

La *curiositas* come tema unificante

■ Il **leitmotiv del romanzo**, che ne costituisce il fondamentale elemento di unitarietà, è rappresentato dalla *curiositas*: essa è il motore da cui prendono avvio e motivazione le vicende di Lucio, interagente con la Fortuna, che, da maligna e casuale, diverrà con Iside provvidenziale.

La *curiositas* è anche la **parola chiave** del romanzo, di cui segna i passaggi cruciali, associate ad aggettivi o avverbi che la qualificano nelle diverse sfumature attribuite da Apuleio: disposizione innata nell'essere umano o superficiale avventatezza di un giovane, oppure grave atto di *hybris* che tenta di travalicare i limiti della condizione umana. Essa esprime la stessa ansia di conoscenza, la stessa volontà di indagare il mistero della natura che nell'*Apologia* (dove però, il termine non è mai utilizzato) è soddisfatta dalla magia "buona" e che nella sua vita Apuleio ha perseguito attraverso gli studi filosofici e scientifici e attraverso l'adesione ai culti misterici. Essa è anche l'elemento di interconnessione fra i due **livelli di interpretazione delle *Metamorfosi***: quello **letterale** e quello **allegorico**, quello di piacevole romanzo di avventure a scopo di intrattenimento e quello di "racconto filosofico" con intento educativo.

Il viaggio come percorso di conoscenza

■ Nelle *Metamorfosi* si succedono i luoghi comuni della **narrativa d'avventura** – i viaggi, le alterne vicende della sorte, l'amore, la morte ecc. – già ampiamente utilizzati nel romanzo greco e presenti anche nel *Satyricon* di Petronio; molti di questi si ritroveranno nei romanzi d'avventura dell'Europa moderna, dal genere picaresco a quello realista (→ p. 354).

Il **viaggio**, anzitutto, costituisce lo schema di base del romanzo: dalla cavalcata di Lucio alla volta della Tessaglia (con cui il romanzo inizia) al suo girovagare a piedi per la città di Ipatà, dall'affannoso cammino dell'asino di località in località, incalzato dalle bastonate di tanti diversi padroni, fino a Corinto e alla spiaggia dove il protagonista tornerà uomo. E poi: dopo l'iniziazione a Iside, la traversata per mare in direzione del porto di Ostia, e da lì verso Roma. È un viaggio che come tutti quelli presenti in letteratura – a partire dall'archetipo omerico di Odisseo – porta con sé il suo carico simbolico di **percorso di costruzione del proprio io**, tale da configurare le *Metamorfosi* come una sorta di **romanzo di formazione ante litteram** (→ *Forum*, p. 370): è attraverso quelle esperienze che il giovane studente Lucio, che all'inizio incontriamo pieno di entusiasmi ma ancora inesperto e avventato, si calerà per la prima volta nella vita vera, sperimentandone la crudeltà e l'insensatezza, ma dalla cui contraddittorietà ricaverà anche positive sorprese.

Il viaggio di Lucio (simile in questo a quello del suo "inventore" Apuleio) si svolge attraverso i **territori dell'impero romano**, **realisticamente** descritti (con i loro ambienti urbani e naturali, le case, le locande, gli anfiteatri, le botteghe artigiane, i mulini ecc.). Il protagonista ha così modo di incontrare una galleria molto ampia ed eterogenea di **figure umane**, documentazione della popolazione socialmente e culturalmente variegata dell'impero di quell'epoca: studenti e commercianti, matrone e servette, briganti e sacerdoti, artigiani e → schiavi sono dipinti da Apuleio con un realismo paragonabile a quello di Petronio e degli altri scrittori "satirici" d'età imperiale.