

## Il sillabario di Platone: S-Scrittura

Di Pietro del Soldà

Platone è passato alla storia come il nemico della scrittura più celebre ma anche più prolifico di opere scritte. I passi del *Fedro* in cui Socrate espone al suo interlocutore le ragioni della superiorità dell'oralità sulla scrittura sono il più noto manifesto della critica platonica al discorso scritto e della sua generale svalutazione di ogni forma di espressione monologica come via d'accesso al sapere. Nel mito "egizio" narrato da Socrate nel *Fedro*, le parole del re Thamus al dio Theuth che gli espone i vantaggi per gli egizi della scrittura appena scoperta, sembrano senz'appello: "La scoperta della scrittura avrà per effetto di produrre la dimenticanza nelle anime di coloro che la impareranno, perché, fidandosi della scrittura, si abitueranno a ricordare dal di fuori mediante segni estranei, e non dal di dentro e da se medesimi: dunque – dice il re a Theuth - tu hai trovato non il farmaco della memoria, ma del richiamare alla memoria". La scrittura non è contenitore di conoscenza, ma di nozioni che possono tornar utili solo a chi già conosce. Apparenza di sapienza, dunque, a cui tutti mettono mano senza discernimento, nell'assurda convinzione che accogliere quelle nozioni oggettive e per tutti uguali nella propria anima accresca la sapienza. Tutt'al più un gioco, *paidia*, può essere la scrittura, dice Socrate, come un gioco è la rituale coltivazione nei giardini d'Adone, simbolica ripetizione delle pratiche agricole, che a differenza della vera agricoltura non dà frutti e si risolve in breve tempo. Un gioco che si affianca alla serietà del discorso orale, quello che unisce le anime e che in esse fa germogliare conoscenza autentica.

Niente di serio dunque, in questo *pharmakon* che secondo Theuth è la scrittura, o almeno così sembra...ma *pharmakon* è parola enigmatica, che già si annuncia in apertura al *Fedro*, come giustamente sottolinea Jacques Derrida ne *La farmacia di Platone*, nella figura della giovane fanciulla Farmacea che, narra il mito, giocava con l'amica Orizia quando quest'ultima precipitò dalla rupe, rapita dal vento di Borea. Un pericolo mortale, dunque, minaccia chi gioca con il farmaco. Il farmaco può infatti agire come veleno tra le mani di chi non sa farne buon uso.

E chi non sa fare buon uso del farmaco è, innanzitutto, il cattivo medico, che ha il suo archetipo nella figura di quel disgraziato di Erodico. Erodico, sulla cui storia Socrate si sofferma associando le sue sventure a quel che sta capitando a lui stesso, sedotto e trascinato fuori dalla *polis* dall'incanto della discorso scritto dal retore Lisia che

Fedro gli ha appena letto, si scopri' colpito da un male incurabile. A quel punto, decise di spendere la sua intera esistenza ad escogitare sempre nuove cure, diete e dolorosi esercizi per procrastinare la morte, marciando senza sosta fuori dalle città, condannandosi in tal modo ad una vita non degna d'essere vissuta, una vita che emblematicamente Socrate descrive come un incessante e solitario "peregrinare per i campi", fuori dunque dalla *polis*, oltre l'unico spazio autenticamente umano ove si può dare conoscenza.

La campagna, del resto, è in tutto il *Fedro* esplicitamente indicata come il luogo per eccellenza della scrittura: la prima immagine vede infatti i due protagonisti del dialogo incamminarsi fuori città, per cercare un luogo adatto ad ascoltare la lettura del discorso di Lisia sull'amore. Il luogo ideale per la seducente scrittura, incantevole come una droga (*pharmakon*, appunto) è l'altrettanto incantevole riva del fiume Ilisso, scenario campestre che, non a caso, Platone *descrive* con una prosa di particolare bellezza, in cui Socrate tuttavia, suscitando molta sorpresa nel suo giovane amico, si sente "straniero", se pur a due passi da Atene, perché nulla gli possono insegnare gli alberi e le piante.

Le molteplici associazioni, gli impliciti rimandi analogici di questo tipo sono numerosi all'interno al *Fedro*. Essi danno prova della complessità insita nella nozione di *pharmakon*, ma anche, nello stesso modo e tempo, della complessità insita in quel particolare *pharmakon* che è la stessa scrittura platonica, che qui verte sul tema della scrittura come *pharmakon*.

Una complessità quasi "ubriacante", che ci induce a trascendere una lettura passiva, discorsivo lineare, "quieta", che va dall'inizio alla fine attendendosi dal testo la trasmissione di una dottrina platonica e di precise nozioni, oggettive e per tutti uguali, che l'autore intenderebbe trasmettere al lettore. L'infinita serie di rimandi impliciti, assonanze, analogie, inviti a comparare, scomporre e ricomporre incessantemente i suoi testi, dimostra come Platone intenda usare lo strumento della scrittura per "agire" sul lettore e non, banalmente, per trasmettergli solide e chiare nozioni: se così fosse avrebbe potuto del resto utilizzare una forma espositiva più sistematica e coerente. Ma il punto è che la saldezza dottrinale, l'oggettività incontrovertibile di una dottrina per tutti uguale, per Platone "non è una cosa seria": è, al contrario, essa stessa un gioco, *paidia*. Un gioco che tuttavia i più, guidati da quei noiosi sapienti che all'inizio del dialogo sono descritti come incapaci di credere alla verità dei miti e impegnati a svelare le allegorie "raddrizzando Chimere ed Ippocentauri" (su questo cfr. anche alla lettera F-Finzione), scambiano per la vera conoscenza, per l'attività più seria che si possa perseguire.

La serietà non si raccoglie nell'incontrovertibile dottrina, che nella sua oggettività è gioco, è *pharmakon* proprio come la scrittura: farmaco che, nelle mani del cattivo medico come di chi, incantato dai suoi effetti seducenti, lo scambia per verità, produce effetti dannosi perché allontana da quell'orizzonte esistenziale del dialogo a cui

Socrate allude nella sua descrizione dell'oralità e dell'arte dialettica. Ci riferiamo a quel "modo di vivere" che ha il suo *topos* in quella *polis* che Socrate non vuole mai abbandonare, quell'orizzonte in cui si "gioca" con l'oggettività delle parole e proprio per questo si persegue la massima serietà: ogni cosa che è detta nel dialogo, dice infatti lo Straniero di Elea in un altro dialogo platonico, il *Politico*, non vale per il significato oggettivo che in se stessa riveste, ma per rendere gli interlocutori abili dialettici in tutti i casi, cioè per estendere alla vita intera l'orizzonte del dialogo.

A questo, soltanto a questo la scrittura, come ogni forma d'espressione monologica, anzi, come ogni oggettività, può servire rivelandosi *pharmakon* che porta beneficio e non intossica: tale è la scrittura di Platone che invita il lettore a farne buon uso, non semplicemente attendendo passivamente dal testo la trasmissione di una qualche dottrina, ma trascendendo il piano oggettivo di una lettura discorsivo lineare e, nel medesimo tempo e modo, l'oggettivazione di sé come mera individuazione di un "lettore universale" che si accosta ad un testo per tutti uguale. Un cammino di trascendimento e di differenziazione nel dialogo, quello a cui Platone sospinge il lettore attraverso il *pharmakon*, della sua scrittura, che lasciandosi alle spalle "alberi e piante che non insegnano niente", si rivela pienamente politico. Un cammino dalla campagna in cui Platone sorprende il lettore, alla *polis*: proprio come il cammino che Socrate è ansioso di ripercorrere per tornare all'unico compito che per lui ha senso nella vita, la conoscenza di sé nel dialogo perseguibile solo lungo le vie della *polis*.

Intervista a Maurizio Ferraris, [<http://www.pratichefilosofiche.com/wp-content/uploads/audio/scrittura.mp3>]