

Luigia Marturano

Prendere o Lasciare?

Il gioco delle contrapposizioni. Da *Ishmael* di Daniel Quinn¹

Istruzioni

Anche il mondo al di là dalle sbarre è una strana vetrina, col suo ininterrotto viavai. Si possono incontrare occhi che scrutano attenti o che fissano senza vedere. Qualcuno si ferma e azzarda qualche suono che rimbalza e si spegne. Ma le relazioni possono ispessire di senso le parole e aprire improvvisamente le sbarre. Quanti pensieri e deduzioni si possono allora accumulare fra due menti in sintonia? Quanto passato può placarsi e riprendere a scorrere attraverso un incontro?

La strada scivola via sotto ai suoi piedi, ma non è Ishmael a spostarsi. Sulla sua pelle si è accumulata la polvere di troppi luoghi mai scelti. Fermo, anche se sbiadito nel tempo, il ricordo di un posto felice e familiare in cui il nutrimento non era cibo da attendere, ma continua e gioiosa opportunità. Al viaggiare impostogli, Ishmael può ormai continuare a sovrapporre il proprio viaggio, iniziato con un primo compagno di strada umano: il viaggio attraverso la conoscenza, smisuratamente lungo e appagante. È quello che gli ha restituito la libertà e che gli permette di indicarla agli altr*, aprendo una pista laddove i sentieri parevano scomparsi. Ora desidera ardentemente che siano in molt* a percorrerli, aggrappati alla corda dei suoi ragionamenti. Una vera e propria comunità disposta a rimettersi in gioco di fronte a un pianeta e ai suoi abitanti stritolati da mani insaziabili che non mollano la presa sul mondo che pensano appartenga loro. I/le compagn* di strada di Ishmael sono tutt* coloro che condividono la tensione opposta: sono quell* che al mondo vogliono tornare ad appartenere.

Scopo del gioco: salvare il mondo.

Regolamento: vale la legge della comunità dei viventi².

Numero dei giocatori: alcuni su sette miliardi?

1 Daniel Quinn, *Ishmael*, trad. it. di M. Gaffo, Ortica Editrice, Aprilia 2018.

2 *Ibidem*, p. 93: «E la legge che ora stiamo cercando è quella che tiene insieme la comunità vivente. Ciò che organizza le cose a livello biologico, proprio come la legge di gravità organizza le cose anche a livello macroscopico».

Contenuto della scatola: una palla schiacciata ai poli; due mazzi di carte degli opposti che hanno la lettera P oppure la L sul retro.

Svolgimento: ciascun giocatore*, a turno, pesca due carte, una per mazzo. Dopo averne letto il contenuto, ne sceglie una e la rimette scoperta sul tavolo. L'altra la scarta.

Le carte degli opposti:

Allievo e Maestro

Ricerca. Incontro. Scoperta. Percorso che è rimpallo logico. Struttura del libro, strumento di gioco. Autonomia. Rispecchiamento degli occhi negli occhi.

Relazione e Distanza

Giungla. Zoo. Caravanserraglio. Strada. Giardino. Casa. Stanza. Vetro e seggiola. Coperte. Vuoto. Lo spazio è piano di condivisione, possibile costruzione di rapporti.

Sbalordimento e Indifferenza

Aprire le ante delle finestre sul mondo, scorrere le pagine di un libro. Non aprirlo. Sfiurare la mano triste che guarda al passato.

Appartenenza e Solitudine

Come le dita di una mano tagliate.

Silenzio e Comunicazione

Confluenza di pensiero, svuotamento delle parole.

Dentro e Fuori

Le relazioni collocano al di qua o al di là delle sbarre, inventano sbarre e recinti attorno ai giardini.

Apparire e Scomparire

Sul territorio più vasto che si possa immaginare e così fitto da potersi sempre nascondere, fluiscono i viventi. Le loro forme si manifestano, si modificano e scompaiono. Si richiudono le fronde, si svuotano i sentieri. Nessun* ha la pretesa di essere per sempre. Il ramo oscilla nella ricerca di un equilibrio. Il vento stacca e riattacca le foglie, accarezza la danza di chi è specie per un giorno.

Lascia e Prendi

Secondo Ishmael, una divisione dell'umanità: quella che si fida e si affida e quella che si appropria e pretende. Che non è sazia mai, che annienta e spinge via. Che gratta fino al crollo.

Evoluzione e Mito

Modi per dar forma al tempo perché lo si possa raccontare. Concatenazioni. Storie. Mani, pinne e zampe prendono forma nel fango degli dei.

Umanità e Natura

Le ombre si proiettano sullo sfondo e tutte le forme si confondono. Qualche sagoma umana cerca la propria linea tratteggiata per ritagliarla con cura. Credendosi un'eccezione biologica, si sottrae al mosaico della comunità dei viventi.

Terra e Cosmo

Rappresentano la visione del finito e dell'infinito. Per l'uomo bianco la Terra è un piedistallo. È sua, è stata creata per lui e per la sua realizzazione finale: questa la favola che si è inventato per giustificare il suo dominio. Se la sussurra nelle orecchie da diecimila anni. È lei sua Madre. È lei che lo culla e gli impedisce di svegliarsi. Gli fa ombra perché non lo abbagli l'abisso delle stelle.

Andare e Stare

Singol* e popolazioni sono vissuti per milioni di anni cercando quanto poteva bastare per sfamarsi. Fermarsi ha avuto lo scopo di accumulare. Anche di accumulare conoscenze e di trasmettere risultati. Col tempo però qualcuno l'ha fatto diventare un sistema di controllo su tutto e tutt*, e tutto e tutt* sono diventati risorse. Questa parte di umanità ha inventato regole e distanze per legittimarsi.

Paradiso e Distruzione

Il genere umano ha forse un difetto congenito, qualcosa di sbagliato, un'innata inclinazione alla rovina? Mentre conta il suo bottino seduto sulle macerie, qualche umano ci pensa su.

Fretta e Lentezza

Lo spostarsi è dimensione lenta: ci vuole tempo per adattarsi ai cambiamenti, per assorbire l'imprevedibile. Star fermi è veloce e non ammette sorprese.

Guerra e Competizione

C'è sempre qualcun* che attacca e qualcun* che si difende. È inevitabile. Ma la guerra è un'altra cosa: è volontà sistematica di sterminio. La legge della comunità dei viventi non la prevede.

Annientamento e Differenziazione

Se si è diversi, qualcun* riuscirà a resistere e a sopravvivere.

Bene e Male

C'era una volta un giardino incantato. E nel giardino c'era un albero con dei frutti molto attraenti. Chi li mangiava si convinceva di poter decidere della vita altrui.

Caduta e Ascesa

Chi ha inventato la storia del giardino incantato? Non c'erano mani divine a spingere lontano. Eva significa vita. Adamo aveva bisogno di terre per sfamare tutti i/le figl* che lo avrebbero fatto vivere in eterno.

Primitivo e Civilizzato

Qual è il modello di vita da adottare? Ogni popolazione, umana o no, dovrebbe poter trovare quello che le è più congeniale per appartenere al mondo. Nella rivoluzione della stanzialità e dell'agricoltura era contenuto il seme della discriminazione e dell'oppressione?

Caino e Abele

Popolazioni in fuga dalla politica del possesso. E la terra si tinge di rosso. Caino è bianco.

Esistenza e Produzione

A cosa serve la conoscenza?

Consapevolezza e Oblio

Sentire che il nostro pianeta trabocca di vite... Ascoltare il pulsare e il fermarsi dei loro cuori. Oppure correre con nelle orecchie soltanto il suono del proprio ansimare.

Disillusione e Speranza

Sconvolgimenti senza nome continueranno a mutare il volto della terra. L'umanità è un sassolino che finirà la sua corsa nel magma del cosmo, metamorfosi di specie per qualche minuto nel tempo dell'universo. Ma ora è tempo di giocare.

Prigionia e Libertà

In ogni gabbia, alla fine, rimane solo un mucchio di coperte.

Singol* e Collettività

Siediti e ascolta un indecifrabile vociare e i discorsi profondi del vento. Cerca i giocatori di Ishmael³. E poi alzati, scendi in piazza con loro e grida per quello che vuoi cambiare.

3 Con il sito: www.Ishmael.org, Daniel e Rennie Quinn hanno voluto creare un'occasione reale di incontro e di scambio.