DOPPIOZERO

Una lunga storia in brevi esempi

Alberto Volpi
8 Maggio 2011

Quelli che seguono sono gli elementi del raid che ci hanno offerto mito e storia greci. I protagonisti formano un gruppo ristretto, dotato di caratteri eccezionali che li rendono diversi dagli uomini o dai combattenti comuni. Talvolta il gruppo, alcuni suoi componenti o anche uno solo, che in genere sono giovani, subiscono un mutamento nel corso dell'azione. Si tratta di un'iniziazione violenta e unica poiché la narrazione del raid rappresenta un'esperienza fondante ed irripetibile. Questa consiste essenzialmente nell'entrare ed uscire dal campo nemico. Il rientro alla base costituisce di solito la riuscita dell'azione, che tuttavia, pur essendo vincente, talvolta coincide con la morte di parte o di tutto il gruppo. Abbiamo registrato tre tipologie fondamentali di raid con alcune varianti al loro interno. La sottrazione del bene, materiale o umano, spontanea o guidata da un potere superiore; in questo caso soltanto il rientro garantisce la riuscita del raid. Il danneggiamento del bene, materiale o umano, ugualmente spontaneo o guidato da un potere superiore; qui la morte dei protagonisti potrebbe portare lo stesso al compimento della missione. Infine un terzo caso, che non abbiamo rinvenuto nel mito e di cui dobbiamo ancora parlare, che consiste nell'infrazione gratuita del limite, lo sconfinamento come valore in sé. Il gruppo che compie il raid è sempre inferiore al nemico che possiede il campo dell'azione. Da ciò l'uso di stratagemmi, di armi particolari, la messa in evidenza comunque dei tratti personali che rendono eccezionali i protagonisti. È possibile ma non necessario, in quanto in certo modo può diminuire i meriti degli eroi, la presenza decisiva di un aiutante all'interno del campo nemico. A causa della pericolosità del luogo e dei nemici, l'azione si caratterizza per la rapidità e la sorpresa.

Abbiamo già sottolineato a proposito di Giasone e di Eete quanto il nemico sia determinante nel conferire un segno moralmente positivo o negativo al raid. Esso è proprio dei più deboli (anche il corpo scelto di un grande esercito si trova in quella determinata situazione in inferiorità) e porta in sé la valenza del colpo ad effetto e della destrezza, tuttavia i medesimi tratti della stessa forma continuano a dipendere da chi guarda e giudica. Una certa ammirazione, comunque presente, può essere soffocata e repressa in sé da chi a mente fredda valuta l'azione riprovevole. Essa è propria del guerrigliero e del sovversivo come delle forze speciali governative; lo spettatore fornirà allora di volta in volta la propria valutazione necessariamente impregnata di ideologia. Certamente può contribuire la specificità tipologica del raid; in generale oggi la sottrazione è vista in modo più positivo rispetto al danneggiamento, specie se questo comporta la morte dei nemici. Ancor meglio se quanto è sottratto apparteneva ai protagonisti dell'azione, che operano allora un ritorno del bene (la persona è di sicuro considerata più preziosa dell'oggetto) attraverso un contro-raid e, per così dire, rimettono le cose a posto. Ecco dunque che liberare degli ostaggi - ma non in eguale misura per esempio dei prigionieri - viene considerato altamente meritorio dall'opinione pubblica. Danneggiare un luogo nemico è un'impresa riuscita se si è in grado di evitare perdite tra le proprie fila e di limitare o nascondere i cosiddetti danni collaterali, mentre l'uccisione conclamata, sia quella per esempio di civili innocenti o degli omicidi politici di Israele, si considera, da parte di spettatori che riescano ad essere imparziali, comunque un atto criminale, al di là delle giustificazioni politiche. L'infrazione gratuita, ovvero la terza tipologia che proporremo nei capitoli finali, essendo un'azione priva di finalità pratiche, e propria quindi più che altro della dimensione artistica, oltre che rara rimane piuttosto incomprensibile per un'opinione pubblica di massa, rischiando di restare pura curiosità di un momento.

Il mito ci ha offerto gli elementi di un modello del raid, un ventaglio dei diversi obiettivi che esso può assumere, ma anche, nella sua neutralità ricostruita, un grado zero di sovraimposizione ideologica. Già la ripresa da parte di autori posteriori vede una maggiore connotazione ideologica ma pure esiti ancora variati. È presente l'eroicizzazione dei protagonisti nel caso degli Argonauti accanto ad un'implicita condanna per il rapimento di Elena. Il giudizio sull'impresa del cavallo escogitata da Ulisse resta in fondo sospeso ed ambiguo, come del resto molto ha fatto discutere la figura di un eroe che entra in guerra dopo che ha cercato di sfuggirvi fingendosi pazzo e che ne esce risolvendola con un'astuzia di contraddittoria valutazione.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO