

# Eracle, Gesù Cristo e Darth Vader al bivio Il messaggio etico del metodo LEGO-LOGOS<sup>1</sup>

Jarosław Marek Spychała

## 1. Introduzione

Il metodo ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ (LEGO-LOGOS) è stato elaborato a partire dal 2004 presso l'Università "Nicolaus Copernicus" di Torun. Dal momento che ne sono l'ideatore, vorrei evidenziare, innanzitutto, quanto l'utilizzo delle attività ludiche nell'insegnare la filosofia e il filosofare possa costituire un esercizio in grado di favorire lo sviluppo personale e avere un significato profondo nella nostra vita. Il punto di partenza di questo metodo è costituito dalla lettura e dall'analisi di alcuni passi classici della filosofia che, in un secondo momento, gli studenti possono interpretare attraverso una realizzazione plastica, utilizzando delle comuni costruzioni. Un'analisi più precisa di quanto hanno realizzato e il confronto attivo con il materiale consente agli allievi di accedere ad un livello di significato più profondo nella discussione dei testi filosofici e contribuisce a promuoverne un'interpretazione individuale, filosofica ed artistica.

Tra i vari autori che possono essere presi in esame durante le attività in classe, possono essere proposti brani di filosofi dell'antichità – Platone, Aristotele, Cicerone, Marco Aurelio – ma anche di pensatori più moderni, come Leonardo da Vinci, Cartesio, Nietzsche e altri<sup>2</sup>. Questi testi costituiscono

---

<sup>1</sup> Una versione sintetica di questo saggio è stata proposta ed accettata all'interno della VIII Polish Philosophy Conference (Varsavia, 15-20 Settembre, 2008). Sfortunatamente per cause di forza maggiore, non ho potuto partecipare alla Conferenza e presentare l'articolo. Una prima versione di questo contributo è apparsa nel 2012: J.M. Spychała, *Herakles, Jezus Chrystus i Lord Vader na rozstajnych drogach*, in «One Way Mirror», MillwardBrown SMG KRC 2012, pp. 39-41, di cui il presente contributo costituisce una versione rivista e approfondita. [La traduzione di questo saggio dall'inglese è a cura di Federico Zamengo, n.d.t.]

<sup>2</sup> Maggiori informazioni sul metodo possono essere ritrovate in altri miei contributi: J. M. Spychała, *LEGO-LOGOS: Dlaczego Tales patrzył w niebo?*, in «Zeszyty Szkolne», n. 3, 2007,

il punto di partenza del metodo: essi sono selezionati in una chiave filosofica ben definita, in stretto rapporto con una prospettiva etica, enucleata attorno al mito di “Eracle al bivio”. Proprio questa idea costituisce il filo conduttore del presente saggio: essa è mostrata nel suo significato per mezzo della letteratura filosofica classica, del cinema moderno e dei suoi significati filosofici.

Vorrei innanzitutto sottolineare il fatto che non esista una relazione diretta tra il metodo ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ e il mito di “Eracle al bivio”. Si tratta, piuttosto, di un collegamento indiretto: tutti i testi utilizzati nelle classi che utilizzano questo metodo, infatti, sono selezionati in accordo e in continuità con questo mito; essi possono costituirne una reinterpretazione, una parafrasi, oppure evidenziare un possibile collegamento con uno degli aspetti proposti dal mito. In altri termini, i testi scelti sono accomunati dal proporre argomentazioni filosofiche nella prospettiva del principio di *Areté*, così come quest’ultimo è stato affrontato nel corso della storia della filosofia.

L’obiettivo di questo saggio consiste, quindi, nel raccontare la storia del mito di “Eracle al bivio” e nell’affrontare l’idea su cui esso si fonda, rivelandone la presenza e la significatività anche nella cultura contemporanea. Sebbene abbia sostenuto solo marginalmente che questo mito costituisca un’idea etica e che essa venga a consolidarsi attraverso l’analisi dei testi nelle classi che utilizzano il metodo ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ, quest’aspetto è particolarmente rilevante e non è secondario nella trattazione.

A quanto mi risulta, infine, questa prospettiva costituisce, al momento, il solo laboratorio filosofico attivo nelle scuole polacche che utilizza il mito di Eracle come criterio per la selezione dei testi da proporre agli studenti. Per questo ho scelto di esplicitare l’aspetto etico nel sottotitolo del mio contributo: questa scelta esprime la necessità, secondo il mio punto di vista, di rimarcare la relazione tra il metodo ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ e il mito di “Eracle al bivio”, sottolineando, quindi, a valenza etica di questa proposta.

## 2. La descrizione del metodo ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ

Un incontro-tipo che utilizza il metodo ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ<sup>TM</sup> ha una durata complessiva di circa novanta minuti ed è suddiviso in due parti della durata

---

(Wydawnictwo STENTOR) Warszawa 2007, pp. 24-28; J. M. Sychała, *ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ: czytać, myśleć, mówić*, in A. Pobjewska (ed.), *Filozofia – edukacja interaktywna. Metody – środki – scenariusze*, Wydawnictwo STENTOR, Warszawa 2012, pp. 217-223. Gli insegnanti che sono interessati ad acquisire le competenze necessarie per utilizzare il metodo the LEGO-LOGOS possono iscriversi a un corso di formazione specifico riconosciuto. Maggiori informazioni possono essere rintracciate sul sito: <http://www.lego-logos.pl/>.

equivalente: durante la prima, i partecipanti leggono il testo proposto e successivamente provano a presentarne l'interpretazione, attraverso la realizzazione di una costruzione, usando materiali plastici; nella seconda parte, i partecipanti presentano il loro lavoro attraverso una discussione in gruppo per mezzo della quale cercano di formulare le argomentazioni che hanno dato luogo alle proprie creazioni.

### 2.1 La prima parte: lettura e costruzione. Astrazione, metafora, parafrasi

I gruppi sono normalmente composti da dieci partecipanti (dal punto di vista organizzativo, ogni gruppo può essere costituito da un minimo di otto a un massimo dodici unità, anche se il gruppo composto da dieci membri rappresenta la composizione ottimale). Ogni partecipante occupa un proprio posto, nelle vicinanze dei materiali selezionati dall'insegnante che saranno necessari per la realizzazione della costruzione. Ciascuno, inoltre, riceve il questionario del laboratorio che contiene copia del testo oggetto di discussione. I partecipanti possono quindi leggere con calma il testo, ciascuno per conto proprio; in seguito, presentare la propria interpretazione sotto forma di costruzione, utilizzando i materiali proposti e, infine, esprimere il proprio punto vista sul documento letto.

Per fornire un esempio, riporterò a breve alcune delle considerazioni emerse, a partire dal breve testo stimolo che racconto il noto aneddoto di Talete e riportato da Diogene Laerzio (I 34) che visse tra il II e il III secolo d.C. Questo testo è stato proposto come tema principale per un'attività per utilizzare il metodo LEGO-LOGO in alcune classi.

Si narra che quando Talete uscì di casa, guidato da un'anziana serva, per osservare le stelle, cadde in un pozzo e iniziò a lamentarsi di quanto era appena successo; per questo l'anziana serva disse: "Tu, Talete, vorresti imparare ogni cosa che sta in alto nel cielo, ma non ti accorgi delle cose che sono esattamente davanti a te"<sup>3</sup>!

Un esempio analogo è il racconto proposto da Stobeo (II 1, 20), che raccolse un aneddoto simile riferito a Bion, membro dell'antica cerchia dei cosiddetti sette saggi (*heptasofoi*), insieme a Talete: «Bion era solito restare, in modo assurdo come tutti coloro che si diletano nel parlare di astronomia, e parlare di pesci nel cielo, ignorando che essi erano ai suoi piedi, sulla riva del mare». E ancora,

---

<sup>3</sup> Diogene Laerzio, *Vite dei filosofi*, a cura di M. Gigante, Laterza, Bari 1962, pp. 37-38.

un simile aneddoto è riportato anche da Esopo, all'interno della raccolta delle note Favole (XXXIX):

Un astronomo uscendo ogni volta di sera aveva l'abitudine di osservare le stelle. Una volta andando verso il sobborgo e avendo tutta la mente rivolta verso il cielo non vide un pozzo e ci cascò dentro. Un passante sentì i suoi lamenti e si avvicinò a lui. Quando capì cosa fosse successo gli disse: "Tu vuoi osservare le stelle nel cielo, ma non vedi cosa c'è qui, sotto i tuoi piedi"<sup>4</sup>.

Nell'ambito della ricerca scientifica l'aneddoto di Talete, e di certo molti altri analoghi racconti, continuano ad esercitare un grande fascino. Questo è dovuto al fatto che essi vengono comunemente riconosciuti come un elemento cardine delle biografie dei filosofi greci, nonché esempi rappresentativi perché capaci di coagulare interessi differenti; si tratta, inoltre, di aneddoti spesso divertenti ed inusuali che sono stati scritti allo scopo di mettere in ridicolo la vita dei contemporanei più noti. I tre racconti proposti, seppure originati in contesti temporali differenti e, allo stesso tempo, diversi tra loro per quanto riguarda alcuni dettagli, sembrano però contenere un messaggio simile e possedere una comune struttura narrativa. È possibile sostenere, anzi, che cambiando il nome del protagonista, l'intera storia potrebbe essere "incollata" alla biografia di un'altra persona. Queste similitudini orientano gli storici a ritenere che essi abbiano solo un valore letterario e non contengano alcunché di interessante dal punto di vista filosofico: essi non offrirebbero un messaggio filosofico e non sarebbero nemmeno così utili per quanto riguarda la ricerca storica inerente alla vita di Talete o degli altri personaggi raffigurati.

Una volta letto il racconto, gli studenti vengono invitati a rappresentare il testo utilizzando il materiale strutturato proposto, in relazione a quanto suggerisce loro il testo e alla propria comprensione. I partecipanti non vengono in alcun modo indirizzati e non ricevono alcun suggerimento rispetto a di esecuzione e costruzione. Per richiamare esplicitamente le idee di forma e contenuto di origine platonica, potremmo dire che essi non conoscono né il "come", né il "cosa" dovrebbe essere costruito<sup>5</sup>. Essi hanno a disposizione 45 minuti per completare la propria costruzione: nel caso avessero necessità di disporre di tempo aggiuntivo, possono comunque farne richiesta. Ovviamente, dedicare una porzione di tempo più limitata a questa operazione non presenta alcun inconveniente al metodo. Anzi, è importante che l'insegnante sappia calibrare il tempo destinato alla prima parte dell'attività, nonché la velocità di

---

<sup>4</sup> Esopo, *Favole*, tr. it. E. Ceva Valla, BUR, Milano 1998, pp. 123-124.

<sup>5</sup> Cfr. Platone, *Repubblica*, 392c; tr. it. di R. Radice in Platone, *Tutti gli scritti*, a cura di G. Reale, Bompiani, Milano 2001, pp. 1067-1246: 1137.

esecuzione del gruppo, in relazione all'età dei partecipanti, al livello di sviluppo dei soggetti e alla familiarità con esperienze creative analoghe.

## *2.2 La seconda parte: l'analisi e il dialogo. Sorpresa ed entusiasmo*

Quando l'attività è stata portata a termine, i partecipanti si riuniscono tutti insieme attorno ad un tavolo e presentano, ciascuno, la propria costruzione.

L'autore del lavoro che viene presentato resta in silenzio, senza esprimere subito la propria opinione o spiegare il significato di quello che ha costruito, né con le parole né attraverso i gesti: piuttosto, in questa fase, resta in silenzio e ascolta quello che gli altri partecipanti hanno intuito dal suo lavoro. In breve, non suggerisce al resto del gruppo la spiegazione di quello che intendeva realizzare, ma mantiene un atteggiamento neutrale. Il resto del gruppo deve cercare di identificare la sagoma del lavoro e comprenderne il messaggio che l'autore intendeva sostenere, ovvero cogliere in che modo il testo è stato interpretato e rappresentato.

La discussione sul significato del testo diventa a questo punto molto più rapida e dinamica in relazione alla presentazione in sequenza delle creazioni di tutti i membri del gruppo: in questa successione, infatti, i partecipanti possono notare delle differenze tra le diverse interpretazioni. A questo punto emerge quanto un breve testo o un'affermazione precisa, all'inizio considerata inequivocabile e ovvia, ora invece sembra prestarsi a molteplici interpretazioni. Questa evidenza sollecita stupore tra i partecipanti, conferendo alla situazione interesse ed entusiasmo. I partecipanti, infatti, restano sorpresi non solo dal fatto che molti di loro hanno inteso il testo in maniera differente, ma anche che una stessa costruzione può essere oggetto di differenti significati ed interpretazioni. Nel lungo periodo, gli studenti traggono beneficio dalle partecipazioni a laboratori successivi, nel momento in cui diviene esplicito che non esistono restrizioni tanto nella comprensione, quanto nella presentazione che riguarda uno stesso testo. Questo atteggiamento di apertura al possibile che suscita inizialmente sorpresa e lascia stupiti, diventa nel corso dei laboratori successivi un approccio standard, un atteggiamento di apertura abituale.

Qui di seguito, propongo alcuni esempi che riguardano l'aneddoto, appena citato, di Talete: essi consentono di comprendere concretamente come avviene il lavoro nelle classi. Ho trascritto queste affermazioni con parole mie, cercando tuttavia di non travisare le intenzioni e i pensieri degli autori, cercando di restare fedele ad esse.

[1] L'essere umano soccombe al cospetto del potere del cielo, è schiacciato dalla sua magnificenza e beatitudine; egli scruta il cielo, ma non vede nulla. Questo accade perché l'uomo non è in grado di concentrarsi. Qualsiasi cosa è per lui interessante, tutto è meraviglioso e attira la sua attenzione, ma allo stesso tempo non riesce a fermarsi e dare un'occhiata più scrupolosa a ciò che lo attira. Per l'essere umano, l'unico modo per conoscere i segreti del cosmo consiste nel limitare se stesso e osservare un solo frammento alla volta, così da non essere distratto dalla grandezza dei fenomeni. Questo modo, che si concentra su un aspetto alla volta, passo dopo passo, consente all'uomo di imparare. Per questo motivo, Talete non è caduto in un pozzo per sbaglio o per un inconveniente, ma ci è finito dentro di proposito, proprio per limitare la propria prospettiva e consentire a se stesso di fare esperienza di questo restringimento. L'anziana donna, invece, personifica la mentalità comune, quella che ridicolizza i comportamenti dei filosofi. La maggior parte delle persone sono simili all'anziana donna che continua a parlarsi addosso, senza capire le reali intenzioni del filosofo e mostrando solo la propria ignoranza.

[2] Nel racconto, Talete appare nelle vesti di un giovane che sta compiendo i primi passi nel mondo della filosofia. Pieno di ardore giovanile e di ambizione, si rivolge immediatamente al cielo, allo scopo di conoscere. Tuttavia, senza esperienza, egli va incontro ad una sconfitta. L'anziana signora, una guida per via della sua esperienza maturata negli anni, che simboleggia un filosofo anziano, ammonisce il giovane discepolo, dicendogli che qualora desiderasse raggiungere il picco della conoscenza, deve iniziare dai fondamentali. Imparare a conoscere i principi, richiede la conoscenza degli aspetti elementari. Talete quindi, essendo un giovane filosofo, dovrebbe iniziare la propria formazione filosofica partendo da ciò che lo circonda, *physis*, per poi essere in grado di andare oltre, *metaphysis*.

[3] Talete simboleggia un essere umano sfacciato ed impaziente, sicuro delle proprie abilità, che rivendica liberamente per sé la possibilità di poter raggiungere ogni mistero. Il tentativo di conoscere il cielo rappresenta il tentativo di comprendere i segreti celesti. Il cielo, a sua volta, è la casa degli dei, quindi imparare e conoscere i segreti celesti non significa altro che conoscere i segreti degli dei. Ma essi li custodiscono gelosamente e puniscono chi è troppo impaziente di carpirli. Talete vede così ritorcersi contro la propria vana curiosità nei confronti del cielo e paga dazio cadendo in un pozzo. L'anziana signora rappresenta in questo caso un messaggero mandato dagli dei per mettere in guardia Talete sul fatto che chiunque provi a conoscere i segreti degli dei, verrà punito e mandato all'inferno.

[4] Talete, un uomo profondamente dedito alle scoperte scientifiche e ossessionato dall'idea di poter conoscere ogni cosa e di poter diventare onnipotente, desidera molto e ancora molto di più. Crede di avere il diritto di conquistare tutto ciò che vuole. Il tentativo di conoscere il cielo rappresenta il tentativo di oltrepassare l'orizzonte terrestre, superando la condizione umana, per essere molto più di un uomo, qualcuno perfino più grande di Icaro, che, in realtà, non voleva essere altro che un uccello. Talete sogna le stelle che possono essere viste solo dagli dei, ma in questo modo in realtà sogna di diventare dio. Però non è dio, ed ogni volta in cui gioca a fare dio, è sconfitto e cade.

[5] Talete è l'esempio di un essere umano giocato dal fato. Vorrebbe raggiungere le stelle come fece Adamo che si lasciò sedurre da Eva e prese la mela. Adamo fece qualcosa che non avrebbe dovuto fare. Allo stesso modo, Talete è sviato dall'anziana signora, che rappresenta la filosofia. Essa lo spinge fino all'orlo della superbia e dell'arroganza, e in quel luogo Talete cade nel pozzo. La filosofia e la scienza rappresentano la nuova incarnazione del demonio, che mette alla prova, ancora una volta, le ambizioni degli uomini. La conoscenza può certamente aiutare, ma allo stesso tempo può anche depistare.

[6] È impossibile includere in questa sede tutte le interpretazioni raccolte, così come è altrettanto difficile la selezione di quelle che possono essere considerate le più interessanti. Nonostante questo, vorrei ancora riportare un'ulteriore interpretazione: essa non rappresenta solo, in se stessa, un'interessante affermazione, ma è in grado di rivelare anche un aspetto importante in relazione al lavoro compiuto dagli studenti, in modo particolare rispetto alla forma. I partecipanti, infatti, mentre cercano di interpretare il racconto, usano dei blocchi attraverso i quali possono rappresentare le figure di Talete e dell'anziana donna, oppure del pozzo e delle stelle. Una ragazza ha però sorpreso tutti con il suo lavoro, perché il gruppo non ha trovato nella sua rappresentazione alcun elemento di quelli appena menzionati. Sembrava infatti che il suo lavoro riflettesse ciò che stava accadendo nella mente di Talete. La ragazza infatti spiegò che dal suo punto di vista, l'aneddoto di Talete costituiva l'immagine di un pensatore assorto e perso nei propri pensieri. La caduta di Talete nel pozzo era un esempio di un essere umano immerso o imprigionato nei meandri oscuri della propria mente, in cui i sogni sono impossibili: un'impossibilità simbolicamente evocata dalle stelle. L'anziana signora, secondo la ragazza, rappresentava null'altro che la voce della coscienza del pensatore stesso che lo richiama ad abbandonare quelle idee strampalate e ad uscire dal "pozzo buio" della sua mente, per dirigersi verso la luce, per trovare

la felicità nelle cose semplici e quotidiane. Concludendo che la cosa più importante della vita non è sognare l'esistenza, ma piuttosto vivere realmente la propria vita.

Prendendo in considerazione le descrizioni appena presentate, si potrebbe osservare che i ragazzi interpretano l'aneddoto di Talete secondo due prospettive: la prima, come messaggio di metodo, ovvero come accesso alla filosofia e alla scienza (occasione che chiama in causa un movimento da ciò che è semplice e ovvio a ciò che è invece maggiormente complesso); la seconda, come messaggio etico, ovvero come occasione capace di mostrare i confini morali della conoscenza umana (la brama per la conoscenza non può giustificare tutte le azioni). Queste interpretazioni, inoltre, sembrano rilevare che i ragazzi trovano in questi racconti una ricchezza sostanziale, nonché sembrano costituire una fonte preziosa di ispirazioni creative, proprio laddove molti scienziati non trovano alcunché di interessante.

### 2.3 La teoria dei laboratori di ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ<sup>TM</sup> a confronto con la tradizione filosofica

Il concetto di laboratorio, specialmente l'idea di utilizzare strumenti plastici (che sono per l'appunto, materiali) per analizzare testi antichi (che sono, per contro, intellettuali, spirituali e immateriali) possono sembrare molto lontani dallo spirito della filosofia antica, almeno quanto la costellazione del Capricorno è lontana dalla terra. Tale impressione, tuttavia, è errata, poiché l'idea principale che sta dietro al lavoro nelle classi, e al funzionamento del laboratorio, costituisce in realtà una maniera molto antica di intendere la filosofia che ci riporta direttamente agli insegnamenti di Platone.

Si dovrebbe tenere in considerazione, infatti, il fatto che Platone nei suoi dialoghi, per descrivere i concetti chiave della sua filosofia, utilizza immagini – parla “attraverso immagini” (in greco la parola δι' εικόνας, si legge *di' eikonos*)<sup>6</sup>. Nei suoi scritti Platone ricorre spesso alle allegorie, alle metafore, alle parabole, fino ai miti. Nondimeno, da tempo è stata data molta attenzione alle somiglianze tra le descrizioni platoniche e le pitture vascolari greche. In qualche occasione è davvero difficile infatti non rilevare alcune similarità tecniche, tra le descrizioni delle scene dei dialoghi e le immagini sui vasi greci. In entrambi i casi, i personaggi sono raffigurati con ricchezza di particolari, mentre la scena è spesso minimale. I termini usati da Platone sono

---

<sup>6</sup> Cfr. Platone, *Repubblica*, 487c, p. 1216.

testimonianza di questa osservazione, ad esempio l'uso dell'espressione *apeikason* (ἀπεικασον, ἀπεικάσαι e εικάζει),<sup>7</sup> può essere intesa come “presenza in un'immagine”, “immagine di sé”, “osservare un'immagine”. Alla base dell'intuizione platonica vi è certamente l'idea che per comprendere qualcosa, l'essere umano deve innanzitutto vedere e che vedere significa comprendere.

Questa sola osservazione, di per sé, non è sufficiente: per comprendere effettivamente il rapporto che il metodo LEGO-LOGOS individua, è necessario prendere in esame in maniera approfondita le premesse filosofiche del progetto.

#### 2.4 Creare attraverso la lettura. Creatio ex legendo

A partire dagli anni Novanta del secolo scorso, la parola “creatività” in Polonia (ma molto probabilmente anche nel resto del mondo) ha assunto un particolare significato. Esso è stato fagocitato dai concetti di “creativo”, “abile”, “talento”, “intraprendente”, “inventivo” e da altri termini analoghi. La parola “creatività” è presto diventata sinonimo di una delle più ambite qualità di cui devono essere in possesso tutti i candidati in cerca di una occupazione. Si tratta, insomma, di una delle espressioni più comunemente utilizzate per pubblicizzare vari tipi di aziende e di imprese sociali. Si tratta di un termine che è diventato così forte, perfino magico, che sembra possa aprire ogni porta e risolvere ogni problema. Una persona creativa, è percepita come qualcuno che eccelle in ogni ambito e disciplina.

Il termine “creativo” etimologicamente deriva dal verbo Latino “*creare*”, generalmente riconducibile all'azione del creare (da cui *creatio* e *creator* – chi crea, *creatus* – creative). I Romani usavano questo termine già prima della nascita di Cristo in maniera molto diffusa per descrivere le azioni più comuni e quotidiane. Tuttavia è stata con la diffusione del Cristianesimo che il termine *creatio* venne strettamente collegato all'azione di Dio (da qui, infatti, la nota locuzione *creatio ex nihilo* il cui significato letterale è “creare qualcosa dal niente”). Infatti, agli occhi dei Cristiani, solo Dio aveva il potere di creare il mondo a partire dal nulla. Da parte sua, l'essere umano può creare qualcosa solo a partire da qualcos'altro, da qualcosa che già esiste.

Non è però vero che se forniamo strumenti a materiali a un gruppo di persone, ciascuna di esse sarà necessariamente in grado di creare, per esempio, un prodotto quale un bell'abito da sera. Pochi ci riusciranno, mentre la maggior parte di essi non sarà in grado di portare a termine il compito. Tra

---

<sup>7</sup> Cfr. rispettivamente ivi 514a, p. 1238; 429d, p. 1169; 377e, p. 1126.

questi “creatori” di abiti da sera, alcuni avranno successo, ma la maggioranza non sarà in grado di portare a termine il lavoro in modo ottimale. Coloro che riescono a dare vita ad un bellissimo abito da sera saranno indicati come *fashion designers*. Inoltre, tra questi sono ancora molti i mediocri e solo alcuni hanno una reale influenza per quanto riguarda la capacità di determinare le tendenze sociali in fatto di moda; solo alcuni, infatti, sono in grado di influenzare il modo di vestire delle persone. Questo piccolo gruppo di influenza, che emergono dal gruppo più ampio dei *designers*, verrà identificato come quello dei *fashion creators* (anche se questo non significa, ovviamente, che le loro indicazioni saranno tassativamente seguiti da tutti).

I *fashion creators* sono figure socialmente riconosciute ed apprezzate. Sono seguiti e venerati da molte persone, proprio allo stesso modo in cui gli antichi Greci adoravano le proprie divinità. Perché questo? In modo molto semplice, possiamo sostenere che i *fashion creators* distribuiscono bellezza, offrono l’illusione della celestialità, dell’eterna giovinezza e anche dell’immortalità.

Tutto questo per sostenere quanto nella realtà esistono molte persone che possiedono grandi idee e suggestioni, ma ancora non riescono a trasformare i loro progetti in realtà. I loro progetti restano spesso dentro i cassetti e sono scoperti solo postumi; sono progetti che spesso hanno perso la possibilità di essere perseguiti perché non hanno mai visto la luce del giorno o, per diverse ragioni, non hanno potuto realizzarsi perché sono stati perseguiti per poco tempo. Tutto questo ci suggerisce un’osservazione: avere un’idea non è tutto, perché è altrettanto importante poter contare per farla emergere.

La circostanza qui descritta influenza il modo attraverso il quale è percepita la creatività. Nel senso comune, essa è immaginata come se fosse un regalo divino, una sorta di dono di natura, nato insieme al suo possessore. Stando in questo modo le cose, come si dovrebbe insegnare la creatività? Se è considerata un “dono di natura” in che misura è possibile insegnare ad essere creativi? E ancora: in che modo sostenere la forza e il coraggio di creare, e, ancora più importante, in che modo prendere coscienza della necessità di creare?

## 2.5 Un gioco e un giocattolo: la premessa di Socrate

È noto come la figura di Socrate introduca la questione del cosiddetto “intellettualismo etico”. Secondo il punto di vista del filosofo ateniese, infatti, l’uomo è intrinsecamente buono: sceglierebbe di fare e di compiere azioni buone. Quando egli compie azioni malvage, ciò accade a causa di una

mancanza di informazioni: se ha conoscenza di cosa sia bene, egli non sceglie il male. Questa prospettiva incontra alcune critiche, anche tra i contemporanei dello stesso Socrate. Ovidio formulò la sua critica nel noto pass: *video meliora proboque deteriora sequor*<sup>8</sup>. Anche oggi, la posizione di Socrate sembra essere analogamente ingenua e contraria se confrontata con l'esperienza quotidiana. Ma la critica mossa a Socrate può essere considerata fondata?

Ogni mamma si preoccupa di avvertire il proprio figlio di non giocare con il fuoco: purtroppo però i bambini, a volte, si comportano diversamente. Perché essi provano a toccare il fuoco con le loro mani, quando sanno, perché sono stati avvisati, di non doverlo fare, perché questo potrebbe risultare per loro dannoso? Io penso che la difficoltà risieda nel capire cosa si intenda con il termine conoscere. Ovidio era convinto che i bambini sapessero che mettere le loro mani nel fuoco sarebbe stato negativo per loro, perché certamente erano stati avvertiti dai loro genitori, ma che tuttavia essi non avessero la stessa idea del conoscere, nel senso postulato da Socrate.

In accordo con il filosofo ateniese, infatti, conoscere non significa solo aver ascoltato che qualcosa è negativo, ma anche averne fatto esperienza. In altre parole, la conoscenza trae le mosse come risultato del collegamento tra dimensione intellettuale, costituita dalle informazioni comuni, ed esperienza personale ed emotiva. e dalle condizioni emotive, e la personale esperienza. La conoscenza è quindi uno stato nel quale la dimensione emotiva è in grado integrarsi con la dimensione intellettuale e di spiegarla e solo a quel punto è possibile affermare di avere conoscenza. Per questo motivo, solo quando un bambino si brucia la mano è in grado di capire pienamente le parole della madre, e solo in quel momento possiederà la conoscenza della pericolosità del fuoco. Tuttavia, difficile aspettarsi che i bambini mettano le mani nel fuoco ogni volta che intendono imparare qualcosa. Questo è il motivo per cui mi chiedo se sia possibile invertire il processo e provare ad insegnare loro ad usare le emozioni in modo positivo.

Le emozioni positive sono facilmente risvegliabili nell'essere umano, in modo particolare nei bambini, attraverso il gioco. L'idea di usare i giochi nei processi di apprendimento è da molto tempo nota in ambito didattico e costituisce una pratica diffusa in molte scuole. Ma secondo il mio punto di vista, giocare a scuola non è ancora abbastanza divertente (e non è credibile agli occhi dei bambini), perché i giochi in buona sostanza sono sempre simulati – i bambini non giocano a scuola nello stesso modo in cui giocano a casa. Per questo è molto importante ricreare a scuola l'ambiente spensierato che essi

---

<sup>8</sup> Publio Ovidio Nasone, *Metamorfosi*, a cura di P.B. Marzolla, Einaudi, Torino 1994, VII 20-21, p. 249.

sperimentano a casa e, allo stesso tempo, utilizzare queste emozioni nei processi di insegnamento. Solo i giochi e le situazioni spontanee, naturali e divertenti possono risvegliare la naturale riflessione. Per questo abbiamo bisogno di utilizzare a scuola i giocattoli che i bambini usano a casa, in modo tale che possano associare lo stesso divertimento che provano a casa, anche a scuola. Per un altro verso, è altrettanto vero che il gioco deve uniformarsi a determinati criteri perché possa essere utilizzato come strumento didattico. È necessario che siano semplici da maneggiare, capaci di assumere diverse forme e che possano essere incastrati tra loro come un elemento di una costruzione unica; è necessario, inoltre, che essi esprimano un'associazione chiara con il divertimento, nonché abbiano una alta qualità estetica; devono, inoltre, offrire la possibilità di essere riutilizzabili in molti modi e suscitare lo stesso interesse nei ragazzi e nelle ragazze. Proprio per queste ragioni, una soluzione che mi sembra ottimale è rappresentata dall'utilizzo di diversi tipi di costruzioni di materiale diverso (legno, metallo, plastilina di diversi colori, ma anche pastelli e fogli di carta) che mi sembra risultino migliori per questo tipo di attività.

## 2.6 Tremendo e stupendo: la prima premessa aristotelica

Come afferma Aristotele: «gli uomini hanno iniziato a filosofare, ora come in origine, a causa della meraviglia»<sup>9</sup>. Sebbene questa idea fosse già presente in Platone<sup>10</sup> è senza dubbio Aristotele a essere noto per aver sostenuto questa affermazione. Dalla prospettiva del laboratorio filosofico che stiamo analizzando, questa intuizione esprime importanti ricadute pratiche. Il termine greco *thaumadzein* (θαυμάζειν) contiene in sé due accezioni di significato: può denotare, da una parte, la sorpresa, con il significato di sconcerto e disappunto, e dall'altra una sorpresa intesa come azione di risveglio e ammirazione. Essa racchiude, quindi, due stati: sconcerto ed entusiasmo. Spostandosi da uno stato all'altro in modo naturale, la meraviglia provoca delle domande e in questo senso incoraggia ognuno a filosofare.

Quando inizia ad interpretare il testo, lo studente è convinto che la propria posizione sia solida. Molto spesso sembra che il personale modo di comprendere lo scritto sia ovvia e priva di imperfezioni. Tuttavia, dall'osservazione dei prodotti degli altri e dall'ascolto degli altri compagni, ciascuno fa propria l'esperienza della meraviglia aristotelica. Gli studenti

---

<sup>9</sup> Aristotele, *Metafisica*, 982b-983a; tr. it. di G. Reale, Bompiani, Milano, 2014, p. 11.

<sup>10</sup> Cfr. Platone, *Teeteto*, 155d; tr. it. di C. Mazzarelli in Platone, *Tutti gli scritti*, cit., pp. 191-260: 206.

comprendono, cioè, che ci possono essere svariati modi di interpretare un testo. Spesso provano disappunto quando devono ammettere che l'idea sostenuta da un loro compagno o compagna sia molto interessante, forse più della loro, anche se il laboratorio non ha nulla a che vedere con una competizione intellettuale.

Lo studente recupera il proprio equilibrio emotivo quando scopre che l'origine della propria soddisfazione non si trova tanto nel fatto che il proprio lavoro sia migliore di quello degli altri, ma che essa è intrinseca alla realizzazione del proprio lavoro, comprendendo che, proprio attraverso questi atti creativi, è possibile capire e discutere in merito a tutti i lavori presentati in modo più approfondito e senza competizione. Questo infatti consente un'analisi e la conquista di una comprensione più profonda del testo, ma anche la formulazione di nuove idee: ciò incoraggia e valorizza la capacità di pensiero in senso stretto, ovvero non funzionale a qualcos'altro. In un contesto caratterizzato da sorpresa e timore, una domanda si affaccia nella mente dello studente: perché? (δίοτι). Perché ciascuno di noi pensa e interpreta la stessa cosa in modo differente?

### *2.7 Empirismo: la seconda premessa aristotelica*

Quando diciamo "Io penso", di solito l'immagine a cui ci riferiamo è quella del parlare silenziosamente tra se e sé, ciascuno nella propria mente. Pensare è un'attività comunemente associata al cervello e ad un discorso parlato. Questo è senz'altro vero, tuttavia questa associazione non offre un'immagine completa: pensare è un processo che può avere luogo anche senza parole. Per capire quanto sostenuto, occorre prendere in considerazione il fatto che la memoria sia un'attività essenziale per il processo di pensiero. Ricordiamo cosa è ci stato detto e per questo possiamo, in questo momento, pensare proprio a quel discorso. Tuttavia, questo non è il solo tipo di memoria a cui possiamo ricorrere quando attiviamo un processo di pensiero. Un esempio di un altro tipo di memoria è la cosiddetta memoria muscolare. Possiamo fare riferimento, in questo caso, alle situazioni in cui, ad esempio, accade di non riuscire a rievocare un numero di telefono e non siamo in grado di riportarlo alla nostra mente. Per mettere in moto il recupero dell'informazione, spesso smettiamo di pensare con le parole e in modo automatico portiamo le nostre dita su una tastiera: grazie a questa azione "fisica" scopriamo che riesce ad attivarsi l'operazione di rievocazione e riusciamo a ricordare il numero di cui avevamo bisogno. Il pensiero senza parole è basato sullo stesso principio di questa memoria priva di parole. Per comprendere meglio questo punto, è possibile

fare riferimento a quanto sostengono alcuni pittori quando affermano che non sempre sanno quello andranno a dipingere; molto spesso, quello che loro dipingeranno diventa più chiaro alle prime pennellate. Come se affiorasse in loro spontaneamente l'idea della propria rappresentazione, proprio mentre iniziano a dipingere.

In più di una occasione durante il lavoro in classe mi sono chiesto se gli studenti che presentano le proprie interpretazioni sarebbero stati in grado di formulare le loro idee senza utilizzare i mattoncini delle costruzioni. Non sarebbe possibile saltare immediatamente alla presentazione della loro interpretazione, senza passare, prima, dall'attività con le costruzioni? Tuttavia, come essi stessi spesso evidenziano, la loro interpretazione affiora nelle loro menti proprio mentre, fisicamente, si cimentano con il lavoro; non appena, cioè, iniziano a utilizzare concretamente le loro mani. Pensare attraverso l'uso di materiali concreti dà vita, infatti, ad una doppia relazione. Da una parte l'essere umano dà forma a un nuovo materiale e, dall'altra, quest'azione influenza le idee dell'uomo stesso. In questo modo è come se prendesse avvio un dialogo tra ciascun partecipante e il materiale offerto: questa relazione culmina in un'interpretazione del testo e nella presentazione del materiale utilizzato; la discussione di un'idea immateriale che ha preso forma dopo la lettura del testo e attraverso l'utilizzo di elementi materiali.

### 2.8 La capacità di costruire metafore. La prima premessa platonica

Una discussione scientifica, ma per la verità ogni tipo di discussione, può essere considerata tale solo all'interno di un ambiente e di premesse oggettive. In altri termini, ciò che è soggettivo, non può costituire il tema di una discussione scientifica, fino a quando non diventa oggettivo. Per comprendere il centro della questione è possibile concentrare la nostra attenzione sull'etimologia di queste parole. *Subiectum* è un termine che deriva dal verbo latino *subicere* che significa "gettare sotto qualcos'altro", anche nell'accezione di un oggetto che si trova "sotto qualcos'altro"; in breve, qualcosa che è lanciato ai piedi di una persona che lo calpesta, nascondendolo, così che nessuno possa vederlo e, nello stesso tempo, solo quest'ultima è a conoscenza della sua esistenza. *Obiectum*, invece, deriva dalla parola latina *obicere* (respingere) e significa che qualcosa è rilanciato: ad esempio una persona raccoglie l'oggetto che si trova ai suoi piedi e lo lancia di fronte alle altre persone perché esse lo possano vedere. Finché l'oggetto si trova "sotto di me" (*subiectum*), e proprio per questo motivo non può essere soggetto della nostra discussione, dal momento che io sono l'unico a sapere della sua esistenza e nessun'altro può vederlo. È solo quando l'oggetto

(*obiectum*) è “rilanciato” verso gli altri che ognuno può descriverlo e venire a conoscenza della sua esistenza: con questa azione, ora l’oggetto è visibile a tutti.

Le discussioni durante i laboratori hanno inizio pressappoco in questo stesso modo. Lo studente, dopo aver letto il testo, si costruisce una propria idea e interpretazione. Tuttavia, finché questa immagine resta nella mente dei singoli, tutti gli altri non ne possono discutere perché non la possono vedere. Per questo motivo, il passaggio o la capacità di produrre una metafora degli oggetti nascosti, assume un ruolo rilevante. Nella Grecia antica, la parola metafora (*μεταφορά*) si costruisce proprio come il passaggio da una condizione ad un’altra e fa riferimento all’azione di trasferimento dal pensiero alla materia, dall’invisibile al visibile.

## *2.9 Epilogo. La seconda premessa platonica*

Dopo aver analizzato i prodotti creativi di ciascuno studente, i partecipanti all’attività riassumono brevemente le proprie interpretazioni, ancora un’ultima volta. A differenza di quanto accade normalmente nelle aule scolastiche, l’obiettivo di questo riassunto non è rappresentato dalla capacità di aver messo a fuoco l’unico modo corretto di intendere l’aneddoto. È molto più importante, invece, aver risvegliato la curiosità nei partecipanti e aver incentivato gli studenti a pensare al problema anche fuori dalla scuola. Questa capacità di problematizzare si ispira ai principi platonici e alla cosiddetta formazione attraverso il dialogo socratico. Due personaggi si confrontano sul significato di un termine, confrontando tra loro differenti interpretazioni. Alla fine di questo dialogo, i contendenti possono anche non essere d’accordo in merito a come il termine possa essere inteso. Questa situazione, al termine di una lunga e non sempre agile lettura, rende il lettore (o l’ascoltatore visto che ultimamente sono molto sviluppate le proposte volte a sostenere la lettura in gruppo e ad alta voce) insoddisfatto, qualche volta persino irritato, perché lo sforzo non si conclude con il raggiungimento della soluzione della questione. Allo stesso modo, quando guardiamo un poliziesco e alla fine del film non riusciamo a capire chi sia effettivamente l’assassino, ci sentiamo arrabbiati ed insoddisfatti, ma nello stesso tempo siamo incoraggiati a continuare a pensare e a porci delle domande, anche dopo la fine del film.

Molti dei ricercatori contemporanei che si occupano oggi di filosofia antica credono che il metodo di Platone possa risvegliare gli interessi ed incoraggiare i lettori a trovare, ciascuno, la propria risposta. Per la verità, è proprio questo l’obiettivo specifico di una proposta che individua nella

possibilità di ascoltare una pluralità di interpretazioni, rifiutando di considerare l'idea che solo una interpretazione sia valida.

I libri sono parola muta per l'essere umano fino a quando l'esperienza delle storie in essi contenute restano chiuse nei testi. La filosofia, per questo, non può essere insegnata, si può fare esperienza di essa nonché può offrire un modello di comprensione non deterministico: può essere utilizzata per capire meglio e dare una forma complessa alla propria vita. La missione della filosofia nella scuola consiste nell'incoraggiare gli studenti a compiere un viaggio, piuttosto che indicare loro la strada che dovrebbero intraprendere. È necessario che ciascuno di noi tenga conto di tutte le possibilità che incontriamo nel nostro cammino di vita. La filosofia può sostenere questo processo, poiché la sua struttura è in grado di rispondere al quel naturale modo dei bambini di filosofare, che è costituito dalla loro curiosità.

### 3. *Il bivio*

L'idea del bivio e delle scelte compiute da Eracle, Gesù Cristo e Darth Vader è una rappresentazione della disputa filosofica che ha per oggetto la natura dell'uomo e la questione se egli possa essere considerato una creatura intrinsecamente buona o malvagia. In questo contesto è anche importante chiedersi in che misura la questione può influenzare l'uomo nella propria vita e in che modo egli possa essere considerato responsabile; non solo, ma anche in relazione a quali possono essere le conseguenze delle azioni umane oppure se esse sono governate dal fato.

La disputa, affrontata da molti altri epigoni del panorama della filosofia, non è mai stata risolta in maniera definitiva, anche se sono presenti molte riflessioni sul tema; ciascuna delle quali ha cercato di offrire delle possibilità di comprensione a questi interrogativi. Per cogliere pienamente l'essenza e la dinamicità di questo dilemma, è possibile chiamare in causa la discussione tra Sigmund Freud e Erich Fromm incentrata proprio sulla natura dell'uomo.

Da parte sua, Sigmund Freud fu un sostenitore della dualità della natura umana, che, dal suo punto di vista, era influenzata da un lato dall'istinto di vita, *Eros*, che conduce l'uomo verso il bene (inteso come una sorta di ampliamento della forza della vita) e, dall'altra parte, dall'istinto di morte, *Thanatos*, che invece spinge l'essere umano verso il Male (inteso invece come la disgregazione della vita). Freud mette in luce quanto ogni essere umano sia ugualmente buono e cattivo; solo attraverso il potere innato degli istinti emerge quale lato della natura umana sia vittorioso rispetto all'altro e quale modello caratterizzerà la personalità di ciascuno. La prospettiva freudiana può

essere accusata di determinismo, dal momento che circoscrive ogni essere umano nella morsa di due istinti. Qualunque cosa l'uomo sia in grado di fare, è definita dall'equilibrio tra bene e male come se esse fossero due sfere inseparabilmente collegate e, in quanto tali, costituissero, insieme, la natura umana: essa non potrebbe raggiungere mai la propria integrità ed essere solo buona in ogni occasione<sup>11</sup>.

Qualche anno più tardi, il punto di vista di Freud venne modificato da Erich Fromm, il quale sostenne invece qualcosa di opposto: l'essere umano è intrinsecamente buono, e non esisterebbero elementi di male intrinseci (contrariamente all'istinto di morte di cui parlava Freud). Egli enfatizzò il tema della bontà umana, intendendola appartenente a ogni essere umano, una condizione omogenea e diffusa in ogni ambito dell'esistenza. Se, sosteneva Fromm, un adulto è malvagio, è solo perché è egli è diventato malvagio, ma non era tale all'inizio della propria vita. È diventato malvagio non a causa di un istinto naturale, ma in relazione al risultato delle proprie scelte che egli inizia a compiere fin dalle fasi della propria vita<sup>12</sup>.

In realtà, la prospettiva di Fromm non può essere considerata nuova, poiché ne abbiamo infatti traccia da circa 2500 anni. Era questa la questione dibattuta tra Pitagora e i suoi discepoli: una nuova concezione nacque proprio da questo confronto, che si poneva la questione filosofica del “come si dovrebbe vivere” (*bioteon pos*) per raggiungere la felicità. La risposta che arrivò dai filosofi fu espressa dal mito di “Eracle al bivio” che aveva l'obiettivo di aiutare l'essere umano a scegliere il proprio modo di vivere e raggiungere la felicità, o, in termini moderni, raggiungere il successo.

Il mito di Eracle e la prospettiva del Pitagorismo che lo sostanzia, appaiono molto lontani dall'epoca contemporanea; in realtà il messaggio del mito è ancora molto attuale anche se in un contesto culturale diverso, la sua significatività è sempre presente e questa presenza è viva in molti aspetti della vita umana. Ripercorriamola brevemente.

### 3.1 Eracle

Il mito narra del dilemma del giovane Eracle, trovatosi di fronte a un bivio e con la necessità di decidere quale sentiero seguire per il resto della propria vita

---

<sup>11</sup> Si veda in proposito, S. Freud, *Al di là del principio di piacere*, (1920), tr. it. di A. Durante, Milano, Bruno Mondadori 2007.

<sup>12</sup> Cfr. E. Fromm, *Anatomia della distruttività umana*, (1975), tr. it. di S. Stefani, Mondadori, Milano 1995.

adulta. In prossimità di uno dei due di sentieri gli appare una fanciulla bellissima chiamata Kakia (Κακία termine che per i Greci richiamava il concetto di “Male”). Kakia invita Eracle a seguire quel sentiero, promettendogli una vita facile, senza fatiche o difficoltà e pieno di piaceri – queste erano le caratteristiche che secondo l’opinione della fanciulla delineavano la felicità. Nei pressi dell’altro sentiero appare, invece, una modesta e assai meno avvenente donna chiamata Areté (Ἀρετή, termine che in Greco evoca “la perfezione”; va precisato che questo termine deriva dalla forma base del verbo Greco *aristewo* – ἀριστεύω – che letteralmente significa essere il meglio, anche in termini morali). Questa donna invita a sua volta Eracle a scegliere il suo sentiero che è certamente meno agevole del precedente, pieno di prove e fatiche. Ma proprio questo sentiero avrebbe condotto Eracle alla vera felicità.

Eracle, come ogni giovane avrebbe fatto, prende la decisione più ovvia e si dirige verso la bellissima Kakia. Ma proprio in quel momento, la donna più anziana si rivolge direttamente a Kakia, accusandola di avanzare delle promesse effimere ed irreali, affermando:

Coloro che credono alle tue promesse, da giovani sono già deboli fisicamente; divenuti vecchi, sono privi di senno nelle anime, allevati senza conoscere fatiche nell’opulenza durante la giovinezza, passano la vecchiaia con pena e nello squallore, coperti di vergogna per le azioni compiute, oppressi da quelle che compiono al momento, dopo essere passati di corsa attraverso tutti i piaceri durante la giovinezza, e aver riservato le difficoltà per la vecchiaia. Io, invece, vivo in compagnia degli dèi, vivo in compagnia degli uomini buoni; senza di me non si compie nessuna azione bella, né divina né umana. Sono onorata più di tutti, sia dagli dèi sia dagli uomini degni di onore; sono gradita collaboratrice degli artigiani, fidata custode delle case per i padroni, protettrice benevola degli schiavi, buona cooperatrice nelle fatiche dei periodi di pace, sicura alleata delle imprese in guerra, ottima compagna dell’amicizia. I miei amici godono dei cibi e delle bevande in modo piacevole e senza affanni; se ne astengono, infatti, fino a quando non cominciano a desiderarli<sup>13</sup>.

Nei tempi antichi il mito era simboleggiato dalla lettere greca ypsilon, che è composta da due rami: uno largo e uno stretto. Si credeva infatti che l’essere umano, proprio come Eracle, potesse scegliere il proprio stile di vita<sup>14</sup>. Da una parte uno stile veloce, semplice e facile lontano dalla difficoltà, ma che, nello stesso tempo, rischia di condurre all’infelicità. È questo il tipo di cammino che è simboleggiato dal ramo largo della lettera ypsilon. Dall’altra parte, l’uomo

---

<sup>13</sup> G. Reale (a cura di), *I presocratici. Prima traduzione integrale con testi originali a fronte delle testimonianze e dei frammenti nella raccolta di Hermann Diels e Walther Kranz*, Bompiani, Milano 2006, p. 1683.

<sup>14</sup> A. Flacco Persio, *Satire*, tr. it. L. Canali, Mondadori, Milano 2003, v. 56f.

scorge davanti a sé il secondo sentiero, più difficile e lento, che richiede maggiore pazienza e fatica, ma che guida alla felicità. Questo sentiero è simboleggiato, invece, dal ramo più stretto della lettera ypsilon.

La fatica dell'eroe consiste nel convincere i mortali che ogni uomo può raggiungere la felicità e questo scopo non può essere addebitato agli dei o alle occasioni, ma esclusivamente al proprio lavoro e ai propri sforzi. La vera felicità inizia nello stesso momento in cui l'uomo compie la scelta giusta, *qui e ora*, in questo mondo.

È necessario precisare che il messaggio del mito di Eracle al bivio è adottato dalla filosofia di Platone. Lo possiamo rintracciare, infatti, nell'immagine della caverna descritta da Platone nella *Repubblica*. I prigionieri sono seduti infondo alla caverna e rifiutano di portarsi verso l'uscita, sono coloro che hanno scelto la strada di Kakia, un modo semplice, che non richiede sforzo alcuno. Colui che, invece, sceglie di risalire l'antro fino a vedere la luce del sole, è colui che ha scelto la via dell'Areté.

### 3.2 Gesù Cristo

La storia della vita di Gesù Cristo narrata dalle scritture può essere considerata come la consapevolezza del valore della scelta che Cristo compie e difende in ogni situazione. L'essenza della scelta è rappresentato dalla scena delle tentazioni che Cristo subisce ad opera del Demonio nel deserto. Cristo è descritto come digiuno da quaranta giorni, quando gli venne fame e proprio in quel momento il diavolo appare: «Se sei il figlio di Dio, comanda a queste pietre di che diventino pane». Gesù non cade in tentazione e risponde: «Sta scritto “Non di solo pane vive l'uomo, ma di ogni parola che esce dalla bocca di Dio”»<sup>15</sup>.

L'essere affamato si riferisce in questo caso a tutti i tipi di fame, quelli del corpo, ma anche a tutti i bisogni dell'essere umano, in breve, fa riferimento ad ogni cosa che, letteralmente, “è in grado di passare”, cioè è transitoria, proprio come la fame. Cristo afferma questo principio, con il riferimento specifico al concetto di *parole* nella sua risposta, che in termini greci, fa riferimento al *logos* (λόγος), ovvero ciò che intrinsecamente appartiene al mondo dei pensieri e dello spirito, l'esatto contrario di ciò che è materia e corpo, aspetti sui quali indugiano, non a caso, le tentazioni del Diavolo.

Gesù ritorna su questo passaggio qualche capitolo più avanti. È evidente durante il Discorso della montagna, in cui, in modo specifico – traendo spunto

---

<sup>15</sup> Mt, 4, 1-4.

dalla tradizione del mito di Eracle – utilizza la nota immagine della “porta stretta”: «Entrate per la porta stretta; perché spaziosa è la porta è la porta e larga la via che conduce alla perdizione»<sup>16</sup>.

In breve, Cristo insegna ad attraversare l’esistenza, passando dalla porta stretta, che costituisce certamente il percorso più difficile (la via dell’Areté), e non attraverso la porta ampia che simboleggia il sentiero più facile (la via di Kakia). Incoraggia le persone ad incamminarsi sul primo sentiero, perché è quello che conduce alla vera vita.

Lo stesso messaggio è ritracciabile nella scena della cattura di Gesù, quando uno dei suoi discepoli, volendo proteggere il maestro, sfodera la propria spada e taglia un orecchio ad un soldato. Ma Gesù lo riprese: «Rimetti la spada al suo posto, poiché tutti quelli che mettono mano alla spada, di spada periranno»<sup>17</sup>. In altre parole, non è possibile affrontare la paura, vivere la dimensione emotiva dell’essere umano facendovi fronte in modo reattivo e semplicistico, dando vita ad una reazione aggressiva, la stessa messa in atto dal discepolo, analoga a quella suggerita da Kakia nel mito di Eracle. È solo imparando a controllare se stessi, le proprie emozioni e le proprie paure che si imbecca il sentiero corretto, cosa che è indubbiamente molto più difficile e richiede molti sforzi, proprio come imboccare il sentiero di Areté.

Cristo promette la felicità, ma contrariamente a Eracle, facendo riferimento non alla vita del *qui e ora*, ma all’aldilà: quella vita che quella si aprirà dopo aver varcato la porta stretta, dopo la fine dell’esistenza terrena; una felicità che sarà raggiunta *aldilà e dopo*.

### 3.3 *Darth Vader*

Il personaggio di Darth Vader, proveniente dalla saga *Star Wars* è nella realtà l’incarnazione della storia della famiglia Skywalker, il padre, Anakin e suo figlio, Luke. Il destino di entrambi è di compiere una scelta tra il lato chiaro e quello oscuro della Forza, l’energia che governa l’intera galassia e i suoi abitanti. Entrambi gli eroi devono compiere una scelta decisiva, e lo fanno in maniera differente.

Il primo personaggio messo di fronte alla necessità di dover decidere è Anakin, intimorito per le sorti della sua amata e del figlio che lei porta in grembo, prende la propria decisione in preda alla paura e sulle ali dell’emotività; per questo motivo decide rapidamente e sceglie, in modo netto,

---

<sup>16</sup> Mt, 7, 1.

<sup>17</sup> Mt, 26, 52.

di allontanare ogni pericolo da sé e dalla propria famiglia. Sceglie, come nell'episodio evangelico, la strada della spada e dell'aggressione (il modello di Kakkia). È la paura a guidare la decisione di spingersi verso il lato oscuro della Forza e, di conseguenza, invece di affrontare il rischio, accecato dalla rabbia, uccide tutto ciò che gli sta intorno, tradisce i propri amici, distrugge tutto ciò che gli è più caro al solo scopo di proteggerlo, ma, alla fine, perde anche se stesso. Invece di diventare un salvatore, si trasforma nel signore della distruzione, Darth Vader (dal latino *vadere*, andare incontro con intenzioni malvagie, bellicose).

Vent'anni più tardi, il figlio di Anakin, Luke, si confronta con la stessa situazione con la quale si è confrontato il proprio padre. La prima situazione critica vissuta da Luke avviene in una caverna. Proprio nel momento in cui sta per entrare nell'antro, Luke si ferma, si gira verso il suo maestro, Yoda, confidandogli di sentirsi in pericolo. Yoda incoraggia Luke ad entrare nella caverna, facendogli notare che non avrà bisogno di armi. Luke sceglie ugualmente di armarsi: sceglie di entrare nella caverna e segue il buio corridoio che gli si apre dinnanzi. Immediatamente, nell'oscurità, appare la sagoma di Vader, che Luke ancora non conosce e non ha mai visto. L'entità sinistra va incontro a Luke, senza fare gesti o pronunciare parole. Luke è assalito dalla paura, proprio come il discepolo di Cristo, ed impugna la sua spada. Ha inizio la sfida. Luke taglia con la sua spada luminosa la testa Vader e questa, ancora rinchiusa nell'elmo, cade a terra per poi esplodere successivamente rivelando il volto dell'avversario<sup>18</sup>. Questa scena è un'ovvia parafrasi delle parole di Cristo in riferimento alla spada (una cosa molto interessante è che una simile scena può essere ritrovata anche in molti altri film, ad esempio nel I Episodio di *Iron Man*, dove l'eroe principale, Tony Stark, è un produttore di armi: nella prima scena del film egli fa parte di un convoglio militare che cade sotto i colpi di un attacco terroristico; un missile cade in prossimità di Stark, senza colpirlo; Stark gli si avvicina poco prima che esploda e, anche in questo, vede inciso il proprio nome sull'oggetto).

La scontro finale tra Luke e Darth Vader si svolge quando Luke viene rapito e si trova sulla "Morte Nera" per affrontare Vader. Gli amici di Luke e sua sorella, Leila, si trovano in pericolo. Il giovane Skywalker sa che suo padre, ora Darth Vader, la sorgente del male nella galassia, è il responsabile del rapimento. Il modo più semplice e più efficace per risolvere la situazione consisterebbe nell'uccidere Vader. Nonostante questo, Luke non si lascia sopraffare dalle emozioni negative, come invece aveva fatto suo padre. Luke

---

<sup>18</sup> *Star Wars: Episodio V – L'Impero colpisce ancora*, 1980.

affronta suo padre come un vero guerriero e lo sconfigge, ma non lo uccide. Ha scelto di intraprendere la strada più difficile, quella dell'Areté<sup>19</sup>.

Lord Vader, convinto che sarebbe stato ucciso, all'inizio non capisce la scelta del figlio. È convinto che suo figlio sia un vile e afferma: "Tu sei irragionevole ad abbassare le difese". Dopo un breve momento, tuttavia, realizza che suo figlio gli ha offerto qualcosa di più che la vita salva, ma gli ha consentito la possibilità di riparare gli errori commessi; Vader accetta e può così far ritorno al lato luminoso della luce.

Il messaggio più importante di questa storia si concentra sul fatto che anche nel più malvagio degli uomini (come Vader) sotto la maschera della crudeltà, può esserci qualcosa di buono. Se tu cerchi di confrontarti con quest'uomo non con la spada, ma con le tue mani, è possibile che egli si ravveda e raggiunga il lato luminoso della Forza. Anche se nella vita di tutti i giorni questo sembra impossibile, spesso chi ferisce gli altri, lo fa perché egli stesso è stato ferito. Luke ha capito e perciò sceglie il lato luminoso della Forza. Alla fine, salva i suoi amici, conquista la perfezione ed impara ad avere a che fare con suo padre. La sua scelta testimonia che *ogni volta e dovunque* è possibile tornare indietro, riparare gli errori e conquistare la felicità.

### 3.4 La scelta dell'uomo moderno

Areté, il ramo corto della lettera ypsilon, la porta stretta e il lato luminoso della Forza sono in realtà differenti nomi della stessa cosa: il sentiero difficile del lavoro, lo sforzo, la fatica, che conducono alla felicità. Così come, Kakia, il ramo ampio della lettera, la porta spaziosa e il lato oscuro della Forza sono i nomi per esprimere la stessa scelta facile, che inevitabilmente conduce alla sconfitta. Esistono molti modi di dire moderni per sottolineare questo messaggio: il più banale è forse il noto: "sei tu che rifai il letto e ci dormi".

In altri termini, la situazione in cui Eracle, Gesù Cristo e Lord Vader si sono trovati è universale e ogni eroe sceglie in modo simile, sebbene per motivi differenti. Gli uomini decidono della propria identità morale attraverso le proprie azioni. Nessuno nasce cattivo o buono, ma tutti possono diventare o l'uno o l'altro. La differenza tra queste storie è il modo in cui gli eroi incoraggiano a prendere la scelta giusta. Eracle avverte, Gesù Cristo avvisa, Darth Vader (e attraverso di lui, Luke), ispira.

C'è però ancora un dubbio e cioè che attraverso la persuasione etica Darth Vader possa essere considerato il "vero vincitore", in termini culturali.

---

<sup>19</sup> *Star Wars: Episodio VI – Il ritorno dello Jedi*, 1983.

Perché è così? È un aspetto della finzione o della realtà? La vicenda di Darth Vader può essere interpretata come una vittoria perché, in qualche modo, egli assolve chi nella propria vita, attraverso le proprie scelte, è caduto, ma, ora, può avere un'altra opportunità (*sempre e ovunque*). Il mito di Vader non spaventa e non punisce, ma ispira e offre una possibilità. E anche se Vader è un personaggio di finzione, egli tocca qualcosa di vero, qualcosa di molto umano, una parte di noi: i sogni che ci consentono di conquistare le stelle e diventare Skywalker.

Questi testi possono essere selezionati per l'attività con il metodo ΛΕΓΩ-ΛΟΓΟΣ. Essi mostrano il proprio significato filosofico, attraverso un fare esperienza dello stesso messaggio di cui, senza dimenticarne le differenze, sono in ogni caso portatori.