

Il paradosso dell'agonismo

Pier Aldo Rovatti in aut aut 375/2017 (Agonismo e gioco by AA.VV.)

La domanda, sottesa alle riflessioni che danno corpo a questo fascicolo di “aut aut”, potrebbe avere la seguente formulazione: “Attraverso il gioco possiamo tentare di disattivare gli effetti negativi dell’attuale agonismo sociale?”. Prima di rispondere con un “sì” o con un “forse sì” bisogna intendersi sulle parole, a cominciare dalla parola “gioco” che è per sua natura sfuggente e difficile da usare. Nella domanda si dà per scontato che la pratica del gioco sia in grado di stare in una posizione più vantaggiosa rispetto a tutte le pratiche dell’agonismo che ormai caratterizzano le nostre relazioni quotidiane. La premessa è dunque che il gioco segni uno scarto significativo rispetto all’agonismo, non coincida né possa sovrapporsi con esso come invece tendiamo a credere. Ma riusciamo a parlare di gioco, a servirci del gioco, senza considerare che l’agone, l’agón per usare l’antico termine greco, insomma l’agonismo, anche nelle sue varianti più estreme o estremizzate di oggi, è qualcosa che ha a che fare con l’esperienza ludica? Possiamo introdurre tutti i distinguo del caso, comunque non arriveremmo al nocciolo della questione se disconoscessimo il fatto che sussiste sempre un’implicazione che dobbiamo portare alla luce e discutere. Scindere gioco e agonismo non ci fa guadagnare nulla: dovremmo invece guardare a come stanno insieme. Per farlo mi pare necessario introdurre un’altra parola, e cioè “paradosso”–quella che di solito adoperiamo per caratterizzare proprio l’aspetto sfuggente del gioco–e considerare la paradossalità dell’agonismo stesso. L’agonismo è paradossale perché possiede due facce, potremmo dire una faccia “buona” e una faccia “cattiva”: quando perde la faccia buona e prevale solo la sua faccia cattiva, l’agonismo come tale è morto, cioè diventa un’altra cosa che non ha più alcuna parentela con il gioco. Ma non è neppure possibile ridurlo alla sua faccia buona (quella non violenta per intenderci) perché anche così perderemmo di vista il gioco. In breve, ritengo che, per “disattivare” gli effetti perniciosi e socialmente devastanti dell’agonismo, occorra tentare di conservarne la paradossalità, il suo carattere essenzialmente doppio, anziché incamminarci verso un elogio irenistico (e astratto) del gioco. Il lettore si chiederà cosa possa mai significare concretamente un simile salvataggio della duplicità dell’agonismo. Credo che il riferimento al vincere e al perdere, considerati assieme, sia quello più indicativo. Entrare in un qualsiasi tipo di agón è sempre accompagnato dal desiderio di vincere e dall’anticipazione del piacere ricavabile dalla vincita. Ma tutti sanno che se ci si mette in gara (con altri e/ o con noi stessi) c’è ogni volta la possibilità di perdere. Noi tentiamo di scindere la buona dalla cattiva chance, magari ritenendo di essere i migliori, ma non ci sarebbe alcun agonismo se vincere e perdere non fossero essenzialmente mescolati nel gioco che intraprendiamo, sicché potremmo ragionevolmente pensare che agisce qui un godimento più sottile, meno semplicistico, secondo il quale l’elemento più importante è qualcosa che potremmo chiamare “saper vincere”. Capite bene che il “saper vincere” consiste nel tenere unite le due facce del paradosso dell’agonismo e implica allora, al tempo stesso, un “saper perdere”. Come se il piacere dell’agonismo in quanto gioco provenisse dalla capacità del

giocatore di identificarsi paradossalmente sia con il vincente sia con il perdente. Nelle pagine che seguono cercherò di precisare meglio questa pista, che sembra sì molto lontana dalla competizione unilaterale che governa, nei piani alti come in quelli bassi, la scena sociale che stiamo abitando, ma che è comunque una pista possibile che ci viene aperta dall'esperienza del giocare. Dire che nell'attuale competitività non c'è più alcun gioco, o che ormai lo "spazio di gioco" è stato eliminato, non vuol dire né che l'esperienza ludica sia stata lasciata definitivamente alle nostre spalle né che non possa essere riattivata. Al contrario, è urgente riconoscerla, valorizzarla e metterla all'opera a vantaggio di ciascuno di noi. Se l'agonismo l'avesse davvero bruciata nella sua frenesia del prevalere, ci sarebbe da chiedersi di che natura sia il piacere al quale miriamo, o solo se abbiamo effettivamente da guadagnarci evacuando in questo modo il gioco. Oppure, rovesciando il ragionamento, domandarsi se non sia arrivato il momento di riempire nuovamente di senso l'agonismo così cadaverizzato per restituirgli ciò che ha "perduto" credendo di avere "vinto" la sua battaglia, insomma ciò che ho appena indicato con la parola paradosso. Propongo intanto al lettore un salto all'indietro attraverso alcune pagine in cui Nietzsche riflette su cosa fosse l'agone per gli antichi greci. Vorrei subito ringraziare Beatrice Bonato che mi ha messo sulle tracce di questo testo nietzschiano (cfr. il suo libro *Sospendere la competizione*, Mimesis, Milano-Udine 2015) e che ritorna sulla questione nel contributo che si può leggere in questo stesso fascicolo di "aut aut". Tenderei a valorizzare in modo particolare le pagine di Nietzsche del 1872 (intitolate *Agone omerico*) perché le ritengo molto utili per capire da quale lontananza può arrivarci il discorso sulla paradossalità dell'agonismo. Nietzsche e le due "eris" Vale la pena di fornire qualche spunto di ciò che Nietzsche propone in questo breve scritto del 1872 dedicato a Esiodo e a ciò che sta dietro i poemi omerici. Chi ha un po' di familiarità con la quasi coeva *Nascita della tragedia* non si stupirà nel trovare un ulteriore smontaggio della retorica della felice "umanità" tradizionalmente applicata alla società e alla cultura dell'antica Grecia. "Un tratto di crudeltà" appartiene a tale cultura, così Nietzsche, il quale fin dall'incipit del suo *Agone omerico* annuncia il tema della duplicità. Se la destrutturiamo, la presunta "umanità" dei greci si rivela al tempo stesso "buona" e "cattiva". Questi uomini, "i più umani dell'epoca antica" esprimono un desiderio di annientarsi che li rende "simili a tigri", desiderio che ancora campeggia, seppur sublimato, nel mondo di Omero, dove ancora la lotta mortale "si presenta come salute e salvezza, e la crudeltà della vittoria è il culmine della gioia di vivere". Già all'inizio delle *Opere* e i giorni di Esiodo, Nietzsche rinviene la formula di uno dei pensieri più importanti della greicità, e cioè che sulla terra vi siano non una ma due dee chiamate Eris e completamente diverse tra loro, una cattiva Eris che favorisce la "brutta guerra" costruita dalle crudeli contese tra gli uomini, e una Eris buona o comunque "molto migliore" che "spinge al lavoro anche l'uomo inetto, e quando qualcuno che non possiede nulla guarda un altro che è ricco, egli si affretta allora nello stesso modo a seminare, a piantare e a mettere bene in ordine la casa; il vicino gareggia con il vicino che tende al benessere". Che cosa significa il termine eris? Se Eris è il nome della dea (o delle dee) della discordia, eris vuol dire conflitto, contesa, lite, o anche (perché no?) competizione. Dunque, dentro

la contesa e la competizione, albergherebbero due anime o animosità, anzi vi coabiterebbero così strettamente che dovremmo immaginare che l'animosità buona non si darebbe senza l'accompagnamento della cattiva, ma dovremmo parimenti credere che neppure la cattiva animosità potrebbe manifestarsi senza la sua paradossale compagna. Sembra di capire che Nietzsche apprezzi la profondità di un simile pensiero proprio in ragione del suo paradossale intreccio, forse il germe della misteriosa verità che molto più tardi si trova espressa nella locuzione latina coincidentia oppositorum, che arriverà fino alla cultura attuale soprattutto attraverso il rilancio operato dalla psicoanalisi freudiana e post-freudiana. Solo qualche riga più avanti Nietzsche si sofferma su un esempio curioso, quello costituito dal cosiddetto odium figulinum. Si tratta di quella sorta di astio invidioso che contrappone un artigiano a un altro artigiano: "Anche il vasaio è astioso verso il vasaio, e il carpentiere verso il carpentiere; il mendicante invidia il mendicante, e il cantore il cantore", si legge sempre in Esiodo. Noi potremmo estendere questo elenco ben al di là dell'invidia del vasaio per il vasaio più valente (o ritenuto tale) e allungarlo a quasi ogni settore delle nostre pratiche, da quelle scolastiche a quelle sportive, fino alle pratiche di quei grandi manager e finanziari che sembrano avere tra le loro mani i fili della società di oggi. Facciamo però molta fatica a immaginare che questa "invidia" sia qualcosa di simile a una virtù che conduce al benessere della "città" (oggi diremmo della collettività) attraverso l'emulazione del vicino. Eppure, quale altra strada possiamo percorrere per riappropriarci del paradosso dell'agone? Nietzsche ci ricorda anche che all'origine la pratica greca dell'"ostracismo" non funzionava solo come una valvola sociale per allontanare individui scomodi o pericolosi per la città, ma aveva il compito di uno "stimolante" al fine di riaprire la lotta al maggior numero di partecipanti. Come se noi, oggi, escludessimo dalla competizione proprio coloro che si suppone possano vincerla agevolmente a vantaggio di tutti quelli che, sapendo di non poter vincere, non sarebbero neppure stimolati a partecipare. Apparentemente l'elogio che Nietzsche fa dell'agonismo con lo sguardo rivolto alla prima greicità ci risulta eccessivo e impraticabile. Lui esaltava l'ambizione alla lotta (e si rivolgeva direttamente agli educatori del suo tempo) lamentando l'assenza di un sentimento dell'agone, la mancanza della "buona" invidia e una generale stanchezza sociale. Oggi, quando sono passati quasi centocinquanta anni, lo scenario è ovviamente cambiato e sembra che l'ambizione, lo spirito di competizione, la lotta per farsi largo nella scuola e nel lavoro, nella vita stessa, godano di un protagonismo generalizzato. Tuttavia il nostro scenario ha i tratti caratteristici della parodia e dell'artificialità. Senza essere ostracizzati dalla città, molti fuggono via per propria scelta, "cervelli" che migrano con la consapevolezza che qui da noi le sfide sono false e la cosiddetta "eccellenza" è spesso una parola gonfiata. Al fondo troviamo anche e soprattutto il generale appiattimento dell'agonismo, svuotato di ogni virtuosità sociale e dal quale è stato evacuato ogni carattere di "nobile" gioco collettivo. Le due Eris e il loro paradossale sinolo sembrano usciti definitivamente di scena e noi in genere crediamo che l'agonismo o è completamente buono o è completamente cattivo, senza compromessi possibili. Così è anche scomparsa ogni traccia dell'esperienza positiva e culturalmente costruttiva del gioco, o meglio ne è rimasto una sorta di flatus vocis immunizzato

dall'ideologia dominante. Sarà pure eccessivo l'elogio che Nietzsche fa dell'agone greco, ma l'indicazione che ci offre sottolineando la duplicità dell'agonismo andrebbe raccolta come un'eredità rilevante che potrebbe aiutarci a perforare almeno un poco l'amnesia in cui siamo avvolti, invitandoci proprio a ripensare l'importanza del gioco che abbiamo perduto. Non riusciamo più a "vedere" l'agonismo. La tendenziale scomparsa dell'esperienza complessa del giocare nella situazione attuale è stata denunciata da Johan Huizinga nel suo ormai "classico" *Homo ludens* (1949) e successivamente da Roger Caillois in *I giochi e gli uomini* (1957), a propria volta diventato un insuperato punto di svolta per tentare di comprendere il ruolo culturale e sociale che il gioco, nella sua complessità ha per noi. Sottolineo subito il termine "complessità" perché indica propriamente ciò che abbiamo perduto o "dimenticato" e che adesso non riusciamo più a "vedere", come se il nostro sguardo si fosse via via offuscato al punto di essere incapace di andare al di là di un appiattimento del gioco su un'unica dimensione, appunto quella dell'agonismo, a sua volta appiattito su una pratica completamente semplificata. Tanto Huizinga quanto Caillois denunciano un degrado del gioco nella modernità, su fino alla società attuale: questa degenerazione, da loro prevista concordemente pur con accenti e modalità diverse, possiamo solo confermarla nei suoi sviluppi globali, per come lo sport sia diventato una macchina socialmente invasiva e per come l'imperativo—diciamo così—del "gratta e vinci" abbia assunto un carattere totalizzante (dove il "gratta" è stato ormai sostituito dalla manipolazione di un piccolo schermo cosicché il videogioco appare oggi una pratica infantile e adulta al tempo stesso). La semplificazione di cui parlo è quella che riduce il divertimento rilassato del gioco al divertimento ansioso (fino alla compulsività) del "vincere" in una qualunque forma. Osservo che Caillois ha opportunamente messo in evidenza che la dimensione dell'agon, erede dell'antica idea di agonismo, se ha a che fare di solito con un avversario da sconfiggere, è comunque già ben percepibile nella "battaglia" che ciascuno può e desidera combattere contro se stesso, in una scena dunque solipsistica che può avere varianti perfino drammatiche: dal gioco infantile del mettere alla prova alcune attitudini ("quanto riesco a trattenere il fiato", ecc.) fino ad alcuni "giochi" oggi in via di diffusione che sfruttano questo piacere di sfidarsi portandolo a limiti anche tragici. Tutti, credo, stiamo chiedendoci come si possano arginare simili esondamenti dell'agonismo, i cui esempi sono ormai clamorosamente evidenti. Sembra che l'agonismo permei il tessuto sociale di oggi con un'intensità molto difficile da contenere. A livello di pensiero critico la mossa significativa potrebbe essere quella di a. riconoscere che l'agonismo è uscito dall'alveo del gioco, rendendolo oltretutto irriconoscibile, e b. tentare di ricondurlo in tale alveo, restituendo al gioco un'identità che ormai risulta opaca e illeggibile. È una manovra controcorrente, dato che il flusso spinge con decisione nella direzione esattamente opposta. Le due divinità che Nietzsche va a ritrovare nei versi di Esiodo possono funzionare ancora da cartello indicatore, da indizio per cominciare a correggere la cecità che ci affligge sulla natura dell'agonismo da cui siamo catturati. Caillois, da parte sua, è in grado di fornirci alcuni strumenti critici da mettere nella nostra cassetta degli attrezzi, desolatamente vuota. In breve ci dice che il gioco non può essere ridotto alla dimensione dell'agon e che, se questo avviene (come

sta avvenendo), smarriamo non solo il senso dell'esperienza ludica ma anche il senso stesso dell'agonismo. L'immagine, di cui possiamo servirci per avere un'idea della pluralità e della circolarità delle diverse figure o dimensioni del gioco in Caillois, è quella della piattaforma girevole: la dimensione dell'agon scorre e si pluralizza nella dimensione dell'alea, e già questo passaggio rende complessa l'esperienza ludica componendo l'abilità del giocatore con i casi che caratterizzano le situazioni concrete. Caillois insiste di continuo sul plurale "giochi", evidenziato fin dal titolo del suo libro, proprio perché teme gli effetti negativi di una teoria o filosofia del gioco declinata esclusivamente al singolare. Vede nell'astrazione singolarizzante il consueto passo falso del pensiero tradizionale che mira essenzialmente alla generalità. Comunque non vale soltanto l'evidenza che non si gioca in astratto ma si gioca sempre un gioco determinato e concreto. Qui, la *reductio ad unum* falsifica la pratica del giocare e ci impedisce di attraversarla perché cancella il gioco stesso. Se ci fosse solo agon non ci sarebbe più gioco. Perché vi sia gioco occorre intaccare il processo di riduzione all'agonismo al quale stiamo assistendo. Già solo immettendo l'alea, la piattaforma perde la sua rigidità e comincia a muoversi, disattivando ogni ritorno della "cattiva" concretezza o—per usare un'espressione di Whitehead—della "concretezza malposta". Come sappiamo, Caillois, nella sua descrizione della complessità dei giochi, va oltre chiamando ad agire anche altre dimensioni come la "maschera" e la "vertigine", ben sapendo che si tratta di dimensioni che, come tali, appartengono sempre meno all'idea comune di gioco perché sono state storicamente adulterate, inferiorizzate o addirittura bandite. Che il gioco scorra necessariamente in una parziale o anche completa perdita di sé e della propria identità, e che giocare consista sempre anche in un'esperienza di alterazione o di diventare altro, sono aspetti che guardiamo con occhio prevenuto e che in genere rifiutiamo come pericolose degenerazioni del gioco (pensiamo solo a quanto sarebbe scandaloso immetterli nell'idea di gioco infantile, per quel poco che essa ha peso nell'attuale educazione primaria). E se poi aggiungessimo, nella nostra piattaforma girevole, quella dimensione che Caillois chiama *ilinx* (vertigine, rischio), chiaramente apparentata con l'azzardo, le porte della cosiddetta ludopatia o patologia del gioco si spalancherebbero inesorabilmente e senza alcun distinguo, sbarrando ogni movimento in tale territorio. Come se l'azzardo (tema che lo stesso Huizinga sembra voler evitare) non circolasse già dentro ogni spaziatura della piattaforma mobile appena evocata, tanto nella perdita di identità (*mimicry*), quanto nel modo in cui agisce la sorte e nella stessa esperienza dell'agon. Quello che infine mi pare si possa ricavare positivamente da Caillois è che solo il movimento della piattaforma, se riuscissimo a mantenerlo attivo, ci garantirebbe da un trend culturale che conduce all'annientamento dell'esperienza ludica. Solo salvandola potremmo servirci del gioco come un disattivatore della cecità diffusa rispetto a fenomeni come l'azzardo stesso o come, appunto, l'agonismo sfrenato che caratterizza le nostre società. La piattaforma, adesso, sembra invece bloccata sull'agonismo e forse proprio perciò non riusciamo più a "vederlo" come gioco. Immaginiamo la ruota di una roulette i cui spicchi ripetano sempre lo stesso numero e dove la pallina dia ogni volta lo stesso esito. La piattaforma in realtà è ferma e ripete ossessivamente: agonismo, agonismo, agonismo. Con quali conseguenze?

Resta ancora il piacere del gioco? Oppure, in questa coazione a ripetere, qualcos'altro si è sostituito all'esperienza ludica? E non è proprio la mancanza del gioco che produce immobilità? Che svuota e paralizza la contesa in un agonismo che non ha più nulla in comune con l'esperienza dell'agon? Sospendere la competizione che attualmente attraversa da parte a parte la cultura e il pensiero dominanti non significherebbe cancellare l'agonismo, ciò che sarebbe un'utopia irrealizzabile e anche un errore. Al contrario, bisognerebbe capire che non riusciamo più a "vederlo" perché in realtà è stato cancellato: l'ossessiva ripetizione lo sottrae paradossalmente dalla nostra vista. "Non devi perdere" Nella immaginaria roulette che mi sono figurato nessuno perde mai, ma anche il vincere non ha più alcun senso. Nella situazione reale che stiamo vivendo, l'ansia di vincere, di guadagnare denaro e prestigio, di non farsi scavalcare dagli altri, di apprendere fin da subito come si fa a essere il migliore, ci trascina tutti quanti in una specie di "etica" snaturata, quella della prestazione. Ciascuno di noi percepisce che il vincere è diventato qualcosa di obbligatorio, ma sa anche o sospetta che sia un obiettivo falso e quasi sempre illusorio. Magari ci rendiamo conto che questo obiettivo non è e non potrà costituire il senso delle nostre esistenze, eppure continuiamo a perseguirlo e a insegnarlo ai nostri figli. Quasi a nessuno viene in mente che forse sarebbe più importante "insegnare a perdere", prima che la perdita effettiva sopraggiunga creando disastri psicologici. A chi, in questo mondo sommerso dalla corrente della competizione e dell'agonismo, verrebbe in mente di dire al proprio figlio che la vita è un gioco? A "somma zero", per di più. Ma il vincere e il perdere vanno sempre assieme, anche se facciamo finta di non saperlo e quasi mai lo confessiamo. Che assurdità insegnare a nostro figlio che nella vita si perde! Che ingenuità credere di sapere e che tutti sappiano cosa significa vincere! In realtà, per capire cosa voglia dire vincere bisognerebbe cominciare a capire, e a far capire, cosa significa perdere. Nella attuale società, tutti crediamo di sapere già cosa sia vincere, quasi nessuno si preoccupa di capire che cosa comporti l'esperienza della perdita, se abbia un'importanza e soprattutto se siamo in grado di "saper perdere". Non so se il termine "rimozione" serva a descrivere questo nostro comune deficit, comunque del "saper perdere" nessuno osa parlare, nessuno gli attribuisce un rilievo culturale. Al proposito, il sentire comune pronuncia un silenzioso "meglio lasciar perdere". Così, però, rinunciamo all'unica possibilità concreta di risalire la corrente che ci trascina quotidianamente. Per rintuzzare criticamente l'agonismo che ci sommerge occorrerebbe che rinascesse una buona cultura del gioco attraverso la quale cercare di ridimensionare il carattere assolutistico (e cieco) di questo accecante agonismo, riconducendolo all'agone, all'agon, al vincere che è sempre un perdere, alla relatività del giocare, alla sua complessità e anche alla sua paradossalità. Se, per un momento, torniamo alle due divinità ricordate nelle pagine di Nietzsche, ci accorgiamo di come nell'esperienza del gioco, nella sua complessità, sia racchiuso qualcosa che ci indica uno stile di soggettività molto lontano dalla logica che oggi sostiene il mercato delle prestazioni. L'accento sulla paradossalità dell'agonismo è al tempo stesso un'antica anticipazione della dialettica tra vincere e perdere e una sua insolita articolazione. Il "saper perdere" che, a mio parere, sta alla base di questo esercizio, e che costituisce una specie di controparte del "non saper

vincere” ormai globalmente dominante, non è una virtù che si acquista dall’esterno e senza ostacoli. Più volte è stato richiamato (per esempio, nel dibattito più serio che si è sviluppato nel contesto del cosiddetto pensiero debole) la difficoltà di “stare nel paradosso”, sconfiggendo il desiderio di uscirne fuori e di risolverlo alla stregua di un nodo di tipo squisitamente logico. Stare nel paradosso è vantaggioso e insieme molto scomodo. Affiora sempre un aspetto negativo, un lato non buono o decisamente cattivo che vorremmo emendare o annullare. Se lo facciamo impulsivamente, come d’abitudine, rischiamo di svuotare l’intero esercizio e di ritrovarci precipitati in una logica binaria soltanto oppositiva: in sintesi corriamo il rischio di estromettere il gioco stesso e tutto il suo eventuale potere di disattivazione. Questa difficoltà era ben presente in Caillois, ma resta, per così dire, sottotraccia nella sua fondamentale macchina di pensiero. Caillois denuncia, quasi profeticamente, il trionfo” dell’agonismo come assolutizzazione del gioco rivolto a negare l’esperienza ludica stessa nel suo insieme. Tuttavia non propone alcuna contromanovra efficace, lasciando sostanzialmente a noi il compito di raccogliere il testimone di una simile sfida. La mia ipotesi, come il lettore avrà capito, consiste nel cercare di far stare assieme la bontà dello scendere in lizza con il veleno che questo stesso mettersi in gioco potenzialmente produce. Un’arte del “saper perdere”, oggi rimossa o ritenuta un ostacolo nella affannosa pratica della gara, potrebbe forse, non dico immunizzarci (che sarebbe una falsa soluzione), ma conservare il rischio della “eris cattiva” dentro una prospettiva ritrovata di gioco. E forse, così, scopriremmo anche che l’esperienza del gioco è sempre un esperimento di paradossalità da cui possiamo apprendere a stare contemporaneamente dentro e fuori, cioè, appunto, a “stare nel paradosso” senza pretendere di governarlo dall’esterno o dall’alto. Il compito è reso ancora più difficile dal fatto che anche il gioco, come esperienza complessa e profonda che il soggetto attuale dovrebbe compiere su di sé e verso gli altri, risulta oggi essere un’arte quasi completamente dimenticata, per quante semplificazioni o forme parodistiche circolino attorno a noi.”

allegato

Friedrich Nietzsche, da “Agone omerico” Quando si parla di umanità, ci si fonda sull’idea che debba trattarsi di ciò che separa e distingue l’uomo dalla natura. Ma una tale separazione in realtà non esiste: le qualità “naturali” e quelle chiamate propriamente “umane” sono inscindibilmente intrecciate. L’uomo, nelle sue capacità più alte e più nobili, è completamente natura, e porta in sé l’inquietante duplice carattere di essa. Le sue attitudini più terribili, che vengono considerate come non umane, sono forse proprio il terreno fecondo, onde soltanto può sorgere ogni umanità, nei moti dell’animo, nelle azioni e nelle opere. Così i Greci, gli uomini più umani dell’epoca antica, hanno in sé un tratto di crudeltà, di desiderio di annientamento che li rende simili a tigri: un tratto che è assai visibile anche nell’immagine grottescamente ingrandita dell’uomo greco, cioè in Alessandro Magno; un tratto, peraltro, che in tutta la storia greca, come pure nella sua mitologia, reca un turbamento a noi, che ci accostiamo ai Greci con il molle concetto moderno di umanità. Quando Alessandro fa trapassare i piedi del coraggioso difensore di

Gaza, Batis, e lega il suo corpo vivente al proprio carro, trascinandolo in giro tra lo scherno dei suoi soldati,* tutto ciò non è altro che una caricatura disgustosa di Achille, il quale strazia il cadavere di Ettore, trascinandolo similmente in giro di notte. Tuttavia anche questo episodio ci offende in qualche modo, facendoci inorridire. Noi guardiamo in questo caso entro gli abissi dell'odio. E con un sentimento simile noi assistiamo al sanguinario e insaziabile dilaniarsi di due partiti greci, per esempio nella rivoluzione di Corcira.* Quando, in una lotta fra città, il vincitore, secondo il diritto della guerra, fa giustiziare tutta la cittadinanza maschile, e vende in schiavitù tutte le donne e i bambini, noi vediamo allora che il Greco, sanzionando un tale diritto, considerava come una seria necessità il lasciar sfogare completamente il suo odio; in tali momenti il sentimento compresso e inturgidito si distendeva: la tigre si scagliava e dai suoi occhi terribili lampeggiava una crudeltà voluttuosa. Perché mai lo scultore greco doveva continuamente raffigurare, con ripetizioni infinite, guerra e lotte, corpi umani protesi, con i tendini contratti dall'odio o dalla tracotanza del trionfo, feriti che si contorcono, morenti rantolanti? Perché tutto quanto il mondo greco esultava di fronte alle immagini di lotta dell'Iliade? Temo che noi non siamo in grado di intendere tutto ciò in modo abbastanza "greco", e che anzi rabbriviremmo se riuscissimo a raggiungere tale comprensione. Ma che cosa si trova dietro il mondo greco, quale è il grembo natale di tutto ciò che è greco? Nel mondo omerico noi siamo trasportati al di là dell'amalgama puramente materiale, per opera della straordinaria determinatezza artistica, della serenità e della purezza delle linee: i suoi colori appaiono, per un'illusione artistica, più luminosi, più miti e più caldi, i suoi uomini si presentano come migliori e più simpatici, in questa calda luminosità di colori. Ma verso dove guardiamo quando, non più guidati né protetti dalla mano di Omero, noi procediamo all'indietro nel mondo preomerico? Non possiamo vedere se non la notte e l'orrore, non possiamo contemplare se non i prodotti di una fantasia abituata a cose orrende. Quale esistenza terrena è rispecchiata da queste leggende teogoniche, ripugnanti e terribili? Una vita dominata unicamente dai figli della notte, dalla contesa, dal desiderio amoroso, dall'inganno, dalla vecchiaia e dalla morte. Se immaginiamo l'aria-già difficilmente respirabile-del poema esiodeo come ancora più condensata e oscurata, e priva di tutte le mitigazioni e purificazioni che si riversavano sopra la Grecia partendo da Delfi e dalle numerose sedi degli dèi, se mescoliamo questa densa aria beotica con l'oscura lascivia degli Etruschi, in tal caso una simile realtà si esprimerebbe per noi in un mondo di miti in cui Urano, Crono, Zeus e le lotte dei Titani ci dovrebbero apparire come un sollievo: in questa atmosfera soffocante la lotta si presenta come salute e salvezza, e la crudeltà della vittoria è il culmine della gioia di vivere. E come in verità il concetto del diritto greco si è sviluppato dall'assassinio e dall'espiazione dell'omicidio, così anche la cultura più nobile raccoglie la sua prima corona di vittoria dall'altare di fronte a cui si espia l'omicidio. Da quell'epoca sanguinosa parte un solco che si estende profondamente nella storia greca. I nomi di Orfeo, di Museo e i loro culti lasciano trasparire le conseguenze cui si era giunti attraverso la visione ininterrotta di un mondo della lotta e della crudeltà: tali conseguenze erano il disgusto per l'esistenza, la concezione di questa esistenza come una punizione da espiare, la fede nell'identità fra esistere ed essere colpevoli. Proprio

queste conseguenze, peraltro, non sono specificamente greche: in esse la Grecia viene a contatto con l'India e in generale con l'Oriente. Il genio della Grecia aveva già pronta un'altra risposta alla domanda "a che cosa tende una vita di lotte e di vittorie?"—e fornisce tale risposta attraverso tutta l'estensione della storia greca. Per comprendere tale risposta dobbiamo partire dall'idea che il genio della Grecia lasciò sussistere l'impulso un tempo così terribile e lo considerò come giustificato. Nella tendenza orfica, per contro, era implicito il pensiero che una vita radicata in un tale impulso non sia degna di essere vissuta. La lotta e la gioia nella vittoria furono riconosciute: nulla distingue il mondo greco dal nostro così nettamente, quanto il colorito—derivante da ciò—di singoli concetti etici, quali per esempio i concetti della discordia e dell'invidia. Quando Pausania, nel suo viaggio attraverso la Grecia, visitò l'Elicon, gli fu mostrato un antichissimo esemplare del primo poema didattico dei Greci, ossia delle Opere e i giorni di Esiodo, inciso su lastre di piombo e gravemente devastato dal tempo e dalle intemperie.* Egli si accorse tuttavia che quell'esemplare, a differenza dei soliti esemplari, non possedeva all'inizio il piccolo inno a Zeus e cominciava invece subito con la dichiarazione: "Sulla terra vi sono due dee chiamate Eris". Questo è uno dei più notevoli pensieri greci: esso è degno di venire inciso per la posterità, proprio sulla porta d'ingresso dell'etica greca. "Se si possiede intelletto, si dovrebbe altrettanto lodare l'una di queste Eris, quanto biasimare l'altra: queste due dee hanno infatti un'indole completamente diversa. L'una favorisce invero la brutta guerra e la rissa: dea crudele! Nessun mortale può tollerarla, ma sotto il giogo della necessità si dimostra tuttavia onore alla gravosa Eris, secondo il decreto degli immortali. Essa, che è più vecchia, ha generato la nera morte; l'altra invece è stata deposta da Zeus, l'alto dominatore, nelle radici della terra e fra gli uomini: essa è molto migliore. Questa seconda Eris spinge al lavoro anche l'uomo inetto; e quando qualcuno che non possiede nulla guarda un altro che è ricco, egli si affretta allora nello stesso modo a seminare, a piantare e a mettere bene in ordine la casa; il vicino gareggia con il vicino che tende al benessere. Buona è questa Eris per gli uomini. Anche il vasaio è astioso verso il vasaio, e il carpentiere verso il carpentiere; il mendicante invidia il mendicante, e il cantore il cantore."* [...] Se si vuol vedere veramente senza veli quel sentimento nelle sue manifestazioni ingenuie, il sentimento cioè che l'agone è necessario, se si vuol mantenere la salute della città, si pensi allora al significato originario dell'ostracismo, quale è stato precisato per esempio dagli Efesii, in occasione dell'esilio di Ermodoro. "Fra noi nessuno deve essere il migliore: se qualcuno poi lo è, lo sia altrove e presso altri".* Ma perché nessuno deve essere il migliore? Perché in tal modo l'agone si esaurirebbe e l'eterno fondamento vitale dello Stato greco sarebbe messo in pericolo. Più tardi l'ostracismo assume un'altra posizione rispetto all'agone: esso viene applicato, quando è palese il pericolo che uno dei grandi politici e dei capi-partito in gara si senta spinto, nel calore della lotta, a servirsi di mezzi dannosi e distruttivi, e a tentare pericolosi colpi di Stato. Il significato primitivo di questa sorprendente istituzione non è tuttavia quello di una valvola, bensì quello di uno stimolante: si elimina l'individuo che emerge, perché si risvegli di nuovo il giuoco agonistico delle forze. Un pensiero, questo, che si oppone all'"esclusività" del genio in senso moderno, ma presuppone che, in un ordine naturale

delle cose, esistano sempre parecchi geni, i quali si stimolino vicendevolmente all'azione e del pari si mantengano vicendevolmente entro il limite della misura. Questo è il nocciolo della concezione greca dell'agonismo: essa aborrisce il dominio esclusivo e teme i suoi pericoli; essa desidera, come strumento di difesa contro il genio, un secondo genio. [...] F. Nietzsche, "Agone omerico" (1872), in *La filosofia nell'epoca tragica dei greci e scritti 1870-1873*, trad. di G. Colli, Adelphi, Milano 1991, pp. 118-123. * Cfr. Egesia di Magnesia, *Die Fragmente der griechischen Historiker* (Jacoby), 142, 5. * Cfr. Tucidide, iii, 70-85. Si veda anche "Il viandante e la sua ombra", 31, in *Umano troppo umano*, vol. ii. * Cfr. Pausania, *Descrizione della Grecia*, ix, 31, 4 * Cfr. Esiodo, *Opere e giorni*, vv. 11-26. * Cfr. Eraclito (Diels-Kranz), fr. 121."