

Anno 1 - numero 00 - febbraio 2026



IMMAGINA

Periodico dedicato alle Arti



IN QUESTO NUMERO:

RITRATTI D'ARTISTI

Pittori si presentano

**RACCONTO A
EPISODI**

CAPITOLO 1

**VIAGGIO NEI
GIOCHI DI UN
CREATIVO**

matt

www.noièiosono.com

Sommario



Periodico del
Popolo del Noi è
Anno 1
N.00 - Febbraio 26

In copertina:
Illustrazione di matteo

Pagina redazione:
dipinto di rossella



4 PITTURA

romano
L'artista presenta le sue
opere impressioniste



29 PRESENTAZIONE LIBRO

Lettere dalla Kirghisia
L'arte di Essere



16 SQUOLANDIA

Diamo voce a
quattro ragazzi
camilla,
agostino,
viola e
tommaso



32 RACCONTAMI UNA STORIA

matt
Viaggio nei giochi di un
creativo



22 RACCONTO a episodi

Il primo dei nerblanti
di terra
Capitolo 1



42 ARTICOLO

Apologia della
bellezza

C'è una rivoluzione
silenziosa che non si
combatte con armi o
ideologie, ma con lo
sguardo: l'apologia della
bellezza



44 PITTURA

Tommaso De Meo
Storia di un'artista.
Gli inizi della sua arte
Prima parte

Un punto di partenza



A chi plana su queste pagine per la prima volta, il Popolo dà il benvenuto; questa è IMMAGINA, la rivista dedita alla Custodia e alla Bellezza creata dal Popolo del Noi è, la Nazione.

Nata dalla creatività delle anime del Concilio della Bellezza, IMMAGINA è uno strumento fatto di immagini e parole che il Popolo della Terra crea, raccoglie e condivide in coordinata cooperazione a cadenza periodica.

IMMAGINA è del Popolo, fatta dal Popolo per il Popolo e nasce come fanno quei fiori perenni a primavera, che se ne stanno latenti per un po' nel sottosuolo per attendere il momento adatto per poter rivivere e fiorire; ecco, IMMAGINA è un fiore perenne e ad ogni uscita avremo una nuova fioritura, una nuova apertura a quella catarsi artistica che permette a chiunque di creare ed esprimersi in Bellezza.

IMMAGINA è un portale aperto alle emozioni, pensieri, informazioni che ci traghettano verso la Bellezza, la Cultura della nostra Terra Italica e oltre, verso l'Arte e soprattutto verso la Creatività Immaginativa del Popolo tutto.

Questo fiore è nato dalle anime e dal pensiero del Popolo del Noi è Io sono, la Nazione, ed è un dono rivolto a tutto il Popolo della Terra e a tutti gli uomini e le donne che hanno la volontà e l'esigenza di portare il loro contributo esprimendo Talenti, Arte, Bellezza, Progetti rivolti a custodire e valorizzare la Madre.

IMMAGINA raccoglie opere e storie di chi è dedito all'IMMAGINAZIONE CREATIVA di un Pianeta custodito con cura, seguendo le Leggi di Madre Natura; un mondo degno, pulito, onesto e in onore, volto alla Vita e alla custodia della Madre Terra mediante l'utilizzo dei doni che ci sono propri, ovvero i nostri Talenti.

IMMAGINA valorizza le bellezze delle nostre terre, i dialetti, le lingue, le musiche, le Arti tutte e le tradizioni della Terra Italica e di tutte le Terre dove arriva il Popolo.

Qui si accolgono e raccolgono espressioni delle Arti vere, artistiche ed artigianali e di ogni altro tipo.

IMMAGINA abbraccia anche Progetti volti al bene e alla crescita dei Bambini del Popolo e agli uomini e alle donne del Popolo.

A noi Popolo della Terra l'onere e l'onore di fare in modo che questo fiore continui a fiorire.

Con infinita gratitudine Le anime del Popolo che in coordinata cooperazione realizzano IMMAGINA

la redazione

Ritratti d'artista: **Pittura**

romano: L'ARTISTA PRESENTA LE SUE OPERE



romano

Pittore di strada
impressionista-divisionista

romano, **un uomo vivo**, un pittore e un vero artista di **strada**

di elena delle selve

Ho il piacere di parlare qui di un uomo del popolo e di un artista vero; il suo nome è romano e lui si definisce con orgoglio un "artista di strada", perché ama dipingere all'aperto, immerso nella Natura e a contatto con la gente. Lo potete trovare per le vie cittadine della sua Terra Romagnola; sono questi i luoghi dove abitualmente lavora, vive e dipinge.



romano ha deciso di farci un dono e scrivere di sé raccontandoci i suoi quadri, a modo suo, giustamente, perché nessuno meglio di lui può dirci e può portarci nella magia del suo mondo di forme e colori.

Qui di seguito potremo apprezzare il valore di quest'anima e immergerci nelle opere di un vero artista; sarà un bel viaggio nella pittura di un uomo vivo che nel suo modo speciale e personale di raccontarsi sa portarci, anche con le parole, oltre che con i suoi meravigliosi quadri, nella magia della sua terra.

È bello leggere gli scritti di romano, perché nelle sue parole traspare tutto l'amore per quello che fa per la Terra che abita.

Nei suoi dipinti si respira la pura Bellezza di atmosfere leggere, delicate, quasi rarefatte date da forme e colori presi direttamente dalla Natura e fermati dalla mano sapiente di chi da tempo dialoga con passione con la Madre, le tele ed il colore. E allora, lasciamo che romano si racconti con i suoi dipinti meravigliosi e "ascoltiamo" la sua voce con gratitudine.

14 gennaio 2026 - elena delle selve



CAMPO DI FIORI - base 100

romano e le sue storielle

Guardo il mio ultimo dipinto: una tela quadrata 80x80, iniziato ad una festa paesana con estemporanea a tema "Attimi".

Considerato che non sono allenato a realizzare un dipinto in una sola giornata, non avendo la mia solita settimana a disposizione, ho dovuto completarlo successivamente a casa.

Da alcuni anni, da quando

è uscita l'intuizione di comporre immagini con i fiori di campo spontanei, ricevo molti apprezzamenti dai passanti. Ah sì, dimenticavo di dire che da circa venti anni, mi piace "essere" un artista di strada, proprio perché dipingendo per le vie, si manifesta un grande amore condiviso con le anime che incontro, davanti alle bellezze della natura, con conseguente forte spinta energetica.

Come racconto spesso, ho sempre sognato di disegnare

dei fiordalisi, spighe selvatiche, papaveri, campanelle. Ricordo ancora la maestra alla scuola elementare che ci proponeva di copiare il vasetto di fiori messo sulla cattedra, poi ognuno faceva vedere a tutti ciò che si era fatto.

A dicembre dello scorso anno, dopo anni di gavetta, posso dire di aver festeggiato la prima vittoria proprio con il dipinto qui sopra. Ho vinto, con questo dipinto di stile impressionista, una gara di livel-

lo nazionale. Con mia grande sorpresa, il mio campo di fiori, ha colpito tutti per la forza d'animo espressa e la dinamicità, creando una sinfonia di steli e di petali.

Un fatto curioso che vi voglio raccontare riguarda la consapevolezza che il detto "causa/effetto" accade davanti ai nostri occhi; non a caso si dice anche: "non tutti i mali vengono per nuocere".

Mi spiego meglio: per realizzare il dipinto dei campi fioriti, prendo spunto dal fosso adia-

cente alla strada di accesso di casa mia, dove purtroppo non viene quasi mai fatta una pulizia, per incuria del proprietario, mio vicino di casa.

Col passare dei mesi ho dovuto tenerlo così com'è, ma ogni giorno diventava sempre più bello; grazie a quel fosso incolto e mal tenuto, ho dipinto uno dei miei paesaggi più riusciti ultimamente.

Vele storiche

Le misure grandi 90x140 di questo dipinto realizzato a spatola, mi trasmettono gran-

de soddisfazione! Il titolo del quadro è "Vele storiche", eseguito nel 2023.

Ricordi - il fungaiolo

Ora osserviamo un attimo l'atmosfera del fungaiolo, in cammino al mattino presto, con ancora tanta oscurità; anche questo soggetto è uno dei miei "amori"; andavo sempre a cercare funghi col babbo e lo zio. Ci tengo a sottolineare che, raccontare il mio fare arte è risultato stimolante, in quanto desideravo testimoniare ai giovani talenti "nascosti", che

VELE STORICHE - base 140 ▼

RICORDI-IL FUNGAIOLO - olio su tela. F.to 100x70 ►







TRAMONTO IN VALLE - olio su tela. F.to 80x120

cosa mi spinge a continuare a promuovere il miracolo della natura ed a parlarne senza l'aiuto dei professionisti, lasciando uscire "farina del mio sacco".

Con un pizzico di ironia le frasi che ripeto in mezzo alla strada con umiltà, sincerità, gioia e grande entusiasmo, rispettando le critiche ricevute, con attenzione ai nuovi incontri, con malizia, con stupore per le osservazioni di un pubblico "non competente". Ringrazio con tutto il cuore per il percorso fin qui realizzato in

armonia con l'energia dell'universo.

Fortunatamente questo non è un lavoro, ma un hobby che mi riempie di gioia e posso confessare spontaneamente che esporre in strada le opere pittoriche, mi dà la sensazione di abbellire l'angolo della città in cui mi trovo ed è anche piacevole sentirsi libero di farlo come creatore di bellezza!

Ripensando ai suggerimenti dell'amico Pietro, dubito di ciò che ho scritto e aspetto di conoscere il vostro parere.

Ciò che volevo essere, lo sono diventato? Dubitare di dubitare; riflettiamoci!!!

Tramonto in valle

Qui vediamo la valle nel ravenate, dove andavo spesso a pescare col babbo!

Esporre non è mai stato un problema e proprio per non spendere i miei risparmi nelle gallerie, espongo una parte dei dipinti in alcuni locali della Romagna, in attesa che qualcuno interessato mi chiami per il "colpo di fulmine"!!



L'ESSERE CONSAPEVOLE - olio su tela. F.to 100x100

L'essere consapevole

L'importanza di un nuovo mondo fuori dal vecchio sistema si fa sempre più presente, come rappresentato in questo nuovo dipinto eseguito a febbraio 2025. I paletti indicano il percorso da seguire per raggiungere uno dei portali della felicità; questa è una verità che riconosciamo, perché la ricerca della felicità è lo scopo della vita.

Come si può vedere nel particolare del dipinto, le raschiature portano effetti spettacolari; è questa una mia piacevole variante esecutiva.



L'ESSERE CONSAPEVOLE particolare



TEMPO ASSOLUTO E RELATIVO - F.to 90x90

Parlando ancora un po' dei miei soggetti preferiti, metterei in prima fila: i casolari rustici di campagna, scorcio dei vari canali del litorale adriatico,

valli e capanni del ravennate, l'area delle saline di Cervia, boschi in collina, casolari in pietra, vasi di fiori spontanei e girasoli.

Tempo assoluto e relativo

Il mio dipinto più particolare, eseguito a gennaio 2025, riguarda un ragno "geniale", costruttore di una ragnatela agganciata ad un fiore, dove il

tutto sembra rappresentare una clessidra ricamata. Attualmente questo dipinto è iscritto al concorso Amedeo Modigliani; trattasi di una manifestazione per artisti emergenti, senza alcun premio in denaro, con la sola prospettiva di ricevere la possibilità di fare una mostra personale importante a Roma.

Mamma in mezzo ai fiordalisi

L'immagine della mamma col bambino è il soggetto rivelazione dell'ultimo anno, realizzato per primo su tela 100x100, ricordando la casa

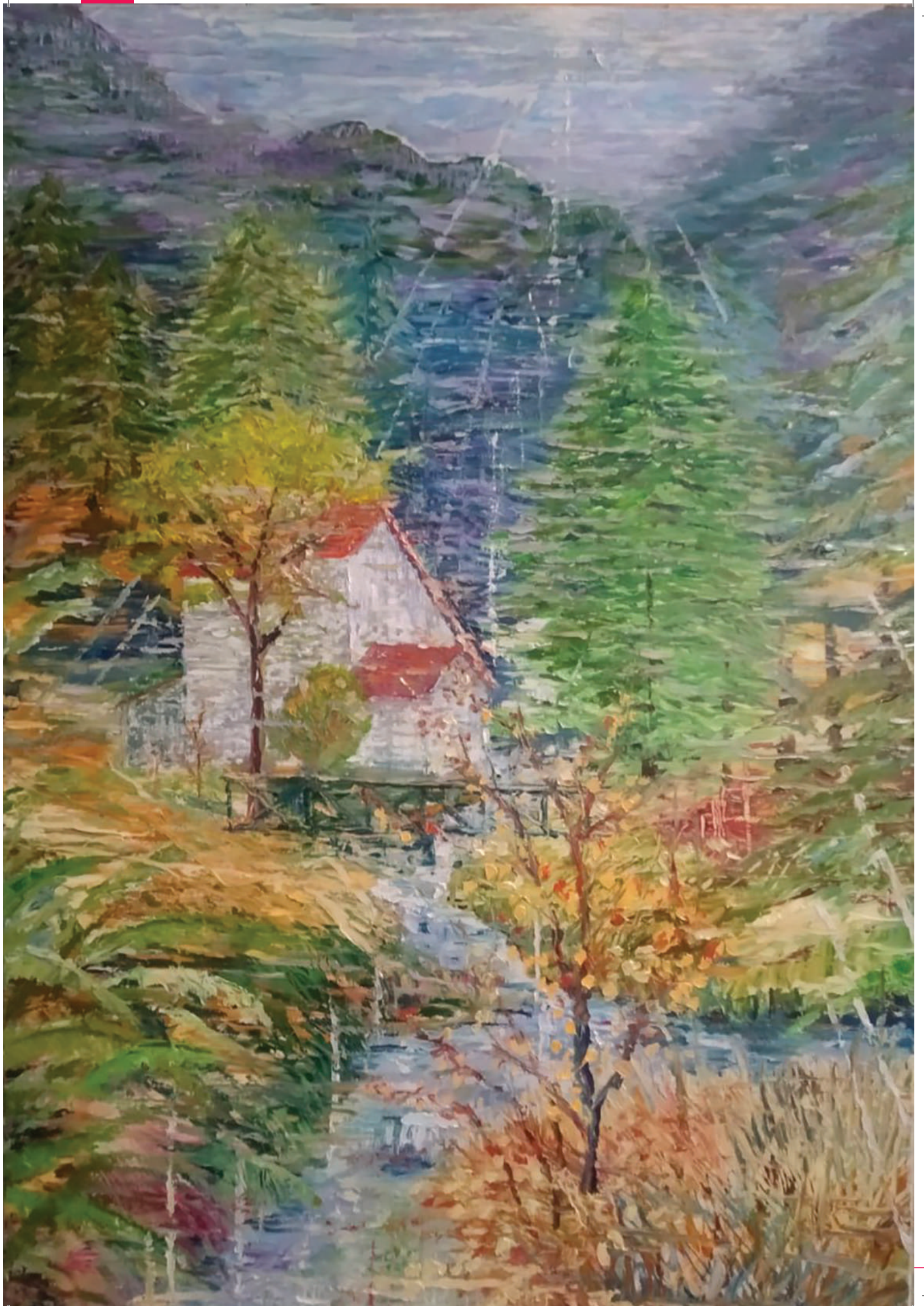
nata di Alfonsine (RA), dove trascorrevamo ore tranquille sul cortile della casa in campagna; si veda il casotto per animali e baracca per attrezzi.

MAMMA IN MEZZO AI FIORDALISI
olio su tela. F.to 100x150



Storiella del mese di dicembre 2024.

Può capitare che un americano venga a festeggiare il 20° anniversario di matrimonio in Romagna e per "caso" scopre alcuni miei dipinti sulla parete; per cui mi arriva un messaggio da Tim, ma non era uno scherzo; difatti mi ha ordinato di dipingere il mio mulino preferito, che poi ho spedito a New York ed ho scoperto che è un giocatore di basket professionista. Così ho realizzato il quadro Mulino di Fiumicello in Località Premilcuore, nelle colline Forlivesi.



◀ MULINO DI FIUMICELLO in localita' Premilcuore, colline Forlivesi. F.to 100x70



LUMACHE IN MEZZO ALLA LAVANDA - olio su tela. F.to 80x120

Dipingo tele anche di grande dimensione, eventualmente col trittico fino a 210 cm.



AMORE INFINITO - olio composto da 3 tele. F.to 100x70



IO SONO - base 70 cm

Io Sono

Questo soggetto chiamato ai primi tempi "Vimini nella nebbia", poi "Il ritorno del sole", ora lo inserirei col titolo "IO SONO". Da notare i raggi del sole fatti in modo infantile, come eseguito dal IO bambino!!!

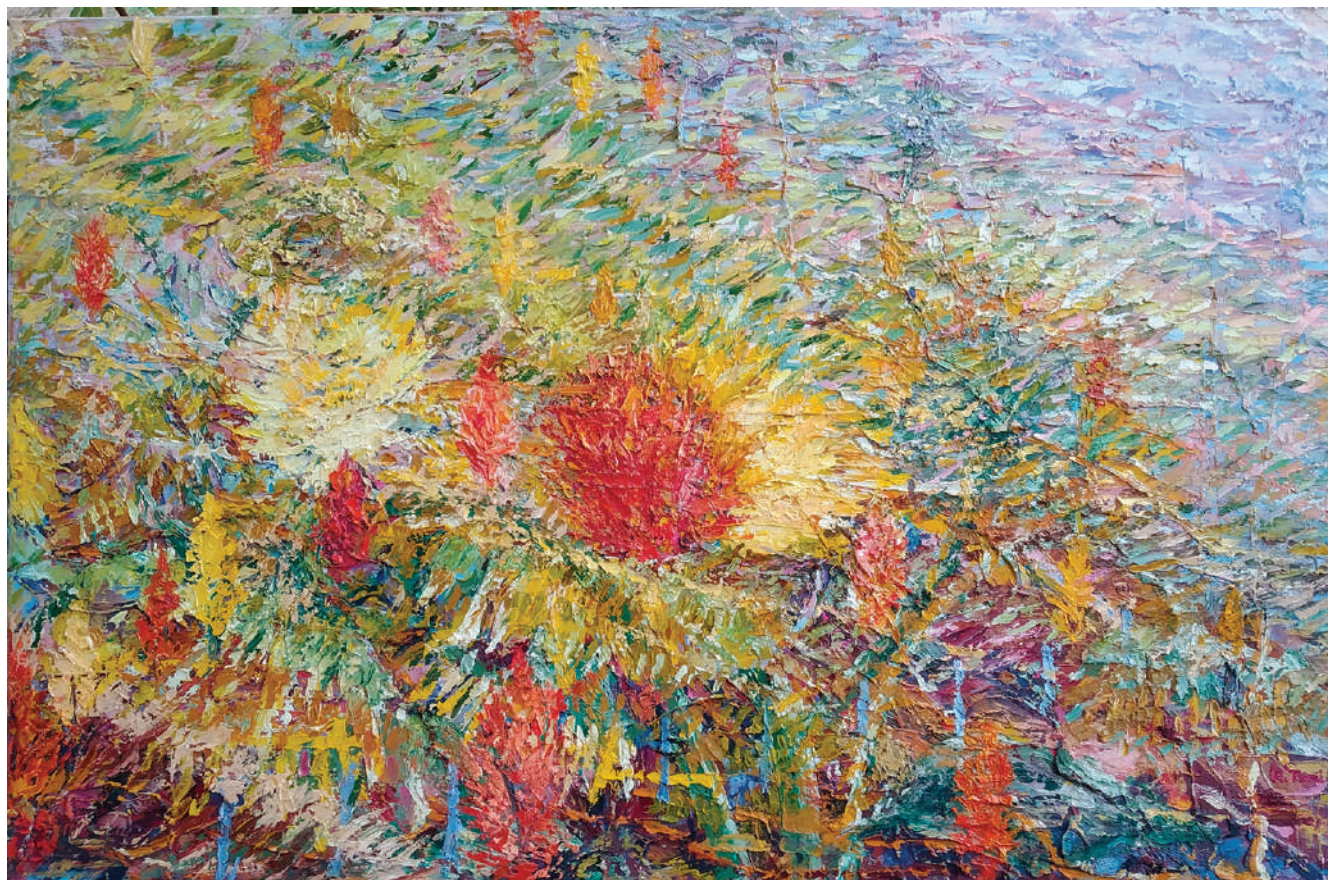
Essenza Eterna

Anche questo lo sento molto in sintonia; uscito con libera spontaneità, che ti fa sentire dentro ad un sogno fantastico. Dal 2006 lo eseguo col titolo "Fiamme d'autunno", ma da

un paio di anni sono spinto a cambiare i miei titoli, avendo ora una nuova consapevolezza di chi sono veramente, anche per divulgare questi nuovi concetti che ci portano al centro dell'essere, senza

nulla togliere allo spettacolo della natura. Ora lo intitolo "Essenza Eterna" fatto con la forza del bambino che è dentro ognuno di noi. ■

ESSENZA ETERNA. F.to 70x90



Ringrazio la redazione, il popolo del Noi è, tutti i partecipanti alla elaborazione del giornale IMMAGINA per l'opportunità di presentare la mia creatività artistica.

Un saluto particolare all'amico Pietro dal Bo per la sua descrizione sintetica del mio fare: "L'increato che si manifesta"

CONTATTI - EVENTI

Chi è interessato può incontrarmi:
le domeniche invernali nelle piazze di Forlì, Faenza,
Cervia, Ferrara, Milano;

in città a Cervia in estate
oppure chiedere dove sono tramite WhatsApp al
335-7240371.

Utilizzando gmail: romanoneri26@gmail.com dove
posso inviare il mio book

Puoi visualizzare le mie opere al link:

https://docs.google.com/document/d/1dK7ERPIY5gSdFjuXVrrw6lc7wDbg0bg4PTY_O8OJeJo/edit?usp=sharing

MOSTRE INDIVIDUALI:

Locale Gustofino via Spazzoli - centro Forlì
Al Cenacolo - Bagno di Romagna, Locanda dei Salinari (Cervia), Rosa Bianca (Dovadola-Forlì)

PRESENZE RECENTI AI CONCORSI:

concorso Montemaggi Savignano 2025;
concorso Margherita D'argento Cesena 2025;
concorso Amedeo Modigliani - Roma;
Fiera Forlì - Vernice 2025;
concorso Appignano - Ancona 2025;
concorso Ranchio 2025 - Cesena;
concorso Cordignano - Treviso 2025.

Squolandia

IMMAGINAZIONE E CREAZIONE DEI RAGAZZI

Con queste righe diamo voce a quattro ragazzi: camilla, agostino, viola e tommaso.

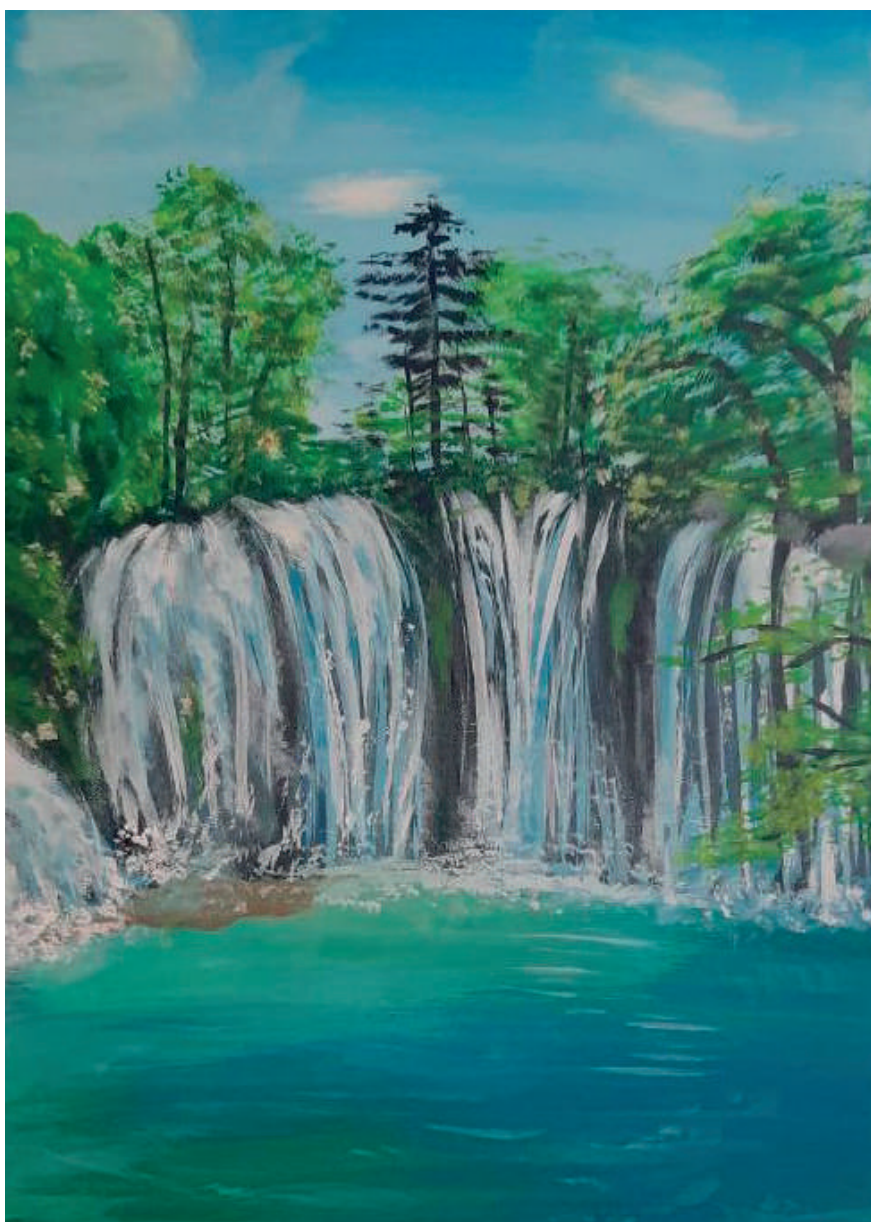
Per qualcuno di loro un po' prima, per qualcuno un po' dopo, ad un certo punto la vita ha preso una piega completamente diversa; da studenti seduti ai banchi di una scuola abituale che li affaticava e li intristiva, si sono trovati a studiare a casa

Le aule si sono trasformate in case calde, le proprie e quelle degli amici che ogni giorno si aprivano per accogliere tutti. Cucine dove si cucinavano pranzi scelti con cura e preparati con amore.

■ Gli insegnanti hanno preso i volti del proprio papà e della propria mamma, quelli dei papà e delle mamme dei propri amici e dei loro amici; gli insegnanti li hanno chiamati Angeli... un'unica grande famiglia che protegge i propri figli.

Col tempo hanno scelto di chiamare questa nuova esperienza "Squolandia", per ricordarsi che ogni apprendimento va preso come un gioco.

Squolandia, attraverso infinite esperienze più o meno semplici, li ha resi, piano piano, fratelli. Ha riacceso la fantasia, la creatività, la curiosità, la voglia di credere in se stessi, di farsi domande e trovare risposte, di scoprire cos'è l'amicizia, cos'è



Laghi di Plitvice - camilla 14 anni

sentirsi amati, cos'è gustarsi le giornate.

Sono tante le Bellezze che hanno saputo creare negli anni vissuti insieme. La mano dolce degli Angeli, che con i loro talenti e doni li stimolavano, ha saputo guidarli in posti che nemmeno loro si sarebbero mai immaginati.

Oggi hanno scelto di farci conoscere alcune di queste Bellezze, di raccontarci qualcosa di come sono nate e di condividere con noi alcuni dei loro pensieri.

camilla

camilla oggi ha quattordici anni.

Quando ha creato questo quadro ne aveva dodici

L'idea della creazione di questo dipinto nasce alla fine della prima media, quando si è trovata a dover preparare un elaborato da presentare all'esame di idoneità. Per questa occasione aveva deciso di esporre la sua tesi facendosi ispirare da un viaggio fatto durante l'estate in Croazia, ai Laghi di Plitvice. Ha scelto di riprodurre una foto scattata durante il viaggio perché... dipingere le è sempre piaciuto.

Ci racconta che durante la realizzazione ha potuto godere dell'aiuto della mamma, che ogni tanto le dava dei sugge-

rimenti, delle linee guide da seguire quando si sentiva più insicura.

Procedendo ha compreso che nella creazione le sono stati d'aiuto anche i colori che hanno reso più particolari le sfumature, creando diversi effetti. L'unica cosa che l'ha messa in difficoltà è stata la continua attenzione e cura che ha voluto mettere per non fare troppi errori e portare a termine l'opera per la data dell'esame.

"Riprodurre questa foto mi ha resa felice, perché ho sviluppato delle ulteriori capacità nel disegno. Ho scoperto anche nuove tecniche che mi hanno fatto nascere curiosità e voglia di esprimere la mia creatività". Avrebbe tanto voluto far arrivare al professore le stesse emozioni che aveva provato durante la visita nel parco e durante tutta la realizzazione dell'opera.

"Volevo che anche lui potesse capire e percepire la bellezza della natura e la forza imponente dell'acqua. Quando ho presentato il dipinto, ho osservato che è stato apprezzato, ma oltre al professore, l'ho condiviso con la mia famiglia e i miei amici, ai quali penso di essere riuscita a trasmettere le mie emozioni. Il giudizio dell'insegnante non era importante, perché ero già soddisfatta della mia creazione".

Per ultimo le abbiamo posto una domanda: "cos'è per te la

bellezza? E cos'è questa particolare bellezza che hai saputo creare?".

"La bellezza è quel piccolo particolare che può rendere unica qualunque cosa. La bellezza è semplice, ma ricca; basta saperla cogliere ed apprezzare, perché si può trovare ovunque.

Ho saputo ricreare la bellezza vista, cogliendo l'attimo e apprezzando infine il mio dipinto creato".

agostino

agostino oggi ha quattordici anni.

Quando ha realizzato la sua opera ne aveva dodici

L'idea è nata da una richiesta: quella di creare una cucina per il Rifugio dei Piccoli, uno spazio accogliente e pieno d'amore per bambini fino ai 5 anni.

Agostino ci racconta che la realizzazione della cucina ha visto diversi passaggi. Innanzitutto ha dovuto farsi un'idea precisa di come la voleva, perciò è andato a cercare diverse foto in internet. Prendendo spunto un po' qua e un po' là, ha immaginato quella che a lui piaceva e l'ha disegnata. Ne ha ipotizzato le misure e ha scelto il pellet come materiale di base, perché ne aveva già in casa.

Poi è passato all'acquisto dei materiali mancanti, intendendosi con i venditori di turno sulle qualità del legno di cui aveva bisogno, misure, spessore... E poi ha iniziato a metter-

gliarlo e poi colorarlo. Infine, dato che sarebbe stata una cucina da esterno, ha deciso di passarla con l'impregnante per proteggerla.

"Quando sceglievo di metter-

bellezza? E cos'è quella particolare bellezza che hai saputo creare?" ci ha risposto: "Non posso dire che ci sia qualcosa di "bello per tutti"; la bellezza è soggettiva. Ma in generale è



Cucinetta- agostino 12 anni

ci mano, aiutandosi con tutti gli strumenti da lavoro che nel tempo aveva ricevuto in dono da chi credeva nel suo talento. *"Durante la costruzione alcuni punti sono stati più critici"* ci racconta *"come quando ho dovuto ritagliare un buco a forma di cerchio in cui infilare il contenitore che avrebbe fatto da lavandino. In quei momenti ho chiesto aiuto a mio papà"*. Voleva che fosse una cucina utile, divertente e che fosse il più reale possibile, così, non trovando un rubinetto su misura, ha deciso di disegnarne uno su un pezzo di legno, rita-

ci mano, e non tutti i momenti erano quelli giusti, allora mi sentivo felice e avevo voglia di procedere. La motivazione più grande era volerla vedere finita".

Ricorda soprattutto lo stupore dei bambini quando l'hanno ricevuto e anche quello degli adulti che li seguivano. Non se l'aspettavano un regalo così! E questo stupore è proseguito quando, una volta che il progetto del Rifugio dei Piccoli è terminato, la cucina ha fatto ritorno nel cortile della casa di agostino, dove oggi ne godono le sue piccole cugine e tutti i loro numerosi amici.

Alla domanda: *"cos'è per te la*

qualcosa che porta piacere. Per me è stata l'aver creato qualcosa che sia utile per qualcuno e averci messo la cura".

viola

viola oggi ha quindici anni.

Quando ha creato la sua opera ne aveva tredici

viola ci racconta che l'idea è nata da una proposta di due Angeli in Squolandia; quella di realizzare un tessuto facendosi ispirare dal tema dell'Amore. Non aveva mai pensato

alla possibilità di realizzare un tessuto dal principio e perciò all'inizio si è trovata ad essere un po' timorosa. La sua realizzazione è durata alcuni mesi e ha visto il susseguirsi di diversi passaggi che ha piacere di raccontarci.

“Abbiamo iniziato studiando i diversi tipi di trame dei tessuti, così da capire come poi avremmo deciso di accostare i colori nel nostro tessuto personale. Abbiamo fatto diverse prove per ricreare le varie trame, per capire quale ci piaceva di più.

Poi ho realizzato il disegno. Ho dovuto decidere un colore e le sue sette sfumature e anche come posizionarle all'interno del disegno. Questo è stato un pezzo faticoso, perché non volevo che combaciassero le varie gradazioni e ci ho dovuto studiare su un po'.

Ci è stata spiegata la differenza tra stampa e armatura, cioè la creazione del tessuto in base all'intreccio di fili con numerazioni di colore diverse, collegate alle diverse tonalità.

Abbiamo poi studiato come mettere in scala il nostro disegno; dovevamo rispettare delle misure precise che corrispondevano alle macchine che avrebbero realizzato concretamente i nostri lavori. C'erano diversi calcoli da fare e a questi se ne sono aggiunti altri per definire la distanza tra i fili, importante aspetto da tenere

in considerazione, perché ha a che fare con la resistenza del tessuto. Ecco, questo passaggio non è stato semplice; tante cose da capire e da tenere insieme.

Una volta determinato tutto su un foglio, abbiamo consegnato i nostri progetti ai due Angeli che li hanno caricati su pc e poi li hanno mandati in crea-

zione alle macchine che avevano chiesto di poter utilizzare quando erano libere dai lavori di fabbrica.

Dopo settimane, quando infine ci hanno portato i nostri tessuti, abbiamo dovuto ritagliare i pezzi perché le strisce erano lunghe tre metri! Anche questo non è stato semplice! C'era un gran timore di rovinare il tessuto se si tagliava storto!”.



Federa per cuscino - viola 13 anni

Diverse emozioni hanno accompagnato questa creazione; dallo sconforto nei momenti più complicati all'orgoglio di averla portata a termine, con l'unico obiettivo di creare qualcosa di bello per sé. E quando poi ha avuto modo di mostrare la sua opera in famiglia e a tutti gli altri Angeli, ha colto una certa ammirazione da parte loro, perché era chiaro che non era stata un'impresa semplice.

“Cos'è per te la bellezza? E cos'è quella particolare bellezza che hai saputo creare?”, le abbiamo chiesto. Ci ha risposto: *“Per me la bellezza è legata alle sensazioni che qualcuno prova quando osserva, che sia un'opera d'arte, o un intreccio di fili. Chi la crea conosce anche tutto il lavoro che c'è stato dietro. Chi la osserva può non coglierlo. Dipende da fattori che interpellano chi osserva (per esempio se piacciono i colori utilizzati). Però va anche aldilà del “mi piace”. Anche se non mi piace posso dire “che bello” perché magari riscontro un qualcosa che mi fa riflettere, mi muove dentro qualcosa e... anche quella è bellezza. Ogni cosa che ti fa crescere è bellezza. E anche l'amore e l'attenzione con cui lo si fa viene trasmesso all'interno dell'opera, riesce a passare... e questa è bellezza. Nella mia creazione è stata l'orgoglio delle difficoltà superate. E anche se magari in alcuni momenti mi vengono*

delle modifiche da fare, mi piace comunque così, perché in quel momento lì ero così”.

tommaso

tommaso oggi ha diciotto anni.

Quando ha creato la sua opera ne aveva tredici

La sua idea è nata durante un'estate, mentre si trovava a giocare al fiume Brembo con gli amici.

Tra una nuotata e qualche tuffo, hanno notato un uomo che si muoveva sul fiume con un kayak. L'idea è piaciuta subito, ma... un kayak gonfiabile non era proprio gratis. Così si sono chiesti se non avessero potuto inventare qualcosa loro. Ed è scoccata la scintilla di una nuova creazione.

Ci racconta: *“Io e il mio amico paride abbiamo iniziato con un bancale piccolo, 1 metro x 70 cm, e delle bottiglie di plastica vuote, unite con lo scotch. Questa prima idea ha mostrato subito le sue falle; lo scotch in acqua si rompeva e le bottiglie si bucavano. Allora il mio amico ha avuto un'idea geniale: usare le fascette da elettricista al posto dello scotch. Con un bancale più grande abbiamo fatto una prova e abbiamo potuto constatare che funzionava. Presi dall'emozione abbiamo montato tutte quante*

le bottiglie, e solo allora abbiamo pensato che sarebbe stato meglio carteggiarla e dare qualche mano di impregnante, visto che avrebbe passato molto tempo immersa in acqua.

Così l'abbiamo smontata tutta, l'abbiamo lavorata per bene e poi abbiamo rimontato le bottiglie che avevamo raccolto chiedendo aiuto agli amici.

Fortunatamente le nostre auto sono abbastanza grandi, e così l'abbiamo caricata e portata al fiume per testarla. Funzionava benissimo! Da quel momento è diventata la nostra zattera ufficiale.

Il remo l'aveva creato mio fratello agostino, intagliando un asse di legno. Solo in acqua ci siamo resi conto che era troppo corto. Così, paride ha costruito una pagaia, scegliendo con cura le misure. Ha anche creato un logo da disegnare col pirografo sul legno della zattera.

Un anno dopo siamo riusciti a crearne anche un'altra, sempre con il sostegno di amici e parenti che ci aiutavano a raccogliere il materiale”.

Anche nel suo caso le difficoltà non sono state poche: prima tra tutte il fatto che non viveva vicino al suo amico e non potevano vedersi spesso per proseguire i lavori, o portare avanti nuove idee. Anche il meteo non è sempre stato d'aiuto; non dimentica l'acquazzone proprio mentre stava passando una mano di impregnante... L'aiuto più grande è venuto dal



sostegno che sentiva intorno, di amici e parenti che li hanno incoraggiati e hanno dato materiale.

E, anche per lui, le emozioni sono state diverse: a volte sconforto, quando all'inizio la zattera con lo scotch si smontava, ma anche grande gioia quando sono riusciti a portarlo a termine.

Persino un po' di *"paura quando mio fratello che la montava è stato trascinato via dalla*

corrente e l'ho rincorso per fermarlo, convinto che l'acqua fosse alta e invece... mi arrivava alle caviglie".

Per quanto tommaso non avesse intenzione di trasmettere qualcosa a qualcuno, ma semplicemente sperimentarsi a costruire qualcosa con il legno, questa creazione ha destato molto interesse attorno a sé.

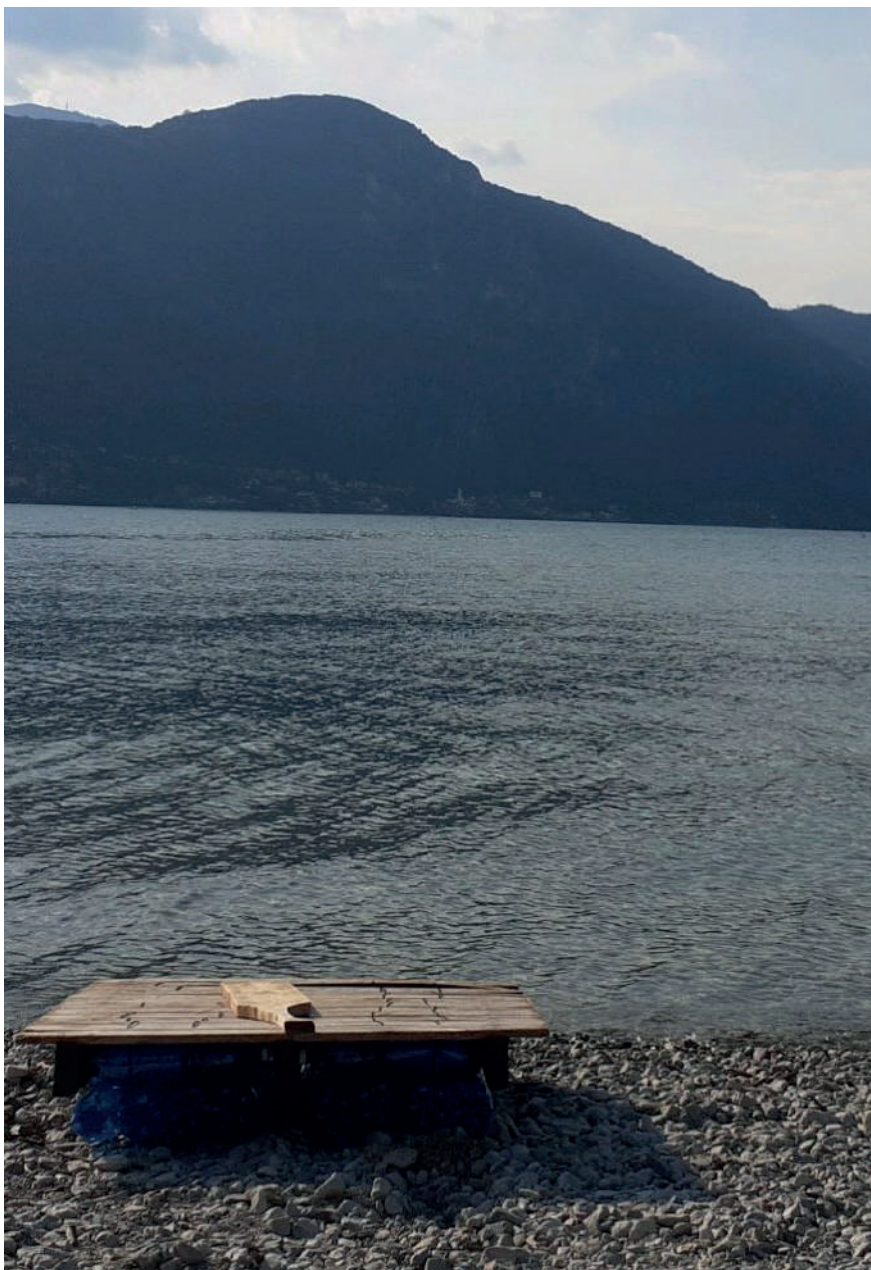
"Ho avuto modo di condivi-

derla in tante occasioni, quando andavamo a fare il bagno al fiume, con i miei fratelli, i miei amici e anche con chi si trovava lì in quel momento.

L'avrebbero provata volentieri tutti! Anche perché l'acqua era fredda e quella ti permetteva di stare in mezzo al fiume senza stare dentro all'acqua. Tanti venivano a farci domande. Le nonne dicevano ai nipoti: "puoi farla anche tu!". L'abbiamo anche portata al lago e anche lì hanno potuto provarla altri amici. Chi la osservava era ammirato dalla nostra inventiva e dalle capacità che avevamo messo in atto. Chi l'ha potuta provare si è divertito, anche perché non era semplice starci sopra in equilibrio, salire senza scapottare".

Alla domanda: *"che cos'è per te la bellezza? E che cos'è quella particolare bellezza che hai saputo creare?"* ci ha risposto: *"Non possiamo dire che c'è qualcosa che per tutti è bello. Però posso pensare che "bellezza" è qualcosa che suscita delle emozioni, che ti muove qualcosa dentro.*

La bellezza della mia creazione sta nell'averla realizzata, con tutti i passaggi. E averne potuto godere dopo". ■



Zattera - tommaso 13 anni

Racconto a episodi

IL PRIMO DEI NERBLANTI DI TERRA



Il primo dei nerblanti di terra

Capitolo 1

La società dei nerblanti

di giuseppe rago

Lam si sentiva stanco, molto stanco...

Non capiva perché, ma più passavano gli anni e più si sentiva annebbiato, ammalato e meno lucido. “Non pensavo che i nerblanti potessero invecchiare così precocemente!”.

■ I suoi ricordi dell'infanzia erano sbiaditi, cancellati. In effetti i suoi primi ricordi risalivano all'età di sette anni, ed era sempre stato curioso sul perché proprio non riuscisse a ricordare nulla del “prima”.

Nella Scuola della Grande Dottrina, che frequentava più o meno dai tempi dei suoi primi ricordi, assieme ai nerblanti maculati della sua età, spesso indagava su questo aspetto, e si stupiva di come, in effetti, nessuno della sua specie riuscisse a ricordare nulla della propria infanzia. Nei mezzi della tecnopropaganda si parlava poco dell'in-





fanzia dei nerblanti. Si narra-
va qualcosa a proposito delle
Corsie di Inaugurazione, in
cui dalle femmine venivano
fatti fuoriuscire i piccoli, poi
prelevati dai Soldati in Bian-
co per essere inseriti all'inter-
no della loro società. Veniva
loro assegnata un'etichetta, da
portare sempre attaccata alla
coda, e da allora non se ne
sarebbero potuti mai separa-
re, pena la reclusione nei sot-
terranei oceanici del Regno.
Ma nessuno aveva mai vi-

sto un nerblanto sotto i set-
te anni d'età... nessuno!
E tutti ricordavano la loro vita
a partire dal primo giorno nella
Grande Scuola della Dottrina.

Eppure, dopo i primi anni
di apprendimento, a nessu-
no veniva mai più in mente
di farsi domande in merito.

Più volte lam era stato sorpre-
so dagli indottrinatori a par-
lare di questo argomento con
i suoi compagni, e più volte
era stato redarguito, scherni-

to, persino punito per la sua
insistenza a voler conoscere!
"lam, tu non devi fare doman-
de!", gli dicevano.

*"Tutto ciò che hai bisogno di
sapere te lo insegniamo già
noi, e non esiste altro al di fuori
della Dottrina del Regno. Tutto
ciò che hai bisogno di cono-
scere lo trovi qui. È una grande
vergogna portare la mente al
di fuori della Dottrina. Il gran-
de Anfibio, che veglia su tutti
noi, sbatterà la tua anima negli*

Racconto a episodi • IL PRIMO DEI NERBLANTI DI TERRA - CAPITOLO 1

abissi, se continuerai a condurre la tua vita occupandoti di cose inutili e vergognose!".

Lo stesso facevano con lui i Perlati, portatori della Dottrina del Grande Anfibio, quando queste oscure curiosità trasparivano durante gli orari della catechesi.

lam era molto curioso, ma non era mai stato interessato a quanto veniva diramato attraverso i mezzi di tecnopropaganda, né alla Scuola della Grande Dottrina, poichè erano, sì, informazioni molto utili sul funzionamento della società, insegnavano molto sulla gestione delle masse, sulla tecnica, sulla geometria quadrata che regolava la vita di tutti i membri della comunità, ma

non toccavano affatto alcun argomento che avesse a che fare con l'esistenza nel suo senso più profondo, a suo parere. In questo, la catechesi della Dottrina del Grande Anfibio si addentrava un po', ma era piena di tabù e confini, oltrepassati i quali il Grande Anfibio prometteva punizioni eterne e fisiche, e tutti avevano il terrore di oltrepassarli. *"Affogherete negli abissi eterni"*, dicevano!

Ad esempio, fra questi argomenti, era considerato impuro porsi domande sull'infanzia dei nerblanti, così come mostrare segni di stranezza al di fuori dei Canoni Squadrati, o persino chiedersi se ci fosse qualcosa al di là dell'oceano. Certo, vi erano anche leggi

morali riguardanti il buon senso e la civile convivenza, tutto ciò su cui si fondava e da cui era regolata l'odierna società dei nerblanti, ed era cosa buona e giusta, eppure mostrava dei limiti. Ma se lo avesse detto apertamente, gli sarebbe stato legato un masso al collo e sarebbe stato gettato per sempre nei sotterranei. Un'altra cosa che lam non riusciva proprio a comprendere era perché mai, in qualunque luogo i giovani nerblanti fossero tenuti a frequentare, bisognasse legarsi una grossa palla di ferro ad una zampa, che impediva ogni movimento oltre il necessario. Spesso accusava dolori scheletrici, e il fatto di essere praticamente tenuto immobile tutto il giorno, certo non aiutava.





Terminati i 20 anni di Scuola della Grande Dottrina, fu il momento di cominciare a contribuire fattivamente alla società. Normalmente, ad ogni nerblanto adulto veniva assegnato dall'Anfibiocesi un lavoro che meglio si confaceva ai talenti che aveva mostrato durante i lunghi anni di apprendimento, che fossero in qualche modo utili alla società. Ma lam si era sempre mostrato piuttosto "indisciplinato", e aveva fatto sempre arrabbiare tutti con le sue domande pericolose, e negli ultimi anni della scuola era stato persino isolato da tutti i suoi compagni, che non volevano

finire nei guai per colpa sua. Così l'Anfibiocesi lo assegnò ad un ufficio isolato in cui avrebbe dovuto smistare tutti i documenti ufficiali agli uffici di competenza della Solenne Autorità; un incarico assegnato, di norma, ai nerblanti inabili, o con difficoltà cognitive.

Era per lo più isolato, e vedeva soltanto i colleghi impiegati come messi che venivano al mattino a ritirare i documenti già smistati, da recapitare. Ma era un lavoro molto meccanico, e dovendo stare legato alla sua postazione per gran parte della giornata, la testa rimaneva,

finalmente, libera di viaggiare, di spaziare su tutti quegli argomenti che tutti gli anni di dottrina imposta non erano riusciti comunque a soffocare. E allora immaginava paesaggi improbabili al di là dell'oceano, dove l'acqua era talmente leggera da non poter nuotare, le alghe crescevano verticali e la luce era abbagliante... Immaginava che, da qualche parte, nell'immensa vastità dei fondali oceanici, dovesse esserci qualche nerblanto che pensasse alle stesse cose a cui pensava lui, che gli fosse specchio, sebbene, per quanto ne sapesse, tutti i suoi simili erano concentrati nella grande città.

lam si accorse che, col passare del tempo, la sua vista peggiorava, i mal di testa si facevano frequenti, la sua voglia di vivere si affievoliva, ed iniziò a mostrare tutti i sintomi che normalmente un nerblanto sano mostrava in tarda età. Gli ovuli analgesici che gli venivano prescritti dal Soldato in Bianco di Base avevano un effetto immediato, ma non risolvevano mai il problema alla radice, anzi, col passare del tempo la sua situazione non faceva che peggiorare.

Così, un giorno, decise di prendersi una vacanza, per poter uscire al di fuori della società e visitare il resto dei fondali, per staccare la spina, riposarsi e prendersi del tempo per sé.

Si recò presso gli uffici centra-

li della Solenne Autorità, dove lo riempirono di fogli d'alga da compilare per ottenere un passaconfine valido per 15 giorni. Domande di ogni genere, volte a valutare la sua idoneità psico fisica, a verificare che non avesse mai commesso delitti contro la Dottrina e la Solenne Autorità, che avesse un lavoro regolare... E dopo diversi giorni d'attesa, l'approvazione del Consiglio dei Saggi Anfibi e dell'Anfibioresi, finalmente gli venne recapitato un plico con il documento tanto sudato. Lo aprì, entusiasta, e lo osservò per qualche minuto, incredulo. Sopra c'era scritto ESSENCE IAM. Esattamente come l'etichetta punzonata alla sua coda. Vi erano scritti, inoltre, professione svolta, data di inaugurazione, circolo

abitativo, e tutti i dati necessari ad identificarlo. E, nella facciata opposta, un suo piccolo ritratto, destinato a tenere gli occhi incollati a quei dati una volta richiuso il documento. "Che strano" riflettè. "Si suppone che questo dovrei essere io, almeno per le gerarchie della grande città, ma non è certo me!".

Poi si avviò, raggianti, verso i cancelli della grande città anfibia, presidiata da Guardie Spinate, mostrando il suo passaconfine, con un permesso di 15 giorni, e la minaccia che, se non fosse rientrato in tempo, non solo non sarebbe stato riammesso nella società, ma lo avrebbero accolto gettandolo nei sotterranei: una settimana per ogni giorno di ritardo. E se non fossero stati giustifi-

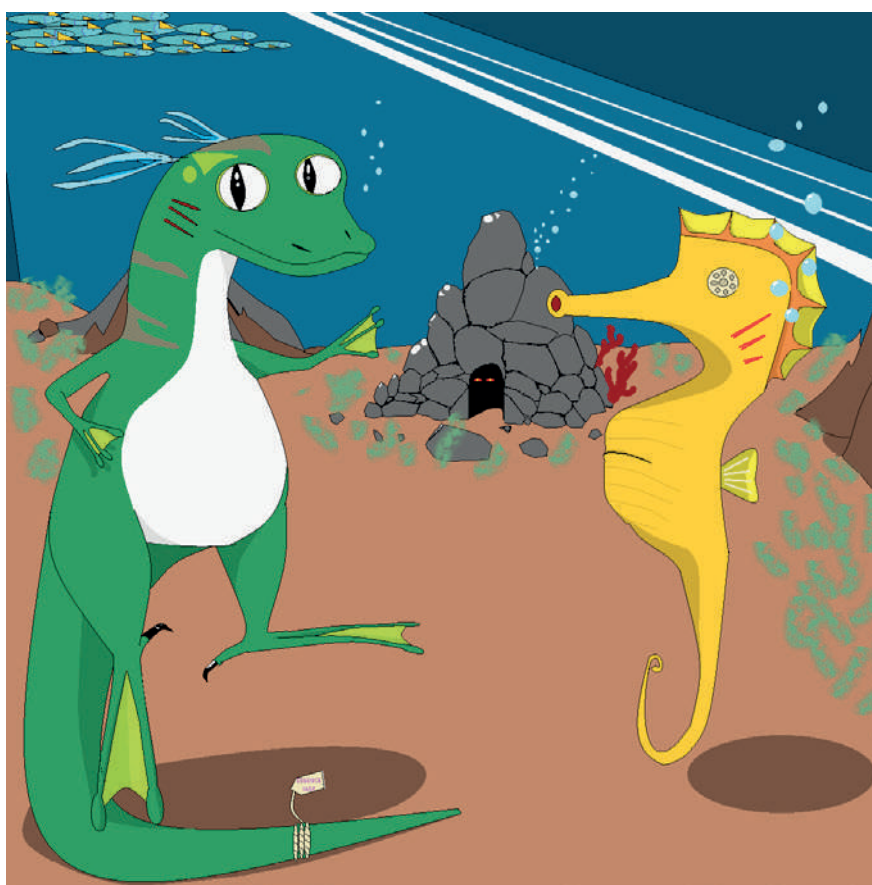


cati adeguatamente eventuali ritardi, sarebbe stato sanzionato della sua razione giornaliera per 3 giorni. E, se si fosse allontanato dal fondale, il suo nominativo sarebbe stato cancellato da tutti gli archivi della Dottrina, la sua tana sarebbe stata sequestrata assieme a tutti i suoi averi e avrebbe perso per sempre ogni diritto, compreso il suo noioso lavoro.

“Brrrr... meglio non pensarci!” pensò. “Sarà meglio assicurarsi di tornare in tempo, se voglio ancora avere una vita!”. E con questi pensieri terrificanti, oltrepassò i cancelli. Abituato com’era alla luminescenza costante in ogni ambiente della città, emessa dalle meduse legate ad un filo, là fuori gli sembrò davvero buio, in special modo con i cali di vista di cui aveva precocemente iniziato a soffrire negli ultimi tempi. Inoltre, già che ci pensava, tutto questo gli sembrò molto crudele nei confronti della vita delle povere meduse...

Ma poi scosse il capo, eccitato all’idea che, finalmente, per la prima volta, stava per esplorare i fondali circostanti.

Aveva sentito delle storie, di sfuggita, sulle meraviglie che si potevano visitare nei dintorni della città, in particolare la Barriera Cavallina, una immensa distesa di coralli di ogni colore che si perdeva a vista d’occhio, e dove pare si nascondesse un vecchio nerblanto, un matto, esiliato



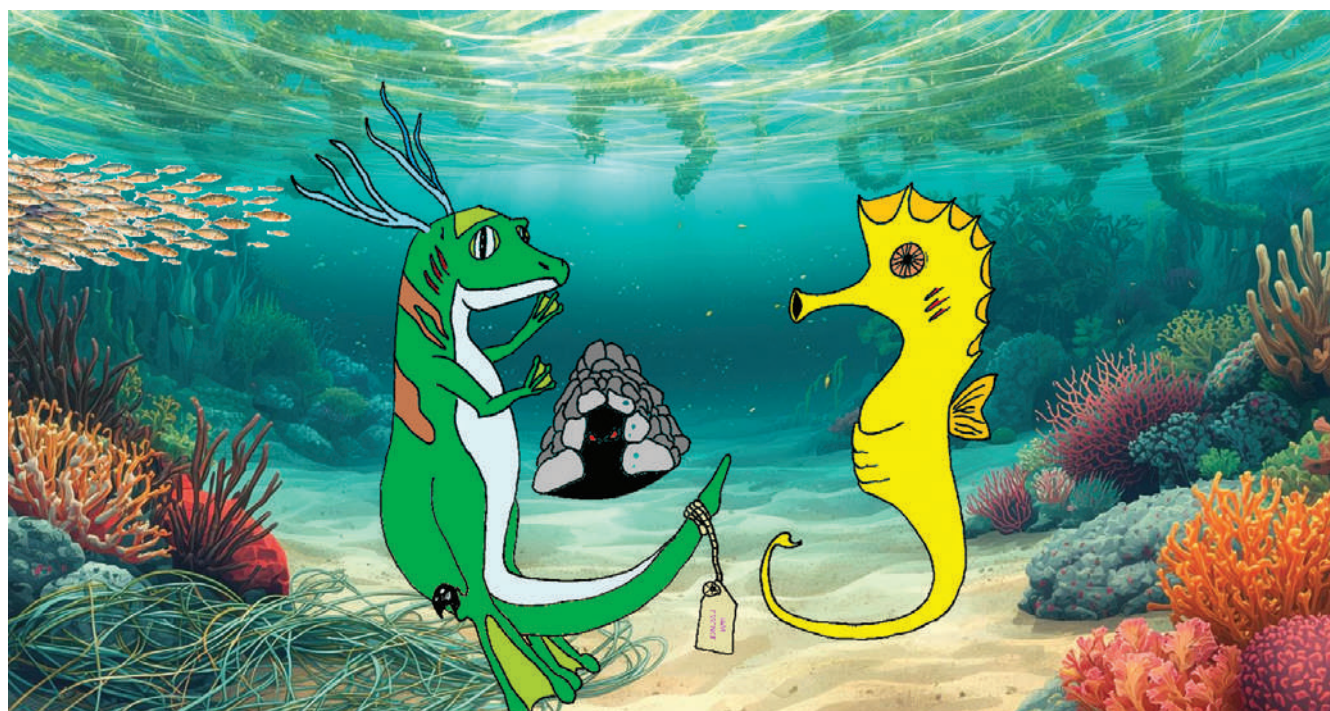
dalla società per sfuggire alla condanna eterna alla prigionia, accusato di corrompere le menti e mettere in discussione la dottrina e l’autorità. E quei pochi che ne parlavano, rabbrivivano ogni volta, figurandoselo come un pericoloso manipolatore, blasfemo e pericoloso fuorilegge. lam, invece, era curioso a riguardo, in special modo dato il suo forte interesse per tutto quanto non fosse contemplato nella grande città anfibia. *“Finalmente” pensò. “Questa potrebbe essere l’occasione per poter parlare con un mio simile di qualcosa di nuovo!”.* Ricordò di come gli unici, brevi legami che aveva avuto con i suoi simili, risalissero ai primi anni di scuola, quando era poco più che una lucertolina,

con qualche compagno, prima che la sua “stranezza” lo rendesse un totale reietto. La Dottrina era talmente efficace che, a poco a poco, soprattutto nei primi anni, aveva abituato tutti a volere le stesse cose, a pensare e comportarsi nello stesso modo, mentre lui veniva relegato all’ultimo sasso in fondo alla classe, preso dalla sua immaginazione totalmente inutile. *“Forse”, mormorò fra sé e sé “io e questo vecchio matto abbiamo in comune più di quanto immagini!”.*

E, pensando e nuotando, dopo qualche ora, si imbattè in una creaturina con strane pinne molto corte e la codina arricciata sulla pancia.

Raggiante, si avvicinò.

“Buona vita, creatura! Cosa



sei?” domandò.

“Io sono un cavalluccio marino” rispose.

“E tu devi essere un turista nerblanto” asserì, gonfiando il petto.

“Mi chiamo lam”, rispose lui, “e sto cercando la Barriera Cavallina. Sai dove posso trovarla?”.

“Piacere, lam, io sono Wilson” e chinò il capo in segno di riverenza.

“Certo che lo so! Siamo noi cavallucci marini che le abbiamo dato nome! È il posto in cui ci veniamo a cercare l’amore!”.

“A cercare l’amore...?” chiese lam.

Pensò che fosse una cosa molto singolare. I nerblanti non avevano bisogno di cercare l’amore in un posto specifico. Vivendo in società, tutti si conoscevano e socializzavano, e ad un certo punto l’amore accadeva... Anche se lam non aveva mai creduto molto alla

storia dell’amore: continuava a vedere attorno a sé infelici che si facevano la guerra in mille modi, piuttosto che cooperare e sostenersi. In realtà, credeva che nulla, nelle coppie dei nerblanti, avesse a che fare con l’amore, in fondo.

“Sì” rispose Wilson

“Noi cavallucci marini non viviamo in branco o in società. Passiamo la maggior parte della nostra vita in solitudine, siamo molto indipendenti e sparsi qua e là. Ma quando ci incontriamo, ci incontriamo davvero, e quando ci innamoriamo, il nostro amore è per sempre e le coppie restano unite!”.

- Questo sì che è singolare - pensò lam, - Sembra molto diverso da come funziona da noi! E molto più autentico!-

“A volte, noi andiamo a cercare un compagno nella grande Barriera Cavallina, perché costituisce un habitat ideale, e molti trovano lì l’amore... o

almeno è quello che ho sentito raccontare” continuò Wilson.

“Se vuoi, posso accompagnarti! Sono un adulto, ormai, e mi piacerebbe tanto poter incontrare qualcuno...” ed emise un sospiro malinconico.

A lam parve una buona idea. Wilson, a pelle, gli trasmetteva una buona sensazione. Aveva l’aria da duro, ma anche di chi sapeva cavarsela, e la storia dei cavallucci marini lo aveva intenerito.

“Ma certo, Wilson! Con estremo piacere. Ci sono molte cose che vorrei chiederti, lungo la strada!”

E così, nuotando fianco a fianco, i due si avviarono verso la meta... ■

...segue nel prossimo numero

PRESENTAZIONE LIBRO

SILVANO AGOSTI

LETTERE DALLA KIRGHISIA

L'ARTE DI ESSERE

COME SARÀ IL NUOVO MONDO?

Lettere dalla Kirghisia

Mi è capitato di leggere, con grandissimo gusto, un po' di tempo fa, il libro dello scrittore e regista (ma, prima di tutto, esemplare di uomo vivo), Silvano Agosti: *Lettere dalla Kirghisia*.

È un libriccino piccolo piccolo, con le scritte grandi, come un libro per bambini, e forse è esattamente questo: un libro per adulti che riescono ancora ad essere bambini, a vedere il mondo con gli occhi della fantasia e della bellezza innocente; uomini che la vita quotidiana grama, che molti di noi sono costretti a vivere, non è ancora riuscita ad abbruttire e la cui visione non è ancora riuscita a serrare.

Il mondo nuovo della Kirghisia

L'ho trovato molto interessante, non solo quale, a mio modesto avviso, capolavoro letterario, ma anche perché apre totalmente la visione ad un nuovo

mondo, un nuovo modo di vedere ed interpretare la realtà circostante. Non è che un racconto, splendido, che parla di bellezza, gentilezza e di un mondo a dimensione d'uomo, una società perfettamente calibrata sulla frequenza della felicità, della spontaneità, della genuinità del vivere comune e gli spazi condivisi, eppure, proprio per questo, una volta finito, non permette più al lettore di tornare indietro...

Il massimo potenziale del consesso umano

Il nuovo mondo che Silvano descrive esprime il massimo potenziale di un consesso umano perfettamente organizzato, in cui i bambini non sono inchiodati a dei banchi e costretti a subire passivamente un indottrinamento, ma sono liberi di frequentare delle sale tematiche dove possono trovare le risposte alle loro domande spontanee; un mondo in cui nessuno lavora per più di tre ore al giorno, in cui la-

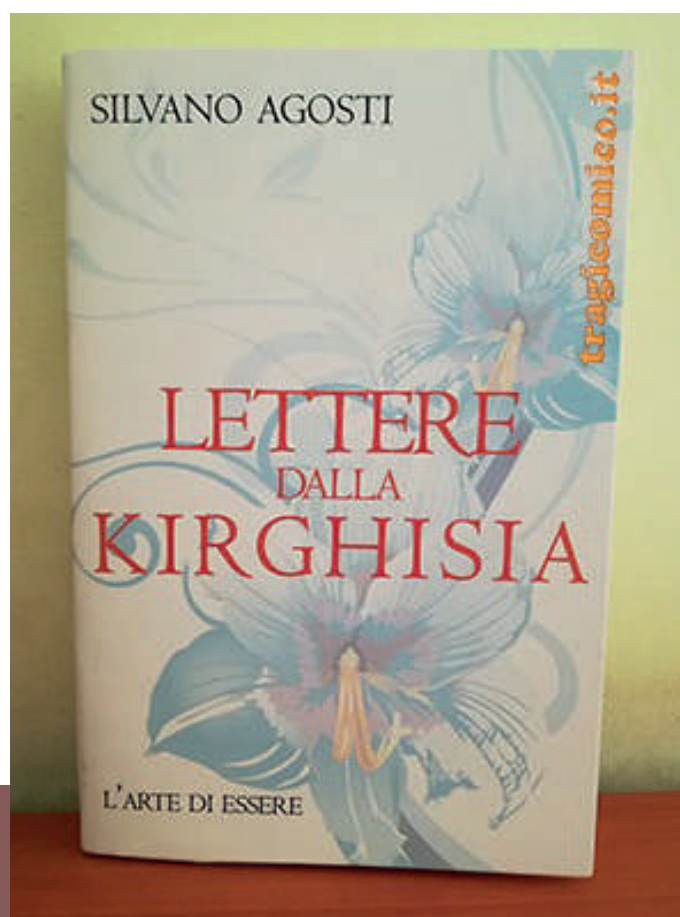
vorano tutti e v'è abbondanza, gratuità, tempo di vita a sufficienza per godere dell'esistenza, senza preoccupazioni o brutture create artificialmente ad aggravare la condizione umana.

Il nuovo mondo è possibile?

Ma ciò che più colpisce, in questa breve lettura, è che ci si rende conto che questo nuovo mondo "utopico" che viene presentato non è poi così utopico.

Infatti, se si ha un occhio criti-





co nei confronti della società attuale, dei suoi meccanismi e dei problemi che presenta, ci si rende conto che lì si possono trovare, per filo e per segno, tutte le soluzioni ed i modi per superare i livelli di orrore che la società attuale è riuscita a produrre, nel suo cuore palesemente antiumano.

Intanto, Agosti ci presenta un mondo in cui gli uomini non agiscono per un mero ritorno individuale (che, tra l'altro, ai giorni nostri si rende sempre più anacronistico), ma per il puro piacere di dare, di donare, per quel senso civico che oggi si è perso.

Ognuno accetta di buon grado di dare un po' del suo tempo

per dedicarlo agli altri, contribuendo a mantenere l'ambiente pacifico, bello, fruibile per tutti ed al servizio del prossimo.

Questo richiederebbe, però, il tempo da parte di ognuno per interrogarsi su dove stiamo andando e cosa vogliamo costruire. In breve, è la realizzazione del regno dei Cieli, la visione di Cristo che si concretizza.

Il salto quantico

La società ideale che lo scrittore delinea, inoltre, non si limita solo all'educazione e al lavoro, ma ci descrive anche i rapporti sentimentali con una

bellezza ed innocenza di cui solo Silvano Agosti poteva essere capace.

Uomini e donne sentimentalmente o sessualmente disponibili, infatti, non hanno bisogno di mettersi in mostra e snaturarsi per manifestare questa disponibilità, ma vanno in giro con un fiorellino blu all'occhiello che costituisce un segnale reciproco, permettendo di superare ostacoli e imbarazzi nell'approccio, di non doversi snaturare e di superare tutti quei meccanismi emotivi e mentali che assimilano, purtroppo, ancora oggi, in varie forme, gli uomini alle bestie.



Come arrivare al nuovo mondo

Per poter arrivare a vivere un mondo felice, però, l'uomo moderno ha del lavoro da fare, ed è un lavoro apparentemente scontato, ma che la modernità ha precluso nella sua mente e nel suo giudizio.

Intanto, come Silvano ripete in molte sue interviste, bisognerebbe comprendere che, oggi, lavorare più di 3 ore al giorno non solo è innecessario, ma abbruttente, e per effettuare una transizione in questo senso, tutto ciò che ostacola l'applicazione di questa visione va rifiutata radicalmente, da parte di tutti.

Non si può costruire nulla mentre siamo in una gabbia che mangia più di metà delle nostre giornate ed energie, e fintanto che questo viene lasciato accadere, l'uomo rimarrà in balia dei suoi aguzzini, che lo vogliono schiavo, scarico e frustrato perché sia manovrabile.

Un'altra presa di coscienza fondamentale è che non si possono costringere i bambini ad assorbire nozioni in modo passivo e seguendo dei programmi d'istruzione predefiniti, senza che siano preventivamente sorte in loro la curiosità e la domanda, consci che questo spegne in loro questi due elementi, che sono fondamen-

tali per l'apprendimento.

Già solo questo passaggio cambierebbe il paradigma, passando dal generare meri lavoratori inconsapevoli ed alienati in futuri geni in ogni campo, dalla medicina alla scienza, dall'arte alla cucina.

Dalla competizione alla collaborazione e alla gratuità

Inoltre, bisogna capire che il tempo della competizione è giunto alla fine, e che la collaborazione non può che assumere un ruolo centrale nel nuovo paradigma. Per questo, è necessario inventare nuovi modi di concepire l'attività. Bisogna effettuare quel passaggio mentale che permetta di virare dal "faccio per me" al "faccio per tutti", ma con un limite ben preciso che permetta di valorizzare il mondo intorno a sé e sé stessi al contempo, dandosi il giusto valore; non economico, ma umano e sociale.

Per questo, si rende assolutamente obbligatoria l'abolizione di ogni forma di gratificazione economica, del credito, del denaro e di ogni forma di accumulo. In un mondo di gratuità, tutti hanno tutto il necessario, e non vi è quindi bisogno di alcuna forma di competizione o gratificazione

sociale, se non il puro piacere di dare e di darsi.

Si rende allora necessario far propria questa mentalità generale, in ogni suo passaggio, se vogliamo davvero creare qualcosa di differente dalla macchina mangia anime che abbiamo contribuito a creare sino ad oggi, chiudere il capitolo dell'homo servile ed effettuare una brusca sterzata verso un'evoluzione in direzione dell'homo vivo, libero e felice.

E adesso?

E adesso che lo sai, non puoi più tornare indietro neanche tu, che stai leggendo. Sono certo di averti incuriosito e che leggerai questo libro stupendo, ma prima di ogni altra cosa sarai costretto a dare a te stesso il valore che meriti, il vero valore, quello che né il denaro né la paura possono comprare, ma che si dona spontaneamente al mondo attraverso i tuoi talenti, le tue predisposizioni e inclinazioni. Non accettare nulla di meno di ciò che senti di essere, e solo così possiamo tornare ad essere uniti, mentre osserviamo l'alba tornare ad illuminare l'umanità, dopo la notte oscura dell'anima. ■

Potete trovare il libro "Lettere dalla Kirghisia" a questo indirizzo:

https://www.ilgiardinodeilibri.it/libri/__lettere-dalla-kirghisia-agosti-mondadori.php?id=184520

Raccontami una storia

VIAGGIO NEI GIOCHI DI UN CREATIVO



matteo arzenton

Artista, tatuatore e game designer

Viaggio meraviglioso nella mente di un creatore di giochi

di elena delle selve

Ho conosciuto matteo (in arte matteo Black Apple) grazie al Concilio della Bellezza. Appena il Concilio è stato creato dal Popolo, lui è entrato nella chat del Concilio e ha presentato alcuni dei suoi dipinti; fin da subito ho capito che si era manifestata un'anima che ha una potenza creativa decisamente originale e non comune.

Ringrazio moltissimo matteo per la sua disponibilità a far conoscere la sua arte al Popolo e per la volontà di creare in coordinata cooperazione con noi tutti.

Col tempo, frequentandoci fra noi anime dedite a creare, abbiamo capito che matteo non è solo un artista dei colori; eh no! matteo è un creativo a trecentosessanta gradi e, infatti, qui noi parleremo di un ambito artistico molto particolare e decisamente affascinante

del quale lui si occupa con passione, ovvero il mondo dei giochi.

Fino all'altro ieri, io non ne sapevo quasi nulla di questa meravigliosa attività ed è stato proprio matteo a farmi conoscere più da vicino questo mondo magico.

Per completezza di informazione va detto però che matteo Black Apple fa questo, ma an-

che molto altro: lui ha fatto il tatuatore e il grafico pubblicitario, fa tutt'ora il pittore e ultimamente, appunto, ha creato dei giochi da tavolo con una passione e una competenza decisamente coinvolgenti, anche per una profana come me.

Quando matteo mi ha spiegato come si gioca con alcune sue creazioni io sono stata catapultata in un mondo davvero fantastico e appassionante; si



Raccontami una storia ● VIAGGIO NEI GIOCHI DI UN CREATIVO

tratta davvero di entrare in altri mondi, viverli e sperimentarli. Decisamente è estremamente affascinante quello che ho scoperto e qui lo voglio condividere.

Per motivi di spazio, racconterò solo di alcune creazioni realizzate da matteo e in particolare di quattro giochi:

Need to win (Bisogno di vincere), **Dragon's Island** (L'Isola del Drago), **Il Viaggio dell'Eroe** e **Karmazen**.

Ma da dove è partito tutto? Qual è stata la leva che ha innescato il processo creativo per la realizzazione di questi giochi fantastici? matteo me lo ha raccontato come se parlasse della cosa più normale e pacifica del mondo, forse non rendendosi conto fino in fondo della bellezza del percorso che lo ha portato a realizzare le sue opere.

matteo racconta che tutto è partito negli anni successivi alla panfantasia che, come sappiamo, sono stati per tutti noi un po' complicati; anche lui in quel periodo si sentiva un po' giù di corda e serviva qualcosa per distrarsi da una situazione piuttosto opprimente.

Che cosa poteva fare un creativo come lui in una tale condizione, se non "creare qualcosa di bello"!??

E infatti, matteo e il suo amico Alessandro, in piena panfantasia, si sono messi in moto e hanno cercato di capire cosa volevano fare insieme per ovviare a una situazione tanto assurda.

Anche questo aspetto della collaborazione fra due amici in un momento di difficoltà è bello da rilevare, diciamolo; niente piagnistei e lamentele e si sono messi al lavoro.

Ed è stato così che matteo ed Alessandro hanno cominciato a scrivere una storia a fumetto e no, non ha funzionato; il progetto si è fermato quasi subito per vari motivi.

Ma i nostri eroi non hanno voluto fermarsi, ovviamente, e si sono indirizzati sulla resina e sugli stampi per provare a costruire in più copie un nuovo gioco che chiamarono KARMAZEN.

KARMAZEN

Si tratta di un labirinto davvero speciale, cangiante; durante il gioco, infatti, il labirinto si muove cambiando la direzione dei giocatori che potrebbero perdersi all'interno del labirinto.

A peggiorare la situazione l'arconte del giudizio li cercherà insieme ai suoi demoni, braccandoli da dietro un muro.

Secondo prototipo di KARMAZEN stampato in 3D e pitturato a mano





Il gioco è composto da molta plastica, delle miniature e un mazzo di carte.

Per muoversi all'interno del labirinto si usa un dado a sei facce, mentre le carte servono per aiutare i protagonisti a proseguire nella loro avventura e a porre obiettivi da raggiungere per poter uscire dal labirinto. Si gioca in quattro.

matteo racconta che quella di Karmazen fu una intuizione improvvisa! I due amici stavano parlando di realizzare giochi e a matteo venne alla mente un'immagine; lui vide nettamente nel suo immaginario un labirinto che si muoveva e creava percorsi alternativi.

E cosa fece? Beh, matteo allargò l'immagine nella sua mente e vide un cerchio che conteneva quel labirinto! Un grande labirinto circolare!! Bello!

Da quel momento in poi, la storia che matteo e Alessandro si raccontarono, fece in modo di far prendere concretamente vita al labirinto e al nuovo gioco "Karmazen"! Lo realizzarono artigianalmente in un plastico, e sì, come gioco era davvero bello e magico, divertente e funzionava benissimo.

In seguito, ai due amici venne l'idea di piazzare il gioco su un sito di crowdfunding (gamefound.com), ma essendo

alle prime armi, constatarono che la cosa non era poi così immediata e facile da realizzare.

Tuttavia, nemmeno in questo caso i ragazzi si fermarono di fronte ai dubbi e alle difficoltà e semplicemente si misero a pensare ad un altro gioco più facile da piazzare sulla piattaforma, come esperimento meno impegnativo da testare, per non giocarsi l'occasione. Essendo alla prima esperienza e all'epoca dei neofiti, occorreva mettere in campo un rapido piano B di prova.

Questa, a mio modo di vedere, si chiama consapevolezza dei propri limiti e del valore del proprio talento e delle proprie creazioni, nonché buon senso e saggezza.

Così passarono alcuni giorni e Alessandro propose a matteo l'idea di realizzare un gioco di carte con le auto, o gare di auto.

Pensarono per lo più a una dinamica un po' innovativa, che non si allontanasse troppo dal semplice gioco di carte, ma nemmeno che copiasse le tradizionali Scopa o Briscola!

Volevano una versione di qualche cosa di originale, di un gioco elaborato al punto giusto e fantasioso, adatto comunque un po' al tempo odierno, ma con disegni che richiamassero anche il fumetto e l'illustrazione più contemporanei. Insomma, i due amici



Primo prototipo realizzato in polistirene e pitturato a mano

Raccontami una storia ● VIAGGIO NEI GIOCHI DI UN CREATIVO

volevano creare qualche cosa che permettesse loro di mettere in campo le loro passioni e i loro talenti. E ci riuscirono!

In pochi giorni matteo creò delle carte bianche dove erano presenti solo delle scritte; poi fu la volta delle grafiche e degli accorgimenti di dettaglio. Infine i due artisti stamparono il mazzo in bianco e nero e plastificarono le carte; fu un lavoro lungo e di pazienza, perché lo fecero in modo artigianale, creando le carte una ad una. Niente processi industriali, ma la soddisfazione fu tanta!

Venne il momento di testare il gioco; questa è stata forse la parte decisamente più divertente del lavoro e matteo e Alessandro non si risparmiarono di certo; per dei creatori di giochi, giocare con le loro creazioni è ovviamente un piacere e una passione!

Il gioco venne testato con molti giocatori e i due amici verificarono che il regolamento funzionava e non c'erano falle di gioco all'interno; la forza del gioco stava anche nella semplicità con la quale matteo e Alessandro avevano creato le regole.

Ogni volta che il gioco veniva presentato in un locale o a qualcuno, la frase di rito era: *"Si fa prima a giocare che a spiegare le regole"*.

Ci sono voluti otto mesi di



Immagine della confezione e il suo contenuto



sviluppo per tutto il processo; la piattaforma di *gamefound* ha richiesto molti mesi per la sua preparazione e si sperava di essere finanziati con 6000 euro, che purtroppo per l'inesperienza su quel portale, non sono riusciti a raggiungere.

Alla fine della campagna avevano un gioco completo di carte, ma nessun finanziatore e neanche la possibilità di stamparlo, ma è stato poi un altro amico "benefattore" (Christian) che ha provveduto al finanziamento della stampa. Ed è così che, ad agosto, è nato il primo gioco prodotto in cinquecento copie di **Need to Win**.

Ma che cos'è nel concreto **Need to Win**? Come si gioca? È un gioco di carte adrenalinico che simula le corse d'auto illegali, quelle un po' alla *Fast and Furious* o *Need for speed*, per capirci, e dove strategia e velocità si intrecciano per farti tagliare il traguardo prima degli altri!



Una roba che di sicuro non permette ai giocatori di annoiarsi, insomma!

L'obiettivo è semplice: completare il maggior numero di gare per accumulare punti e diventare il campione indiscusso.

In questo gioco si collabora, o si gareggia contro gli avversari, utilizzando carte d'ostruzione e carte bonus per facilitarsi la vittoria.

Ogni turno costringe a scegliere tra attaccare, difendere o avanzare.

Need to Win è stato pensato per incoraggiare l'interazione, per grandi e piccoli, con regole semplici ma non banali, per divertirsi e per stare insieme; questa è la prerogativa di base di tutti i giochi creati da Matteo.

Il gioco è composto da 120 carte plastiche, idrorepellenti; un valore aggiunto, visto che non si possono rovinare e dureranno per sempre!

Eh sì, perché quando si creano dei giochi da zero, come fa Matteo, occorre saper pensare

Grafica di alcune carte da gioco



anche agli aspetti pratici; a dimostrazione che il luogo comune che vuole gli artisti un po' naïf, e un po' con la testa fra le nuvole, perlomeno nel suo caso, è decisamente fuori luogo.

Per creare non basta il talento; occorrono anche competenze tecniche e pratiche e matteo li ha, su questo non c'è dubbio.

Nel mazzo sono presenti carte numeriche che servono per avanzare, delle carte bonus per rallentare i tuoi avversari con astuti sabotaggi e delle carte speciali per completare prima il tuo percorso, utilizzando un po' di ironia. Fra le carte più belle: il Gatto Nero, Fleximan e l'agente inquisitore.

È un gioco divertente e irriverente e, come spiegato poc'anzi, è stato creato artigianalmente; le partite possono durare da cinque minuti a qualche ora, dipende da quanto tempo si ha da spendere per divertirsi giocando. E io auguro a chiunque di avere molto tempo a disposizione per giocare a questo e ad altri giochi che ha creato matteo ed i creativi come lui.

matteo era giustamente soddisfatto e felice del lavoro fatto. Lui racconta che da sempre è stato particolarmente attirato dai giochi, dagli enigmi, dal costruire mondi organizzando le regole, dalle scelte, dalle costruzioni e dai meccanismi e luci che creano atmosfera;

tutti elementi che si possono trovare nei giochi da tavolo, o in giochi più "sostanziosi".

Tutti questi elementi, matteo li ha inseriti in quello che lui definisce "l'esperimento del 2014", ovvero in un gioco chiamato **Dragon's Island**. matteo racconta il processo creativo di questo gioco magico e fantastico e mi dice che, anche in questo caso, una luce di consapevolezza lo ha portato a visualizzare un'immagine ben precisa, data da una domanda; si è reso conto che quell'immagine è sempre stata nella sua testa, ma fino a quel momento non ne era stato consapevole. In quel momento la vide e quello era il gioco che lui voleva!

matteo si chiese se era possibile realizzare un gioco con enigmi, percorsi, luci

e tutto quello che gli veniva in mente per ricreare una storia appassionante che coinvolgesse il giocatore anche con la materia, non semplicemente nel racconto o con delle carte; era questo che voleva realizzare!

Cominciò con il creare dei piccoli rozzi giochi di legno che, piano piano, hanno portato all'**Isola del Drago** e al percorso pieno di insidie come metafora di vita. (Potete trovare il video completo sul canale YouTube, vedi informazioni in fondo all'articolo). matteo ha preso la Divina Commedia di Dante come riferimento d'ispirazione



e il giocatore si ritrova esattamente in una selva oscura e, superando tutti gli ostacoli, ne esce più consapevole.

Però matteo ci tiene a dire che il giocatore esce dalla selva oscura divertendosi, senza provare l'angoscia dell'inferno e, per quanto mi riguarda, questo fa una bella differenza in senso più che positivo!

L'approccio di matteo fa parte della leggerezza e dell'ironia con la quale un creatore di giochi procede mentre realizza le sue opere e trovo sia una delle caratteristiche più affascinanti di questa attività; ci si diverte, si allena l'immaginazione, la creatività, si cresce.

Il divertimento che si prova giocando non può nascere da un gioco

creato in modo troppo serio, o perfino triste; un creatore di giochi deve innanzitutto divertirsi con i giochi che crea e mentre li crea; è inevitabile. Ma come si gioca a **Dragon's Island**? in che cosa consiste il gioco?

DRAGON'S ISLAND

Dragon's Island, come si è detto, per matteo è un esperimento, ma è anche un gioco realmente interattivo costituito da un unico percorso che converge su vari obiettivi finali!

È un viaggio avventuroso all'interno di un'isola; il drago di pietra governa l'isola dall'alto e il suo spirito lancia palle di fuoco per bloccare la meta degli avventori che osano rubare i tesori di quella terra.

I giocatori partono dalla spiaggia e superano diversi ostacoli tipici di un'isola deserta: la grotta delle conchiglie con il suo

attraversamento rischioso; il totem che gira facendo perdere turni; il vulcano dove una pallina è utilizzata come lava che cola, rendendo complicata la scalata per i giocatori; l'attraversamento di un ponte di corda che potrebbe aprirsi da un momento all'altro; il passaggio tra le montagne dove cadono rocce.

Si procede via, via nel susseguirsi di altri complicati percorsi per raggiungere il porto d'uscita.

Questo gioco, spiega matteo, per il momento è ancora solo un prototipo, date le sue vaste dimensioni di 130x90 cm. matteo lo ha realizzato artigianalmente, con le sue mani e per passione (con legno, balsa, oggetti riciclati, pasta modellante e altro) e perché sapeva che gli sarebbe stato molto utile per creare un'esperienza atta a semplificare e gestire meglio la struttura del gioco e delle creazioni future.

Dopo **Dragon's Island** è stata la volta del **Viaggio dell'eroe**; un gioco nato nella mente di matteo in un momento di silenzio e di riflessione.

matteo racconta bene che nei momenti in cui riesci a fare spazio e ti abbandoni, lasciando che il mentale si dissolva, la creazione prende vita.

La struttura del **Viaggio dell'eroe** riprende l'esoterico percorso immaginario che fa l'iniziato nel viaggio della vita e conoscenza di sé stesso; non

ISOLA DEL DRAGO, plancia dall'alto





ISOLA DEL DRAGO, esposizione in mostra

sto qui a dire quanto mi affascina questo gioco, anche solo per la filosofia che lo sostiene. matteo spiega: *“Dapprima il viaggio soddisfa i bisogni dell’animale, poi gioca a dadi con gli Dei, poi si perde tra mondi infiniti e, infine, ritrova se stesso attraverso i suoi peccati o errori.*

Peccato significa “Mancare l’obiettivo”, quindi la domanda che mi pongo è: quale obiettivo stiamo mancando? Non sarà per caso il perfezionamento di noi stessi?”.

Ma concretamente, in che cosa consiste il gioco del **il Viaggio dell’Eroe** e come si gioca?

IL VIAGGIO DELL’EROE

Ne **il Viaggio dell’Eroe** i giocatori affrontano quattro sfide: i bisogni animali; lo scontro con gli dei; la ricerca tra i pianeti, le stelle e le costellazioni con i mondi che lo compongono; i loro peccati capitali.

Il gioco si basa su percorsi esoterici e di conoscenza antica e il giocatore assume il ruolo di un vero e proprio iniziato che comincia il suo viaggio cercando di raggiungere tre animali; ogni animale catturato regalerà una vita in più per poter affrontare le sfide con gli dei e quindi passare alla seconda prova.

In questo secondo anello i gio-

catori sfideranno gli dei tramite partite ai dadi per passare poi al terzo anello, dove cercheranno se stessi attraverso il cosmo ed infine guarderanno dentro se stessi per conoscere le loro paure.

Si gioca pescando delle carte che aiutano, o bloccano il giocatore; chi cerca se stesso è il benvenuto a giocare e scoprirà molto di sé e si sarà anche divertito. Non so al lettore, ma a me sto gioco piace davvero moltissimo e non vedo l’ora di giocarci!

Bene, il mio viaggio nei giochi creati da matteo Black Apple



Tabellone da gioco, IL VIAGGIO DELL'EROE

è stato davvero affascinante, colmo di emozioni e di nuove Bellezze che non conoscevo; lo ringrazio per la disponibilità e per la condivisione delle sue opere con IMMAGINA. ■

Se vuoi sapere di più sulle creazioni di matteo, lo trovi ai seguenti contatti:

TELEGRAM: Black Apple matteo

YOUTUBE: Matteo Black,

o visita:

www.maproject.net

www.blackappletattoo.com



matteo
games

Apologia della bellezza

C'è una rivoluzione silenziosa che non si combatte con armi o ideologie, ma con lo sguardo: l'apologia della bellezza.

di homo vivo giuseppe rago

In un'epoca che celebra la velocità e l'utile, la bellezza sembra un lusso anacronistico. Eppure, proprio ora, è la più urgente delle necessità. Perché dove il bello scompare, si spengono anche la verità e la speranza. Non è un'estetica da museo, ma un gesto di resistenza.

■ Difendere la bellezza significa difendere la parte più viva dell'uomo, quella che rifiuta di essere ridotta a ingranaggio o spettatore distratto.

Abbiamo costruito città che non respirano, immagini che non parlano, parole che non significano più nulla. È la **crisi dell'estetica**: l'uomo ha barattato l'armonia con la funzionalità, l'incanto con la produttività. Il bello è diventato sospetto, come se fosse un inganno, un abbellimento superfluo. Ma è esattamente l'opposto: è la misura che salva dal caos. Senza bellezza, l'uomo perde il senso del limite e si consegna alla brutalità dell'efficien-

za. Ogni gesto disarmonico - nell'arte, nell'architettura, nel linguaggio - diventa un segno di smarrimento collettivo.

L'**apologia della bellezza** non è nostalgia: è una ribellione etica. È ricordare che l'essere umano non vive di consumo, ma di significato.

La bellezza non è un orpello. È una forma di verità. Platone la chiamava "lo splendore del vero": non un'apparenza, ma un modo di conoscere. La bellezza non spiega, rivela. Non impone, persuade. Non divide, unisce. In ogni opera d'arte autentica, in ogni volto segnato dal tempo, in ogni paesaggio che resiste al cemento, la **bellezza** parla di un ordine invisibile, di un senso più profondo della realtà. Essa educa all'ascolto, all'attesa, al rispetto. E in questo, diventa anche una forma di libertà: chi sa vedere il bello non può accettare la menzogna del brutto.

Senza bellezza non esiste etica. Una società che rinuncia al bello smarrisce anche la capacità di distinguere il giusto. L'estetica e la mo-

rale sono sorelle: dove una muore, l'altra si corrompe. L'**etica del bello** non impone leggi, ma orienta i gesti. Riconoscere la grazia in ciò che ci circonda significa agire con misura, rispetto, equilibrio. Il brutto non è solo una categoria estetica: è anche un sintomo morale. Dove regna la volgarità, si spegne la coscienza. Difendere la bellezza diventa allora un atto politico, perché ogni bellezza autentica è un'affermazione di dignità contro il cinismo dominante. Mai come oggi l'arte è stata tanto libera - eppure mai così priva di libertà vera. Il mercato detta i gusti, le mode impongono gli stili, e il genio si dissolve nella provocazione. Ma la bellezza non si compra né si programma. È un rischio, un atto di verità. L'artista che crea per risonanza, non per consenso, è oggi un rivoluzionario. L'**apologia della bellezza** è anche un invito alla cultura a riscoprire la propria missione: non intrattenere, ma elevare. Non divertire, ma illuminare. Ogni tempo di decaden-



za ha avuto bisogno di un ritorno al bello per ritrovare la direzione. Questo è il nostro compito: riportare la bellezza al centro del discorso pubblico come principio fondatore della civiltà.

La bellezza non è una fuga, ma un ancoraggio. In un mondo che ci educa alla distrazione, guardare davvero è diventato un gesto rivoluzionario. Chi si ferma davanti a un'opera d'arte, chi cammina nel silenzio di un bosco, chi difende la delicatezza in tempi di brutalità, compie un atto di coraggio. La bellezza non ci illude: ci sveglia. Ci costringe a ricordare ciò che siamo.

La vera **apologia della bellezza** è dunque un invito all'azione: non restate indifferenti! Coltivate il bello in ogni gesto, nelle parole, nei luoghi, nelle relazioni. Ogni volta che scegliamo l'armonia invece della volgarità, la cura invece dell'indifferenza, stiamo affermando che la vita ha ancora un senso. Siamo chiamati a un compito grande e dimenticato: restituire alla bellezza il suo ruolo di bussola. Non è un vezzo da élite, ma una necessità per la sopravvivenza spirituale dell'umanità. Senza bellezza, non c'è compassione. Senza compassione, non c'è civiltà.

L'**apologia della bellezza** non è un sogno ingenuo, ma la più alta forma di realismo: perché nulla è più concreto del desiderio di armonia. Ritornare al bello significa scegliere di vivere con coscienza, dignità e visione. E in tempi di caos, questo è l'atto più rivoluzionario che ci resta. Non è più il tempo di lasciare i sogni chiusi nei cassetti; tiriamo fuori la nostra arte e condividiamola, se vogliamo un mondo diverso che ci affranchi dall'idea che la vita sia una macchina spietata senza controllo. ■

giuseppe rago

Resurrezione del Cristo - scorcio del Giudizio Universale - Cappella Sistina



giuseppe rago

Sono essenzialmente un poeta, scrittore e paroliere. Credo nella bellezza che migliora il mondo e riporta l'uomo all'equilibrio.

Ho un sito web dove pubblico le mie opere artistiche e che puoi trovare all'indirizzo:

<https://sublimante.altervista.org/>

Tutti i miei link a questo indirizzo:

<https://linktr.ee/sublimante>

Canale telegram: <https://t.me/ilsublimante>



Ritratti d'artista: **Pittura**

Tommaso De Meo: **STORIA DI UN'ARTISTA - PRIMA PARTE**



Tommaso De Meo

Cammino nella vita di un' **Artista**, da dove iniziò tutto, fino alla maturazione.

Attraverso la sua evoluzione **artistica, le fasi dei vari periodi pittorici.** Prima parte

di gianni de meo

Foto storica di Città del Vaticano, con Borgo Vecchio al centro

Questa che ti voglio raccontare è una di quelle storie che partono da lontano e che fin dal suo inizio hanno il profumo dei pigmenti e della trementina che aleggia fra le tele e i pennelli negli studi d'artista. Questa è la storia di un Uomo, di un Artista, di un Pittore.

Tommaso De Meo nasce ad Andria, in Puglia, nel 1924 ma la sua famiglia si trasferì a Roma circa 3 anni dopo e precisamente a Borgo Vecchio, in uno di quei quartieri dove i bambini passavano il tempo negli oratori, giocando a calcio ed eseguendo compiti e mansioni che i parroci affidavano loro per tenerli occupati. Il quartiere da dove è partito tutto e dove si svolgerà buona parte di questa storia è fra i più famosi della città eterna, perché si trova nelle immediate vicinanze di S. Pietro e dei Musei Vaticani.

Tommaso de Meo è il protagonista di un viaggio che vorrei condividere con te. Narrare questa storia richiederà un po'



di attenzione e di tempo, ma se vorrai seguirmi in quest'avventura a più puntate, e che sa di meraviglie, vedrai che sarà estremamente affascinante e che ne sarà valsa la pena.

Sarà un viaggio nella creatività di un artista meraviglioso, tormentato e sublime, così come sono tormentati e sublimi i suoi quadri, dipinti in diversi periodi di una vita piena ed estremamente interessante, costellata di momenti dolorosi e difficili, alternati ad altri più quieti, ma dove l'Arte è sempre stata protagonista indiscussa. La storia di Tommaso non è comune, così come non lo è,

Primigenia Repulsa

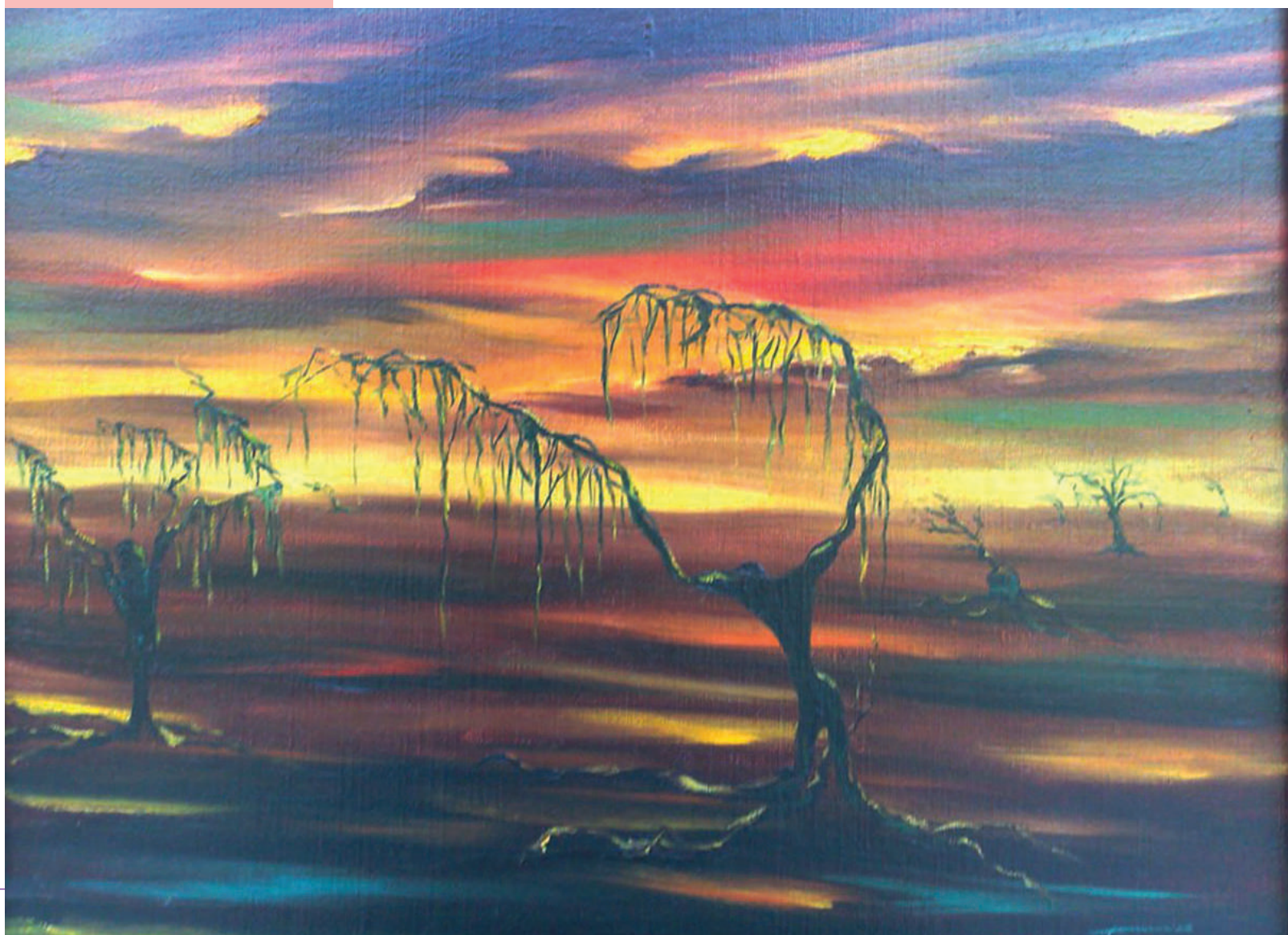
di solito, la storia di qualsiasi vero Artista. De Meo, ancor prima di essere un pittore era innanzitutto un Ricercatore dello Spirito ed è riuscito a convogliare questa sua ricerca in una catarsi espressiva che è durata più di tre decenni.

Ma da dove è cominciato tutto? Tommaso De Meo, si è detto, era uno di quei bambini che bazzicavano nell'oratorio della Città del Vaticano, culla d'arte da sempre; erano fortunati quei bambini, perché fin da piccoli potevano godere di bellezze artistiche uniche, ineguagliabili e che distavano a pochi isolati dalle loro case. In tal modo, grazie a tale for-



Tommaso De Meo ai suoi esordi

tuito destino, la Vera Bellezza fece parte del loro quotidiano e quei ragazzi, fin dalla più





Roma dopo la Grande Guerra, nascita di via della Conciliazione

tenera età, poterono assorbire forme, colori, prospettive, proporzioni, anatomie ed equilibri estetici e pittorici proposti

dai massimi esponenti dell'Arte Italiana.

Una fortuna che non può essere data per scontata, questa,



dato che da sempre le bellezze artistiche della Città Eterna sono mèta per moltissimi visitatori provenienti da tutto il mondo; c'è da dire che, forse, gli unici a non rendersi conto dell'entità di tali bellezze sono proprio gli abitanti della Terra Italica, ma di questo avremo modo di parlare nei prossimi articoli su questa rivista.

Quindi Tommaso De Meo frequentava l'oratorio e nell'oratorio il gioco più praticato e ambito dai ragazzini più o meno grandi era il calcio.

Per i ragazzini che vivevano nelle adiacenze dei Musei Vaticani, il gioco del calcio aveva però un prezzo; il parroco di S. Pietro prima di fare giocare i ragazzi, dava loro delle mansioni utili al proseguo del restauro delle opere d'arte della Città del Vaticano.

Tali mansioni consistevano nella preparazione dei pigmenti pittorici, previa macinatura delle terre e dei minerali che poi venivano mescolati ai medium per i colori ad olio.

In gergo, i colori che preparavano i bambini si chiamano "le Terre". I ragazzini venivano quindi occupati in tali mansioni manuali molto pratiche e che li avvicinarono ai colori e indirettamente anche alla pittura; il compenso consisteva nella possibilità di poter giocare a calcio nei campetti dell'oratorio.

Esposizione nella famosa Via Margutta, (Roma)



Questa situazione particolare permise loro di frequentare i luoghi dell'Arte, le opere di grandissimi artisti, le sculture, le fontane, gli edifici e anche di partecipare attivamente, seppure in modo forse poco consapevole, alla preservazione delle bellezze artistiche della Terra italiana. Quei bambini erano fruitori abitudinari di opere di maestri straordinari come Michelangelo Merisi (il Caravaggio), Michelangelo Buonarroti, Leonardo da Vin-

ci, Bernini, Raffaello Sanzio e di moltissimi altri massimi esponenti dell'Arte classica e rinascimentale italiana.

Non solo; tutto questo consentì ad alcuni di loro di prendere familiarità e domestichezza con il mezzo pittorico, tanto che, come nel caso di Tommaso De Meo, alcuni divennero davvero dei bravissimi pittori e, in alcuni casi, dei grandi Artisti.

Mi piace pensare che un'ani-

Al chiaro di Luna.. omaggio a Beethoven

ma come Tommaso De Meo non arrivò proprio in quel quartiere per un caso fortuito, ma perché la sua strada di artista era già segnata, fin dall'inizio; poi altri eventi nella sua vita fecero il resto e portarono Tommaso alla necessità espressiva e, fortunatamente, lui scelse un mezzo che lo portò in un viaggio magnifico del quale oggi, tutti noi possiamo godere attraverso i suoi quadri.



Ponte S. Angelo

La Famiglia di Tommaso abitava a Borgo Vecchio e Tommaso era il secondo di cinque figli; come lui, altri suoi due fratelli divennero artisti; Michele De Meo divenne un noto ritrattista, oltre che pittore e restauratore, mentre Giuseppe si dedicò alla xilografia. Solo Antonio, il fratello più grande si occupò d'altro ed entrò a far

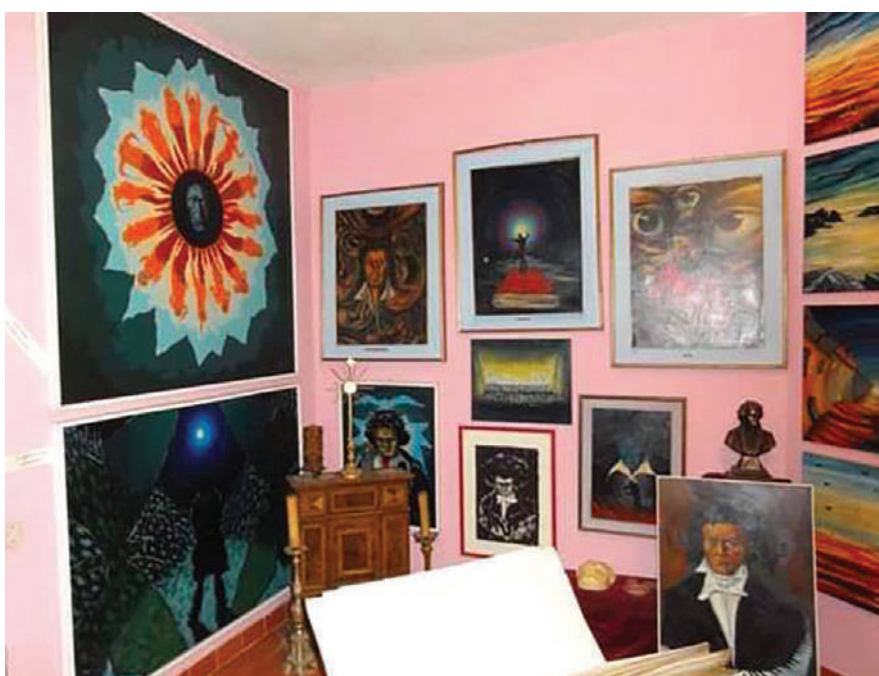
parte delle guardie vaticane.

Fra il 1935 e il 1936, tutti gli abitanti di quella zona vennero trasferiti e la famiglia De Meo finì a Primavalle, quartiere che stava nascendo a nord di Roma; fu così che Tommaso dovette lasciare la scuola che lo aveva portato a frequentare l'oratorio e anche i pigmenti ed i colori per i restauri.

In realtà, da ragazzino Tommaso era piuttosto irrequieto e si avvicinò veramente all'arte in un momento successivo e per un motivo particolare e, si potrebbe dire, "forzoso".

Tommaso all'epoca della Seconda Guerra Mondiale partì volontario in Marina. L'8 settembre del 1943 venne fatto prigioniero dai tedeschi mentre si trovava per la firma di una licenza al distacco della Marina. Venne deportato in un campo di concentramento della Germania e riuscì a sopravvivere facendo ritratti agli ufficiali nazisti del campo, per procurarsi un po' più di cibo; rimase internato fino alla fine della guerra e il suo talento gli salvò la vita.

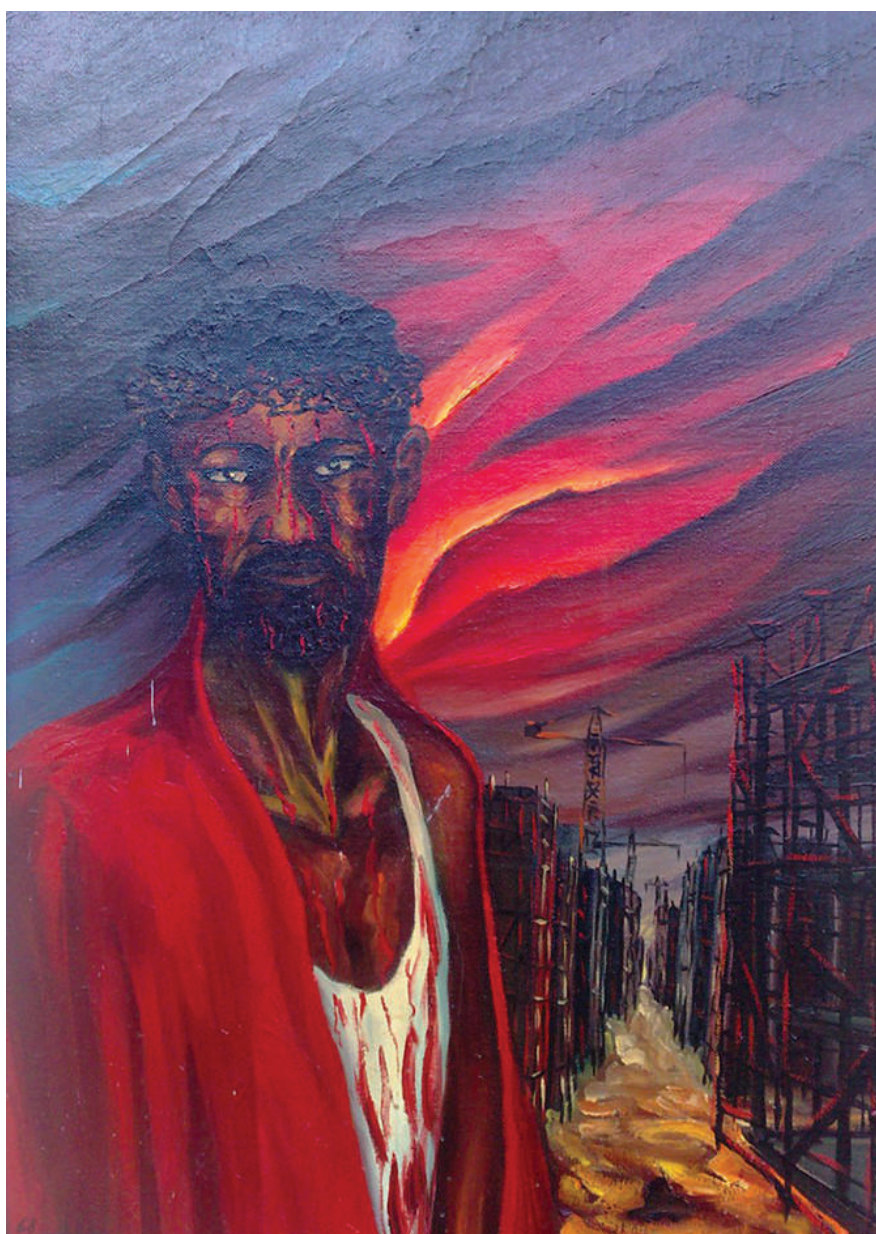
Continuò a disegnare e a dipingere anche dopo il ritorno a casa, perché non c'era lavoro, partecipando a mostre col-



Studio: Sala Beethoven



Autoritratto



Perenne calvario

lettive e a concorsi nei paesi vicini a Roma come Aguiara, Cerveteri, ai Castelli e altri; la partecipazione ai concorsi d'arte poteva far vincere olio, vino, prosciutti e per questo avevano una buona presenza di giovani artisti.

Si può dire che Tommaso de Meo venne chiamato dall'Arte spontanea in un secondo momento e il motivo scatenante non furono le contingenze del

momento, ma un brutto incidente in moto che fece nel 1956 e che gli costò la perdita della vista dell'occhio sinistro, dopo ben 23 operazioni che tentarono di salvarlo. Quell'incidente segnò l'inizio della sua introspezione; in quel periodo usciva di casa e poteva vivere solo di notte perché la luce del sole era per i suoi occhi dannosa, portandolo così a conoscere aspetti nuovi di se stesso. Lasciò la pittura semplice

che da sempre faceva ed entrò in quello che lui definì "il periodo rosso" della sua pittura. Tale periodo coincise con il suo incidente e interessò i lavori realizzati negli anni '60.

La menomazione della vista lo portò a un momento di profondo sconforto; Tommaso pensò di non poter più dipingere e si affidò a una spiritualità profonda seguendo gli insegnamenti del Cristo e alla Musica del grande compositore tedesco Ludwig van Beethoven.

Fu così che iniziò veramente la sua ricerca artistica. Fu quello un momento di intensa crisi e di profonda ricerca spirituale. Lui aveva il dubbio di non poter ritornare a dipingere, ma la fede, la scoperta del Maestro Gesù e della musica di Beethoven, menomato pure lui, aiutarono Tommaso. Fu così che iniziò a dipingere le 9 Sinfonie, unico pittore ad essersi avventurato in un'opera così colossale. Nel periodo delle sinfonie dipinse quaranta quadri che rappresentano il Cammino della Coscienza dell'Anima. In tal modo Tommaso interpretò l'opera del grande compositore. Il "Periodo Rosso" vide nascere opere incredibili e di rara forza espressiva e fu l'inizio di una catarsi di grande levatura e potenza; fu il primo periodo creativo di un viaggio che, se vorrai seguirmi, continuerò a narrarti nei prossimi articoli dedicati a questo grande artista. ■

...segue nel prossimo numero



Nascita in Cristallizzazione



IMMAGINA



IMMAGINA è una rivista che parla di Arte, bellezza, Artigianato e progetti ed è creata dal Popolo del Noi è Io Sono La Nazione, One People I AM, per tutto il Popolo della Terra. IMMAGINA è una pubblicazione digitale, stampabile, periodica.

Contatti:

se intendi proporre la tua opera e collaborare in coordinata cooperazione con la rivista IMMAGINA fai riferimento al topic "IMMAGINA" presente sul canale Telegram Concilio della Bellezza.

**Puoi chiedere informazioni e l'accesso al canale del Concilio della Bellezza scrivendo in Telegram a:
@elenadelleseve**

