

Il gioco rituale

di W. G.

Nel corso della nostra esperienza massonica, ci si chiede spesso il motivo per il quale, alla fine di ogni Tornata, si prova un senso di ristoro e l'impressione di una rigenerazione delle forze fisiche e spirituali. Il più delle volte, infatti, ci si presenta alle Tornate dopo una giornata di lavoro massacrante, dopo un viaggio durante il quale si lotta sempre contro il tempo, con l'ansia di arrivare in ritardo. A volte, per la stanchezza, si viene perfino tentati di rinunciare alla Tornata. Poi, invece, ci si ritrova in sede, si rivedono i Fratelli; ad ogni triplice squillo di campanello che annuncia l'arrivo di un nuovo Fratello, si incomincia a dimenticare la giornata passata; si indossano le insegne, si entra nel Tempio ed il rituale di apertura dei Lavori inizia, sempre uguale nel procedimento e pur sempre diverso nell'attuazione. Gli attori del rito, infatti, per improrogabili esigenze umane, non sono sempre uguali e ciascuno di essi, consapevolmente o no, imprime all'esecuzione del rituale un ritmo interno diverso, un'impronta personale nei gesti e nelle parole, che conferisce ai Lavori di Loggia un "colore" di volta in volta unico e irripetibile.

Durante l'apertura dei Lavori ci si immerge completamente in un'altra realtà: la vita profana, dalla quale pochi minuti prima provenivamo, è del tutto dimenticata. Il rituale massonico compie ancora una volta la sua magia: ci immette, infatti, lentamente ma inevitabilmente, nel "SACRO". Noi abbiamo bisogno di questa sacralizzazione del tempo e dello spazio per essere iniziati alla vita, alla morte ed alle passioni più sublimi: abbiamo bisogno della drammatizzazione.

A questo punto non si può non notare un evidente parallelo con lo spettacolo teatrale o con l'opera. Anche qui si arriva prima dello spettacolo, si prende posto nella propria poltrona, le luci calano, creando un'emozionante aspettativa. Poi, di colpo, si spengono, si apre il sipario e da quel momento la nostra vita reale viene dimenticata per far posto a quella fantastica che si svolge sul palcoscenico con l'entrata in scena dei protagonisti dell'azione drammatica, che ci incatena fino alla fine.

Anche qui incontriamo il "sacro" e, nonostante qualche inevitabile incidente di scena, il miracolo si ripete; lo smorzarsi delle luci, l'apertura del sipario, i tre colpi rituali in uso in alcuni teatri, così simili alla nostra batteria, ci trasportano fuori dalla vita "normale", facendoci piombare nel "SACRO". Anche in questo caso, il **gioco rituale** ha compiuto la sua magia!

Il rituale di iniziazione al Grado massonico di Maestro si presenta come un autentico dramma: il testo del rituale è molto efficace, come quello di alcune rappresentazioni teatrali; ma mentre, con il passare degli anni, queste ultime rischiano di perdere un po' di interesse e di attualità, la cerimonia massonica ci ridà ogni volta lo stesso fremito, la stessa emozione. Eppure non sempre lo svolgimento del rituale è condotto senza errori: i tempi a volte sono troppo lenti, mentre in alcuni templi la mancanza di spazio impedisce il naturale fluire dei movimenti. Ma nonostante tutto questo, immancabilmente il rituale ci restituisce la dimensione sacrale, cioè la trasformazione del recipiendario nel Maestro Hiram, la consacrazione del Massone in quella che è l'essenza stessa della tradizione massonica: la MAESTRIA.

Anche la Chiesa Cattolica si serve, per le cerimonie liturgiche, dell'apparato scenico di una rappresentazione teatrale: luci, abiti sontuosi, musica, gestualità; ma confesso di non aver mai provato l'emozione determinata dalla presenza del Sacro, mentre per noi Massoni è sufficiente tracciare sul terreno un quadrilungo, orientarlo, aprire ritualmente i lavori con gli arnesi indispensabili, perché si riproduca un fenomeno di "ierofania", ossia di manifestazione del sacro.

Dal momento dell'apertura del sipario in teatro e dei lavori in Loggia, tutto ciò che si farà e si dirà trarrà origine dal **gioco simbolico**, che diventa l'unica realtà vissuta, mentre il quotidiano viene lasciato fuori dal Tempio e dalla scene. In quel momento le parole, i gesti, le alternanze di ombre e di luci, l'organizzazione dello spazio scenico costituiscono un rinnovamento dell'atto primordiale della creazione. E quando, nella tornata successiva, riviviamo gli eventi attraverso la tavola del Segretario, ci stupiamo come quei fragili supporti riepilogativi abbiano potuto permettere tale trascendenza. Eppure siamo tutti testimoni che ciò è avvenuto: noi abbiamo "toccato" il sacro!

Il **gioco rituale**, insito, come già detto, nella rappresentazione teatrale e nella Tornata massonica, permette infatti di evadere dalla realtà quotidiana e di accedere ad una realtà trascendente, che non elimina la precedente, ma conferisce ad essa maggiore spessore ed un senso più profondo. Ciò avviene, per dirla con Nietzsche, attraverso il "miracolo della metamorfosi", grazie al quale si vede se stessi agire e muoversi come se si vivesse realmente in un altro corpo e si avesse un altro carattere. Ne è prova la sensazione del Compagno d'arte che, ingiustamente sospettato di essere uno degli uccisori del Maestro, attesta la propria innocenza e si candida a resuscitare nella figura dell'Architetto. Anche l'invocazione al G.:A.:D.:U.: teatralizza la Tornata massonica e chiama lo Spirito divino all'interno del nostro palcoscenico, rendendolo momentaneamente nostro uguale e

interpellabile. Senza tale invocazione, la Tornata massonica sarebbe molto simile ad una riunione di club. È poi sempre grazie al **gioco rituale** che il M.:V.: diviene, limitatamente a quello spazio di realtà vissuto nel Tempio, realmente il SOLE, così come l'attore, in teatro, diviene realmente AMLETO o ALCESTE.

Il **gioco rituale** non dà l'illusione di un'altra realtà, ma costituisce semplicemente una rappresentazione simbolica di essa. Questa si ottiene mantenendo una certa distanza che impedisce un coinvolgimento troppo marcato, che, alla fine della Tornata, comprometterebbe l'abbandono del personaggio vissuto ed il conseguente ritorno alla realtà quotidiana. Il Massone adotterà dunque un'attitudine fisica particolare, ponendosi all'ordine in modo diverso a seconda del Grado con cui si è aperta la tornata: Apprendista - Compagno - Maestro. Tale gesto è volto a lasciar fuori il profano della quotidianità, che non ha posto nel nostro Tempio chiuso e sorvegliato. Ma il Massone non deve dissimulare il suo pensiero, mancare di sincerità o contraffare il suo linguaggio: deve solamente dare ad esso un'intonazione particolare; esiste in fatti un "tono" tipicamente massonico, ben diverso da quello accademico, forense o mondano.

Il rispetto del nostro **gioco rituale** non ha il significato di un protocollo, ma ci permette di "creare" realmente un Maestro Venerabile, così come una rappresentazione teatrale ci permette di "creare" un re o un imperatore. Tutto ciò termina alla chiusura dei Lavori, allorché i dignitari depongono le insegne adottate durante la Tornata. "ACTA EST FABULA", furono le ultime parole dell'Imperatore Augusto ormai prossimo alla morte: la rappresentazione è terminata.

E come per Augusto che si era proclamato Dio in terra, così anche per noi, alla deposizione delle insegne che ci hanno fatto ricoprire, nel corso della Tornata massonica, ruoli diversi, la rappresentazione terminerà quando l'ora sarà giunta ed il gioco rituale compirà la sua ultima magia. Infatti, dopo l'ultima invocazione al Grande Architetto, il M.:V.: ordina la chiusura della Loggia e noi, figli della Luce, possiamo tornare nel mondo profano a proseguire l'opera iniziata nel Tempio.

È vero che l'emozione del sacro evapora molto in fretta, come la rugiada del mattino, ma, senza questa rugiada, come sarebbe arido il giorno!..