

BIOGRAFIA

Scrittore, sceneggiatore, letterista e book designer freelance, vive e lavora a Torino circondato da libri e palloni da basket.

Professionista da oltre undici anni nel mondo editoriale italiano, è stato tra i fondatori della casa editrice di fumetti *ManFont*, attualmente è collaboratore esterno delle redazioni di *Gigaciao*, di *GearGames* (sui giochi di ruolo “**Vulcania**” e “**High School Cthulhu**”) e di *Nov3l Edizioni*.

Da anni ricopre il ruolo di docente di Storia del Fumetto (all'*Accademia ACME* di Novara e in alcuni licei torinesi) ed è stato anche copywriter pubblicitario nella prestigiosa creative agency *Bitmama*. Ha pubblicato numerosi libri a fumetti in Italia dal suo debutto e moltissime storie brevi apparse in riviste e antologie.

Come grafico e letterista ha collaborato (e collabora attivamente) con moltissime case editrici e service editoriali come *Il Castoro*, *Tunuè*, *Book on a Tree*, *Magic Press*, *Il Manifesto*, *Goen Manga* e altre realtà internazionali (prevalentemente americane).

Il suo personaggio più famoso è il gattone nero “**Norby**”, protagonista dal 2014 di numerosi libri a fumetti per adulti e bambini e ora di un gioco da tavolo, “**Cat Sushi Masters**”.

Nel 2021 ha pubblicato il suo primo libro di narrativa illustrata per bambini con *Eli-La Spiga* (“**I Pirati di Marecupo**”). Il 2023 segna l'esordio nel mercato americano con la miniserie “**Tales of Vulcania**” (*Scout Comics*), e l'avventura oltreoceano proseguirà nel 2025 con la graphic novel “**The Land of Unfinished Dreams**” per *IDW/Top Shelf Publishing*. Le sue ultime fatiche fumettistiche sono “**I Tre Baskettieri**” (2023, *Colber*), “**Fishball - Codice Libertà**” (2024, *Nov3l Edizioni*), “**High School Cthulhu - Il diario di Audrey**” (2024, *GearGames*) e “**Mandrake - Imbarazzi in vacanza**” (2024, *Tunuè*).

Ha un gatto, di nome Kobe, che gli fa da assistente e che gli gestisce i social network. Pagato in libidinose scatolette al tonno.

IO MI CHIAMO NORBY E QUESTA È LA STORIA DEL MIO CREATORE.

È UN TIPO SIMPATICO, MA PREFERISCE FAR PARLARE NOI PERSONAGGI.

AUTORI, TSK!



daeron12345@yahoo.it



marcodaeronventura.com



marco_daeron



marco.daeron.ventura

PER
SAPERNE
DI PIÙ



marcodaeronventura



daeron



CIAO!

ABBIAMO PREPARATO UN PORTFOLIO GENERALE CON LAVORI SIA PERSONALI CHE SU COMMISSIONE.

IL PORTFOLIO È DIVISO IN TRE PARTI!

NELLA PRIMA (PAG.4) CI SONO DUE ESTRATTI DI SCENEGGIATURE SU FORMATI DIVERSI E PER PUBBLICAZIONI DIFFERENTI.



NELLA SECONDA PARTE (PAG.18) ALCUNI ESEMPI DI SOGGETTI.

INFINE, NELLA TERZA PARTE (PAG.27), UN PO' DI PAGINE PUBBLICATE!



1

MARCO È UNO
SCRITTORE CHE SPAZIA
SU TANTISSIMI GENERI,
DAL COMICO AL SERIO, E
SU FORMATI DIFFERENTI.

NELLE PAGINE
SEGUENTI TROVERETE
DUE ESEMPI DI SCENEG-
GIATURA SU FORMATI
DIVERSI.

IL PRIMO È LA
SEQUENZA INZIALE DE
"I TRE BASKETTIERI",
USCITO NEL 2023 IN
ITALIA E FRANCIA.

SONO TAVOLE
PENSATE PER UNA
GRIGLIA FRANCESE E
SI TRATTA DI UNA
STORIA SPORTIVA
PER RAGAZZI.

BUONA
LETTURA!



TAVOLA 1

V.1)

Esterno, giorno. Siamo in un'arena di basket per 3 vs 3 (arena gremita). Sono in atto le qualificazioni per le olimpiadi e vediamo in particolare la nostra Dalila che sta guardando dritta di fronte a sé. Ha la divisa della nazionale (sta chiaramente sognando a occhi aperti). E vuole emulare il suo idolo, Rae Lin D'Alie, stella della nazionale di basket 3vs3.

Qui la vediamo un po' da distante (proprio per dare un po' di ambientazione), mentre ha il braccio alzato per chiamare palla fuori dalla linea da tre punti. Le altre giocatrici italiane (e la nazionale avversaria) sono assolutamente a tua discrezione nella posizione in campo (bisogna dare comunque l'idea che stiano giocando, con le altre due giocatrici della nazionale che sono in attacco e le tre avversarie in difesa, di cui una un po' staccata da Dalila). La nazionale avversaria vorrei che fosse la Francia, che tutto sommato per vicinanza con il Piemonte...

Per darti un po' di contesto (anche per l'ambientazione), qui c'è il video dell'ultimo torneo di qualificazioni alle olimpiadi, vinto dall'Italia con un tiro allo scadere (l'azione inizia al minuto 3:00): <https://www.youtube.com/watch?v=b7Oy62PapW4>

Di fatto in qualche modo replicheremo quell'ultima azione in questa pagina. Più o meno ecco! ^_^

DIDA COMMENTATORE: **Mancano pochi secondi alla fine della partita. Italia e Francia sono pari.**

V.2)

Zoomiamo su Dalila che ha ricevuto palla. È girata verso canestro e con la sua avversaria a fronteggiarla. L'avversaria dovrebbe essere più imponente di lei (in fondo è sempre una ragazzina la nostra Dalila).

DIDA COMMENTATORE: **Dalila Bianco riceve palla!**

V.3)

Dalila palleggia davanti a sé, facendo dei piccoli cambi di mano davanti a sé e avvicinandosi leggermente (guarda il video proprio al minuto 3:00, dove Rae Lin fa dei palleggi davanti a sé passando la palla da una mano all'altra). La sua avversaria indietreggia anch'essa.

DIDA COMMENTATORE: **Studia la sua avversaria. La palla pesa come un macigno adesso!**

V.4)

Dalila si alza improvvisamente per un tiro in sospensione (quindi fondamentalmente il minuto 3:04)! La sua avversaria tenta di ostacolarla cercando di mettere la mano sulla palla ma ovviamente è troppo indietro e troppo in ritardo per farlo.

DIDA COMMENTATORE: **Si alza all'improvviso per un tiro in sospensione!!**

V.5)

Ora vediamo sugli spalti il pubblico che rimane a bocca aperta e in piena suspense!

V.6)

Ora vediamo la palla entrare nel canestro! L'Italia ha vinto!

DIDA COMMENTATORE: **Incredibile!! Canestro sulla sirena!!!**

V.7)

Ora vediamo Dalila portata in trionfo dalle sue compagne di squadra. È felicissima!

DIDA COMMENTATORE: **L'Italia ha vinto una partita da batticuore!**

DALILA: **SEEEE!!!**

TAVOLA 2

V.1)

Esterno, giorno. Allora, di fatto la vignetta (anzi, la posa di Dalila) è identica all'ultima vignetta della tavola precedente... MA! Ora siamo nel presente. Non è portata in braccio/trionfo da altre ragazze ma è da sola. Siamo in un campetto di basket all'aperto, a Rivoli (vedi foto reference su drive). È una giornata di sole. Se può servire, il pallone da basket rotola vicino ai suoi piedi.

DALILA: Torniamo alle Olimpiadi!!!

ARTURO (F.C.): Che prestazione della nostra Dalila Bianco signori, da vera MVP! Mani Veramente Prodigiose!

V.2)

Ora l'inquadratura si sposta e vediamo Arturo avvicinarsi. Ha un cellulare in mano, perché ha appena ripreso tutta la scena. Vediamo solo lui.

ARTURO: SPET-TA-CO-LA-RE!

V.3)

Dalila e Arturo riguardano il video. Dalila è molto curiosa e praticamente vuole strappare il cellulare dalle mani dell'amico. Anche da questi piccoli gesti bisogna far capire che lei è molto esuberante e istintiva. Il contrario, rispetto ad Arturo che invece è molto compassato e più timido.

DALILA: Allora, com'è venuto?!?

ARTURO: Non per vantarmi, ma regia da premio oscar. Angolazioni differenti, slow-mo, giochi di luce. Poi ci aggiungiamo la musica e booom!

DALILA: E tiktoker di stocacchio lanciateci gli asciugamani!

V.4)

Dalila ora ha in mano il cellulare e lo sta effettivamente riguardando. È seria, fa autocritica.

DALILA: Potevo fare meglio. Non ero bene in equilibrio quando sono salita in aria e soprattutto non ho disteso bene il braccio per tirare.

V.5)

Primo piano su Dalila. È un po' sconsolata/sognante. Sullo sfondo dovrebbe esserci Rae Lin D'Alie in azione. Al momento la teniamo proprio come citazione.

DALILA: Non sarò mai come la mitica Rae Rae. E non giocherò mai con la nazionale.

V.6)

Arturo si avvicina per consolarla. Le mette una virile mano sulla spalla.

ARTURO: Ora no, ma ci arriverai un giorno. Ne sono sicuro!

DALILA: Lo dici solo per consolarmi.

ARTURO: Ma io ci credo davvero. E ti ricordo che ero l'unico a credere che i Raptors vincessero il titolo NBA anni fa!

V.7)

Dalila abbraccia Arturo vigorosamente. Si è ringalluzzita.

DALILA: **AAAAW, come farei senza di te Artie!!!**

V.8)

Vediamo Dalila in primo piano. È serissima, con il pugno serrato. Dietro di lei Arturo non è così convinto di voler faticare.

DALILA: **Dobbiamo allenarci duramente!**

ARTURO: **Beh, veniamo già al campetto tutti i giorni e...**

DALILA: **Più duramente!!!**

TAVOLA 3

V.1)

Esterno, giorno. Continuazione della tavola precedente. Dalila si guarda intorno. Sta cercando Shaq che sarà andato a pisciare momentaneamente dietro un albero, per quel che NON ne sappiamo). Manteniamo al momento un certo alone di mistero.

DALILA: **Dov'è finito quell'altro? Ma soprattutto, dobbiamo trovare degli avversari. Solo così miglioreremo davvero!**

V.2)

Ora siamo su Arturo che indica dietro di sé dei ragazzi che stanno giocando a un altro canestro. Non dobbiamo vederli, dobbiamo solo vedere Arturo. Magari con un taccuino in mano o simili, come se fosse un talent scout (quindi una cosa anche un po' buffa ecco).

ARTURO: **All'altro canestro ci sono quattro avversari, che ho precedentemente analizzato. Il più alto ha un buon gioco spalle a canestro, quello con la canotta rossa è un discreto tiratore sugli scarichi, ma difende poco. Il terzo, con la maglietta verde, sembra il meno dotato ma--**

V.3)

Dalila zittisce il suo logorroico amico e quasi gli sale sopra. È pronta a tuffarsi nella mischia!

DALILA: **Eccellente! Datemi avversari da sfidare!**

V.4)

Vediamo frontalmente Dalila che guarda i possibili avversari. Ma è un po' interdetta. Dietro di lei Arturo si sistema gli occhiali...

DALILA: **Artie ma...**

V.5)

Soggettiva di Dalila. Vediamo i possibili avversari ed effettivamente sono dei bambini. Di 8-9 anni. Nessuno ci giocherebbe mai contro, ecco.

DALILA (F.C.): **...Sono dei bambini!**

ARTURO (F.C.): **Sì, ma c'è talento e abnegazione in loro! Tranne appunto forse in quello con la maglietta verde.**

V.6)

Dalila alza lo sguardo. Posa un po' epica.

DALILA: **No no, bisogna alzare il livello. Preparati.**

V.7)

Primo piano di Dalila. Di nuovo superdeciso. Con questa tavola finiamo un po' questa introduzione alla storia.

DALILA: **Andiamo a Torino!**

TAVOLA 4

Qui partono tutta una lunga serie di flashback con voce fuori campo. Non so se vogliamo renderli graficamente diversi dalle vignette precedenti ambientate nella realtà?

V.1)

Interno, giorno. Vediamo Dalila da piccolissima (tipo 2-3 anni) che è sopra un pallone da basket. Grosso quasi quanto lei. Scena buffa, mi raccomando, lei sta rincorrendo un pallone da basket che rotola in una stanza.

DIDA DALILA: **Il basket è da sempre il mio sport preferito. Il mio primo pallone me lo regalarono i miei nonni. Loro lo facevano rotolare e io lo rincorrevo. Probabilmente i miei antenati erano dei cani.**

V.2)

Interno, giorno. Siamo in una palestra (nel senso di campo da basket), e siamo all'inizio degli anni '60. Vediamo il nonno di Dalila (da giovane) che sta guardando una partita di basket femminile (anzi, in realtà sarebbe un allenamento ma ci interessa poco) da bordo campo e riceve una pallonata in faccia. In realtà è una vignettina proprio piccola in cui ci dobbiamo solo focalizzare sulla pallonata in faccia. Quindi paradossalmente sfondo inesistente (ma era per darti comunque un'ambientazione). Vignetta in scala di grigi.

ONOMATOPEA: **SBAM**

DIDA DALILA: **I nonni si sono conosciuti proprio grazie al basket. Ma più che una freccia di cupido...**

V.3)

Interno, giorno. Continuazione della precedente. Il giovane nonno è steso a terra, mentre si tiene la mascella e con il pallone da basket che rimbalza nelle sue vicinanze. Vicino a lui c'è la nonna di Dalila, imbarazzata, in divisa da giocatrice. Anche questa potrebbe essere una vignetta in scala di grigi. DIDA DALILA: ...direi che è stato altro.

NONNA DALILA: **Ti sei fatto male?!**

NONNO DALILA: **Penfo di afer perfo dodifi denti.**

NONNA DALILA: **Non mi guardavi mai e volevo attirare la tua attenzione...**

V.4)

Interno, giorno. Siamo in un'altra palestra, siamo all'inizio degli anni '60 vediamo la nonna di Dalila, ma in versione giovane e con una divisa rossa e la palla da basket in mano mentre sta giocando una partita. La nonna di Dalila era un'ex giocatrice di pallacanestro, una donna che dovrebbe ricordare molto la nipote (ad eccezione dei capelli colorati ecco! ^_^). È una persona istrionica anche lei, comunque. Anche questa vignetta in scala di grigi. La nonna giocava nella Lanco Torino (una delle squadre di Torino dell'epoca) e questa era la divisa: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/it/thumb/8/8b/Lanco_1973.jpg/220px-Lanco_1973.jpg.

DIDA DALILA: **Ho ereditato la passione proprio da mia nonna. Lei era una giocatrice professionista e giocava nella mitica Lanco Torino degli anni'60!**

V.5)

Interno, notte. Ora invece vediamo Dalila con i suoi genitori e siamo nella sua cameretta. Dalila è sempre molto piccola (qui avrà sui 6 anni). Il padre vorrebbe giocare con lei nel classico gioco in cui lui e altri pupazzi fingono di prendere il tè (e il padre infatti ha in mano un koala di peluche, Mr. Kolo). Ma lei invece vorrebbe giocare con un canestrino appiccicato alla parete. Tant'è che sta tirando la tazzina di tè proprio verso il canestrino. In questa scena il padre sta strabuzzando gli occhi per quello che sta facendo Dalila.

DIDA DALILA: I miei genitori invece sono sempre stati piuttosto contrari allo sport. Sono molto... Iperprotettivi.

PAPÀ: Tesoro, perché non prendiamo un bel tè con Mr. Kolo e i suoi amici e giochiamo senza farci mal... LA TAZZINA!!!

DALILA: Io tiroooooooooo!!!

V.6)

Interno, giorno. Siamo sempre nella cameretta di Dalila. Qui Dalila è più grande. Ha tipo 12 anni (indi per cui meglio fare un upgrade dello sfondo se si vedeva nella vignetta precedente/adesso), è piena di protezioni come uno skater alle prime armi e sembra abbia un'armatura medievale addosso. In realtà ha il pallone da basket sotto braccio (lo stesso che si vedeva in vignetta 1, magari un po' incerottato per far capire che è passato del tempo) e vuole andare solo al parco dietro casa a fare due tiri.

MAMMA: Amore, il basket è pericoloso. Ti ho mai raccontato di come si sono conosciuti i nonni?

DALILA: Ma mamma, non posso uscire così!

V.7)

Esterno, giorno. Siamo nel giardino di casa della nonna. La nonna vive in una casetta in periferia di Torino, tipo Alpignano. Una casetta con un piccolo giardino interno dove si può mettere un canestro magari attaccato al muro della casa. Comunque qui vediamo la nonna di Dalila che invece la esorta ad allenarsi in cortile.

Se ci sta, sarebbe carino si vedesse anche il nonno come comparsa. Ma non è importante a essere sinceri.

Importante: Dalila qui ha iniziato a tingersi i capelli e ha quasi l'età della contemporaneità!

DIDA DALILA: Meno male che c'era nonna a spronarmi.

NONNA: Guarda Daly, ti abbiamo messo un canestro in giardino. Così quando vieni qui... Hai talento, non sprecarlo. Poi fai anche i compiti, eh?

DIDA DALILA: E io non mi sono mai arresa.

TAVOLA 5

Anche qui tavola di flashback.

V.1)

Interno, giorno. Siamo in una palestra e vediamo Dalila di nuovo da bambina, di nuovo sugli 8-9 anni. Ha una divisa chiaramente più grande di lei ed è insieme ad altri bambini che giocano a minibasket. È importante che si vedano altri bambini, sia maschi che femmine.

Qui bisognerebbe far vedere Dalila che va a canestro.

Cosa importante: il minibasket ha palloni un po' più piccoli del normale e i canestri più bassi.

DIDA DALILA: Quando giocavo a minibasket, eravamo squadre miste. E io mi divertivo un mondo.

V.2)

Interno, giorno. Siamo in una palestra, vediamo Dalila a bordo campo mentre guarda dei ragazzi

(maschi) giocare una partita. Dalila ovviamente è un po' triste. Dalila è più grande, ha sui 12 anni (come nelle ultime vignette della tavola precedente).

DIDA DALILA: Poi crescendo si iniziano a fare quelle stupide distinzioni tra maschi e femmine.

DIDA DALILA: E se sei una ragazza giocare è un casino.

V.3)

Interno, giorno. Vediamo Dalila con la nonna all'ingresso di una palestra. Dalila è seduta con il pallone da basket ed è triste. La nonna (che possiamo anche vedere solo di striscio) la vediamo discutere con una persona fuori campo (di fatto è il responsabile di una palestra).

DIDA DALILA: Il basket è poco considerato come sport femminile purtroppo.

RESPONSABILE (F.C.): Uno sport per sua nipote? Guardi, a livello femminile abbiamo il volley, il tennis, atletica, nuoto, freccette...

DIDA DALILA: Io vivo in periferia di Torino, a Rivoli, e nonna non poteva portarmi agli allenamenti delle poche squadre femminili che erano da tutt'altra parte.

V.4)

Ora vediamo Dalila in una palestra con altri ragazzi. Tutti maschi. Dalila ha un pallone da basket in mano e sta parlando con uno di loro che fa un po' lo strafottente. Anche qui Dalila sempre sui 12 anni.

DIDA DALILA: Giocare con i maschi, nemmeno a parlarne. Per la federazione è un'eresia. Poi sportivamente ti considerano come l'ananas sulla pizza.

RAGAZZO: Giocare con una ragazza? Mica voglio perdere io!

V.5)

Riprendiamo la scena precedente. Il ragazzo che ha parlato ora è accasciato a terra per via di una pallonata in faccia subita da Dalila. Che se ne va furente.

DALILA: E no, NON volevo attirare la tua attenzione.

V.6)

Esterno, giorno. Siamo in un campetto all'esterno e torniamo di fatto quasi al presente. Vediamo Dalila che tiene palla e un ragazzo (chiaramente più grande di lei) che allunga un po' le mani con aria un po' allupata cercando di marcarla "a uomo". Qui Dalila ha la sua età normale (un anno in meno, via, ma graficamente non penso che cambi nulla).

DIDA DALILA: Per non parlare di quelli che invece vogliono a tutti i costi marcare una ragazza...

RAGAZZO: Eeehy, bellissim...

V.7)

Esterno, giorno. Continuazione della precedente. Di nuovo, Dalila se ne va via imbronciata con l'avversario che è a terra dopo un'altra clamorosa pallonata in faccia.

DIDA DALILA: Forse sono un po' impulsiva. Mi sa che in carriera potrei avere più denti rotti che canestri fatti.

**TO BE
CONTINUED**

IL SECONDO
ESEMPIO DI SCENEG-
GIATURA È PER UNA
STORIA BREVE.

SI INTITOLA "IL CLUB
DELLO STURM UND DRINK"
E FA PARTE DELL'UNIVERSO
NARRATIVO DI "AGENZIA
INVESTIGATIVA CARLO
LORENZINI".

PERSONAGGI DELLA
LETTERATURA CHE SI
RITROVANO A PARLARE
DI PENE D'AMORE
IN UN PUB...

CITAZIONI NE
ABBIAMO?



INTRODUZIONE

Tutta la scena si svolge in realtà davanti ad un tavolo. A questo tavolo sono seduti Giacomo Leopardi, Werther, Arturo Bandini, Carlo Lorenzini e un quinto personaggio che si dovrà vedere solo quando lo dirò io... Che è Ser Jorah Mormont.

Tieni presente questa cosa nell'orchestrare i posti e le inquadrature. Jorah è molto probabilmente vicino a Carlo, perché è quest'ultimo che lo introduce nel club dello Sturm und Drink.

Qui di seguito ti riporto le descrizioni dei personaggi con relativi link per aspetto e vestiario, così non devi impazzire a cercarli ogni volta.

Werther: è già stato presentato nella prima stagione, per le fattezze ti rimando a quelle che si vedono nei link sottostanti. MA! Con in più un bel barbone hipster. Perché Werther è un hipster, ovviamente. Un dandy moderno. Nel terzo link un esempio di abbigliamento.

Werther1: <http://gyazo.com/7788be5381a3097ce0fe74e20e4ffe4f>

Werther2: <https://gyazo.com/159fa67e127fb7890b590fb4eeded818>

Abbigliamento hipster: <http://www.ediempoli.eu/wp-content/uploads/2014/09/Hipster.jpg>

Leopardi: è diventato un programmatore. E' uno sfigatone cosmico, anche leggermente ingobbito. Amante dei videogiochi. Come fattezze, puoi rifarti al vero Leopardi, solo mettendogli dei grossi occhialoni. Come abiti potresti prendere a esempio quelli di Raji di The Big Bang Theory, ma ho una richiesta: il maglione dev'essere uno di quelli terribili natalizi con ricami in pixel art, dev'essere tutto verde e avere il simbolo della Triforza di The Legend of Zelda. Sbam.

Leopardi1: http://win.rossovenexiano.com/frammenti_drupal/immagini/Leopardi.jpg

Abbigliamento Leopardi: http://ak1.polyvoreimg.com/cgi/img-set/cid/63918760/id/FPnrt42dRcmZ_J_2q7Lo4A/size/y.jpg

Abbigliamento Leopardi, Triforza: http://cdn.shopify.com/s/files/1/0233/6889/products/Triforce_Shirt_1_large.png?v=1370360896

Bandini: Arturo Bandini vorrebbe somigliasse al suo creatore, John Fante. E' uno sceneggiatore squattrinato, megalomane, con la battuta pronta e graffiante. Come abbigliamento, veste in nero con una maglietta sotto un'altra giacchetta di pelle nera. Casual ma elegante.

Bandini1: <https://rivistagradozero.files.wordpress.com/2014/12/john-fante1.jpg>

Bandini2: http://www.art-chignaned.com/spip/IMG/jpg/John_Fante.jpg

abbigliamento Bandini: <http://middlemojo.com/wp-content/uploads/2011/03/NeilGaiman-333x500.jpg>

Jorah: Come fattezze, molto simile al telefilm. Dato che non viene mai nominato, deve riconoscersi subito. E' importante anche l'aria da cane bastonato. Deve avere una felpa o qualcosa con il simbolo della sua casata.

Jorah1: <http://d.ibtimes.co.uk/en/full/1443596/ser-jorah-mormont.jpg>

Jorah2: http://vignette1.wikia.nocookie.net/westeropedia/images/a/af/Jorah_Mormont.jpg/revision/latest?cb=20130409105752&path-prefix=nl

Simbolo della sua casata: <http://vignette3.wikia.nocookie.net/gameofthrones/images/0/03/House-Mormont-Main-Shield.PNG/revision/latest?cb=20151130115351>

Nemo: *il proprietario del pub. Compare sia nella prima che nella seconda stagione.*

Pub insegna: <https://gyazo.com/efdddf6e164d5b204b9e7694b2ae3d09>

Pub esterno1: <https://gyazo.com/623367570056d5f3810041fddca4a907>

Pub interno: <https://gyazo.com/2a4e61d15288658b6eac7c25d943b458>

Tremal-Naik: *personaggio salgariano, è ora un ragazzo indiano che vende le rose nei locali. Aspetto a piacere, basta che sia giovane e magari pure belloccio, abbia i lineamenti e carnagioni indiane. Ti metto il link di una copertina dei romani, magari aiuta.*

Tremal-Naik1: http://img1.annuncicdn.it/a7/f6/a7f6670755be96ebe9a28a5167a3a225_orig.jpg

TAVOLA 1

V.1)

Interno, notte. Siamo nel pub di Nemo. In questo momento, vediamo un grosso boccale di birra che viene sbattuto su un tavolo.

Siamo nel mese di novembre. Fa freddino fuori, ecco. Il tempo ideale per chiudersi in un pub.

WERTHER: **Meretrice!**

DIDA CARLO: **Quando alza il gomito, a Werther sale l'insulto romantico.**

V.2)

Ora l'inquadratura si allarga e vediamo che la persona con il boccale di birra è il caro Werther. Di fianco a lui c'è Giacomo Leopardi.

WERTHER: **Meretrice d'una meretrice!**

LEOPARDI: **perdincipixel, moderiamo il linguaggio!**

WERTHER: **Esapete cosa mi ha detto poi?!? Vorrebbe che il nostro rapporto si trasformasse in un amore platonico e fraterno, per continuare a starmi vicino...**

SPAZIO PER IL RIQUADRO DEL TITOLO (CLASSICO DELLE STORIE DI LORENZINI)

V.3)

Controcampo. Vediamo dall'altro lato del tavolo Arturo Bandini. Sta canzonando Werther.

BANDINI: **A casa mia si chiama Friendzone, Werther! E' la regola dell'amico, e continui a ricascarci ogni volta...**

DIDA CARLO: **...e puntuale come un orologio ecco Arturo Bandini. Sceneggiatore fallito, megalomane e sopraffino giratore di coltelli nella piaga.**

V.4)

Torniamo su Werther che ora inveisce contro Bandini. Si è alzato in piedi

WERTHER: Non fare lo spiritoso! Vogliamo ricordare che la tua Camilla te l'ha smollata solo nel film tratto dal tuo romanzo?

BANDINI: Almeno mi sono consolato con un'altra donna, in quella storia. Sai com'è, meglio che andare in bianco come il tuo amor puro.

V.5)

Stringiamo su Bandini, che ridacchia.

BANDINI: Speravi di scatenarle le cascate del Niagara parlandole di poesia? Guarda il suo Albert. E' arrivato, ha srotolato il pitone e BAM!!!

DIDA CARLO: Bicchiere spaccato in faccia fra tre, due, uno...

TAVOLA 2

V.1)

Interno, notte. Interviene Leopardi a dividere i due contendenti.

LEOPARDI: Suvvia compari, non litigate... Pensate che voi, almeno, avete avuto qualche avventura, mentre io... Nel mio studio... Sob... Tra le mie carte prima e i computer adesso... Cogitando sull'infinito e naufragando dolcemente nei ricordi... Contemplando la bellezza del creato e dei codici... Silvia... Inarrivabile come un ermo colle di Skyrim e...

Sniff...

DIDA CARLO: Oh, e poi c'è Giacomo Leopardi. L'ottimista. Fa il programmatore, lo chiamano il "poeta binario".

V.2)

Stringiamo su di lui. Leopardi scoppia a piangere. In maniera anche un po' buffa, ecco.

LEOPARDI: Buuuuaaaahh!!!

DIDA CARLO: Triste e solitario, aggiungo io.

V.3)

L'inquadratura si sposta su Carlo e Bandini. Carlo è stranito, Bandini invece è tranquillissimo.

CARLO: Gli ha preso la ciucca triste? Che ha bevuto?

BANDINI: Il solito, acqua frizzante.

V.4)

Magari una bella inquadratura dall'alto sulla tavolata? Conta che c'è tanto dialogo, questo è

un vignettone. In ogni caso vediamo Werther che sta cercando di consolare Leopardi.

WERTHER: Non fare il solito pessimista cosmico. La vita può essere meravigliosa!

BANDINI: Parla quello che si è sparato con la pistola del rivale per far sentire tutti in colpa.

WERTHER: non sei per niente d'aiuto!

BANDINI: Dai Jack, dopo ci facciamo una partita a Minecraft, sei riuscito a craccare il server?

LEOPARDI: Sniff... Si...

V.5)

Siamo su Carlo che ora sta prendendo la parola e si rivolge all'uomo seduto di fianco a lui. Quest'uomo è Ser Jorah Mormont, dritto dritto da Game of Thrones. Potremmo farlo simile all'attore che lo interpreta, ha un maglione con il simbolo della sua casata. È un po' imbarazzato.

CARLO: Che ti dicevo? Qui ti potrai rilassare un po'. Il club dello Sturm und Drink accoglie tutti coloro che soffrono per amore!

JORAH: Grazie, ragazzi.

V.6)

L'inquadratura si sposta e torniamo su Bandini, che ora cerca di fargli delle domande.

BANDINI: Ci diceva Carlo che è da poco che sei diventato un classico. Benvenuto tra noi, ci vuole un brindisi!

E comunque il club ha delle regole. Se è la tua prima sera allo Sturm und Drink.. Devi raccontare!

TAVOLA 3

V.1)

L'inquadratura si sposta su Werther e Leopardi. Leopardi si sta asciugando le lacrime, tutto torvo.

WERTHER: Già dicci qualcosa su di te... E su di lei! Come si chiama?

LEOPARDI: L'hai c-conosciuta in chat?

V.2)

Siamo su Jorah. Si sta incupendo.

JORAH: Ho fatto tutto quello che potevo per lei. Ho tradito i miei superiori, mai discusso ogni suo ordine. L'ho seguita in ogni suo viaggio. Ho ucciso. Il tutto mentre la vedevo tra le braccia di un altro.

V.3)

Stringiamo ancora di più su Jorah.

JORAH: Lei... Più saggia di una principessa, più forte di una regina. Lei...

V.4)

Vediamo Werther, Bandini e Leopardi che sono rimasti di sasso.

JORAH (F.C.): ...La mia Khaleesi.

V.4)

Vignetta uguale alla precedente, cambiano le espressioni dei tre. Bandini è rivolto verso Werther, Leopardi si è fatto improvvisamente coraggioso e Werther invece si rivolge a Jorah.

BANDINI: Dio onnipotente! Werther, la tua friendzone è niente a confronto!

LEOPARDI: Dama infame, per le solo il tegame!!!

WERTHER: Quindi tu sei...

V.6)

Spostiamo l'inquadratura su Carlo. Si alza in piedi, senza dire una parola. Sostanzialmente, se ne sta andando. Tutti sono presi dall'identità del nuovo arrivato.

WERTHER: ...Quello del telefilm! Non ti ho mai letto, ma diamine... Ne hai passate delle belle!

CARLO: Offro io per il nuovo arrivato, Nemo. Qualche cliente si è degnato di non pagarmi con le solite pacche sulle spalle, di recente.

TAVOLA 4

V.1)

Interno, notte. Vediamo Carlo che sta pagando Nemo. Lo vediamo quindi di schiena al bancone del bar, davanti a lui lo stesso Nemo, nella classica posa da barista mentre asciuga un bicchiere.

Carlo è un po' brillo, riusciamo a farlo capire in questa tavola? Magari dall'andatura o cose simili.

NEMO: Sicuro di volerlo lasciare con quella banda di scoppiati?

CARLO: Si ambienterà, fidati.

BANDINI, WERTHER, JORAH: Un brindisi per la bernarda!

V.2)

Vediamo Carlo di quinta mentre sta uscendo dal pub. Dietro, il tavolo con gli "Sturm und Drink" mentre alzano i calici per un brindisi tutti felici e marci di birra. Tutti tranne Leopardi, che sta piangendo.

DIDA CARLO: Che poi, un po' li compatisco i ragazzi dello Sturm und Drink. Con i loro mulini a vento fatti di sorrisi spezzati e amori irrisolti.

BANDINI, WERTHER, JORAH (cantano): Osteria numero cinque! In amore c'è chi perde e c'è chi vince!

V.3)

Esterno, notte. Siamo proprio all'esterno del pub di Nemo. Si dovrebbe vedere l'insegna. Vediamo Carlo mentre sta comprando una rosa blu da un indiano venditore di rose, fuori dal pub. In realtà l'indiano è Tremal Naik. Si deve vedere bene il pub, occhio.

CARLO: Come ti sei ridotto, Tremal-Naik.

DIDA CARLO: Eppure, anche se non voglio ammetterlo, un po' li ammiro.

BANDINI, WERTHER, JORAH (da dentro il pub) (cantano): Ma chi perde caso strano se lo trova dentro l'ano!

DIDA CARLO: Non certo per l'intonazione.

V.4)

Ora con una bella inquadratura dall'alto vediamo la via della casa di Milano. Magari Carlo che si tiene ad un muro, con la rosa in mano.

DIDA CARLO: Quel loro amore irrisolto, okay, impossibile... Ma incondizionato.

Quel sentimento folle che è un biglietto di sola andata per un viaggio senza un lieto fine.

Quella forza d'animo che li rende simili a dei titani.

V.5)

Interno, notte. Siamo nella casa di Carlo e lo vediamo mettere la rosa sul comodino di una camera da letto. La camera da letto è quella di Angie. E' quasi un dettaglio, in realtà.

DIDA CARLO: Mi chiedo se anch'io sia in grado di amare così. Andare contro tutto e tutti. Per tutta la vita...

V.6)

Ultima vignetta. L'inquadratura si allarga, riconosciamo che questa è la camera di Angie e la vediamo dormire, serenamente. Sul comodino, a fianco a lei, c'è la rosa blu. Carlo ovviamente non c'è, è andato nella sua stanza.

DIDA CARLO: Solo per una persona.

THE END

DI SEGUITO ORA UNA
SELEZIONE DI SOGGETTI,
DI STORIE INEDITE.

SONO SINOSSI
DI MASSIMO UNA
PAGINA E MEZZA.

A OGNUNO DI QUESTI
CORRISPONDE POI IL RELATIVO
PROGETTO PIÙ ARTICOLATO,
CHE NON È INCLUSO PER NON
INTASARE TROPPO IL
PORTFOLIO.

CHE VOGLIA DI
SCRIVERE TUTTE QUESTE
PAGINE... SONO STANCO
GIÀ SOLO A PENSARCI.



THE WINDBORNE ROAR

Progetto inedito in cerca di editore

Kamerun (odierno Camerun), 1936.

Il mondo non è quello che conosciamo oggi: la Grande Guerra del '14-'18 si è conclusa con la vittoria della Germania che ora domina incontrastata in Europa e sta attuando una politica di colonizzazione in Africa. Ma soprattutto, questo mondo non è popolato da esseri umani ma da animali antropomorfi. Creature divise da un feroce odio razziale alimentato dai "sauriani" (animali a sangue freddo, di cui l'impero tedesco è composto in larghissima parte) e "pellicciati" (animali a sangue caldo).

Ma questa situazione è destinata a evolvere grazie a due personaggi decisamente... Inaspettati.

La prima è Zindzhi Amadou, una pantera esperta di riparazioni meccaniche della base militare di Douala, la capitale della colonia tedesca del Kamerun.

Zindzhi vuole seguire le orme del padre, che da anni appoggia clandestinamente un gruppo di ribelli chiamati "Figli del Cielo Stellato", che vorrebbero l'indipendenza del loro paese e uguaglianza razziale.

La seconda scheggia impazzita è Malik Mboma, un intrepido leone pilota di aerei e fuorilegge, ma individualista e poco interessato alla lotta politica.

I due si ritrovano in carcere, dopo che Zindzhi è stata arrestata per aver partecipato insieme al padre a una riunione clandestina dei Figli del Cielo Stellato e Malik si è... Fatto catturare, per poter penetrare insieme ad altri due membri della sua banda nella base militare e rubare due velivoli.

Zindzhi non riesce a salvare suo padre ma scappa con Malik, entrando a far parte del loro gruppo e spingendoli sempre più a combattere per una giusta causa e non solo per se stessi.

Malik del resto è un animo ferito, avendo perso tutta la sua famiglia a causa della guerra e vive quotidianamente il senso di colpa per essere andato via dal suo villaggio molto giovane per inseguire il sogno di diventare un pilota.

Dopo un rocambolesco assalto a un treno contenente diamanti e esplosivi i nostri due fuorilegge devono però fare i conti con un pericoloso nemico sulle loro tracce: Erik Von Reibnitz, il Barone Nero, braccio armato del kaiser e soprattutto asso dell'aviazione.

Erik è il figlio di uno spietato generale dell'esercito sauriano, e porta una maschera per nascondere il suo volto. Che i più credono sia sfigurato da un incendio, ma in realtà cela un segreto per più importante: Erik non è un sauriano, ma un pellicciato. E soprattutto, è il fratello minore di

Malik, creduto morto e catturato dal generale quando distrusse il loro villaggio. Alimentandolo con impressionanti dosi di odio e spietatezza.

Erik è ormai una macchina al soldo del kaiser e farà di tutto per fermare il nemico e vendicarsi del fratello che ritiene responsabile della morte dei genitori.

Con il Barone Nero sulle loro tracce, i Figli del Cielo Stellato devono accelerare il loro piano. Sfruttando il fatto che gran parte dell'esercito sauriano è convogliato verso zone di confine, decidono di sferrare un attacco in forze alla base di Douala utilizzando tutti i loro mezzi aerei e di terra. Compresa la grande quantità di siluri confiscati con l'assalto al treno.

Malik, su insistenza di Zindzhi, partecipa all'attacco con la sua banda, che per l'occasione sarà ribattezzata "Sky Lions". Zindzhi è fiera di lui.

L'assalto è rapido e violento, ma il Barone Nero si dimostra un avversario formidabile, falciando avversari su avversari.

Anche Zindzhi, purtroppo, è fra le sue vittime.

Dopo aver visto il suo aereo brillare nel cielo, Malik furibondo parte in folle attacco incurante delle difficoltà e non sapendo della vera identità del suo nemico.

Lo scontro sembra terminare nuovamente in favore del Barone, ma un guasto sul nuovo prototipo del velivolo che sta pilotando lo costringe alla resa e alla fuga.

La strada per i bombardieri è spianata. Con l'aiuto della popolazione oppressa i Figli del Cielo Stellato vincono la battaglia e liberano la capitale, issando una nuova bandiera.

Ma ogni guerra ha le sue vittime, Malik piange i caduti della sua banda e soprattutto Zindzhi.

Decide allora di combattere per lei. Per la sua causa.

Per qualcosa che "sta più in alto del cielo".

FINE

JURASSIC FU

Progetto inedito in cerca di editore

Siamo in una realtà immaginaria, anche se molto simile alla nostra, in cui esseri umani e dinosauri si sono evoluti parallelamente, finendo anche per convivere (più o meno) pacificamente.

I dinosauri, chiamati più in gergo squamati o sauri, si sono antropomorfizzati e sono rimasti i depositari della cultura millenaria del mondo. Tra le tante cose sono stati proprio loro, per primi, a studiare la meditazione e le arti marziali, impedendo per secoli agli umani di apprendere tali tecniche.

Cody, il protagonista della nostra storia, vuole però imparare i segreti del Jurassic Fu, l'arte marziale per antonomasia. Non tanto per diventarne un grande campione e studioso, quanto piuttosto per... Fare colpo su una sua compagna di classe, la bellissima saura Roxette!

A nulla valgono le lezioni del bizzarro maestro T-Ruce Lee, grande esponente della scuola dell'Artiglio Affilato ma ora caduto in disgrazia e riciclatosi come pessimo attore di soap opera. Cody è tutto meno che un atleta ma la sua vita cambia quando una sera, sfuggendo dalla perfida Nikki, la bulla della scuola, si ritrova in una stazione abbandonata. Qui un vetusto sauro gli affida uno strano manufatto, prima di dissolversi letteralmente davanti ai suoi occhi.

Quest'oggetto, che scopriremo essere un frammento di meteorite, dona a Cody un'agilità straordinaria! La quale gli permette di sconfiggere la prepotente Nikki, di iscriversi al torneo di arti marziali della città e di arrivare fino alla finale contro il campione scolastico Jason Coleman! Di cui tra l'altro Roxette è invaghita. Tutto sembra andare per il verso giusto!

Tuttavia, qualcuno si accorge del suo misterioso potere. La sera prima della finale del torneo infatti, Roxette scompare e Cody nel cercarla si imbatte in una setta di guerrieri: i Cavalieri dell'Estinzione. Sono capeggiati dal perfido Drakker, un essere umano spregevole e sfigurato, un tempo allievo del maestro T-Ruce Lee.

Drakker sottrae la pietra di Cody obbligandolo a scambiarla con la sua amata Roxette, la unisce alle altre in suo possesso, sconfigge il maestro Lee intervenuto per salvarlo e... Grazie al potere dei frammenti di meteorite riuniti apre un portale per l'epoca preistorica. Il suo scopo è far sì che il grande meteorite che avrebbe dovuto causare l'estinzione dei dinosauri... Cada davvero sulla terra!

Il suo odio nei confronti dei sauri è sconfinato, e vuole eliminare il problema alla radice.

Cody e i suoi amici però vogliono fermarlo in qualche

modo, ed entrano anche loro nel portale. Scoprendo la verità.

Fu un essere mitologico, il leggendario Dinodharma, a impedire la caduta del meteorite. E scoprono che Dinodharma (considerato una vera e propria divinità per i sauri) non è altri se non un essere venuto da un pianeta lontano, che aveva trovato la quiete della Terra perfetta per le sue meditazioni.

Drakker vuole ucciderlo ed è sul punto di sconfiggerlo quando i ragazzi intervengono per fermarlo. Lo scontro sarebbe ovviamente impari, ma lo stesso Dinodharma infonde in loro lo spirito dei più grandi artisti marziali di ogni epoca, dando a ognuno di loro una caratteristica utile per sconfiggere il nemico.

Lo scontro è incredibile e senza esclusione di colpi ma Cody e gli altri hanno la meglio, relegando per sempre Drakker nell'oblio dello spazio-tempo!

La Terra è salva, e i ragazzi possono tornare alla loro epoca... Senza più frammenti di meteorite!

Cody perde clamorosamente la finale del torneo, essendo tornato quello di prima, ma poco importa. Roxette ha ammirato il suo coraggio durante la caccia a Drakker e si è innamorata di lui. E il maestro, grazie al potere di Dinodharma, è tornato in vita.

Ora, bisogna davvero impegnarsi per diventare... Almeno cintura gialla di Jurassic Fu!!!

Nel finale, in una scena post titoli di coda, vediamo Cody che capta un segnale spaziale, mentre gioca con un videogioco. Qualcuno, forse un parente di Dinodharma, sta cercando di mettersi in contatto...

FINE

24 SECONDI

Progetto inedito in cerca di editore

Torino, giorni nostri.

Alex è un ragazzo come tanti altri. Ha 18 anni, con più pensieri per la testa che capelli. E di capelli ne ha parecchi.

Un po' pigro e indolente ma con una grande passione: la pallacanestro. Un amore che però è rimasto sepolto sotto le macerie della scomparsa del padre, ex giocatore di basket caduto in disgrazia.

Ma Alex non è solo ad affrontare gli ultimi rigurgiti di adolescenza: insieme a lui ci sono infatti l'istrionico amicone **Brando** e la grintosa **Ludovica**. Di cui, anche se inizialmente non lo ammette a se stesso, Alex è un po' innamorato.

Cosa accumuna questi tre ragazzi? Il basket, ovviamente. E **Kobe Bryant**.

Amano passare i pomeriggi a chiedersi chi sia il giocatore più forte della storia e giocare in uno dei playground più famosi di Torino, il Braccini.

O meglio, Brando e Ludovica giocano, mentre Alex rimane in disparte a guardare. Come se qualcosa, una misteriosa forza invisibile, lo tenesse lontano dal campo di gioco.

Il Braccini è un campo di battaglia per i giocatori e a comandare è sempre e solo una squadra: i **Seven Stars**, capitanati da una vecchia conoscenza di Alex ovvero l'arrogante **Roberto Starsi**.

I due erano compagni di squadra ai tempi delle giovanili ma non si sono mai sopportati e Starsi soffriva parecchio il talento di Alex, finché quest'ultimo non decise di abbandonare la squadra.

Ma ora le cose sono molto cambiate. I Seven Stars hanno l'invidiabile titolo di Rim Kings, che conferisce loro grande rispetto, e sono avversari imbattibili per tutti. Ma ad Alex questo non interessa. Per lui alzarsi la mattina è già un'impresa e in generale sta vivendo un momento di grande difficoltà. Non sa cosa fare della sua vita e in questi casi la soluzione più semplice è...Rimandare ogni decisione. Ogni presa di posizione.

Brando e Ludovica cercano sempre di spronarlo, ma a volte lui è come un muro di gomma. Complicato come un problema di matematica.

Ma ci sono momenti in cui **qualcosa si accende**, in ognuno di noi. E questo momento arriva proprio un pomeriggio al parco, durante una partitella di Ludovica e Brando. Quest'ultimo viene provocato da Starsi e Alex interviene per fare da pacere, proponendo di andarsene. Meglio non immischiarsi.

Ma quando Starsi rincara la dose... Tocca le corde giuste. E scaglia un pallone in faccia ad Alex, per irriderlo.

A quel punto Alex, con una forza inaspettata, reagisce alle provocazioni e afferrando il pallone lo schiaccia perentoriamente a canestro.

Il pubblico presente mormora su qualcuno in grado di sfidare "The Star"!

Brando e Ludovica colgono il momento e lanciano il guanto di sfida. Il gioco è fatto: viene **organizzata la partita!** Nonostante la contrarietà di Alex.

Il nostro trio mette in piedi una squadra un po' alla buona pescando a scuola e ai campetti, ma le tensioni aumentano. Alex infatti litiga pesantemente con i suoi due amici a causa di questo match, mettendo a rischio il loro rapporto. E nel mentre comincia ad allenarsi in notturna, al parco, con un misterioso individuo che si fa chiamare, molto umilmente, "**il Leggendaro**".

Arriva così il grande giorno.

Da un lato i Seven Stars guidati da Roberto Starsi, insieme a lui un nutrito gruppetto di giocatori: **Air Berto**, il suo braccio destro. **She's got no look**, una playmaker giovanissima ma imprevedibile. **The Stealman**, abile ladro di palloni. **Robocop**, implacabile sotto canestro. **Hulk**, specializzato nell'attaccare il ferro e **Steph Back**, maestro del tiro in allontanamento.

I nostri protagonisti invece, da buoni sgangherati, non hanno nemmeno un nome per la squadra.

Alex è tornato sui suoi passi e insieme a Brando e Ludovica ci sono il giovane **Doc**, un nerd clamoroso del basket e fissato con gli schemi, **Fabiolous**, playmaker estroso e rapper notturno, e **Ruandalf**, un ragazzo un po' inesperto ma dall'elevazione incredibile e fenomenale stoppatore. Anche lui preso di mira da alcuni avversari per il colore della sua pelle (come lo stesso Alex).

La partita inizia subito male per Alex & Co. I Seven Stars sembrano davvero troppo forti.

Ma tra duelli individuali, schemi pazzi e momenti di nervosismo i Downtown Ballers (così i nostri si ribattezzano) cercano in tutti i modi di risalire la china.

A poco a poco vediamo flashback degli allenamenti di Alex con il Leggendaro, del suo rapporto con Ludovica e di suo padre.

La partita entra nel vivo e per fermare il recupero dei Downtown Ballers, i Seven Stars allora devono sfoderare la loro arma preferita: il gioco fisico e duro, a cui i nostri non sono abituati.

Qui avviene la **svolta**: Alex è a terra, incapace di reagire. Ludovica esplode per cercare di spronarlo e i due arrivano a litigare nuovamente. Ma questa volta, un interruttore si accende in lui. Alex prende

improvvisamente coraggio e la bacia di fronte a tutti.

La folla e i compagni di Alex sono in tripudio! E lui sembra essersi tolto un primo macigno dal cuore. Inizia a giocare da campione e trascina i Downtown Ballers ad un appassionante punto a punto finale. Nell'ultima azione, Alex riesce a rubare palla a Starsi e cominciano i **24 secondi finali**. Lo spazio dei campioni. Lo spazio del grande Kobe Bryant, idolo del ragazzo.

Alex contro Starsi. I due acerrimi nemici uno contro uno, con i compagni che si scansano. Vuole l'ultimo tiro. Vuole, per la prima volta, una responsabilità.

Alex riesce con una serie di finte a divincolarsi dalla grintosa difesa avversaria e sta per arrivare al tiro... Ma The Stealmen, uno degli avversari più scorretti, entra improvvisamente in gioco per cercare di stopparlo. Alex lo evita ma deve alzare la parabola di tiro.

Tutti rimangono con il fiato sospeso. Il tiro di Alex rimbalza sul ferro una, due tre volte... Prima di uscire.

I Seven Stars vincono di un punto.

I giochi sono finiti, ma c'è ancora spazio per dei **colpi di scena**. Infatti irrompe il Leggendario, che viene subito riconosciuto da tutti i presenti per il suo status. I Downtown Ballers sono stati sconfitti

ma hanno giocato da campioni e potranno tornare su questi campi ogni volta che vorranno.

La sua parola è legge.

E Alex riceve il suo personale titolo di MVP da parte dell'uomo, fiero di lui. Che rivela di conoscere suo padre.

Starsi se ne va con la coda fra le gambe e la squadra spaccata, per via delle scorrettezze usate in campo. I Seven Stars probabilmente non esisteranno più.

La storia si **conclude** con Alex all'esame di maturità. Ha scritto un tema molto bello, e scopriamo che la voce narrante che ci ha accompagnato per tutta la storia erano proprio parte integrante del tema. L'insegnante si congratula con lui e gli dice che lo vede diverso. Lo vede pronto, adesso.

Ludovica lo aspetta fuori dalla scuola. È appena cominciata l'estate. Un'estate ricca di cambiamenti.

L'estate dei Downtown Ballers.

FINE

TALES OF VULCANIA

Progetto inedito in Italia, in cerca di editore legato a un brand di GDR

Vulcania è un mondo molto particolare. È formato da diverse isole (chiamate isonazioni) profondamente diverse da loro nella popolazione e nei costumi. E non a caso spesso in guerra per la supremazia sui mari e sui cieli.

Il mondo di Vulcania, come suggerisce il nome, è dominato dai vulcani. Ogni isonazione ha al suo interno una di queste grandi bocche magmatiche dalle cui viscere viene prodotta l'energia necessaria per far funzionare tutta la rozza ma efficace tecnologia.

Un'ambientazione steampunk quindi. O forse sarebbe meglio definirla... Magmapunk.

In queste terre e in questi mari si muove la protagonista della nostra storia. Si chiama Sydna, ed è una spadaccina errante. Un'avventuriera che inizialmente sembra interessata solo al denaro e al brivido della battaglia, ma che ben presto rivela la sua vera ossessione: la vendetta.

È originaria infatti dell'Abrabazem, l'unica isonazione ad avere un vulcano spento. Distrutto. A causa della grande guerra di molti anni prima che portò ad un disastro epocale, trasformando l'Abrabazem dalla più potente e florida isola di Vulcania in uno spettrale deserto radioattivo.

Il Mostucaal infatti, ai tempi in guerra con l'Abrabazem, fece sganciare un ordigno terribile all'interno del vulcano abrabazo causandone l'esplosione, con effetti devastanti su tutta la popolazione (la morte poteva non essere il destino peggiore). E suggellando così la fine della guerra. Tuttavia questo evento causò una rivolta popolare e l'allora presidente del Mostucaal, Jorge Mata, venne addirittura destituito a causa di questo crimine, rifugiandosi in esilio.

Sydna era una bambina all'epoca, ma non ha dimenticato. Non poteva dimenticare. Ha perso la sua infanzia, la sua giovinezza. E ogni sentimento in lei si è trasformato in odio. Ha giurato a se stessa che avrebbe ucciso ogni persona legata a quel disastro, Jorge Mata in primis. E ha cominciato negli anni a radunare indizi.

Nel suo viaggio, che la porterà a esplorare molte delle terre di Vulcania, sarà braccata da un manipolo di mercenari capitanati da McGregor, un feroce tagliagole al soldo del miglior offerente. In questo caso proprio Mata, che vuole fermare la persona che sta uccidendo a poco a poco il suo vecchio entourage.

McGregor inizialmente sembra avere la meglio sulla ragazza, durante un agguato nella città di Goya. Ma Sydna non è così facile da uccidere.

E soprattutto, non sarà sola.

Troverà aiuto in Julius, un ex-aviatore dal passato

misterioso che vive proprio nei bassifondi di Goya. Julius, che non ha nulla da chiedere alla vita, deciderà di darle una mano per arrivare fino a Mata. Aiutandola a chiedersi anche il perché di questa sua crociata. Cercando di farla riflettere sulle sue azioni, specialmente dopo l'uccisione di Eliza Ginobili, una collaboratrice fidata di Mata, che però si era allontanata da lui e soprattutto aveva rinnegato questo suo passato finendo per aiutare le povere genti del sud del Mostucaal.

Ma Sydna non può essere fermata. Nonostante veda in Julius una brava persona, qualcuno che finalmente sembra sincero e disinteressato nell'aiutarla, lei conosce solo la via della spada, non quella del perdono. È l'unica maniera che ha per poter trovare la pace. Per mettere a tacere i tormenti di una ragazza la cui vita è stata sconvolta per sempre. E che non può tornare indietro.

L'odio è l'unica cosa che ha avuto la possibilità di imparare nel corso della sua vita.

Quando arriva finalmente a contatto con l'ex presidente Mata, Sydna finge di farsi catturare per poter salire sulla sua aeronave. Dopo un violento scontro, con l'aiuto di Julius riuscirà a uccidere McGregor e lo stesso Mata.

Ma l'uomo, prima di morire, le chiede come mai lei si stia accompagnando a colui che forse è la persona con la responsabilità più grande di tutti.

Julius infatti è in realtà Tristan Alonso, il pilota che sganciò la bomba nel vulcano dell'Abrabazem. Anche lui cercava redenzione per i suoi crimini, ed è questo il motivo per cui ha aiutato la ragazza senza rivelarsi. Il destino sa essere beffardo, a volte. E ora è pronto a morire. Non può e non vuole opporsi a Sydna. È il suo destino.

Sydna, colma di rabbia, vuole ucciderlo. Nonostante lui l'abbia aiutata fino a quel momento. L'unico uomo che forse l'abbia mai trattata con gentilezza in un mondo violento e crudo come quello di Vulcania è proprio la causa di tutti i suoi tormenti. Qualche dubbio si solleva nel suo cuore.

Però lui le ha mentito. Lui è come tutti gli altri.

Sydna fa fuoco con la sua pistola, ma noi non vediamo il corpo di Julius cadere a terra.

Alla fine, vediamo la ragazza scrutare l'orizzonte dal parapetto di un'aeronave. Si guarda indietro, come se stesse aspettando qualcuno.

E la vediamo solcare i cieli verso, finalmente, la pace.

E forse, un nuovo inizio.

FINE

HIGH SCHOOL CTHULHU

Progetto in cerca di editore legato a un brand di GDR

Riprendendo i vecchi racconti di H.P. Lovecraft, siamo negli anni '90, in una cittadina americana della contea di Essex situata alle foci del fiume Manuxet: la ridente Innsmouth.

Una città dalla storia particolare: dopo essere stata parzialmente distrutta a inizio del secolo in circostanze misteriose, viene rimessa a nuovo negli anni '60 da un ricco imprenditore di Boston, di nome Barnabas Marsh. Ultimo discendente di Obed Marsh, il fondatore della città secoli prima. Barnabas riuscì a trasformare un decadente paesino in una accogliente cittadina, tuttavia i progetti per la bonifica delle paludi che infestavano l'area a ovest dell'insediamento non iniziarono mai: i costi per un'operazione di tale entità lievitavano costantemente e anche l'interesse di Barnabas parve venir meno. L'uomo aveva lasciato definitivamente la sua vita a Boston e abbandonava ormai raramente villa Marsh.

Innsmouth si è sviluppata fino a diventare in tutto e per tutto la tipica cittadina americana con empori, ristoranti, tavole calde e soprattutto la Saint John's High School, cuore pulsante della comunità e casa degli amatissimi Innsmouth Amphibians, la squadra di football locale.

L'impegno e la dedizione della famiglia Marsh hanno dato nuovamente impulso alla rinascita di una cittadina che pareva ormai spacciata, destinata a diventare un ammasso putrescente di legno marcio e blasfeme superstizioni.

Ed è qui, che entrano in scena i nostri protagonisti... Noi seguiamo infatti le quattro storie di quattro personaggi che gravitano intorno al liceo di Innsmouth e che finiscono per intrecciarsi in una storia di orrori e turbamenti!

La prima è quella di Audrey McBride, una ragazza di 16 anni che frequenta il penultimo anno delle superiori alla Saint John's High School ed è considerata una delle ragazze più popolari della scuola. È la capitana delle cheerleader della squadra di basket del liceo ed è fidanzata con Tommy Bagley III, la stella proprio della squadra di pallacanestro, all'ultimo anno. La sua è una vita pressoché perfetta. Cosa potrebbe andare storto?

Le cose cominceranno a cambiare dopo aver vinto un misterioso pesce rosso al Luna Park... Incubi, inquietudini che sembrano solo frutto dell'immaginazione di Audrey ma che poi si riveleranno in maniera terribile quando il fidanzato Tommy e la migliore amica Betty la metteranno in contatto diretto con Dagon in persona!

Nathan Robinson invece è molto diverso da Audrey. Frequenta la stessa scuola, ma lui è decisamente... un nerd! Solo che negli anni '90 essere nerd non

era uno status symbol come oggi. Nathan passa le ore nella sala giochi di Innsmouth e viene spesso preso di mira dai bulli della scuola. Ha un'amica di penna, che non ha mai visto, che un giorno gli spedisce un regalo particolare: un misterioso tamagotchi. Ovviamente il regalo viene strappato con la forza dai tre bulli, che deridono Nathan e si divertono a tormentare il mostriciattolo all'interno del gioco. Un mostriciattolo alquanto strano...

Ma da quando il tamagotchi passa nelle loro mani, la pazzia inizierà a impossessarsi di loro e Nathan avrà una tragica e inaspettata rivincita.

Winter Hughes invece è la leader delle Sandgirls, un gruppo dark-metal tutto al femminile che fa scalpore all'interno del liceo. Insieme a lei ci sono anche Jennifer alla chitarra, Dakota alla batteria e Juniper alle tastiere.

Winter, molto timida e incredibilmente introversa, diventa letteralmente un'altra persona quando si trasforma in "Skully", il suo alter ego musicale. Un personaggio creato anche per ricordare le sue origini (la madre è messicana) e il Dia de los Muertos. È anche una grande appassionata di esoterismo e spesso mescola questa passione con la musica. E proprio durante il concerto per la festa finale della scuola all'interno di una canzone inserisce due frasi di uno strano libro che ha trovato... Evocando una terribile creatura astrale!

L'ultima personaggio si chiama Dexter, non è un essere umano, ma nemmeno un mostro di un'altra dimensione! È un cane ed è un segugio infallibile di... Orrori cosmici.

Ha questo dono dalla nascita, ma nessuno lo sa. È un randagio, vive nei pressi della Saint John's High School e spesso viene accudito dal bibliotecario, il signor Ewing.

Il quale scoprirà per puro caso il suo dono, che sarà determinante per salvarlo da uno scontro drammatico con una creatura misteriosa!

Le vicende di questi quattro personaggi, così diversi tra di loro finiranno per intrecciarsi e arrivare così alla scoperta del terribile segreto che si annida a Villa Marsh e che riguarda lo steso Barnabas e la storia della ricostruzione della città. Un segreto che mette in pericolo non solo Innsmouth ma il mondo intero così come lo conosciamo...

FINE

IL SEGRETO DI DRACULA LA VERA STORIA DI BRAM STOKER

Progetto inedito in cerca di editore

Londra, 1911. Bram Stoker è nella sua camera da letto. È ormai vecchio, stanco e molto malato. Dell'uomo forte e vigoroso, sensibile e gioviale, rimangono poche tracce poiché la sifilide lo sta lentamente logorando. Ma la mente ha ancora sprazzi di lucidità.

Lo vediamo infatti mentre sta completando il suo ultimo romanzo, "La Tana del Verme Bianco".

Si guarda intorno, come se temesse l'arrivo di qualcuno. E febbrilmente ripercorre, e noi con lui, la sua vita tramite lunghi flashback. Come se fossero le pagine di un libro.

Cominciando da quando era bambino e confinato a letto fino all'età di sette anni a causa di un misterioso morbo debilitante. Accudito a suon di sanguisughe dall'ingombrante figura della madre e tormentato dagli incubi di una misteriosa presenza, in grado cambiare aspetto da uomo a donna. Una figura che ritornerà spesso nella sua vita, sempre a cavallo tra fantasia e realtà. E che cresce con lui. Sarà proprio questa presenza a convincerlo ad alzarsi dal letto e a muovere, finalmente, i suoi primi veri passi di bambino.

Arriviamo agli anni degli studi universitari, al Trinity College di Dublino. Anni che lo vedono buttarsi alle spalle le malattie infantili e diventare un eccellente atleta, distinguendosi nel rugby, nella corsa e nella ginnastica.

Bram sviluppa qui la sua personalità e il suo fisico. È un uomo alto, forte, dalla folta barba e dalla battuta pronta. Pur non concludendo i suoi studi con il massimo dei voti, comincia a farsi notare nel panorama culturale dell'epoca, diventando un membro attivo dei circoli letterari universitari. Fino ad arrivare all'amore per il teatro. Ma in questo caso non come autore, bensì come critico e intellettuale.

Si offre come volontario per aprire una rubrica di critica teatrale sul Dublin Mail, alimentandola con appassionante recensioni e scontrandosi quindi con alcuni grandi letterati dell'epoca pur di farsi notare. E al tempo stesso comincia a coltivare la sua vocazione letteraria.

Pubblica racconti brevi su alcune riviste, ma questo

non gli basta, vorrebbe scrivere dei romanzi che la gente possa leggere e apprezzare. Vuole l'approvazione dei lettori, brama il successo.

Incontra molte resistenze nel tentare di valorizzare i suoi lavori. Vuole di più, e la frustrazione nel sentirsi rinchiuso nel frattempo come impiegato nell'amministrazione pubblica si fa sentire, così come il peso del giudizio da parte della madre, che ha sempre spronato i suoi figli affinché diventassero grandi personalità.

Ricominciano gli incubi, e il misterioso demone giunge di nuovo in sogno. Gli promette felicità e fama immortali, a patto che un giorno Bram acconsenta ad esaudire i suoi desideri quando sarà il momento. E come per magia, dopo pochi mesi la ruota degli eventi comincia a girare in favore di Bram.

A Dublino sarà in scena uno degli attori più famosi dell'epoca, una star prima dello star system: Henry Irving.

Tra i due c'è subito grande feeling e Irving, passato qualche tempo, inviterà Bram a raggiungerlo a Londra dove diventerà braccio destro dell'attore e manager tuttotfare del Lyceum Theater. L'amicizia tra Bram e Henry in questo momento è al massimo, lui non avrebbe potuto chiedere di meglio.

Nel frattempo, Bram conosce e sposa la bellissima Florence Balcombe, nonostante fosse promessa già all'amico Oscar Wilde.

Inizia così il periodo più felice per Bram, costellato di successi teatrali, le prime pubblicazioni inglesi dei suoi racconti e dei suoi romanzi, i viaggi all'estero (specialmente negli Stati Uniti), la nascita del figlio Noel e le lunghe serate passate insieme Irving e alle grandi personalità dell'epoca che affollavano il Lyceum.

Ma l'ombra è sempre in agguato.

Le cose cominciano a girare in maniera differente. Il demone si manifesta, ricordando a Bram della promessa fatta. Gli chiede di cedere al male, di tradire Florence e la fiducia di Henry. Insinua strane storie su di loro. Insinua dubbi nella mente di Bram, che comincia a dubitare anche di se stesso.

Bram inizialmente non sembra cedere, ma i rapporti con Florence e Noel, e quello con lo stesso Irving, iniziano a deteriorarsi. Henry è una personalità ingombrante e sembra non riconoscere i meriti di Bram.

In particolare, la scintilla che comincia a far scricchiolare la loro amicizia è costituita dal caso di Jack Lo Squartatore. Irving, membro di alto livello della massoneria, era a conoscenza dell'identità dell'assassino a cui avrebbe offerto addirittura copertura all'interno del Lyceum. Bram, che era oltretutto anche il confidente di Irving, non avrebbe digerito questo, soprattutto per aver dato rifugio ad un uomo che avrebbe potuto mettere in pericolo il teatro.

Ritornano i germi della frustrazione in Bram. Sentirsi spesso apostrofato come l'ombra di Henry Irving non è accettabile da qualcuno che anela al titolo di grande autore. Ma Bram gli rimarrà sempre fedele. È troppo forte in lui il senso del dovere nei confronti di chi l'ha portato a Londra.

Inizia così, in questo clima di dubbi e rancori, la genesi del suo capolavoro, Dracula. Che ha molte similitudini con la realtà.

All'uscita, nonostante le buone critiche, non si rivelerà un così grande successo di pubblico.

Bram non vede riconosciuto il suo lavoro, l'enorme fatica per produrlo. Ancora una volta.

E in quel momento di sconforto, il demone giunge per riscuotere il suo ultimo desiderio: giacere una notte con lui, rivelando la sua vera forma di bianco serpente.

I fantasmi di Bram tornano prepotentemente e lui comincia a frequentare amicizie e ambienti di bassa lega. Non sa più chi sia, cosa voglia.

E sbanda.

Arriviamo così ai primi anni del '900. Il Lyceum è ormai chiuso, Irving è morto e Bram si guadagna da vivere scrivendo prevalentemente articoli e racconti di dubbio gusto, malsopportando la presenza di Florence che decise di non ripudiarlo.

Pubblica diversi romanzi, che però non eguaglieranno mai Dracula.

Morrà il 20 aprile 1912, nella sua abitazione a Londra. Divorato dalla sifilide contratta nei bordelli con altri uomini. Ma la notizia, e l'ultima beffa per un uomo così desideroso dell'approvazione altrui, sarà tutta per il naufragio del Titanic.

FINE

**AND MUCH
MORE!**

**ULTIMA
PARTEEE!**

**UNA PICCOLISSIMA SELE-
ZIONE DI TAVOLE SCENEGGIATE
CONSECUTIVE. GENERI DIVERSI,
STILI DIVERSI, GRIGLIE DIVERSE,
PROGETTI PERSONALI E
SU COMMISSIONE.**

**VOLETE APPRO-
FONDIRE ALCUNE DI
QUESTE STORIE O
VEDERE ALTRE COSE?
BASTA CHIEDERE!!!**

**E COMUNQUE
SONO UN PO'
OFFESO CHE CI
SIANO SOLO DUE
PAGINE MIE.**



I TRE BASKETTIERI

(2023 - COLBER EDIZIONI)

DISEGNI ANDREA DOTTA





TORNIAMO ALLE OLIMPIADI!!!

CHE PRESTAZIONE DI BIANCO SIGNORI, DA VERA MVP!
MANI VERAMENTE PRODIGIOSE!



SPET-TA-CO-LA-RE!



ALLORA?? COM'E VENUTO???

NON PER VANTARMI, MA REGIA DA PREMIO OSCAR.

ANGOLAZIONI DIFFERENTI, SLOW-MO, GIOCHI DI LUCE. POI CI AGGIUNGIAMO LA MUSICA E BOOOOM!

CHRISTOPHER NOLAN SCANSATI.



MMH, POTEVO FARE MEGLIO.

ERO POCO IN EQUILIBRIO QUANDO SONO SALITA IN ARIA E NON HO DISTESO BENE IL BRACCIO.



NON SARÒ MAI COME LA MITICA RAE RAE.

E NON GIOCHERÒ MAI CON LA NAZIONALE.



ORA NO, MA CI ARRIVERAI UN GIORNO, NE SONO SICURO!

LO DICI SOLO PER CONSOLARMI.

IO CI CREDO DAVVERO. E TI RICORDO CHE ERO L'UNICO A PENSARE CHE I RAPTORS POTTESSERO VINCERE IL TITOLO NBA ANNI FA!



AAAAW, COME FAREI SENZA DI TE ARTIE!!!



DOBBIAMO ALLENARCI DURAMENTE!

MA VENIAMO GIÀ AL CAMPETTO TUTTI I GIORNI, STUDIAMO VIDEO ANCHE DELLA SERIE AZ ARMENA E...

PIÙ DURAMENTE!!!





BREN GATTONERO - QUANDO L'AMORE NON BASTA.

(2016 - CRAZY CAMPER) - DISEGNI LUCA RAFFAELLI





SPARISCI
DALLA MIA VISTA,
GATTONERO...

COSÌ?
SENZA COM-
BATTERE?

UC-
CIDERTI E TRA-
SFORMARTI IN UN MIO
SCHIAVO SERVIREBBE
SOLO A RICORDARMI
QUESTO INFALUSTO
GIORNO.



E
INOLTRE...



SONO
SICURO CHE
D'ORA IN POI, VIVERE
SARÀ PER TE UNA PUNI-
ZIONE BEN PEGGIORE
DELLA MORTE.





E COSÌ
IL MIO AMORE
NON È ABBASTANZA
PER TE...

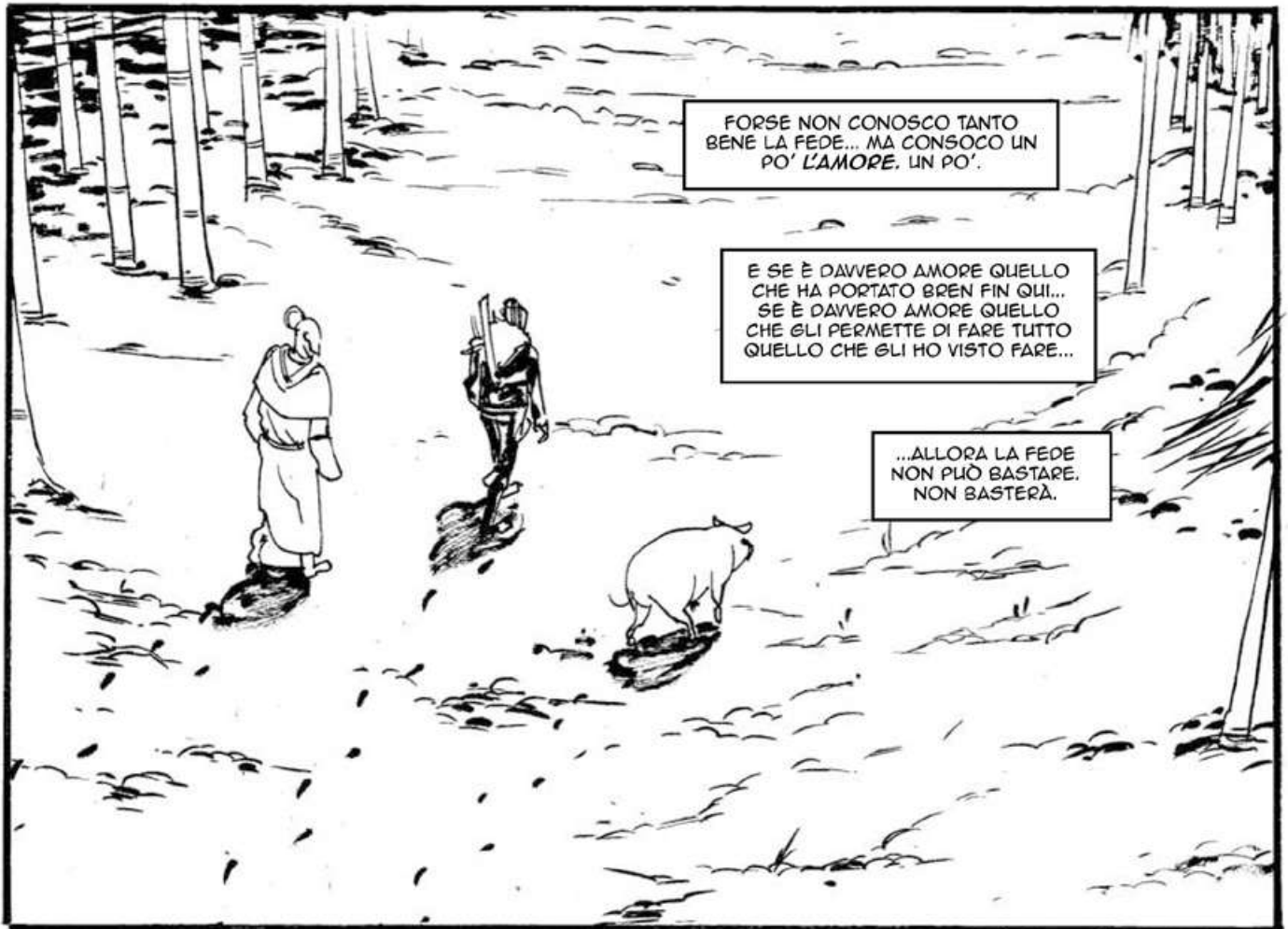


STRONZA...



C'È LA FEDE, DICONO. LA FEDE
PUÒ OGNI COSA.

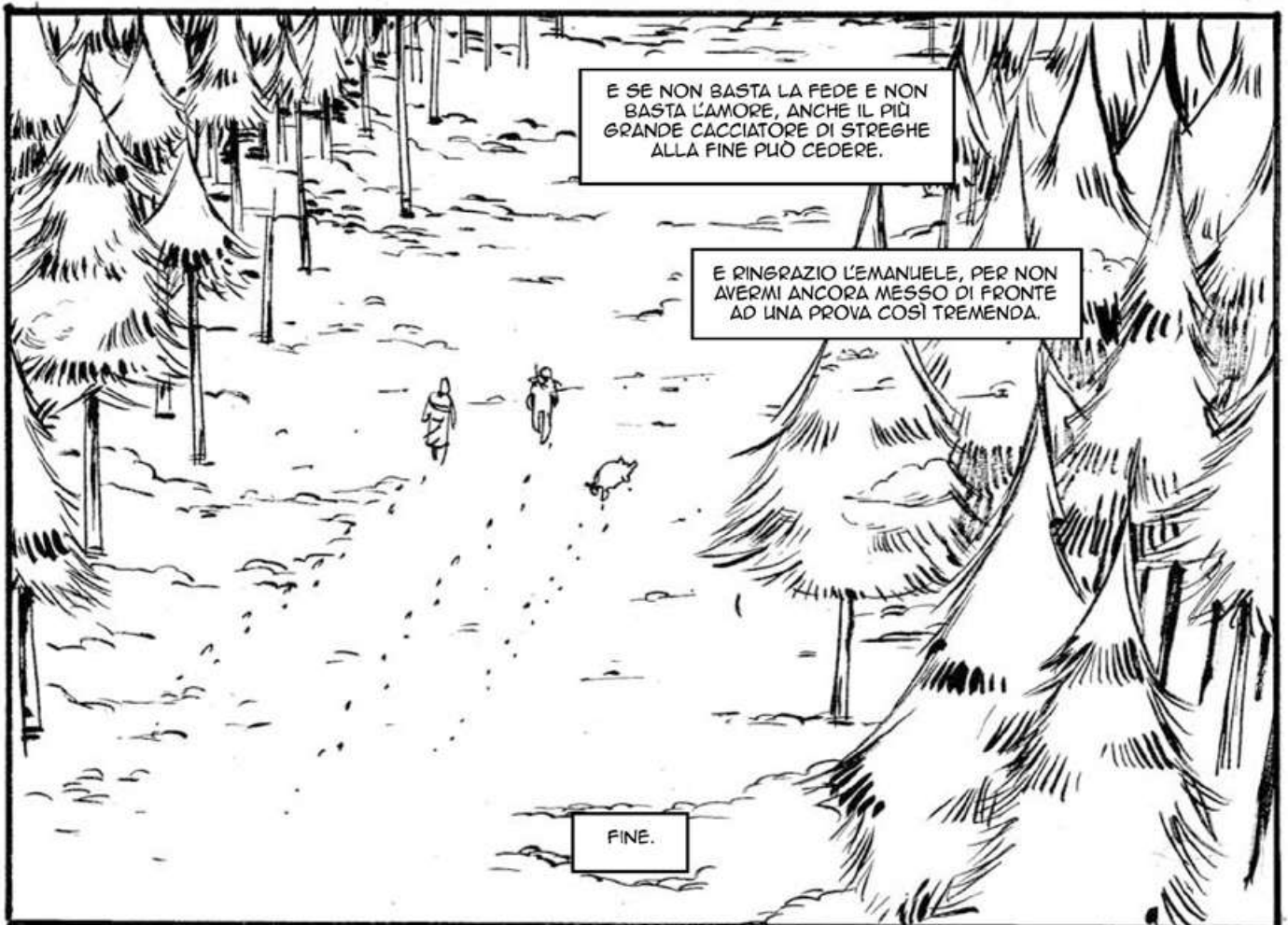
FORSE... FORSE È COSÌ.



FORSE NON CONOSCO TANTO
BENE LA FEDE... MA CONSOCO UN
PO' L'AMORE. UN PO'.

E SE È DAVVERO AMORE QUELLO
CHE HA PORTATO BREN FIN QUI...
SE È DAVVERO AMORE QUELLO
CHE GLI PERMETTE DI FARE TUTTO
QUELLO CHE GLI HO VISTO FARE...

...ALLORA LA FEDE
NON PUÒ BASTARE.
NON BASTERÀ.



E SE NON BASTA LA FEDE E NON
BASTA L'AMORE, ANCHE IL PIÙ
GRANDE CACCIATORE DI STREGHE
ALLA FINE PUÒ CEDERE.

E RINGRAZIO L'EMANUELE, PER NON
AVERMI ANCORA MESSO DI FRONTE
AD UNA PROVA COSÌ TREMENDA.

FINE.

THE WINDBORNE ROAR.

(2024 - UNPUBLISHED)
DISEGNI ANDREA TRIDICO

SEI TESA,
ZINDZHI?

TI STAI
PREOCCUPANDO
PER ME?

MI ACCERTO CHE
TUTTI I MEMBRI DELLA
SQUADRA SIANO PRONTI
E CONCENTRATI!



INTANTO
PROVA A STARMI
DIETRO!!!



QUANDO AVETE FINITO DI
CORTEGGIARVI, PICCIONCINI...
TRA POCHI MINUTI SAREMO
SUL BERSAGLIO!

AMINA, MA PER
CASO È GELOSIA
QUELLA CHE SENTO?



"MI ACCERTO CHE TUTTI I MEMBRI DELLA SQUADRA SIANO PRONTI E CONCENTRATI."

AHAH, SEI INSOSTITUIBILE!

WHEEEOOOOOO



CI SIAMO SKY LIONS, IN POSIZIONE!



PREPARARE LE DIFESE! I PILOTI NELL'HANGAR PRONTI AL DECOLLO!

MUOVERSI!



TORRETTA ANDATA! L'UNICA COSA CHE SI DOVRÀ SENTIRE ORA È IL NOSTRO RUGGITO!

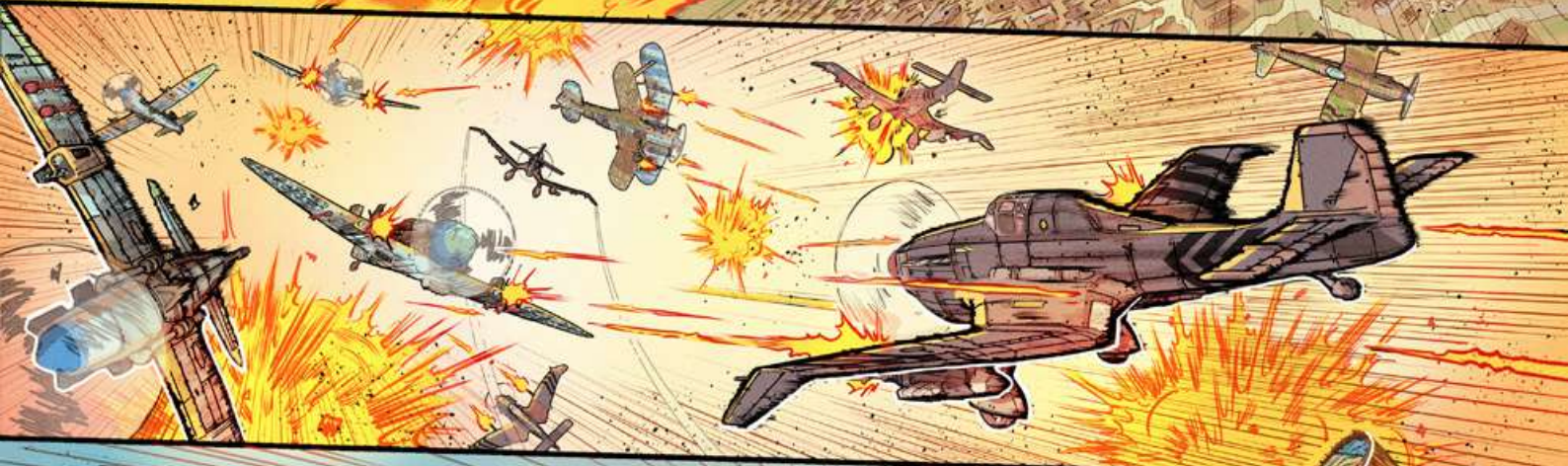


ARRIVANO!

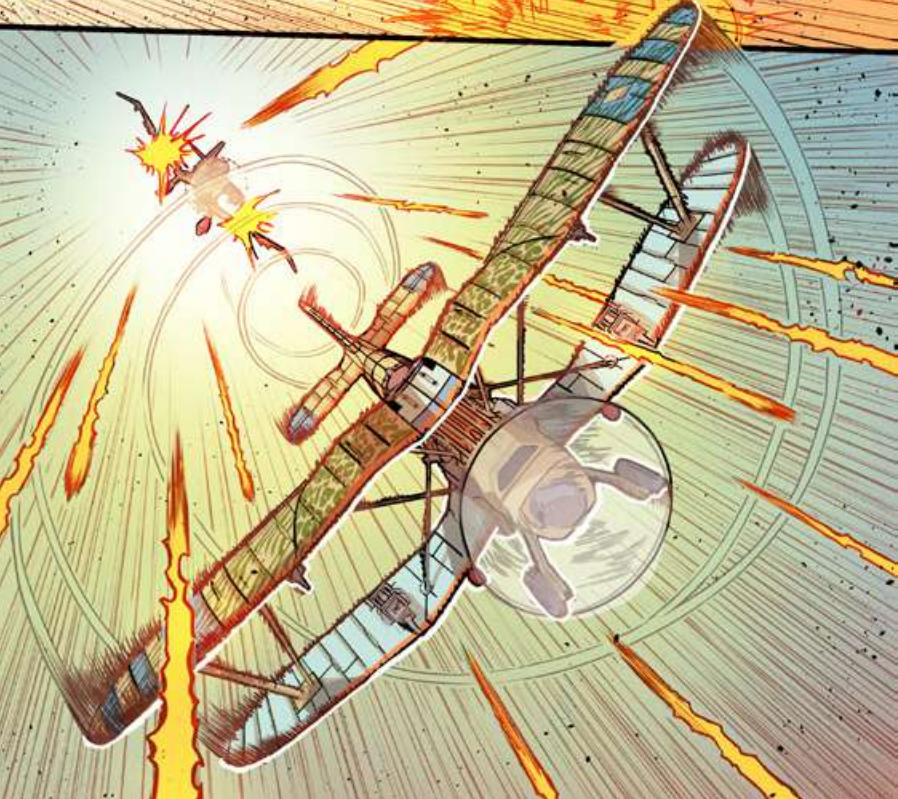
DISTRAETELI MENTRE CI CONCENTRIAMO SULLE ALTRE DIFESE ANTIAEREE!



MA GUARDATELA
COME IMPARTISCE
GLI ORDINI!



HO UN
SAURIANO IN
CODA.
CERCO DI
SEMINARLO.





GRAZIE ZINDZHI!
SE ASPETTAVO
QUELL'ALTRO...

SOLIDARIETÀ
FEMMINILE!

SCUSATE, ERO
IMPEGNATO!

YIII-
HAAARR!!!

**ARCANA MATER -
IL TEMPO DI UN
BATTITO DI CUORE.**

(2017 - MANFONT)

Disegni ALESSANDRO CAPPUCCIO



TUTTO...

...
DEVE...

...
RALLENTARE!

MYSTRAAAAAAHHHHH!!!

A VOLTE SOGNO DI CADERE.
POI MI SVEGLIO... E MI RENDO
CONTO CHE STO CADENDO.



NON RICORDO DA QUANTO TEMPO STO CADENDO. A VOLTE MI RICORDO CHE HO MALE... A VOLTE MI DIMENTICO IL SAPORE DEL SANGUE IN BOCCA.



RICORDO CHE QUALCUNO MI HA CHIAMATA, TANTO TEMPO FA... È PER QUESTO CHE MI STO GIRANDO. TRA QUALCHE TEMPO, FINALMENTE, LO VEDRÒ.



OH, ECCO LO INTRAVEDO. CHE EMOZIONE. SARÀ LUI? CHISSÀ CHI È E CHISSÀ PERCHÉ MI HA CHIAMATA. E CHISSÀ PERCHÉ STO CADENDO... MA QUESTO...

QUESTO È SANGUE! PERCHÉ HO DEL SANGUE IN BOCCA?

OH... È PROPRIO UN BELL'UOMO... C'È VOLUTO UN PO'... MA FINALMENTE LO POSSO GUARDARE IN FACCIA. NE È PASSATO DI TEMPO DA QUANDO MI HA CHIAMATA... COM'È CHE MI CHIAMO... GIÀ?

BEH... LO CHIEDERÒ A LUI. A DIR LA VERITÀ, NON RICORDO MOLTO... TUTTO SI MUOVE COSÌ LENTAMENTE QUI, CHE DIMENTICO LE COSE.



L'ASPETTO POSITIVO, PERÒ... È CHE SEMBRA CI SIA IL TEMPO PER OGNI COSA. C'È IL TEMPO PER PERDONARE. C'È IL TEMPO PER LE PAROLE NON DETTE.

C'È IL TEMPO PER
AMARSI. COSÌ LONTANI, EP-
PURE COSÌ VICINI. COSÌ FOLLI
DA SFIDARE I DEMONI. COSÌ
IMMOBILI. PER UN TEMPO
INTERMINABILE.



IL TEMPO
DI UN BATTITO
DI CUORE



FINE





NON È GIUSTO!
COME HA FATTO CLAUDIO
A PRENDERE UN VOTO
PIÙ ALTO DI ME?!? HO
COPIATO TUTTO DA
LUI PER FILO E
PER SEGNO.

MA CHE
COMPITO
ERA?



EHM...
UN TEMA
PERSONALE!

...E TU VOLEVI
COPIARE UN
TEMA?!?

NON PUOI
ESSERE MIO
FRATELLO...



E COMUNQUE CI SONO UN
SACCO DI INGIUSTIZIE NEL
MONDO E TANTI CHE LE
COMBATTONO.

PENSA A MARTIN
LUTHER KING O A
MADRE TERESA DI
CALCUTTA CHE
HANNO LOTTATO
CONTRO
CIÒ CHE
NON È
GIUSTO...



E SOPRATTUTTO, NON È
GIUSTO CHE NESSUNO
SI SIA RICORDATO
CHE OGGI È IL MIO
COMPLEANNO.



AUGURI!!!



PER VOI TERRESTRI
QUESTA RICORRENZA
È IMPORTANTE, PER
CUI ABBIAMO UN
REGALO PER TE.



"QUALCOSA DI DAVVERO
PREZIOSO CHE SARÀ
L'INVIDIA DI TUTTI!"



IL SEME DI UNA PIANTA MOLTO
RARA SUL NOSTRO PIANETA!
DOVRAI PRENDERTENE CURA,
È UN IMPEGNO DI GRANDE
RESPONSABILITÀ.



EHM,
YU-HUU...







**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!**

**IL MIO UMANO
È A DISPOSIZIONE
PER ALTRE PROVE SU
STORIE SUE O CON
PERSONAGGI GIÀ
ESISTENTI.**

**IO MI SONO
DIVERTITO A FARE
IL PRESENTATORE,
SPERIAMO DI
RISENTIRCI
PRESTO!**



MDV



daeron12345@yahoo.it



marcodaeronventura.com



marco_daeron



marco.daeron.ventura

Ned Strambinsky è un ragazzo di storia in ginecologia. La sua vita ha cercato di scrivere il suo romanzo fantastico, ma non è riuscito. Come se qualcosa lo bloccasse ogni volta che si siede alla macchina da scrivere (è dura insegnare agli altri ad usare un computer!).
La sua esistenza scorre piatta e monotona, nella sua vecchia casa di campagna. Tra un bicchiere e una pastiglia per la pressione sanguigna.
Ci sono due ragazzi che gli danno colore alla sua vita: una bionda e una bruna, una con gli occhiali e una con i botini, il piccolo Matthew e la dolce Olivia.
È estate e i due ragazzi sono venuti a

ché la madre, Laura, è stata con il lavoro e spesso. Ma Laura è anche una donna che ama la compagnia per un occhio.
I due bambini stanno diventando un memoriale, e le cose.
Ma sono comunque due bambini adorabili. E ultimamente tartassano il nonno con il loro desiderio di avere un cagnolino. Un cucciolone che hanno visto al canile non distante da casa di Ned, e che vorrebbero tanto per far compagnia a loro. E al nonno stesso. Olivia si annoia della solitudine e si lamenta seriamente. Ma Ned non è un cane del suo passato. Si come il nonno operativo.
Lui è un cane che si diverte a battere le mani e a giocare fino allo sfinimento, spesso volentieri distruggendo quello che si contra sul suo cammino. Con lui è il pace del povero Ned! E porta sempre con sé un orsacchiotto temprato e raso, toppato da mille battaglie.

Ma sono comunque due bambini adorabili. E ultimamente tartassano il nonno con il loro desiderio di avere un cagnolino. Un cucciolone che hanno visto al canile non distante da casa di Ned, e che vorrebbero tanto per far compagnia a loro. E al nonno stesso. Olivia si annoia della solitudine e si lamenta seriamente. Ma Ned non è un cane del suo passato. Si come il nonno operativo.
Lui è un cane che si diverte a battere le mani e a giocare fino allo sfinimento, spesso volentieri distruggendo quello che si contra sul suo cammino. Con lui è il pace del povero Ned! E porta sempre con sé un orsacchiotto temprato e raso, toppato da mille battaglie.

