

## IL CLASSICO DEL FUTURO

### IL GRANDE GIOCO di David Almond, Mondadori, Milano, 2001

*“Il lieve bacio cadde a sfiorare il centro del palmo - come un dono sul quale le mie dita, un tempo, avrebbero dovuto richiudersi: come un segnale inoppugnabile e venato di rimprovero di un bimbo in attesa, non avezzo a essere trascurato anche quando i grandi hanno più da fare – un frammento del codice muto stabilito tanto tempo addietro”.*

“Loro” di R. Kipling, Adelphi, Milano, 2001

Quando Kit Watson si espone per la prima volta al “Gioco della Morte” è il giorno in cui le lancette dell’orologio vengono spostate un’ora indietro. Da ora in avanti niente del mondo reale gli farà dimenticare quello che ha visto, sentito e percepito nel buio arcano della tana di John Askew, l’inventore/sciamano del gioco.

I ragazzi che partecipano a questo rito sono uniti da un legame profondo: nel 1821 rimasero uccise centodiciassette persone nel crollo di un’ala della miniera, a quell’epoca unica fonte di lavoro e cibo per il paese. Ovviamente morirono molti ragazzi e sono proprio questi morti i loro antenati. Pochi sanno che alcuni di loro rimasero imprigionati nei sotterranei privi di luce, aria e acqua morendo dimenticati da tutti. I ragazzi si trovano così a condividere il nome e l’età di questi lontani parenti.

L’entrata di Kit nella banda ricorda la volontà di far parte di un gruppo, un gruppo è come una seconda famiglia: ti accoglie, ti nasconde e soprattutto non ti giudica.

*Dobbiamo dargli il benvenuto*

- *E che cosa gli chiederemo di tenere?*
- *Il segreto – risposero di nuovo tutti insieme.*
- *E lui che cosa dovrà darci?*
- *La sua vita.*
- *Noi che cosa gli promettiamo?*
- *La morte*

John Askew anni tredici e Kit Watson anni tredici: uniti nel passato dalla morte e ora nel presente dalla volontà di non poter dimenticare le lontane ascendenze con gli antenati “sepolti vivi”.

Dopo la discesa nella tana, il luogo stabilito per il gioco, i due ragazzi non saranno in grado di parlare agli adulti di quello che hanno visto o meglio percepito: risate, sussurri, leggeri passi nella brughiera, ombre dietro gli alberi, presenze fantasmatiche di bambini.

Insieme diventano uno la penna delle antiche paure dell’uomo e l’altro la tela del rimosso. Rendono espliciti due diversi passati. Kit scrive racconti che ci riconducono al mondo primitivo, quando i continenti non c’erano e l’uomo era solo in balia di cataclismi improvvisi e di feroci animali, senza fissa dimora, costretto a scappare anche dalla sua ombra. John illustra il passato più recente quello fatto di tane, cunicoli, rientranze nelle buie pareti, tombe improvvisate, strane luci in mezzo al fiume. Ambienti che ricordano Joe l’indiano e le sue ultime ore disperate circondato dai pipistrelli, dai mozziconi di candele, dall’acqua piovana che scende da un milione di anni sapendo che la vita lo abbandona e basterebbe una chiave per aprire quella maledetta grotta.

Joe l’indiano rappresenta la colpa americana che ha costruito la sua civiltà sul genocidio di un intero popolo, è l’emblema della rimozione collettiva: meglio chiuso in una grotta che in mezzo a noi con il rischio di un pericoloso meticcio. E’ in una simile grotta che è stata rinchiusa una morte giovane. Ma la corruzione provocata dall’avvicinarsi alla diversità diventa in questo caso la risoluzione di un problema attuale: la mancanza di riti d’iniziazione.

L’adolescente sempre più solo cerca il modo per aggredire la paura dell’inevitabile cambiamento: la crescita, e lo fa con esperienze autolesioniste e distruttive per gli altri.

Diventa allora necessario leggere questo libro che attraverso l'invenzione di un gioco, la finzione di una morte, dove paradossalmente l'unico pericolo è quello di venir svegliati prima del tempo rimanendo così *zombie*, riesce a scardinare quelle irrazionali paure della "Signora vestita di nero" per capirne la complessità, l'impossibilità di sfuggirle e la costante spinta di condurre alla luce tutti gli spiriti ignorantemente sepolti.

La metafora dell'infanzia sepolta compare anche nello splendido ed ermetico racconto di Kipling "Loro" dove un viaggiatore, perso nei meandri delle strade di un villaggio, sbuca attratto dalla luce in un giardino che ricorda quello vitalistico e divino dell'Eden. Di fronte a lui *"un'antica dimora in pietra, coperta di licheni e consumata dalle intemperie, con bifore e tetti di tegole rosse come rose"*.

Conoscerà la padrona di casa, una Bella Signora cieca, che sente e avverte la presenza di alcuni bambini che vengono da lei per giocare e per riscaldarsi dopo il trapasso; ecco perché il camino è sempre acceso.

Ma questo straniero comprenderà solo alla fine il segreto della dimora e finirà per non tornarci più, perché non è da tutti vedere le anime dei fanciulli e fa paura scoprire la seconda vita di queste premature morti.

Kipling diventa così il custode dell'infanzia, riconosciuta come alterità ultima dell'esistenza umana, e ammonisce gli adulti: *"Chi ride di un bambino – a meno che non rida anche lui – è un barbaro"*.

In questo caso la soglia viene varcata per poco tempo e il viaggiatore ritornerà sulla strada con il pesante fardello della caducità dell'essere. Ma quando John e Kit scendono nella miniera, diventata una enorme sagoma di formaggio scavata dagli uomini/topi, si scontrano con i loro antenati letterari: Tom Sawyer e Huck Finn.

Il giocare con la propria morte è il massimo varco dell'individuo: l'adolescente pensa spesso a chi verrebbe al suo funerale e Tom ha la possibilità di fare questa esperienza escogitando una entrata trionfale il giorno della sua sepoltura. Quella di Tom è una morte che si risolve in una burla agli adulti e il tutto sembra imprigionato in uno spettacolo teatrale dove loro, appunto, rappresentano il pubblico ideale, contento che la messinscena si sia risolta.

Huck invece inscena il suo omicidio e fugge dall'incivilimento a cui è sottoposto a cavallo di una zattera con il negro Jim. Il paese è sconvolto e draga il fiume pensando di trovare il ragazzo cadavere, mentre lui li guarda da lontano e il suo occhio diventa quella "seconda vista" di cui spesso è narratore Kipling: la verità non è un'illusione e la morte diventa l'antidoto all'ipocrisia adulta.

Lo sguardo di Huck non ha bisogno di donchisciottesche avventure come quelle dell'amico, la sua è la morte dell'infanzia, è lo svolgersi del cambiamento, è la volontà di non integrarsi nella società, come alla fine Tom Sawyer è costretto a fare.

C'è chi scende nelle miniere e c'è chi chiude per sempre le grotte e le memorie, lasciando morire bambini e indiani pericolosi per un possibile contagio.

Il messaggio che scaturisce da queste adolescenti presenze è che con la morte bisogna dialogare perché è la compagna del nostro ultimo viaggio. Varcare la soglia significa ritornare con la consapevolezza della propria identità e del reale che ci circonda. Il cambiamento non è solo fisico, diventa intellettuale e ideale, gli adolescenti che si scontrano cercano il conflitto ma vogliono anche risolverlo e l'entrata nell'età adulta significa forse percorrere queste discese per far risalire dall'inconscio ciò che abbiamo tacitamente scordato: *"... i morti non vogliono essere dimenticati, non vogliono essere dimenticati"*.