

Corpo futuro

Il corpo umano tra tecnologie,
comunicazione e moda

a cura di Leopoldina Fortunati,
James Katz, Raimonda Riccini

Saggi di: T. Maldonado, G.O. Longo, M. Somalvico, E.L. Francalanci,
M. Niola, R. Strassoldo, A. Neiger, L. Fortunati, J. Katz e M. Aakhus
e Hyo Dong Kim e M. Turner, C. Lobet-Maris, R. Ling,
V. Oksman e P. Rautiainen, R. Riccini, A. Contarello, G. Strocchi,
G. Pacifici e P. Girardi, E. Danese, S. Kaiser, P. Calefato, A. Poli,
R. Messina, D. Riccò, M. Chiapponi, J. Frascara,
A. Dominoni, P. Gerundini e M. Castellani, G. Verni

FrancoAngeli

Indice

Premessa , di <i>Augusto Morello</i>	pag.	7
Presentazione , di <i>Pier Francesco Gamba</i>	»	9
Introduzione , di <i>Leopoldina Fortunati, James Katz e Raimonda Riccini</i>	»	11
Il corpo tra scienza, tecnologia e arte		
Corpo: artificializzazione e trasparenza , di <i>Tomás Maldonado</i>	»	25
Corpo e tecnologia: continuità o frattura? , di <i>Giuseppe O. Longo</i>	»	35
Il corpo e il robot , di <i>Marco Somalvico</i>	»	44
Why Future Doesn't Need Us? , di <i>Ernesto L. Francalanci</i>	»	55
Corpi del tempo , di <i>Marino Niola</i>	»	65
Sade trionfante o il corpo nell'arte contemporanea , di <i>Raimondo Strassoldo</i>	»	74
Il corpo narrato. La rappresentazione della corporeità nella letteratura contemporanea , di <i>Ada Neiger</i>	»	87
Verso il corpo artificiale , di <i>Leopoldina Fortunati</i>	»	96
Il corpo che comunica tra tecnologie, moda e identità		
Confronto interculturale fra tecnologie della comunicazione e dell'informazione: uno studio con il differenziale semantico , di <i>James Katz, Mark Aakhus, Hyo Dong Kim e Martha Turner</i>	»	111
Le tribù GSM: giovani e identità sociale , di <i>Claire Lobet-Maris</i>	»	125

Moda e volgarità nell'adozione del cellulare da parte degli adolescenti in Norvegia , di <i>Richard Ling</i>	pag. 131
Il prolungamento della mano. Il rapporto di bambini e adolescenti col cellulare in Finlandia , di <i>Virpi Oksman e Pirjo Rautiainen</i>	» 144
Identità femminili e tecnologie del quotidiano , di <i>Raimonda Riccini</i>	» 155
Corpo a corpo. Copresenza e comunicazione , di <i>Alberta Contarello</i>	» 167
La prossima frontiera della tecnologia: aspettando l'UMTS , di <i>Giovanni Strocchi</i>	» 178

Vestire tecnologie

Schiavi e liberti nel multicolore impero , di <i>Giorgio Pacifici e Paolo Girardi</i>	» 185
Dentro la superficie: la tecnologia nei tessuti moderni , di <i>Elda Danese</i>	» 195
Moda, media e angoscia culturale: rappresentazioni visive dell'infanzia , di <i>Susan Kaiser</i>	» 206
Vestire comunicazione: il viaggio, la casa, lo spazio , di <i>Patrizia Calefato</i>	» 214
Il corpo attrezzato tra computer indossabili e tessuti intelligenti , di <i>Anna Poli</i>	» 222
Femminismo e Artificio di fine millennio , di <i>Rietta Messina</i>	» 228

Il corpo e le tecnologie per la salute e il benessere

Sensorialità nell'artificiale. Tecnologie vicarie per le sinestesie , di <i>Dina Riccò</i>	» 237
Tecnologie per la salute: il contributo del disegno industriale , di <i>Medardo Chiapponi</i>	» 249
La terza pelle: "indossare" l'automobile in condizioni di sicurezza , di <i>Jorge Frascara</i>	» 259
Il corpo in microgravità e la sua seconda pelle , di <i>Annalisa Dominoni</i>	» 265
Le tecnologie della visualizzazione corporea , di <i>Paolo Gerundini e Massimo Castellani</i>	» 276
Le protesi di arto inferiore e la loro evoluzione , di <i>Gennaro Verni</i>	» 284
Gli autori	» 295

Sade trionfante o il corpo nell'arte contemporanea

di Raimondo Strassoldo

Il corpo nelle arti

Ogni arte ha a che fare con il corpo. Anche nei suoi aspetti più spirituali, l'arte è prodotta dal corpo e percepita con il corpo. La musica è stata tradizionalmente definita come la più spirituale delle arti, poiché non può essere né toccata né veduta, e lo stesso orecchio interno è una parte del corpo decisamente poco appariscente. Eppure il grado di sforzo muscolare che essa implica nella sua produzione è ben noto, tanto a chi fa musica quanto a chi assiste a un concerto dal vivo; inoltre la musica ha la peculiarità di far muovere automaticamente il corpo. In apparenza, la poesia scritta e la letteratura sono ancor più incorporate; ciò nonostante, scrittura e lettura sono delle attività fisiche, soggette alle leggi dei movimenti e delle posture del corpo. I poeti cinesi e i copisti medioevali rivaletteggiavano nell'eleganza formale dei loro scritti, dei gesti delle mani e dei colpi di penna e di pennello.

Ai nostri giorni la competizione fra mezzi cartacei ed elettronici ruota intorno, fra le altre cose, ai diversi requisiti corporei per il loro uso. È ancora difficile fissare lo schermo di un computer a letto, in bagno o in una metropolitana affollata. Nelle performing arts il corpo è il principale strumento d'espressione. Gli attori lo usano insieme alla voce; ballerini, mimici, acrobati e clown fanno affidamento quasi esclusivamente sul controllo dei movimenti corporei. C'è poi la nuova forma d'arte della moda, in cui il corpo vive in simbiosi con il manufatto.

Nelle arti visive, quanto meno nella tradizione occidentale, il corpo umano è stato di gran lunga il soggetto più popolare: sino al XX secolo, si può stimare che il 90% delle sculture raffigurava corpi umani (cavalli e altri animali costituivano la restante parte); lo stesso dicasi del 75% circa dei dipinti (il resto era rappresentato da arredi, architecture, paesaggi e di

nuovo animali). L'architettura è la meno corporea delle arti, sebbene i antropomorfismo sia un ben noto carattere delle forme architettoniche e si possano ravvisare molti altri legami con il corpo umano (movimento, cinestesia, funzioni).

Il nudo

Nella pittura e scultura occidentali il corpo umano può essere classificato a seconda di tre generi principali. Il primo si può definire: "la figura" (o, classicamente, il personaggio, la maschera), vale a dire la rappresentazione di un tipo sociale, di una categoria storica o di un'idea astratta. Segni e simboli, ornamenti e costumi, a partire dall'abito, caratterizzano la figura. Il secondo è "il ritratto", in cui la persona non solo è collocata in un preciso contesto storico e sociale, ma viene anche qualificata psicologicamente nella propria singolare individualità. Il ritratto è assai meno diffuso come genere rispetto alla figura; è stato sviluppato solo da pochissime culture visive (come gli antichi Romani e gli europei moderni).

Il terzo è "il nudo". Nudo non significa soltanto "senza veli". Per essere definita come "nudo", la rappresentazione del corpo spogliato deve possedere almeno due requisiti. Il primo consiste in un certo grado di erotismo. Il nudo deve fare appello, in qualche misura, al desiderio sessuale (Clark 1956). Ecco perché, seppur quasi completamente nudo, il Crocifisso non può catalogarsi come tale; lo stesso vale per le immagini di bambini, cupidi o angeli; pur con gli innegabili problemi di casi limite e di sporadici fedoni di ambiguità (Higonnet, 1998). Il secondo requisito consiste nella "forma simbolica" che il nudo deve assumere al fine di esprimere delle emozioni universali (non soltanto amore e desiderio, bensì anche pathos, energia, estasi ecc.), piuttosto che delle categorie storico-sociali o dei caratteri individuali.

Il nudo è un'invenzione dei Greci e una peculiarità della tradizione occidentale. Fiorì in due periodi distinti: fra il V secolo a.C. e il IV secolo d.C. e fra il XV e il XIX secolo della nostra era. Fra le civiltà altamente evolute soltanto l'India conobbe una tradizione simile del nudo, e per certi versi, quanto a erotismo, ancor più marcata; sembra, però, che gli sviluppi indiani siano stati stimolati dagli influssi ellenici.

Il nudo occidentale si presenta in due modelli base. Quello di gran lunga più duraturo è il Classico-mediterraneo, inizialmente istituito dai Greci e ritornato in auge nel Rinascimento italiano. Policletto ha tracciato le regole (il canone) del corpo maschile ideale; Prassitele quelle del corpo femminile. Il canone di Policletto è tuttora vivo; s'incarna in buona parte

delle immagini dipinte o viventi raffiguranti la bellezza maschile (Dutton, 1995). La forma ideale femminile, già all'interno della tradizione classica, ha esibito le maggiori varianti quanto a misure vitali, dalla rotondità del Barocco alle acerbità del Rococo; eppure le Veneri greche in marmo e le loro imitazioni nei dipinti rinascimentali italiani continuano, generalmente, ad appagare l'occhio. Il secondo modello è quello Gotico-settecentrale, caratterizzato da proporzioni più allungate e da un diverso (ridotto) modello di curve; esso prosperò ancora nel XVI secolo (manierismo) e ricomparve sporadicamente anche in seguito. A partire dalla fine del XIX secolo, ottenne il favore dei ceti superiori e dell'alta moda.

Il corpo nell'arte occidentale del XX secolo

Il climax della tradizione classica del nudo nelle arti occidentali venne probabilmente raggiunto nel tardo XIX secolo, con le opere fortemente erotiche di Bouguerau e Cabanel, nello stile accademico, e di Renoir e Rodin, nello stile impressionista ed espressionista. Negli anni a cavallo fra XIX e XX secolo correnti quali simbolismo e decadentismo svilupparono la predilezione per un modello affatto diverso di corpo femminile, peccaminoso, androgino ed emaciato (Dijkstra, 1986; Strassoldo, 1997).

Nel XX secolo l'arte occidentale si divise in tre diversi sottosistemi principali, piuttosto distinti. Il primo – attivo fino a metà secolo circa – è quello del tradizionale art system, incentrato sulle grandi istituzioni pubbliche per l'insegnamento, la conservazione e la fruizione dell'arte; in primo luogo la rete dei musei, delle gallerie, delle accademie, dei ministeri e dei mercati. Qui il nudo classico sopravvisse per un certo tempo, più o meno stancamente.

Il secondo è rappresentato dai circoli dell'avanguardia, concentrati a Parigi nella prima metà del secolo, e a New York nella seconda metà. Con delle eccezioni degne di nota, l'avanguardia ricolizzò e rifuggì il nudo classico, assoggettando il corpo umano – come qualsiasi altro oggetto – a ogni sorta di deformazione, dissezione e mutilazione. Il processo ebbe inizio con Degas e Rouault e i loro dipinti di orrende prostitute, e ha ne *Les Femmes d'Alvignon* di Picasso il suo manifesto riconosciuto. Le rappresentazioni del corpo umano esprimevano solitamente indignazione, collera, odio e disprezzo per lo status quo d'allora (società, natura, mondo). La sessualità era, di solito, raffigurata non nei suoi aspetti dolci e piacevoli, quanto in quelli più spregevoli, ripugnanti e anormali. Si pensi ai lebbrosi, necrofiliaci scheletrici e lasciati nudi di Schiele; ai corpi dalla carne guasta e sfatta di Kokoska e Lowith; ai rigidi fantocci di altri

espressionisti; agli scarabocchi da bagno pubblico di Dubuffet; alla Venere legata e mutilata di Man Ray; alle casalinghe di città, solitarie e nude, di Hopper; alle arpie zannute di de Kooning; ai grumi di carne sanguinolenta di Francis Bacon; agli enfiati mostri di Lucian Freud.

Il terzo sottosistema è quello dell'arte commerciale. Le nuove industrie culturali hanno ampiamente diffuso immagini del corpo umano, spesso del nudo; a cominciare dai produttori di portfolio di "fotografie artistiche" (riproduzioni di nudi artistici, o delle loro imitazioni). Sin dalle sue origini, l'industria pubblicitaria trovò nel piacere umano (principalmente ma non esclusivamente maschile) alla vista di bei corpi (soprattutto femminili) uno dei suoi principali strumenti di lavoro. I cartelloni e le riviste illustrate si riempirono di tali immagini (Gabor, 1972). Più o meno nello stesso periodo, l'industria del cinema cominciò a dilagare in tutto il mondo, con immagini animate di bella gente in abiti sempre più succinti e in scene sempre più esplicite sotto l'aspetto sessuale. Si sviluppò la parallela industria delle immagini erotiche e pornografiche (Webb, 1978). E poi vennero, naturalmente, la televisione, il collasso della morale sessuale tradizionale, le videocassette ed Internet. Nella seconda metà del secolo, l'infosfera è esplosa come una supernova con i suoi incalcolabili miliardi di immagini di nudi, la maggior parte dei quali molto belli e dotati di tratti sessuali sviluppati oltre la norma.

L'estetica del brutto

L'ostilità delle arti "alte" verso il nudo classico può, dunque, essere interpretata come una reazione alla sua banalizzazione nelle industrie della cultura. Ma può anche essere vista nel più ampio contesto di uno stravolgimento epocale nell'autodefinizione dell'arte; ovvero, nell'improvviso passaggio dal "bello" al "brutto" artistico; dall'estetica della bellezza a quella della bruttezza (Bodei, 1995).

Come ha giustificato il proprio modo di (mal-)trattare il corpo umano l'avanguardia del XX secolo? Si può elencare un gran numero di giustificazioni teoriche ed ideologiche:

1) i corpi belli sono rari e la bellezza, a qualsiasi livello, è effimera. In realtà, la maggior parte della gente è brutta. Le immagini di corpi belli che riempiono l'arte accademica sono false, e quelle che dilagano nella cultura di massa e nell'arte commerciale sono ingannevoli imitazioni. L'arte autentica deve rappresentare il vero, cioè la bruttezza;

2) tutte le potenzialità estetiche di questo genere sono state esplorate e sfruttate; molto probabilmente nulla di nuovo può essere tratto dal corpo bello. Poiché il dovere principale di un artista è quello d'essere originale, non c'è alternativa alla sperimentazione con il corpo brutto;

3) in tutti i tempi l'arte ha rappresentato anche la bruttezza e la violenza: l'immorale, il diavolo, la tortura, la morte, la Crocifissione, la malattia ecc. Il bel nudo classico è solo una piccola parte della storia. Il maltrattamento del corpo umano nell'arte ha una sua lunga tradizione;

4) il dovere dell'arte non è quello di trasmettere un piacere sensuale tramite delle belle immagini, bensì quello di irritare, di scuotere, di esasperare, di spiazzare e sconvolgere; e tutto ciò è più facilmente ottenibile con la bruttezza;

5) la società capitalista, industriale, borghese è tarata e l'artista deve denunciare ciò, al fine di risvegliare le masse e incitarle alla rivolta. L'arte deve rappresentare il lato oscuro, brutto della realtà, per rinnegare la società attuale;

6) nel XX secolo il genere umano ha perpetrato i più orribili delitti: guerre, stermini, genocidi, carestie. I corpi umani sono stati mutilati e distrutti indiscriminatamente con violenza, a centinaia di milioni. Nella vita quotidiana i corpi sono continuamente fatti a pezzi dalle macchine, sulle strade e nelle fabbriche. Si vedono e si sentono ovunque e di continuo delle scene simili. L'arte non può astenersi dal rappresentarle;

7) dopo Auschwitz, Hiroshima e Chernobyl, non è più possibile esser fieri dell'umanità, né nutrire la fede nel progresso dell'uomo. Il genere umano è il cancro del pianeta ed è giustamente condannato all'estinzione. Gli artisti, essendo dotati di una sensibilità e di un intuito più acuti della media, non fanno che anticipare l'inevitabile, nelle loro visioni apocalittiche. Nel corso dei primi tre quarti del XX secolo, tali dottrine erano d'ordinaria amministrazione, quasi dei cliché, continuamente ripetute in tutte le brochure delle mostre d'avanguardia e nelle presentazioni degli artisti. Tuttavia, nelle ultime due o tre decadi, una ventata di teorie fresche s'è accompagnata alla diffusione di nuove sperimentazioni nell'avanguardia;

8) il genere umano ha raggiunto i limiti della civiltà tecnologica; l'unico modo di sopravvivere consiste nell'azzerare l'orologio evolutivo e rinunciare dalle condizioni primordiali. Il genere umano deve tornare allo stato di natura, all'autenticità della vita tribale, con la sporcizia e la violenza che questo implica, incluse tutte le manipolazioni del corpo tipiche delle culture primitive;

9) il genere umano è sulla soglia di un salto evolutivo equiparabile per importanza soltanto a ciò che avvenne con la rivoluzione rappresentata dagli ominidi, alcuni milioni di anni or sono, e con l'invenzione della cultura simbolica, circa 50.000 anni fa. L'umanità ha ora edificato un sistema socio-tecnologico che può evolversi per autodeterminazione, in base alle proprie regole interne e alle proprie finalità, verso un futuro di illimitata potenzialità (onniscienza, onnipotenza). Siamo per entrare a far parte di un mondo post-umano, in cui l'individuo, la persona, il soggetto, il corpo

rappresentano una componente sempre più irrilevante del sistema. Le qualità naturali, biologiche degli individui rispondono sempre meno alle richieste del sistema socio-tecnologico. Gli uomini possono e devono essere riprogrammati geneticamente, riprogettati, perfezionati, dotati di innovative protesi meccaniche ed elettroniche (cyborgs). Il processo comporterà inevitabilmente dei fallimenti sperimentali, degli errori e della sofferenza. Potranno essere generati dei mostri. Tuttavia, questa è la strada per il futuro e gli artisti devono cooperare con gli scienziati e con i tecnici per realizzarla (Rush, 1999; Bell e Kennedy, 2000; Lumenfeld, 2000).

Body-art: una tipologia

Come osservato all'inizio, ogni arte fondamentalmente è una body-art. Ma il termine venne coniato solo negli anni '60 con riferimento a una crescente varietà di pratiche particolari, derivanti originariamente dalle arti visive (Vergine 2000). L'idea principale era il rifiuto della reificazione dell'arte, il disinnescamento della produzione artistica dalla prassi dell'industria, del mercato e della pubblicità. Gli artisti dovrebbero astenersi dal produrre degli oggetti vendibili o acquistabili; dovrebbero invece suscitare idee, visioni, consapevolezza, emozioni, concetti. L'artista deve farsi profeta, teorico, filosofo, ideologo.

Alcuni dei primi nomi di queste pratiche furono: arte concettuale, arte comportamentale, azionismo, performance, happening. La realizzazione di queste pratiche ricordava da vicino ciò che veniva fatto dalle più consolidate performing arts: l'artista "concettuale" faceva qualcosa (per esempio: tagliarsi e dissanguarsi, masturbarsi, squartare agnelli, lavare panni, piantare alberi), dal vivo, di fronte a un pubblico. Tuttavia, di solito la sua performance veniva immortalata da foto, film o videocamera e trasformata, così, in qualcosa di più vicino alle tradizionali arti visive. Spesso egli si serviva di scene, strumenti e costumi, ma il mezzo principale dell'esibizione era il corpo dell'artista. I contesti (gallerie d'arte, atelier, mostre, perfino gli "open spaces" in luogo dei teatri) e la biografia dell'artista facevano la differenza fra questo tipo di body-art e le più consolidate performing arts.

Ma il termine body-art fa riferimento anche ad altre pratiche artistiche: 1) l'esibizione di corpi vivi umani o animali più o meno nel loro stato naturale;

2) l'utilizzo dei corpi umani come pennelli o spatole: Yves Klein imbrattava i suoi modelli con del colore blu e poi li spingeva e li schiacciava sulla tela;

3) *Penari* posta sui gesti corporei mediante i quali viene prodotto l'oggetto artistico. Jackson Pollock si faceva fotografare nell'atto di muoversi intorno e sulla tela, facendo gocciolare i suoi colori. Il riferimento alle sue posture, ai gesti, all'attività muscolare sono considerati elementi simbolici essenziali dei suoi quadri;

4) Il corpo come tela. Dipingere la superficie del corpo è una pratica culturale antica e diffusa. Nelle comunità tribali ha una grande varietà di funzioni simboliche. Nelle società moderne riguarda soprattutto le donne e ha una funzione principalmente cosmetica e sessuale. Acconciatori ed estetisti lo fanno da sempre. Gli artisti del corpo se ne sono serviti come elemento delle loro performance, o in se stesso;

5) alterazioni permanenti del corpo (tatuaggi, piercing [il forare parti del corpo], branding [l'essere marcato a fuoco], scarificazione, costrizioni, chirurgia estetica. Molte culture hanno trattato il corpo umano come un oggetto manipolabile a fini simbolici ed estetici. L'inclusione del tatuaggio nell'ambito di questa categoria piuttosto che della precedente, è dovuta al suo carattere permanente e tridimensionale (nello spessore della pelle). Piercing, branding, scarificazione e costrizioni sono rimasti a lungo confinati presso le culture non occidentali, ma le tendenze neo-primitive, neo-tribali e neo-etniche li hanno resi di nuovo popolari nella società post-moderna, e gli artisti ne hanno esplorato le potenzialità estetiche. Di solito sui loro stessi corpi, dato che non è facile trovare dei soggetti che si sottopongano volontariamente a delle alterazioni corporali permanenti solo per soddisfare la creatività altrui. In California ad alcuni artisti si attribuisce la sperimentazione con alterazioni fisiche, anche all'interno del corpo; a livello di composizione del sangue, per esempio, con l'inoculazione rituale del virus HIV;

6) esplorazione visiva degli aspetti del corpo sino ad ora trascurati. Si sono usate delle macrofotografie al fine di produrre delle grandi immagini di piccole parti dell'anatomia esterna, come rughe, pustole, peli. Microvideocamere sono state inserite dagli artisti (Mona Hartum, per citare un caso) in vari orifizi corporei al fine di offrire al pubblico (spesso interattivamente) la visione degli interni pulsanti delle proprie viscere;

7) l'accostamento o l'integrazione del corpo umano con i sistemi tecnologici (techno-body-art). La bio-ingegneria lavora da molte generazioni in questo settore, con scopi sia medici sia ergonomici. In tempi più recenti, la fantascienza e la cultura cyberpunk ne hanno sviluppato ampiamente i temi, con la concezione di una cornucopia di organismi integrati uomo-macchina, uomini protesici, cyborgs, androidi, ecc. Ma, com'è stato detto una volta da L. Borgese a proposito degli artisti (citato in Strassoldo, 1977, 37), nella parata circense, dopo gli atleti vengono i clown: alcuni artisti (Stelarc, Antunez ecc.) hanno esplorato anche queste prospettive, pro-

gettando e utilizzando delle protesi tecnologiche nelle loro performance. La possibilità dell'interazione estetica, attraverso i sistemi tecnologici di comunicazione, tra corpi molto distanti nello spazio, è una delle frontiere della "media art". Gli allievi della Kunsthochschule für Medien di Colonia hanno sviluppato un sistema elettronico di videocamere, computer e robot che permette a due individui lontani di interagire in attività di sesso virtuale sado-maso;

8) l'utilizzo di cadaveri umani, o di loro parti, come materia prima per la produzione di oggetti artistici. Anche questa pratica non è una novità. Molte culture primitive conoscono l'impiego di parti di cadaveri (teste raggrinzite, teschi, per esempio) per fini decorativi personali, domestici e pubblici. Le mummie egiziane e le reliquie cristiane del Medioevo erano certamente trattate con un occhio di riguardo per l'estetica, sebbene la ragione principale di tali trattamenti fosse di natura religiosa. Nella moderna società occidentale l'utilizzo di parti di cadaveri umani è ufficialmente limitata alla prassi medica e scientifica. Vi sono, tuttavia, dei casi limite. Qualche anno fa, in Germania, ottenne un grande successo la mostra di cadaveri umani scorticati, modellati e disposti artisticamente ad opera di una coppia di medici, i quali li avevano stabilizzati chimicamente (il procedimento è chiamato plastinizzazione), in modo da conferire ai tessuti muscolari un aspetto di fresca integrità. A Londra, un giovane scultore di grido ha trovato il modo di rivestire elettroliticamente di metallo dei pezzi di corpi umani. Una volta scoperto, è stato arrestato, poiché gli artisti, a differenza dei medici ricercatori, non hanno il diritto (non più o non ancora?) di servirsi di cadaveri umani come di una materia prima. Possiamo considerare questo un accettabile limite etico alla creatività artistica?

Sade nelle arti

Nel sistema artistico contemporaneo, le esibizioni incentrate sul corpo umano sono molto popolari e riscuotono grande successo¹. Nella stragrande maggioranza di esse, buona parte degli elementi non sono belli in sen-

1. Non siamo stati in grado di reperire i ritagli dalle pagine dedicate all'arte de "Il Corriere della Sera", con delle informazioni più dettagliate su questi casi. Un'immagine del caso tedesco compare sulla copertina di *Disgusti - Le nuove tendenze estetiche*, di Mario Perniola, Costa e Nolan, Genova-Milano, 1998.

2. Ci si può riferire a "L'âme au corps" al Gran Palais di Parigi (1993), alla Biennale di Venezia sul tema dell' "identità umana" (1995), alla mostra "Flesh Factor" presso il Linz Ars Electronica Center (1997), "Der Anatomische Koerper" al KMZ di Karlsruhe (2000), il "Mennesket" al museo di arte moderna di Arken, Danimarca (2000).

so convenzionale. Il visitatore si trova di fronte a corpi familiari, brutti e mostruosi, oppure umiliati, sofferenti, deturpati, squartati, smembrati, peccati, torturati, segati, ricostruiti; o anche a meccanico-biologici. Gli scritti sull'argomento (nei cataloghi, nelle brochure, nei convegni, nella stampa, nelle riviste ecc.) si riferiscono solitamente ad alcuni dei cliché ricapitolati nel paragrafo "L'estetica del brutto". Non nego che, per la maggior parte, abbiano qualche fondamento; ma personalmente aggiungerei un'altra, semplice ipotesi esplicativa. Tali esibizioni sono messe in scena e la gente vi si affolla. 1) perché il sadismo è una pulsione umana basilare e 2) perché viviamo in una cultura imbevuta di pensiero sadico.

Ciò che viene visto in queste mostre ha un'inevitabile familiarità con ciò che il Marchese de Sade scrisse, in migliaia di pagine, duecento anni fa. I suoi eroi e le sue eroine si dilettavano a distruggere la bellezza (dopo averne abusato sessualmente) e a intrattenere rapporti sessuali con corpi brutti, deformati, decrepiti, mutilati, affetti da malattie ripugnanti. Si servivano dei corpi umani come di pezzi di mobilia: li tagliavano e li riassstavano in modi fantasiosi, componevano *tableaux vivants* con parti smembrate. Gioviano nel progettare e utilizzare i macchinari più sofisticati di tortura e di morte. Godevano nel modificare dei corpi vivi (e non anestetizzati) con ogni sorta di operazione chirurgica: scorticando, lacerando, cucendo, facendo a pezzi, trapiantando. Le vittime erano sospese a mezz'aria con ganci e cinghie. Gli eroi e le eroine di Sade usavano a fini sessuali essudazioni ed escrementi e, naturalmente, erano cannibali impennati (uno dei più memorabili è un orco chiamato Minski, come il noto guru dell'intelligenza artificiale). Traevano diletto anche da massacrati indiscriminati: al re Ferdinando di Napoli de Sade attribuisce l'abitudine di far macellare in modo spettacolare, nel teatro di corte, centinaia di vittime in ogni tipo; e il Primo ministro di Francia, il Principe di Saint Fond, un tipico eroe sadiano, durante una delle sue abituali orge omicide, si compiacce di progettare lo sterminio (mediante l'avvelenamento dei pozzi) di 5 milioni di francesi, da lui ritenuti in sovrappiù.

L'immensa produzione letteraria del marchese³ descrive ogni tipo di orrore che possa compiersi sul corpo umano; è difficile immaginarne di più. Egli ha realizzato la rassegna definitiva del genere. I suoi imitatori (Swin-

3. G. Lely, *The Marquis de Sade: a definitive bibliography*. Elek Books, 1961. Una bibliografia di 65 items (alcuni di più di mille pagine) è stata compilata da R. Sewer e A. Wainhouse nella loro edizione de *The Marquis de Sade: three complete novels. Justine. Philosophy in the Bedroom. Eugénie de France and other writings*. Grove Press, New York, 1966. Un'edizione ridotta si può trovare in P. English, *Geschichte der Erotischen Literatur* (1927), che è consigliabile per la sua ampia rassegna della letteratura erotica e pornografica francese nell'epoca di Sade.

bourne, Apollinaire, Lautréamont, de Mandragues ecc.) impallidiscono al suo cospetto.

Il posto che il Marchese detiene nella cultura occidentale è peculiare. Da un lato, si è tentato di cancellarlo: de Sade è rimasto chiuso in prigione e in manicomio per buona parte della sua vita adulta e i suoi scritti furono in parte distrutti. Ma una gran quantità sopravvisse e circolò come una corrente carsica sotterranea. Per almeno un secolo la cultura ufficiale non fece alcun accenno alla sua opera, sino a che la psichiatria non si servì del suo nome — insieme a quello di Masoch — per etichettare un disturbo mentale nella sfera sessuale. Ma dall'altro lato, la sua influenza sulla cultura occidentale è stata, senza dubbio, enorme. De Sade può, davvero, essere considerato come il risultato di una peculiare commissione di formamenti illuministica (i suoi innumerevoli trattati volti a dimostrare razionalmente e scientificamente la verità della sua filosofia) e di umori romantici (l'odio viscerale contro Dio, la natura e la realtà). Molta della successiva cultura romantica, dalla pittura (si pensi a Fuseli, Delacroix, Géricault), alla letteratura (Mary Shelley, Baudelaire), nonché alla filosofia (Nietzsche) pullula di visioni sadiane. L'influenza è stata di certo decisiva nel milieu intellettuale parigino, da dove si è irradiata nell'intera Europa. Sarebbe interessante intraprendere un'analisi più approfondita degli influssi sadiani sulle espressioni culturali maggiori, ma è impossibile in questo contesto. L'elenco dei discepoli dichiarati o meno di de Sade sarebbe di lunghezza impressionante⁴. Andrebbe, invece, almeno ricordata la sua presenza anche negli sviluppi della cultura di massa: dall'ultimo quarto del secolo XIX, il connubio di sesso e morte riempì i romanzi popolari e i giornali.

Nel XIX secolo, de Sade è il *deus absconditus* della cultura ufficiale; il suo nome esce dagli armadi (e dagli "enfers" delle biblioteche), ed entra nei circuiti pubblici della cultura, solo dopo che i Freud, i Lombroso e i Krafft-Ebing, legittimano i riferimenti al suo nome nell'ambito della ricerca scientifica sulle perversioni psico-sessuali. Molti rappresentanti dell'avanguardia del XX secolo esibiscono una certa familiarità con Sade. Apollinaire, il profeta del cubismo, oltre a scrivere un libro su di lui (1909), cercò di imitarlo ne *Les 10.000 vierges*. Kafka propose di considerarlo il santo patrono del XX secolo. Tuttavia, a nostro avviso, il riconoscimento esplicito dell'influsso di Sade e lo studio delle sue opere e del

4. Due casi d'interesse: G. D'Annunzio, il grande autore italiano a cavallo fra XIX e XX secolo, le cui opere abbondano di temi sadiani; e M. Foucault, forse il più famoso intellettuale parigino (e, dunque, mondiale) degli anni '60 e '70, i cui interessi filosofici così come la sua vita privata sono chiaramente intrisi di temi sadiani. Si veda J. Miller, *La passione di Michel Foucault*, 1993; traduzione italiana, Longanesi, Milano, 1994.

suo pensiero alla luce del sole sono solo una piccola cosa rispetto alla sua presenza de facto nella nostra cultura. Essa è così profonda, così pervasiva, così vasta, da acceccarci. Come ben si sa, le ideologie più forti sono quelle di cui non si ha coscienza.

Solo nell'ultima metà del secolo egli è diventato l'oggetto di un'estesa analisi intellettuale⁵. Alcuni degli studi sembrano cercare nei suoi scritti un valore sociale di redenzione, come manifesto dell'assoluta libertà individuale. Personalmente, continuo a ritenere che egli sia il più irriducibile distruttore di ogni valore umano; il più radicale profeta dell'odio universale e dell'annientamento cosmico: l'"Anticristo stesso".

Nella seconda metà del XX secolo, la combinazione sadiana di eros e thanatos, di piacere e dolore, di sesso e violenza, di orgasmo e orrore, è diventato l'alimento base della cultura di massa. La gente lo ricerca avidamente in tutti i media, che concorrono a elargire dosi sempre più massicce ed estreme di ciò che essa vuole. La popolarità delle mostre d'arte che includono corpi sanguinanti può essere interpretata, entro certi limiti, come un aspetto, un effetto collaterale di questa tendenza culturale generale.

Conclusione

Gli obiettivi del Marchese de Sade nella sua monumentale produzione letteraria sono abbastanza chiari: eccitarsi nella contemplazione delle sue fantasie terrifiche e convincere il lettore della verità delle proprie idee circa la natura fondamentalmente malvagia del mondo e dell'uomo. Secondo lui, l'unico imperativo naturale è il perseguimento del proprio piacere; il piacere più intenso è quello che si trae dalla distruzione della bellezza; e in ogni caso il piacere deriva essenzialmente dall'imposizione della sofferenza e della morte. Gli eroi di Sade affermano spesso che tutti gli orrori che perpetrano hanno l'unica funzione di "far fluire più ardente lo sperma".

Quali sono allora gli scopi di quanti producono immagini sadiane nella contemporanea cultura occidentale? Uno di essi, chiaramente, è quello di far soldi. Le industrie culturali sono mosse dal profitto e da molto tempo

5. Tra i più noti, si vedano J. Paulhan, *Le Marquis de Sade et son accomplissement*, prefazione alla edizione del 1946 di *Les infortunes de la vertu* (Édition du Point du Jour); M. Horkheimer, T.W. Adorno, *Dialektik der Erleuchtung*, Amsterdam 1947; P. Klossowski, *Sade de non prochain*, Seuil, Paris 1947; M. Blanchot, *L'autrement et Sade*, Minuit, Paris 1949; S. de Beauvoir, *Faut-il brûler Sade?*, in "Temps modernes", 1952; G. Bataille, *L'érotisme*, Minuit, Paris 1957; G.P. Brega, *Introduzione a De Sade, Opere scelte*, Feltrinelli, Milano 1962; E. Zolla, *Prefazione a De Sade, Le opere*, Longanesi, Milano 1964. Vedi anche C. Paglia, *Sexual Personae*, Yale University Press 1990.

hanno scoperto che il sadismo vende molto bene; esso ha un mercato praticamente illimitato.

Ma questo evidentemente non basta. Sorgono ulteriori interrogativi: perché alla gente piace leggere e guardare questa roba? Il sadismo commerciale, simbolico e artistico svolge altre funzioni (per esempio di "redenzione sociale")? Vi sono dei limiti intrinseci all'estensione e all'intensità del sadismo nella nostra cultura, o tali limiti dovrebbero essere imposti dalla legge?

Quanto alla prima domanda, si possono avanzare diverse risposte. Il gusto per il sadismo può attribuirsi alla manipolazione ("corruzione") dell'individuo da parte delle stesse industrie culturali, in un circolo vizioso che si autoalimenta. Oppure, può imputarsi alle condizioni generali della società industriale: alienazione dalla natura e dalla comunità, violenza dei sistemi meccanici, violenza sulla natura, surplus di energia psicofisica non più usata nel lavoro o nella guerra, mancanza di familiarità con il sesso vero, ubiquità della violenza e morte nella vita quotidiana, banalizzazione del sesso "normale" ecc. Se ne può incolpare la società in generale: il lungo predominio della guerra, la dominazione maschile ecc. Personalmente, sono incline a ritenere che la contiguità di piacere e dolore, di aggressione ed eccitazione, di eros e thanatos, faccia parte della natura umana e si ricolleghi alla nostra storia evolutiva di primati predatori, di scimmie assassine, di cacciatori carnivori e cannibali. È il lato oscuro e profondo della nostra psiche; il male nei nostri geni. È ciò che gran parte dei sistemi sociali hanno tentato di disciplinare con i meccanismi di controllo sociale: è il peccato originale da cui i sistemi etici e religiosi hanno cercato di redimerci con la repressione e la sublimazione, e che ora è stato semplicemente scatenato.

Venendo alla seconda domanda, il dibattito s'è protratto e si è rivelato inconcludente. Dopo miriadi di studi psicologici e sociologici, si ripresentano sempre le due vecchie tesi: secondo la prima, le immagini di sesso e violenza spingono i soggetti all'imitazione, e sono una delle cause principali del comportamento sadico. Stando alla seconda tesi, quelle immagini hanno una funzione catartica: permettono lo sfogo delle tensioni sadiche in modo simbolico, fantastico, e innocuo, depurandone il comportamento reale.

Naturalmente, si possono combinare in vario modo parti di entrambe le tesi: ad esempio, evidenziando i diversi effetti delle immagini sadiane, a seconda degli stadi di sviluppo psichico.

Infine, è arduo pensare che le industrie culturali — e l'art system ne è ormai una parte integrante — possano autonomamente stabilire dei limiti quantitativi e qualitativi al sadismo delle loro produzioni. Nella società occidentale, l'arte e la cultura, così come la scienza, si sono sviluppate per due secoli sul principio del "nessun limite": nessuna restrizione sociale, morale o politica che sia può esser loro imposta. Di conseguenza, tutti i

precedenti criteri circa l'“oscenità” nella rappresentazione di sesso e violenza sono stati oltrepassati nel tempo; con l'unica, solitaria eccezione (per quanto?) della pedofilia.

Che questa tendenza possa continuare indefinitamente è una questione aperta. Molti pensatori hanno teorizzato che il sistema socio-culturale oscilla da un estremo all'altro, e che all'era dell'edonismo succederà necessariamente una nuova era idealistica e ascetica. Malraux ha preannunziato che “il XXI secolo sarà metafisico o non sarà affatto”. Personalmente, penso che le condizioni socio-tecnologiche in cui viviamo siano così radicalmente diverse da quanto già sperimentato dall'umanità, che nessuna teoria del passato può esserci di guida sicura. Ciò che il futuro può apportare nei rapporti fra corpo, sfera estetico-artistica, sfera scientifico-tecnologica e ordine morale, è ancora del tutto oscuro e piuttosto terrificante.

Riferimenti bibliografici

- Alfano M., Francesca (1997), *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Ancona-Milano, Costa & Nolan.
- Bell, D. e Kennedy, B.M. (a cura di) (2000), *The cybercultures reader*, London and New York, Routledge.
- Bodei, R. (1995), *Le forme del bello*, Bologna, il Mulino.
- Clark, K. (1956), *The nude. A study in ideal form*, New York, Doubleday.
- Comar, P. (1999), *The human body. Image and emotions. New horizons*, London, Thames and Hudson.
- Dijkstra, B. (1986), *Idols of perversity. Fantasies of feminine evil in fin-de-siècle culture*, New York-Oxford, Oxford University Press.
- Dubin, S.C. (1992), *Arresting images. Impolitic art and uncivil actions*, London and New York, Routledge.
- Dutton, K.D. (1995), *The perfectible body. The western ideal of physical development*, London, Cassell.
- Gabor, M. (1972), *A modest history of the pin-up*, London, Pan Books.
- Higonnet, A. (1998), *Pictures of innocence. The history and crisis of ideal childhood*, London, Thames and Hudson.
- Lunenfeld, P. (2000), *Snap to grid. A user's guide to digital arts, media, and cultures*, The Mit Press, Cambridge, Mass.
- Strassoldo, R. (1997), “La moda, l'arte e l'idealtipo longilineo”, in Bovone, L. (a cura di), *Mode*, Milano, Angeli.
- Strassoldo, R. (1998), *La natura nell'arte: il corpo e il paesaggio*, cd-rom, Università di Udine.
- Vergine, L. (2000), *Body art e storie simili. Il corpo come linguaggio*, Milano, Skira.
- Warwick, A. e Cavallaro, D. (1998), *Fashioning the frame. Boundaries, dress and the body*, Oxford-New York, Berg.
- Webb, P. (1975), *The erotic arts*, London, Secker and Warburg.