



MAGAZZINI INESISTENTI

Vista e rivista culturale



EL CORDOBÈS E IL DILETTEVOLE GIUOCO DELLO STÙ

Provate voi a stare sempre sul filo della risata grassa... tentate di sfuggire - con la satira - al destino vostro e mio... poveri illusi, povere pedine di un gioco ormai fuori controllo, senza regole. Il debito sovrano e la finanza, la perdita del posto di lavoro... un gesto estremo che tenta di farsi urlò di disperazione e invece si perde nella babele dei notiziari. Così si vive male, perché la vita è ormai un gioco crudele che non ti lascia scampo. Il ritorno nell'Intimo - in luogo del proiettarsi nell'Universo mondo ormai sull'orlo del baratro - è l'unico rifugio per un fesso che si porta dietro le carte decifrate e non della sua Memoria... pensieri, libri e fascicoli, oggetti carissimi. Dopo averlo girato parecchio questo mondo, el Cordobès - che a dispetto del nome è nato a Teramo per effetto del boom economico ma è di Montorio - vuole sfuggirlo questo mondo e inorridire di questa società... vuole tornare bambino e giocare un altro "Giucoco", dilettevole di regole e moniti, carico di magia e mistero... come la vita vera, come una Società antica e consolidata di "Memorie e Glorie". Per far questo, il nostro pupazzettaro ufficiale ha ripreso in mano le sue carte da Stù - e quelle di suo padre che non lo molla un attimo... in Spirito - e la sera del 7 gennaio ha raggiunto i compagni della sua infanzia, i ragazzi e le ragazze dell'Associazione Culturale "Il Colle e il Solleone" - altri fessi come lui, affetti dalla sindrome di Peter Pan - per la serata finale del IV Grande Torneo di Stù 2011 - 2012. Se non siete montoriosi "Fermatevi alquanto"... è non è una questione di nascita ma d'appartenenza. Questo antichissimo Giucoco si porta dietro la Memoria dell'Europa e - ormai di fatto cancellato dalla memoria ufficiale - sopravvive nella tradizione contadina di delimitate lande della Danimarca, tra le magiche valli della Bergamasca... nell'alta Valle del Vomano e sotto i Monti della Laga, dove la tradizione più incontaminata del giucoco si tramanda con stupefacente autenticità, come protetta dalla pratica quotidiana di un'intera Comunità. Ogni montoriese, di nascita o d'adozione, sa di essere sempre dentro al Giucoco e aspetta tutto l'anno per vivere i suoi giorni sacri... e conoscere il vincitore del torneo. La tradizione si rinnova quasi per magia, senza un'apparente motivazione. Un mazzo di quaranta carte con venti valori diversi senza seme, ognuno ripetuto in due serie identiche di venti carte. Ognuna delle due serie comprende un gruppo di carte numerali e due gruppi di figure: le carte numerali sono dieci, contrassegnate da cifre romane da I a X; quelle figurate - o "vestite" - sono a loro volta divise in cinque "Trionfi" di valore positivo, quattro di valore negativo e una imprevedibile e alterna... la figura del Matto. Il Giucoco, insomma è come la vita...

"Una tavolata di giocatori (una società umana); a ognuno una carta (una sorte); a ognuno una possibilità di cambiarla (di mutar destino); ma ognuno è bloccato dinanzi ad un trionfo (è sconfitto dai potenti) e capita di buscare un colpo (di esser puniti); si scoprono le carte e la più bassa (il capro espiatorio) paga per tutti". Sta tutta in queste poche righe l'essenza dello Stù o Giucoco del Cucù... e i suoi

custodi - un'intera comunità - difendono semplicemente il diritto di vivere tra imprevisti e casualità... ma anche di opportunità. Nel tardo pomeriggio il salone sul chiostro dello splendido convento degli Zoccolanti è popolato solo dai "fessi" che mettono a punto la macchina nell'ultima sosta prima del traguardo finale... non senza qualche timore circa la partecipazione di popolo. Ormai a Montorio pare che niente riesca a svegliare le coscienze sopite... nè un convegno e nè una festa - soprattutto se prodotti dalla cosiddetta politica - ma gli organizzatori sanno che lo Stù è tutta un'altra storia. Manca ancora un'ora all'inizio previsto per le 21 e c'è il tempo di conoscere, a tavola, il Maestro Mauro Capitani e la sua Nuccia. Il pittore toscano e la sua consorte sono, tra gli "stranieri", quelli più stregati da questo susulto collettivo e Mauro ha dedicato un suo bellissimo olio su tela, di buon auspicio al IV Grande Torneo... Il Colle, i contrafforti e il Tempio di Ercole... il Gufo Reale e il Cavallo rampante che salta ogni ostacolo sono le figure scelte tra quelle del gioco e raffigurate nell'opera. Il nostro indegno illustratore, figliol prodigo in Patria, riceve in omaggio dal Maestro d'Arte e Vita venuto

dall'Affrico al Vomano, una bella monografia della sua opera pittorica e nell'ultima mezzora di attesa il Nostro, come per godersi tutto il borgo ritrovato, s'aggira curioso nei pressi degli Zoccolanti, nel suo quartiere di bambino, tra vico del Prelato e vico degli Spiriti... tra le botteghe d'artigiani e le case di nonna Miliatt e zà Carmel. Come un cane marca il territorio e si abbandona al ricordo... che lo porta a scendere ancora la scalinata che conduce svelta al fiume e ai suoi giochi lontani. Siamo vicini al gran finale... dodici tavoli da nove posti attendono i semifinalisti... quelli sopravvissuti alla prima dura fase, giocata dal 28 dicembre nei bar e nelle osterie di Montorio, delle sue contrade e dei "satelliti" ormai consolidati di Isola del Gran Sasso, Morro D'Oro e Poggio San Vittorino. I giocatori approdati alla semifinale, pur essendo questo un gioco a tratti rude e condizionato dall'incessante voce del pubblico, non sono tutti "tipi da osteria", come nell'antichissima tradizione che riservava il piacere del trastullo fuor di casa agli avventori di questi talvolta sordidi luoghi. Nella sala arrivano vecchi e giovani, tantissime donne... e bambini a frotte. Il gruppo che si giocherà l'accesso in finale è appunto tra

sversale alla società che rappresenta, protagonista senza nessun impedimento di genere e di ceto. Il salone si anima all'improvviso e la folla preme per conquistarsi un posto da giocatore... o spettatore che sia. Si è pilota ma anche navigatore - coi gesti e col pensiero - in questa magica tenzone... el Cordobès Li guarda e li riabbraccia tutti. Tanti sconosciuti, molti non riconosciuti... alcuni cari come se non li avesse persi di vista da più di trent'anni. Tra questi Lucio Orsoli cattura la sua attenzione più di tutti. Si riconoscono e si abbracciano prima dell'inizio, cercando i fili spezzati della memoria, come per far rivivere una bella amicizia che passa di padre in figlio... perché Vinicio è ancora lì... in Spirito. Dopo l'apertura ufficiale dell'emozionato Presidente dei "fessi" di cui sopra, la presentazione dell'opera di Mauro Capitani e le operazioni di abbinamento dei numerosissimi premi degli sponsor ai vincitori d'ogni sezione, parte all'improvviso il gioco e come una collaudata troupe che gira il suo film senza un'apparente regista, tutti si calano nei meandri di un rito senza tempo. Dopo due ore di gioco, tese e scandite dal vociare del pubblico e dai richiami degli arbitri a bordo tavolo, i giocatori hanno attraversato fasi alterne e momenti di forte tensione... si sono lasciati catturare dal gioco del vivere con le sue alterne e spesso inaspettate vicende... hanno accettato una selezione naturale che ha scelto dodici di loro che si vanno ad aggiungere al tredicesimo, finalista di diritto e vincitore del III Gran Torneo dell'anno precedente. Prima della sfida dei tredici in finale, questa ciurma di sopravvissuti riceve un premio ambito e beneaugurante... lo splendido cofanetto contenente le carte di grande formato dello Stù, in tiratura limitata e numerata fino a 300 mazzi, firmata da Mauro Capitani. Rapidamente si forma il tavolo della finale, piazzato come in un anfiteatro circondato dalla gente. Quando il gioco si fa duro i duri cominciano a giocare. Sono solo i migliori quelli che affrontano l'ultimo difficile ostacolo, quelli che hanno saputo conservare energie vitali ancora sotto controllo... che non si sono lasciati vincere dalla tensione e conservano la capacità di ragionare, attaccare e difendersi, scattare nel guizzo vincente o rimanere sornioni in attesa, fino alla fine. Si perché, come nel film di Russell Mulcahy - "Highlander" (1986) - "Ne resterà soltanto uno". La sfida impazzita e il pubblico danza un rito collettivo intorno al tavolo dei contendenti. Gli arbitri stentano a tenere il gioco nei binari canonici, frastornati dal segreto scambio tra pilota e guidatore che si dipana... diventa violento e incalzante, in ogni fase decisiva per evitare l'eliminazione. Uno dopo l'altro gli sfidanti escono dal gioco e il rito si gonfia per l'attesa dell'ultima smazzata... quella decisiva per gli ultimi due rimasti in gara. Uno di loro e proprio Lucio, l'amico ritrovato, quello che el Cordobès ha visto vincitore, chissà perché, fin dal loro incontro prima che il gioco si avviasse. Di fronte a lui Emido Quaranta - per tre anni di seguito finalista senza scettro - che riceve la carta da Lucio, mazziere della mano finale. E' una "Nulla"... Emido la passa e Lucio chiude il gioco in bellezza... tirando fuori "lu Bum". Due poste perse e partita. Lucio Orsoli è il vincitore del IV Grande Torneo.

