

LABORATORIO DI MAGNETISMO RIVOLUZIONARIO

ESERCIZIO 3

AFFERRARE LE SORTI DEL MONDO

**TESTO DI
MARIANO TOMATIS**

VA IN SCENA

DAVIDE BRIZIO

AFFERRARE LE SORTI DEL MONDO

‘La rivoluzione è come quei mazzi di carte da gioco dove re, dame e cavalieri son divisi a metà, una diritta e l’altra rovesciata, testa insù e testa dabbasso, giri e rigiri la carta ma cambia un cazzo, il re che sta diritto è sempre insieme a quello capovolto, che è come se gli tirasse il ghignone, come se da sotto gli dicesse: «Io sono te che vai a finir male! Goditela finché puoi, perché il mondo si arbalta!»’

WU MING, *L’armata dei sonnambuli*,
Einaudi, Torino 2014, p. 554.

Una delle lezioni tratte dai *Cahiers* di Bergasse riporta la data del 28 gennaio 1793, a una settimana di distanza dall’ouverture de *L’armata dei sonnambuli*. Come nell’aprile 1786, l’avvocato lionese usa un tono cauto: «Non abbassiamo la guardia, consorelle e confratelli: il re ha perso la testa, ma la Rivoluzione è appena cominciata.»

Violando la regola secondo cui la Storia non si fa con i *se*, Bergasse propone di immaginare un esito alternativo per la giornata del 21 gennaio. Dopo aver distribuito ai presenti dieci carte, li coinvolge in un’esercitazione pratica che puoi fare anche tu estraendo da un mazzo le dieci carte un seme qualsiasi.

Questo racconto è disponibile anche su Internet
in forma di videogioco interattivo all’indirizzo
www.marianotomatis.it/index.php?page=armata_dei_sonnambuli

AFFERRARE LE SORTI DEL MONDO

Seduta del 28 gennaio 1793

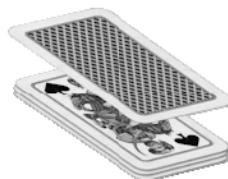
Se la Storia fosse del tutto in balia dei capricci del Caso, chi avrebbe perso la testa una settimana fa? Un mazzo di carte mescolato è un simbolo perfetto della casualità.



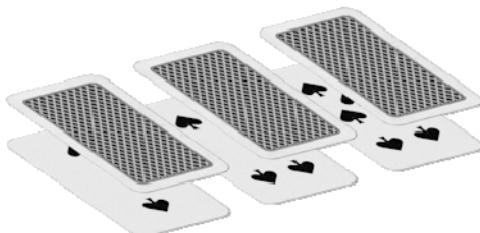
Procurati dieci carte e lascia che sia il Caso a decidere chi finirà sotto la ghigliottina. L'estrazione a sorte delle vittime avviene alla presenza della corte reale. Appoggia sul tavolo a faccia in su la regina, il re e il cavallo, uno sopra l'altro.



Solo il portavoce del popolo è ammesso al cospetto dei reali. Scegli una carta-portavoce e appoggiala a faccia in giù sul cavallo.



Mescola i sei popolani rimasti. Poi crea tre coppie, mettendo le carte faccia contro faccia.



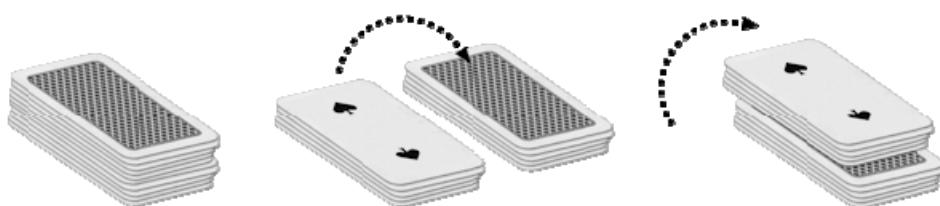
Le tre coppie seguono a corte il portavoce del popolo. Appoggiale sul mazzetto di quattro carte sul tavolo.



Prepàrati: sta per iniziare la drammatica cerimonia della scelta dei condannati!

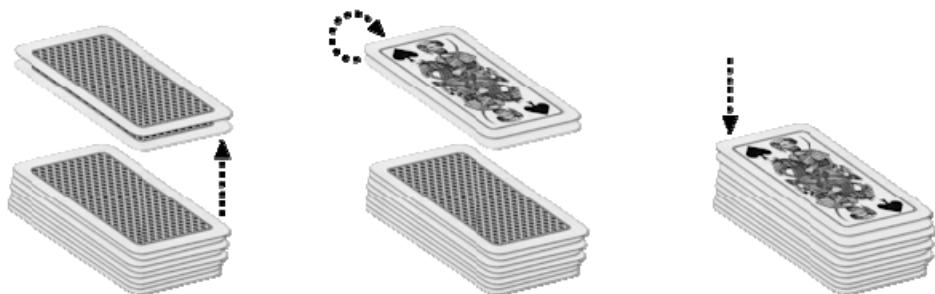
RITO DEL TAGLIO

Il *rito del taglio* consiste nel tagliare e ricomporre il mazzo. Puoi ripeterlo tutte le volte che vuoi, tagliando ogni volta un numero qualsiasi di carte.

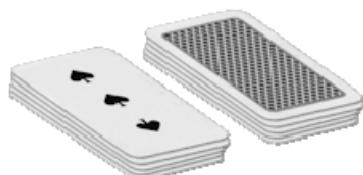


RITO DELL'INVERSIONE

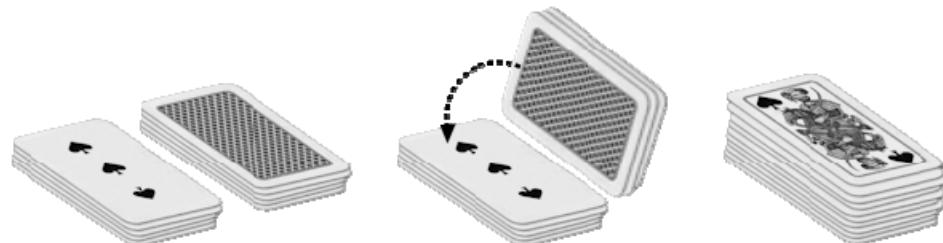
Il *rito dell'inversione* consiste nel capovolgere sul mazzo le prime due carte, mantenendole a contatto.



Puoi ripetere i due rituali tutte le volte che vuoi, alternandoli a piacere: taglia e ricomponi, poi inverti le prime due. Ripetilo più e più volte, fermandoti quando vuoi. Poi distribuisci le carte in due mazzetti alternandole una a destra e una a sinistra, una a destra e una a sinistra fino a esaurimento.



Scegli un mazzetto e capovolgilo sull'altro, come se chiudessi un libro.



La Sorte ha deciso chi perderà la testa. Ma è stato davvero il caso a decidere?

Fare la rivoluzione vuol dire sfidare la Fortuna, opporsi ai capricci del Caso e prendere in mano le sorti del mondo. Stendi le carte davanti a te. Sono tutte nella stessa direzione... tranne una: quella che rappresenta il condannato. Come una settimana fa, la ghigliottina cadrà sulla testa del re. E come il 21 gennaio, la Sorte non c'entra affatto...



Davide Brizio nella fotografia di Veronica Maniscalco.

