

Capitolo 2°

GLI INCONTRI

Già alla fine della mattinata, nel copione non era previsto più nulla. Il pezzo di carta che era diventato tanti pezzi di carta, aveva trovato riparo dentro una cartella che a sua volta era stata riposta nel solito cassetto. Quella cartella sembrava sapere di essere soltanto parte di un copione non scritto che aspettava il domani.

E arrivò un altro giorno caldo: un altro giorno di chi ha le ferie in luglio e non va in vacanza in luglio. Un giorno in cui si ha il tempo e la voglia di mettersi in contatto con i primi sei prodieri per chiedere loro com'è andata.

Tuuuu - tuuuu - tuuuu - tuuuu:

<< Pronto?! >>

<< Il Signor Veneziani?" >>

<< Sì >>

<< Sono il capitano, "sigla e parola d'ordine" >>

Dall'altra parte, un attimo di perplessità e un breve silenzio furono i testimoni volontari di una sollecitazione andata a segno, di una sopraggiunta curiosità.

Dopo quell'attimo, le prime parole rispettose, assennate e prudenti di un interlocutore curioso e sospettoso. Un tono guardingo e divertito. Un essere umano che sperava che non fosse solo uno scherzo.

Ciò non poté non colpire la sensibilità del capitano che, scalfito nella sua circostanziale freddezza, avvertì sentimenti di amicizia per il suo prodiero. Giurò di aiutarlo a ritrovare il tempo che gli era stato rubato.

Per la prima volta, dall'altra parte del telefono:

<< Oh!! Buongiorno signor capitano, devo proprio raccontarle cosa è successo.

Con la rosa in mano e col campanello "Consonni" davanti agli occhi, ho iniziato la mia ricerca, la mia missione >>

<< Bravo prodiero - interruppe il capitano - proprio una missione >>

<< La famiglia Consonni - continuò il prodiero - abita al secondo piano di una palazzina. Salite le scale, un uomo grande e grosso mi accoglie nello spazio di una porta già aperta: è il papà. Buongiorno signore - dico - mi scusi se la disturbo, mi chiamo Aldo Veneziani e dovrei consegnare questa rosa alla signorina Consonni. Certo, certo - dice il signore alto, robusto e gentile - prego, si accomodi, chiamo Anna. Meno di un minuto e Anna arriva.

Mi avvicino con la bella rosa in mano, abbozzo un impacciato sorriso, e bisbiglio: Anna, qualche giorno fa hai ricevuto la telefonata di un sedicente capitano che ti ha detto poche cose e che, dopo aver salutato, ha riposto la cornetta?

Sì - risponde Anna con due occhi spalancati.

È successo anche a me - dico io - e in più, mi ha dato una serie di istruzioni per conoscerti.

Signor capitano, ho raccontato del buono-acquisto, della rosa, del gioco e del fatto che potevamo diventare amici e complici. Anna mi guardava esterrefatta ma anche curiosa e divertita, poi mi ha fatto delle domande.

"Chi è il capitano?" Non lo so - dico io.

"Cosa dovrei fare ora?" Non lo so - dico io.

Insomma signor capitano, è stato un dubbio, una domanda una risata dietro l'altra.

Comunque Anna ha accettato la rosa; ci siamo scambiati i numeri di telefono e siamo rimasti d'accordo di proseguire nel contatto.

Che devo fare adesso ? >>

<<Nulla - disse il capitano - aspetta, aspetta qualche giorno. Il tempo è di nuovo tuo, ti chiamerò. Ciao, Y9 Cavaliere d'avventura>>.

Si erano incontrati: Aldo Veneziani e Anna Consonni. Si erano incontrati Y9 Cavaliere d'avventura e X10 Caccia alla volpe. Si erano conosciuti, iniziavano a divertirsi.

Si erano conosciuti nell'ambito di un gioco che ridava loro un tempo che i ladri del tempo non potevano controllare. Un tempo nuovo, un gioco fantastico, un meccanismo a loro ignoto. Un meccanismo del quale Y9 Cavaliere d'avventura e X10 Caccia alla volpe, facevano già parte.

Dei sei prodieri in giro con la rosa, due non avevano trovato in casa la loro signorina "cognome". Dunque, quattro le rose consegnate; quattro le nuove pleiadi acquisite.

I tanti pezzi di carta, l'appunto, la cartelletta, uscirono dal cassetto e si trasformarono in otto fascicoli: uno per ogni pleiade e prodiere. Il capitano si preoccupò di ordinare i dati con cura. Poi, guardando quella specie di piccolo archivio che prendeva forma, immaginò che i suoi nuovi amici sarebbero diventati molti, moltissimi... una folla.

Per sua natura amava affrontare le situazioni più impegnative in prima persona e da solo.

Sapendo tuttavia che di lì a poco si sarebbero creati degli eventi particolari, reputò utile cercare di farsi un'idea più precisa relativamente alle caratteristiche che riteneva più importanti di ogni singolo "compagno di giuoco".

Quanto ciascun prodiere o pleiade era libero? Quanto coraggioso, pensante, vivo? Insomma, quanto era intelligente? Nella vita accade anche di dover valutare, giudicare. Un compito grave, delicato e non evitabile. Un compito da svolgere con onestà e con rispetto, affrancandosi da ogni forma di assolutismo e rimanendo ancorati alla possibilità di revisione. Un compito che quando si deve svolgere è necessario che si sappia svolgere.

Lui lo avrebbe fatto in modo corretto perché amava, perché era onesto, perché non era tra gli ipocriti che sostengono formalmente che giudicare spetta solo a Dio.

Quei nuovi giovani amici erano il suo sostegno morale, il fine della sua rivoluzione, lo sprone della sua fantasia e della sua guerra ai ladri del tempo. Sapeva che avrebbe giudicato e valutato, ma sapeva anche che lo avrebbe fatto con la maggiore onestà possibile. Nel rispetto di queste convinzioni, avrebbe trovato un modo per esprimere nelle sigle e parole d'ordine di ciascun "arruolato", le valutazioni che sarebbero state dettate in buona parte anche dalla sensazione e dall'intuito.

Sigle e parole d'ordine non potevano essere degli insiemi di lettere e di numeri a caso. Occorreva trovare una chiave, un meccanismo che potesse renderle in grado di fornire delle informazioni a prima vista, d'impatto. Informazioni come il sesso, la presenza fisica, il tipo di personalità, il livello di cultura

Quelle sigle sarebbero diventate un segno di identificazione, una specie di impronta digitale.

Nell'intento di scoprire la chiave, il capitano iniziò a riflettere e mentre le tempie si appoggiavano sui palmi delle mani, la sua mente iniziò a correre per recarsi al rosso di un semaforo. Lì, come sempre, ogni cosa era predisposta e infatti ecco subito un'intuizione.

Dall'intelligenza, dal livello di intelligenza di un essere umano si può riscontrare l'esistenza e la misura di caratteristiche importanti, molto importanti. Grande cosa l'intelligenza! E in verità non rara. Essa è madre dell'idea e questa esiste solo se si ha il tempo di pensare, ma il tempo era stato rubato e con esso anche le idee.

Grande cosa l'intelligenza! Madre dell'arte, della genialità, della fantasia, dell'intuito. Madre anche della sensibilità, della saggezza, della possibilità di conoscenza. Miniera di risposte. Patrimonio prezioso. Prima e maggiore chance dell'essere umano.

Il capitano pensò alle telefonate, ai suoi prodieri, alle sue pleiadi. Pensò al meccanismo delle sigle e ogni cosa gli si chiarì nella mente.

L'intelligenza è prima di tutto silenziosa, poi è anche educata, umile, onesta, saggia. Sa essere comprensiva, sa dare fiducia e serenità, sa mettere ciascuno a proprio agio, ha buon senso per sé e per gli altri, non è mai violenta, sa essere curiosa, forte. L'intelligenza sa aspettare, vincere e perdonare.

La questione era dunque questa: quanti, all'altro capo del telefono, erano stati silenziosi? Quanti educati? Quanti avevano avuto un modo intelligente di essere curiosi? Quanti avevano saputo dimostrare "agilità" nel capire?

Sì, la sigla avrebbe dovuto esprimere il livello di intelligenza.

Ecco, la "chiave" iniziava a prendere forma.

Il capitano continuò ad avvertire un grande dovere di rispetto, un grande senso di responsabilità. Capì che toccava proprio a lui prima di chiunque altro essere intelligente, essere tutte quelle cose che l'intelligenza è, se ne rese perfettamente conto e pensò pure che, diversamente, avrebbe dovuto tirarsi indietro, avrebbe dovuto non essere più il capitano. Proprio così.

Come se ciò non bastasse, almeno durante il primo contatto, per valutare vi erano solo pochi istanti a disposizione. Si trattava quindi di riflessioni in cui non si poteva fare ricorso al

solo raziocinio; occorre l'ausilio dell'istinto, della sensazione, dell'arte. Occorre usare la mente e l'anima.

Il capitano restò come impietrito, aveva fatto una sensazionale scoperta: il solo senso del concreto è il limite dell'intelligenza. Aveva intuito che l'abitudine di credere solo in ciò che si vede, limita la potenzialità intellettuale dell'uomo e della società.

Così, resosi conto dell'incompletezza del solo uso del raziocinio quale metodo di conoscenza e valutazione delle cose, avvertì la necessità di riscoprire le intuizioni, le impressioni e le sensazioni, per ritornare a tenere conto di esse. Diversamente, è difficile carpire le sfumature, le eccezioni, le mezze tinte, le tendenze.

Il concreto è bianco o nero, è sì o no. È una cosa oppure il suo contrario.

La vita e la realtà sono assai diverse. Sono a colori e se anche fossero in bianco e nero, avrebbero tutta una gamma di grigi. Gli occhi della concretezza sono affetti da miopia. E poi la concretezza, molto stupidamente, è frettolosa, è nemica del tempo.

A questo punto, una nuova intuizione si faceva strada nei pensieri del capitano: una sorta di riflessione sulla misura e sulla relatività delle cose. Una considerazione quasi banale.

L'eccesso di senso pratico o di concretezza è limitativo dell'intelligenza come la sua totale mancanza. Pragmatismo e creatività sono intelligenza insieme, come le due facce di un foglio sono insieme il foglio. L'intelligenza esiste se sono entrambi presenti, poi, stabilire delle regole sul loro rapporto è cosa ardua. È una sorta di equilibrio che varia da situazione a situazione, da momento a momento.

L'umanità cerca di impostare regole che possano prevedere chissà che, ma potrà prevedere la maggior parte delle cose solo se si preoccuperà di crescere trovando l'equilibrio della saggezza attraverso la conoscenza.

È certamente una lontanissima proiezione, una meta distante ma anche una questione semplice: se le sorti della vita sociale saranno affidate solo alle normative, l'umanità diverrà un insieme di automi teleguidati dai ladri del tempo; al contrario, se l'evoluzione culturale di ciascuno porterà a saper discernere tra equilibrio ed eccesso, allora il mondo andrà incontro a una vita sicuramente migliore.

Andrà incontro a quel momento che il vecchio dell'uliveto chiamerà, più avanti in queste stesse pagine, il terzo livello della sapienza.

Queste riflessioni avevano aiutato il capitano a comprendere il significato di molte cose; a comprendere l'utilità di incamminarsi in qualsiasi tipo di ricerca, con animo sereno e senza preconcetti.

E proprio con quest'animo, lui riprese a preoccuparsi di rendere le sigle e le parole d'ordine rappresentative dei loro titolari. Stabili che il grado di intelligenza fosse il primo ad essere rappresentato.

Una penna, un nuovo pezzo di carta, e via alla ricerca del sistema per codificare almeno quattro diversi livelli: K, X, Y, Z, quattro lettere, una formula quasi banale ma la difficoltà consisteva nel riuscire a interpretare ciascun livello di intelligenza nel modo più rispondente al vero. Era certamente un compito delicato.

La chiave per rappresentare l'intelligenza era dunque stabilita; ora occorre poter rilevare dalla sigla il sesso e, particolare non primario ma importante, il livello di presenza fisica.

Ecco dunque la chiave: intelligenza, presenza fisica, sesso. K, X, Y, Z erano i livelli di presunta intelligenza: K per indicare un'intelligenza di livello basso, X medio, Y medio alto, Z alto. Un numero, invece, per la presenza fisica. Pari, dispari, di due o tre cifre, contenente uno zero. Pari per indicare una presenza fisica di livello basso, dispari per un livello medio, di due o tre cifre per un livello medio alto, contenente uno zero per una presenza fisica eccellente. Il sesso poteva essere individuato nella prima parola della parola d'ordine. Erano pleiadi: "Caccia alla volpe", "Strega del vento", "Via infinita", "Pastorale" e così via. Erano prodieri: "Cavaliere d'avventura", "Passator cortese", "Canto degli dei", "Giorno selvaggio" e così via.

In conclusione: "X12 Caccia alla volpe", indicava una pleiade di intelligenza medio bassa e presenza fisica medio alta; "Y10 Richiamo dall'ignoto", indicava un prodiero di intelligenza medio alta e presenza fisica ottima.

La mente del capitano ritornò indietro dal rosso del semaforo, si infilò ancora nelle tempie appoggiate sui palmi delle mani e si ritrovò nella stanza con tanti libri e tante cose... sulla scrivania la lampada era accesa. Stanco e un po' assopito, pensò di immagazzinare nel

computer ogni dato, ogni sigla e ogni valutazione, in un altro momento. Uno specifico programma avrebbe fornito le risposte più opportune ad ogni richiesta.

Nella stanza con tanti libri e tante cose, la luce era spenta e nel silenzio, un altro oggi stava diventando un altro ieri.

Il nuovo giorno giunse ed era un giorno uggioso. I colori sembravano fare a gara per assomigliare tutti al grigio.

Al cielo che voleva piovere sembrava negato il permesso. Ogni tanto, una goccia fuorilegge fuggiva e mentre correva, sembrava urlare alle altre gocce di fuggire con lei. Le altre gocce erano però indaffarate, erano prese dal produrre e dal produrre ancora. Il capitano amava quella goccia fuggitiva, ma amava pure le altre gocce.

Le amava perché erano prigioniere delle regole, perché per loro era previsto tutto quello che dovevano fare e pensare.

Regole risolutive di nulla, che violentano la natura e che tradiscono anche Dio. Quelle regole pensano di potersi sostituire a Dio.

Il capitano le amava perché esse non sapevano che liberarsi è sempre possibile, anche da chi si professa quale Dio.

Le amava e, come la goccia fuorilegge, urlava loro di correre, di fuggire e nel frattempo pregava Dio, quello vero, di scatenare un uragano.

Era di nuovo tempo di giocare, di lottare contro i ladri del tempo.

Oggi avrebbe lavorato al computer, a quella stupida ma utile macchina priva di sensazioni e di ispirazioni. Stupida proprio perché il fatto di essere "concreta" non le permette di essere intelligente.

Il computer, la tastiera, il video, la stampante eppoi sigle, parole d'ordine, codici, verifiche... ogni cosa prendeva forma: i coefficienti, i parametri, le K, le X, le Y, le Z, i numeri pari, dispari, con o senza lo zero... le parole d'ordine, le date, i dati.

Si era messo a piovere, a piovere a dirotto. Era la risposta all'urlo di quella goccia fuggitiva, di quella goccia fuorilegge. Che piovere! Che piovere meraviglioso! Quante gocce! Quante gocce libere, mature, composte! Non rivoluzione, solo libertà! Almeno la modesta libertà di poter credere nella correttezza delle regole. Almeno l'umile libertà di non sentirsi derubati.

Il capitano guardò la pioggia e gli sembrò un sogno premonitore. Forse anche quella goccia, un tempo, si era fermata al rosso di un semaforo, forse aveva già percorso tutto il gioco che il capitano aveva appena iniziato.

Tornò nuovamente il buio. Un buio ignoto che sa tutto e che ha tutto, un buio che ogni giorno diventa giorno, che ogni giorno, una volta al giorno, guarda cosa fanno gli uomini.

Poi, il forte vento che s'alzò, preannunziò il sereno, il pulito, il limpido. Un sereno vero, diverso dal sereno instabile di un cielo a cui è negato il permesso di piovere. Diverso dal finto sereno di un tempo che è stato rubato.

Nella notte che stava preparando un così limpido domani, la lampada sulla scrivania era di nuovo spenta. L'appunto, il pezzo di carta, le otto cartelle, il dischetto del computer, erano ormai un archivio, una banca dati.

Forza eroiche gocce d'acqua, forza pleiadi, forza prodieri, domani giocheremo ancora!