

Donne in esilio

Per contrasto, in un modo del tutto diverso, la prosa diretta e senza compromessi delle narrazioni di famiglie distrutte non è meno efficace. *HİKAYAT: STORIES BY LEBANESE WOMEN*, Roseanne Saad Khalaf; *REMEMBER ME TO LEBANON*, Evelyn Shakir; *LEAVING BEIRUT: WOMEN AND THE WARS WITHIN*, Mai Ghoussub; *BEIRUT AS IT WAS*, Iman Humadayn Younes; *A WORLD I LOVED*, Wadad Makdisi Cortas; *LEBANON, LEBANON*, Nahim Shehadi e Anna Wilson; *THE NIGHT OF THE FIRST BILLION*, Ghadah Samman.

Una nota per chi si avvicina adesso a questa letteratura: gli scritti più recenti sono profondamente influenzati dagli eventi avvenuti in Libano nel marzo 2005, che hanno portato alla nascita di due "movimenti" rivali chiamati 8 Marzo e 12 Marzo. Da allora, diverse affermazioni e cornici narrative in romanzi e memorie riguardanti la guerra civile sono spesso fabbricati per supportare fermamente l'uno o l'altro movimento.

Introduzione al gioco

Il capitolo 6 di questo libro è un gioco, nel senso che fornisce regole per un'attività sociale praticata da alcune persone sedute attorno a un tavolo. Non è un gioco strategico con un vincitore e non usa una plancia. È basato su un concetto che io chiamo Story Now, e l'obiettivo è emergente piuttosto che fisso o mirato. Il modo migliore in cui posso descriverlo è:

- Le dinamiche procedurali di un gioco di carte
- Le dinamiche creative del suonare musica
- Le dinamiche contenutistiche della letteratura e dei film

Un altro modo di vederla è che quando tu, io o chiunque altro siede con degli amici e prova a inventare una storia usando dialogo non strutturato e improvvisazione, talvolta chiamato "narrazione consensuale" o "storia di comitato", tende a non funzionare. Sceneggiature di film scritte in questo modo, per esempio, sono notoriamente un disastro.

Story Now fa qualcosa di diverso. Ciò che ho fornito unisce il pescare da un mazzo di carte con il parlare a turno, con un mucchio di materiale creativo grezzo (fisso e non) disponibile a portata di mano, e funziona. Tutti i coinvolti divengono sia autore che pubblico in modo che la gioia dell'inventare coincide con la gioia del godersi la trama in un modo che è più simile alla musica che a romanzi o film, anche se il contenuto di ciò che viene creato è simile a un romanzo o film.

Idealmente la partita dovrebbe includere almeno quattro persone, fino a otto se possibile. Ogni sessione dura circa due ore, o un po' di più con persone che lo stanno provando per la prima volta. È composto da fasi e l'idea è che una data

sessione in cui le persone si incontrano produca una singola fase. Ci sono dieci fasi possibili, ma le regole sono costruite per poter iniziare quasi ovunque nella sequenza e giocare potenzialmente fino alla fine prima della decima.

Se ti suona come qualcosa che ti piacerebbe fare, allora ti consiglio di invitare persone con cui ti piace parlare e che ti piace ascoltare, e a cui potrebbe piacere imparare qualcosa sul Libano e Beirut. Non è richiesto alcuno speciale talento creativo e, in verità, persone che scrivono narrativa di mestiere potrebbero avere qualche problema nel comprendere il mezzo come l'ho descritto qui sopra. Pensa a persone a cui piacciono film forti e ben fatti e con cui ti piace guardare film perché si lasciano coinvolgere.

Quindi, di cosa parla? Giocare *SHAHIDA* significa entrare nella mentalità del Testimone, cominciando a un livello facile e umano. Creerai una famiglia araba libanese che vive a Beirut e la porterai attraverso tutta la guerra civile o almeno una parte di essa.

Il gioco procede seguendo regole. Una persona giocherà e parlerà per uno specifico personaggio per tutto il tempo; quel giocatore viene detto il giocatore del Testimone e il suo personaggio è il Testimone. Gli altri giocatori giocheranno solitamente la famiglia collettivamente, tranne che in dati momenti in cui due di loro giocano le tensioni e crisi della guerra stessa. Durante una data fase, due dei giocatori devono assumere i ruoli di Guerra; questi ruoli ruoteranno fra i giocatori da fase a fase.

Ho preso questo progetto piuttosto sul serio. Come per *SPIONE*, se l'ho fatto bene allora creerai una storia coinvolgente e potente al tavolo senza sforzo, tramite normali metodi discorsivi aiutati da semplici regole di gioco di carte. Ma non guarderai più ai notiziari – o magari anche ai familiari termini della tua identità nazionale e ai discorsi collegati – allo stesso modo.

Capitolo #4 : Beirut, ooh la la!

Mentre una bella e giovane ragazza passò davanti a lui, Farah pensò di vedere le sue guance arrossire al suono del nome "Beirut". O era solo il caldo? Tutti sognano di Beirut, pensò. In questo, non sono solo. Ma la prenderò d'assalto da solo!

...Avvertì il proprio corpo rabbrivire al nome "Beirut", come se fosse il corpo di una donna nuda che lo sfiorasse.

BEIRUT '75, Ghada Samman

In altre città, la memoria può ricorrere a un pezzo di carta. Puoi sedere aspettando qualcosa, in un vuoto bianco, e un'idea passeggera può discendere su di te. La catturi, per non farla fuggire, e mentre i giorni passano e vi ritorni, la riconosci e ringrazi la città che ti ha dato questo regalo. Ma a Beirut scorri via e ti disperdi. L'unico contenitore è l'acqua stessa. La memoria prende la forma del caos della città e assume una parlata che ti fa scordare parole che c'erano prima.

...È una città o un campo rifugiati di strade arabe disposte senza piano? O qualcosa di completamente diverso? Una condizione, un pensiero, un cambiamento di stato, un fiore nato da un testo, o una giovane donna che sconvolge l'immaginazione.

...Ogni visitatore di Beirut trova la sua città speciale e non sappiamo – nessuno lo sa – fino a che punto tutte queste città formano la città di Beirut, su cui i piangenti non piangono perché è sulle proprie memorie e interessi privati che stanno piangendo.

MEMORY FOR FORGETFULNESS, Mahmoud Darwish

Puoi gettare via i tuoi frasari di arabo classico. Il saluto di Beirut è *bonsoirayn*, praticamente "bonsoir" con uno stimolo arabo nel mezzo per divertimento, e questo è solo l'inizio delle lingue mescolate sia nell'uso comune che nello slang. Quel bel ragazzo è *ya chic inta*, e laggiù, quella ragazza sexy è *hamshakshalka*... è sempre arabo, ma spogliato della maggior parte della sua grammatica classica, riempito di espressioni francesi e parole inglesi o sostituzioni dallo slang basate su giochi di parole inglesi, e detti con un accento che fa trasalire ogni altro parlante arabo e gli fa dire "Vieni dal Libano, non è vero" senza interrogativo.

I libanesi di Beirut sono tanto lontani quanto è possibile dallo stereotipo dell'arabo rigido e puritano: ballano tutta la notte, sono sempre in ritardo, materialisti in modo affascinante e incurante, e affettuosi. Temo una festa di brasiliani e libanesi mischiati, perché dubito che sopravviverei a tanto divertimento.

E possiamo dirlo subito: sono semplicemente maledettamente sexy. Non sono il solo a chiedermi perché mai i libanesi siano così di bell'aspetto. Infastidisce terribilmente gli altri arabi – "Quegli stronzi sono tutti rifatti!" ha mugugnato un amico iracheno parlando di questo libro. In parte è dovuto alla grazia flessuosa con cui si muovono, indipendentemente da stazza e tipo di corporatura, o il fatto che le forme e i corpi sono un po' più tonici e muscolosi di quanto sembri normale, in media (nuovamente, viene alla mente la costa meridionale della California). Poi c'è l'ampia diversità di toni della pelle, dal piuttosto pallido a un ricco marrone chiaro, e colori di capelli che vanno dal biondo al nero ma più spesso sono una sfumatura bronzea, e sempre spessi e folti, che siano ricci o lisci. E gli occhi! Ogni genere di verdi e marroni dalle mille sfumature, e ogni tanto sorprendenti neri accesi o freddi azzurri. Metti tutto questo in abiti eleganti come potresti vedere in ogni città vacanziera attorno al Mediterraneo, e rendilo appariscente con tagli di capelli alla moda, occhiali da sole costosi e ogni genere di ostentato dettaglio di cura personale, e saprai di essere a Beirut. Nessun altro sarebbe così appariscente eppure così studiatamente ignaro di esserlo.

L'attitudine libanese ha infastidito oltremodo anche i capi israeliani nei primi anni '80. Forse hai visto lo spezzone del film VALZER CON BASHIR con una decappottabile rosso fuoco il cui conducente guida allegramente per tutta Beirut, ignorando i proiettili e i missili che colpiscono tutto attorno, ancora e ancora. Questo è basato su resoconti militari dell'epoca che mostrano come nulla esasperasse l'alto comando delle Forze di Difesa Israeliane come il fatto che, non importa quanto sostenuto e indiscriminato il loro bombardamento della periferia occidentale della città fosse, i libanesi sembravano tenere addosso i loro occhiali da sole e far funzionare la loro piccole auto sportive.

È anche un luogo di musica. Beirut era una fonte e luogo straordinario per musica classica, opera e concerti canori durante il primo e medio Ventesimo secolo, con molti talenti di livello mondiale. L'artista di punta, Nouhad Wadi Haddad, più e universalmente nota come *Fayrouz* (turchese), non ha mai vissuto che a Beirut, anche durante i momenti peggiori del conflitto, diversamente dalla maggior parte di musicisti e cantanti. Le sue canzoni divennero spesso fari di speranza in quegli anni e in ogni momento potevi aspettarti di sentirle da nastri e stereo in tutta la città.

A fianco delle sue incredibili ballate e inni si poteva anche trovare tanta musica pop quanta si riesce a sopportare: l'inconfondibile energico bubblegum dalla riserva inesauribile di baldanzose band adolescenti dell'Egitto, tanta disco al punto che potresti buttarti a mare (Beirut e la disco sono un matrimonio

combinato in... beh, da qualche parte) e gruppi garage che cercano di essere i Journey o gli AC/DC o entrambi. Durante la guerra civile, la musica internazionale ha continuato a essere trasmessa in Libano tanto velocemente e ampiamente quanto negli Stati Uniti: hard rock, glam, heavy metal e altro – i membri delle milizie infilavano le loro pistole nel retro dei loro pantaloni, saltavano sulle loro moto e rombavano via cercando qualcuno da uccidere con “We Will Rock You” e “Highway Star” che gli urlavano nelle orecchie, tramite i nuovi Sony Walkman. Petra, la famosa band di rock cristiano dagli Stati Uniti, suonò a Beirut su entrambi i lati delle linee di conflitto in quella che dev’essere stata una vera esperienza surreale, con orde di adolescenti libanesi che pogavano sulla loro canzone *This Means War!* in quel tempo e luogo.



E la città stessa: i dati del censimento sono assenti o inaffidabili per la seconda metà del Ventesimo secolo, ma nel 2005 è arrivato a un incredibile 1,57 milioni di persone, in un’area appena più piccola di 20 km quadrati – all’incirca la stessa area di un quartiere di Berlino o come la mia residenza attuale, Evaneston, Illinois, 74000 abitanti. Beirut ha una forma quasi esattamente quadrata e decisamente diversa da qualunque cosa si trovi in Illinois come topografia, dato che è una città fra collina e mare come San Francisco o Monterey, in California. È pianeggiante solo vicino alla costa e parte di essa sono scogliere. Nell’immediato entroterra molti dei quartieri sembrano quasi pianeggianti ai pedoni, ma se guardi a est

Capitolo #6 : Story Now

Nella spirale delle epoche

Nei neri venti dell'odio

L'amore è troppo leggero

"LES VENTS NOIRS", Andrée Chedid da CÉRÉMONIAL DE LA VIOLENCE

Introduzione

Questo gioco si basa su una cosa molto semplice: il comunicare a parole agli altri giocatori quello che "sta avvenendo" in quel momento nella storia che si sta creando insieme. Non come se si discutesse della sceneggiatura di un film ancora da girare, ma descrivendo invece gli elementi sensoriali, i dettagli delle singole scene, come per esempio li percepirebbero gli spettatori se fosse un film. Gli altri giocatori a loro volta devono considerare le cose descritte come se le vedessero davvero, come una storia che si svolge davanti ai loro occhi.

Così, per esempio, quando in queste regole si parla di "narrare", non si intende il predeterminare cosa avverrà in una scena (tipo "in questa scena andrà a trovare sua madre, e litigheranno") ma si intende la descrizione di cosa i personaggi in scena stanno facendo, "ora", e dell'ambiente in cui si muovono (tipo "si dirige verso la casa di sua madre. La strada è piena di macerie e in lontananza si sente il rumore dei cingolati. Fa freddo e non si vede nessuno in giro") senza predeterminare cosa avverrà in futuro.

Come avviene questa narrazione in pratica è lasciato ai gusti individuali e alle necessità del momento. Si può semplicemente descrivere l'ambiente in cui una scena avviene e la situazione iniziale, lasciando al contributo di tutti l'arricchirla di dettagli e il descrivere il comportamento dei vari personaggi presenti. Oppure si può descrivere una scena dal principio alla fine, raccontandola agli altri giocatori come se fossero meri spettatori degli eventi. Si possono combinare questi metodi anche in una stessa scena, passando dall'uno all'altro in base al gusto e alle necessità.

L'argomento di cui parliamo, e della storia che stiamo creando insieme, sono le sorti di una famiglia durante le diverse fasi della guerra civile libanese. I giocatori a turno introducono l'impatto della guerra su questa famiglia, e contribuiscono alle storie personali dei suoi singoli membri. Userete carte da gioco per aiutarvi. Come vedrete, le carte non vi imporranno cosa dovrete narrare, ma vi forniranno spunti che faranno emergere una storia creata dalla vostra immaginazione.

Nel corso del gioco i membri di questa famiglia incontreranno tensioni e pericoli, che aumenteranno o caleranno con l'andamento della guerra. La loro situazione sarà precaria, con crisi che metteranno a rischio le sorti della famiglia o la vita stessa delle persone che la compongono. I legami fra queste persone potrebbero essere recisi dal conflitto. Alla fine, probabilmente qualcuno sopravviverà, ma non tutti, e non senza traumi.

Un giocatore, chiamato Il Testimone, può salvare una persona o può fornire un momento di pace in mezzo alla follia, ma non potrà garantire la sicurezza di tutti, o impedire che accadano eventi negativi.

Tuttavia, esiste una possibilità, chiamata Il Giudizio. Il suo impatto sulla storia è decisivo, e la scelta di usare questa opzione può rappresentare la piena estensione di cosa SHAHIDA può essere o significare per il vostro particolare gruppo di giocatori. Ciò che avviene tramite l'uso di questa particolare opzione diventa il retaggio di quella famiglia, come osservato e tramandato dal Testimone.

Panoramica

Anni fa, già adulto, contrassi una malattia infantile. Fu devastante, e per quasi due settimane fui quasi costretto a letto, senza poter di uscire di casa. Un mio amico persiano-americano venne a trovarmi, portando con sé un mazzo di carte. Mi insegnò un gioco: uno di quei giochi in cui in ogni turno si prendono carte dal mazzo e se ne scartano altre, sempre lo stesso numero, creando un ritmo pesca-scarta-è-il-tuo-turno che ci permetteva di conversare di qualcos'altro estraneo al gioco, o di rimanere in un confortevole silenzio. Quel gioco ci tenne occupati per ore, essendo abbastanza interessante da investirci tanto tempo, ma richiedendo così poca attenzione che quasi (quasi) si giocava da solo.

Le meccaniche di SHAHIDA non sono direttamente basate su quelle di quel gioco specifico, ma piuttosto sulla sensazione e sull'effetto di quelle carte in quel pomeriggio. Durante il gioco, stabiliranno un ritmo per il gruppo, una sorta di intelaiatura narrativa su cui i partecipanti costruiranno una storia attraverso il loro dialogo, che a sua volta dovrebbe "galleggiare" sopra a questa intelaiatura, facendo riferimento alle carte in maniera non troppo impegnativa.

Nonostante l'uso di carte, questo non è un "gioco" che si può vincere tatticamente o strategicamente. Il loro effetto sarà di fornire quel particolare ritmo all'interazione fra le persone reali sedute al tavolo, e di far aumentare la tensione all'interno della storia.

Lo scopo del gioco con le carte e dello sviluppo della storia sta nello scoprire, senza pianificarlo, quando il Giudizio avverrà e cosa significherà. Deliberatamente, queste regole non impongono che il Giudizio avvenga: lo rendono solo possibile, creandone le premesse tramite vicende sempre più drammatiche che contribuiscono ad aumentare la tensione.