

Davide Daninos, Cleo Fariselli
εἰδωλομανία

εἰδωλομανία è un progetto di Cleo Fariselli e Davide Daninos.

Testi: Davide Daninos, *Cleo Fariselli*.

Immagini: Cleo Fariselli.

Copyright degli autori (© 2015).

Questo testo è il risultato di un primo incontro su un tema vasto come quello dell'idolo. Il suo contenuto è il confronto di fonti e riflessioni, punti di vista assonanti e discordanti, uniti su un unico piano di lavoro alla ricerca di relazioni e di molteplici sviluppi. Sebbene la sua forma possa ricordare quella di un'argomentazione lineare, questo scritto è stato sviluppato come un dialogo aperto, la registrazione dell'attività stessa di ricerca all'inizio della sua evoluzione.

Partiamo dalla sua plurima valenza semantica: la parola greca **εἶδωλον** – da cui traggono origine il latino *idolum* e il nostro italiano *idolo* – presenta un’ampia gamma di significati guadagnati dal vasto utilizzo che ha avuto in letteratura.

Un εἶδωλον è innanzitutto un’apparizione, un fantasma, uno spettro, in quanto apparenza e pura forma. È un simulacro. Per estensione è diventato immagine, il riflesso di un oggetto, e ancora, la rappresentazione astratta di un’idea. È divenuto parte integrante dell’immaginazione, prima ancora di essere idolo, ovvero l’immagine di un dio, o meglio, un falso dio.

In greco idolo, idea e visione condividono la stessa radice¹. È così che l’idolo riesce a racchiudere in sé la capacità tutta umana di rappresentare idee astratte, di immaginare concetti visualizzandoli appunto per immagini, ovvero simulacri e parvenze di una realtà più ‘ideale’ – o meglio di una realtà di cui esse sono solo il referente – spettri che distraggono la nostra attenzione attraverso la rappresentazione. Immagini come ‘falsi dei’.

¹ [ιδ]; rispettivamente εἶδωλον, εἶδος e ἰδεῖν.



L'etimologia della parola idolo ci porta tra gli antichi greci, uno dei principali ambiti storici e culturali in cui la società occidentale moderna fonda le sue radici concettuali e identitarie. Ci ritroviamo quindi tra templi e filosofi, in una società che esalta il valore della democrazia e della cittadinanza (da cui sono esclusi gli schiavi, gli stranieri e le donne), culla del teatro, della poesia e dell'arte "liberata" da ogni funzione magica e apotropaica, posta a modello di stile perfetto dal Rinascimento che la definisce "classica".

È questo il contesto culturale, con i suoi caratteri e i suoi valori, che genera, insieme a quello latino, la maggioranza delle parole con cui tutt'ora nominiamo i concetti e le cose. La vita degli idoli, tuttavia, come quella delle comunità umane, inizia ben prima delle civiltà che li hanno circoscritti e nominati in un'unica categoria astratta.

La "preistoria", ovvero, convenzionalmente, il periodo antecedente all'invenzione della scrittura, resta ancora, e di gran lunga, la parentesi più estesa dell'esperienza umana su questo pianeta. Basti pensare che l'inizio della storia, che viene fatto coincidere con la fondazione delle città e dello Stato, risale all'incirca 6.000 anni fa, ma la certezza che l'uomo interpretasse il mondo in chiave simbolica è datata, a oggi, ad almeno 100.000 anni fa; un dato che tende a risalire indietro nel tempo, mano a mano che gli archeologi si imbattono in tracce sempre più antiche che testimoniano questo tipo di abilità (consideriamo che l'Homo Sapiens esiste da 200.000 anni e che è comprovato che anche altre specie di ominidi, quali ad esempio i Neanderthal e alcune specie di Australopithec, utilizzassero strumenti e ornamenti).

Si parla quindi di un minimo di 94.000 anni in cui uomini e donne con le nostre stesse facoltà fisiche e mentali, hanno interagito tra di loro e con l'ambiente, interpretando il mondo e i suoi fenomeni alla luce di chiavi di lettura altre.

La memoria, i miti, e tutti i saperi accumulati da questi nostri progenitori erano tramandati oralmente di generazione in generazione; un patrimonio che nella maggioranza dei casi è andato perduto con l'estinzione dei gruppi sociali. Tuttavia, grazie allo studio dei reperti, delle scritture delle culture immediatamente successive (molto si deve alla storiografia Romana) e dal confronto con gruppi etnici che hanno mantenuto uno stile di vita più vicino a quello dei nostri antenati, siamo in grado di delineare alcuni tratti caratteristici di queste società.

Sappiamo ad esempio che nelle epoche remote delle comunità umane preistoriche e protostoriche, gli idoli popolavano l'ambiente naturale e culturale, relazionandosi e interagendo con i molti ambiti della vita religiosa, individuale e sociale. Gli idoli erano un tutt'uno con la materia che li identificava e li costituiva: che fossero sculture, figure, formazioni spontanee di roccia o legno in cui erano riconosciuti

lineamenti antropomorfi o altro, gli idoli erano figli di un'attitudine dello sguardo che vedeva (e viveva) il sacro e il magico nell'immanenza della realtà materiale. La concezione e la definizione di "animismo", così come è oggi comunemente intesa, è considerata la forma più antica di religiosità, eppure la sua definizione risale solo alla fine dell'Ottocento. La visione animista è infatti a tal punto fondamentale, quotidiana e data per scontata dalle culture che la praticano, che esse non hanno nemmeno una parola per isolarla e definirla. La definizione di animismo è infatti incomprensibile se non alla luce della separazione dualistica tra materia e spirito, corpo e anima, oggetto e idea che ha caratterizzato lo svolgersi del pensiero occidentale da Platone in avanti.

Ed è appunto la cultura della Grecia Antica, generatrice e portatrice di queste prime idee di separatezza, che isola e definisce l'idolo non più come materia viva, come divinità incarnata, ma come "immagine", "apparenza", "falso dio", una realtà ingannevole insomma, falsa perché immanente, mentre la verità sta altrove, nel trascendente. L'etimologia porta con sé un giudizio dispregiativo, che perdurerà nell'aspra lotta che le religioni monoteistiche condurranno nei secoli nei confronti della pratica dell'idolatria.

L'etimologia, tuttavia, rivela anche una sorta di inconscio del vocabolo, un'ombra pulsante, ribollente sotto la superficie: il significato di idolo come "spettro", "immagine di un defunto" (Plinio), "apparizione", "fantasma" (Platone). Come se gli spiriti e gli Dei che un tempo non "abitavano" la materia ma "erano fatti" di materia e animavano il mondo, trovandosi proiettati in una dimensione separata dalla sensorialità tornassero sotto forma di spettri, ad inquietare i sonni e a destabilizzare le certezze degli uomini che li hanno respinti ed esiliati.

L'approccio animista è infatti troppo profondamente radicato nell'essere umano per essere liquidato e soppiantato totalmente da altri sistemi di interpretazione del mondo; un'attitudine animista, per quanto annacquata, camuffata o censurata, continua a sopravvivere in una controversa e combattuta compresenza/convivenza con i sistemi simbolici, religiosi e ideologici dominanti.



Oggetto
transizio-
nale

Gli idoli dunque esistono ben da prima che una separazione fra immagine e idee (fra rappresentazione e traduzione, essere e divenire...), avvenisse nella storia del pensiero Occidentale. Queste immagini-idee erano una delle prime forme di relazione simbolica con l'ambiente, di legame fra natura e cultura – il cui confine divisorio a quel tempo non era ancora stato tracciato. Molti studiosi di psicoanalisi, e Freud per primo, hanno individuato nell'arte paleolitica un valido strumento per visualizzare le relazioni, se non le pulsioni, più 'primitive' dell'essere umano, nel suo stato naturale. Anche se una tale ottica evolucionistica è oramai tramontata, può essere particolarmente interessante ricordare brevemente come alcune riflessioni raccolte intorno alla psicologia dell'atto creativo interpretino tale unione fra ambiente e simbolo nell'immaginario eidetico dell'arte paleolitica, in particolare quelle di Arnold H. Modell (1970):

"... pensiamo che per l'uomo paleolitico i simboli non fossero utilizzati in senso denotativo – il simbolo era l'oggetto, e simbolo e oggetto erano fusi assieme; un'azione rivolta al simbolo ricadeva sull'oggetto nell'ambiente" (*op. cit.*, pp. 243-244). "Sporgenze di pietra erano trasformate in animali, e quando mancavano parti del corpo, esse venivano completate con pigmenti colorati. Era come se la cava stessa e gli artisti si trovassero uniti in una collaborazione armoniosa: madre terra fusa con il simbolo creato dall'uomo" (ivi, p. 242).

"La compenetrazione dell'ambiente reale – cioè le pareti e i soffitti della cava stessa – con l'immagine creata, può rappresentare l'esternalizzazione di un processo psichico specifico: la prima relazione creativa con l'ambiente da parte del bambino, che Winnicott² ha descritto come l'oggetto e il fenomeno transizionale [*transitional object*]

² Donald Woods Winnicott, psicoanalista inglese (1896-1971), vedi Winnicott (1953): "L'oggetto transizionale *non è un oggetto interno* [Melanie Klein] (il quale è un concetto mentale), è un possesso. Ma neanche, per il bambino, un oggetto esterno" (ivi, p. 94). È "il primo «possesso di qualcosa che non è l'Io» (*not-me possession*)" (Laplanche-Pontalis, 1968, p. 370).

and transitional phenomenon]. L'immagine creata investe di significato un oggetto inanimato, ma tale immagine non è interamente il risultato di un processo psichico: ciò che è creato non è un'allucinazione. Il potere sotterraneo (ctonio) della cava ha collaborato con il creatore per dare sostanza, consistenza e permanenza a ciò che è stato creato. Per analogia l'oggetto transizionale è un oggetto che è parte dell'ambiente: è un qualcosa (non un'allucinazione), è un oggetto inanimato, investito con le qualità della vita stessa dal bambino. È sia creato dall'infante e allo stesso tempo fornito dall'ambiente. Come per i dipinti paleolitici, il processo interno compenetra gli oggetti dell'ambiente e gli dona la vita" (ivi, p. 243).

L'oggetto transizionale è a metà fra l'oggettivo e il soggettivo (Laplanche-Pontalis, *ibid.*); così l'idolo, che è aperto, a volte parziale, a volte transizionale, si pone a metà fra cultura e natura, soggetto e oggetto, immagine e idea, materialità e divinità. È l'incontro fra questi opposti, poiché antecedente al concetto stesso di dialettica – o meglio, alternativa a tale contrasti (il rizoma).



I portoghesi Possiamo notare come la nostra riflessione sul concetto di idolo si stia lentamente avvicinando a una sua prima definizione, o meglio, a una sua condizione necessaria: la materialità del suo supporto come elemento necessario per l'integrazione, oltre ogni divisione dialettica, di forma e contenuto, immagine e idea, materia e divinità.

Questo ci può dunque portare a considerare l'idolo come un particolare genere di *oggetto materiale attivo*³, trovando nel

³ Cfr. Coppo, 2013, pp. 37-42. "La loro ambiguità, la complessità di significati e storie materializzata su alcuni di loro anche nelle spesse croste di sostanze organiche che li ricoprono, esito di sacrifici propiziatori, si offre comunque all'esame dei sensi: vista, tatto, odorato" (ivi, p. 38).

suo supporto materiale la capacità di trasmettere significati e lo strumento di scambio con il vivente: è materia che muove coscienze.

Ma ancora di più esso è un feticcio, o meglio, un "faticcio", utilizzando il termine coniato dal sociologo della scienza Bruno Latour (*faitiche* in francese, dall'incontro di *faire* e *fétiche*; *factish* in inglese), che ha coniato per determinare qualsiasi oggetto (o quasi-oggetto), materiale o immateriale, Divinità, spirito o idea, linguaggio o sigaretta, che permetta di *fare*. Tali oggetti permettono così la nascita di legami, relazioni simmetriche fra il soggetto e l'oggetto, adesso riconosciuti come attori, o *attanti*, con pari dignità: "le due radici della parola indicano molto bene l'ambiguità dell'oggetto che parla, che si fabbrica o, per riunire in una sola espressione i due sensi, che *fa parlare*. Sì, il feticcio è un far-parlare" (Latour, 2005, p. 47); cfr. *Idem*, 2001, p. 370:

"Il feticismo è l'accusa lanciata da un denunciatore: essa suppone che i credenti non facciano che proiettare le proprie credenze e desiderio su di un oggetto privo di senso. I faticci, in compenso, sono dei tipi di attività che non derivano dalla scelta intimidatoria fra fatto e credenza".

E ancora:

"L'accusa viene mossa sulle coste della Nigrizia (Négritie), da qualche parte in Guinea, lanciata dai portoghesi⁴, coperti di amuleti della Vergine e dei santi: i negri adorerebbero dei feticci. All'intimazione dei portoghesi di rispondere alla prima domanda: 'Avete costruito voi con le vostre mani questi idoli di pietra, d'argilla e di legno che adorare?' i guineani rispondono, senza esitare, certamente. All'intimazione di rispondere alla seconda domanda: 'Questi idoli di pietra, d'argilla e di legno

⁴ Latour individua l'etimologia di feticcio nell'aggettivo portoghese "feitiço, derivato da *feito*, participio passato del verbo fare, forma figura, configurazione, ma anche artificiale, fabbricato, fittizio, e infine affascinato, incantato" (*Idem*, 2005, p. 46; vedi anche p. 80, nota 1).

sono delle vere divinità', i negri rispondono, con la più grande innocenza sì, certamente, che, se così non fosse, non li avrebbero costruiti con le loro mani! I portoghesi, scandalizzati ma scrupolosi, non volendo condannare senza prove, offrono un'ultima chance agli africani: 'Non potete dire contemporaneamente di avere costruito i vostri feticci e che essi sono delle vere divinità, dovete scegliere, l'uno o l'altro; a meno che', s'indignano, 'voi non abbiate il cervello e siate insensibili al principio di non contraddizione come al peccato d'idolatria'. Silenzio inebetito dei negri [...]... Incalzati dalle domande, si ostinano a ripetere che hanno fabbricato i loro idoli e che, di conseguenza, sono sicuramente delle vere divinità. Lazzi, derisione, scoramento dei portoghesi di fronte a tanta malafede. [...] 'Chi parla nell'oracolo, è l'umano che l'articola o lo stesso oggetto-fatato? La divinità è reale o artificiale?. 'Entrambe'" (Idem, 2005, pp. 45-47).

Questo ci permette di arrivare più vicini alla natura dell'idolo, al contempo costruzione dall'uomo (almeno in parte, come abbiamo visto) e divinità, ma non solo; tale riflessione ci permette di individuare la differenza che intercorre fra idolo e simbolo o icona⁵: se queste ultime appartengono alla classe dei segni, rimandando al proprio referente o per somiglianza o per convenzione, l'idolo, bè, non indica alcun referente, in quanto la materia che lo compone e la divinità che sembra rappresentare ai nostri occhi sono dunque fuse insieme indissolubilmente; materialità e immaterialità sono qui sovrapposte, si contengono vicendevolmente.

⁵ Per concludere il racconto di Latour, è doveroso riportare anche l'ipotetica risposta dei guineani, incuriositi dalla nascita delle loro croci dorate e immagini mariane (simboli e icone appunto) che ricoprivano i portoghesi: "'Gesellato con arte e cura dai nostri orafi', avrebbero risposto fieramente. 'Sono dunque sacri?' avrebbero domandato i negri. 'Ma certamente, benedetti solennemente nella chiesa di Nossa Senhora dos Rémedios dall'arcivescovo in presenza del re'. 'Se, dunque, voi riconoscete contemporaneamente la loro messa in forma con l'oro e con l'argento nel crogiolo dell'orafa e il carattere sacro delle vostre icone, perché ci accusate di contraddizione, noi che non diciamo niente di diverso? A feticcio feticcio e mezzo'" (ivi, p. 47).



εἶδος ed
εἰδῶλον

Come abbiamo visto il contrasto fra “forma pura” e “pura apparenza”, la scissione fra le idee e la loro rappresentazione, nascerà soltanto dalla separazione originaria fra εἶδος ed εἰδῶλον operata da Platone, divisione su cui il pensiero occidentale solo successivamente ha costruito le sue premesse⁶.

La condanna platonica della rappresentazione⁷ ha originato anche l’asimmetria di valore fra idee e immagini, fra pensiero visuale e λογος, che caratterizza la nostra società:

“Siamo vittime di una inveterata tradizione secondo la quale il pensare avviene lontano dall’esperienza percettiva, poiché si crede che i sensi riguardino gli eventi concreti e individuali, vengono usati solo per mettere insieme il materiale grezzo dell’esperienza. Ci vogliono i “più alti” poteri della mente per elaborare i dati sensoriali. Per imparare dall’esperienza la mente deve estrarre il generale dal particolare, e nel campo del generale si suppone che non sia possibile nessun altro rapporto con la percezione diretta. [...] Se le operazioni di pensiero erano assunte senza rapporto con la percezione, quale veicolo potevano usare? L’inevitabile risposta era che l’uomo pensa soltanto in parole, e che non può esistere pensiero alcuno senza parole” (Arnheim, 2013, pp. 11-12).

⁶ Non è un caso che il filosofo inglese Francis Bacon (1561-1626) abbia scelto proprio l’idolo come strumento per individuare quelle false convenzioni, i pregiudizi, che distraggono da un’attenta analisi della realtà e impediscono la costruzione di una corretta filosofia naturale, e di conseguenza, delle basi per un preciso metodo scientifico. In particolare Bacon individua quattro classi di pregiudizi: gli *idola tribus* (generali, le errate convenzioni sociali), gli *idola specus* (particolari, dovuti alla conformazione psicofisica di ogni singolo individuo; la specola, la caverna platonica, non sono nient’altro che la nostra mente e il nostro corpo), gli *idola fori* (del linguaggio) e *theatri* (nati dall’essere spettatori e non attori nella rappresentazione pubblica del pensiero).

⁷ Condanna che si estendeva a tutte le arti, necessariamente figurative, e dunque mera imitazione degli enti ideali. Platone stesso mise però in prospettiva tale precetto una volta che si accorse di utilizzare lui stesso costantemente immagini, ‘fonetiche’, per esprimere le sue idee attraverso il linguaggio (vd. Cassirer, 2009, p. 36).

Ma già nell'antica Grecia la conoscenza non era però separata dall'azione, dal dato sensibile. Vedere significava conoscere, capire, imparare e quindi potere, sapere e saper fare⁸. La conoscenza non poteva essere divisa dalla visione, ma, per conoscere idee astratte – per vederle, capirle e condividerle – è necessario rappresentarle. Ed è così che nascono gli idoli, nel loro senso etimologico più ampio e antico, che tuttora ne definisce il nostro utilizzo corrente. L'arte non costruisce divinità, ma idoli. Le statue, non gli dei. "Ai fantasmi fugaci non è più posto alcun confine" (Cassirer, *op. cit.*, p. 20).



Le immagini ci permettono di vedere o ci limitano la visione? Sono necessarie per tradurre, mediare e condividere, o sono solo una riduzione? Una sezione? Uno schermo? Su questa ambivalenza l'arte visiva ha costruito le proprie fondamenta. La capacità di rappresentare, la μίμησις platonica, oramai non è più la ragione fondante dell'arte visiva, anche se questa tuttora continua incessantemente a essere produttrice di immagini:

"[...] ancora una volta ci si presenta in tutta la sua acutezza il contrasto tra il mondo delle forme pure e il mondo delle mere immagini, il contrasto fra εἶδος ed εἰδωλον, se invece che nell'ambito della natura, lo consideriamo nell'ambito dell'arte. Perché l'arte avanza la pretesa di mostrarci una "seconda natura"; ma proprio per questo si compie in essa una rottura reiterata, si produce in essa per così dire un'immagine doppiamente riflessa, del tutto mediata dell'essere. Invece di innalzarsi verso l'incondizionato, essa ci sprofonda sempre di più nel regno di ciò che è meramente dedotto e mediato. In essa la soggettività domina in tutta la sua potenza e pienezza,

⁸ εἶδω in greco significa "appaio", "sembro" ma anche "guardo", "percepisco", "osservo", "sperimento"; "conosco", "sono capace", "posso"; "imparo", "vedo", "capisco".

che però al tempo stesso è incontrollato arbitrio. La libera attività figurativa, che non chiede alcuna misura oggettiva e alcuna regola oggettiva, si è dimostrata qui sovrana [...]” (Cassirer, op. cit., pp. 19-20).

La nostra concezione di idolo è solo parziale. È una riduzione meccanicista derivata dalla nascita del pensiero Occidentale. Ciò che noi idolatriamo è solo l'immagine e l'apparenza del 'dio'; abbiamo scisso, separato, strappato con le nostre parole le immagini dalle idee. Zeus stesso, come aveva già fatto con gli androgini, ha diviso a colpi di spada l'εἶδος dall'εἰδωλον. Per millenni abbiamo relegato le idee in un mondo separato e le immagini al compito ingrato di rappresentarle, senza troppo successo (secondo noi).

Così gli idoli che la nostra società continua a creare sono diversi da quelli dei guineani, o dell'arte paleolitica – pur nascendo da premesse simili. Sono incompleti, sono l'immagine, la raffigurazione, l'apparenza, che noi continuiamo a venerare; sono il *medium* e non il messaggio. Pur essendo immagine sono strutturati, tridimensionali; sono *panoramici*. Ma, dentro, vuoti.

La teoria
dell'idolo
cavo

Fino a che punto possiamo spingere il parallelismo fra 'idolo' e opera d'arte?

Entrambi sono oggetti materiali e culturali attivi. Entrambi possono essere feticci e fatticci. Ambedue possono di fatti *far parlare*, essere oggetto di relazione con l'ambiente, transizionale, per mettere alla prova la realtà, e i suoi confini. Entrambi infine possono rappresentare una divinità, e in alcuni casi, forse esserlo.

Un'opera d'arte, così come un idolo, è il non-umano, *fatto* dall'uomo, che si rivolge e fa parlare l'umano. È il non-vivente che interagisce con il vivente, a volte innalzato, elevato dal suo creatore a rete di relazioni, fra materia e cultura, conoscenza e potere, poste sopra di sé.

“Qualunque cosa l'arte sia”, scriveva Robert Morris, “essa è sempre, a qualsiasi livello, un approccio al fare” (1970). “È il risultato di un processo basato sul formare, sul creare, o sul produrre. È, in tal senso, la prova che questo processo è avvenuto,

esattamente come l'impronta in un terreno morbido è la prova che qualcuno è passato di là" (Krauss, 1973). La creazione di ogni opera d'arte è una nuova occasione per la nascita di un nuovo idolo cavo, entro cui poter riversare la nostra idolatria. Ogni nuova opera è una singola cellula che si va ad aggiungere alla membrana che costituisce la sezione, il nostro schermo che al contempo ci permette di vedere e ci limita la visione.

È il lavoro a lasciare quell'impronta generatrice. La sua pressione, a volte, può essere tale da riuscire a premere, piegare, e a volte perfino strappare il telo dello schermo, riuscendo così a emergere come ente separato, come cellula a sé stante.

L'opera d'arte è di fatti il calco, l'impressione del lavoro stesso.

Ma come può essere un idolo 'cavo'? È cavo come un lembo strappato da quel velo originario, ripiegato su se stesso per nascondere un interno vuoto e nascosto. Un calco, una maschera, di ciò che lo ha originato. Al contrario di uno integro, un idolo cavo non parla con la sua voce. Non può, non ci riesce. La sua cavità assume la funzione di ospitare l'oracolo che, attraverso i suoi orifizi, la trama stessa che lo compone, può dall'interno esprimere i suoi auspici. Un idolo 'pieno' è l'integrazione di materia e divinità. Un idolo cavo è l'immagine platonica, è un *feitigo*, non un dio faticcio. Ma cosa succede quando riusciamo a bucare tale membrana, lo schermo di convenzioni dell'arte contemporanea? Forse, prima che la fessura si richiuda dietro di noi, abbiamo il tempo necessario per scorgere brevemente gli ingranaggi che sottendono tale sistema così particolare, capace di informare se stesso, e viceversa, di venire modificato da ciò che lui stesso ha creato. Ogni nuova cellula, comprese quelle che hanno attraversato lo schermo, ne sono inevitabilmente e nuovamente modificate e inglobate, con il risultato di ridefinire sia l'arte che se stesse — e facendo inoltre avanzare ancora di più lo schermo verso di noi, sempre più vicino, sempre più *panoramico*. In tale ottica, lavorare sul concetto di idolo significa utilizzarlo come strumento, oggetto operativo, con cui tentare di 'lucidare' la membrana, con cui rendere più *trasparente* il nostro schermo, per tentare di guardare attraverso.

Cercare la *trasparenza* nell'oggetto, nell'opera, nell'idolatria.



Proprio per arrivare all'arte, vorrei insistere sul significato di idolo di cui parlavo precedentemente. Tu ti sei riferito ad essi in quanto:

"parole, simboli, immagini, pura apparenza" e "materia, informata"

ma gli idoli (almeno nell'accezione con cui io mi riferisco ad essi, che mi piace pensare sia quella "originaria") non sono materia "informata", non sono corpi su cui è proiettato uno spirito, essi sono la materia di cui sono fatti, nel senso che la loro anima e la loro materialità coincidono. In un sistema idolatrico toccare la mano della statua di un dio è (e non simboleggia, ma effettivamente è) toccare la mano di quel dio, in modo reale e concreto come se io toccassi la tua mano. Il Linga è Śiva in una delle sue manifestazioni, un Totem è in sé stesso un'entità spirituale, un Iwakura giapponese è un masso sacro che incarna un Kami, uno spirito, e persino la croce Cristiana è stata molte volte accusata di essere oggetto di idolatria, in quanto potente simbolo di matrice pre-cristiana (la croce, così come la ruota, sono simboli presenti da migliaia di anni prima dell'avvento del cristianesimo associati a culti solari).

Traspa-
renza

Per questo non sono d'accordo quando parli dell'idolo come "pura apparenza", perché è proprio in questo suo essere "più di quanto appare" che a mio avviso risiede la differenza radicale tra idolo e immagine. E questo è a mio avviso sostanziale, anche parlando di arte.

Se ci trovassimo in una stanza con un'immagine appesa alla parete, a un tratto andasse via la luce e finissimo al buio, questa immagine, in qualche modo, per noi cesserebbe di esistere, poiché essa si risolve nella sua apparenza, e niente di più.

Se nella stanza ci fosse invece un'entità (oggetto, immagine, o altro) che per noi fosse un'idolo, e ci ritrovassimo all'improvviso al buio, ne avvertiremmo comunque chiaramente la presenza, perché il suo essere va ben oltre la pura apparenza. L'idolo è calato nell'immanenza in tutti i suoi aspetti: le sue caratteristiche fisiche tanto quanto i suoi "poteri invisibili" saranno presenti con noi nella stanza. L'immagine invece, rimandando a un'ulteriorità, con il buio non ci permetterà più di accedere a quell'ulteriorità a cui rimanda; il buio calerà su di essa come il tappo su un canocchiale, e in mano ci resterà uno strumento inutile.

Bacon è tra i fondatori del pensiero scientifico, un'impostazione che, insieme a quella umanista, muove da una prospettiva profondamente antropocentrica, in cui la natura è al servizio dell'uomo. In questa chiave la materia è svuotata da ogni altra virtù che non sia strutturale (le sue proprietà chimiche, fisiche, ecc.) o funzionale (la sua resistenza, elasticità, combustibilità, ecc.). Appiattito sul piano

bidimensionale della razionalità scientifica, l'idolo (così come tutti gli altri spiriti, le messe in scena, e quanto non rientri nel meccanismo della stretta funzionalità) è deprivato dei suoi poteri e si riduce a una mera convenzione, frutto di un "convincimento di massa" o di una "cieca superstizione". Accettare la definizione di idolo come mera convenzione significa non conoscere mai gli dei, e rifuggire quel coinvolgimento immaginifico con la materia che è l'unico che può farci sfuggire dal dominio dell'immagine, e restituire l'immaterialità alla realtà immanente, riconoscendola come un'aspetto da essa inscindibile.

Torniamo nell'antica Grecia, dove oltre alle etimologie che plasmano il modo in cui nominiamo le cose e i pensieri, troviamo anche le radici della concezione occidentale di arte.

Plotino, nelle *Enneadi*, ci parla di un'anima che, trovandosi al cospetto della bellezza delle opere d'arte, attraverso di essa si eleva, accedendo alla dimensione dell'intelligibile. L'intelligibile è una dimensione ideale, immateriale, in cui tutto può essere compreso, attraverso l'intelletto. È quel luogo ove "tutto è trasparente, nulla è oscuro né resistente, ognuno è manifesto all'altro fin nell'intimo e tali sono tutte le cose" (*Enneadi*, V, 8, 4, 4-5).

Plotino quindi identifica la molteplicità del sensibile come "opaca" (poiché impenetrabile dall'intelletto) e la dimensione ideale dell'intelligibile come "trasparente" (ovvero interamente svelata e comprensibile).

Nella visione del filosofo, l'artista (pur non essendo sempre cosciente di quel che fa) plasma la materia alla luce di una visione intellettuale, creando delle belle immagini che risultano prive dell'opacità del sensibile e dunque trasparenti. Le opere d'arte devono lasciarsi penetrare dallo sguardo e dall'intelletto, al fine di elevare lo spirito verso l'ulteriorità dell'intelligibile.

Questa "missione" del fare artistico, che ha permeato l'arte classica e ispirato quella neoclassica, permane tutt'ora come uno dei luoghi comuni più radicati riferiti all'arte, spesso responsabile di fomentare una sorta di repulsione nei confronti di quelle opere che non si lasciano penetrare facilmente dallo sguardo e dall'intelletto.

Se l'ideale della "trasparenza intelligibile" può fare presa su un'arte che si identifica in toto con la propria apparenza, essa non si applica e non può applicarsi all'idolo, così come a qualunque altro oggetto la cui essenza e identità non si risolve nella mera esteriorità. In questo senso io credo che l'idolo non può per sua natura essere compreso in un mondo trasparente, poiché esso nasce, vive e cresce nella più fitta opacità; l'opacità dell'inintelligibile, del fantastico, del fanatico, dell'irragionevole,

un'opacità il cui orizzonte di senso è situato nell'immanenza della materia. Questa irriducibile opacità dell'idolo è ad esempio quella che ha stregato gli artisti delle prime avanguardie quando sono venuti in contatto con le arti cosiddette "primitive": il potere intrinseco di quelle forme e figure che non parevano dettate da una ricerca meramente estetica o formale, bensì da necessità strutturali, concettuali e simbolico-narrative "altre", ebbe un effetto deflagrante sugli artisti europei. Conquistati da questa impenetrabile e inscindibile coincidenza di forma e contenuto, essi tentarono di riprodurla, di recuperarla, per distanziarsi dalla dittatura trasparente dell'immagine.

È qui che a mio avviso ha origine una nuova categoria di opere d'arte che io battezzerei "fantoccio", ovvero dei tentativi mal riusciti di evocare un'arte necessaria e integrata nel suo sistema simbolico-culturale (che può essere indifferentemente societario o personale). Delle opere che "scimmiotano" un'autenticità o una necessarietà che in realtà non è stata raggiunta, dall'artista o dall'oggetto in questione, e che risultano perciò infantili, immature, irrisolte: dei fantocci, appunto.

Il sentimento al contempo di appartenenza e orfanità che si può avvertire di fronte a oggetti che appaiono naturalmente e meravigliosamente "scaturiti" da un contesto umano, sociale o naturale, è una lacuna con cui ogni artista secolarizzato si confronta. Il rischio di ricadere nel "fantoccio" è sempre alto, ma esso aumenta notevolmente se l'orizzonte di riferimento dell'artista è quello della mera immagine. L'ambiente fisico e culturale in cui viviamo, è pervaso e dominato dalle immagini; nel cosiddetto "mondo dell'arte" la rappresentazione delle opere ha quanto meno raggiunto ed eguagliato, per importanza e status sociale, la loro presenza fisica. Possiamo dire che la pulsione verso la bellezza intelligibile si traduce oggi nella ricerca della "fotografabilità" o "appeal fotografico" dell'opera d'arte? Di fatto questa "mania rappresentatoria" è divenuta il veicolo privilegiato e quasi univoco dell'affermazione sociale e commerciale di un artista, una condizione che influenza in modo strutturale la creazione e l'identità stessa delle opere, che molte volte aspirano più ad essere documentate e comunicate che ad essere esperite in quanto realtà materiche.

È ancora un mondo incorporeo e trasparente dunque l'ambiente elettivo a cui le opere tendono o fanno riferimento: quello tecnologico della rappresentazione e della trasmissione di immagini. Un mondo che, ancora più di quello codificato dello spazio espositivo, è governato da convenzioni.

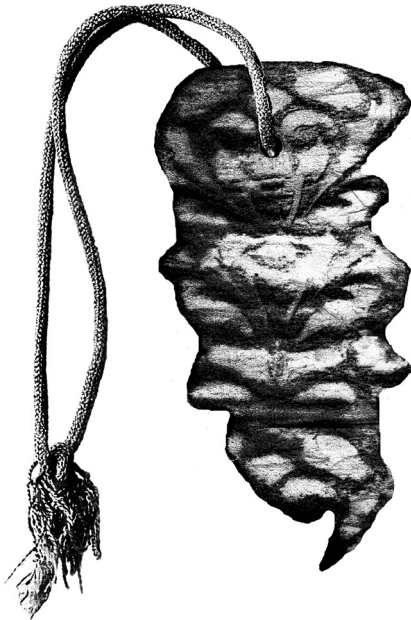
Ma come l'etimologia di "idolo" serba un inconscio vibrante e richiama gli spettri e i morti che tornano, così la materia, deprivata dalla sua polivalente complessità, ribolle sotto la pelle di queste immagini, che da sole non si sostengono. Se potessimo grattare via come un "make-up" la membrana dell'immagine, troveremmo

argilla, metallo, legno, carta, materiali plastici, silicio, gomma, energia elettrica, troveremmo azioni svolte da corpi umani a loro volta composti da pelle, peli, carne, stomaci e ossa.

Nell'imprevisto, nella rottura, nell'entropia, nella morte, la materia fa ritorno, inevitabilmente.

L'opaco del mondo sensibile contiene e integra tutti gli stati della materia: l'idolo continua ad essere se stesso anche nell'usura, anche nella rottura, fino al totale disfacimento.

Per concludere: io credo che non sia ricoprendo l'arte con una membrana trasparente che ne potremo individuare le connessioni con l'idolo, bensì, al contrario, sforzandoci di decostruire le convenzioni che ne sorreggono la superficie, per avvicinarci al suo nucleo opaco, denso, impenetrabile. Un'opacità inscindibile dalla materialità, nei suoi numerosi stati che includono anche la trasparenza e la coscienza. Una materia viva e attiva, che fa e ci "fa fare".



Riferimenti bibliografici

Rudolf Arnheim, *Pensiero Visuale*, Mimesis edizioni, Milano-Udine 2013. Edizione originale: "Visual Thinking", in Gyorgy Kepes (a cura di), *Education of Vision*, George Braziller, New York 1965, pp. 1-14.

Ernst Cassirer, *Eidos ed eidolon. Il problema del bello e dell'arte nei dialoghi di Platone*, a cura di Mario Carbone, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009. Edizione originale: "Eidos und Eidolon. Das Problem des Schöund der Kunst in Platons Dialogen", in *Vorträge der Bibliothek Warburg*, II, 1922-1923, parte I, Teubner, Lipsia-Berlino 1924, pp. 1-27.

Piero Coppo, *Le ragioni degli altri. Etnopsichiatria, etnopsichiatrie*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2013.

Rosalind Krauss, "Sense and Sensibility. Reflection on Post '60's Sculpture", in *Artforum*, Vol. 12, No. 3, novembre 1973, pp. 43-53 [<https://artforum.com/inprint/issue=197309&id=34257>].

Jean Laplanche, J.-B. Pontalis, "Oggetto Transizionale", in Idem, *Enciclopedia della psicanalisi* (a cura di Giancarlo Fuà), Edizioni Laterza, Bari 1968, pp. 369-370.

Bruno Latour, *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique*, Le Découverte, Parigi 2001.

Bruno Latour, *Il culto moderno dei fatticci*, Meltemi editore, Roma, 2005. Edizione originale: *Petite réflexion sur le culte moderne des dieux faitiches*, Synthélabo Group - Les Empecheurs de penser en rond, 1996.

Arnold H. Modell, "The Transitional Object and the Creative Act", in *Psychoanalytic Quarterly*, 39, 1970, pp. 240-250.

Robert Morris, "Some Notes on the Phenomenology of

Making: The Search for the Motivated”, in *Artforum*, Vol. 8, No. 8, aprile 1970, pp. 62-66 [<http://artforum.com/inprintarchive/id=34191>].

Plotino, *Enneadi*, a cura di M. Casaglia, C. Guidelli, A. Linguiti e F. Mariani, Utet, Torino 1997.

D. W. Winnicott, “Transitional Objects and Transitional Phenomena – A First Study of the First Not-Me Possession”, in *International Journal of Psycho-Analysis*, 34, 1953, pp. 89-97.

La traduzione di Bruno Latour (2001) è di Cosimo Paciolla, tratta da B. Latour, 2005, p. 32. Le traduzioni dei passaggi A.H. Modell, Rosalind Krauss, Robert Morris e D.W. Winnicott sono originali.