

*Quella che stai per leggere è una breve storia interattiva in cui dovrai solo prendere delle decisioni per il suo proseguo o la sua conclusione.*

*Quindi, caro lettore, buona lettura e buon viaggio con:*

## **LA NAVE DEI FOLLI**

Alla fine del XIX secolo Bruges, la Venezia delle Fiandre, è uno dei più importanti centri mercantili del nord Europa. I suoi sinuosi canali, i *reien*, solcano i quartieri dall'architettura medievale, scorrendo a fianco delle stradine in porfido che si affacciano sugli alti palazzi nobiliari e la torre civica, come sui quartieri più poveri, dove case dai tetti a punta e facciate smattonate sembrano uscite da un racconto dei fratelli Grimm. Da sempre qui aristocratici, ricchi mercanti, ufficiali di marina e amministratori cittadini, impettiti nelle loro raffinate divise, guardano dall'alto in basso il canagliume popolare che impesta le strade fangose e i vicoli cittadini, con le loro bancarelle di ciarpame, frutta secca, gamberetti di fiume, e abiti logori.

I tuoi ricordi di bambino sono un affastellarsi di vicende lugubri tra i vicoli lungo i reien, come il ricordo delle vecchie ballate cantate dai marinai che trasportavano merce tutto il giorno, come tuo padre, che ogni volta che si ubriacava cantava la canzone della Nave dei Folli.

Quella ballata ti ossessionava, cantata con quella voce persa nelle stamberghe del dopolavoro portuale, ricoveri di malnati e guitti affetti da disperazione cronica, localacci puzzolenti di fumo e birra rancida.

La sognavi di notte, quell'imbarcazione surreale che trasportava il suo carico di artisti spiantati, disgraziati, truffatori, borseggiatori, senza tetto e prostitute, che nell'ultimo viaggio verso Narragoinen, il mondo dei matti, si lasciano ad andare un'ultima volta a canti, balli, schiamazzi, atti osceni e bevute.

Alzò troppo il gomito tuo padre, un pomeriggio, cadde nel canale e non ne uscì più.

Da quel giorno le cose si misero male per te: la mamma fuggì con un marinaio di Oostenda lasciandoti alle amorevoli cure dell'orfanotrofio cittadino.

Di notte canticchiavi la ballata della Nave dei Folli, stringendo in mano la vecchia foto di tuo padre sulla sua barca, unico ricordo che ti era rimasto.

Compiuti quattordici anni sei scappato via, girovagando senza meta tra gli accampamenti dei vagabondi, nei pressi del porto o dei pontili dei canali, vivendo alla giornata, raccattando rifiuti, scarti, carabattole e rottami per rivenderli per pochi spiccioli a qualche robivecchi.

Vai al **1**.

## **1**

È una gelida notte di nebbia, sei avvilito e sconfortato per una vita di stenti, e segui il serpeggiare dei canali fino a Lissewege, il quartiere dalle casette basse e le facciate bianche.

Ti fermi davanti a un gruppo di barche malandate nei pressi di un rugoso pontile, illuminato malamente dalla luce di un lampione dalla fiammella ondeggiante.

Pensi che se dovessi toglierti la vita, dovresti farlo qui, dove tuo padre ha condotto la sua imbarcazione, fino a morirci, quando ecco che dalla nebbia risuona in lontananza il lamento di una cornamusa...

Non ci sono luci di imbarcazioni né a destra né a sinistra, il buio e la bruma notturna impediscono di vedere alcunché, e poi a quest'ora non passano di certo le barche.

Il suono della cornamusa si fa più intenso, ma più che un melodia sembra l'urlo di disperazione di un'anima dannata, accompagnato da una cacofonia di voci confuse, risate sguaiate, strimpellio di strumenti, rutti e canti stonati.

Dal buio appare la sagoma di una grande barca a remi, questa rallenta sollevando piccole onde che si infrangono sulle sponde melmose.

Non c'è alcuna scritta lungo le fiancate che la identifichi, nulla, solo un bizzarro albero maestro, con la chioma di rami intrecciati e fogliame, su cui è stato appeso un pollo arrosto. Capisci subito che non è di questo mondo.

Un uomo vestito dal giullare con la cornamusa a tracolla, si cala giù da una scaletta di corda.

La sua bocca è un sorriso deformato, e i suoi occhi sgranati sono di colore giallo...

-Bon soir, Sebastian.- ti saluta con una voce stridula.

-Buona sera,- rispondi con voce tremolante –come... come sa il mio nome?-

-Ti conosco, come conoscevo tuo padre. Sono qui per darti un passaggio per Narragoinen, dove finiscono i matti, i disperati, i furfanti, gli imbroglianti e le meretrici. È meglio viaggiare in

una comoda imbarcazione che girare per le strade gelate seguendo i canali. Non credi?-

Osservi l'inquietante barcone e la paura ti assale d'improvviso:

-Non ne sono sicuro.- rispondi.

-Oh, ho capito, la solita vecchia storia, allora che ne dici di un patto?-

-Di che tipo?-

-Chiedimi quello che vuoi e in cambio tu mi prometti di salire sulla nave quando arriverà il momento.-

Rifletti, guardi l'imbarcazione dalla cui sommità giungono risate, urla e canti indecenti, poi il sorriso inquietante del nocchiere, e di nuovo la nave e il suo carico di passeggeri da manicomio... e pensi a qualcosa che puoi desiderare e allo stesso tempo non ti vincoli per sempre.

Guardi ancora il nocchiere: -Voglio potere fermare il tempo.-  
rispondi convinto -Per me e chi sarà con me. Una volta sola.  
Quando arriverò al punto in cui mi troverò felice e soddisfatto:  
così continuerò per sempre a essere felice.-

-Uhm... davvero un bel desiderio. Affare fatto.- prende di tasca un orologio da marina, ne regola l'ingranaggio e poi te lo porge

- Quando deciderai che è il momento di fermarti, non hai che da ruotare all'indietro la rotella della ricarica.-

Così dicendo, ti porge l'orologio e lo afferra.

-Sì.- rispondi, soddisfatto della tua scelta.

Il nocchiere risale a bordo e la nave surreale riparte trasportando il suo allegro carico di passeggeri diretti verso la terra dei matti.

Guardi l'orologio nella mano e ripensi al desiderio: non è affatto importante il momento che sceglierai perché, una volta

che fermerai il tempo, resterai dove sei per sempre, non invecchierai; e se non invecchierai, non morirai; e se non morirai non salirai mai su quella nave.

Riponi in tasca l'orologio e riprendi la via lungo il canale.

Fino a questo momento non hai mai avuto in testa uno scopo, ma adesso sì: sei in cerca di un momento di felicità, e una volta trovato potrai fermarlo per viverlo per sempre...

Dal mattino seguente riprendi a vagabondare per le stradine e i vicoli di Bruges; con un sacco in spalla giri di casa in casa, di cortile in cortile, a comprare stracci e rottami.

Dopo un paio di settimane sei arrivato al punto in cui un vero pasto su di un piatto di cartone, una brandina da due soldi in una stamberga giù vicino al porto e un'intera bottiglia di birra rossa di Fiandre sono la felicità.

Giunge quindi la notte e, dopo esserti goduto appieno tutti questi tre lussi, ti domandi se non sia il caso di ruotare la rotella dell'orologio, essendo davvero felice.

Vuoi fermare ora il tempo? Vai al **12**.

Altrimenti vai al **15**.

## 2

Puoi ancora muoverti, niente ti impedirebbe di farlo. Frughi nella tasca, tiri fuori il vecchio orologio da marina, giochi con le dita sulla rotella di carica.

Pochi giri e batterai la morte; pochi giri e non dovrai salire sulla Nave dei Folli.

Potresti restare così per sempre... poi realizzi: vuoi davvero rimanere per sempre qui, con il cuore malandato, la gamba che

ti trascini dietro, e senza più Michelle e Pieter a rallegrare la tua vita? No, non puoi, e scoppi in un pianto disperato, perché hai rimandato troppo a lungo il momento per fermare il tempo, e ora è troppo tardi...

Eccola, di nuovo, quella cornamusa che risuona dall'oltretomba, e poi la sagoma di quella bestia di legno e chiodi da bara, che urla, ride e canta.

La nave si ferma e il nocchiere scende dalla scaletta: -Ben ritrovato, Sebastian. È ora di salire.-

Scopri con sorpresa di essere nuovamente in grado di camminare, la gamba e il cuore non ti fanno più male.

Ti alzi e seguì il nocchiere su per la scaletta, oltre la balaustra.

Appena sei a bordo, la nave comincia a muoversi e il suono della cornamusa lacera la notte.

Ti trovi così sul ponte affollato e chiassoso della nave, osservando i volti dei passeggeri.

Sono tutti lì in piedi e in un certo senso la cosa non sembra affatto strana. Eccoli, gli ubriaconi e i peccatori; ecco, i giocatori, gli imbrogliatori, i cialtroni, i puttanieri e tutta l'allegra brigata, con le donnacce peccatrici, i birrai che spillano pinte di birra schiumante e osti che danno fondo alle botti di whisky; con loro ci sono anche musicisti e poeti, sono tutte le facce disperate che incontravi nelle bettole di Bruges.

Tutti qui sanno dove stanno andando, ma non sembrano preoccuparsene.

Cantano e fanno girare le bottiglie e i boccali, ridono come matti, danzano, giocano a dadi e carte, raccontano barzellette e sparano colossali spaccate, proprio come nella ballata che

cantava tuo padre.

È questa la Nave dei Folli, dove tutti sono allegri e se la spassano, perché sanno che ormai non hanno più nulla da perdere e cercano di cogliere l'attimo in questo loro ultimo viaggio.

-Mi sembra che questa banda di briganti si diverta.- commenti.

Il nocchiere si stringe nelle spalle: -Ho paura che non saranno più tanto eccitati quando arriveremo a Narragoinen.- poi allunga la mano, -Adesso, prima che tu sieda, ridammi l'orologio. Gli affari sono affari.-

Il nocchiere ha ragione, gli affari sono affari, e tu ormai hai perso l'occasione per usare l'orologio, oppure no?

Se rischi di fermarlo adesso vai al **16**, altrimenti vai al **13**.

### 3

Altri anni trascorrono, Pieter è ormai un uomo e non ha intenzione di seguire gli affari di famiglia, vuole viaggiare per l'Europa dice, non vuole restare a marcire qui a Bruges, ma andare in cerca di avventure su di un mercantile.

Ricevete sue lettere ogni tanto, da Rotterdam, Amburgo, Brest, Londra, mentre tu continui nell'attività di rigattiere, ampliandolo con la vendita anche di libri, arredi, suppellettili e oggetti di antiquario.

Mentre la Germania inizia a spaventare l'Europa, col cuore malandato e le ferite di guerra che bruciano, ti trovi abbracciato sulla poltrona insieme a Michelle, l'unica donna della tua vita, ridotta ormai a pelle e ossa dalla cachessia. Non le manca molto da vivere, e il terrore di perderla per sempre non ti fa più dormire la notte.

Non puoi dire di essere felice in questo momento, ma se fermassi il tempo, forse le impediresti di morire, e vivreste insieme per sempre.

Se è questo che vuoi vai al **7**, altrimenti vai al **8**.

#### 4

Giri la rotella dell'orologio e hai come la sensazione di una scossa che ti pervade il corpo.

Guardi Michelle e Pieter, li abbracci e torni in casa, vivrete sempre insieme in questo loop infinito di gioia per esservi ritrovati, per essere ancora insieme, e nessuna Nave dei Folli ti porterà mai a Narragoinen.

#### 5

Giri la rotella dell'orologio e hai come la sensazione di una scossa che ti pervade il corpo.

Guardi Michelle e il piccolo mentre li stringi a te, il volto sorridente e solare di tua moglie ti accompagnerà per sempre, così come il piccolo Pieter, il suo pianto e le sue risa.

Mentre il mondo continuerà, e la guerra sterminerà giovani vite, voi rimarrete sempre qui nella vostra piccola casetta, sempre insieme, e nessuna Nave dei Folli ti porterà mai a Narragoinen.

#### 6

Nel giro di qualche giorno riesci a trovare una sorta di impiego fisso, come aiutante del vecchio Jeroen Van Aken, un ambulante che possiede una bancarella di cianfrusaglie.

Jeroen ha bisogno di qualcuno che scorrazzi per la città,

frugando nei rifiuti delle case borghesi, nei retri delle taverne e delle birrerie, strisciando per i cortili, alla ricerca di qualsiasi cosa possa essere riutilizzata e rivenduta; e tu, con la tua esperienza, puoi essere l'uomo giusto.

Dopo un paio di mesi riesci a mettere da parte un po' di denaro per affittare una povera e fredda camera di una stamberg, con un letto e un armadio tutto tuo.

Sei diventato bravo nel tuo lavoro, ti apposti lungo i canali dove c'è sempre gente che getta o perde qualcosa che finisce sulla sponda, finché non passi tu a raccoglierla.

Un paio di anni più tardi eccoti con il tuo banchetto al mercato degli ambulanti, il vecchio Jeroen se l'è portato via l'inverno e ha lasciato a te la sua bancarella di carabattole; hai preso a lavorare per te un gruppetto di marmocchi che scorrazza per i quartieri cittadini a raccattare più materiale possibile.

Ormai sei un commerciante a tutti gli effetti, gli affari girano, hai un piccolo posto dove dormire tutto tuo, non ti mancano il cibo o i vestiti, e tal volta ti concedi di spendere un po' di franchi all'equivoca taverna "De Dolle", ritrovo della marmaglia portuale. Qui c'è sempre un'atmosfera allegra, ritrovo di guitti e disperati, che annegano pensieri e dispiacere nei boccali, tra le grosse mammelle di donne lascive di tarda età.

È qui che conosci Michelle, una giovane cameriera che ti ruba il cuore, la corteggi e lei, una sera sulla riva del canale, ti concede il primo bacio, ma non di più, dice che deve essere sicuro della tua serietà, che non la prenderai in giro come altri hanno già fatto.

Pazienti un anno intero per il matrimonio, giusto il tempo di

racimolare altri franchi, trovare una dimora migliore e iniziare una nuova vita.

Arriva il giorno più bello della tua vita, quello del matrimonio, e quando la sera tornate a casa per la vostra prima notte, guardi il tuo orologio e ti domandi se potrai mai davvero essere più felice di così.

Se fermi il tempo vai al **14**, altrimenti vai al **10**.

## 7

Disperato, giri la rotella e fermi il tempo... hai la sensazione di essere attraversato da uno scossone improvviso e veloce, tieni Michelle tra le braccia, lei spalanca gli occhi, e con il poco fiato rimastole ansima: -Che... cosa... hai... fatto?- poi tossisce e un gelo improvviso ti prende la pancia... hai commesso un terribile errore! Michelle è condannata a vivere in eterno con questa terribile sofferenza che tu le hai procurato, e non ci sarà una Nave dei Folli pronta ad accogliervi per alleviarle la condanna.

Abbracci Michelle, piangi e ti disperi... che cosa hai fatto?!

## 8

Stai per fermare il tempo quando senti un rantolo da Michelle, la stringi tra le braccia, è smunta e con i polmoni infiammati, tossisce e respira a fatica... se anche fermassi il tempo la condanneresti ad una eterna agonia, e trasformeresti la vostra vita in un incubo.

Lasci che il tempo faccia il suo corso, Michelle ti lascia dopo pochi giorni, procurandoti un vuoto che niente colmerà più.

Persa Michelle per sempre e senza più notizie di Pieter, un dolore tagliente e acuto ti penetra nel petto.

Il mondo comincia a vorticarti intorno, percorrendo di notte le stradine dei reien piombi giù sulla riva fangosa.

Non riesci più a vedere molto bene, ma sei ancora cosciente e capisci che cosa sta succedendo: un infarto. Forse è il momento di usare l'orologio e salvare la tua vita.

Se usi l'orologio vai al **11**, altrimenti vai al **2**.

## 9

Prendi l'orologio in mano ma ti fermi, il pianto di tuo figlio ti riporta alla realtà, come puoi non desiderare di vederlo crescere, portarlo a scuola, comprargli i libri, insegnargli a vivere, vederlo un giorno sposarsi...

Metti via un'altra volta l'orologio e abbracci la tua famiglia.

Passa il tempo e la guerra ti tiene lontano da casa per due anni.

Due anni terribili, fatti di morte, di sangue, di incubi, di orrori... la trincea, le urla disperate dei soldati, i pianti, le cannonate, gli spari dei fucili, il freddo, il fango, il terrore di non sapere nulla di Michelle e Pieter, e di non tornare a casa.

E la senti ancora, di notte, acquattato in trincea, quella cornamusa lamentosa, non vedi la nave ma sei sicuro che sia proprio lei. Passata a raccogliere giovani vite cadute sul campo di battaglia per portarle nell'aldilà.

A fine della guerra torni a casa, con una scheggia nella gamba che ti ha reso zoppo, ma ancora vivo.

Bruges è stata risparmiata dal furore bellico, ritrovi Michelle e Pieter lì dove li avevi lasciati, nel vostro appartamento sopra il

negozio, non credi ai tuoi occhi quando vedi un bambinetto giocare davanti alla vetrina, lo riconosci immediatamente e ti getti ad abbracciarlo, scoppiando in lacrime.

Il ricongiungimento è molto commovente, state tutti bene, i marmocchi del quartiere non hanno cessato di cercare oggetti, e l'attività del negozio prospera.

Che fare ora? Fermare il tempo ora che le cose vanno bene (4) o rischiare e continuare, sperando di non dover incappare in un'altra guerra (3)?

## 10

Resisti alla tentazione, Michelle merita un posto migliore di questo, merita abiti nuovi, un mobilio decoroso, una vita nuova, un lavoro nuovo, e magari anche un piccolo pargolo da crescere ed amare. E così il matrimonio si rivela soltanto un punto di partenza.

Un anno più tardi, con un figlio in arrivo, ti accordi con un vecchio rigattiere di Dudzele, il quartiere orientale, per rilevare il suo piccolo negozio.

Lasci così il mercato degli ambulanti e ampli il tuo commercio, riesci a ricavare un piccolo appartamento proprio sopra il negozio, dove vi trasferite il Natale successivo, proprio quando arriva il piccolo Pieter, vostro figlio.

Abbracci Michelle e il piccolo davanti al camino la notte di Natale, guardi il cielo stellato dal lucernario, il tuo cuore è colmo di gioia, e il pensiero va all'orologio che tieni nel taschino...

Se vuoi usarlo vai al 5, altrimenti vai al 9.

## 11

Puoi ancora muoverti, niente ti impedirebbe di farlo. Frughi nella tasca, tiri fuori il vecchio orologio da marina e giri la rotella di carica.

Fermi il tempo e hai la sensazione di essere percorso da uno scossone rapido e improvviso, senti una fitta al cuore e poi un'altra, porti la mano al petto mentre rantoli e sbavi, non riesci a muoverti se non a carponi. Solo ora ti rendi conto del terribile errore che hai commesso: fermando il tempo in questo istante, mentre sei morente, malato, piegato sulle ginocchia, ti sei condannato alla sofferenza eterna.

Eccolo, di nuovo, quel suono di cornamusa che giunge dagli inferi, e poi la sagoma di quella bestia di legno e chiodi da bara. La nave si ferma e il nocchiere scende dalla scaletta di corda scotendo il capo.

Allunghi il braccio nella sua direzione, mentre il dolore al petto si fa insopportabile, con un ultimo respiro gli domandi pietà, ma lui ridacchia: -Mi spiace, gli affari sono affari.- si riprende l'orologio e risale sulla nave, lasciandoti solo con il tuo dolore e la tua condanna.

## 12

Deciso, fermi l'orologio e d'un tratto vieni percorso da una strana sensazione, come se ti trovassi in una campana di vetro e tutto, attorno a te, proceda lasciandoti indietro.

Prendi in mano la bottiglia di *red flemish*, è di nuovo piena, e con soddisfazione ne bevi uno sorso e poi un altro... l'alcool e

l'ebbrezza aumentano l'euforia e la felicità, niente può farti del male, ferirti o abbatterti. Bevi ancora dalla bottiglia che mai finirà, sempre felice per questo piccolo e misero cantuccio, qui stai bene, le preoccupazioni sono spartite, e con loro la tristezza che ti adombrava. Sei felice e la Nave dei Folli non passerà per te, quella terra d'oltretomba cui eri destinato è solo uno spettro lontano che mai ti sfiorerà.

### 13

Consegna con mestizia l'orologio al nocchiere, ormai non ti serve più.

Siete diretti verso Narragoinen, ora non hai che da unirti a questa combriccola chiassosa per il poco tempo che ti resta.

La nave riparte al suono della cornamusa del nocchiere e tu ti unisci alla baldoria del ponte: un uomo piccoletto con la pipa ti allunga un boccale di birra schiumante e una donna dai seni prosperosi ti afferra e ti fa sedere sulle sue gambe cicciotte: -E tu come ti chiami, bel fusto?- ti domanda solleticandoti il naso. -Sebastian, signora- rispondi.

-Allora benvenuto, Sebastian, sulla Nave dei Folli.-

E tutto il gruppo lancia un hip hip hurrà per te, alzando boccali di birra, bicchieri di whisky e di vino, poi partono le danze a suon di fisarmonica, e in questa allegra atmosfera capisci il madornale errore che hai commesso: avresti potuto fermare il tempo qui, ora, e il barcone non si sarebbe più fermato, avrebbe continuato a viaggiare per sempre, senza raggiungere Narragoinen, in un viaggio infinito pieno di gioia e di allegria.

Ti porti le mani al volto e ti disperisci, non puoi più tornare

indietro, e dopo non molto ecco che la nave, solcati i mari, raggiunge Narragoinen, la terra dei matti sì, ma dove questi vanno a morire. I tuoi compagni di viaggio si zittiscono di colpo, le assi di legno si ghiacciano e le luci si spengono, sbarcate su un molo buio e lugubre dove spettri neri vi ghermiscono, non tornerai mai più indietro.

## 14

Giri la rotella dell'orologio e hai come la sensazione di una scossa che ti pervade il corpo.

Guardi Michelle mentre la tieni in braccio e l'adagi sul letto, il suo volto sorridente e solare ti accompagnerà per sempre.

Mentre il mondo continuerà, e la guerra sterminerà giovani vite, voi rimarrete sempre qui nella vostra piccola casetta, sempre giovani e sempre innamorati, e nessuna Nave dei Folli ti condurrà a Narragoinen.

## 15

Stai per fermare l'orologio quando d'un tratto ricordi le facce della brava gente che in queste settimane ti hanno allungato abiti, padelle, utensili, cianfrusaglie, bottiglie, tutto materiale che hai rivenduto e che ti ha permesso di goderti questa lauta cena.

Hanno una bella vita quelle persone: vestono bene, hanno buoni impieghi, mangiano in buoni ristoranti, dormono su materassi a molle, bevono whisky di qualità e la migliore birra della città. e per loro la felicità deve essere più eccitante

ancora...

Sfiori con le dita l'orologio, respingi la tentazione di fermarlo per avere un'altra bottiglia di birra, e vai a dormire con la decisione di trovarti un lavoro e di migliorare il tuo standard di vita felicità.

Vai al **6**.

## 16

Sorridi: -Gli affari sono affari - ripeti -Io ho accettato di salire sulla sua nave se avessi potuto fermare il tempo quando avessi trovato il giusto momento di felicità: e adesso, in mezzo a questa baldoria, credo di essere contento come non lo sono mai stato.- poni così le dita sulla rotella di ricarica dell'orologio.

-No!- annaspa il nocchiere. -No!-

Giri la rotella e una scossa percorre tutta la nave, per una frazione di secondo venite attraversati da un'ondata di benessere tutti quanti.

-Ti rendi conto di che cosa hai combinato?- grida isterico il nocchiere -Adesso non potremo mai più arrivare al Narragoinen! Non faremo che viaggiare, viaggiare... tutti, per sempre!

Tu sorridi: -Lo so. Ma il piacere sta nel viaggio, non nella meta, giusto?-

La nave riparte al suono della cornamusa di un infuriato nocchiere e tu, magicamente ringiovanito, ti unisci alla baldoria del ponte: un uomo piccoletto con la pipa ti allunga un boccale di birra schiumosa e una donna dai seni prosperosi ti afferra e ti fa sedere sulle sue gambe cicciole: -E tu come ti chiami, bel

giovanotto?- ti domanda solleticandoti il naso.

-Sebastian, signora- rispondi.

-Allora benvenuto, Sebastian, sulla Nave dei Folli.-

E tutto il gruppo lancia un hip hip hurrà per te, alzando boccali di birra, bicchieri di whisky e di vino, poi partono le danze a suon di fisarmonica, mentre la nave viaggerà per sempre per i canali e i mari, senza raggiungere Narragoinen, vagando nel suo mondo unico, pieno di gioia e di allegria.

Sei felice.