

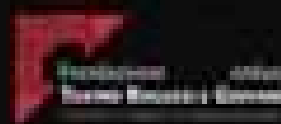


favolosofia n.1

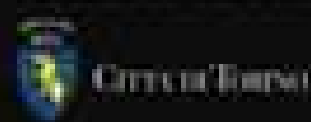
la favola del cambiamento



UN PROGETTO A CURA DI



IN COLLABORAZIONE CON



INDICE

- **Lo spettacolo**
- **Le tematiche principali**
- **Le fonti**
- **La creazione dello spettacolo**
- **Il laboratorio**
- **Dizionario**
- **Il problema del cambiamento nella filosofia**
- **I protagonisti**

Lo Spettacolo

Il primo spettacolo del Progetto “Favole Filosofiche” è un viaggio teatrale, comico e filosofico, sull’esperienza dei cambiamenti.

FAVOLOSOFIA N°1 **La favola dei cambiamenti**

Uno spettacolo di e con: Pasquale Buonarota e Alessandro Pesci

Scenografie: Lucio Diana

Creazione Luci e Suoni: Bruno Pochettino

Collaborazione all’allestimento: Monica Delmonte, Serena Occhionero

La trama

Due mendicanti decidono di cercare nuove strade e miglior fortuna. Sono due personaggi favolosi e divertenti, uno cieco e l’altro zoppo, che si scontrano e confrontano sui cambiamenti che segnano le loro avventure.

Capovolgimenti, conflitti, risate accompagnano una riflessione che si apre alla testimonianza dei ragazzi sui cambiamenti intorno a loro e di loro stessi, su quanti ne possono decidere, scongiurare o progettare. Le sorprese, nella vita, come per il finale di questa storia, non mancano mai.

Parte Prima

Due mendicanti, uno cieco, l’altro zoppo, s’incontrano per caso in una piazza dove chiedono l’elemosina. Concorrenza e diffidenza li mettono subito in conflitto: il cieco accusa lo storpio di essere anche il ladro del suo pastrano. Lo storpio nega tutto e persuade il collega a fidarsi di lui: diventeranno soci nella disgrazia e s’incammineranno insieme, lo storpio sulle spalle del cieco, in cerca di un tozzo di pane.

Tema: IL MUCCHIO. Avere, Offrire, Il Tanto, Il Poco

Domande: Cos’ hai? Quanto ne hai? Cosa mi dai?

Parte Seconda

Trovato un metodo per collaborare: lo storpio indicherà la strada e il cieco lo porterà sulle spalle. Ora, però, bisogna discutere la meta: decidono di andare al pozzo, ma non un pozzo qualunque: cercheranno un pozzo d’acqua che cambia chi vuol essere cambiato e guarisce chi vuol essere guarito.

Tema: IL POZZO. Fonte, Precipizio, Nascondiglio.

UN POZZO SPECIALE. Guarigioni e cambiamenti

Domande: Come vorresti diventare? Cosa vorresti cambiare di te?

Parte Terza

La strada è più lunga del previsto e i due mendicanti devono affrontare insieme la fame, il freddo, la paura. Si smarriscono e cambiano idea: decidono di tornare indietro

Temi: LA STRADA. Progetti, difficoltà, paure.

Domande: Quali cose capitano? Quali puoi decidere?

Finale

I due mendicanti trovano il pozzo per sbaglio e per sbaglio guariscono. Il cieco è felice di tornare a vedere, ma si accorge così che il suo amico è proprio il ladro del suo pastrano. Lo storpio, fuggendo per paura di una vendetta del cieco, si accorge di essere guarito e, spaventato dal cambiamento, fingerà d'essere ancora uno storpio.

Le tematiche principali

La favola dei cambiamenti

Il tema del cambiamento è uno dei primi problemi che la filosofia affronta fin dalle sue origini e percorre tutta la storia della Filosofia. Possiamo riassumere il tema in alcune questioni ricorrenti:

Tutte le cose sono soggette a cambiamenti?

Perché dividersi e perché unirsi?

Crescere vuol dire cambiare?

Noi possiamo decidere dei cambiamenti o dobbiamo attenderli?

Cosa? Come? Perché?

La Favolosofia

Tanto tempo fa, quando nasceva una domanda troppo grande, qualcuno cominciava a raccontare una favola, perché la domanda non andasse perduta e perché ognuno, ascoltandola, si esercitasse a rispondere.

La cosa ebbe un tale successo che la gente si riunì presto nei teatri per ascoltare le loro storie. Gli spettatori più abili nel riconoscere le domande, contenute in quei racconti, erano detti “filosofi”: in greco significa “amici del sapere” ma erano anche molto amici dei poeti e degli attori.

Questo è anche l’obiettivo che Pasquale e Sandro si propongono con le iniziative del “Progetto Favole Filosofiche”: offrire il teatro alla filosofia dei bambini, avvicinando i più giovani e gli adulti al piacere di pensare insieme.

Le favole filosofiche sono infatti un vasto repertorio narrativo che include miti, parabole, fiabe, leggende, ogni genere di racconto riecheggia i grandi interrogativi della vita: chi siamo? perché le cose cambiano? cos’è giusto o ingiusto? Come riconosco la bellezza? Le risposte possono essere tante, ma le domande ritornano in ognuno di noi da quando siamo bambini. Il teatro è una occasione per provare insieme il gusto di interrogarci.

Le fonti

“IL CIECO E LO STORPIO”

“**Il miracolo di San Martino**” – dalla “Legenda Aurea” di Iacopo da Varazze, Italia - racconto agiografico

“**Un guardiano storpio e un guardiano cieco**” – parabola di Rabbi Jehuda ha-Nasi (Sanhedrin 91 a – b). Parabola ebraica

“**Samkhya, ovvero lo storpio ed il cieco**” – Il congiungersi di Purusha e Prakriti (Samkhyakarika, 21) Parabola buddista

“**Oralità de l’ aveugle et du boiteux**” – Moralità medievale di Andrieu de la Vigne, Francia. Teatro
“**The Cat and the moon**” – dramma simbolista (Four Plays for Dancers di W. B. Yeats) Irlanda. Teatro
“**Kikazu Zatò – Kyògen del cieco e dello storpio**” – da “Alcuni nobili drammi del Giappone” di E. Fenollosa e E. Pound, Giappone. Teatro
“**Il cieco e lo storpio**” – da “Mistero Buffo” di Dario Fo, Italia - teatro
“**Due orfanelli**” – episodio da “I Mostri” di Dino Risi, 1958 Italia. Cinema
“**Guardando una stampa**” – da “Novelle per un anno” di Luigi Pirandello, Italia. Novella..

La creazione dello spettacolo

Il progetto prevede diverse fasi di articolazione:

- Ricerca e analisi bibliografica:

Miti favole e proverbi della letteratura italiana e occidentale
Miti favole e proverbi multiculturali
Saggi e pubblicazioni sulla filosofia per bambini
Saggi e studi sulla multiculturalità

- Ricerca drammaturgica e metodologica

Periodo di lavoro in cui si cercheranno favole filosofiche e racconti di saggezza popolare provenienti da diverse culture. Queste favole avranno in comune l’ argomento scelto: il cambiamento. Ma soprattutto avranno in comune le domande che davanti a questi temi universali dell’esistenza, gli uomini di tutte le razze e di tutte le epoche si sono posti.

In secondo luogo si costruiranno le basi della caratterizzazione di due personaggi tratti dalla favola de "Il cieco e dello storpio", i quali aiuteranno a costruire una cornice drammaturgica durante gli incontri nelle classi. Questi personaggi narreranno le favole scelte e condurranno gli incontri nelle scuole.

Si passerà quindi alla selezione e allo studio del repertorio ludico: canzoni, giochi teatrali, giochi linguistici.

- Letture teatrali sui temi del cambiamento, del giusto, del bello, della vita e della morte.

- Lo spettacolo

- Sintesi e riflessioni sull’ esperienza

Tavola rotonda per riflettere sull’esperienza e pubblicazione cartacea del materiale raccolto durante lo sviluppo del progetto con le analisi e le testimonianze dei protagonisti: attori, educatori, insegnanti, filosofi.

Il materiale prodotto verrà poi distribuito a tutte le scuole del territorio, offrendolo alle insegnanti come “strumento” per poter sviluppare “giochi filosofici” e confronti con i bambini sulle tematiche scelte.

IL LABORATORIO SUL CAMBIAMENTO

Struttura del laboratorio in due giornate

I due attori costruiscono uno spazio scenico di pietre e libri sopra un tappeto e, nel mentre, raccolgono opinioni e pensieri sul significato della parola filosofia e su quali siano le grandi domande su cui fare tante domande. Quando la scena sarà pronta disegnerà una piccola piazza fatta di pietre e di carta, verrà rivelata la domanda del laboratorio e introdotti i personaggi della favola.

Prima giornata:

I MENDICANTI

Trama: Due mendicanti, cantano e chiedono l'elemosina in piazza. Ragionano sul loro appetito e su quanti modi ci siano di essere ricchi. Dopo un serrato confronto, decidono di unire le loro disabilità per diventare più abili, cercare posti nuovi e occasioni migliori.

Tema: Avere, gestire e condividere, scambiare

Domande: Cosa vorrei in gran quantità? Come gestirei il mucchio che desidero? Perché?

Proposte: Mucchi di desideri, racconti di mucchi fantastici. Presentazione di sé sul tappeto: come cambia essere osservati dagli altri. Il gioco dei gesti: come cambio l'ambiente con un gesto?

Altri racconti e favole:

Il Paradosso del mendicante - scuola greca di Megara IV a.C

Zenone-Platone - Il Paradosso di Achille e la tartaruga –

La Cicala e la formica - Esopo

B. Labbé e M. Puech, Il lavoro e i soldi, Collana "Piccoli filosofi" Ape, Milano, 2002.

M. Piquemal, Saper donare - Piccoli e grandi racconti di Sophios, Einaudi Ragazzi, Torino, 2005

AA. VV. L'elemosina - Le mille e una notte, BUR Biblioteca Univ. Rizzoli ,1992

AA.VV. La storia dello sciacallo - Pancatantra. Il libro dei racconti, Tea, 1998

Trilussa, L'avarizia – Cento favole, Mondatori, 2003

IL POZZO

Trama: Uno dei due mendicanti racconterà di aver sentito parlare della presenza nelle vicinanze di un pozzo miracoloso. Le pietre disegnano una strada e i due mendicanti si incamminano uno sulle spalle dell'altro. Dubbi su pozzi preziosi e pozzi pericolosi.

Tem: Trasformazioni e guarigioni. Il bello e il brutto, i punti di vista, le risorse comuni, il linguaggio.

Domande: Una cosa può essere ugualmente bella e brutta? Come fare delle regole per tutti quando l'interesse è comune? Cosa non ti piace di te? Cosa vorresti cambiare o trasformare?

Proposte: Racconti di mutamenti favolosi, disegni, sondaggi. Il gioco del linguaggio inventato.

Altri racconti e favole:

AA.VV. La lepre e il pozzo – Fiabe Africane

AA.VV. La lepre e il leone nel pozzo – Fiabe Africane

Lewis Carroll, Nella tana del coniglio - Le avventure di Alice nel P.M, Einaudi, Torino, 2004

Italo Calvino, Il pastore che non cresceva mai - Fiabe italiane - Oscar Mondadori, Milano, 1995

P.R. Griffin, Il pozzo dei desideri , Mondadori, Milano 1998

AA.VV. La mamma che si trasformò in tigre – Fiabe Africane

H.Hesse, Favola dei ciechi - da Voltaire - Leggende e fiabe , Mondadori, Milano 1981

Seconda giornata:

LA GALLINA, LA FAME, SMARRIMENTO E SOGNI

Trama: I due mendicanti litigano per il furto di una gallina. Si perdono nel bosco, hanno fame e cercano di dormire. Infine cambiano idea e tornano indietro.

Temi: Le cose che capitano e quelle che decidiamo noi. Tornare indietro e cambiare idea.

Domande: cosa decido io? Cosa voglio fare da grande? Come posso fare? Cosa non voglio cambiare?

Proposte: Racconti di viaggi, gite, fughe. Gioco teatrale sulle cose da mettere in valigia o nello zaino.

Altri racconti e favole:

Luigi Pirandello, Guardando una stampa – da Novelle per un anno, Mondadori

Esopo, Il leone e il topo - Favole, Mondadori, 2002

J. W. Grimm, I musicanti di Brema, Compagnia delle cinque vie, 2002

Il Labirinto del Minotauro e il filo di Arianna, Mursia 1990

FINALE DEL CIECO E FINALE DELLO STORPIO

Trama: I due mendicanti sbagliano strada e trovano il pozzo. Sono curiosi e l'acqua del pozzo li guarisce. Il cieco, felicemente guarito, vede che lo storpio gli aveva rubato il suo pastrano e lo malmena. Lo storpio fuggendo si accorge di essere guarito, ma per paura della novità finge di essere ancora il solito storpio.

Tema: La paura dei cambiamenti

Domande: Perché voler cambiare e perché non voler cambiare?

Proposte: Sondaggi, racconti. Progetto di cambiamento: come e perché realizzare un cambiamento utile per tutti.

Dizionario

da 'Vocabolario della Lingua italiana - Zingarelli':

CAMBIARE

- = mettere una persona, una cosa e sim. al posto di un'altra (dello stesso tipo)
- = comportarsi diversamente
- = cercare un clima diverso, trasferirsi
- = alterare discorsi o atteggiamenti precedenti
- = mutare in viso per un'improvvisa emozione
- = passare da uno stile di vita all'altro
- = scambiare, permutare, barattare
- = convertire
- = ricambiare, contraccambiare
- = trasformare
- = variare, passare da uno stato ad un altro
- = diventare diverso

TRASFORMARE

- = mutare di forma, di aspetto
- = cambiare il carattere, i sentimenti, le idee di qualcuno.
- = diventare diverso nella forma, l'aspetto o il modo di pensare, l'indole

CRESCERE

- = accrescere, aumentare
- = allevare, educare, coltivare
- = aumentare di massa, volume, livello, forza, intensità, prezzo, luminosità...
- = salire di grado, nella condizione sociale, nell'abilità, nel successo professionale...= migliorare, progredire, prosperare
- = essere in più, sovrabbondare
- = stonare per tono troppo acuto (una nota che cresce)

CONSERVARE

- = serbare (spec.un alimento) nello stato originario, evitando ogni alterazione o deterioramento
- = custodire
- = possedere ancora dopo un lungo periodo di tempo
- = preservare proteggendo
- = rimanere nello stato originario, senza alterazioni o deterioramenti
- = mantenersi, rimanere anche dopo un lungo tempo in un determinato stato

PERMANERE

- = continuare a essere, durare, perdurare
- = continuare a stare

STABILE

- = che è ben saldo, fisso, inamovibile
- = durevole, costante
- = fisso
- = permanente, duraturo, non provvisorio
- = non variabile (tempo)
- = che non sbiadisce (colore)
- = detto di composto chimico che non subisce alterazioni o variazioni nel tempo
- = equilibrio, in un sistema meccanico = posizione di equilibrio tale che il sistema una volta allontanato anche di pochissimo da essa, tende a ritornarvi
- = immobile

Il problema del cambiamento nei primi filosofi greci

Alcuni Antichi Filosofi sul problema dei Cambiamenti

Tutte le cose sono soggette a cambiamenti? Siamo in grado di spiegare razionalmente i cambiamenti? Il nostro linguaggio è in grado di descrivere o rappresentare i cambiamenti? Possiamo noi prevedere o determinare dei cambiamenti?

Il tema dei cambiamenti, ovvero del *molteplice* e del *mutevole*, è uno dei primi problemi che la Filosofia affronta fin dalle sue origini e ne percorre tutta la storia. Qui citiamo solo alcuni fra i più importanti filosofi antichi cui certamente è possibile fare riferimento nel percorso da noi scelto per stimolare pensieri, opinioni, giochi sul tema così vasto del Cambiamento.

Talete, Anassimandro e Anassimene. I tre filosofi, detti "milesi", si impegnarono a trovare un *arché*, un principio unico, fondamentale e incorruttibile, che rimanesse identico a se stesso nell'eterno mutare delle cose e che spiegasse la natura di tutti i fenomeni naturali allora conosciuti. Che cos'è l'Arché? L'*arché* è quel principio eterno dal quale le cose si generano e in cui ritornano quando si corrompono. Se ogni cosa si differenzia e si distingue, se ogni cosa si genera e si distrugge, la filosofia greca delle origini già si domanda quale sia quel principio che determina la diversità delle cose pur rimanendo sempre identico a se stesso e senza mai distruggersi.

Per **Talete** (624-545 a.C. circa) questo *arché* è l'acqua. Tutto è composto d'acqua, le molteplici forme della materia (fuoco, terra, aria, e la stessa acqua) sono composte di acqua. Tuttavia, il principio che Talete chiama "acqua", non è da intendersi come il semplice elemento naturale in cui consistono il mare, i fiumi e la pioggia. L'acqua di Talete è un principio superiore ai semplici elementi sensibili: l'acqua di Talete è appunto il principio, l'*arché*, la forza sempre identica a se stessa che genera la molteplicità delle sostanze e il loro continuo mutare. Probabilmente Talete ricavò l'indicazione dell'acqua come *arché* dall'osservazione diretta della natura, dove tutto ciò che è vivo sembra necessitare d'acqua per generarsi o semplicemente per continuare a vivere: il nutrimento dei viventi è umido, i semi che generano le piante sono umidi. L'acqua è inoltre già presente nei miti come entità generatrice (ad esempio, *Oceano* dal quale tutto si genera, citato da Omero).

Anassimandro (610-547 a.C. circa) sulla ricerca dell' *arché* amplia di molto l'orizzonte e la complessità della risposta: per Anassimandro l' *arché* è l' *àpeiron*, *ciò che non ha forma, l' indeterminato*.

Anassimandro afferma che il principio che genera la distinzione tra le cose non può essere qualcosa di definito, ma in realtà è il '*tutto indefinito*', il '*tutto*

molteplice, ovvero il *'brodo primordiale'* in cui tutti gli elementi esistenti non hanno ancora trovato la loro forma: appunto, l'*àpeiron*.

Nell' *àpeiron* il *Tutto* esistente si trova in una situazione eterna, nell'*àpeiron* ogni cosa si trova nella condizione della coincidenza degli opposti: ovvero, il *Tutto* racchiude in se anche le cose contrarie tra loro, come, ad esempio, il giorno e la notte. L' *àpeiron* è la dimensione eterna entro la quale tutti i contrari sono custoditi in attesa di essere richiamati nel mondo degli uomini, soggetti alla legge del tempo perché solo dove c'è tempo c'è mutamento, diversità, molteplicità.

Per **Anassimene** (596-525 a.C. circa) ciò che permette all'*àpeiron* di produrre la diversità e la distinzione è la condensazione e la rarefazione dell'*aria*.

L'aria è quella sostanza infinita che costituisce tutte le cose. Le sostanze differiscono tra loro per il diverso grado di condensazione dell'aria: l'aria, attenuandosi, diventa fuoco, condensandosi, diventa vento, nuvola, acqua, terra e così via, verso una *'durezza'* sempre maggiore. Il mondo, secondo Anassimene, *"è come un animale gigantesco che respira e il respiro è la sua vita e la sua anima."* E' *il respiro del mondo*, ciò che anima le cose senza essere nessuna cosa.

Per **Eraclito** (520 – 460 circa a.C.) il divenire costituisce il principio sul quale poggia il mondo, è l'*arché*. Tutto il cosmo è in continuo mutamento, niente permane nella stessa forma. Lo stesso vivere è un continuo mutare da una condizione all'altra. *"Pànta Rei, tutto scorre"* e tutto va, incessantemente, ed è questo continuo mutare che costituisce il senso stesso del cosmo, il suo principio fondamentale, il suo significato ultimo. Per dirla come Eraclito *"non ci si bagna mai nello stesso fiume e non si può toccare due volte una sostanza sensibile nello stesso stato"*.

Ciò che vi è di identico e non muta, nel mutare di tutte le cose, è lo stesso mutamento.

Ogni cosa, per esistere e per trovare la propria definizione, ha bisogno delle altre cose, in modo da esprimere la propria identità rapportandosi alle altre. Questo concetto è definito da Eraclito come *polemos* ("contesa", "guerra", "opposizione"), o contrasto tra i contrari. Le cose esistono e subentrano continuamente alle altre, come il giorno subentra alla notte, il freddo al caldo, l'umido al secco. Nella *polemos* si esprime un'armonia, una forma di giustizia universale: nessun elemento può quindi essere prevaricante sugli altri, in quanto non può essere tolto dal suo contesto di relazioni senza perdere il suo stesso significato. Anche la nostra esperienza quindi è non solo mutevole ma anche contraddittoria, e lo è il nostro linguaggio che ne riflette il carattere duplice e ambiguo, come nell' esempio della Strada: la parola *"Strada"* è la stessa sia per l'uomo che sale che per l'uomo che scende, così che entrambi avranno ragione incontrandosi per quella via nel dire, l'uno che la strada è in salita, e l'altro che la strada è in discesa.

Eraclito divide gli uomini in svegli e dormienti: i primi sono i sapienti, i filosofi, i secondi la *gente comune* che ignora la conoscenza. La legge espressa dal *logos*, ovvero la comprensione delle vere relazioni che si instaurano tra le cose, è alla portata di tutti, ma tutti gli uomini non sono uguali, alcuni intendono questa legge meglio di altri in virtù delle proprie capacità intellettive. Chi più sarà in grado di rivolgersi alla comprensione del *logos* più avvicinerà la verità e la sapienza autentica. Per Eraclito non è sapiente colui che sa un gran numero di cose, bensì colui che sa cogliere meglio di altri la natura delle relazioni che si instaurano tra le cose.

Per **Pitagora** (570-500 a.C. circa) l'*arché* era il numero. Il numero non era tanto un concetto astratto come oggi lo intendiamo, un simbolo che permette la quantificazione delle cose, ma possedeva una propria dimensione per cui esistevano numeri triangolari, quadrati, rettangolari, cubici, una sorta di particelle elementari della realtà. Pitagora sosteneva che tutte le cose sono oggetti geometrici e, come tali, sono composti da numeri, i quali ne costituiscono la struttura. I numeri dispari erano maschili e perfetti, benevoli, i numeri pari femminili e imperfetti. Il numero 1 era oggetto di una vera e propria venerazione, in quanto esprimeva l'unità originaria, il numero contenuto in ogni altro numero, l'elemento base di tutte le cose. Il numero 1 esprimeva quindi l'originaria unità del tutto, mentre il due già rappresentava la doppiezza, l'opposizione di elementi contrari. Anche la musica, come del resto tutta la realtà, era una combinazione di numeri. La musica consisteva in un rapporto numerico misurato secondo intervalli, le note dipendevano dalla quantità di vibrazioni emesse.

Forse conseguenza dei suoi viaggi in oriente, Pitagora credeva nella trasmigrazione delle anime. L'anima era immortale, ed era condannata a trasferirsi da una sostanza corporea all'altra in un ciclo di reincarnazioni che non si sarebbe interrotto finché l'anima non si fosse purificata.

Parmenide (515-450 circa a.C) Parmenide fu il primo a sostenere la superiorità della interpretazione razionale della realtà a scapito dell'interpretazione soggettiva dei sensi, i quali falsano l'oggettività del giudizio. In particolare, entrò in polemica con il pensiero di Eraclito e il concetto di divenire. Sostenendo il continuo mutare delle cose da uno stato all'altro, da uno stato di *essere qualcosa* a uno stato di *non-essere più* un qualcosa, Eraclito entrava in una contraddizione logica, in quanto se l'essere è, il non-essere non è. Il divenire eracliteo comportava il passaggio da uno stato di essere-qualcosa a uno stato di non-essere-più-qualcosa: ciò è impossibile, in quanto il non essere non esiste. Le qualità dell'essere: Parmenide afferma che il molteplice non esiste, il molteplice non è la verità. Il mondo sensibile, nel quale l'uomo si muove e percepisce il divenire come reale, non può essere l'essere stesso, che non muta mai, il mondo sensibile è allora doxa cioè opinione.

Gli uomini giudicano tutto secondo i sensi, ma con essi si arriva soltanto all'opinione, non alla verità.

Zenone di Elea (540-? a.C. circa) vuole invece dimostrare che l'esperienza sensibile non porta certezze all'indagine filosofica. Così, nessuno può negare che i corpi si muovano e di vedere questo movimento, tuttavia non si può fare Scienza del movimento perché la ragione potrà sempre confutare l'evidenza sensibile con un rigoroso metodo di analisi logica. Zenone diventa così maestro dei paradossi logici.

Celebre è il paradosso di Achille e della tartaruga, dove Zenone dimostrò come non fosse possibile per Achille raggiungere la tartaruga partita prima di lui.

Per Zenone il moto si spiega come il passaggio da un punto di partenza a un punto di arrivo. Ma per arrivare al punto di arrivo occorre arrivare prima alla metà di questo percorso, e per arrivare alla metà di questo percorso, occorre arrivare alla metà del percorso che va dall'inizio al punto intermedio, e così via: in sostanza, un uomo, per raggiungere una posizione nello spazio, deve sempre prima percorrere i segmenti intermedi, e questi segmenti, essendo lo spazio divisibile all'infinito, sono infiniti... ora, come può Achille raggiungere la tartaruga se è alle prese con la divisione infinita degli spazi che la separano da essa?

Il paradosso del chicco di grano. Un chicco di grano, cadendo, non produce alcun rumore. Un sacco di grano invece sì. Come può una somma di silenzi dare origine a un rumore?

Euclide di Megara, è convinto che Virtù, Verità, Bellezza non abbiano una natura molteplice ma ideale e perfetta, e pertanto non comprensibile per l'esperienza né comunicabile per il linguaggio, che al contrario è limitato e mutevole. Paradossalmente però è proprio il carattere arbitrario del linguaggio che secondo i megaritici conferisce valore al discorso dello stolto come del saggio, perché entrambi sono, nei loro limiti, un riflesso della verità che li comprende tutti.

A questa scuola viene attribuita la formulazione del Paradosso del mucchio o sorite, poi noto come Paradosso del Mendicante che dice che con una moneta alla volta un mendicante non diventerà mai la ricco, perché la ricchezza è una quantità indeterminata, ideale come tutti i mucchi, e sommando una moneta per volta non si potrà mai ottenere un mucchio di monete ma sempre e solo un numero finito.

Empedocle (492-432 a.C.) L'essere è eterno, non può crearsi né distruggersi. L'apparenza della nascita e della morte va spiegata con l'unione e la separazione di "elementi" che compongono le cose e sono il *fuoco*, *l'aria*, *l'acqua* e *la terra*. Due forze cosmiche, Odio e Amore, dividono e uniscono eternamente e senza sosta gli elementi. Quindi la materia è in divenire e muta in continuazione a motivo di questa lotta.

Il mondo è quindi un insieme di Amore e Odio, né l'uno né l'altro, ma entrambi combinati e compenetrati. I due principi sono necessari l' uno all' altro per dare vita al mondo delle cose distinte e molteplici perché senza la loro opposizione, il mondo sarebbe rimasto eternamente indistinto.

Anassagora (500-427 a.C.) ritiene che ciò che è presente nel cosmo permanga in quantità costante, ma non crede che gli elementi originari siano solo quattro. Anassagora ritiene che tutti gli elementi del cosmo siano costituiti da semi di numero infinito. Esistono i semi della carne, della roccia, della terra, del fuoco, e di tutte le sostanze, il fatto che una sostanza sia ciò che è, è dovuto alla presenza maggioritaria del seme di quella sostanza rispetto agli altri. Questo significa che in ogni cosa del cosmo sono presenti tutti i semi di tutte le cose, ma la specificità che la rende una cosa precisa è dovuta alla maggioranza del numero di semi di quella cosa precisa.

I semi non hanno un numero definito, sono presenti nel cosmo in numero infinito, in quanto non sono entità indivisibili, ma divisibili all'infinito. Ma qual è la forza che permette ai semi di comporre le cose in parti diverse e dare così origine alla molteplicità delle cose? Anassagora chiama questa forza nous, ovvero Mente, Intelletto. Il nous è l'anima che muove ogni cosa e permette ai semi di aggregarsi nelle cose in parti diverse secondo un ordine voluto e non casuale.

Democrito (460-360 a.C. circa) per ribattere le argomentazioni di Zenone sull'infinita divisibilità dello spazio, propose la teoria degli atomi: La materia non è divisibile all'infinito, ma si può dividere in particelle piccolissime e invisibili fino alle dimensioni di un atomo (in greco, àtomoi, senza divisione) e non oltre. L'atomo è dunque quell'entità minima della materia le cui diverse combinazioni danno origine a tutte le sostanze del cosmo.

L'atomo implica l'esistenza del vuoto entro il quale le particelle si muovono, e questo è in aperto contrasto con il concetto di non-essere parmenideo. Gli atomi si muovono in alto e in basso, si urtano e rimbalzano nel vuoto, intrecciandosi per andare a formare nuove sostanze. Democrito intende l'essere come pienezza dello spazio esteso, come riempimento dello spazio, e il non-essere come vuoto. Quindi l' essere, secondo Democrito, può essere concepito solo in senso materialista, ovvero solo come occupazione e riempimento continuo dello spazio.

Sofisti (V° e il IV° secolo a.C) furono chiamati quei filo sofi che negavano la possibilità di raggiungere una verità definitiva, per cui tutto poteva essere messo in discussione, tutto era relativo, ogni argomento poteva essere confutato. Si diffuse persino l'uso di fare della confutazione degli argomenti uno spettacolo popolare, cosa che ebbe il merito far conoscere la filosofia al grande pubblico, ma che attirò sul movimento un certo disprezzo. Infatti, "sofista" divenne termine spregiativo per indicare, oltre gli argomenti cavillosi e speciosi, anche l'atteggiamento mercenario del filosofo, il quale era spesso pagato da committenti per dimostrare razionalmente certe tesi,

in spregio a qualsiasi idea di verità. "Il 'sofista' è appunto colui nel quale la sophia è la capacità tecnica di persuadere conformemente a dei fini specifici."

Pur non essendo una scuola di pensiero vera e propria, ma più un movimento culturale, si possono distinguere nella sofistica alcuni motivi fondamentali:

1. La negazione della possibilità di raggiungere verità certe e definitive, per cui il sofista riduce la conoscenza all'opinione e il bene all'utile.
2. Uno spostamento di attenzione dai problemi di natura fisica ai problemi dell'uomo, alle questioni politiche e sociali;
3. La diffusione e l'uso dell'eristica, l'abilità di sostenere e confutare contemporaneamente argomenti tra loro contraddittori: le antinomie.

Socrate (470-399 a.C.) Il suo compito non era tanto insegnare la verità, che del resto egli "sapeva di non sapere", quanto piuttosto quello di aiutare l'interlocutore a partorire la verità da sé. Socrate cominciava a porre all'interlocutore una domanda, e ad ogni risposta traeva spunto per porne una nuova, finché entrambi si attestavano su una verità condivisa.

Il motivo primo che impedisce all'uomo di sapere con certezza è l'incapacità di stabilire in modo definitivo il significato di ciò che si vuole sapere. Per definire in modo certo cosa sia il bene e cosa sia la giustizia, ad esempio, occorre sempre prima domandarsi che cosa sia il bene e cosa sia la giustizia: il procedimento per raggiungere la verità dei concetti passa per la loro corretta definizione. Socrate e il suo interlocutore arrivano così a sbarazzarsi di opinioni incerte, pregiudizi, e hanno acquisito maggiore consapevolezza dei propri mezzi conoscitivi e discorsivi. La verità che si voleva conquistare non è poi altro che questo, e Socrate a ragione può sostenere di esercitare l'arte dell'ostetricia o maieutica, professata da sua madre, in quanto lungi dall'insegnare cose nuove a chi parla con lui, lo aiuta a partorire da sé ciò che già conosce, vale a dire la verità e il valore dei suoi limiti. Coscienza critica e Virtù per Socrate coincidono, e come il sapiente è possessore della sapienza così il virtuoso è conoscitore della virtù. La virtù è parte essenziale dell'identità dell'uomo virtuoso, non può essergli sottratta: va praticata e come tale non può essere insegnata né appresa.

Un comportamento non virtuoso è segno di una errata conoscenza del bene, e quindi è ancora una volta un problema di vera conoscenza alla quale però ogni uomo può attingere liberandosi dalle false opinioni e confidando nella sua innata affinità con tutto ciò che è razionale e perciò virtuoso.

Ecco perché pensa che chi sceglie il male, lo faccia perché del tutto inconsapevole del vero bene.

Platone (428-347 a.C.) dice che mutabile è la forma e immutabile *la Virtù, la Verità, l'Idea*. Ma l'Idea, è un principio non facile da indagare perché celato dietro l'apparenza e mutevolezza dell'esperienza sensibile. Quella delle Idee-Verità-Virtù è una realtà parallela e generativa che solo la

contemplazione e la ricerca continua consentono all'uomo di poter riconoscere e di potersi ispirare come in un trasporto della memoria. Il metodo è quello dialettico socratico ma potenziato da una più chiara volontà di superare l'aspetto critico per aderire nella sintesi a quelle verità che il linguaggio del Mito è sempre stato in grado di rivelare e di cui Platone fa ampio utilizzo.

L' *Idea* secondo Platone non è un semplice "oggetto mentale" o concetto che si forma nella mente che è solo il modo in cui l'idea viene percepita. L'idea è un' entità dotata di esistenza autonoma, una sorta di "oggetto" eterno che vive al di fuori della coscienza degli uomini.

Una curiosità: la ricerca filosofica di Platone applicata alla politica e alla pedagogia descrive una teoria di leggi e principi educativi dove i filosofi, che nella Repubblica da lui immaginata governano in quanto detentori della vera sapienza, si dovranno preoccupare di vietare ai bambini giochi diversi da quelli fatti dalle generazioni precedenti, perché forieri di troppe variazioni a un sistema di regole che si presume già ideale.

Aristotele (384-324 a.C.) arriva invece a determinare delle regole certe, condivisibili e corrette perché la logica possa non solo confutare ma anche indagare e dimostrare le leggi che determinano i mutamenti, fino a renderli prevedibili e, o non, desiderabili. La scienza è teoria del perché, ma è anche una *dottrina* che applicata diventa Fisica, Metafisica, Etica, Poetica. Perché è proprio dell'uomo, animale creativo, determinare cambiamenti nella società, nell'ambiente, nella storia. E a muovere la sua creatività è da sempre la Meraviglia, la capacità di meravigliarsi di fronte al molteplice e alla mutevolezza delle cose. E' la meraviglia il motore della filosofia, ma è il rigore analitico a renderla non solo possibile ma necessaria. Infatti secondo Aristotele non c'è separazione tra verità e razionalità ma solo tra *forma* e *sostanza*, e questo consente di ricomporre conoscenza empirica e conoscenza astratta. La verità non può essere ideale ma sostanziale, come la natura non è solo formale ma è insieme materiale. Il problema del filosofo è quello di verificare sempre la natura razionale di ogni oggetto della sua indagine, quindi *la causa, l'effetto, il fine* e anche quello di determinare tutti gli aspetti predicabili di questo oggetto che sono: la qualità, la quantità, la relazione, lo stato, l'agire, il patire. La capacità del sapiente di spiegare la realtà nel suo divenire così come nella sua sostanzialità, si estende anche alla capacità di determinare il possibile e il verisimile distinguendoli nettamente dai loro opposti e applicando lo stesso rigore logico che gli consente di distinguere un discorso corretto da uno sbagliato.

I protagonisti

Pasquale Buonarota e Alessandro Pesci sono autori e attori di testi e spettacoli teatrali rivolti alle nuove generazioni. Da oltre quindici anni collaborano stabilmente con la Fondazione Teatro Ragazzi e Giovani onlus di Torino - già Teatro dell'Angolo - partecipando ad alcune delle più importanti Rassegne Nazionali ed Internazionali, come i Festivals di Avignone, Seattle, Edimburgo, Lione, e ricevendo numerosi riconoscimenti.

Da oltre tre anni curano il progetto Favole filosofiche, che attraverso laboratori, spettacoli e pubblicazioni, offre alle scuole e ai ragazzi un'occasione festosa di teatro e filosofia.

Premi

- Roma, settembre **2001: Premio ETI/Stregagatto** Giuria dei Ragazzi per lo spettacolo PINOCCHIO CIRCUS
- Giffoni, luglio **2003: GIFFONI Filmfestival 33' edizione**, "Gran premio della giuria per la migliore rappresentazione teatrale" per lo spettacolo PIGIAMI
- Torino, aprile **2004: Festival "Il Gioco del Teatro"**, Premio per lo spettacolo LE AVVENTURE DEL RE ODISSEO".
- Roma, novembre **2004: Premio ETI/Stregagatto** "Miglior spettacolo di repertorio" a PIGIAMI
- Il **Premio Maria Signorelli 2006-2007** XX° Stagione del Teatro Verde di Roma è stato assegnato dalla giuria dei bambini allo spettacolo PIGIAMI
- Campi Bisenzio, luglio 2008: **Lugliobambino 2008 PremioTeatro** - Giuria dei Ragazzi per il "Miglior spettacolo" a PIGIAMI
- Torino, aprile, **2008: Festival Giocateatro**, premio "Migliore spettacolo" a FAVOLOSO FIA NUMERO 1.

**E' un progetto della FondazioneTRG
a cura di
Alessandro Pesci e Pasquale Buonarota**

**In collaborazione con
Città di Torino**

**Ricerche a cura di
Monica Delmonte**

**Con il sostegno
Torino Capitale del Libro
Biblioteche Civiche Torinesi**