***La Morte gioca a dadi***

Tra i tavoli del casinò La Mousse corre un piccolo roditore, lesto sopra i tappeti persiani e tra le gambe della gente. Nella sala da gioco dell’edificio sono tutti troppo presi dalle luci ipnotizzanti e il profumo del denaro da accorgersi della minuscola figura che zampetta qua e là. Tra tavoli affollati si arrampica dove trova un po' di cibo. Un poco… che eufemismo! Gente grossa e grassa pronta ad ingozzarsi di pietanze ad alto rischio gli rendevano avanzi di prima qualità. Questa notte non fa eccezione ed il bottino è ricco e prospero: marmellata, formaggi francesi, carne secca, aragoste! Il malloppo è al sicuro tra le zampe, ma bisogna portarlo in tana. Il buco più vicino si trova dall’altro lato della stanza, e muoversi con quel quantitativo di cibo è un rischio altissimo. Ma senza rischi si muore di fame, e quindi scelta non ne ha. Senza pensieri corre contro il muro e schiva un mastodontico vassoio di un cameriere che stava quasi per travolgerlo dall’alto. Che spavento, che fine gli sarebbe toccata. Ma ora è fatta, è al sicuro. Si gira un’ultima volta prima di rincasare, nota una donna che attira la sua attenzione. Per gli standard umani è bellissima; alta, elegante, indossa un lungo vestito rosso come il fuoco e ha capelli del colore della notte più profonda. Le sue labbra sono sinuose come la forma di una pesca e le sue mani non possono essere intraviste sicché indossa guanti bianchi come le dame dei circoli più alti. E mentre l’ammira, si muove senza accorgersene ai piedi della donna. Poi sopra il tavolo, ed infine dinanzi alla figura beata che ammirava da lontano solo qualche minuto prima. La dama non sembrava esser disgustata dalla piccola figura, e lo prese tenendolo sul suo palmo. Gli fece una carezza, lo girò verso il centro della stanza. In quel modo non poté non notare un cameriere raccogliere cibo da terra, sopra un vassoio caduto male. Ed ancor sotto, giaceva un topo, schiacciato a morte dal peso del vitto agognato. La donna era eccitata, si prospettava una serata nel mondo dei suoi giochi. Il suo viso prosciugato mostrò cavità incavate dove un tempo c’erano bulbi oculari, denti serrati senza labbra, un naso non riscontrato. Pelle non pelle, solo ossa e fermento. Cacciò un paio di dadi dalla sua pochette, e si rivolse al topo: - “La tua anima è mia, e voglio divertirmi. Facciamo un gioco”, esclamò sorridendo. Come una bambina con una nuova bambola gli illustrò il da farsi, e fece in modo di farsi capire: - “Questi sono i miei dadi preferiti, e voglio usarli su di te. Purtroppo, la tua vita da parassita non mi ha intrattenuto come credevo. Non che mi aspettassi chissà cosa da un ratto, ma tira i dadi e gira la ruota. Vivi un’altra vita. Scappa dalla morte. La morte, la morte… la morte che ti ama e ti solleva, la morte tua matrigna, zoccola per fame e pestilenza”. E siccome non c’era altro da fare, il topo prese i dadi, e li lanciò. La mano della Signora cade sul giocatore e lo travolge nel buio. Riapre gli occhi alla luce del sole, e si risveglia nel suo letto. Ha il corpo di un uomo, così come ha avuto e continua ad avere la vita e i ricordi di un uomo. È un impiegato, divorziato, con un corpo secco e malato. La sua vicina Shirley è una donna anziana con un gatto che poco sopporta. Soffia ogni volta che i vostri sguardi si incrociano e la notte viene a graffiare la tua porta per svegliarti mentre dormi. Quel giorno avevi gli occhi di chi non ricorda cosa fosse la bestialità, ma ciò non ti ha impedito di farti ritrovare la mattina del giorno nuovo con i denti che affondano nella gola del felino. A quattro zampe come i sorci del porto stai mangiucchiando quel che c’è. Shirley chiama la polizia, e muori con un proiettile in corpo. “Cosa c’è, non gradisci la tinta umana? Vuoi tirare di nuovo?”, chiese ridendo la Signora. Si sfilò uno dei suoi guanti bianchi ed allungò le dita verso i dadi. Graffiò con quel che aveva delle sue dita scheletriche ed appuntite come rasoi contro i numeri fuoriusciti, e riconsegnò lo strumento da gioco. “Uno in meno, uno in meno”, e non poteva fermarsi dal ripeterlo. Le zampe del roditore fecero forza, e il dado rimbalzò contro il tavolo. Dopo il buio fece mente locale, e si ritrovò alla guida di un macinino. Un gatto lo inseguiva aiutandosi con un mezzo altrettanto futuristico. Nel futuro dove viveva gli animali avevano sviluppato un’intelligenza quasi umana e la faida gatto-topo ebbe un notevole sviluppo. Si schiantò contro un muro, e la carretta prese fuoco. “Uno in meno, uno in meno”, ridacchiava mentre il suo vestito si anneriva del colore dei capelli che sfoggiava in forma femminile. Un tiro, una presenza. È un topolino di campagna, ma una mietitrebbia lo investe a pochi giorni di vita. Vive tra lo specchio del televisore e le conduzioni a bassa frequenza come cartone per piccini, ma il personaggio viene tagliato via per mancanza di fondi. Che lusso, ci sono le Topolimpiadi e siamo uno dei concorrenti! Ma una forma di formaggio svizzero lo investe per ridurlo in brandelli. Tante vite sprecate che non soddisfano il risultato. Dopo parecchi tentativi non rimaneva che un'unica possibilità. La Signora era alle lacrime di gioia, ma stava tutto per finire. Si è divertita abbastanza e lascia al topo la possibilità di scegliere il seguente tentativo. Il grigio ci pensò un po' su, poi rispose. Voleva esser topo ancora, di quelli che vivono nel casinò La Mousse oltre la parete. Di quelli che ogni tanto sono in cerca cibo tra la gente, e tanto basta. La Dama lo accontentò, e presto il topo si ritrovò di nuovo in mezzo tutte le persone che adocchiava di giorno in giorno. C’era il cameriere, il personale, anche l’odore di cibo pungente era lo stesso. Tutto come prima… ma della donna nessuna traccia. La vita scorreva nel perfetto ordine delle cose. Stranamente sembrava andare ancora meglio! Da qualche giorno nessuno si presentava al casinò, nemmeno il personale, e si poteva godere i rimasugli di cibo nella completa letizia. Mangiucchiava sopra i tavoli, mangiucchiava sotto i tavoli. Mangiucchiava tra la polvere, mangiucchiava tra la nube. Mangiucchiava nel veleno… smette di mangiucchiare, poi prova a respirare. Collassa sul tavolo, qualcosa lo trascina via.

Uomini in tuta bianca ringraziano una donna per la segnalazione all’impresa di sterminio.

Una figura perfetta con un vestito del colore delle fiamme e dalla chioma come il carbone ha in mano un topolino. Prendendolo per la coda lo fa sfilare dentro la bocca, e scende giù in un boccone.

Le sue dita sfilano sotto i guanti per giocare con un paio di dadi.

Confonde chi vuol giocare, tirandoli dove non li si può vedere.