

corpo & arte

Il corpo dell'uomo e le forme dell'arte

Fin dalla loro remota comparsa, lungo il filo della loro straordinaria storia evolutiva, gli esseri umani hanno dato segni eloquenti del loro ingresso nella storia. Si può dire che, di questi segni, l'arte è in assoluto uno dei primi. Si capisce che l'essere umano è comparso nella storia quando si trovano segni di un essere vivente che *simbolizza* il suo rapporto con la realtà attraverso una produzione di forme che denotano una spiccata *cura estetica*. Ma si sbaglierebbe se si pensasse che tutto questo sia il frutto di un progressivo distacco dell'essere umano dalla sua radice animale e corporea. Al contrario. Per l'essere umano il corpo è proprio *il primo fondamentale oggetto simbolico* del proprio rapporto con la realtà: qualcosa cioè che non è solo fenomeno della biologia, ma segno del suo essere altro. Si potrebbe dire che l'arte nasce proprio perché l'uomo ha un corpo. Non a caso le prime, arcaiche e più spontanee forme di arte sono quelle che l'essere umano applica al proprio corpo, per decorarlo, per ornarlo, per renderlo messaggio, linguaggio, comunicazione, ma anche coscienza di sé, auto rappresentazione: dai molti tipi di monili alle pratiche di tatuare la pelle, dai costumi rituali alle insegne dell'autorevolezza sociale, il corpo dell'uomo è fin dai tempi della sua comparsa un privilegiato luogo di esercizio estetico. Si può dunque dire che il corpo umano

è proprio matrice dell'arte.

Il corpo è anche da subito oggetto di rappresentazione. La preistoria è ricca di documenti artistici (per quanto si possa applicare questo nostro concetto moderno a culture di altre ere) che testimoniano *una profonda riflessione sulla vita attraverso la rappresentazione del corpo umano*. Il più noto di questi documenti è la diffusissima serie di rappresentazioni femminili che sono state chiamate "veneri". Si tratta di piccole statuette di pietra, alcune antiche anche di 30.000 anni, raffiguranti figure di donne, che ostentano i tratti tipici della corporeità femminile. Le società paleolitiche, come è facile intuire, dovettero essere profondamente fondate sulla funzione generatrice della donna, che dunque viene fatta oggetto di una rappresentazione specifica, incaricata di mettere in risalto il mistero della fecondità. Ma l'uomo arcaico impara presto a elaborare attraverso la produzione di immagini ogni esperienza della propria vita, dalla guerra alla caccia, dalla morte all'amore. Conosciamo perciò testimonianze anche molto commoventi di caverne affrescate o di costoni pietrosi scolpiti, in cui gli uomini dell'era paleolitica cercano di esprimere il senso umano di una vita sociale che si sta organizzando. Basta pensare alle grotte di Lascaux o alle incisioni rupestri della val Camonica. In ognuno di questi casi si vede come *l'uomo preistorico traduce nella raffigurazione del pro-*

prio corpo una profonda coscienza di sé che è già in grado di formulare con impressionante precisione.

Lungo il cammino della storia gli esseri umani hanno raffinato molto le loro capacità tecniche. Quando imparano a fondere e modellare i metalli, per l'arte sono passi da gigante. Fondere i metalli significa poter fare statue di ferro, di rame, di bronzo, di argento, di oro. Ma anche costruire scalpelli e imparare a modellare la pietra con perizia sempre crescente fabbricare attrezzi in grado di permettere capacità tecniche sempre crescenti. Così l'arte, soprattutto attraverso la scultura (che si è conservata di più rispetto a possibili testimonianze pittoriche assai più deteriorabili), porta fino ai nostri giorni la testimonianza della nascita delle società arcaiche, dello sviluppo della loro cultura, del loro modo di rappresentarsi, della loro visione del mondo, del loro universo simbolico. Uno dei vertici di questo progredire umano è quello della civiltà minoica e micenea (progenitrici culturali del mondo greco) che si esercita con particolare raffinatezza sulla rappresentazione dei *Kouroi* e delle *Korai* (ragazzi e ragazze): figure umane a tutto tondo, in posizione frontale, che rappresentano esseri umani nel fiore dell'età e nel pieno della loro bellezza. Al centro di questa contemplazione artistica dell'uomo sta la *celebrazione della bellezza corporea dell'uomo nel massimo del suo splendore giovanile*. Essa viene presa e rappresentata come emblema del miracolo umano. Da questa tradizione, che prende lo splendore giovanile del corpo umano come segno di ogni eterna promessa della vita, si sviluppa l'arte classica greca (quella di Fidia, di Prassitele, di Lisippo) nella quale il corpo umano diventa l'unità di misura di ogni giusta proporzione possibile, il modello dell'armonia, la matrice delle giuste misure che devono regolare i rapporti della realtà. La perfezione del corpo è in quel caso anche specchio della qualità morale. L'uomo è un miracolo e lo si vede da come è fatto.

Anche nel grande bacino della storia egizia, veicolo della profonda cultura mediorientale dell'antichità, le forme dell'arte si sono sviluppate come meditazione sul corpo umano. Tutti hanno sotto gli occhi quel modo curioso di rappresentare di profilo la figura umana, dettata dall'intento (quasi cubista) di lasciare *contemporaneamente* in primo piano aspetti complementari della forma/uomo: il movimento, il torace frontale come sede del cuore, la potenza dello sguardo. Ma nei confronti dell'antico Egitto l'arte ha molti altri debiti. Nessuno quanto la cultura egizia ha messo la rappresentazione estetica a servizio del mistero della morte. Piramidi, sarcofagi, corredi funerari, cicli di pitture, tutto sarebbe impensabile senza la cura che quella cultura ha sempre avuto per custodire il corpo umano dall'enigma della morte. Molti frutti di quelle invenzioni sono note a tutti. Ma in epoca ellenistica, proprio da questo culto funerario egizio, si diffonde la pratica dei ritratti di mummia. Si tratta di veri ritratti

(dipinti ormai con la straordinaria capacità veristica della pittura ellenistica) prodotti per essere messi sopra la mummia del defunto. Da questi ritratti, già provvisti di grande potenza introspettiva, viene il suggerimento formale di quelle che più tardi saranno le icone cristiane. Naturalmente la tradizione culturale che ha messo di più il corpo al centro della propria prospettiva generale è quella cristiana. La ragione si può facilmente intuire. Il centro della narrazione cristiana è proprio la convinzione che il punto massimo della Rivelazione di Dio nella storia sia la carne umana di Gesù. Dio stesso ha preso la *figura, le sembianze, l'immagine*, del corpo di un uomo. Questo principio è servito a generare una amicizia fra la vita cristiana e le risorse dell'arte che non è sempre stata ovvia e pacifica, e che ha avuto bisogno di un processo di elaborazione teologica molto complesso e prolungato (ma non è qui il luogo di renderne conto). Incontrando il cristianesimo l'arte ha dovuto produrre una concezione dell'immagine che fosse completamente diversa da quella idolatrica delle religioni arcaiche e pagane, e che nello stesso tempo fosse uno strumento di relazione viva con la vita divina. Si potrebbe dire che l'antica icona cristiana nasce con caratteristiche molto simili a quelle dell'eucaristia e della reliquia. *L'immagine cristiana cioè si comporta proprio come un corpo vivo*, nei confronti del quale si istituisce uno scambio, una relazione, un dialogo: appunto come una reliquia e come l'eucaristia. Per almeno un millennio l'immagine religiosa cristiana ha goduto di questa *viva funzione corporea* di mettere realmente in contatto il devoto con il mondo divino. Si stava davanti a una icona come si sta davanti a una persona viva. Questa funzione quasi sacramentale assegnata all'immagine, consolidata soprattutto in Oriente, è stata anche oggetto di molte riserve e di molte obiezioni nella storia cristiana (la disputa iconoclasta dell'VIII secolo e l'iconoclasmo della Riforma protestante) per il timore che essa potesse portare alla superstizione e a una visione magica della religione.

L'Occidente cristiano infatti (già a partire da Gregorio Magno e dai teologi di Carlo Magno) ha sempre cercato di attenuare questo potere assegnato alle antiche immagini religiose. Ha quindi conferito loro la famosa funzione di "Bibbia per gli illetterati". Le immagini religiose servono a ricordare i grandi temi della fede, specialmente per quelle persone che, non sapendo leggere e scrivere, non possono leggere la Scrittura. Le immagini allora diventano in questo modo strumento di *narrazione*. Non hanno più la natura viva di un rapporto quasi personale. Sono strumento di *rappresentazione realistica* delle cose. L'immagine religiosa non è più una specie di sacramento (come l'icona): è una *forma di linguaggio* che anziché lettere e parole usa colori e disegni. La nuova immagine religiosa allora smette di essere un corpo con cui si comunica. Comincia in compenso a rappresentare il corpo

così come esso è nella realtà. Questo passaggio si può vedere per esempio nel diverso modo con cui Cimabue e Giotto rappresentano il crocifisso. Il crocifisso di Cimabue è ancora molto stilizzato, bidimensionale, astratto. Quello di Giotto è un corpo vero, tridimensionale, gravido della sua pienezza plastica, realisticamente provvisto di tutti quei segni che qualificano un corpo umano che sta morendo. Da questo primo impulso tutta l'arte cristiana del rinascimento e della modernità sarà una gara alla migliore capacità nel rendere il realismo della figura. Da Leonardo e Caravaggio, da Raffaello a Guido Reni. Il corpo crocifisso di Cristo diventa il tema principale di una esercitazione umanistica sul corpo umano.

Nello stesso tempo, questa epoca è anche quella nella quale la cultura artistica (ma si dovrebbe dire la cultura in generale) comincia a staccarsi dal suo legame con la fede cristiana. La raffigurazione umana comincia a essere oggetto di un interesse specifico. Si raffigura un corpo umano non perché è quello di Gesù, di Maria, di un Santo: ma semplicemente perché è il corpo di un uomo. *L'essere umano, ogni essere umano, è diventato per sé stesso degno della rappresentazione artistica.* In particolare evolve verso risultato mai raggiunti prima la capacità dei pittori di realizzare con incredibile perizia realistica il ritratto psicologico. Ritratti del volto di persone talmente corrispondenti al vero da trasmettere tutta la profondità interiore della persona ritratta. *L'arte impara a mostrare l'anima attraverso il corpo.* Torna dall'antichità anche il piacere di rappresentare la bellezza del corpo, soprattutto femminile, attraverso le figure di nudo (basta ricordare Tiziano). Ma intanto la cultura europea matura nuovi modi di comprendere l'esistenza umana e la natura del corpo. Un famoso quadro di Rembrandt ce lo fa capire molto bene. Si intitola *La lezione di anatomia del dottor Tulp*. Rembrandt dipinge l'istantanea di una lezione di anatomia dove il corpo umano viene mostrato nella sua inerme natura di macchina biologica. Anche l'arte si sente libera di far vedere che il corpo umano è anche un oggetto come tanti altri (la *res extensa* di cui parla Cartesio).

Un crocevia importante nel rapporto fra l'arte e il corpo dell'uomo è rappresentato dall'artista catalano Pablo Picasso, inventore assieme a George Braque, della corrente cubista. Sono molto note le sue figure umane rappresentate come indecifrabili somme di elementi geometrici e placche di colore. È chiaro a tutti che l'obiettivo di quei ritratti non è certamente la somiglianza con l'originale. È piuttosto l'idea di superare i limiti della pittura abituata a descrivere le cose da un solo punto di vista. Picasso tenta di sovrapporre in una unica immagine le impressioni ricavate da più punti di vista. Sotto la luce di questo tipo di osservazione il corpo umano è quasi definitivamente guardato nella sua dimensione di oggetto, di cosa esterna, di costruzione geometrica, di

cui registrare l'apparenza esterna. Un gesto simile viene compiuto molti anni dopo da Francis Bacon che dipinge ritratti umani completamente deformati da forme distorte, quasi animalesche, destinate a mostrare la perdita di senso che l'uomo, ormai contemporaneo, sperimenta pensando alla propria esistenza.

In quella che noi chiamiamo "arte contemporanea" il corpo non è più oggetto di rappresentazione. Non interessa più rappresentare l'uomo. Questo non vuol dire che il suo corpo non interessi all'arte. Al contrario. Solo che il corpo umano entra nell'arte contemporanea in forme del tutto inedite. Innanzitutto l'arte contemporanea privilegia il corpo dello spettatore che viene coinvolto nelle opere d'arte che sono sempre più performance interattive. In secondo luogo sempre di più gli artisti fanno del loro stesso corpo il supporto, l'oggetto, il mezzo, delle loro performances artistiche (esiste una corrente artistica che si definisce specificamente *body art*). Basta conoscere, per esempio, il mondo espressivo di Marina Abramovic che fa del suo corpo l'oggetto centrale di azioni simboliche anche di grande carica fisica. Ma in generale nell'arte contemporanea il corpo è trattato come un oggetto da mortificare, quasi a significare la fine di una visione spirituale dell'uomo, la sua riduzione all'essere animale, o la sua assimilazione al dinamismo della macchina. In qualche modo, in questa mortificazione artistica del corpo, l'arte vuole presentarsi come critica di quella estetizzazione artificiale del corpo che nel frattempo la società raccomanda come l'unico senso della vita umana. La trasformazione del corpo in idolo difatti è oggi un dato comune della vita. Dagli stereotipi della bellezza pubblicitaria al fanatismo della chirurgia estetica. *L'arte contemporanea trattando male il corpo vuole in qualche maniera dire che l'uomo è di più della sua apparenza esteriore.* Il prezzo di questa protesta però, come si capisce, è molto alto.

L'ultima frontiera, non priva di inquietudini, è quella che lega la natura umana del corpo alle potenzialità tecnologiche della cultura cibernetica. Molto di questo è già realtà quotidiana. Il gioco interattivo di cui tutti noi abbiamo ormai larga esperienza è possibile grazie a protesi tecnologiche applicate al nostro corpo. Esiste anche un'arte che percorre questa strada virtuale mediata dalla tecnologia. Il sogno possibile è quello di un corpo digitale dalle potenzialità inaudite. È soprattutto il cinema (la settima arte) a esplorare queste frontiere. Basta pensare a Matrix.

Pur nella sua limitatezza questo piccolo viaggio ci fa capire come l'arte dipende da come l'uomo immagina se stesso e dal rapporto che ha col suo corpo. Ci fa capire che l'uomo comprende di sé solo a partire dalla sua natura umana. Ci fa rendere conto del fatto che anche oggi il tema di cosa è l'uomo, della sua natura, del suo destino, dipende molto dal modo con cui tratta il suo corpo.