

# NINO

**il pescatore bambino**



Testi di  
Laura Vio e Raffaele Silvestre  
Disegni di Denis Dal Rovere

# La fiaba **Nino, il pescatore bambino** è parte del progetto **La laguna della Memoria**

*Testi:* Giorgio Soncin, Teddy Buciol, Laura Vio, Ugo Perissinotto

*Immagini:* Mario Rossetti, Giuseppina Vio, Francesco Bardelle, Giovanna Gusso, Paolino Biancon, Tarsillo Marchesan, Antonio Martecchini, Tarsillo Veronese, Elvira Vio, Olimpio Gnan, Emanuele Dalla Bella, famiglia Dalla Bella, Eugenio Gallo, Lino Grando, Renzo Cristofoli, Marco Favaro, Associazione Graisani de Palù, Centro di Documentazione «Giuseppe Pavanello», Archivio fotografico Provincia di Venezia, Istituto Luce.

*Ritratti fotografici:* Alberto Benatelli

*Oggetti:* Lino Grando, Tarsillo Veronese, Dino Davanzo, Ugo Perissinotto

*Grafica e impaginazione:* Tatiana Innocentin

Le ricerche per la sezione S'CIOPÒN, UNA CACCIA DIMENTICATA sono a cura di Dino Davanzo

Il reading teatrale LA LAGUNA DELLA MEMORIA è tratto dal progetto di raccolta fonti orali dell'Associazione per la Laguna di Caorle e Bibione  
*regia* Laura Vio – *con* Laura Vio, Massimiliano Bazzana – *musiche originali* Raffaele Silvestre – *video* Giorgio Soncin

*Fiabe illustrate:* *Nino, il pescatore bambino*, testi di Laura Vio e Raffaele Silvestre, disegni di Denis Dal Rovere, silhouettes di Ugo Perissinotto; *Mandòà, Mandòà*, testi a cura di Laura Vio, disegni di Gianluca Doretto. Progetto e coordinamento editoriale Ugo Perissinotto.

*Audiostorie* *Nino, il pescatore bambino* e *Mandòà, Mandòà*  
*voci:* Stefano Rota, Laura Vio – *regia* Giorgio Soncin e Laura Vio – *musiche originali* Raffaele Silvestre  
*montaggio* Giorgio Soncin

*Registrazioni audio* vita a casòn: Alessandro Padoan

*Video* Storie di laguna: intervistatore Ugo Perissinotto; operatori di ripresa Luigi Tadiotto, Giorgio Soncin; direttore della fotografia Luigi Tadiotto; montaggio Luigi Tadiotto; trucco Linda Montino

*Allestimento:* Alberto Benatelli, Teddy Buciol, Giorgio Soncin, Ugo Perissinotto, Laura Vio

## *Per informazioni e contatti*

Associazione per la Laguna di Caorle e Bibione  
via Isola d'Elba, 18/C  
30021 Caorle (Ve)  
[www.parcologunare.it](http://www.parcologunare.it)  
[info@parcolagunare.it](mailto:info@parcolagunare.it)  
cell. 338 3891994 – 329 3898540

Provincia di Venezia  
Assessorato alle Politiche Ambientali  
via Forte Marghera, 191  
30173 Venezia - Mestre  
[www.politicheambientali.provincia.venezia.it](http://www.politicheambientali.provincia.venezia.it)  
[proveco@provincia.venezia.it](mailto:proveco@provincia.venezia.it)  
tel. 041 2501201 – fax 041 2501212

in collaborazione con



[centro-pavanello.it](http://centro-pavanello.it)  
centro di documentazione Giuseppe Pavanello

ASSOCIAZIONE PER LA LAGUNA  
DI CAORLE E BIBIONE



PARCO DELLA LAGUNA DI CAORLE E BIBIONE  
UNIDEA. UN PROGETTO



REGIONE DEL VENETO



Testi di  
Laura Vio e Raffaele Silvestre

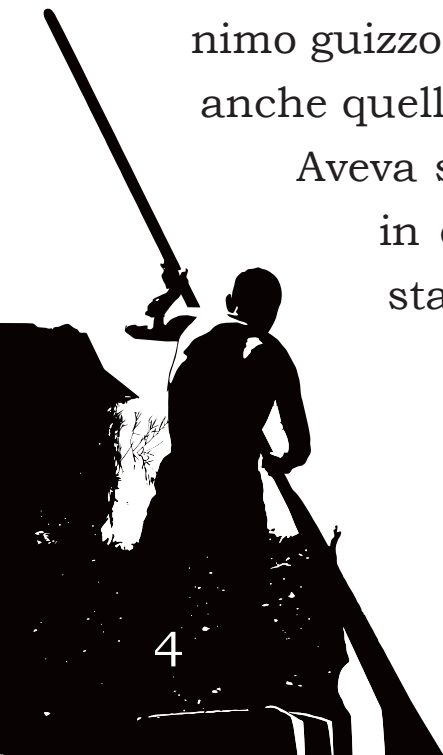
**nino**  
**il pescatore bambino**

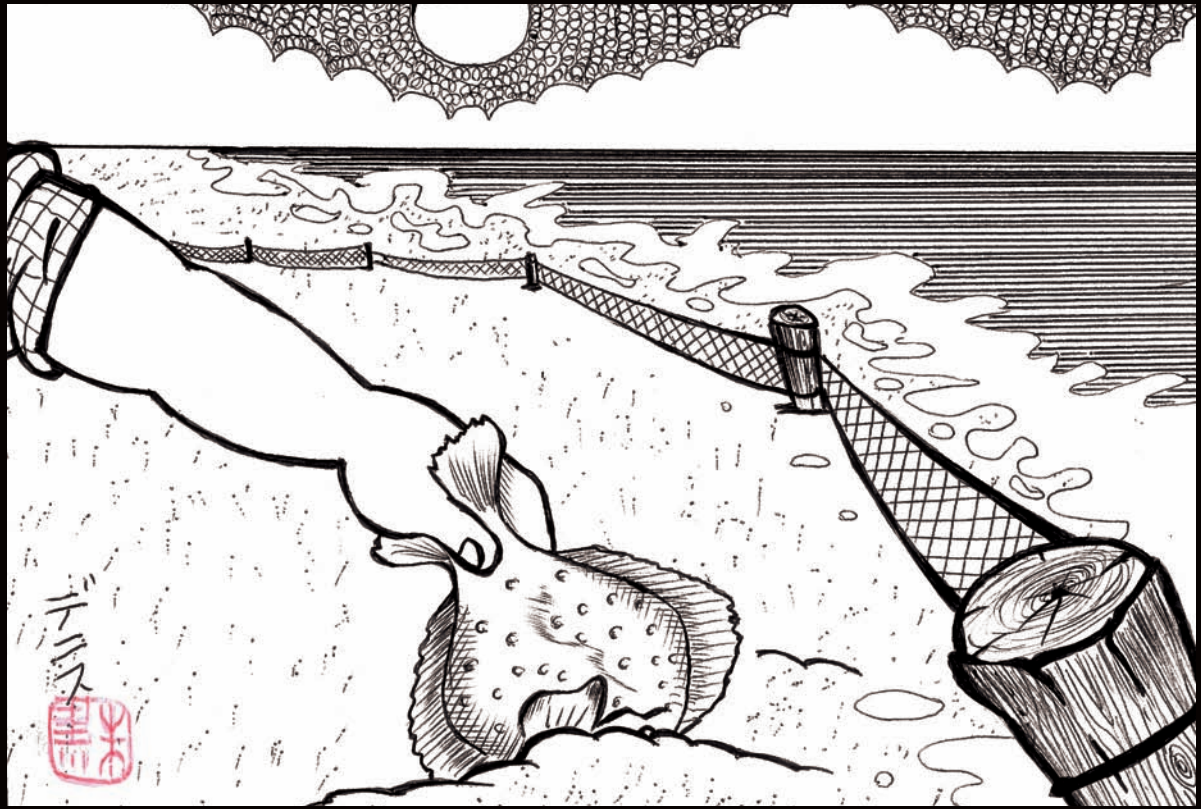
Disegni di  
Denis Dal Rovere

**L**a prima volta era stata un disastro. Gli sfuggivano da sotto le mani. Quando gli sembrava di averne afferrato uno in mezzo a tutto quel fango, il pesce gli sgusciava fra le dita e doveva ricominciare tutto da capo.

Un passettino, un altro, le mani gocciolanti protese verso l'acqua torbida, gli occhi pronti a cogliere il minimo guizzo e... splash! niente da fare, gli era sfuggito anche quello!

Aveva sei anni e ancora non sapeva che pescare in quel modo, *a fiapàr*, di lì a poco sarebbe stata la sua specialità.





**L**a laguna di Caorle si estendeva come un labirinto di canali, tra canneti, isolotti, velme e barene. Silenziosa e misteriosa, nascondeva e proteggeva, nutriva e affascinava.

Tante volte Nino era rimasto incantato dai giochi di luce del sole al tramonto, quando il rosso e l'arancione parevano danzare sullo specchio increspato dell'acqua salmastra e il silenzio era rotto solo dalle strida dei gabbiani e il frullar d'ali di aironi, folaghe e anatre.

In mezzo a quel paesaggio incantato sorgevano i *casoni*, grossi capanni fatti di canne sapientemente intrecciate, dove le famiglie dei pescatori passavano il freddo periodo della *fraïma*.



**S** *e sta ben a casòn!»* pensava Nino, anche se un po' gli mancava la sua casetta in paese a Caorle.

Erano appena arrivati in laguna. L'otto settembre aveva dormito nel suo letto per l'ultima volta. Si era svegliato e il paese era in festa, la festa della Madonna delle Grazie. Una festa magnifica.

C'erano le bancarelle in piazza del Duomo che vendevano i biscotti, la bandiera italiana appesa all'asta era talmente grande che toccava fino a terra, e quando sventolava prendeva mezza piazza!

C'era stata la processione con la statua della Madonna e tutto il paese dietro a cantare e pregare. Una giornata memorabile.





Quella sera Nino, i fratelli e tutti i cugini che vivevano assieme nella casetta azzurra in Campo Cadorna non volevano saperne di dormire. Ridevano esageratamente e si lanciavano i cuscini attraverso le lenzuola che facevano da divisorio tra una stanza e l'altra. La mamma fece una gran fatica a calmarli, ma infine li costrinse a prepararsi ognuno il proprio *fagòto*. Tutti i vestiti venivano messi dentro un lenzuolo chiuso annodando i quattro lembi, quella era la valigia per andare a *casòn*, e il giorno dopo tutte le famiglie di Caorle si sarebbero avviate al porto con il proprio bagaglio e le coperte sulla schiena: uomini, donne e bambini, tutti uniti, questa volta nella processione *dea Madona dei fagòti*.





**A**nche Nino aveva preparato il suo *fagòto*: dentro aveva messo un paio di pantaloni e una maglia pesante, le calze, il cappello e una sciarpa di lana verde che gli aveva filato la nonna. In più aveva aggiunto dei bottoni.

Erano un piccolo tesoro. Il suo tesoro.

Ne aveva tre: due di legno e uno, bellissimo, di osso. Quei bottoni gli ricordavano i suoi amici: Nani, Mario, Olivo e Tarsillo, gli inseparabili compagni di giochi.



デニス



**Q**uanti vetri rotti a causa dei lanci con il *pìndoeo!* ...e le scorribande sulla spiaggia in cerca di conchiglie e pezzi di legno levigati dal mare; le ore a cercare i compagni nascosti tra le case per scovarli e gridare alla fine «*Schibassa!*». E le audaci spedizioni per andare a rubare i bottoni della biancheria stesa al sole dalle donne del paese. Ora, a *casòn*, steso sul suo pagliericcio, girava i bottoni tra le dita pensando al giorno in cui se li era “guadagnati”.

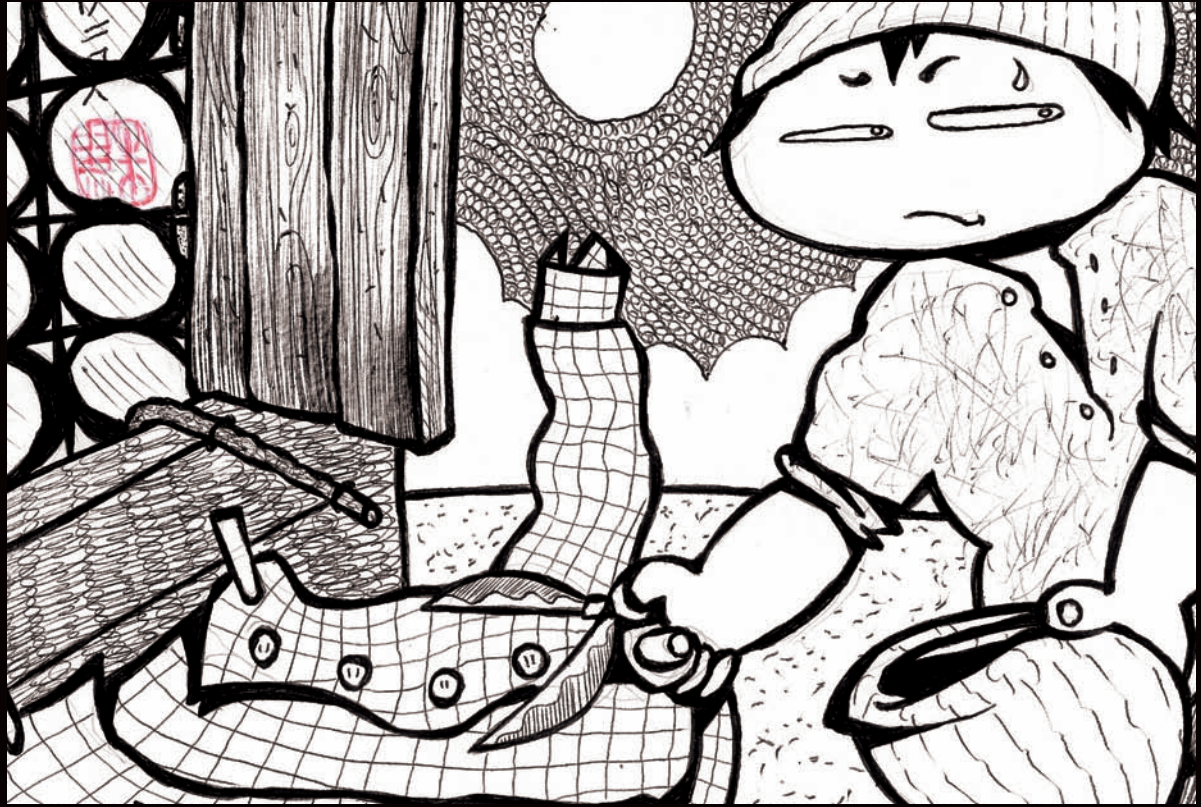




**E**ra assieme al resto della banda. Era giugno. La scuola era finita da pochi giorni e un bel sole asciugava i tanti panni stesi dalle massaie *al monte*, il piazzale davanti alla chiesetta della Madonnina dell'Angelo. I cinque ragazzini avevano immediatamente adocchiato le camicie e le maglie con i bottoni più a portata di mano. Fecero la conta per chi dovesse infilarsi tra gli abiti e staccare i bottoni e chi controllare di non essere scoperti. Questa volta era toccato a Nino e Olivo andare a caccia. Bisognava essere svelti e precisi perché le proprietarie non erano lontane e, anche se indaffarate, una controllata ai loro panni la davano sempre.







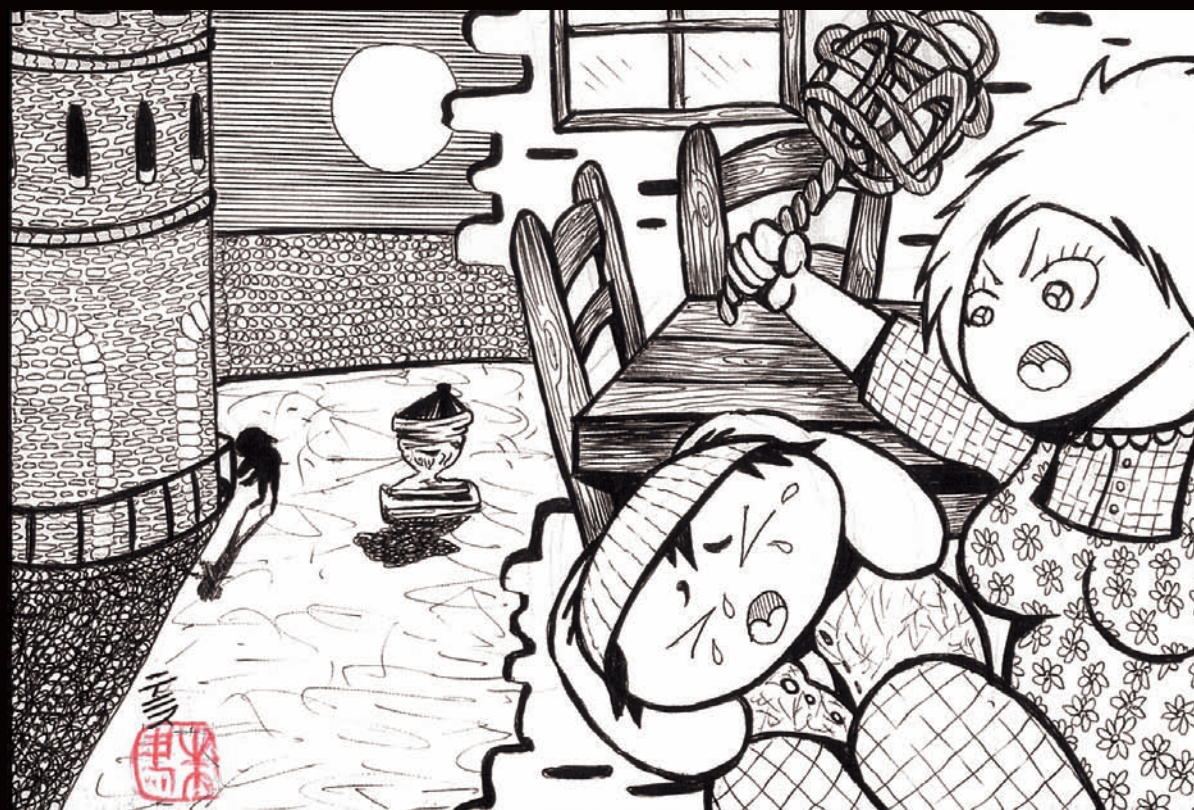
**M**entre Olivo si occupava di un grande bottone nero di una giacca, Nino staccò velocemente da una camicia due piccoli bottoni di legno, li intascò e puntò poi ad un bottone di osso tondo e lucido. Il filo non voleva proprio cedere. Per quanto tirasse e girasse, la cucitura reggeva all'attacco delle rapide dita del brigante. Intanto le tre vedette si erano messe a giocare a *cavaeta son qua* e si saltavano l'uno sulle spalle dell'altro facendo però sempre attenzione ai movimenti delle donne. Quando queste si avvicinarono per recuperare il bucato asciutto, Tarsillo fischiò. Era il segnale d'allarme!





**M**a Nino non voleva abbandonare lì quella meraviglia e, senza pensarci più di tanto addentò il bottone riuscendo finalmente a staccarlo. Poi raggiunse Olivo che era già saltato fuori e via di corsa assieme agli altri!... Sembrava fosse andato tutto bene ma la Pasqualina aveva notato del trambusto, si era insospettita e ora li inseguiva urlando e attirando l'attenzione di tutti i paesani. I cinque si videro spacciati. Non c'era nulla da fare. Li avevano colti in castagna e da lì a poco, chissà quante sculacciate!! Nino non ne aveva paura e non voleva restituire il suo bottino. Ebbe l'idea di nascondere in una fessura abbastanza larga tra i mattoni del campanile del Duomo.



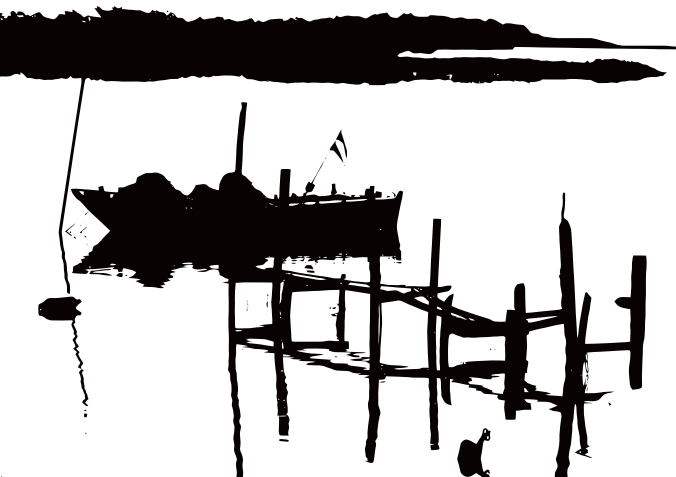


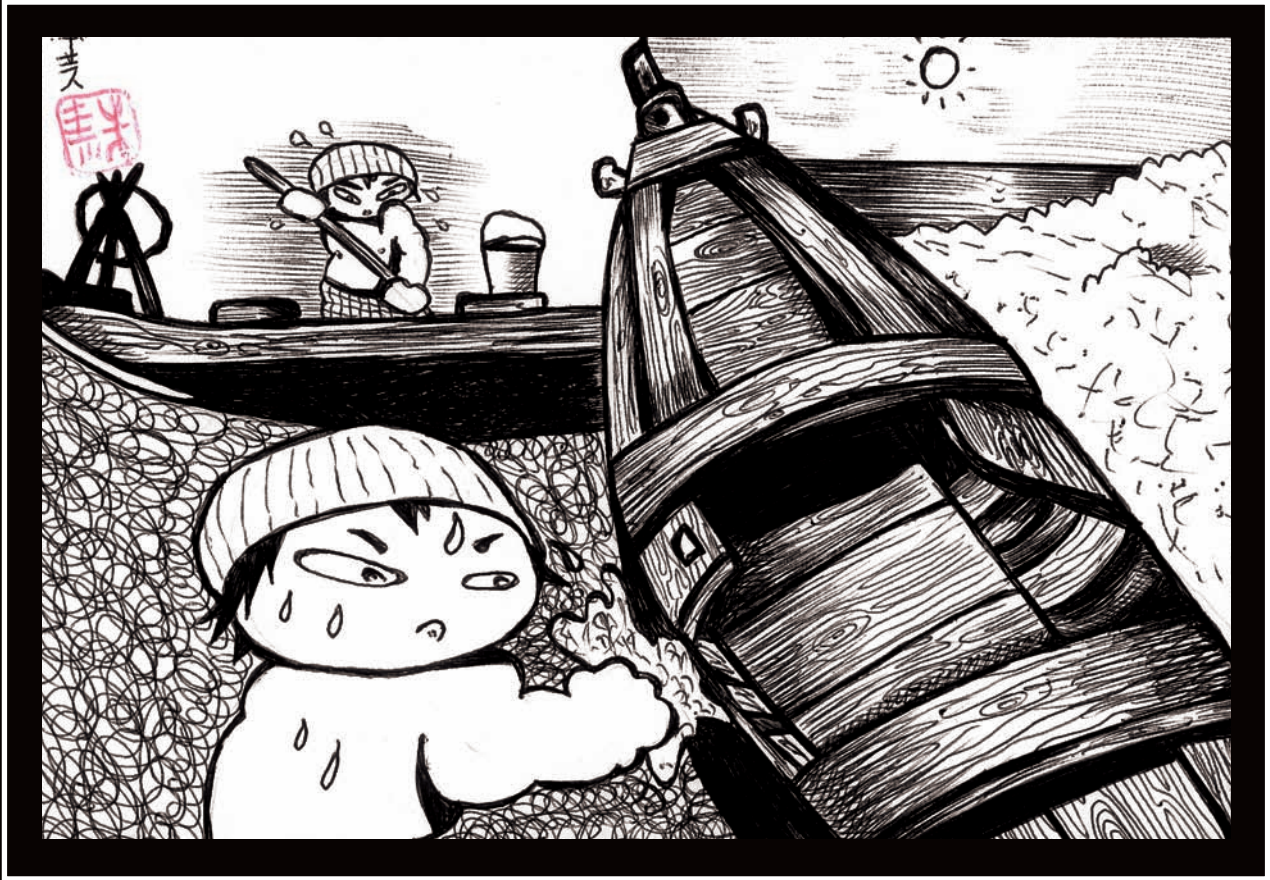
**Q**uando la mamma venne a sapere quel che era successo gliele diede di santa ragione ma poche ore dopo, recuperato il tesoro, il dolore era solo un vago ricordo. *A casòn* non si giocava più. Era dura per i piccoli pescatori: a undici anni si faceva già vita da grandi. La barca era da tenere in ordine e pulita: compito di Nino! Se erano sporche, bisognava aiutare il nonno a pulire le reti. «*Forsa Nino!*».

Quando la mamma aveva bisogno di aiuto, Nino era a disposizione. «*Nino, va a tor do tre socheti!*», e via di corsa alla catasta della legna.

La notte poi era buio. E bisognava rischiarare l'interno del *casòn* con delle canne ardenti, le *faje*.

E chi meglio di Nino...

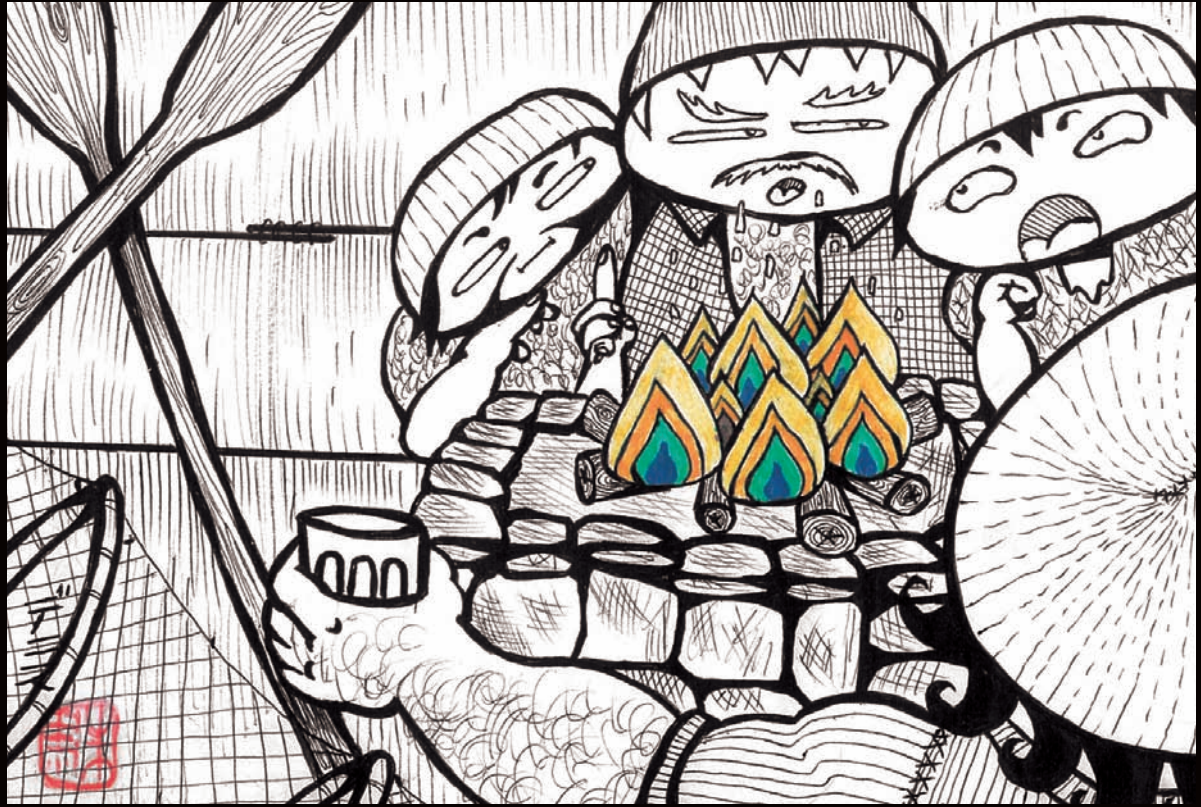




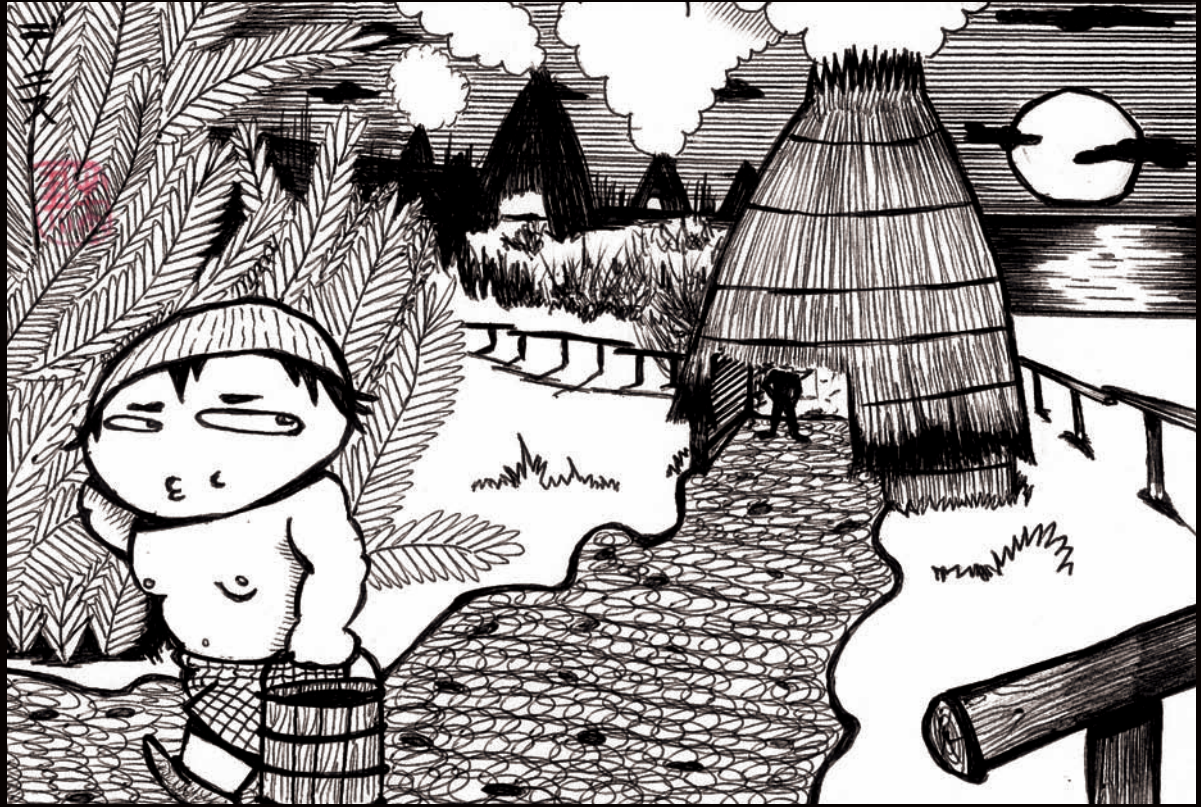
**A** volte, quando i grandi si riunivano attorno al fuoco, Nino si metteva ad ascoltare i loro discorsi.

Non capiva sempre cosa si dicevano, ma una sera, Armando, un amico del papà che aveva un *casòn* lì vicino, disse di aver visto un fantasma. Prima aveva udito tre colpi, *püüinn! püüinn! püüinn!* Poi apparve una fiamma che cominciò a volteggiare. Spariva e riappariva. Erano gli spiriti dei pescatori morti in laguna! Nino se li immaginava col loro volto lungo e magro, gli occhi infossati, mentre ondeggiavano senza meta tra le canne e gli alberi spogli. Una notte era a *casòn* da solo con il nonno. I fratelli erano andati a pescare e la mamma e il papà erano andati a raccogliere legna per il fuoco.





**E**rano partiti all'imbrunire. Poco dopo si era alzato un forte vento di scirocco, quel vento insistente che viene dal mare, gonfiando le onde come vele ruggenti. Il nonno stava sulla porta del casòn in silenzio, pieno di preoccupazione. La mattina il papà di Nino assieme ai fratelli avevano posizionato le reti da posta sulla riva del mare. Il vento di scirocco soffiava forte e c'era il pericolo che le onde si portassero via le reti! E chi avrebbe potuto ricomprarle? Il nonno era ormai molto vecchio, non poteva fare molta strada e avventurarsi nel buio del bosco. Non c'era scelta: Nino si fece coraggio e s'incamminò lungo la strada che portava alla spiaggia.



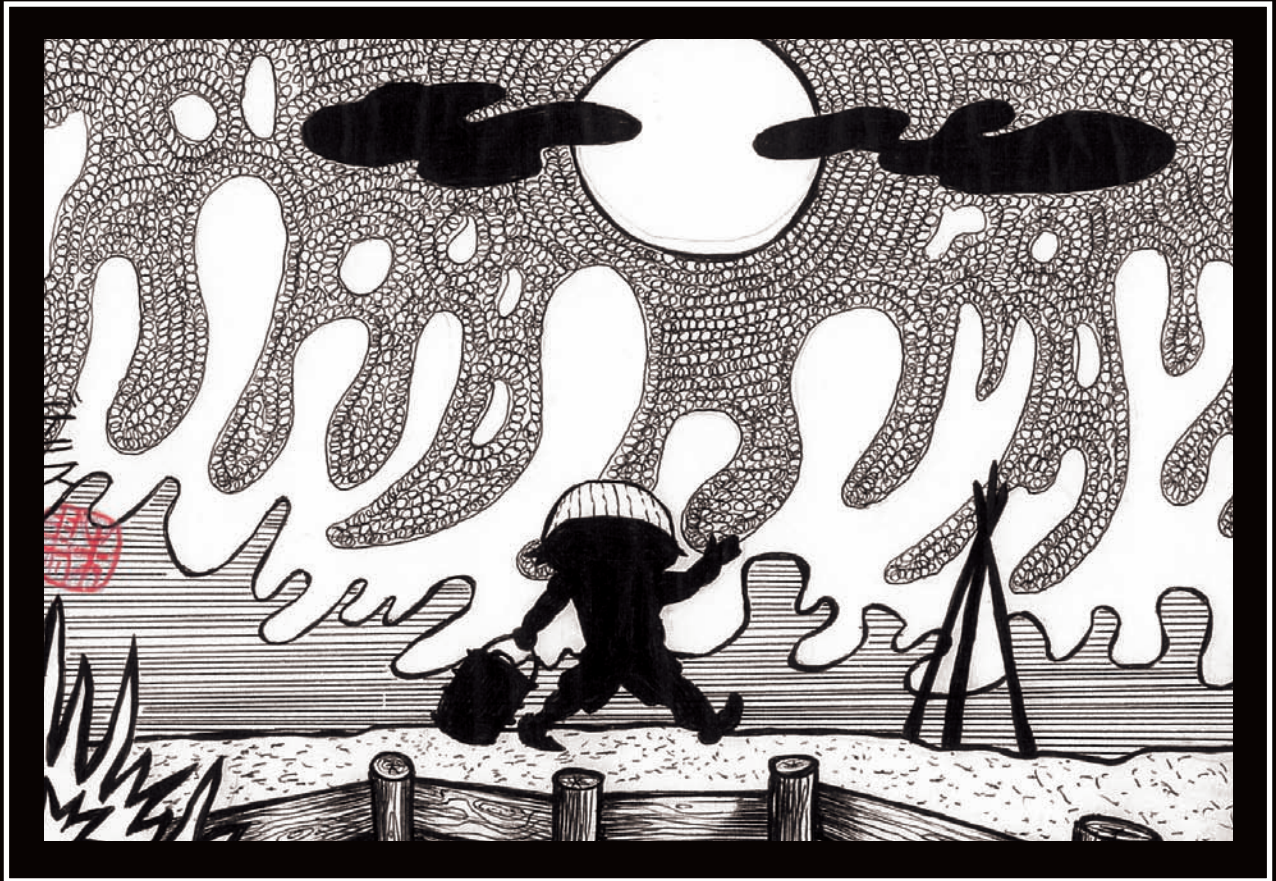
**D**opo mezz'ora di cammino, Nino giunse davanti al bosco. Il bosco era fitto di pioppi, pini e rampicanti, e il sentiero che portava alla spiaggia era talmente stretto che ci passava a malapena un uomo. Nino si fece coraggio e affrontò le tenebre.

Le chiome degli alberi erano intrecciate tra di loro tanto che la luce della luna non penetrava tra le fronde. La vista del povero Nino si era ormai abituata al buio e così poteva avanzare evitando le buche piene d'acqua.

Le forme degli alberi e le ombre assumevano sembianze di volti minacciosi. Ogni suono faceva accapponare la pelle: lo scricchiolio dei rami secchi, le foglie mosse dal vento, gli improvvisi fruscii degli uccelli che volavano da un ramo all'altro, l'ululato del vento!



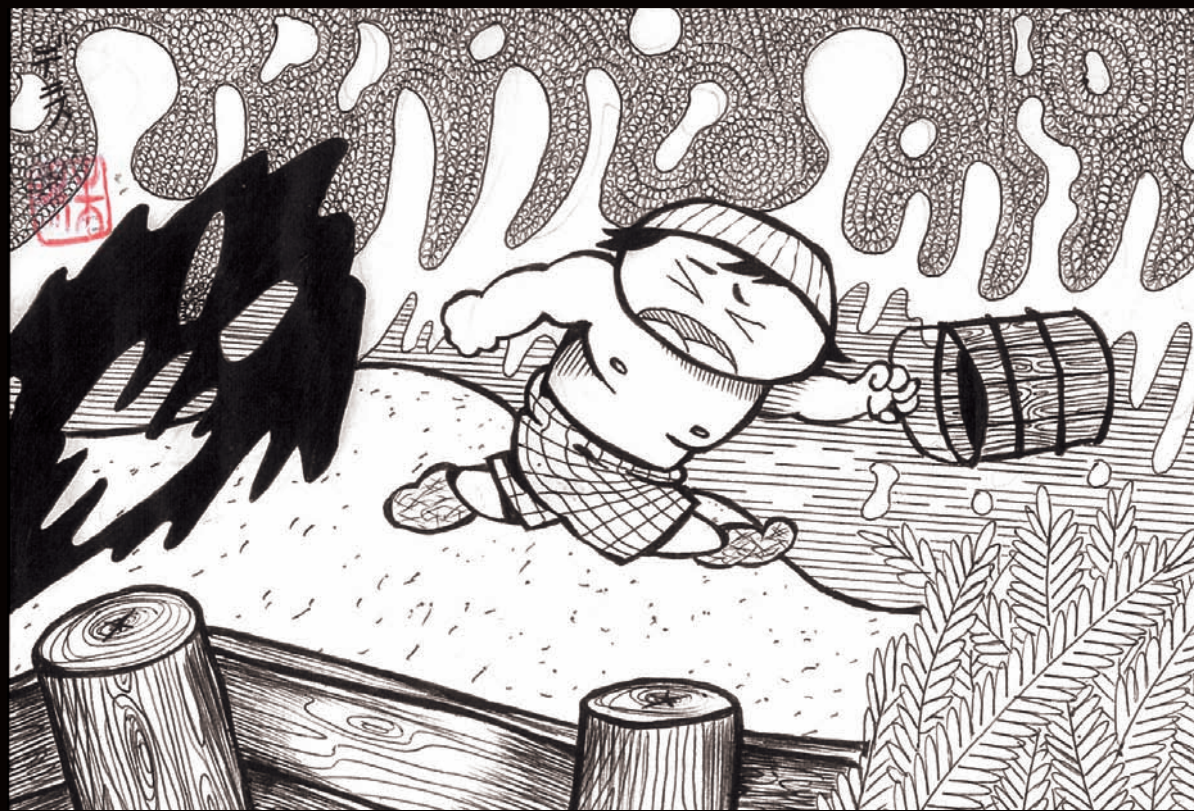
**F**inalmente, con il cuore che batteva all'impazzata, Nino riuscì ad uscire dal bosco. La spiaggia era deserta, la luna nel cielo a volte era coperta dalle nuvole a volte rischiarava la notte. Il vento spingeva le dune sollevando e spostando la sabbia dorata, il boato del mare era forte, riempiva tutto l'orizzonte e Nino avanzava sentendo la sabbia che gli sferzava il viso. Guardò verso il mare e cercò tenacemente con lo sguardo le reti, le *peschiere*.



**M**entre si avvicinava alla riva del mare Nino vide con la coda dell'occhio un'ombra uscire dal bosco. Un'ombra nera, informe, che avanzava tra le dune di sabbia.

Prima lenta, poi più veloce. È il fantasma che aveva visto Armando? Nino cominciò a tremare di paura, prima allungò il passo, e poi si mise a correre, a correre! senza voltarsi indietro.



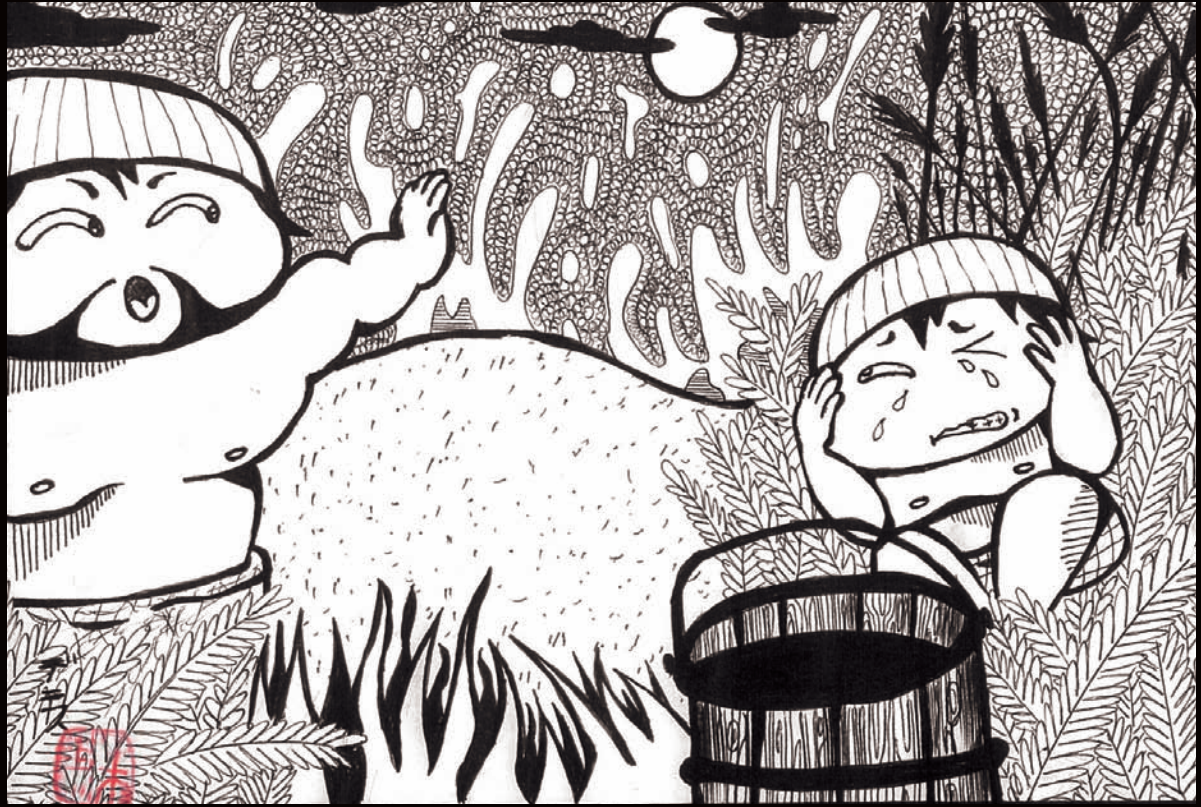


**E** l'ombra oscura lo chiamava con un vocione terribile:  
«Nino! Nino!».

Nino inciampò e rimase immobile, rannicchiato, sperando che la sabbia potesse coprirlo in un istante. Si sentì toccare e...

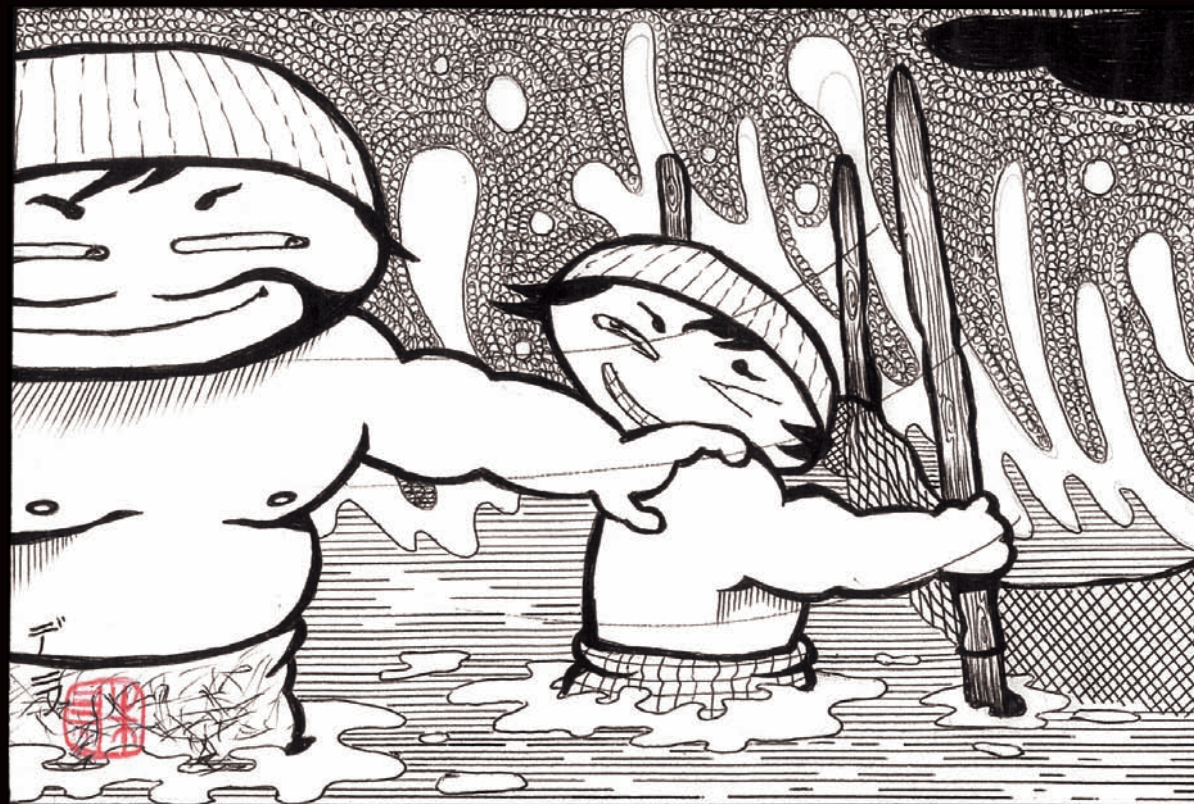
*«Nino, cossa fastu? Son mi, to pare!».*

Nino, con un misto di sollievo e stupore, con le lacrime agli occhi e le labbra strette, guardò il volto rassicurante del padre e lo abbracciò forte. Il papà, preoccupato per il figliolo, era venuto ad aiutarlo a sistemare le reti.



**N**ino si asciugò gli occhi, tirò un sospiro di sollievo, si ricompose assumendo un'espressione da piccolo uomo e, senza dir nulla, si avviò assieme al genitore per sistemare le reti, che a stento riuscivano e rimanere attaccate ai pali tra lo spumeggiare delle onde, tanto era forte la corrente del mare. Infine, stanchi e bagnati presero la via verso il loro *casòn*.

Dentro trovarono il focolare acceso e il nonno che aggiustava le reti. La mamma, intenta a mescolare la polenta nella *caldièra*, disse al suo bambino: «*Bravo Nino! Bravo el me omo! Varda cossa che me ga dà Joanìn*». E porse a Nino una fettina di salame che il buon contadino Giovanni aveva donato alla sua famiglia.



## GLOSSARIO

**Fiapàr.** È un tipo di pesca lagunare che si fa a mani nude. Nel periodo delle secche, quando l'acqua si ritira dai canali, i pescatori andavano con un cesto a prendere a mani nude i pesci piatti che rimanevano sotto il fango. Questo tipo di pesci, assieme ad altri definiti di scoglio (come i *gò*, i *ghiozzi*) riescono a sopravvivere sotto il fango in attesa che ritorni l'acqua con l'alta marea. Gli anziani raccontano che i bambini erano i più bravi perché si divertivano a cercare e acciuffare i pesci nel fango.

**Velme.** Le velme sono dei lembi di terra che solitamente rimangono sotto l'acqua. Emergono solo durante le basse maree, e hanno una scarsa vegetazione.

**Barene.** Le barene al contrario delle velme sono dei lembi di terra che per la maggior parte dell'anno stanno sopra l'acqua, vanno sott'acqua durante delle eccezionali alte maree.

**Casòn.** Il *casòn* è la tipica dimora del pescatore in laguna. I pescatori di Caorle avevano la loro casa in paese ma durante il periodo della pesca andavano a vivere nei casoni, dove avevano tutta l'attrezzatura per pescare e potevano raggiungere facilmente i luoghi di pesca. I casoni sono fatti di materiale naturale facilmente reperibile in laguna: canne palustri, legno di robinia (*cassia*, *gasia*) e terra battuta.

**A Madonna dei fagòti.** Dato che i pescatori partivano per il periodo di permanenza nei casoni il 9 settembre, dopo la festa della Madonna delle Grazie, e dato che tutti si avviavano verso il porto con i fagotti, la festa è stata ribattezzata *A Madonna dei fagoti*.

**Fraìma.** *Fraìma* deriva dal latino *infra hieme*, tra l'estate e l'inverno, ed è il periodo più pescoso dell'anno. Parte dal 9 settembre fino a dicembre, poco prima di Natale, e prima del periodo delle gelate, quando era più difficile resistere nei casoni in laguna a causa del freddo. In particolare si pescano molto le anguille (*i bisati*).

**Pìndoeo.** Il gioco della lippa (*pìndoeo* nel dialetto locale), è un antico gioco popolare italiano che risale al XV secolo, ma che ha antenati antichissimi. Era molto in voga tra i bambini della metà del Novecento, di facile costruzione e di estrema destrezza. Si prendono due bastoni, e su di uno si tagliano le estremità in modo tale da renderle appuntite. Il pezzo di legno appuntito resta a terra, quello più lungo viene usato come una mazza da baseball. Si tocca con forza un'estremità del pezzo a terra, e in questo modo il pezzo viene sollevato in aria, poi lo si percuote con forza mentre è in volo in modo da lanciarlo il più lontano possibile. È praticato ancor oggi in molte parti d'Italia (dove esistono dei campionati regolari, come quello di Verona) e d'Europa.

**Schibàssa.** È il gioco del Nascondino. Lo scopo è nascondersi e trovare i propri compagni. Si decide chi del gruppo deve cercare gli altri per primo. Il bambino prescelto si gira e si mette a contare in un punto preciso, gli altri vanno a nascondersi. Terminata la conta, il bambino che non è andato a nascondersi va a cercare i compagni. Deve però stare attento a non lasciare per

troppo tempo incustodito il luogo dove stava contando (la «*tana*» o *schibàssa*) perché nel frattempo i compagni possono uscire e toccarla gridando *schibassa!*, liberandosi dal pericolo di dover star sotto a contare al prossimo turno. Chi viene scovato e non riesce a liberarsi va a cercare gli altri al prossimo turno di gioco.

***Cavaèta son qua.*** È il gioco della Cavallina: il gioco si svolge fra due squadre con lo stesso numero di partecipanti. Una volta fatta la conta la squadra che perde va sotto. I partecipanti (cavalli) si sistemano in fila uno dietro l'altro con la schiena curvata e con la testa infilata fra le gambe del compagno davanti in modo da formare la cavallina. Il primo cavallo s'appoggia sulle gambe di una persona seduta che, oltre ad offrire il proprio sostegno, funge anche da arbitro del gioco. Una volta sistemata la cavallina, i partecipanti dell'altra squadra (saltatori) s'apprestano a saltare. Il salto avviene appoggiandosi con le mani sulla schiena dell'ultimo cavallo, cercando, nel mentre, di darsi una spinta tale da arrivare verso il primo cavallo lasciando così spazio agli altri saltatori che a turno si sistemano sulla schiena della cavallina. Ogni saltatore annuncia il proprio salto gridando «*Cavaèta son qua!*» e, una volta effettuato il salto, non potrà più variare la posizione assunta in groppa alla cavallina. Tutti i saltatori dovranno fare attenzione a non toccare terra (pena prendere il posto della cavallina) e dovranno restare in groppa, in equilibrio, fino a quando uno della cavallina, magari d'accordo con gli altri, non griderà «*Soleeetta!!*» che vuol dire scendere. Se non si commettono errori, il gioco si ripete mantenendo le posizioni.

***Fàja.*** Dal lat. *facula*, fiaccola, face. La luce creata dalla fiamma delle torce fatte con le canne palustri serviva per pescare e per rischiarare il *casòn* la sera mentre si mangiava. Le principali specie pescate con la *faja* erano le seppie, le passere, i cefali, le anguille, i gobidi. Erano pescose le rive del canale dei Lovi, di Baseleghe e di Canadare.

***Caldièra.*** È una grande pentola di ottone o ghisa che veniva usata per cucinare la polenta o la zuppa di pesce. Veniva appesa sopra il fuoco, agganciata su una catena di ferro.

***Peschiere.*** È un tipo di rete usata per la pesca da posta, un tipo di pesca cioè in cui vengono posizionate le reti e lasciate ferme in attesa che i pesci vengano ingannati e intrappolati.

## TRADUZIONI

«***Se sta ben a casòn.***»

«Si sta bene a cason!».

«***Nino, va a tor do tre socheti!***»

«Nino, vai a prendere due o tre tronchetti di legna!».

«***Nino cossa fastu? Son mi, to pare!***».

«Nino cosa fai? Sono io, tuo padre!».

«***Bravo Nino! Bravo el me omo! Varda cossa che me ga dà Joanin!***».

«Bravo Nino! Bravo il mio ometto! Guarda cosa mi ha dato Giovanni!».

Il racconto è una sintesi delle immagini e delle impressioni che ho raccolto durante le interviste fatte agli anziani pescatori di Caorle, nati e vissuti intorno alla prima metà del Novecento per il progetto di raccolta fonti orali *La laguna della memoria*. Le emozioni che questi uomini e queste donne mi hanno trasmesso sono i colori della tavolozza che hanno dipinto lo scenario dell'avventura del piccolo Nino, e che hanno ispirato me e Raffaele Silvestre nella stesura del racconto. Successivamente Denis Dal Rovere, disegnatore autodidatta, ha immaginato e dato vita alle illustrazioni.

Il tema principale, l'avventura nel bosco per controllare le reti da posta, è liberamente tratto da un aneddoto di Lino Benatelli, detto *Nino Beo*. Lino, nato a Caorle nel 1913, all'età di undici anni già aiutava gli adulti pescatori nel lavoro e ci ha raccontato che una notte dovette andare a controllare le reti da posta sistemate dagli altri uomini sulla spiaggia. Nino era un ragazzo in gamba, volenteroso e instancabile, poi è diventato uomo e il suo amore per il mare lo ha portato a pescare fino all'età di 94 anni. Prima ha lavorato in laguna a Caorle, poi è stato comandante di un grande peschereccio a Grado. Molte sono le avventure che ci ha narrato, tra tutte ho scelto quella che lo vede poco più di un bambino alle prese con la propria paura del buio per attraversare il bosco e l'inquietudine di trovarsi sulla spiaggia deserta di notte.

I giochi e le immagini relative ai divertimenti dei bambini sono evocazioni dell'intervistata Giovannina Gusso. Nata a Caorle nel 1924, Giovannina ha vissuto prevalentemente in centro e ha partecipato alla vita di paese, assistendo all'arrivo dei primi turisti, lavorando fin da bambina per una famiglia che già durante gli anni Trenta affittava alcune stanze ai bagnanti che arrivavano dalle campagne. Sbrigava varie mansioni domestiche assieme alla nonna e per lavare i piatti doveva mettere uno sgabello sotto il lavandino. Racconta con trasporto e allegria i giochi, la scuola, le feste, i riti religiosi, offrendo uno spaccato della situazione sociale del tempo.

Alessio Benatelli (Caorle, 1928-2009), è figlio di pescatori, ma poi passa la sua vita nell'osteria della famiglia dove può osservare i comportamenti e le abitudini dei compaesani. Ad un certo punto della sua vita sente la necessità di scrivere la memoria del paese attraverso poesie e racconti. Sue sono le testimonianze sulle famiglie numerose, formate da più nuclei famigliari. I bambini, racconta, dormivano tutti assieme nella stessa camera divisa da lenzuola stese da un lato all'altro della stanza, per separare i più piccoli da quelli un po' più grandi, le femmine dai maschi.

La storia del fantasma, infine, è stata ripresa dal repertorio di racconti misteriosi di Olivo Dalla Bella (Caorle, 1922-2008). Come era consuetudine, anche Olivo imparò molto presto l'arte della pesca, andando con la famiglia in laguna, a casòn. La sua intervista passa da narrazioni fortemente drammatiche, in cui descrive la sua prigionia a Norimberga durante la seconda guerra mondiale, a episodi di vita quotidiana descritti con grande ironia.

Laura Vio





**DENIS DAL ROVERE (1978).** Già in giovane età sente la necessità di esprimere le proprie passioni attraverso il disegno. Frequenta i disegnatori di strada, dai quali ogni volta impara tecniche e caratteristiche particolari. Affascinato dall'intensità dei volti dipinti dal Caravaggio, studia il metodo del chiaro-scuro, ne apprende la tecnica e nel 2004 si presenta al pubblico alla Mostra Collettiva del San Vidal, a Venezia, con tre dipinti di volto umano.

Karateka per vocazione, si appassiona profondamente alla cultura manga e giapponese. Studiando la lingua nipponica ne apprende anche la calligrafia, imparando così l'essenzialità del segno. Questa la caratteristica che oggi distingue le sue opere. Si definisce un "senza tecnica". Di se stesso dice: «non ho mai imparato la tecnica per esprimermi, ma mentre mi esprimo imparo nuove tecniche!». Attualmente collabora come designer nel settore del merchandising, applicando il suo stile alla realizzazione di loghi e personaggi.

