

Due di picche

Dicono che io parli poco.

In genere quel poco vuole dire parlare di aeroplani e parlare di aeroplani spesso vuole dire ricordare il gran giorno della mia vita, quello in cui finalmente riuscii a volare solo a bordo per la prima volta.

Sono passati tanti anni eppure sembra ieri; socchiudendo un po' gli occhi mi pare ancora di sentire le ultime parole dell'istruttore che mi diceva di andare.

Chissà quante volte nella sua carriera avrà ripetuto le stesse cose ad allievi piloti "ready to go", pronti al grande balzo.

"...verrà su prima in decollo, senza il mio peso e lo sentirai più leggero e più sensibile ai comandi..."

Ed ecco, toccava a me.

Davvero strano!

Solo qualche settimana prima, durante il mio primo volo scuola, avevo pensato che non sarei mai stato in grado di fare volare quello strano affare, tutto tubi, tela e cavi d'acciaio.

Come diavolo faceva quell'uomo seduto dietro di me a capire quale leva muovere, quali bottoni toccare, quale di tutti quegli "orologi" guardare e come controllare la cloche, che spostava appena appena con grande precisione e delicatezza, ma senza una logica apparente?

E come faceva a sapere che era il momento giusto per parlare alla radio, come sapeva cosa dire, come sapeva in quale direzione andare, perché, a che quota, e poi, e poi, e poi... mah!

Magia!

Toccava a me.

"Stai tranquillo, stai attento e vedrai che non avrai nessun problema", mi disse e io, stupido, balordo, sventato giovane di allora mi limitai a sbattere la manetta su full power, senza neanche pensare che forse quella era l'ultima cosa che avrei fatto su questo pianeta.

Calma piatta in giro; non c'era una minima onda ad incresparsi la superficie del lago, non c'era un alito di vento, persino gli uccelli acquatici sembravano essere stati informati del mio primo decollo e prudentemente si erano andati a rifugiare chissà dove.

E ad un tratto, semplicemente, balzammo fuori dall'acqua l'idrovolante e io e volammo.

Perdio, volavamo davvero!

Splendido SuperCub tutto giallo, infaticabile muletto, paziente addestratore troppe volte violentato da mani inesperte, un'altra volta protagonista e artefice di un parto aeronautico.

Airborne, dicono gli anglosassoni per indicare il termine "decollato"; airborne che letteralmente significa qualcosa come "tenuto in aria" o "sostenuto dall'aria", ma mi piace pensare, sbagliando, che voglia dire nato nell'aria, come se fosse scritto senza la e finale.

Nato nell'aria, suona bene.

Il caro vecchio SuperCub era la mia levatrice, il mio ostetrico, il mio utero aeronautico; lui aveva sofferto per le mie manovre sbilenche, lui aveva cullato i miei

sogni, lui mi aveva portato in grembo per mesi e mesi, non come un fardello troppo pesante ma come un cucciolo da avviare alla vita e ora, con un paio di spinte di quelle giuste, mi aveva messo al mondo.

Nato nell'aria, nato per l'aria.

E ad un tratto sembrò tutto facile: sapevo gestire la cloche, sapevo quale leva muovere, quali bottoni toccare, quale di tutti quegli "orologi" guardare...

Consapevolezza, preparazione, conoscenza.

Non magia.

Tutto meno che magia, nulla che non fosse chiaro, logico, sotto controllo.

Consapevolezza, solo consapevolezza.

Non posso dire che quel giorno imparai a volare, ma di certo imparai la cosa più importante per un pilota.

E per un uomo.

Non c'è pericolo, non c'è rischio, non c'è paura entro i limiti della consapevolezza: la morte può attenderti appena un millimetro oltre questo limite.

Non sai mai dove e quando potrai trovarti a fronteggiare la morte, tua o delle persone che ami: la vita è uno strano gioco e per quanto cerchiamo di prenderlo dannatamente sul serio, l'unica certezza che abbiamo è che non ne verremo fuori vivi.

La vita è un gioco pericoloso che si conclude inesorabilmente con la morte; vuoi giocare?

Accomodati.

Un giorno ti alzerai dal letto tirando un paio di colpi di tosse di quelli giusti e alcune frasi sul referto di una radiografia, incomprensibili per chi non è avvezzo al linguaggio medico, ti diranno che forse ci siamo: aspetta dei giorni prima che il responso di uno specialista ti riconsegna alla vita dicendo che non è nulla e intanto pensa che stai perdendo la tua partita.

Un'altra volta un curioso bozzo di fianco al tuo collo ti spingerà a fare qualche esame clinico e, nonostante sia autunno inoltrato, ti sentirai dire che forse non vedrai Natale.

Passeranno un po' di settimane prima di avere un certificato medico che proroghi il termine del tuo sfratto da questo pianeta e col pezzo di carta in mano non saprai fare altro che sederti sul gradino di un marciapiede e metabolizzare il fatto che continuerai a vivere.

Un'altra volta ancora, rientrando stanco dall'ufficio, uno squillo del cellulare ti porterà la voce disperata di qualcuno che ami tanto e che ha deciso di chiudere la partita anzitempo.

Ancora una volta dovrai frugare rapidamente tra le poche carte che hai in mano e scegliere quella giusta, giocarla bene, al momento più propizio, perché la Nera Signora non faccia scala reale e ti porti via due occhi dolci e dovrai essere attento: non sempre la carta più alta è quella vincente.

Che fatica giocare il due di picche in una situazione del genere, quando un re di denari è lì ammiccante tra le tue carte.

Devi violentarti, devi legarti la mano, vorresti a tutti i costi andare a pescare la carta alta, gettarla con veemenza sul tavolo e guardare negli occhi l'avversario certo di averlo battuto, ma qualcosa dentro di te dice che lui ha l'asso in mano e avrai perso in un colpo solo la carta più alta e la partita.

E allora depositi con delicatezza il due di picche sul tavolo e dentro tremi come una foglia, ma hai lo sguardo fiero di chi vuole far credere di saperla lunga e di avere fatto la scelta migliore.

Un due di picche mette sul chi vive chiunque, fa pensare a chissà quali calcoli, fa pensare a chissà quali schemi di gioco e spiazza l'avversario.

"Ma come?", pensa la Morte perplessa, "era così logico; giù il re di denari, asso sul re e partita chiusa.

Che ci fa questo tizio col due di picche? "

E distratta dai suoi pensieri cala comunque l'asso di denari che, come si sa, sopra un due di picche non vale nulla.

Oplà, in un colpo solo beffata la Morte e adesso la carta alta l'hai tu; grazie due di picche.

Bella giocata.

Non rilassarti, la partita continua e la Morte si sa che bara, ma anche questa volta hai imparato qualcosa e da qui in avanti prenderai tremendamente sul serio chi ti gioca un due di picche contro.

Fai scorta di assi intanto che puoi e quando li avrai non considerarti comunque un vincente; ci sono quaranta carte nel mazzo e ognuna può valere tutto o niente, dipende solo da te e dal gioco che vuoi giocare.

Crogiolati in una mano ricca di carte alte e finirai sconfitto, gioca con oculatezza anche le carte più umili e potrai battere chi è meglio servito di te.

Comunque un mazzo di carte non serve a nulla senza un due di picche; è solo una pigna di cartoncini colorati piena di inutili assi e di inutili jolly.

Una partita con un mazzo del genere è impossibile.

Volare è come vivere, lo ripeto sempre: a bordo di un aereo non c'è nulla che valga come un due di picche o forse nulla che valga più di un due di picche.

Ogni piccola vite, ogni piccola leva, ogni interruttore, ogni particolare insignificante sono parte di uno splendido insieme che esiste come tale e non potrebbe funzionare senza uno solo dei suoi componenti.

L'asso di denari del motore non serve a nulla se il piccolo tubicino che lo alimenta di benzina si spezza; pochi euro di plastica rotta portano a terra senza scampo una macchina che vale milioni.

Forse è per questo che tanti piloti sanno godere delle piccole cose della vita; forse è per questo che tante persone avarie ed avide sono cattivi piloti.

Un allievo al primo volo da solo non può permettersi nulla; ha in mano le carte più povere possibili e, per quanto l'istruttore cerchi di togliere all'avversario le carte più forti, che si chiamano vento, cattivo tempo, turbolenza, nebbia, inviando il giovane pilota verso il suo primo solo in condizioni ottimali, il piccolo pilotino non ha molto più che i due della sua misera esperienza, i tre delle raccomandazioni dell'istruttore, forse i quattro del suo entusiasmo.

Ci vorranno decine e decine di ore di volo prima di vedere un settebello e per i jack e le donne molto di più, però la partita è lì da giocare e prima o poi bisogna sedersi al tavolo verde e cominciare.

E allora via, una carta dopo l'altra, con attenzione, con precisione, senza barare.

Impara allievo, impara: sarà così per tutta la tua carriera, non illuderti; quando re ed assi cominceranno a fare parte delle tue giocate non dimenticare quanto ti hanno dato le carte umili e non sprecarle.

Di jolly, lo sai bene, te ne è concesso uno solo nella tua vita. Non usarlo per un due di picche dimenticato.

Quel giorno il SuperCub ed io andammo in volo pieni di buona volontà, carichi di scartine e senza neanche un asso nella manica, ma ci destreggiammo di pari nostro; ci misero di fronte un avversario alla nostra portata e non fu difficile portare a termine la prima partita, posandoci dolcemente nell'acqua, increspandola appena appena con due scie di spruzzi bianchi e facendo volare via gabbiani e paperette che reclamavano il loro diritto a stare lì tranquilli, avendomi già dato il loro pista libera al decollo.

Piano piano gli avversari sarebbero cresciuti di valore, ma ci avrebbero trovati pronti ad affrontarli ed a ritornare al suolo vittoriosi e nessuno, ma proprio nessuno, sarebbe stato in grado di batterci giocandoci contro un misero due di picche, fatto di un VOR spento, di un improvviso cambiamento del tempo, di una rotta un po' incerta, di un controllore nervoso.

Non voliamo più insieme da anni, il Cub ed io; lui ha altre mani da istruire, io altri amici con le ali da fare volare, ma le carte sono sempre le stesse, come sempre la stessa è la posta in gioco.

Ho imparato tanto da lui, perché con lui sono stato povero, povero di esperienza, povero di carte da giocare; non dimenticherò mai il suo insegnamento, né in volo, né nella vita.

Se oggi sono qui a picchiare su questa tastiera, è anche perché qualche volta in volo ho capito che potevo cavarmi di impaccio giocando quel famoso due di picche; se oggi sono orgoglioso di essere un uomo è perché con un altro due di picche ho cavato d'impaccio chi credeva di non farcela.

Il jolly, è ancora ben saldo tra le mie mani e, francamente, spero di non doverlo usare mai.

È passato tanto tempo da quel primo volo, ma questo modo di pensare è rimasto ben inciso nella mia mente e nulla ha potuto contribuire a farmi cambiare idea, non gli anni, non le centinaia e centinaia di ore annotate sul libro voli, non le rughe ormai incise sulla fronte, non le esperienze della vita.

Ne ho passate tante in questi anni, ma ogni volta l'insegnamento del Cub mi ha permesso di giocare tutte le mie carte e ripartire, come se fosse la prima volta.

Ho volato su tanti aerei, idrovolanti, anfibi, terrestri, eppure ogni volta che spingo la manetta a fondo corsa non mi sembra che si tratti semplicemente dell'inizio di un altro volo.

È il mio centesimo, o cinquecentesimo o millesimo primo volo da solo!

A pensarci bene, questa è magia...