

**LA TEMPESTA.
L'ABISSO DEL MARE DI MEZZO.**

La tempesta racconta attraverso una semplice trama la vicenda del Duca di Milano, Prospero, mago sapiente esiliato, spodestato, che naufraga su un'isola. Qui trascorre un periodo di dodici anni insieme alla figlia Miranda, a Caliban, figlio di una strega lì naufragata, e ad Ariel, uno spirito etereo. Prospero ha la possibilità di vendicarsi del fratello, ma provoca una tempesta e il conseguente naufragio per farlo pentire. Non si abbandona alla vendetta, ma mette in atto la più nobile *pietas*, da cui scaturisce il perdono. Esso implica possibilità di trasformazione perché si può sbagliare, ma anche cambiare. Poiché vivere è essere esposti a tutto ciò che capita, ci si deve convincere della meraviglia del mondo per cadere nel tempo e nella tempesta di ogni giorno. La trama drammatica è da un lato legata alle cronache di viaggi e naufragi, all'ancora della realtà di fatti accaduti, e d'attualità ai tempi in cui Shakespeare scrive; dall'altro lato è nutrita e farcita dalla fantasia dello scrittore. Dall'immaginazione scaturisce una riflessione sull'esperienza, sul rapporto natura – civiltà-potere che rianima utopie, paure e ricordi sopiti. La commedia si struttura sui turbamenti scaturiti ai suoi tempi dai temi della natura del dominio e della civiltà del mondo prima sconosciuto

e ora scoperto. Nel giugno 1609, mentre Shakespeare sta concependo la sua “Tempesta”, una flotta di nove navi guidata da Sir Thomas Gates parte da Plymouth con destinazione Virginia, la prima colonia inglese fondata sul continente americano nel 1585. La nave ammiraglia *Sea Adventure*, travolta dalla tempesta, scompare tra i flutti il 28 luglio 1609; i naufraghi, marinai protestanti e puritani, toccano un fertile suolo lungo le coste delle isole Bermuda abitate da selvaggi: l'esperienza vissuta acquisirà per loro un riverbero figurale, fatale e profetico. In patria crescerà la meraviglia e s'infittirà il mistero sulle isole del Diavolo, come furono chiamate le Bermuda. Un *reportage* sul naufragio e sul salvataggio dell'equipaggio della *Sea Adventure* fu pubblicato solo nel 1625, dopo la morte di Shakespeare, che avrebbe potuto, tuttavia, aver letto un manoscritto precedente indirizzato ai membri della *Virginia Company* di cui fu azionista. Nell'Inghilterra del '500 gli eventi reali sono interpretati in chiave allegorica, la lingua parlata riecheggia versetti biblici, il fatto è simbolo. Chi sopporta l'afflizione, si industria a sopravvivere, a superare il momento, la *tempestas*, l'evento avverso e apocalittico ha la possibilità di darsi una seconda opportunità. C'è qualcosa che attende l'uomo probo oltre la fine, al di là della sventura. Dopo il naufragio della speranza, un futuro aspetta il superstite; chi tocca il fondo ha la possibilità di risorgere, di riemergere. La tempesta ha una violenza fisica di sopraffazione naturale,

ma è una prova morale. Risuona la fede nella Provvidenza, un motivo ben presente negli ultimi drammi shakespeariani. Nella teatrale “Tempesta” shakespeariana risuona il tema della magia e dell’illusione, della finzione non reale, il naufragio non accade o accade nell’immaginazione. La commedia è specchio di esperienze di un abisso non immaginario, ma storico. Miranda ci descrive questo *brave new world* che è esotico, strano, straniero, un Eden o un Inferno. L’incontro con il reale per l’uomo civile avviene nel pensiero ed è anche un incontro con le ombre. L’uomo colto vive in un mondo d’immagini mentali che arricchisce progressivamente. Quando incontra cose reali e nuove le denomina e le ingloba nel suo mondo. Il suo pensiero procede per fantasmi e nell’immaginario si accresce. Come dice Prospero alla fine, la realtà è fatta della stessa stoffa dei sogni, l’uomo civile accoglie e interpreta la realtà con una trama di *signa* spirituali che scrivono e traducono il presente, il passato e determinano e indirizzano il futuro. Chi arriva sull’isola si salva. Si salvano Prospero e Miranda e prima di loro si salvarono la strega Sycorax e il suo bambino-*monstrum* Caliban. Antonio, fratello-Caino di Prospero sull’isola subisce la sua passione senza pentimento, ma paga un’ammenda calcolata nella moneta dell’angoscia con cui fa i conti per la vita eterna. La cronaca di eventi è sequenza di atti e fatti concreti, ma è anche repertorio di sogni e di immagini apprese, di fantasie senza fondamento che l’uomo proietta

sul nuovo, sull’inedito per ricondurlo al noto, per comprenderlo alla luce di quanto sa. Storie di fraintendimenti di rapporti con terre e uomini trovati lasciano spazio al meraviglioso, all’orrido, al leggendario. L’isola è una *figura*, è figura geografica e spazio proiettivo che si espone alla precarietà senza fine dell’interpretazione simbolica, alla fluttuante allegoresi morale, politica e religiosa. L’isola ha una consistenza topografica e un’immaterialità topica, è un condensato retorico-discorsivo, un *locus* illocalizzabile nel quale si accomunano e si sedimentano immagini contraddittorie. L’isola è proiezione spaziale di desideri e paure, un territorio inscritto tra speranza e orrore. L’universo tra Medio Evo e Rinascimento è dominato da una logica irreprensibile che dà luogo a un universo cartografico che riduce il mondo sensibile a un pre-testo di un testo da leggere analogicamente, da decifrare incessantemente, attraverso e oltre l’esperienza naturale. L’isola si pone tra virtuale e reale, tra leggenda ed esperienza, tra mito e storia; è l’obiettivo di una scoperta e il prodotto di un’invenzione. L’acronia del luogo conduce a un’atopia che rivela i connotati utopici e svela una forza destituente rispetto ad ogni realtà presente, localizzabile, tangibile. Nel *topos* insulare può avere credibilità il “frattempo”, inteso come intervallo, come dimensione ambigua di esitazione interposta tra uno stato di natura vagheggiato e un’evangelizzazione intravista, un’acculturazione auspicata. L’uomo

attende un senso da recuperare nelle pieghe della memoria collettiva o da imprimere nello spazio trovato; l'isola è il luogo del compromesso e della comprensione e, per la sua finitezza e provvisorietà, consente di prendere coscienza del nuovo senza operare un distacco traumatico dal noto. L'isola della Tempesta è contemporaneamente *insula fortunata* e *infortunata*, un luogo intercalato tra orrore e speranza, tra paura e desiderio, tra natura e cultura, tra perdita e ritrovamento. È un non-luogo, *ou-tópos*, pieno di tutti i luoghi, spazio destinato a occupare spazi diversi che in esso si neutralizzano.

La strega Sycorax incinta di Caliban giunge in barca sull'isola fatata. Il suo nome parlante evoca il maiale, *sus*, e il corvo, *corax*, animali che nei testi neoplatonici erano intermediari magici e il suo aspetto rimanda non a un mondo nuovo, ma a un mondo familiare, perturbante e antico. Prospero è esperto di conoscenze ermetiche che evocano Pico della Mirandola, Marsilio Ficino e John Dee e considera la magia «una facoltà di meravigliosa virtù, che in sé rinserra la profondissima contemplazione delle più segrete cose» come la definì Agrippa nel *De Occulta Philosophia*. Dall'alto delle sue conoscenze occulte ha al suo servizio un manipolo di spiriti capeggiati da Ariel. Immateriale, delicato, invisibile tranne che al suo Signore, Ariel conduce Ferdinand all'incontro con Miranda, la figlia del padre-padrone dell'isola e sua futura sposa. Miranda è *wonder*,

meraviglia, la meraviglia sprigiona da lei come una pioggia. Il meraviglioso è una categoria tramandata dal sapere romano al Medioevo cristiano e designa realtà straordinarie; forma un sistema insieme al miracoloso e al magico: il miracoloso è riservato a Dio e si manifesta attraverso un atto divino che sfida le leggi di natura; il magico resta una forma esecrabile di stregoneria imputabile agli stregoni; il meraviglioso stupefacente e incomprensibile appartiene all'ordine di natura. È ciò che sfugge alla nostra comprensione benché sia naturale. Il campo del meraviglioso suscita sorpresa e deriva dal più esercitato dei sensi: la vista. Caliban è un *monstrum*, qualcosa in natura che va contro natura e supera la natura stessa. Caliban il figlio della strega è *deinós*, fa paura, è orribile, spaventoso; Miranda la figlia del Duca è *deiné*, meravigliosa, straordinaria. Il poeta-profeta ispirato della lingua di cui muove i fili affida al *nome-omen* Caliban significati potenzialmente plurimi. Il nativo Caliban è un *cannibal* selvaggio, un *cauliban* incivile dalla pelle *foul*, scura, o viene dal *Caribe* o dalla città di *Calibia*, sulla costa africana tra Tunisi e Hammamet, o è un *Kalebon*, nello slang arabo un *vile dog*, un cane bastardo. Caliban è l'uomo allo stato di natura, non il buon selvaggio, è un *monstrum* mitico, ineducabile agli occhi di Prospero, che striscia lento pancia a terra come una tartaruga; è il primo uomo della Genesi. Ariel è l'aereo spirito etereo, è il suo leone, è un emissario gentile, il grillo parlante nel dramma per

correggere la sordità dell'uomo. Ariel è l'immagine del suono dell'aria, ma nel libro di Isaia, versetto 29 è un nome di Gerusalemme e in ebraico è il Leone di Dio, cioè l'Altare che divora il sacrificio offerto a Dio. Ariel è il principio stesso della metamorfosi, è la personificazione del genio creativo di Prospero. Come scrive Agostino nel *De divinatione daemonum*, i demoni sono dotati di un corpo etereo, né veramente materiale, né del tutto spirituale; di prodigiosa celerità e di una sottigliezza per cui possono introdursi dappertutto, anche nel corpo e nello spirito degli uomini. I demoni hanno un dono di predizione che sorprende gli uomini, soggetti alla lentezza della percezione terrestre e alla brevità dell'esistenza e della memoria umane; sono i signori del sogno, considerato con infinito sospetto. Queste osservazioni furono riprese da San Tommaso e orientarono la demonologia medievale nel senso di una psicologia dell'azione demoniaca. I demoni non creano la materia, ma risvegliano le immagini, agiscono sulla capacità immaginativa dell'anima umana e vi suscitano dei vani fantasmi.

Nell'Inghilterra riformata il conflitto tra immagine e parola pura è profondo, l'immagine è sospettata di essere il segno che pretende di non essere un segno e si maschera dietro una naturale immediatezza. Nella teoria della conoscenza elaborata da Sant'Agostino nel *De doctrina christiana* realtà sono le cose, *res*, e i segni, *signa*; i segni sono le cose il cui

significato oltrepassa l'apparenza sensibile: segni naturali e segni convenzionali. Tutti gli esseri umani si servono di segni convenzionali, certi sono necessari, ma altri sono superflui o nefasti e sono le superstizioni, segni convenzionali con cui gli uomini e i demoni comunicano. Sycorax, madre di Caliban, viene dal Nord Africa, terra di magia; è una megera, una dannata fattucchiera, una bestia schifosa, una femmina umida che vive nelle paludi acquitrinose, ricorre a intrugli, amuleti, pratiche diaboliche. Erede delle *strigae* e delle *lamiae* antiche è stata espulsa da Algeri per un nefando crimine; non bruciata ma gettata in mare in quanto incinta, è approdata sull'isola, ha dato alla luce Caliban e ha rinchiuso Ariel nella fessura di un tronco di pino. Il fusto di quest'albero, considerato funerario per eccellenza nel mondo romano, era portato fin dentro il tempio della Grande Madre Cibele e rappresentava Attis stesso nella sua condizione di morto e di morto per sempre. Ariel chiuso nel pino appartiene al mondo dei morti, ma la sua presenza nell'oltretomba non è definitiva.

Caliban adulto tenta un colpo di stato per riprendersi l'isola: il ratto di Miranda. Prospero sventa il piano e scongiura la *miscegenation*, il matrimonio misto. Miranda è destinata a uno *iuxtum coniugium* con un principe spagnolo cristiano europeo. Prospero è violento e ricattatorio con Caliban che perseguita con supplizi corporali e torture perché il

monstrum è materia, non spirito, è uno schiavo più che un uomo. Nella visione di Caliban l'isola è sua, l'ha ereditata dalla madre, Prospero gliel'ha rubata. Caliban ricorda nostalgicamente com'era Prospero al suo arrivo. Egli lo accarezzava e trattava bene, e lui ne ricambiava l'affetto mostrandogli le virtù naturali dell'isola. Caliban adorava in Prospero il padre che non aveva avuto e ancora aspettava, ma il Duca da ospite si fa tiranno, da padre padrone. Caliban, ex re dell'isola e di se stesso, è ora un suddito, senza libertà né sovranità.

Così l'orfano spodestato incontra Stephano e Trinculo, sbandati senza padrone, uomini civili in pericolo di regressione. Nelle cronache dell'epoca si raccontava di uomini civili che nel Nuovo Mondo si rifiutavano di lavorare, perfino di vestirsi. Si trattava di un altro modo di declinare il sogno dell'Eden, di manifestare l'incubo da parte della civiltà del suo proprio disfarsi, di un ritorno allo stato di natura. Era questa la tempesta più pericolosa che si poteva abbattere sui valori gerarchici del discorso civilizzato. L'uomo civilizzato poteva regredire allo stato di natura. L'isola è l'utopia di Moro rivisitata, non una città del sole, ma un mondo innocente senza egoismi e senza gli orrori della guerra e della fame. È la fantasia di un nuovo mondo che Montaigne descrive nel saggio sui Cannibali tradotto da John Florio in inglese. Affiora l'ansia legata allo scontro etnografico tra culture diverse, si definisce l'inferiorità dell'altro

e si vuole riformarla. Caliban non è l'*homo ferus*, dimostra capacità di innamorarsi, anche se non sa cos'è l'amore, è poetico quando descrive i luoghi in cui abita e enumera tutte le creature naturali che lo circondano. È un mitico Polifemo innamorato della sua Galatea e vive in uno stadio di pre-civiltà. Sull'isola i naufraghi si abbandonano a un delirio di potere e progettano colpi di stato. Tutti alla fine torneranno alla terraferma perché l'unica immaginazione di cui sono capaci gli uomini di Occidente è il *nostos*, il ritorno, la ripetizione del già vissuto.

Prospero addita Caliban come un oscuro oggetto delle tenebre, lo strania da sé e, nella cultura allegorica del tempo, lo avvicina al demone. Allo stesso tempo riconosce che la sua esistenza lo riguarda come se si trattasse di un'agnizione paradossale. È la parte oscura di Prospero, la parte selvaggia che si ostina a sognare di essere servito da un altro poiché l'uomo naturale ha l'ostinato e ribelle desiderio di essere nutrito e accudito da un altro. L'uomo civile non supera l'uomo naturale, ma lo accoglie dentro di sé e lo contiene. L'uomo civile contiene dentro di sé il selvaggio, può riconoscerlo o negarlo, può dominare o reprimere l'altro da sé come essere inferiore, può accogliere o rifiutare, praticando ugualmente forme di accecamento volontario dello stato di coscienza. Prospero non è solo un mago come John Dee, ma uno scienziato. Gli

idola che Bacone distrugge non sono diversi da quelli che crollano sull'isola; l'esortazione baconiana a non appoggiarsi al retaggio del passato trova forma teatrale nel libro che Prospero annega «più in fondo di come mai scandaglio fu sospinto». La legge affidata all'uomo moderno è quella non di una conoscenza assoluta, definitiva, ma di un metodo per giungere alla conoscenza. L'uomo deve guardarsi dalle molteplici fonti d'errore che lo minacciano e, consapevole del costante incombere di questi pericoli, dispone di un quadro completo degli ostacoli che impediscono alla mente umana di essere specchio fedele della natura; il primo servizio che la filosofia deve rendere all'umanità non è quello di delineare una metafisica della verità, ma una vera e propria teoria dell'errore in grado di fornire una catalogazione dei pericoli che minacciano l'animo umano per mettere in guardia dal potere illusorio delle sue deformazioni. Il termine natura è usato da Bacone con una certa ambiguità; designa l'essenza specifica, la causa, la legge che regola il manifestarsi dei diversi fenomeni. La visione dell'universo che la ricerca delle nature sottende è però qualitativa e metafisica. Il termine natura è così definito da: «L'opera e il fine della scienza umana sta nella scoperta della forma di una natura data, cioè della sua vera differenza, o natura naturante, o fonte di emanazione» Bacone¹, *Novum Organum*. Conoscere per Bacone è cogliere la forma di un fenomeno; fine di tale conoscenza è

la manipolazione delle forme. Bacone immagina di potere intervenire sulla realtà naturale, di trasferire la natura di una sostanza in un'altra, per trasformarla a vantaggio della società. La rinuncia di Prospero è la rinuncia a quelle case dell'illusione dei sensi dove otteniamo ogni forma di falsa apparenza, d'illusione e di errore di cui scriverà Bacone nella *Nuova Atlantide* nel 1626. Il carattere composito del pensiero di Bacone non riconducibile alle riduttive immagini di «intellettuale imbevuto di cultura magica e alchemica», «filosofo per metà medievale e per metà moderno» è stato messo in luce da Paolo Rossi ripercorrendo gli elementi di modernità e di continuità con il passato che ne caratterizzano il pensiero.²

Nessuno muore nella Tempesta, a meno che non siano già tutti morti, fin dall'inizio, corpi fluttuanti, inghiottiti dai vortici dell'acqua gelida. Se la commedia ci trasporta in un aldilà di morte, non c'è morte dopo la morte, c'è solo stupore dell'ignoto che è un'altra forma di meraviglia. Il mago Prospero attiva attraverso la magia rinascimentale un processo di autoeducazione, di purificazione spirituale per arrivare alle idee innate custodite nella mente e attivare la facoltà intuitiva e sovrarazionale che è propria dell'anima. Il mago così potrà connettere le cose del mondo alle forme archetipiche e giungere alla contemplazione. L'identificazione con il proprio oggetto di conoscenza lo condurrà al raggiungimento di un

piacere connesso con il motto delfico del “*Conosci te stesso*” che costringe a mettere in discussione le proprie premesse, interpretazioni e identità. L'isola è figura che sta al crocevia tra due realtà, spazio ubiquo che si localizza nella neutralizzazione di spazi diversi, storia che si racconta in un presente eternamente sospeso tra passato e futuro: è questa l'isola sempre perduta e sempre ritrovata dei viaggiatori europei, da quelli reali

a quelli immaginari. Un'utopia senza tempo si cela e si svela nelle profondità insondabili del tempo; scoprirla sarà, come per l'isola di San Brandano, l'esito vertiginoso di uno smarrimento, di un distanziamento che approssima, nella prospettiva conclusa dell'isola.

ELISA ZIMARRI

¹ F. Bacone, *Opere filosofiche*, vol. I, p.53 Laterza, Bari 1965.

² P. Rossi, *Francesco Bacone. Dalla magia alla scienza*, Einaudi, Torino 1974, in particolare il paragrafo del capitolo I *Arti meccaniche, magia, scienza*, p.45 consente di mettere a fuoco

legami e distanze del pensiero di Bacone dalla tradizione magica rinascimentale.