

anima. Ma è quel senso che l'aspirante cuntastorie deve trovare e reinventare per realizzare la sua identità personale, culturale, professionale e leale verso le radici che lui stesso ha *scelto*.

È l'allievo a decidere a quale storia appartenere professionalmente; è lui a scegliere il maestro e i valori in cui riconoscersi. Possono appartenere a epoche e culture lontane, ma il senso che egli trova in essi è il senso del proprio lavoro, è l'eredità da tutelare e trasmettere.

Se il sentiero che conduce al proprio mestiere passa inevitabilmente per la tradizione o le tradizioni che si sono scelte, l'apprendimento di quella tradizione passa anche attraverso il Maestro, quello che ha trasmesso il mestiere e quello che scomparendo rende possibile la maturazione dell'allievo.

Perché maestro è *anche* vedere e vedersi attraverso gli occhi dei propri allievi nel momento in cui, quasi senza esserne coscienti, trascorso il tempo dal compimento dell'apprendistato, l'allievo si scopre maestro.

Giancarlo Sammartano
 «MÈTIS» E PRESENZA DELL'ATTORE.
 RACCONTI INCROCIATI PER L'ATTORE
 «FIOR DI FARINA»

Nota di Franco Ruffini. *L'Antropologia Teatrale ha segnato una svolta negli studi teatrali, portando in evidenza il livello pre-espressivo dell'attore. Cardine di una tale svolta è la nozione di presenza. A dispetto del nome, la presenza non è una qualità spaziale. È una qualità temporale. Vuol dire: essere nel presente dell'azione. In tal senso, la presenza è l'anticorpo naturale della «recita»: la quale, in quanto ripete e basta, sta nel passato dell'azione.*

Della presenza – nelle diverse determinazioni storiche presso i maestri del Novecento, e nelle svariate dimensioni alle quali rimanda – si occupano in sostanza gli studiosi di Antropologia Teatrale che si ritrovano nel laboratorio permanente dell'International School of Theatre Anthropology (ISTA).

Da tutt'altro versante, anche la riflessione di Giancarlo Sammartano è da tempo orientata sulla presenza dell'attore. La «sua» presenza ha il nome di mètis: la figura – tra personaggio e allegoria – che nella mitologia dell'antica Grecia raccoglie in sé i modi plurali e il fine dell'essere nel presente.

Nelle pagine che seguono, Sammartano ha cercato di rintracciare la mètis nei molteplici contesti che essa abita; e da tali contesti ha cercato di guardare al teatro in quanto corpo vivente dell'attore.

Il medesimo
 perdurando in se medesimo,
 stando esso in se stesso,
 stabilmente si perderà.
 Anassimandro

Individuando un livello ulteriore – ma antecedente – a quello dell'espressione, l'Antropologia Teatrale ha restituito all'attore le sue due dimensioni assolute: quella del *bios* e quella del *mithos*. Nella prima, l'attore vale per il suo corpo e per le leggi che lo governano, a prescindere dalle determinazioni culturali. Nella seconda, vale come forma nella quale ordinare il racconto dell'esperienza umana, preventivamente scissa da altrettante determinazioni culturali e implicazioni ideologiche. Il *bios* e il *mithos* dell'attore sono due strumenti

per conoscere: conoscere l'attore all'opera; ma anche, attraverso l'attore, l'uomo. Due strumenti: ognuno *iuxta propria principia*. L'indagine sul *bios* cerca «buoni consigli» da mettere a disposizione dell'attore – o dell'uomo – al lavoro. La sua finalità operativa le impone l'andamento di una scienza. «Scienza pragmatica», l'ha chiamata Grotowski. L'esplorazione del *mitbos* dell'attore non cerca buoni consigli. Ha l'andamento di un racconto: che non va letterariamente dall'inizio alla fine, ma viaggia, incontra e attraversa senza fine. Tra gli incontri, inevitabile e sorprendente, quello con la «scienza» del *bios*. L'«attore fior di farina» – nel suo essere transigente tra fisso e volatile, intransigente nella contrarietà – incarna una figura velata del racconto, e anche quel «buon consiglio» che, primo fra tutti, chiede all'attore di essere fedele al proprio corpo al fine di trascenderlo. Da materia a energia, da movimento a danza, o anche da attore a personaggio.

Dalla realtà alla finzione: come se.

«Mètis»

La figura al centro – non al principio – del nostro racconto¹ occupa nella civiltà greca un posto di grande significato e vi svolge un ruolo di pari valore. Con essa interagiscono – diremmo sintatticamente – altre figure che animano l'ambiguo scenario della mobilità: un luogo concentrato, convenzionale e spettacolare dove il linguaggio attivo dell'uomo, la comunicazione della sua esperienza e conoscenza si sposta nelle sei direzioni rese possibili da una visione «cubista» della realtà. Sei come le stelle di Orione, sei come le facce della scatola del teatro. In questo scenario si stacca, con nettissimi contorni, la figura della *mètis*.

Metis è nome proprio e nome comune. Ed è propriamente la natura del corpo di Metis che illustra la sua futura funzione generale. Metis individua una divinità femminile arcaica posta ai margini della nomenclatura degli dèi olimpici. Ancorché in posizione strategica tra gli dèi, è sconosciuta ai più. Metis, il cui nome significa *prudenza*, ma anche *perfidia*, figlia di Oceano e di Teti, è la primitiva sposa di Zeus.

¹ Se per l'apertura verso l'Antropologia Teatrale sono debitore a Eugenio Barba, per non pochi spunti di riflessione e comparazione relativi alla cultura dell'antica Grecia, forte ed efficace è stata la suggestione del libro di Marcel Detienne e Jean-Pierre Vernant, *Le astuzie dell'intelligenza nell'antica Grecia*, traduzione di Andrea Giardina, Milano, Mondadori, 1992.

Fu lei a fornirgli la droga per cui Crono dovette restituire alla luce, nel vomito, i figli che aveva divorato. Metis è appena gravida di Atena quando Zeus viene a sapere da Gaia e Urano che, dopo, questa figlia gli partorirà un maschio che lo avrebbe spodestato, come lui aveva fatto con suo padre Crono². Zeus la anticipa alla sprovvista ingoiandola e portando a termine nella sua propria testa la gestazione di Atena, che partorirà avendo Efesto per «levatore». Mangiando Metis, Zeus diviene il più potente di tutti gli dèi, il dio della *mètis* per antonomasia, un intreccio vivente di incarnata, accorta, consapevole saggezza. Zeus è sottratto da ora a ogni impreveduto del Tempo.

Kratos e Bia, potere e violenza, stanno ai lati del suo trono in atteggiamento di potenze rese sudditi, a conferma obiettiva che il dio è andato oltre ogni forza materiale. Zeus si esprime ora a un livello magico dove preveggenza e calcolo producono visione superiore, imprevedibilità e inafferrabilità assolute. Nessuna astuzia può più ora essere anche solo pensata senza passare prima per la mente di Zeus. Nulla può più opporsi a lui frontalmente o anche solo eludendolo o sorprendendolo. Egli ha già sperimentato tutto, provato ogni scenario. Soppesando in anticipo tutto il bene e tutto il male che si prepara, egli non soffre più il trauma del distacco tra progetto ed esito, tra idea ed evento. Egli anticipa le insidie dell'impreveduto, ignora la ribellione della materia. La sua *mètis* è ora il calibro di tutte le *mètis*. Ora egli è *nestòreos hùpatos*: somma saggezza che pesa a occhio la realtà fisica e metafisica che lo circonda.

Ma come ha fatto Zeus a ingannare proprio Metis? Con un procedimento magico e teatrale a un tempo: l'ha indotta, illudendola con parole astute, a mostrare la sua capacità di metamorfosi³. Con il pretesto di dare prova concreta del suo potere, l'ha sfidata a trasformarsi nell'impossibile misura di una formica. Come in molte favole a venire, l'ha raggirata facendo leva, senza impegno apparente, sulla vanità, sul desiderio di primeggiare sul terreno dell'apparenza. Metis decide la trasformazione, ma è Zeus che l'ha decisa. Al culmine della sua dimostrazione di forza è in agguato per lei la debolezza assoluta. La dissimulazione della forza di Zeus governa il gesto dell'ingoiarla. Anche in questo caso l'ingoiamento è sinonimo di legame. Il dio, infatti, non può perire, ma solo essere costretto dai lacci del più forte. Zeus ha messo in opera la *dolie tèchne*: l'astuzia ritorta, di cui non si vede l'inizio, la terrificante prudenza di un attore polimorfico che

² Apollodoro, I, 3, 6.

³ Esiodo, *Teogonia*, 886-900.

trasforma le proprie risposte in altrettante domande, capace di rendere chiaro il disordine, esaltare l'enigmaticità, negare l'univoco. L'ambiguo, l'instabile, il contraddittorio battono la via del pericolo, pregustano la via d'uscita nel labirinto che hanno costruito. È l'espediente dell'ingegno che guida a buon fine l'impresa, che scioglie i nodi che parevano inestricabili. Dall'aporia al *pòros*.

Anche qui il pensiero mitico designa, ordina, classifica le forze oltremondane in base all'utilità d'impiego nella vita quotidiana. Esse sono pensate in chiave antropomorfa per ribadire la caratura pedagogica sul campo del reale. Ogni pur minima allegoria possiede la massima trasparenza. E anche il viaggio d'astrazione della poesia non maschera idee attraverso la metafora; ma identifica e denota potenze religiose che sovrintendono a precise forme d'azione in delimitate zone di realtà. Il sovrapporsi di poteri e competenze ha il compito di intrecciare i veti, relativizzando le forze singole in favore della catena, creando un bilanciamento dinamico dell'energia universale affinché non vada dispersa, ovvero non si ritorca nel negativo. In questo quadro di attesa, di equilibrio energetico che tende all'immobilità, acquista gran peso la capacità dell'eroe terreno, il tutto-umano, di bucare con la sua articolata, progettata presenza il planetario delle divinità, scrivendo la sua biografia e la sua opera nel paradigma del mito.

Sotto il dominio di Zeus ogni divinità svolge un ruolo utile alla ricerca e al mantenimento di un ordine stabile, così duraturo da poter parere eterno; un ordine che è fondamento e principio generatore di ogni universo culturale.

La dea Metis, come Nereo, Proteo, Teti, possiede un potere che è centrale rispetto alla nostra metafora-equazione: la capacità della metamorfosi volontaria di sé. La sua forza primordiale le permette di cambiare forma sottraendosi alla presa, all'abbraccio che cattura, ponendo alla prova la propria *mêtis* oppositiva. Solo con un legame stretto e intrecciato essa può essere bloccata, come raggelata in una mossa che non ha rilancio, nella posa che simboleggia la conclusione e lo scioglimento di un ciclo narrativo. La *mêtis* si modella sulla relatività di una realtà viscida, entra nelle pieghe di un mondo multiplo e diviso. La sua efficacia è la complicità segreta con il reale. Dove non ci sono regole certe ma solo precetti relativi, dove governa l'orizzonte mobile dell'oralità ogni prova esige l'invenzione di una via nascosta, un *pòros* utilizzabile in sé solo una volta, ma memorizzabile come esperienza. È così che il mito assegna alle realtà cangianti, ambigue, la forma del mostro polimorfico, della potenza di metamorfosi, la cui

mêtis gioca a sovvertire tutte le previsioni logiche, o meglio ad aprire nuove stanze logiche, in cui l'uomo è disorientato e ridotto alla condizione d'impotenza dello spettatore. Nel gioco delle metamorfosi il *mostro* compie un ciclo di trasformazioni che si esaurirà in un giro di tempo e in un'area spaziale tornando alla sua forma primitiva – *archaia morphè* –, a un punto di partenza arricchito dal ricordo complessivo dell'esperienza. «Colui che vigila è stato sorpreso; il maestro dei legami incatenato»⁴. Quando tutte le astuzie e gli inganni sono consumati, la convenzione della lotta è esaurita. La stretta del *metieta* si allenta di colpo, premiando colui che ha dato la sua necessaria presenza al compimento dell'azione. La finzione, svolta in quello scenario di realtà, cede il posto alla verità di un dialogo leale, in cui si parla o si tace a cuore aperto, senza maschere, senza mezzi termini. Potremmo dire: si scende di alcune tonalità, abbassando il volume, rallentando senza per questo scandire. Così che il suono della parola prende il passo di un pensiero lento, generando una forma nuova, fredda e sincera, priva della febbre di apparire e primeggiare.

Metis esce dal mito, dalla connotazione di una realtà antropomorfa, per designare in maniera comune una qualità, una proprietà concreta di chiunque, nell'attitudine, abbia volutamente saputo coltivarla. È la capacità del «grande attore» di coniugare al presente la propria sapienza nascondendone cause e modi e mirando pragmaticamente agli effetti. Nella diversità delle biografie del teatro circolano legami parentali che parlano di una comune proprietà e attitudine: trasformare la convenzione del teatro in struttura organica di azioni narrative, mondo dell'antigravità, ribalta della vita risolta, montaggio di sorprese per un sistema di relazioni diverso e possibile, tra sé e il mondo, tra sé e l'altro.

Dalla cattività dei segreti del mestiere alla bontà di un comune mistero dell'Arte. Dall'effimero della rappresentazione, all'utopia di un teatro che salverà il mondo.

Attori si nasce, ma si diventa.

Mêtis come principio di intelligenza e pensiero pratici: un avvertimento e un sentimento di contrarietà in zona di pericolo, che si attuano sotto la forma di una calcolata prudenza. Essa è latente a vari livelli di coscienza, ma si realizza solamente nella sua resa pratica, quando consiste in un'azione organica, la cui efficacia è resa visibile – ed è sancita – dal successo nell'area fenomenica. La *mêtis* è impe-

⁴ In Marcel Detienne e Jean-Pierre Vernant, *Le astuzie dell'intelligenza nell'antica Grecia*, cit.

gnata dal divenire sul terreno della lotta, si pone come potenza di scontro che utilizza pratiche di retrovia (prudenza, perspicacia, acume, furbizia, menzogna) tutte compatibili con il fronte della prontezza. *Mètis* è così conoscenza e consapevolezza di abilità utili alla vita, stratagemmi di combattimento, perizia del mestiere, artifici misteriosi e magici. Astuzia, finzione, inganno sono armi, ma anche sortilegi, amuleti scaramantici, veri oggetti apotropaici da opporre alla forza brutta del caos. Doppiezza, contrarietà, imprevedibilità, tutte reazioni di sponda, tornano di prima intenzione grazie alla loro fulminante efficacia pratica. Il gesto della *mètis* è il gesto utile che prolunga la vita. Il gesto che salva. La *mètis* è anche una via di conoscenza in uno scenario convulso, attraversato dalla finzione e dal disordine, eppure regolato proprio dalla sua presenza attiva. Essa, per realizzarsi, esige un sistema complesso ma coerente di atteggiamenti mentali e comportamenti fisici: intuito, sagacia, spigliatezza e finzione di goffaggine, attenzione mascherata e previsione del pericolo, senso dell'opportunità, consapevolezza del tempo. *Mètis* è esperienza incarnata, acquisita in lunghi anni di apprendistato silenzioso. Abilità sciolta da vincoli materiali, immune alla ribellione degli oggetti, che sa vedere il suo manifestarsi senza guardarlo, fino alla dissimulazione della maestria. La *mètis* si applica a realtà mobili, cangianti, ambigue, sconcertanti, che non si prestano alla misura, al calcolo matematico, al ragionamento rigoroso. Realtà che possiedono la misura della decisione corretta, il segno che solo la *mètis*, nella rapidità imposta dal *kairòs*, il tempo istantaneo, effettuale, sa prendere senza sapere di prendere: senza riflessione, a lampo, *di prima*. La *mètis* vede senza prevedere. Il *metièta* punta a cavallo del *rien ne va plus*.

Un corpo deciso

La prima informazione che segna i confini temporali della figura della *mètis* ci viene da Omero. Nel canto XXIII dell'*Iliade*, il canto dei Giochi, si prepara la corsa dei carri. Il saggio Nestore – *aneïroma mètìn*: colui che dà sempre i buoni consigli – istruisce il figlio Antiloco, giovane ancora inesperto che deve gareggiare con cavalli meno veloci degli altri. Per vincere è indispensabile una *mètìn pantoïèn*, un'astuzia multipla, una plurale accortezza. Allora nessuno potrà sorpassarlo e vincerlo, neppure se a inseguirlo fosse incitato Arione, il mitico cavallo di Adrasto. Sarà così, con una manovra ardita e fraudolenta, che Antiloco strapperà la vittoria al più maturo Menelao, ta-

gliandogli la strada – a «coda di pesce» – in una strettoia. La *mètis* si oppone con la sua forza trasversale alla superiorità della potenza materiale.

Per *mètis*, più che per forza, si distinguono il boscaiolo, il cacciatore, il marinaio che guida la nave sui flutti contro vento. Tutti coloro che agiscono nella contrarietà, anche il giardiniere, operano con una forza diversiva.

La *mètis* sposta le regole del gioco, con la sorpresa, l'attacco laterale; la sua imprevedibilità genera una sorta di «ammirazione» che nasconde il trucco e produce l'esito concreto. Astuzia sleale – prevedibile, ma non vista nell'unico istante utile a sventarla –, ammirevole perché utile. Arma assoluta, leva che genera la differenza delle forze, principio di determinazione. Per quanto un uomo possa essere forte o veloce, viene il giorno in cui incontra qualcuno più forte o veloce di lui. Solo una *mètis* superiore, sperimentata, organica, quindi *capìta*, può garantirgli – come in una partita di poker, dove non c'è punto vincente di per sé – una supremazia trasversale, stabile, che rende il suo potere terribile sia nel vincere ma anche nel non perdere, nello svuotare la vittoria dell'altro sottraendosi alla presa, decretando la fine del gioco.

Altro elemento basilare riguarda l'orizzonte temporale della *mètis*. La sua azione si esercita sul momento – in un momento – in un suo spazio temporale minato, incerto, ambiguo, pericoloso. Forze opposte si scontrano, i contrari si cercano per cozzare, le volontà contrastano e discordano. Un *agòn* crudele, regolato da necessità, fa pendere instabilmente nei due sensi la bilancia della sorte dei contendenti. Solo la *mètis* in questo scenario può garantire la differenza. E la differenza è nella presa stabile, la tenuta, senza l'inutile previsione dello scopo ultimo. Nella prova l'uomo di *mètis* è concentrato sul presente istantaneo, scandito dal ritmo che egli impone al corpore. Egli non rallenta e non anticipa alcuna scansione di questo tempo. Con la sua consapevole prudenza accoglie in sé tempi e modi diversi, comprendendo simultaneamente il microcosmo che lo circonda. L'architettura dell'avvenire, non prevista nella sua forma tangibile, è già sostanzialmente decisa dall'agire istantaneo ed esclusivo sul presente. La sua tensione al futuro è nulla, essendo tutta caricata sugli aspetti plurimi del presente eventuale. La premeditazione è istantanea, non prevede l'azione, ma la registra vigilmente, la prova eseguendola, provandola la corregge. L'azione in divenire esalta la presenza. La presenza genera così nuova azione.

Nel mondo greco lo scenario che meglio illustra l'azione della *mètis* è l'agguato, l'azione predatrice. *Dokeûein* è termine tecnico della caccia, della pesca: spiare, insidiare nell'attesa paziente del momento propizio, pronto allo scatto, mai cedendo all'impulso dell'improvvisazione. L'azione della *mètis* infatti, anche se originata da uno slancio repentino, non conosce l'impulsività. Essa è veloce ma precisa, improvvisa ma calcolata. Chi vigila, spia l'avversario per colpirlo di sorpresa, ovvero di rimessa, di reazione, Ma la reazione del *metieta*, essendo provata, diviene un'azione decisa. L'uomo di *mètis* lascia andare avanti colui che deve superare. Tiene l'occhio fisso su chi lo precede, lo comprende e avviluppa nella sua stessa azione, lo tiene sotto la minaccia della propria attiva reazione. Egli deve ricordare la sua *mètis* nell'appuntamento con il *kairòs*, l'occasione propizia che deve cogliere. Il *kairòs*, l'attimo che subito trascorre se pensato, varco dell'occasione istantanea, interagisce con la *mètis* creando una via che si apre istantaneamente, ma che si fa ostacolo se non viene colta in tempo. Il *kairòs* non sorprende il *metieta*, ma gli procura il mezzo reale, la leva per realizzare il piano concepito a suo tempo. Per quanto il *kairòs* sia improvviso e rapido il *metieta* lo anticipa, ritorcendogli contro l'elemento della sorpresa: egli sembra reagire, ma in realtà agisce avendo atteso, appunto, il momento irripetibile. La sua *mètis* riesce a cogliere il momento perché non è un modello astratto, non è leggera – *leptè* –; essa è pesante, ha intrecciato il calcolo con la prova, è impregnata di esperienza, conosce a memoria tutti gli scenari e gli esiti dell'evento. Radica il corpo e la mente nel progetto provato in anticipo, di nascosto, prevedendo il futuro solo per piccoli segmenti di presente. Essa è un pensiero che non fibrilla, non impegna la coscienza del momento, è un pensiero compatto, legato, stretto: è *pukinè*.

La padronanza del *kairòs* è esemplificata per i greci dall'arte dell'auriga. I cavalli dell'imbattibile pariglia divina di Adrasto si chiamano Areion (l'eccellenza) e Kairòs. Nella pariglia divina si esprimono congiuntamente la potenza di Poseidone e la *mètis* di Atena. Pindaro elogia Nicomaco, maestro conduttore di carri, perché ha saputo «rendere le redini ai cavalli nel momento opportuno», *katà kairòn*⁵. Non serve avere cavalli più veloci, conta l'attimo in cui spingere o frenare. Ogni gesto dell'auriga è istantaneo ed efficace, ma

⁵ Pindaro, *Istmiche*, II, 22.

non è leggibile come frutto di una decisione estemporanea. L'auriga non decide ma è deciso dalla sua *mètis*.

Ogni *mètis* contiene in sé un inganno, una finzione. La sua reazione è ribadita da un calcolo invisibile. Un *dòlos* che non deve essere palesato se non si vuole inficiare tutta l'azione.

È ciò che lamenta Goethe per l'Arte: «Si vede l'intenzione e si resta di malumore».

La *mètis leptè*, quella del giovane inesperto o del vecchio stolido, genera un eccesso di intenzione che impedisce di accostare avvenire e passato, di sapere senza dover prevedere. Così non c'è continuità di direzione, linea di condotta, e si è in balia del cambiamento.

La *mètis* pesante si avvantaggia anche dell'accordo. Due uomini che marciano insieme non vedono insieme il vantaggio da cogliere, il *kèrdos*. Le forze sono commisurate meglio, ma è il *metieta* che prende forza dalla stanchezza dell'altro. Tra due ciclisti in fuga, è il secondo che arriverà primo, e non solo per effetto della scia dell'aria. Nei due, uno misura l'azione sullo sforzo dell'altro; chi è misurato, cercando di prevedere, produce un pensiero debole e un'azione corta.

Vedere, prevedere

Una *mètis* eccezionale prevede l'avvenire nella prospettiva più ampia, cogliendo i segnali del pro e del contro soprattutto nella percezione di sé nell'invisibile. Questa pre-visione, la *promètheia*, non può separarsi dal suo contrario. L'uomo che riflette in ritardo è simboleggiato in Epimeteo, colui che capisce solo a cose fatte. Epimeteo è *amartinos*, delirante, incapace di riflettere, di architettare il suo pensiero; la sua intelligenza finisce per rivolgersi contro di lui. La sua *promètheia* è la drammatica riconferma di una desolante condizione di ignoranza del futuro. Egli comprende in sé solo le cose compiute. Prometeo al contrario, è *poikilos, aiolòmetis* – screziato, pieno d'astuzie. Prometeo, il *sophistès*, è capace di una via d'uscita anche nell'inestricabile. La sua *apàte* gli consente di giocare la partita fatale col Dio, di opporgli in controsenso sostanziale: astuzia diversiva contro astuzia programmatica. Prometeo sa tutto, pre-vede, è una *mètis* incarnata che può minare la sovranità di un dio incerto, il cui mito è ancora in gestazione. La sovranità di Zeus, pur avendo trionfato sui Titani, è ancora lontana dall'assoluto. Le nozze con Teti preparano anzi la maledizione di Crono, lo faranno cadere dal potere e dal trono, e da un figlio più forte imparerà a conoscere la distanza abissale

che separa l'essere sovrani dall'essere schiavi. Zeus potrà radicare il suo potere regale solo per capacità di riflessione e alto senso di giustizia. Egli dipende da Prometeo. Solo conoscendo il segreto di Prometeo intorno alle nozze pericolose potrà conservare il suo potere rinunciando a sposare Teti.

La posizione di Prometeo e del suo contrario, Epimeteo, nei confronti di Zeus, è analoga a quella di due grandi tipologie d'attore verso il Teatro. L'attore Titano disdegna i mezzi dell'astuzia – *mechànòs abimùlos* –, non vuole prendere in esame alcuna strategia. Pensa, col poeta, «se dico la cosa com'è, ogni cuore deve straziarsi»⁶. La sua forza ha trovato una via tecnica che trapassa le situazioni, incurante del risultato. La sua pre-potenza è ottusa, segue una linea dritta, cerca solo il confronto diretto, la sua presenza è chiara e rassicurante. L'attore Olimpico è, come Prometeo, un transfuga, un traditore, un uomo che porta i suoi piani – *boulài* – in campo avverso e sotto gli occhi di tutti, senza pudore, ambiguamente. È un *kètos*, un agile mostro marino. È una *Kampè*⁷, la ninfa del Tartaro dalle ali nere, squamate di scuro, gli artigli ritorti come un'*hàrpe*⁸, la Curva, che piega e concerta se stessa con il *dòlos*, con l'astuzia della trappola che sola la rende adatta al fine da raggiungere. L'attore Titano e l'attore Olimpico convivono, talvolta nello stesso teatro, ma hanno radici diverse e non danno gli stessi frutti. Uno ha scelto la via dell'imitazione e dell'apparenza; l'altro la fedeltà alla materia organica e l'eccellenza di sé. Attraversano partiture simili, ma il teatro che hanno in mente ha modi e fini del tutto diversi. Uno lavora per sé e vuole essere scoperto; l'altro crea in sé e vuole servire gli uomini.

Epimeteo, tardo e brillante, cade nell'inganno di Pandora alimentando il disordine del male e la dimenticanza. Prometeo liberato indosserà una corona di giunco, simbolo del legame passato assunto a segno di vittoria ottenuta sul campo e nel regno della *mètis*, testimone di un sapere che non dimentica.

⁶ Bertolt Brecht, *Poesie 1933-1956*, trad. di Roberto Fertonani, Milano 1977.

⁷ Apollodoro, I, 2, 1. Zeus libera i suoi futuri alleati, i figli di Urano, incatenati dal loro fratello Crono sciogliendo «le loro catene dopo avere ucciso la loro guardiana *Kampè*». Essa piega i Ciclopi e i loro fratelli Cento-Braccia, così come Zeus ha «curvato» i mortali troppo orgogliosi.

⁸ Nonno, *Dionisiache*, XVII, 236-264.

Equilibrio, disequilibrio

L'alterazione di equilibrio dei flussi mentali, vocali, fisici dell'attore ha radici più antiche del teatro. Lo spostamento in alto del baricentro, i piedi sulle punte, le spalle inarcate verso l'alto, le braccia in fuori asimmetricamente disposte, ovvero lo spostamento in avanti o indietro del busto, la flessione delle ginocchia al limite del *sats* sono figure di una scena reale che racconta in forma di metafora le lotte mortali dell'uomo col mondo. Nel *Prometeo* di Eschilo il tema del piegare e del piegarsi ricorre in maniera inequivocabile, oltre ogni necessaria allusione, fino a configurare un preciso riferimento espressivo. La flessione delle ginocchia, una posizione eccentrica e riposante, una scelta di libertà, è appunto quella che non può permettersi di assumere Prometeo, prigioniero sulla roccia di Cadmo. Deve piegarsi al volere del dio, ma non può flettere le ginocchia. Il vecchio equilibrio statico diviene, nella costrizione, un equilibrio precario per cui è necessaria una immensa dose di energia. Si lamenta Prometeo: «Io ho slegato gli uomini, e per questo oggi mi *piego* sotto tali pene, a subirsi crudeli, pietose a vedersi»⁹. E ancora: «Io che ho aiutato Zeus a radicare il suo potere, ecco sotto che razza di dolore oggi mi *piego*»¹⁰. E: «Dopo essermi *piegato* sotto dolori innumerevoli evaderò dalle mie catene»¹¹. Il supplizio di Prometeo si colloca tra le esposizioni infamanti, come l'esecuzione capitale – *apotunpanismòs* – in cui il condannato nudo è attaccato con uncini conficcati nella carne a un palo infisso in terra. Il carattere pubblico del supplizio rende l'oltraggio ancora più doloroso. E l'esposizione, senza posizioni intermedie possibili fuori che eretta o seduta, configura la berlina, rito di rappresentazione della pena, e per la sua scomodità e impudicizia parte essenziale della scena della pena. Il castigo si configura così come rigetto sancito – *huperorismòs* – delle regole di libertà della condizione del mondo precedente. Le catene di Prometeo lo trattengono legato alla roccia in posizione eretta. La condanna divina sancisce di montare su quella roccia una guardia dolorosa sempre in piedi – *orthostàden* – senza poter prendere sonno, né piegare le ginocchia – *ou kàmptoi gònu*¹². Non poter flettere le ginocchia, impedendo ogni ricerca di un altro punto di forza e d'equili-

⁹ Eschilo, *Prometeo incatenato*, 237.

¹⁰ *Ivi*, 306.

¹¹ *Ivi*, 512.

¹² *Ivi*, 31 seg.

brio, genera una costrizione senza attesa e senza sviluppo. E la stazione eretta dichiara la sua faticosa precarietà senza un esito narrativo se non imposto dall'esterno. La vera pena è l'inazione, l'impedimento a cambiare posizione, così come la vera libertà sarebbe ora l'azione del movimento e il movimento della parola. Anche la posizione di Prometeo in molte pitture vascolari, dove viene presentato accovacciato con le ginocchia piegate davanti a sé, esprime la stessa dolorosa costrizione; la posizione è ora quella rituale del lutto, della supplica per la remissione del castigo. In tutti e due i casi la forma imposta al corpo ancora vivo segna il più alto grado della violenza della pena: è la volontà di spezzare nell'individuo la sua forza mistica, la sua forza vitale con l'imposizione della posizione più debole che esprime la perdita della libertà e della volontà di agire. Il dolore fisico incarna la morte virtuale rappresentata dall'estromissione dal territorio e dalla vita della città. Perdendo il suo valore – la sua *timé* – l'attore perde la centralità della sua presenza. Immobile, impotente e inespressivo, spogliato di ogni attributo, lontano dagli uomini, eppure sotto i loro occhi, al centro di una scena tragica che ha il suo logo nella macchina scenica della berlina, il condannato – attore impossibilitato a muoversi ed esprimersi, a raccontare la sua storia – affida la sua esistenza alla rappresentazione dell'attesa, pensando sordamente all'evento liberatore che dia nuova voce e azione alla sua presenza.

Ulisse

La conoscenza prodotta dalla *mètis* si realizza fuori dall'*epistème*, verso un sapere di verità, in una sfera di sapienza del passato e preveggenza del futuro. L'universo intellettuale dell'uomo greco vive a cavallo dell'essere e del divenire, tra intelligibile e sensibile. Opposizioni dichiarate che si specchiano, formando un insieme dove i due piani di realtà si nascondono a vicenda e si annullano su di un orizzonte remoto e sconcertante, che paralizza l'attore, indeciso tra il capire storicizzato e il sentire metastorico. Da un lato vive l'essere, l'uno, il limitato, l'immutabile, il certo, il sancito, il condiviso. Dall'altro il divenire che non cessa mai, l'instabile, l'illimitato, l'obliquo, l'ondeggiante. La *mètis* oscilla tra questi due poli, scacciata dall'uno, schiacciata dall'altro. Il suo instabile movimento, ignorando l'essere, precorrendo il divenire, muta ciò che guarda e cercando di non essere vista si sottrae al potere del disordine naturale. La *mètis* trova po-

sto in questa dialettica rendendosi ancora più mobile, mutevole, polivalente. Per ottenere il suo scopo deve rendersi relativa, procedere per vie traverse, rendersi elastica fino all'inversione, con un'andatura così curva da contenere in sé tutte le direzioni. Solo colui che dispone di una *mètis* bieca e minatoria può indovinare la strada che porta alla soluzione. Il suo procedere derivante crea un percorso irripetibile che confonde chi guarda. Nascondendo le tracce, si oscura la direzione.

L'intelligenza della *mètis* pone l'attore sulla scena in condizione di rivalità permanente, agonismo strutturale e insanabile. Il suo comportamento oscilla tra l'ipocrisia sorda e servile e l'opposizione muta e feroce. Egli è un *trickster*, un imbrogliatore. La comparazione tra forme d'intelligenza, strumenti d'azione, scenari d'avventura di molti miti traccia un profilo straordinariamente simile, dal punto di vista funzionale, a quello di un attore strutturato dall'asprezza del mestiere senza remore, ovvero dalle tempeste pedagogiche sperimentali del '900. Un attore illuminato da un pensiero, che se non sempre ha la forza di tradurre l'utopia di un progetto teorico in una struttura sistematica d'uso, quanto meno si colloca a piombo sullo spazio d'azione. Modelli operativi che prevedono la logica della *mètis* sono leggibili negli strumenti dell'inversione, della circolarità, del legame che scioglie. Vi è una proprietà della *mètis* che appartiene in particolare all'artista. È la *mètis* molteplice e diversa, la *mètis pantoïe*. Ulisse ne è il prototipo esteriore. Egli è l'eroe *polimètis*, è *pantoïos dôlus*; esperto in diverse astuzie, egli è *poluméchanos*, possiede tecniche diverse, conosce espedienti – *pôroi* – per ogni genere e grado di difficoltà. Difendendosi dall'aporia, combatte per un ordine diverso. L'artista protetto e istruito da Atena ed Efesto possiede una *tèchne pantoïos*, un'arte duttile, un'abilità totale. L'artista *polimètis* è chiamato anche *poikilòmètis* e *aiolòmètis*. *Poikilos* connota la trama variegata di un tessuto, lo scintillare metallico di un'arma, il manto pezzato di un cerbiatto, il dorso lucente a macchie scure di un serpente. Un gioco di riflessi ondegianti che allude alla vibrazione improvvisa che nasce dalla più perfetta immobilità. È la repentinità imprevedibile della luce, la sua velocità incommensurabile. *Poikilos* è anche l'incerta fortuna, l'esito impreveduto, come il capriccio del dio, che volta da un lato e dall'altro il destino dell'uomo; è il piacere obliquo dello spettatore che assiste da lontano, e muta il corso della storia con la sua sola presenza. Il variegato, lo screziato contiene anche l'idea del movimento repentino designato dall'*aiolos*. Platone oppone il *poikilos* a ciò che è elementare e lo apparenta a ciò che non resta mai uguale a

se stesso: *oudépote tautòn*¹³. Per Aristofane l'uomo è naturalmente *poikilos*, e nella volontà del fine trova facilmente gli espedienti per trarsi d'impaccio: *ek ton amechànon pòrous eumechànos porizein*¹⁴. Oscillazione e varietà, rapidità, mobilità, cangianza entrano così intimamente, di diritto, nella natura organica della *mètis*. *Mètis pantoie*, *mètis poikile*, *metis aiòle*, multiforme, variegata, scintillante. Essa combacia con un mondo mutevole, molteplice, ambiguo: ne rispecchia la natura nascosta, e ne spiana pieghe e ostacoli. La triplice *mètis* si volge a una realtà fluida che non caglia mai, e che si esprime solo per forze opposte, principi contrari, idee diverse.

Per cogliere il *kairòs* di questa realtà la *mètis* deve essere più curva, quindi più veloce del tempo. La sua rapidità salda la scansione minima percettibile del tempo. Mobilità e potere di trasformazione annullano il tempo anticipandone gli effetti. Nulla è previsto, ma tutto è pronto, piegato all'imprevisto. Solo il simile ha potere sul simile. Gli effetti, mobili come il mercurio, sono così a ridosso della causa da anticiparla nella percezione non solo di chi guarda, ma anche di chi la produce.

Ecco come il *grazie!* di Petrolini finisce per precedere il *bravo!*

La *mètis* è potenza di astuzia e di inganno. La *mètis* truca se stessa, agisce per mascheramento: ogni forma traveste la sua vera natura con dichiarata finzione. La nuova forma non è simile a quella vera, cui si riferisce. Come il teatro essa è una vera realtà leggibile solo come finzione, ma non credibile come copia di realtà. Apparenza e realtà si sdoppiano pur mostrandosi legate; opponendosi come contrari, generano non un effetto illusorio, ma l'illusione di un effetto: l'*apàte*. L'*apàte* inganna lo spettatore-avversario e gli impedisce, come a fronte di un sortilegio, di capire se non a cose avvenute. La *mètis* con la sospensione prepara in realtà la sorpresa di un effetto reale senza cause apparenti, impreveduto, sbalorditivo, di malvagia efficacia come il taglio del chirurgo. Una triplice *mètis* permette di mostrarsi pazzo irriflessivo – *aphradèos* – avendo invece calcolato un tutto che comprende l'impreveduto. La *mètis* mostra il raptus dell'indeterminatezza e del caos, ovvero del vuoto fibrillante, mentre veglia la mente prudente – *phronèon* –, il corpo accorto – *pephulagnènos* –, trasformando la finzione in un altrove permanente assoluto, strumentale e teleologico.

Il *polümetis* Ulisse, preparandosi dinanzi all'assemblea dei Troia-

¹³ Platone, *Repubblica*, 568 d.

¹⁴ Aristofane, *Cavalieri*, 758 seg.

ni a ordire il discorso che nasconde la trama ingannevole del cavallo, se ne sta pesantemente immobile, fatica a star dritto, gli occhi bassi, lo scettro che pende lungo il braccio come un peso inutile; è uno stolido che ignora le cause della sua sconfitta. Mancando il tono è assente ogni enfasi. Una marionetta bloccata, un uomo spento, senza sale, un misantropo che ha dimenticato come si parla in pubblico. Questa doppiezza totale fa combaciare il suo teatro con l'orizzonte degli spettatori, una finzione così omogenea da sembrare una nuova realtà, vera potenza d'inganno, di «adattamento» stanislavskiano. Sfida al coraggio di non credere: una seduzione difficile da rifiutare.

Polipi, seppie, rane di mare e volpi

È nell'esperienza del mondo animale che però la *mètis* trova riscontri di inequivocabile precisione e funzionalità. Lo scenario della natura animale bene si presta all'osservazione e allo studio di gesti sociali elementari. I rapporti di forza falsati e riequilibrati dalla *mètis* si mostrano come frammenti esemplari di una geometria del comportamento altamente funzionale, quindi spettacolare. Nel suo *Trattato di pesca* del II secolo, Oppiano (e un suo omonimo nel *Trattato di caccia*) ci introduce a un mondo animale di equivalente classicità culturale, dove lo scenario è reso architettonico dalla presenza di trappole, trappole, artifici.

Armi, reti, ami, nasse, cappi, tagliole formalizzano specularmente una *mètis* animale che l'uomo apprende per rivolgerla contro i loro portatori. Sono prodromi di una doppiezza culturale che fa della caccia un antimondo simile al teatro. Primitivamente la *mètis* dell'uomo è mimesi di quella animale, con una significativa variante: la sua azione mimata, efficace perché reale, acquista una portata di mutazione storica più ricca del ciclo biologico che la ispira. Crudele e necessaria per il suo fine materiale, la *mètis* mutuata dal mondo animale si fa simbolica nei suoi significati psicologici e culturali. Non solo specializzazione e adattamento, ma invenzione espressiva, che di quella logica conserva tutta la coerenza. Azione reale-artificiale.

Il mare, ad esempio, è un contro-mondo costruito come una gigantesca trappola di circolare relatività. La torpedine, un esserino flaccido senza alcuna forza, trasforma questa debolezza in un invito: la scarica elettrica che essa produce sorprende e stordisce l'avversario. Così la rana di mare, molle e repellente, si nasconde nel fango e lascia fuori solo un peduncolo carnoso che si trova sotto la mascella

inferiore. Lo agita come un'esca per i pesci più piccoli. La preda lo punta e poi lo segue senza avvedersi del suo lento ritrarsi verso la bocca spalancata della rana. La lenta danza del peduncolo è l'unico movimento della rana a fronte della sua immobilità totale. Il polipo si maschera da roccia. La sua formidabile *tèchne*, la nuvola del suo inchiostro, lo rende irricognoscibile, indistinguibile dal paesaggio; eludendo il pescatore, sorprende contemporaneamente la preda. L'*apàte*, l'illusione che riesce a produrre, evitandogli la morte, gli dà la vita. La sua vigilanza è doppia. Separa i contrari con una stessa tensione, con un controllo a due vie. La caccia al polipo è per Plutarco la palestra ideale dove sviluppare l'abilità – *deinòtes* – e l'intelligenza pratica – *sùnesis*¹⁵. Le sue innumerevoli membra – *polùplokos*, dalle tante pieghe – sinuose e mobili come una rete involuta di nodi inestricabili, di serpentine laterali, sono un labirinto di stanze che non comunicano. Plutarco chiama *sòphisma*¹⁶ il lungo ed esile tentacolo che il polipo muove lentamente per attirare la sua preda. La sapienza è implicita, l'azione essenziale, l'efficacia immediata. Il polipo, imprendibile come il ladro che dorme di giorno – *bemeròkoitos*¹⁷ –, è in agguato la notte. Non ha davanti o dietro, nuota obliquamente nella sua oscurità, mischiando tutte le direzioni in un magma illeggibile, ma molto coerente allo scopo. Solo il polipo sa aprirsi la strada nell'oscurità, segnare una rotta, tracciare un cammino, un *pòros*. Così come la scolopendra di mare, che i greci chiamano il pescevolpe, che presa, invece di fuggire, risale verso il pescatore per tagliare la lenza a monte dell'amo. Ovvero giunge al macabro spettacolo del dentro di sé: rovesciando il proprio corpo come un guanto, rivolge l'interno all'esterno con tutti i suoi organi a vista, spogliando il suo corpo come di una camicia e facendo cadere l'amo¹⁸. Ma l'animale che per i Greci possiede in massimo grado la *mètis* è la seppia. Aristotele, Oppiano, Plutarco la citano come esempio di vigilanza e astuzia. La seppia come il polipo possiede il potere della polimorfia. Morbida e fredda come l'acqua in cui si muove, assume forma e colore dei corpi a cui si accosta. Dalla testa partono le appendici tentacolari con cui stando adagiata nella sabbia adesca e blocca le sue prede, con una muta e stringente domanda, il *sòphisma* che divora ogni risposta. Nella tempesta i suoi tentacoli la ancorano agli scogli. Per

¹⁵ Plutarco, *De sollertia animalium*, 979 a.

¹⁶ *Ivi*, 978 d.

¹⁷ Esiodo, *Opere e giorni*, 605.

¹⁸ Eliano, *Sulla natura degli animali*, IX 12.

gli antichi la seppia, come tutti i molluschi, è un essere anfibio che può risalire dal mare alla terra per nutrirsi – ibrido inquietante – di olive e fichi. Muovendosi tra mare e terra – i confini che Zeus aveva attentamente distinto – la seppia si mostra come potenza primordiale che esprime un potere sopravvissuto alle nuove forme di un universo differenziato. Essa è una «radice» e una «estremità» che si congiungono e confondono nella profondità del Tartaro.

La seppia presiede a un divenire che non discende dal dritto e dal diretto, ma dal curvo, tortuoso, ondeggiante; non dall'immutabile fisso, ma dal mobile mutevole; non dal determinato unico, ma dal polimorfo ambiguo. La seppia bianca porta in sé il nero dell'inchiostro, il *tholòs*, che crea una nuvola nera, un buio dove tutte le direzioni si confondono. Essa imita gli dèi omerici che nascondono al contrario in una nuvola sacra – *kuanée nephéle* – i mortali che vogliono salvare. Nell'aporia di uno spazio senza più ordine, la seppia trova il suo *pòros*, lo stratagemma che è anche la via più breve per uscire dalle difficoltà della contraddizione. Ateneo saluta in Teti la figlia di Nereo, «la seppia dai bei riccioli – *sepie euplòkamos*, dai molti tentacoli –, terribile dea dalla voce umana, che sola essendo pesce, conosce il bianco e il nero»¹⁹. Nell'epoca dell'accoppiamento le seppie si uniscono strettamente bocca contro bocca intrecciando i loro tentacoli inestricabilmente. Nuotano così in una paradossale forma bifronte che non ha più un davanti e un dietro, destra o sinistra, in una stretta che nulla può sciogliere e che le perderà.

Colui che lega non dovrebbe mai legarsi, come colui che commuove non dovrebbe mai commuoversi.

Nel fondo della sua tana dalle sette porte, la volpe ordisce le sue trame, i suoi soggetti d'azione, gli intrecci da realizzare. La sua tana è il retroscena poliforme e sconcertante di una enigmatica personalità. È il «camerino» del suo sfrenato e incessante trasformismo. Imprendibile nella tana, imprendibile sul terreno di caccia, la sua fuga è di fatto un consapevole sfuggire, una salvezza predisposta drammaturgicamente sempre sull'orlo della cattura. Oppiano di Apamea connota questa fuga con il verbo *olisthànein*, che rimanda all'immagine dell'atleta unto d'olio che scivola tra le mani dell'avversario²⁰. Sotto il fulvo manto uniforme essa nasconde un'anima screziata, un'intelligenza diversa e incomprensibile che sa adattarsi a ogni circostanza, entrando nello scenario nuovo senza frizioni. Il suo nome è *kerdò*, la profittrici-

¹⁹ Ateneo, 135 c.

²⁰ Oppiano, *Cynegetikà*, IV 448-51.

ce. Il suo comportamento varia in ogni scenario, impersonando teatralmente figure diverse. Se ha puntato uno stormo di uccelli selvatici si stende per terra su di un fianco, con gli occhi chiusi, la bocca serrata: come morta. Così, scopertamente distesa, cova il progetto, pensa l'azione già provata. Gli uccelli calano in massa e saggiano l'assalto grattandole delicatamente il pelo con gli unghi. Ma come uno ne arriva alla portata della bocca, la volpe scopre il suo *dòlos* e lo azzanna fulminea. Per catturare le ottarde – uccelli di rapina grossi come un gallo d'India – nasconde il «volto» tra le zampe anteriori, muovendo dolcemente la coda. Le ottarde cadono nell'illusione di crederla una di loro, e quando sono alla sua portata essa si rivela di scatto e si scaglia su una di loro²¹. Per sottrarsi all'attacco dell'aquila si capovolge ventre all'aria nel preciso momento dello stallo del volatile, che si confonde per il brusco cambiamento di colore del manto ed è costretto a ridare potenza alle ali per risalire in volo. Così l'atleta *metieta* attua il *pàlaisma*, il trucco con cui si sottrae alla presa dell'avversario, ritorcendogli contro, con l'inversione, la forza fuori misura del suo stesso slancio. Tutto questo assomiglia e corrisponde al ritrarsi silenzioso, fino all'immobilità, dell'attore sotto l'incalzare della foga verbale e gestuale dell'antagonista. Momentanea assenza che rimette in equilibrio le sorti della scena. Pittaco, la volpe, nasconde una rete sotto lo scudo e così uccide in duello il generale ateniese Frinone²² campione olimpico di pancrazio²³. Così Melisto di Tebe, di piccola taglia ma dotato di una terribile forza interiore, il cui coraggio nella lotta è pari al valore delle belve dal ruggito terribile²⁴, attua la forza *decisa* del lupo, contro la forza che *decide* del leone.

Che questo accada in natura o soltanto nel pensiero arcaico sullo scenario della natura, esprime comunque l'idea che chi incarna la *mètis* deve mostrarla solo nel corpo presente, né prima né dopo. Essa è forma eventuale, pensiero stabile, organico al fine di un'azione reale. Una vera natura *seconda* ma non secondaria, crudele e necessaria.

Teognide, senza saperlo, parla all'attore dei suoi personaggi: «Assegna a ciascuno dei nostri amici [...] un aspetto diverso di te

²¹ Eliano, *Sulla natura degli animali*, VI 24.

²² Diogene Laerzio, I 74.

²³ Pancrazio – *pankration*: tutta forza –, gara di combattimento misto di lotta e pugilato a mani nude, senza esclusione di colpi (ma senza mordere e strappare) su di un terreno fangoso. La regola fondamentale è costringere l'avversario a riconoscere la sconfitta alzando la mano o il dito indice.

²⁴ Pindaro, *Istmiche*, IV 45-7.

stesso. Prendi esempio dal polipo dalle molte pieghe, che assume l'apparenza della pietra alla quale si avvinghia. Attaccati un giorno all'uno, e un altro giorno cambia colore. L'abilità – *sophie* – vale più dell'intransigenza»²⁵. *Polütropos* è l'uomo che si trasforma, che ha risorse infinite; l'*epístrophos anthròpou* ha un volto per ognuno cui si rivolge. La sua intelligenza è *polùplokon nòema*, rami divaricati di una radice nascosta. I piani del suo pensiero si oppongono negando l'assoluto e si ricompongono a un livello di più alta relatività. Parola e azione sono sempre discordanti, ma perfettamente compatibili nello schema di un enigma sofisticato. Il *polütropos* non va confuso con l'*ephèmeros*, l'uomo del cambiamento e dell'istante, cosciente della sua natura fluttuante, un grande attendista che, differendo sempre, muta al minimo soffio. Pindaro lo decreta «preda del tempo astuto»²⁶, quel tempo capace di mutare l'intero corso della vita. L'*ephèmeros* cambia come il camaleonte: per paura. Il *polütropos* è padrone di sé, signore di ogni suo movimento. La sua instabilità non ha alcun riflesso fisico, saper dissimulare l'affezione è il compito principe della sua *mechané*. La sua sincerità cresce quanto più riesce a nascondere. Ciò che trapela come suo malgrado non indica una condizione stabile, ma è un enigma che stanca l'antagonista e lo porta a scegliere nel dubbio la soluzione apparente. Si prende gioco degli altri quando sembra all'apice dello smarrimento e della confusione. Ogni voltafaccia è un bivio che si rivela dopo essere stato imboccato. Ma non si vedono suture tra i diversi momenti della sua «prova». Assume tutte le facce, ma non è prigioniero di nessuna. La sua *mètis* è così flessibile che il suo adattarsi alle circostanze finisce per precederle e determinarle. Si mette in trappola non per caso, ma per esercitare il suo progetto.

Le forme più diverse della *mètis*, dell'intelligenza polimorfica, hanno in comune il tema del legame. Percorsi labirintici che stringono e confondono, tentacoli, legami viventi materiali e simbolici, nodi che si aprono e che si chiudono, ondeggiando, si ripiegano e poi stringono senza pietà. Intrecciare – *plèkein* – e contorcere – *strèphein* – sono i verbi maestri, i sensi concreti che fondano il vocabolario della *mètis*. La presa che incatena il dio dotato di metamorfosi è simboleggiata dalla stretta delle due braccia chiuse, con le mani saldate l'una all'altra, a cerchio. Con un'imboscata, un travestimento, un essere

²⁵ Teognide, 215-18.

²⁶ Pindaro, *Istmiche*, VIII 14.

pur astuto e sempre all'erta è bloccato in un legame che chiude ogni combattimento con la sua sconfitta. Disarmato e denudato della sua magia, compiuto l'intero ciclo delle sue metamorfosi, quando ha mostrato ogni suo potere, deve arrendersi al vincitore e riprendere la sua forma primitiva. Ora non c'è domanda a cui può sottrarsi nell'ambiguità. La finzione deve cedere alla trasparenza, all'atto univoco. L'astuto ha incontrato il più astuto, il vigilante è stato sorpreso, il maestro dei legami è legato. La sua polimorfia è ricondotta a una forma unica, l'enigma è sciolto nella semplicità.

Ermes – indomabile e imprevedibile: *amèchanos* – beffa Apollo non solo rubandogli un gregge di buoi, ma trasformando il furto in un gioco di apparenze e in una prova di destrezza. La sparizione del gregge si colloca tra le forme spettacolari che aspirano a farsi paradigma mitico non tanto per l'esito quanto per la loro forma e modalità. Spingendo gli animali all'indietro davanti a sé, e avanzando egli stesso all'indietro con le orme invertite, Ermes trasforma una partenza in un arrivo. Il dritto e il rovescio diventano un prima e un poi, un universo crudele e menzognero che mette a repentaglio chi guarda, facendo comunicare, come il teatro, due mondi che non stanno naturalmente insieme: realtà e illusione di realtà, effetto consistente senza causa apparente. Ermes è *strophaios*²⁷, non solo perché se ne sta vicino alla «porta che gira sui cardini», ma anche perché è mutevole, ritorto, coerente nella sua incoerenza. Come i pantomimi Strophios e Phlogios – padre e figlio – detti *polùstrophoi*, eccellenti nell'arte di imitare ogni forma vivente con il movimento delle dita delle mani e con il sostegno della luce e dell'ombra²⁸. Anche il sofista è *strophaios*: intreccia i discorsi contorcendone il filo, rendendo fatti e concetti ora simili, ora diversi, ora unitari, ora molteplici. Discorsi così intrecciati sono trappole – *strophonema* – simili per funzione agli enigmi proposti all'uomo comune, lo spettatore, dalle divinità ricche di *mètis*. Questi enigmi – *grìphoi* o *nephèle* – sono come reti da caccia o da pesca.

Silenzioso, occhi e orecchi tesi, non cedendo, come i pesci, mai al sonno – *nòs panàupnos*²⁹ – e, nel caso, senza sognare; soggetto e simbolo della concretezza assoluta, il nostro uomo osserva, vigila, spia con tutti i sensi all'erta. Aiace evoca il pescatore che bracca la preda, la quale vigilando a sua volta sperimenta il suo prossimo brac-

²⁷ Aristofane, *Pluto*, 1154.

²⁸ Nonno, *Dionisiache*, XXX, 108 seg. Keidell.

²⁹ Oppiano, *Halientikà*, II, 658 seg.

care³⁰. Il *metieta*, come l'attore, vuole essere guardato ma non scoperto. L'occhio della *mètis* non ha ciglia che battano mai; è sempre aperto, spalancato sulla scena della natura e degli uomini, e non subisce il presente, ma lo induce a divenire con la previsione di una porzione infinitesimale di futuro. Il presente del *metieta* è un'azione anticipata da uno scenario futuro non previsto eppure predeterminato.

Il pescatore, il cacciatore – *eùskopos*, buona vedetta di un mondo complesso e pericoloso – agile, sciolto, rapido, mobile, vigoroso e pronto alla fatica, è anche un corridore dai piedi veloci come il guerriero omerico, come l'uomo descritto dalle leggi platoniche. Ermes cacciatore, al calar della sera – come l'attore – calza «sandali veloci»³¹ che lo fanno correre come il vento. È lui, Ermes, l'inventore dei *phaikàdes*, le bianche scarpette dei ginnasiarchi. Dioniso regala al cacciatore Nino per mostrargli il suo favore i calzari di Agreo e Nonno, mitici protettori della caccia³². Artemide indossa, per le grandi partite di caccia, gli *endromides*, scarpe da corsa³³.

Sarà anche per questo complesso di valori simbolici e funzionali che la tradizione attorica dell'800 trasmette sino ad anni recenti la consuetudine, inspiegabile ma testarda, di indossare sotto qualsiasi costume le stesse scarpe personali, le suole che non tradiscono, che non vacillano, i calzari capaci di traghettare l'attore oltre il personaggio nel difficile percorso della *parte* verso il *tutto* della rappresentazione.

L'attore, il cacciatore e la preda mostrano proprietà rovesciate e speculari: il cacciatore vede senza essere visto; la preda vede di essere vista; l'attore è visto e cerca di non vedere. Tutti dissimulano e simulano a un tempo. Nell'immobilità è dissimulato il movimento, nel moto è simulata la stasi. Nei due casi l'equilibrio precario è funzionale all'azione, nel senso che la determina e la nasconde. In un mondo dove il presentimento è sospetto e allarme del certo, la dissimulazione tende all'invisibilità, come l'evidenza della simulazione credibile genera lo stupore che paralizza chi guarda e manda salvo chi è guardato. Attore, cacciatore o animale di *mètis* fanno di se stessi una trappola. Simulano il nulla, dissimulano tutto.

Zeus contro Prometeo, Efesto contro Afrodite e Ares, Agamen-

³⁰ Sofocle, *Aiace*, 879 seg.

³¹ *Inno omerico a Ermes*, 80-83.

³² Nonno, *Dionisiache*, XVI, 106 seg. Keidell.

³³ Callimaco, *Inno ad Artemide*, 16 Pfeiffer.

none contro Ifigenia, Clitemnestra contro Agamennone, Oreste contro Egisto, Ulisse contro Filottete, Strepziade contro Socrate. Tutti realizzano una trama d'inganno che si fa rete, trappola senza uscita, labirinto sinuoso, fluido, mobile, sconcertante, mortale.

Il mare e la rotta

Due coppie di potenze strettamente legate al tema della navigazione – *pòntos* e *pòros* – ci dicono che immagine e che valore d'uso i greci attribuirono al mondo del mare. Attraversare il mare seguendo una rotta è per i greci esperienza religiosa e di conoscenza. L'orizzonte mobile del mare aperto metaforizza la condizione dell'uomo sulla terra. Per colui che naviga l'orizzonte della crisi si sposta sempre più lontano, destoricizza, relativizza il negativo, ricomponendolo in un grande teatro, un'opera di pupi omodiretti, dove gli dèi assenti sono i drammaturchi di uno scenario aperto; dove l'uomo finalmente improvvisa la sua partitura duellando con la necessità della natura, non solo per vincerla temporaneamente, ma per conoscerla dal suo inesauribile interno. Navigare, viaggiare è il paradigma di un'esistenza altamente spettacolare, speculare all'esperienza dell'attore.

Pòntos, tutto-salato, onda salata, è una delle potenze primordiali del mare aperto in cui acqua e cielo sono i soli limiti visibili, e in cui la terra è non solo assente, ma non può essere in alcun modo prevista. *Pòntos* è lo spazio misterioso e inquietante dalle infinite strade, tracce continuamente cancellate dal moto, un cammino contraddittorio che si chiude appena aperto, una distesa caotica che genera incertezza e sconcerto. Abisso marino che non è facile superare: *àbusson pèlagos ou màl' eùporon*³⁴. Regione del turbamento, inconoscibile, *pòntos* non può essere scomposto e fissato nella memoria. La mente dell'uomo può attingerlo solo nel concetto della sua indivisibile totalità. *Pòntos* è regolato dai venti e dagli astri che segnano la via come la corrente in un fiume. Le sue mobili onde lo rendono *apeiron*, l'infinito che per Anassimandro è fonte di tutte le cose: non può essere attraversato da parte a parte, infilzato di *prima*, ma va aggirato in maniera altrettanto mobile e polimorfa. *Pòntos* ha la sua controparte in *Pòros*, altra potenza cosmogonica primordiale attiva fin dalla metà VII sec. a.C. *Pòros* che indica in origine il guado, il passaggio aperto nell'impraticabile; finirà per indicare nel complesso

³⁴ Eschilo, *Supplici*, 470.

la via, il cammino che il navigante deve aprirsi nel *pòntos*. I racconti dei drammatici viaggi per mare di Ulisse o degli Argonauti presentano uno scenario di rocce gigantesche che per la loro mobilità non hanno nulla a che fare con la terra. Le Rocce Erranti, le Rocce Scure o Scilla e Cariddi si spostano in uno spazio dove tutte le direzioni sono confuse e negate: destra, sinistra, alto, basso si mischiano senza mai fissarsi. L'impossibilità non solo di conoscere la strada, ma di capire natura e confini dello scenario in cui ci si trova genera un vuoto soffocante, gettando il navigante nell'aporia. È l'ossimoro di uno spazio immenso che opprime, in cui le infinite strade non indicano alcuna via. È uno scenario in cui per vivere bisogna simbolicamente prevedere soltanto il nulla che si vede. In rapporto a queste due potenze si collocano *Tùche* e *Kairòs*. Nel pensiero arcaico greco *Tiche* (divinità marina figlia di oceano e di Teti, sorella di Metis) denota il cambiamento, l'instabilità, l'ambigua condizione di chi è preda del soffio dei venti, dell'onda, e si sposta incessantemente senza meta. Ma il suo rovescio annulla il lato negativo: *tùche* vuol dire anche il governo della nave, condotta con sicurezza in porto, l'occasione di riuscire, di ottenere il risultato positivo. Così la *Tiche* di Alcmane³⁵, figlia di Promètheia, dona il successo attraverso l'arte di prevedere, dando il potere sul tempo e sulle cose. E così la *Tiche* di Pindaro³⁶ sale a bordo e prende prepotentemente la barra dalle mani del pilota. Le due differenti *tùche* sono inseparabili come facce di una sola moneta, come il doppio volto di Ermete. La loro complementarità si comprende rapportando l'attività del pilota sempre allo spazio marino. La sua attitudine non preesiste; come l'arte di prevedere si sviluppa contro un orizzonte oscuro e incomprensibile, così l'arte del pilota non si realizza che in condizioni di incertezza, precarietà, pericolo. L'azione del pilota è così radicale che non può esistere senza onde, non può essere «provata». Con la *tùche*, l'impenetrabile mostra una possibilità. *Tùche* è una chiave molle, ma è il modello di ogni azione di apertura risolutiva. Nella stessa direzione va il senso di *kairòs*: occasione propizia, attimo fuggente, momento irripetibile. Anch'esso, *Kairòs* l'Olimpio, è una potenza legata al mare, fa a sua volta parte di una triade con Pompaïos, compagno, e Zeus Oûrios, lo Zeus del soffio favorevole. Un suo santuario è, nel mito, fondato da Giasone sulla costa asiatica del Bosforo tracio. Prima di imbarcarsi per la traversata del *Pòntos Axeinos*, il Mare Scuro, i marinai si reca-

³⁵ Alcmane, *Frammento* 64 Page.

³⁶ Pindaro, *XII Olimpica*.

vano al santuario per un sacrificio che, con il favore del vento di Zeus, rendesse quel mare *eùxeinos*. *Oùrios*, il soffio di Zeus, è, metaforicamente, il momento dell'intrapresa, il gesto dell'avvio, il moto dell'abbrivio. Da lì in poi la navigazione, che non può in alcun modo essere prevista in tutti i suoi passaggi, si avvale del *kairòs*, la capacità di scoprire e anticipare le trappole del mare.

Tùche è la condizione dell'attesa mobile, *oùrios* è l'occasione offerta, *kairòs* è il momento colto.

Nella triade circolare si apre lo spazio per esercitare la propria *tèchne*. Il viaggio per mare si gioca sulla terra ferma. L'ultimo passo dipende dal primo. Ma se il pilota è complice dell'elemento marino, se naviga in «accordo», il primo passo dipende dall'ultimo.

L'uomo di Sofocle è *pantòporos*, pieno di risorse: «... anche di là dal grigio mare / tra i venti tempestosi, quando s'apre / a lui sul capo l'onda alta di strepiti, / l'uomo passa...»³⁷. Trovare un *pòros*, utilizzando la *gnòme polùboulos*, l'intelligenza poliedrica, vuol dire giocare d'astuzia, essere nella tensione della sentinella, anticipare l'evento, cogliere l'occasione; mai d'istinto, ma attuando *mèchanai*: macchinazioni. Di fronte allo spazio immenso dove il tempo concentra e rende compresenti forze contrarie, solo un'uguale polivalenza e polimorfia nel pilota può garantire la via d'uscita. Prudente e previdente – consapevole del termine ultimo, dello scopo –, il pilota ha pesato a terra tutte le mosse. Ora con percorsi obliqui e contorti asseconda i capricci del vento; ora frontalmente scarica la forza del vento contro il vento stesso, opponendo astuzia a crudeltà, occasione a caso: cogliendo il necessario per invertire i rapporti di forza.

Alcmane pone alle origini dell'universo una potenza detta *Tèkmor* – segnale –, che con *Pòros* è seguace attivo di Teti, la divinità ordinatrice del mare³⁸. *Tèkmor* è il segno chiaro stabilito dagli dèi per indicare ai mortali il confine tra il bene e il male. *Tèkmor* e *Pòros* si combinano per dissipare le tenebre personificate da *Skòtos*, e aprire alla luce del sole e delle stelle il cammino sotto la volta celeste. *Pòros* appartiene alla famiglia semantica di *perào*, attraversare; indica lo stratagemma che salda logica e azione in una via prima impossibile perché non vista. *Tèkmor* significa non solo il fine cui tendere, ma il rimedio progettuale che opera in quel senso. *Segnale* e *tragitto* delimitano il confine tra un'intelligenza di pace e un'intelligenza guerriera; esse alimentano un uomo teso soprattutto a sottrarsi all'aporia di

³⁷ Sofocle, *Antigone*, 334-38 (trad. di E. Cetrangolo), Firenze 1986.

³⁸ Alcmane, *Cosmogonia*, frg. 2 Lobel.

un mondo dominato dal caos. In questa nozione confluiscono tre ambiti diversi e complementari: navigazione, astronomia, divinazione. Per il navigante *tèkmor* è la fine del viaggio, il punto dell'orizzonte che orienta la rotta. Per l'astronomo che naviga esso indica la posizione fissa degli astri su cui basare di sponda il tragitto. Due ambiti inseparabili da un piano variabile, in cui la rivelazione di un segnale oscuro mediato in chiaro dalla percezione magica dell'indovino può saldare con il congetturare – *tekmairesthai* – i livelli del visibile e dell'invisibile. La divinazione svela nei modi del caso i *peirata*, i punti di riferimento progressivi che segmentano il tragitto del viaggio; o i *pòroi*, le vie di passaggio nel mare infinito. Ogni sentiero, ogni solco appena tracciato si cancella, e intanto la scena non è più la stessa.

*Posto un bosco, esisterebbe se nessuno lo attraversasse mai?*³⁹

Come se

La continuità di un canzoniere della *mètis*, da Omero a Oppiano, attraverso Esiodo, i lirici, i tragici, Platone, Aristotele, testimonia la stabilità di un valore agganciato a una tecnica mutevole, che vuole farsi metafora stabile di una realtà condivisa dalla coscienza mitica collettiva. Guerra, caccia, pesca, vita sociale, scena rituale, rispecchiati in secoli di letteratura, poesia, teatro, sono efficacemente simboleggiati dalla trappola profonda e senza scampo della *mètis* di Pandora: *dòlon aipùn amèchanon*⁴⁰. Pandora, come la rete di Clitemnestra o il cavallo di Ulisse, rappresenta un mondo teatrale, la cui apparenza si fa credibile e temibile proprio perché diviene incessantemente, e non si lascia fissare sull'orizzonte stabile della realtà modellata. Tutto il corredo semantico della *mètis* (flessibilità e polimorfia, doppiezza ed equivoco, rovesciamento e inversione, menzogna e sortilegio) allude a ciò che è curvo, pieghevole, tortuoso e ambiguo in opposizione a ciò che è diritto, rigido, diretto, univoco. Tutto ciò può essere racchiuso nell'immagine, nel logo culminante del cerchio che non ha «né capo né coda», inizio e fine: mobile pur parendo immoto. Il cerchio appare come la cosa più stravagante del mondo, un potere confuso fuori di ogni logica. La sua curva continua unisce diversi contrari che si producono l'uno dall'altro, trasformando il chiu-

³⁹ Bertolt Brecht, *Un uomo è un uomo*, trad. di Giulia Veronesi, Milano 1974.

⁴⁰ Esiodo, *Opere e giorni*, 83.

so cerchio in aperta struttura di opposti in equilibrio. Con Aristotele: «Tutti quelli che parlano di elementi o, come essi li chiamano, di principi, pongono come principi i contrari»⁴¹. Forze ostili, troppo potenti per essere controllate e affrontate direttamente, sono utilizzate per inversione di potenza, a loro dispetto, da una identità corporeamente, in cui il gesto anticipa e integra un progetto così concatenato da essere già memoria. Platone e Aristotele dedicano entrambi più riflessioni sull'intelligenza pratica, distinguendone due qualità maggiori che rafforzano il modello di una *mètis* che procede obliqua, e va però dritta al suo scopo per la via più breve, che non è mai la linea dritta. Questa qualità spiega la necessaria relazione tra mobilità dell'intelligenza e rapidità d'azione: si chiama *agchìnoia*⁴², finezza di spirito, accentuata dalla vivacità e l'acutezza. Possedere *agchìnoia* vuol dire essere più agile e preparato a realizzare le proprie scelte, o a mettere ordine nelle proprie idee. È la capacità di vedere subito il colpo da tirare. È l'attitudine a sondare subito la profondità di una ricerca ancora tutta da farsi, la capacità di pesare a occhio. Un'intelligenza tutta tesa verso il movimento delle cose e verso le azioni in corso di svolgimento. Aristotele ci fa notare che questa micidiale forma di intelligenza si realizza in un tempo troppo breve per poter essere osservato: è *àskeptos*⁴³. Un istante così rapido che non può essere colto da chi lo spia anche se questi possiede ed esercita la massima attenzione. Un tempo breve come un capello ormai troppo corto per essere tagliato. Questa tensione matura la capacità di prevenire intuendo le recondite conseguenze di ogni decisione e di ogni atto. L'*eustochìa*⁴⁴, la giustezza del colpo d'occhio, costruisce l'arte di pesare con lo sguardo: *stochàzestai*.

Un verbo che Petrolini, se l'avesse scoperto, avrebbe molto amato.

L'attore è occhio sicuro per guardare giusto. Una sola direzione per lo sguardo «mirando a un solo fine, scagliando come frecce, su questo fine, ogni cosa»⁴⁵. Quando si è in viaggio nell'*èremos* del deserto, bisogna congetturare – *tekmaìresthai* –, indovinare la strada fissando un punto lontano all'orizzonte. Cogliere il bersaglio in questo spazio divaricato è possibile solamente all'intelligenza «stocasti-

⁴¹ Aristotele, *Fisica*, A5, 188 b, 27.29.

⁴² Platone, *Carmide*, 160 a.

⁴³ Aristotele, *Secondi analitici*, I 34, 89b, 10-5.

⁴⁴ Platone, *Leggi*, 706 a; 934 b.

⁴⁵ *Ibidem*, 962 d.

ca», il sapere imperturbabile, la conoscenza obliqua e incerta, ma esperta tanto nelle cose concrete che nelle invisibili.

La scena possiede, come la malattia, un suo proprio ritmo, il corso delle cose continuamente si inverte: è il nodo della crisi, ed è lo scioglimento. La *tèchne* dell'attore combinata con la *mètis* può trionfare sul caos solo facendo presa sul tempo. L'attore nell'eccellenza della sua arte diviene *epikairòtatos*, come il pilota che si assume il governo del timone sul mare che monta. In questo campo non c'è numero, né peso che consenta di raggiungere la verità esatta. Il criterio ammesso è quello corretto dell'azione rapida e sicura, nel solco di una prassi condivisa da pochi. Solo nello scarto della catastrofe sfiorata si memorizza il tempo necessario a evitarla ancora e sempre. L'arte del teatro, come la medicina, non ammette ritardi, è *oligòkairos*: le occasioni di intervenire sono sempre puntuali. Come il medico, l'attore «non può fare a mezzogiorno ciò che si deve fare al mattino»⁴⁶. In un mondo di sintomi incerti il medico deve disporre di tante risorse quante sono quelle del male. La sua azione si configura e si realizza in zona di pericolo. Per cogliere il *kairòs* bisogna essere presenti al momento della crisi, al momento dell'intervento risolutore, quando ciò che si rivela è già stretto dai lacci dell'azione decisa. La politropia dell'attore-sciamano da parallela al male deve farsi anticipatrice della sua catastrofe.

E l'attore è come Temistocle che

eccelleva nel giudicare al meglio i problemi immediati, riflettendo con rapidità, e del futuro sapeva prevedere con magnifica chiarezza le più remote conseguenze. Tutto quello che era di sua competenza, sapeva pure spiegarlo. E se di una cosa non aveva esperienza diretta, pure riusciva ugualmente a darne una adeguata valutazione. Infine, quando vantaggi e svantaggi erano ancora nascosti nell'invisibile, egli sapeva prevederli con esattezza. A dirla in breve, per le risorse della sua natura e per la rapidità della concezione, quest'uomo non ebbe uguali nell'improvvisare la soluzione migliore⁴⁷.

L'attore è sempre quale esigono le circostanze

L'attore cerca il bordo del baratro per toccarne il limite e superarlo. Anche l'attore «quello che è possibile [...] l'intraprende; quello che non è possibile, l'abbandona. Se commette un errore, sa come

⁴⁶ *Trattato sulle malattie*, I 5, (Littre, VI, 145-50).

⁴⁷ Tucidide, I 138, 3.

porvi rimedio»⁴⁸. L'idea più giusta nelle prospettive più ampie. Nasce da tutto questo un conoscere congetturato – *eikàzein* – basato sull'equazione *così-come*: capire un avvenimento sconosciuto, dal di dentro, rintracciandone la somiglianza strutturale con un evento familiare. L'*eustochia* aristotelica⁴⁹ raggiunge lo stesso risultato dal di fuori. La giustezza del colpo d'occhio individua il legame di somiglianza tra i diversi, oltre l'apparenza delle azioni e situazioni fisiche, ma nella identità delle loro cause ed effetti. Procedimento a metà strada tra l'analogia e l'abilità di decifrare i segni dell'invisibile, di spiegare ciò che è ancora nascosto nell'invisibile. Capacità di vedere contemporaneamente davanti e dietro: *hàma pròsso kai opìsso*⁵⁰. Tutti gli uomini congetturano per somiglianza apparente, ma l'uomo di *mètis* è colui che congetture meglio: *àristos eikastès*. L'indovino antico è smascherato. Il mago è un grande attore che interpreta il ruolo del mago. La magia è un effetto di rappresentazione. Il dono di vedere non viene dagli dèi, ma dalla tecnica di prevedere coniugata con l'arte della memoria.

Platone condanna la conoscenza e la tecnica che derivano dall'intelligenza stocastica. Una gnostica approssimativa che si tiene in equilibrio precario tra prudenza e previdenza vince solo le battaglie di oggi, senza preoccuparsi della guerra contro il tempo ingiusto. Per Platone solo ciò che è misurabile fa parte del mondo dell'*epistème*, della conoscenza esatta. Ma la *sophìa* è saggezza contemplativa, sapere organizzato che non modifica la storia. La consapevolezza delle regole ignora le eccezioni. Solo la conoscenza che si basa sull'inesatto può produrre il procedimento corretto, la capacità di fare le cose in vista di un fine, di deliberare in vista di un bene. Non c'è scienza definitiva di ciò che appartiene all'ordine del non limitato. Il sapere congetturale, l'intelligenza che procede per segnali divergenti, la versatilità che ignora se stessa, affermano l'ambiguità di una continuità uomo-animale che la visione platonica e poi cristiana respinge in nome della ragione che doma le attitudini.

⁴⁸ Platone, *Repubblica*, 360e-361a.

⁴⁹ Aristotele, *Retorica*, III 1412a 11-4.

⁵⁰ Omero, *Iliade*, I, 343; XVIII, 250.

L'attore «fior di farina»

Il fior di farina (*paipàle* o *paipalema*) è ritenuto il più alto grado della materia prima di coincidere con l'aria. L'attore «fior di farina» è – con Aristofane – *polupaipalos*: il maestro in finezza, l'astuto, il sottile, l'acuto, colui che trova una via d'uscita anche nell'impossibile.

L'azione reale dell'attore in questo quadro ideale si colloca come *tùche-kairòs* rispetto al *pòntos-pòros* del Teatro.

Il corpo dell'attore, nel suo mostrarsi nascondendo, rappresenta così il punto più alto e forse più nobile, nella labilità del fine, di una congiunzione inquietante di corpo e mente che il pensiero metafisico occidentale stenta a comprendere e digerire.

Se il Teatro è come l'isola di Delo, isola fluttuante, terra senza radici, scoglio ventoso, battuto dal vento, opposto a Gea la terra radicale, l'Attore si muove in alto e in basso, a destra e a sinistra, naviga con il suo mobile orizzonte, ambiguo come la foca, tra terra e mare, corpo animale, sguardo da uomo. L'Attore è come il granchio: zampe in dentro, tenaglie in fuori, sintesi di tutte le direzioni – *karkinos* –, con andatura obliqua e divergente. L'attore è come Efesto, il dio del fuoco *polumètis*, dai piedi curvi – *amphiguèeis* – e dalle membra storte, dal duplice orientamento in sensi opposti. Per dominare potenze fluide e mutevoli, come i venti, il fuoco, i minerali, l'intelligenza e la *mètis* di Efesto devono essere mobili e polimorfe, possedere e governare le virtù dell'obliquo e del curvo. L'Attore è come Tifeo, potenza ectonica, figlio di Gea e di Tartaro, agente del caos, potenza di confusione e disordine. La mobilità dei suoi piedi – *akàmatoi* – è infaticabile. Nella loro velocità non conoscono fatica, né riposo. Cento teste di serpente si agitano violentemente sulle sue spalle lanciando da una miriade d'occhi la fiamma fulminante di uno sguardo molteplice. La sua massa unisce l'alto e il basso, il destro e il sinistro, confondendo in sé tutte le direzioni dello spazio. La sua voce è fatta di mille suoni diversi: è lingua di dio che mima il grido della bestia, ovvero modula il fischio più acuto. Screziature sonore, cacofonia vocale che combina nelle sue forme tutti i suoni della natura con tutte le varianti che il corpo deformato può concepire e produrre. Dal suo cadavere fulminato, scagliato da Zeus nel Tartaro, hanno origine gli uragani e le tempeste dei venti che si producono in tutte le direzioni. La sua potenza caotica è domata solo dai venti regolari – Borea, Noto, Zefiro – che segnano la via, orientando nuovamente il mondo visibile.

La *mètis* dell'Attore si definisce in rapporto al fuoco e al calore

energetico della sua potenza vitale orientata. La freddezza della sua azione, il suo sapere imperturbabile, sono come il fuoco di Efesto che fonde e lega. La potenza e la maestria dei soffiati di Efesto che attizzano il fuoco a temperatura costante sono come il respiro aritmico e alternato dell'attore. Respiro che tiene il corpo in vita, e insieme soffia la parola e sostiene il gesto in un perenne *allez-hop*, poggia e leva. Così pensato, l'Attore vive nello spazio sospeso della rappresentazione, in una dimensione di tempo non più lungo, ma infinitamente più largo. Sta sulla soglia, sul limitare, in una zona di penombra, dove il suo agire è sempre probabile, mai certo.

Pensando il Teatro come il Tartaro, uno spazio non orientato, luogo non illimitato – *apèrantos* per Prometeo – eppure insuperabile senza un *pòros* che lo modifichi e lo riprogetti, ecco che solo la presenza dell'attore di *mètis* può riempire il suo vuoto. La sua presenza, la sua maschera nuda combattono il dolore dell'assenza nella realtà quotidiana del mondo. L'Attore confonde, al suo solo apparire, i confini dell'illusione tra ora e allora; fa sorgere improvvisamente e consistere, nel qui, l'altrove. Ci stranisce e ci disorienta con l'immagine di una vita *larga* che l'attore sperimenta dolorosamente nella sua ricerca solitaria.

L'attore «fior di farina» ha ereditato quelle proprietà dionisiache che inutilmente cercheremmo nell'eredità letteraria del suo teatro ateniese. Egli è nato per primo e per ultimo. È inizio e fine di tutte le cose teatrali. Come Dioniso, la sua oscillazione, la sua *mètis* poliforme gli consente di andare e venire senza danni dall'uno al molteplice, dallo stesso all'altro, dalla totalità dispersa al minimo concentrato. Persistono nella sua natura nascosta le dimensioni, i *loci*, dove indossare tutte le possibili alterità, apprendere la trasgressione per signoreggiare la norma. Egli rappresenta il *quid pro quo* di una passione che oscilla tra illusione e disinganno, un placebo all'infelicità della terra, al suo silenzio. Egli apre ritualmente per il suo teatro una via di fuga dalla follia del divenire, nella memoria, nella nostalgia. Fonda l'immaginario sentito e compreso come tale, come opera dell'uomo costruita nel puro artificio.

Sotto il rito, nel mito, egli indica ciò che nasconde: il valore smarrito di una personale e collettiva età dell'oro.

John J. Schranz ALLA RICERCA DELL'UOMO NON PROGETTATO

Nota di Clelia Falletti. Nel marzo del 2004, si è tenuto, presso l'Università di Köln in Germania, un simposio dal titolo «The Lives and Deaths of Collective Creation», organizzato dall'International University Theatre Association (IUTA/AITU). Quello che pubblichiamo è l'intervento di John Schranz, invitato al simposio per portare il punto di vista del teatro. Schranz è regista, pedagogo di attori, studioso di teatro, docente di Studi teatrali all'Università di Malta.

Nel 1995, John Schranz ha fondato a Malta l'xHCA, insieme a Ingemar Lindb, regista pedagogo e allievo di Decroux, e agli scienziati cognitivi Richard Muscat dell'Università di Malta e Glyn Goodall dell'Università di Bordeaux 2. xHCA, il cui nome per esteso è *Questioning Human Creativity as Acting*, è un progetto che studia la creatività attraverso il lavoro dell'attore, e per farlo usa gli strumenti delle scienze cognitive e le applica al lavoro dell'attore su se stesso per arrivare a conoscere i substrati neurali dell'atto creativo umano.

La pubblicazione di questo intervento ci dà l'opportunità di segnalare il prossimo lancio di un Master europeo di studi che unisce le neuroscienze cognitive e il teatro, e che ci sembra di particolare rilevanza: «E-MAPS, European Masters in Performer Studies», proposto e coordinato da Malta con la sovvenzione della Commissione Europea, che coinvolge cinque università di cinque paesi europei (Malta, Italia, Francia, Gran Bretagna, Polonia) e di cui John Schranz è il primo promotore.

La prima Conferenza dedicata a questo Master si terrà il 30 novembre 2004, presso l'Università di Malta. La Conferenza illustrerà il lavoro del gruppo per creare un programma di studi sull'attore, che approfondisca la ricerca sulla creatività, nel suo aspetto biologico (interrogandosi sull'affiorare della coscienza) ed etico (in quanto bisogno innato dell'essere umano, anzi come uno dei suoi diritti/doveri fondamentali in grado di potenziare lo sviluppo del sé), e che ripercorra le ricerche e la pedagogia dei rifondatori del teatro dai primi del Novecento a oggi alla luce dei collegamenti tra teatro e neuroscienze cognitive.

Il Master diverrà attivo nel 2007; i suoi contenuti e le sue modalità opera-