

# giornale d'agosto

grande carattere giornale latrato  
daze bao bau  
a grandi lettere spauracchio



Da "Terzo Occhio" a "Quelli che non nominerebbero mai un parente assessore"  
Cronistoria

Nel numero di ottobre del 2004, il mensile DIALOGO pubblicava una lettera aperta, indirizzata a nove modicani, che avevamo avuto esperienze politiche in partiti diversi, a volte distanti fra di loro, ma ritenuti "degni".

La lettera era firmata "Terzo Occhio", personaggio che già da tempo pubblicava sul mensile una sua rubrica, motivando la scelta dell'anonimato con l'obiettivo di farsi giudicare per ciò che scriveva e non per chi era.

Con tale lettera Terzo Occhio chiedeva ai nove di costituirsi in "Giunta Ombra" e di sedere nell'Aula Consiliare, nello spazio riservato al pubblico, ad assistere a tutte le riunioni del Consiglio Comunale, come convitati di pietra. Ciascuna "ombra" avrebbe dovuto marcare l'Assessore a lui corrispondente, ed ovviamente il Sindaco, su ogni tema pertinente il ruolo da questi istituzionalmente ricoperto. Ciascuna "ombra" avrebbe dovuto condurre una azione impersonale, senza mai rilasciare interviste. La Giunta ombra si sarebbe manifestata solo per mezzo di comunicati stampa. Di questa avrebbe fatto parte un Consigliere comunale in carica il quale, dentro al Consiglio Comunale, avrebbe dovuto fare da cassa di risonanza degli attacchi sferrati dalla Giunta Ombra alla nullità della Giunta insediata.

Quasi tutti i chiamati risposero sulla stessa testata, elogiando l'iniziativa e la metodologia suggerita.

Successivamente Terzo Occhio continuò l'analisi della situazione politica modicana con un linguaggio asciutto, disincantato, crudo e severo, cui non si era abituati.

Carmelo Modica assunse l'iniziativa di organizzare una serie di incontri tra i "chiamati da Terzo Occhio" per vedere cosa realmente si potesse realizzare. Il primo appuntamento si svolse in un locale dell'ex Azasi e i successivi nella sede dell'UNUCI.

Il gruppo discusse animatamente più volte. Si verificarono defezioni, compensate subito dall'ingresso di altri soggetti dotati dei requisiti richiesti.

Si giunse alle porte dell'estate dell'anno scorso con la creazione del Movimento "Quelli che non nominerebbero mai un parente assessore" del quale venne indicato in qualità di portavoce Carmelo Modica. In termini operativi si decise di procedere alla costituzione della Giunta Ombra, che avrebbe utilizzato il portavoce e si sarebbe manifestata in maniera ufficiale solo all'atto della presentazione di una lista civica. Il gruppo sta lavorando a questo progetto.

Per completezza, occorre dire che Terzo Occhio, interpellato via e-mail dal portavoce del Movimento, ha accettato di farsi intervistare. Per far questo, Carmelo Modica e Terzo occhio si incontrano periodicamente per redigere l'intervista che graficamente assumerà le forme di un libro il quale verrà pubblicato nel momento più utile. L'uscita del libro segnerà l'inizio della campagna elettorale del Movimento che ha, per ora, assunto il nome di "Quelli che non nominerebbero mai un parente assessore".

In omaggio a chi diede spunto all'iniziativa, non si esclude che esso possa denominarsi "Terzo Occhio", un Movimento con un occhio in più, come strumento necessario per guardare la realtà in modo corretto, contro il comprovato strabismo dei due schieramenti politici attualmente in auge.

(la prima ombra)

Quelli che pretendono il rispetto, mi costringono a scegliere la riosciosa.

Sascia Coron

Numero unico di informazione politica e culturale, in preparazione del Movimento Politico "Quelli che non nominerebbero mai un parente assessore" per le elezioni amministrative del 2007 nel Comune di Modica. Stampato in proprio nel mese di luglio 2006. Responsabile: Carmelo Modica, portavoce del Movimento, C.da S. Antonio Strepinoso 2/A - 97015 Modica (RG). [carmelo1945@interfree.it]

## I "custodi delle sedie a sdraio" sulla barca modicana

Nella *Fenomenologia del potere*, edita in Italia da Il Mulino nel 1990, il sociologo tedesco Heinrich Popitz (1925 - 2002) descrive i meccanismi di formazione e gestione del potere, utilizzando un caso simbolico di rara efficacia divulgativa.

In esso si ipotizza un lungo viaggio di una nave dove sono disponibili un numero di sedie a sdraio pari soltanto ad un terzo del numero di passeggeri.

Un gran numero di viaggiatori sale e scende in ciascun porto, determinando un gran trabusto.

Nei primi giorni la mobilità dei passeggeri fa sì che le sedie sembrino quasi sufficienti per tutti, ma nei giorni successivi, con inesorabile crescendo, si verifica la circostanza che alcuni passeggeri cominciano ad esercitare un possesso duraturo sulle sedie. Il processo si stabilizza, sia attraverso una serie di rituali simbolici, sia con evidenti azioni intimidatorie contro tutti coloro che tentano di impossessarsi di qualcuna delle sdraio.

Vengono così a consolidarsi due classi di passeggeri: i Possessori di sdraio e i Nullatenenti.

Successivamente si forma una classe intermedia: sono i delegati che esercitano il ruolo di "Custodi delle sedie" per conto dei Possessori, divenuti "legittimi".

Non è spiegabile ma, nel modo

descritto, è accaduto che una minoranza sia riuscita con relativa facilità ad assumere il dominio nei confronti di una maggioranza.

Il gruppo dei dominanti (i Possessori delle sedie a sdraio), violento o meno, è comunque formato da persone che hanno dimostrato una indiscutibile capacità nell'aver fatto nascere ed imposto un loro "diritto di esclusività" sulle sedie a sdraio.

Durante il viaggio si sono quindi formati tre gruppi: i Possessori, i Custodi e i Nullatenenti.

Il gruppo dei "Custodi delle sedie a sdraio" è quello che più caratterizza l'epoca attuale. Esso ha chiarissimi connotati: richiede, infatti, persone in possesso di un preciso profilo psicologico, morale e culturale.

L'adesione al gruppo dei Custodi avviene sulla scorta di un "patto d'onore" per il quale ciascun contraente si sottomette alla richiesta del "potente", o perché gode della sua sostanziale natura di servo, oppure perché, sedendo sulla sedia a sdraio, gode nell'ostentare l'immagine del potente nei momenti in cui il padrone si sgranchisce le gambe stanco di star seduto.

Il "Custode delle sedie" condivide con il potente l'assenza del concetto di giustizia, ritenendo legittimo l'impossessamento delle sedie a sdraio da quello operato.

Il "Custode di sedie a sdraio" è l'essere più spregevole che ci sia, poiché non ha le "qualità" del potente né la nobiltà dei vinti ed anche quando proverà a far fuori il potente per sostituirlo, in armonia con la sua natura, dovrà farlo violando un "onore" che aveva esibito nello stipulare il patto scellerato con il potente.

Il terzo gruppo, quello di coloro che sono rimasti senza sedie, è il gruppo dei vinti, costituito da persone che mantengono comunque la loro dignità. Infatti, questi Soggetti hanno preso atto della loro sconfitta, dovuta ad un'azione violenta, ma non sono scesi a patti con il gruppo dei dominanti. Il loro obiettivo non è quello di ribaltare la situazione, ma quello di propiziare l'avvento di una situazione nella quale, a regolare l'uso delle sedie a sdraio, sia il **concetto di giusto** e non la violenza e la prepotenza.

**Avviso ai modicani:** anche se si hanno pochi dubbi sulla attuale identità dei "Possessori delle sedie a sdraio", occorre tener sempre presente che essi provengono dalla categoria dei "Custodi delle sedie" e mantengono ancora, interamente integri, tutti i connotati psicologici, [im]morali e culturali che sopra abbiamo descritto.

"tam-quam libertus nemo deterior dominus, nessuno è peggior padrone di un servo affrancato".

(la seconda ombra)

## Tre sveglie e un pendolo per non vedere l'ora

A Modica ci sono quattro famiglie, che si contendono la conquista definitiva del potere, come nel medioevo dei Vassalli, Valvassori, Valvassini e Capitani di ventura. In verità, si tratta di tre famiglie e un clan.

La prima famiglia ha avuto, ed ha, i soldi, tanti soldi; naso, molto naso, e basta: e tanto le basta. Non ha pretese culturali e lo lascia chiaramente intendere.

La seconda famiglia, nello stesso schieramento di forze, ha invece una bella immagine; ostenta una certa cultura parolaia, un bel parlare e belle presenze; sa ben navigare; dà l'impressione di pensarla alla grande. Apparentemente non ha tanti soldi, ma dispone di una vastissima rete clientelare, almeno a giudicare da cosa riesce a mettere in campo nelle campagne elettorali.

Nello schieramento opposto è posizionata la terza famiglia, che possiamo definire una famiglia culturale. Rispetto a quelle cui si oppone, è povera in canna, ma usa il più pericoloso dei fondamentalismi come arma culturale. Ha insediato le sue basi negli ambienti universitari ed in alcune notissime sagrestie cittadine dove vengono elaborate nuove alchimie e pianificati spregiudicati matrimoni (o pacs) tra atei e credenti in arditissimi compromessi tra modelli di solidarietà proletario e di carità cristiana. Questa famiglia utilizza la sua cultura con la medesima violenza e le stesse finalità con le quali il fronte opposto utilizza i suoi miliardi.

La prima fazione, incredibilmente spregiudicata,

esercita la sua egemonia basandosi sull'indiscutibile potere dei soldi. L'altra confraternita tenta di dominare attraverso l'egemonia culturale.

Quest'ultima deve convincere le folle che essa rappresenta il bene contro il male, il bello contro il brutto, il giusto contro l'iniquo, la sapienza contro l'ignoranza, la pace contro la guerra, la democrazia contro il totalitarismo; autoaccreditandosi come unica possibile contrapposizione alla mafia, per associazione di idee, vuol far passare l'assioma che, al di fuori delle sue schiere, tutto il resto è mafia.

Lo scenario è completato dalla presenza di una quarta famiglia, più precisamente un clan, che si barcamena tra i due schieramenti proponendosi, ora all'uno ora all'altro, come valore aggiunto. Il clan ha abbastanza soldi, ma poche idee; ha molte risorse, ma grandissima presunzione, la quale ultima non gli consente un adeguato utilizzo delle stesse. Inoltre, in maniera vistosa, ostenta una cultura che non ha.

Capitano di ventura era un condottiero al cui soldo stavano compagnie di soldati mercenari, al soldo di Valvassini, vassalli dei Valvassori, vassalli dei Vassalli, vassalli del Signore il quale deteneva il potere.

In nessuna delle descritte famiglie riusciamo a vedere un Signore, né a capire se qualcuno lo diventerà.

E' certo che chi lo dovesse essere di Modica lo diverrà per volontà di un Signore, del quale rimarrà vassallo, credendosi invece un investito dal Signore dal Quale non vediamo l'ora che sia investito definitivamente, e amen.

(la terza ombra)

# E' la lotta di quelli che sanno leggere e scrivere contro coloro che sanno solo far di conto

Siamo in presenza di un avversario che utilizza la politica per consolidare il proprio potere ed al quale interessa che la città non abbia buon governo, per potersi curare esclusivamente dei propri interessi privati e di famiglia.

Dobbiamo costringere il nostro avversario ad uscire allo scoperto, per metterne a nudo le carenze spirituali e morali propuginate con arroganza, maleducazione, strafottenza, boria e nepotismo, come forza.

L'onestà personale e quella intellettuale sono strettamente legate come fratelli siamesi.

La prima è concreta, poiché viene definita da comportamenti precisi, raccolti in consuetudini ed in particolare nei codici, civile e penale. La seconda fa riferimento ad elementi metafisici, religiosi, etici: fattori non misurabili in termini concreti.

L'onestà personale è la somma di comportamenti, quella intellettuale è un modo di essere. L'una è definita (non rubare!), l'altra è indefinita, ma si percepisce e se ne avverte la presenza, quando ci sia.

La nostra azione non è diretta ad ottenere cambiamenti nel comportamento nei nostri politici: loro sono così perché ritengono che occorra essere così.

E' a chi li elegge che dobbiamo chiedere di riflettere sulle qualità personali di chi si candida.

Con la nostra battaglia non cerchiamo di dimostrare che i nostri politici abbiano violato norme di legge (non ci sostituiamo a chi di dovere!),

ma vogliamo dimostrare che sono mediocri, non coerenti e contraddittori, che non mantengono la parola data, che sono politicamente incapaci perché servi del demone denaro, del suo potere, e schiavi dell'apparire.

I politici locali, siano essi avvocati o ragionieri, medici o professori, ex giocatori di calcio o ex albergatori, riformisti o progressisti (o entrambe le cose), siano essi di destra o di sinistra, di estrema destra o di estrema sinistra, sono diversi nell'apparenza e perfettamente uguali nella sostanza. Ecco perché non vogliamo più discutere su una presunta differenza di qualità nel modo di fare le cose da fare (e mai fatte!), ma dobbiamo attaccarli su ciò che li unisce nella sostanza.

Chi sollecita un voto a se stesso con la forza del denaro è identico a chi lo sollecita con l'emozione di un nome o l'ossessionante ripetizione di slogan senza senso.

Chi da destra si sposta a sinistra è perfettamente uguale a colui che si sposta da sinistra a destra, ed entrambi sono identici a coloro che si spostano all'interno delle rispettive aree politiche tumultuanti.

Il *transumante* non è l'animale d'un gregge, ma non può nemmeno definirsi un ex comunista, un ex fascista, un ex democristiano, un ex socialista, né è colui che adegua le proprie idee ai tempi moderni. Egli è descritto nel vocabolario della lingua italiana come "*chi cambia opinione disinvoltamente e con leggerezza per opportunismo e secondo le convenienze*": egli è

un **voltagabbana**.

Il voltagabbana non teme più il giudizio morale del mondo sul suo vergognoso ed umiliante operato. Se tornassero Gramsci, Sturzo, Nenni, Gobetti, ed altri uomini politici integerrimi, cosa ne direbbero?

Il voltagabbana ha il profilo di "uomo obliquo", persona di fatto labile, informale, vittima di una vera e propria variazione psicopatologica del tipo umano. Egli soffre della "sindrome dell'uomo sfuggente", e in lui si è stabilizzata una sorta di "anestesia morale".

Non siamo velleitari, non nutriamo illusioni. Abbiamo piena consapevolezza di quanto sia impari la lotta contro gli uomini obliqui, sul piano della forza economica, eppure, sul piano della qualità e su quello dei valori condivisi, sentiamo che la battaglia può essere vinta.

Se si riesce a smascherare il vuoto culturale delle forze politiche attualmente presenti in Consiglio Comunale e la mediocrità di chi ignora che non può esistere dicotomia fra pensare ed essere, siamo certi che il denaro cartaceo e la pergamena dei titoli accademici potranno utilizzarli come carta igienica.

Sappiamo che occorre portare la lotta su un campo nel quale risulti evidente ed oggettiva la mediocrità dei nostri amministratori.

Per questo siamo impegnati a provocare un cortocircuito nei meccanismi della loro appariscente, ben oliata, macchina da guerra politica.

(la quarta ombra)

## Anticipazioni.... le prossime pubblicazioni avranno carattere più grande

Utilizzando i mezzi e gli strumenti che riterremo più adeguati ai momenti politici, ai nostri umori, ai fatti contingenti più sintomatici della mediocrità del nostro avversario, continueremo la nostra azione con una serie di documenti che comprenderanno l'indicazione della nostra linea, capace di ridicolizzare gli immancabili "programmi fotti voti" privi di coerenza finanziaria, ma infarciti di candidati soubrette, e presentati con ragazze in minigonna, pacche sulle spalle ed isterismi carnascialeschi.

Al nostro documento programmatico complessivo, si affiancheranno pressanti appelli: agli uomini di cultura ed agli operatori della scuola, perché prendano atto che è loro dovere intervenire per ricostruire l'incontro tra politica e cultura;

alle donne, perché pretendano che le loro conquiste si attuino nei fatti, con la realizzazione di ciò che incide sulla qualità della vita e la legge attribuisce alle competenze comunali;

ai giovani perché scoprano quanto i teorici del fatturato e degli scontrini di cassa li stiano asservendo alle griffe dei loro capi firmati rendendoli giovani già vecchi con la ventiquattre in mano ed il cuore depredato dei sentimenti;

agli anziani, perché tornino a mettere a disposizione della comunità la loro esperienza e la loro saggezza, prendendo le distanze da quel modernismo che li vorrebbe far passare come antiquati, inutili e fuori dal tempo;

alle singole categorie professionali della struttura burocratica, perché pretendano il rispetto della dignità del loro profilo di impiego e cessi la mortificazione costante delle competenze migliori, attuata da Assessori ignoranti, presuntuosi ed incapaci, affinché la struttura burocratica del Comune, da pesantissima palla al piede dello sviluppo, si trasformi in risorsa;

alle forze artigianali, le uniche che possano puntare ad un fatturato etico, il quale non è mai sopraffatto dal demone del denaro e del profitto, come è invece quello realizzato in condizione di oligopoli generati e mantenuti per l'interesse di mestieranti della politica;

ai compagni, ai camerati, agli amici, che non vogliono più sentirsi diretti da compagni, camerati e amici, perché riacquistino l'orgoglio di sentirsi semplicemente cittadini modicani.

(la sesta ombra)

e u a n g h é l i a  
buone notizie

Sono in stato avanzato di [de]composizione, e saranno pubblicati al più presto, il **Voltagabbanometro** e il **Gioco dell'Oca aquilina**, gallina cecosordomutina.

Una équipe di metafisico-teologo-cosmoillogologi sta lavorando alla compilazione di un *mental test* attraverso il quale ogni elettore potrà valutare il suo grado di voltagabbanismo. Dopo aver risposto a tutti i quiz, il punteggio si potrà ricavare, per confronto, consultando il contenuto di una busta sigillata nella quale sono valutati i politici modicani a seconda del loro livello di voltagabbanismo.

**Nota.** Una persona volubile, che muta opinione e partito con troppa facilità, si dice "banderuola". Una "banderuola" che, con grande leggerezza, cambia opinioni ed idee, ma lo fa per opportunismo e per tornaconto personale, si chiama "voltagabbana".

(l'ottava ombra)

Irruzione nelle bische della politica

## Il valore del gioco

Per quanto riguarda il valore della parola "gioco", si rimanda al sesto tomo (FIO-GRAU) del **GRANDE DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA** dell'UTET, dalla pagina 795 alla 801.

Ci basti sapere che gioco deriva dal latino *jocus*, che è lo "scherzo", il "*gioco di parole*", il cui significato, prima si affianca a quello del classico *ludus* e poi lo sostituisce.

Per capire il senso che la civiltà romana dava al *ludus* basta la massima "*ludendo disco, at docendo disco ludere*; giocando apprendo, ma insegnando imparo a giocare" o la più nota "*castigat ludendo mores*, corregge i costumi giocando". Imparare a vivere è giocare il gioco della vita che insegna a vivere secondo le regole del gioco. Altrimenti, ci si gioca la vita.

In politica: **A che gioco si gioca?** La domanda rappresenta l'indignazione di fronte ad abusi, a contegni riprovevoli o equivoci, a fatti deplorabili, ormai stratificati in molteplici varianti della stessa variante a regole corrette, come la Variante al Piano Regolatore Generale, **a Modica**.

La politica appare come un gioco di società multi servizi, un gioco da salotto, in cui si gioca d'azzardo in sale da gioco clandestine, bische con tavoli da gioco truccati poiché vincono sempre coloro che fanno il doppio gioco, oppure quelli che arraffano il piatto con giochi di mano violenti (giochi da villano, rifatto o m[M]eno).

Evidentemente, per costoro, il gioco vale la candela se con poca serietà, quasi per gioco, a gioco sicuro, hanno buon gioco a forzare il gioco, facendosi gioco di quelli che mettono fuori gioco stravolgendo le regole del gioco.

Noi non ci prestiamo al gioco e non siamo disposti a far buon viso a cattivo gioco. Con impegno, di buon gioco, con prontezza e fecondità d'ingegno ci proponiamo un gioco di testa per scoprire il gioco di quanti danno già il loro gioco per vinto.

Quando il gioco si fa vizio, la faccenda si fa seria: il troppo e il poco guasta il gioco, ed ogni bel gioco dura poco.

In conclusione e alla lunga, a capo del gioco e a lungo gioco, crediamo che, entrando in gioco, noi riusciremo ad aver buon gioco nel far sì che la politica ritorni a farsi secondo le sue norme, a regola di gioco.

Il nostro non è un gioco di fantasia. Non è un'illusione operare perché i giochi fatti vengano rimessi in gioco con interventi politicamente diversi dai soliti giochetti.

Guai a coloro che dovessero ritenere irrilevante, una cosa da gioco, la nostra irruzione nelle sale da gioco dei loro salotti buoni!

**Il valore del gioco è mettersi in gioco**, e questo facciamo per Modica, certi che le farà buon gioco.

Il nostro non è *jocus* scherzoso, nemmeno di parole, ma *ludus* tremendamente serio, per castigare un costume politico che ha fatto gioco sino ad ora ad alcuni accaniti maniaci del gioco d'azzardo. E' bene che questi giocatori frenetici tornino a giocare in casa in privato nel chiuso delle pareti domestiche con giochi sedentari e poco impegnativi per le loro meningi ormai spremute dal gioco pesante giocato in pubblico.

Se dovessero tornare in campo, siamo arbitri di penalizzarli con falli e fuori gioco.

(la quinta ombra)

## Li affogheremo in una omerica risata

Come appare chiaro sin dal titolo di questo foglio, **daze bao bau**, noi siamo abituati a giocare e ci siamo educati a farlo secondo le regole, nel più concreto dei modi, ritenendo che niente sia più serio del gioco.

Tutti sanno cosa sia un **daze bao** (in cinese *da*, grande; *ze*, carattere; *bao*, giornale) e non c'è bisogno di spiegarlo. **Bau** o *bao* è voce imitativa del latrato del cane, spesso raddoppiata in *bao bao* o *bau bau* e *bao bau*. Dal verso del cane deriva per onomatopea il **babau** (*baubau*, *baobao*, *baobau*), il mostro immaginario usato come spauracchio per i bambini cattivi.

Si dice: "can che abbaia non morde". Siamo pronti a dimostrare con quanta devastante efficacia morde quel cane quando finisce d'abbaia. Vogliamo provare che il babau, da mostro immaginario, può diventare vera fiera fiera reale, capace di far davvero paura ai piccoli adulti, grandi Potenti mediocri e, a grandi lettere (*daze*), darne prova.

(la settima ombra)

Uno staff di esperti della Cabala sta elaborando i calcoli necessari per attribuire alle 33 caselle del popolare Gioco dell'Oca i nomi degli eletti modicani illustri. A ciascun politico corrisponderà una scheda contenente il premio o la penalità per il giocatore che, attraverso l'alea del lancio dei dati, sia finito nella sua casella.

**Nota.** Oca deriva dal latino *avis* che è l'*Uccello*, per antonomasia. Per similitudine, in relazione alla proverbiale goffaggine, rumorosità e stupidità dell'animale, Oca è detta una persona di limitata intelligenza e cultura, superficiale, sciocca e presuntuosa. E' anche vero che nell'anno 350 a.C. le Oche capoline sventarono con i loro schiamazzi il tentativo dei Galli di attaccare di sorpresa la rocca del Campidoglio.

(la nona ombra)