono uscita a cercare le tane dei cani della notte? Oggi è ottobre, l'aria frizza e un altro anno se n'è andato, per sempre.

La Città

La porta si chiude alle sue spalle con un tonfo soffocato, scende in fretta le scale ed esce dal portone, infilando veloce il vicolo che porta alla piazza principale della Città. Il gelo la morde feroce, nonostante il pesante parka e il cappuccio che le copre i lunghi capelli neri raccolti in una coda da un nastro di velluto. La figura snella della ragazza si staglia scura nel luore incerto dell'alba mentre cammina, piegata in avanti per contrastare il forte vento, sulla neve sporca che ricopre ormai da mesi le strade della Città.

La piazza è deserta, unica presenza l'uomo di neve che sembra la guardi con scherno. Alys alza gli occhi e guarda i ghiacciai che stringono la Città in una morsa e ogni giorno si avvicinano di più, si incammina lentamente verso quello che era il porto e che è ormai sepolto da giorni sotto il bianco sudario. La neve ghiacciata scricchiola sotto gli stivali imbottiti, si intabarra meglio nel parka e alla luce smorta di pochi superstiti lampioni arriva al lungo mare cercando di distinguere dove inizia l'acqua. Ma ormai anche il mare è di ghiaccio.

Dietro di lei una porta sbatte ritmicamente contro lo stipite ad ogni folata più intensa di vento, si volta e vede il negozietto del tatuatore ormai abbandonato da settimane, la neve è entrata e copre una parte del pavimento, le impronte di piedi e i vetri rotti le raccontano di saccheggi e violenza, si allontana col cuore gonfio di pena cercando i luoghi dove è stata felice per salutarli un'ultima volta prima di partire. Il ghiaccio è sceso fino a mangiare il pub, di cui non restano tracce, anche la fabbrica di armi, imponente e massiccia come era, adesso è un mucchietto di macerie che sporge dalla neve.

Verso il centro della Città alcune insegne luminose restano a segnare luoghi dove c'erano i negozi, dalle entrate sbarrate da assi male inchiodate: Glamour, Uomo, Beach... Alys si avvicina alla vetrina del Donna, miracolosamente il vetro è rimasto intatto, sbircia dentro: una devastazione di scatole sventrate e lasciate in terra vuote, i divanetti con le fodere squarciate, i bei vasi spaccati col terriccio che ha fatto mucchietto in terra e le piante che tanto le piacevano ormai secche. Trattiene un singhiozzo e va verso il laboratorio, camminando lenta e a testa bassa.

Con gli occhi della mente vede la strada come era un tempo, il liscio asfalto nero, i marciapiedi spazzati ogni mattina, il tunnel bene illuminato. Ora nella galleria le luci lampeggiano fioveoli, i marciapiedi sono crepati e la strada butterata di buche insidiose; si infila nel tunnel e cammina svelta, qui non c'è neve sporca o lastre di ghiaccio, fino a sbucare dall'altra parte della Città sul ponte che attraversa quello che era un canale ed ora un fiume di ghiaccio. A destra la discoteca ancora è in parte illuminata dalle strobo, la ragazza ricorda la musica a palla, le risate e il rumore delle conversazioni quando la Città era viva, si incanta a guardare le luci mentre si fanno sempre

più incerte ora che il sole sta per sorgere.

- E tu cosa fai qui? - la voce, ben conosciuta la fa sobbalzare, si gira e sorride timida all'uomo che è sulla porta del laboratorio. - Dovresti essere partita, come tutti. – continua lui con tono di disapprovazione.

- Ciao Max... un ultimo giro in Città, ma ora vado. - L'uomo, infagottato in un parka grigio che nasconde le forme del corpo la guarda con occhi seri

- Non dovresti Alys, quando si decide non bisogna voltarsi indietro. Mai. Ormai la Città è morta, inutile farsi del male.

- Ma tu, anche tu sei qui Max – replica lei sentendosi quasi in colpa per non essere partita con tutti gli altri, per essersi nascosta per giorni e giorni in Città, cambiando casa man mano che il ghiacciaio mangiava quella dove aveva dormito, fino ad arrivare al cuore ormai freddo di... della Città. Un pensiero fuggevole le passa nelle mente: la Città non ha mai avuto nome, era solo la Città.

- Io sono tornato stamattina per minare i palazzi Alys, perché qui non rimanga più nulla. Le si avvicina e la abbraccia teneramente. - Hai corso un bel rischio piccola!

La ragazza lo stringe forte e poggia la testa sul petto di Max trattenendo le lacrime. - Perché, Max? Lasciala morire in pace, lascia che il ghiaccio e la neve la ricoprano con un sudario bianco, lascia che i fantasmi di ieri la abitino per sempre ma non distruggere... tutto questo – indicando con un gesto del braccio i palazzi, le strade, i parchi.

Max le solleva la testa mettendole la mano sotto il mento, gli occhi di lei sono gonfi di lacrime, la guarda con dolcezza e le bacia le labbra delicatamente. - Ora vai piccola, ho molto lavoro da fare oggi, ti raggiungerò stasera, e saremo in un posto caldo, senza ghiaccio o vento gelido e si ricomincerà.

Alys lo guarda speranzosa, un nuovo inizio, una promessa, andrà senza voltarsi indietro. Si stacca dall'abbraccio a malincuore e si dirige verso l'ingresso della sotterranea, senza salutare Max, senza una parola, il cuore spaccato a metà tra il desiderio di restare e quello di partire per tornare a sognare. Nel buio della stazione alcune frecce debolmente fluorescenti la guidano verso le capsule individuali, sale sulla prima e senza nemmeno sedersi schiaccia il pulsante di avvio. Senza più lacrime lascia la Città.

Colophon

Prima edizione gennaio 2017

© 2017 Stefania Guglielman

Copertina Stefania Guglielman

versione 1.0

Tutti i diritti sono riservati.

Sono vietate la copia e la diffusione non autorizzate.