

Capitolo primo

Viaggiare, conoscere

Giú nell'ignoto per trovare del nuovo!

C. BAUDELAIRE.

Noi dobbiamo muovere senza fine
Verso un'altra intensità.

T. S. ELIOT.

Il 6 ottobre 1990, l'Esa, l'Agenzia Spaziale Europea, in collaborazione con la Nasa, lanciò una navicella spaziale nell'eliosfera, in una delle missioni piú ambiziose mai tentate dagli esseri umani – esplorare i poli del Sole, alla scoperta dei segreti della stella da cui dipende la nostra vita. Il nome scelto per la missione fu «Ulisse», la versione latina dell'Odisseo greco. Come si legge sulla pagina web dell'Esa, si trattava di un viaggio senza precedenti, «an unprecedented journey of discovery», e Ulisse nel nostro immaginario è appunto il modello dell'uomo proteso verso la conoscenza, l'eroe sempre pronto a imbarcarsi in viaggi di conoscenza mai tentati prima.

Il nome del protagonista di *2001: Odissea nello spazio*, il capolavoro di Stanley Kubrick, è David Bowman. Bowman: l'uomo (*man*) con l'arco (*bow*), vale a dire – ancora una volta, e non sorprende – Ulisse. «Un dramma epico di avventure ed esplorazioni» recitava la locandina del film. Sono solo due esempi, ma lista è lunga.

C'è qualcuno che potrebbe rimanere sorpreso da questa associazione tra Ulisse e i viaggi alla scoperta di mondi ignoti, inseguendo la conoscenza? Probabilmente nessuno. Con un'eccezione, e non di poco conto. Omero, l'autore dell'*Odissea*, il poema dedicato ai viaggi di Ulisse, e l'inventore della sua leggenda. Omero sarebbe rimasto stupefatto di fronte a una simile rappresentazione del suo eroe. A ragione.

Nostalgia.

Quando lo incontriamo per la prima volta – quando fa la sua prima apparizione sul palcoscenico della letteratura e della storia – Ulisse è su uno scoglio, con lo sguardo perso nel mare instancabile e le guance rigate di lacrime. È il quinto libro dell'*Odissea*, e Ulisse è da sette anni ospite di Calipso a Ogitia, un'isola bellissima ma remota, lontana da ogni rotta. È un eroe stanco, provato da innumerevoli sciagure, dominato dall'unico desiderio di tornare a casa, per rivedere la moglie, un figlio che conosce a malapena, un padre che forse è ormai morto (della madre aveva saputo nel regno degli Inferi: era morta di dolore, per l'assenza del figlio, «il rimpianto di te, il tormento per te, splendido Odisseo, | l'amore per te m'ha strappato la vita dolcezza di miele», *Odissea* XI 202-203). Il suo è uno strazio che pare

non potersi placare, così come non si arrestano le onde del mare: «Sul promontorio piangeva, seduto, là dove sempre, | con lacrime, gemiti e pene straziandosi il cuore, | e al mare mai stanco guardava, lasciando scorrere lacrime» (*Odissea* V 82-84).

Ulisse, nell'*Odissea*, è l'eroe della nostalgia. La conoscenza, invece, non sembra giocare alcun ruolo nello sviluppo del poema. Certo, il desiderio di ritornare verso la «cara patria», come l'eroe continua a ripetere, non è sempre intenso allo stesso modo: per esempio, l'eroe avrebbe potuto evitare di trascorrere un anno intero in compagnia di Circe, la maga «dai riccioli belli», che trasformava in maiale chi si azzardava a mettere piede sulla sua isola. L'aveva sconfitta, grazie all'aiuto del dio Hermes, resistendo al suo inganno; aveva liberato i compagni. Con loro sorpresa, aveva deciso di rimanere: per un anno intero, «unito di letto e d'amore» (*Odissea* X 335). Se lo fece, insomma, non fu certo per motivi filosofici, o per un qualche desiderio di conoscenza. In altre occasioni, invece, Ulisse ha bisogno di conoscere: non lo desidera, ma ha necessità di ottenere alcune informazioni, per poter realizzare il suo unico obiettivo, che è appunto quello di ritrovare la via di casa. Per questo ha osato evocare le anime dei morti, perché Tiresia era in possesso di alcune conoscenze decisive sul suo viaggio e sulle sue disgrazie.