

Le strategie spaziali del corpo e l'incarnazione dell'immaginario

di Antonio Tramontana*

Abstract

Scopo del presente lavoro è chiarire il rapporto tra il corpo e l'immaginario. Ci soffermeremo in particolare sulle modalità attraverso cui il corpo produce immaginario, portando alla luce un altro rapporto: quello esistente tra il corpo e lo spazio. L'immaginario, una volta cristallizzato, ha una sua funzione e, pertanto, ci concentreremo sul suo "viaggio di ritorno", ovvero gli effetti che esso produce sullo stesso corpo. Utilizzeremo, al fine di chiarire le affinità di campo delle questioni sopraelencate, il gioco dei bambini come condizione privilegiata di osservazione.

corpo | gioco | immaginario | forma | conoscenza | creazione

This work intends to clarify the relationship between the body and the imaginary. I will particularly look at the modalities through which the body produces the imaginary, unearthing yet another relation, which lies between the body and space. The imaginary, once crystallized, has its own function; in this sense, I will focus on its "return journey," that is, on the effects it produces over the body. In order to clarify the field of affinities amongst the above-mentioned problems, I will use children's games as a privileged site of observation.

body | play | imaginary | shape | imaginary | knowledge | creation

18

Anno II - n. 1

Pietter Bruegel il Vecchio, nel 1560, dipinse a olio su tavola *Il gioco dei fanciulli*, rivelando la problematica di un'epoca travagliata per la questione dell'infanzia. Il fatto di dipingere un quadro in cui i giochi non sono un'attività indifferenziata dell'uomo in generale, ma l'agire caratteristico dei bambini, dimostra quanto il pittore fiammingo fosse in sintonia con lo spirito del suo tempo.

* Antonio Tramontana, nato a Vitry le François (Francia), attualmente vive a Messina. PhD Student in "Antropologia e studi storico-linguistici" presso l'Università degli Studi di Messina, si è occupato di chirurgia estetica, immaginario e giocattoli. Attualmente è impegnato in una ricerca sulla metamorfosi degli oggetti e sulle relazioni che questi instaurano con i corpi. Collabora attivamente con il C.R.I.M (Centro di Ricerca sull'Immaginario Mediale). tramontanaantonio@gmail.com - tramontanaa@unime.it

Ma cosa c'era in ballo? Non certo “la nascita dell'infanzia”, questa è sempre esistita. Quello che si stava edificando era una precisa rappresentazione dell'infanzia, fucina dell'immaginario da cui sorgerà a breve quella che Richter definisce «il culto dell'infanzia» (Richter, 1987) da parte della borghesia europea, in altre parole l'assimilazione di una figura prima vista come alterità, verso cui poi si riversano attenzioni “speciali”. Il quadro mette in risalto l'enorme numero dei giochi dei bambini dell'epoca, se ne contano 84 e c'è chi si spinge a definire l'opera una sorta di enciclopedia dei giochi dell'epoca di Bruegel.



Fig. 1 – Kunsthistorisches Museum, Vienna, Austria.

Oggi la questione dell'infanzia non può dirsi risolta, le attenzioni rivolte a questa figura sociale sono pressoché spasmodiche e a volte rasentano l'ossessione. Nuovi problemi sorgono rispetto a quelli di Bruegel e questo richiederebbe un nuovo quadro. Noi qui ci limiteremo farne un *détourne-*

ment¹ stilizzato, lo ridurremo all'essenziale, cambiando il senso stesso del quadro: il nostro intento non sarà quello di portare all'attenzione del fruitore la moltitudine del gioco. Noi, storpiandolo, entreremo nel profondo. L'oggetto del quadro non sarà più il gioco, ma l'immaginario. Il gioco non sparirà però, sarà strumentale (o forse molto più): ci consentirà di entrare nel cuore dell'immaginario e di comprendere come esso si costituisce a partire proprio dal gioco dei bambini. Il nostro *détournement* lo ricomporremo di volta in volta: come un mosaico "grezzo", attaccheremo i diversi tasselli che ci consentiranno via via di far luce sugli intenti di questo scritto.



¹ La tecnica è stata usata per la prima volta dal Movimento Situazionista con l'intento di trafugare le risorse per dargli nuovo significato. È da questo concetto che Guy Debord, autore de *La società dello spettacolo*, il manifesto del movimento, invita a non filmare più il mondo, visto che è già stato tutto filmato, ma a trasformarlo, trafugando, appunto, un noto concetto di Marx impresso nelle *Tesi su Feuerbach* (cfr. il film di Debord, *In girum imus nocte et consumimur igni*). Debord prende spunto da Karl Marx, il quale risponde a *La filosofia della miseria* di Proudhon con *La miseria della filosofia*. Non è un caso che l'opera principale del filosofo francese, *La società dello spettacolo*, inizi con un *détournement*: «L'intera vita delle società, in cui dominano le moderne condizioni di produzione, si annuncia come un immenso accumulo di spettacoli» (Debord, 1967, p. 43). La battuta iniziale dell'opera di Debord è, infatti, un *détournement* dell'inizio de *Il Capitale* di Karl Marx: «La ricchezza delle società, nelle quali predominano il modo di produzione capitalistico, appare come una immensa raccolta di merci». Questa tecnica per Debord è *poietica*, un atto creativo.

#contatto (tassello 1):

La scena dei due bambini che giocano con il bastone può essere rivista con facilità oggi, nel cortile di una periferia di una qualsiasi città, questi passages dell'infanzia, in una giornata di fine estate. Ieri come oggi, non si può non notare la frenesia dei loro movimenti. Il caldo può essere rinvenuto dal sudore della loro fronte, ma questo dato è



ambivalente: se il loro sudore indica che la loro attività è "smisurata" rispetto alle condizioni climatiche, allo stesso tempo questi due corpi non si curano del sole, sembrano rapiti dallo strepito dei bastoni che armeggiano. Si sfidano. Sembrano due guerrieri in miniatura impegnati

non solo ad armeggiare quei legni trovati chissà dove; sembra quasi che stiano facendo una danza solenne alla vita. Più che glorificare i loro corpi, che anzi sembrano virtuali, mettono in scena il dispendio di energia: solo questa scena avrebbe, in sé, la dignità di un titolo: Saluto sacro alla vita!

Cosa anima questi due uomini in miniatura (uomini, perché i loro linguaggi di periferia sembrano provenire da un *copione* scritto da adulti e gettatogli in bocca)? Cosa li spinge a "combattere" al sole e a non desiderare, invece, il fresco di una stanza climatizzata e animata da un televisore? La logica sembra non aver domicilio da queste parti. Infatti, non ne ha. Tuttavia, rimangono quei due corpi, il cui *insensato* movimento sfida qualsiasi osservatore dal fresco di un albero. Abbiamo accennato alla scena e a un copione. Semplice metafora? Il senso del nostro lavoro è di entrare in contatto con la dinamica sopra descritta e capirne la genesi, la modalità con cui si manifesta, "le strategie di potere che prendono corpo". Insomma, se esiste un copione o una scena, chi è l'autore? È evidente che l'impiego dell'espressione *copione* o *scena* occulta una categoria per noi fondamentale: l'immaginario.

La forma dell'uomo

Principianti del mondo, quali noi eravamo, noi non si poteva essere superiori a nulla tranne, al massimo, a un simile mezzo oggetto, che ci era stato posto innanzi come agli animali negli acquari un coccio perché ritrovino una misura e un contrassegno del mondo che li circonda. Noi ci orientavamo sulla bambola.

Rilke, *Bambole*.

Prima di entrare nel vivo della problematica da affrontare – il rapporto tra il corpo e l'immaginario – è necessario definire con precisione l'immagine del corpo che ci guiderà nel corso della nostra analisi.

Iniziamo con una constatazione che circonda la struttura morfologica del nostro corpo, partendo da molto lontano. Senza indumenti adeguati, difficilmente riusciremmo a vivere nelle più disparate aree della Terra. Senza una lama non riusciremmo a scorticare le cortecce. Insomma, il nostro corpo, *in sé*, non è capace di svolgere buona parte delle consuete attività quotidiane. Si badi bene che questa “incapacità” del corpo, cui facciamo riferimento, non è da attribuire a un processo di atrofizzazione muscolare dell'uomo occidentale, condannato ad una data postura davanti ad una scrivania o ad atti ripetitivi davanti ad una catena di montaggio. L’“incapacità” del nostro corpo è la condizione universale dell'essere umano. Sembrerebbe, dunque, che l'uomo senza artifici (tecnica) sia condannato a una costante incertezza (cfr. Marzo, 2006). Con questa prima e semplice constatazione che ruota attorno al nostro corpo è possibile sin da ora sostenere che noi siamo degli “esseri non specializzati”, non abbiamo una struttura organica che ci rende soggetti perfettamente integrati a un ambiente specifico e tuttavia viviamo l'assurdo paradosso di essere l'unica specie capace di adattarsi in un qualsiasi tipo di ambiente. Non essendo perfettamente incastonati in specifiche condizioni ambientali, trasmutiamo la nostra deficienza organica in una serie di strategie di sopravvivenza rendendo il mondo che ci circonda una “possibilità infinita”. Possiamo creare dei recinti e vivere circondati, ma protetti, dalle minacce di una foresta; l'u-

tilizzo del dominio del fuoco trova un campo sterminato di applicazioni; con il linguaggio possiamo comunicare le nostre esperienze. In definitiva, l'ambiente che circonda il nostro corpo non è una realtà conchiusa su misura della nostra capacità organica: noi siamo "aperti al mondo" (Gehlen, 1959) e ciò che ci circonda è il frutto di una costante "attività creatrice del nostro corpo". La non specializzazione dell'uomo non deve dunque essere interpretata in negativo: a essa corrispondono strategie d'azione: l'uomo, agendo, trasforma ciò che lo circonda in una serie di condizioni tali da poter garantire la sua stessa sopravvivenza. Questa costruzione del mondo umano, che per Gehlen è proprio il mondo culturale dell'uomo², ha un'intima relazione con la *forma* del nostro corpo. Potremmo risolvere la questione della peculiarità della costituzione organica dell'uomo con il suo alto sviluppo cerebrale. Ci sono, tuttavia, importanti ragioni che ci fanno credere che questo sia un binario morto, o che in ogni caso esistono elementi molto validi che ci costringono a riconsiderare l'essenziale della forma dell'uomo, senza negare l'importanza dell'alto sviluppo del nostro cervello nella nostra pratica quotidianità, così come nello sviluppo della moltitudine delle civiltà umane³. Siamo propensi quindi a credere che esista un rapporto *preordinato* della nostra forma corporea, preordinato allo stesso sviluppo cerebrale. Abbiamo fin qui sostenuto che l'uomo è un essere non specializzato e che questa carenza si traduce immediatamente in un'apertura al mondo, vale a dire nella possibilità – attraverso l'azione – di poter *ricreare* culturalmente l'ambiente circostante. Ora aggiungiamo a questo un dato rilevante: la sua non specializzazione ha certo caratteri ereditari e un'indagine filogenetica non può non considerare la peculiarità di questa struttura organica; è interessante, però, considerare questo fatto entro un'altra prospettiva, quella ontogenetica, e considerarla alla luce di

² «L'insieme della natura da lui trasformata con il proprio lavoro in tutto ciò che riesca utile alla propria vita dicesi *cultura*, e il mondo della cultura è il mondo umano» (Gehlen, 1950, p. 75).

³ A questo proposito, l'opera di Leroi-Gourhan chiarisce come la forma dell'uomo sia stata originata dai piedi (postura verticale) e non dalla testa (cfr. Leroi-Gourhan, 1964).

una possibile comparazione con esseri viventi a noi vicini per costituzione morfologica. Gli studi pioneristici fatti in questo campo da Bolk (anatomista) – che potrebbero anche intendersi come un'indagine scientifica a partire dalle intuizioni di Herder a proposito dell'essere carente – ci restituiscono una prima immagine, insieme inquietante e fruttuosa: l'uomo è l'unico essere a conservare le caratteristiche fisiologiche di un feto per tutta la vita. L'uomo, a differenza delle grandi scimmie la cui struttura fetale è transitoria, «sotto l'aspetto corporeo, [è] il feto di un primate giunto alla maturità sessuale» (Bolk, 1926, p. 53). I tratti morfologici che indicano la condizione portata in luce da Bolk, ripresi in seguito da Gehlen, sono molteplici: «l'ortognatismo (cioè la collocazione della parte del cranio che ospita la dentatura al di sotto di quella che ospita il cervello), la glabrezza, la depigmentazione della cute, dei peli e degli occhi, la forma dei padiglioni auricolari, l'epicanto, la posizione centrale del forame occipitale, il cospicuo peso del cervello, la persistenza delle suture craniche, le grandi labbra nella femmina, la struttura della mano e del piede, la forma del bacino, la posizione in direzione ventrale della fessura genitale della femmina» (1950, p.145).

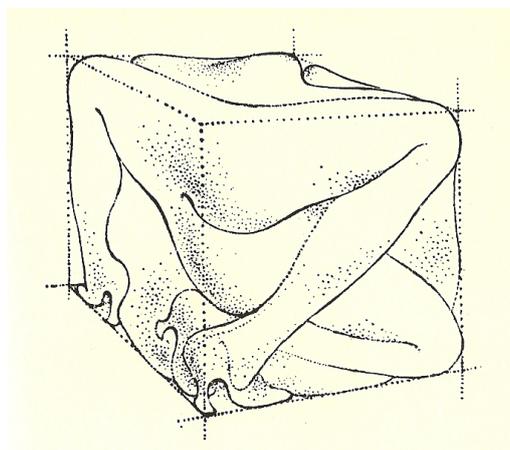


Fig. 4 – Bellmer H. (2001), *Anatomia dell'immagine*.

L'importanza degli studi di Bolk, ai fini della nostra analisi, è evidente nel momento in cui ci si spinge a sostenere che la condizione fetale non è da imputare alle condizioni esterne che plasmano il corpo: la sede della sua

causa è tutta interna all'organismo. Per l'anatomista olandese, a inibire lo sviluppo fisico dell'uomo è il sistema endocrino. Il rilascio regolato degli ormoni, costantemente attivo, non solo reprime l'insorgenza dei caratteri specifici che lo sviluppo della forma potrebbe portare alla luce, nel caso di assenza di questi *freni* prodotti dal nostro stesso organismo (si pensi a questo proposito al manto pilifero): la nostra particolare struttura fisica ci rende esseri la cui scansione temporale dello sviluppo della propria forma può considerarsi rallentata. Qui la questione del tempo acquisisce una dignità teoretica di particolare pregnanza. Gli effetti del ritardamento biologico non solo si possono riscontrare nel fatto che l'uomo invecchia più tardi, ma soprattutto nel fatto che cresce più lentamente. I dati citati da Bolk a questo proposito sono particolarmente significativi: per raggiungere il peso medio di 3,5 chili, il feto dell'uomo deve rimanere nella condizione intrauterina per 9 mesi; il manzo alla fine dello stesso periodo raggiunge i 40 chili, mentre al cavallo servono due mesi in più per raggiungere lo stesso peso del manzo. In più, per raddoppiare il peso raggiunto al momento della nascita, al manzo servono 47 giorni, al cavallo 60, mentre all'uomo 180 giorni (1926, p. 65). Portmann (biologo) sostiene che «la durata della gravidanza che, stando alla regola dei mammiferi, dovrebbe, dato il peso del nostro cervello, essere di 20-22 mesi, appare ridotta di un anno» (1965, p. 155). Oltre all'interesse di tipo naturalistico, questi dati hanno un'importanza sociologica notevole. Infatti, non è un caso che il rallentamento della crescita dell'uomo, infanzia e pubertà, coincida con il momento in cui si fondano i processi d'interazione con l'ambiente sociale: l'intervento del gruppo è la condizione *speciale* dell'uomo, condizione che consente l'innescò della fusione tra individuo e società, condizione necessaria affinché i caratteri tipici dell'uomo affiorino (andatura eretta, sviluppo della facoltà del linguaggio, capacità di astrazione, etc.). Tutto questo periodo è un impasto incessante composto da impulsi volontari del bambino e da stimoli provenienti dall'ambiente⁴.

⁴ Questa particolare condizione tutta umana ha un notevole significato anche dal

#limite (tassello 2):

Sono esperienze drammatiche di gioco all'aperto per un bambino forse troppo ingenuo da sottomettersi a una tale tortura inflitta dai suoi "amici" smalizati, più grandi ed

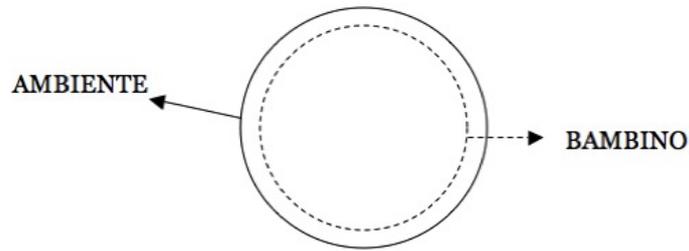


esperti. La sensazione immediata è che la sua condizione pesa sul suo corpo come il macigno di un destino che gli è stato scritto sopra la carne. Essendo più giovane di qualche anno, il nostro bambino è, infatti, costretto a sottomettersi a

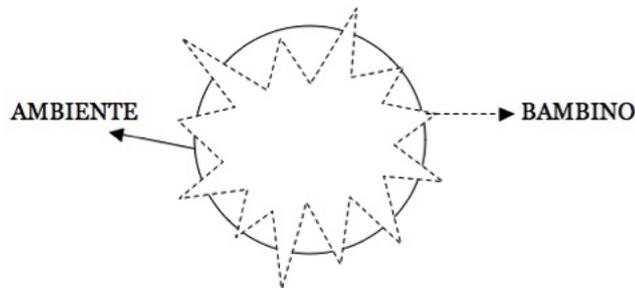
tutte le trovate ludiche architettate dai suoi compagni d'avventura. Il suo corpo è sottoposto alla resistenza delle braccia degli altri bambini e ogni sorta di movimento che intenterà, conoscerà la sensazione del limite imposto dalle regole del gioco fissate dai suoi amici.

S'immagini a questo punto un bambino nel suo silenzio postembriionale, chiuso in sé, circondato dall'ambiente con cui non ha dimestichezza. Qualsiasi atto, in questa fase, da parte del bambino, è una reazione contro un mondo "non ancora abitato": gli stimoli mondani sono affrontati dal bambino con una certa avversione. Solo nel secondo mese impara a sopportare il disagio dello stimolo, mentre ci vuole ancora un mese per essergli indifferente (Gehlen, 1950, p. 179).

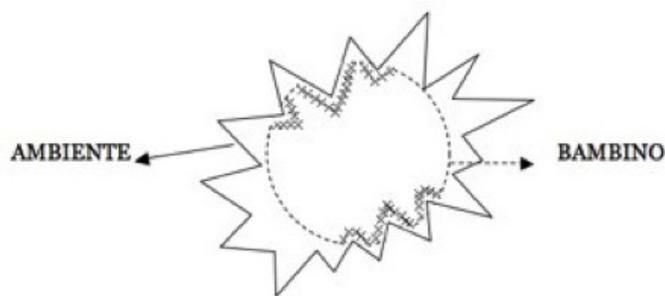
punto di vista evolutivo. L'evoluzione dei processi ereditati di questo essere plasmato dall'ambiente culturale non riesce a tenere il passo con i cambiamenti storici che intervengono nell'ambiente dell'uomo. (Portmann, 1965, p. 302). Questo significa che la trasmutazione della carenza biologica – condizione costitutiva dell'essere che agisce – diventa, con tutta evidenza, il substrato *positivo* della natura dell'uomo, il potere cioè di trasformare l'ambiente e se stesso.



È evidente che questa situazione non possa durare in eterno. La volontarietà del bambino è un'energia incontrastabile, che sfida ogni considerazione circa l'essere monadico dell'uomo. Questa volontarietà porta il bambino a fare inevitabilmente esperienza con l'ambiente.



Può accadere però che l'ambiente, non essendo uno spazio statico, quindi in continuo movimento, faccia irruzione nel mondo percettivo del bambino o magari eserciti addirittura sul suo corpo una pressione.



Si pensi dunque a questo nostro secondo tassello e al fatto che l'ambiente umano si riversa sul corpo non soltanto per mezzo delle braccia e della forza dei compagni di gioco: piccoli oggetti d'uso quotidiano come la coperta, ma anche tramite il pannolino, gli indumenti, etc.; o ancora la fasciatura stretta dei bambini utilizzata fino agli anni '50; i giocattoli

posti sulla culla che sviluppano l'apparato senso-motorio del bambino; le continue pratiche per sincronizzare le funzioni biologiche con il tempo dell'orologio, come avviene ad esempio per le ore dedicate al sonno dei bambini.

Vi è dunque un intreccio tra la volontarietà del bambino⁵ e il grado d'intrusione della collettività, al fine di formare il *corpo plastico* dell'essere extrauterino⁶. Precisamente, il risultato della predisposizione organica di questo essere, che richiede l'intervento esterno per essere formato, è quello di un essere biologicamente destinato a rapportarsi con il mondo. Tuttavia, questo rapporto non è vincolato; non c'è un incastro perfetto tra l'organismo e l'ambiente. L'uomo, abbiamo detto, è aperto al mondo e con questo intrattiene rapporti la cui variabilità è pressoché *infinita*. Sostenere l'esistenza di una prefigurazione dello sviluppo organico dell'uomo⁷ – o, per parafrasare Portmann, il costituirsi di una certa *Stimmung*⁸ – significa tre cose a proposito della nostra indagine. La prima è che l'immaginario è tutt'altro che un'eco del corpo ed è più di una deriva mentale: in sostanza problematizziamo qui tutte le correnti del pensiero che di questa categoria ne fanno un'attività, umana sì, ma di tipo illusorio. La seconda, anche se intimamente legata alla prima, consiste nel fatto che nell'uomo esiste una sorta di predisposizione morfologica a costruire un immaginario. La terza è che l'immaginario non è solo un'attività della mente: è *l'intero corpo che partecipa alla formazione dell'immaginario*. Se, come sostiene Portmann, «la struttura predeterminata dell'embrione e i dati accessibili ai nostri sensi

⁵ «Un movimento è volontario quando, sulla base di un'esperienza di maneggio, di rapporto, cioè di comunicazione, contiene in sé la sua propria anticipazione legata ad un'attesa. [...] Inoltre, è trascelto da un ambito non conchiuso di possibilità in origine pari» (Gehlen, 1950, p. 186).

⁶ Portmann, utilizzando questo termine, indica il particolare fenomeno umano caratterizzato dal fatto che il periodo in cui si conclude la fase embrionale avviene fuori dall'utero materno.

⁷ Ovviamente, noi ci riferiamo all'uomo in quanto oggetto della nostra indagine, ma lo stesso movimento morfologico è possibile riscontrarlo in qualsiasi forma vivente.

⁸ Questo termine è inteso qui come l'esistenza di un'armonia nella particolare struttura interna «che costituisce la condizione essenziale per il loro esplicitarsi», per la manifestazione esteriore della forma di un organismo e nel nostro caso la forma dell'uomo.

costituiscono nei loro reciproci rapporti una superiore unità tra l'*organismo* e l'*ambiente*» (1965, p. 306, corsivo mio), dobbiamo considerare, nella formazione dell'immaginario, l'*unità* e sganciarci da ogni forma di separazione tipica del pensiero occidentale: stratonare d'un colpo ogni artificio teoretico che concepisce il corpo scisso in carne-spirito.

In sintesi, questo essere carente, che agisce al fine di superare la sua inadeguatezza, è aperto al mondo. Tale apertura è il risultato di particolari processi ontogenetici interni all'organismo che immortalano il corpo dentro le caratteristiche della plasticità. La plasticità è il campo in cui s'*in*scrive il costante scontro dialettico tra l'organismo e l'ambiente: questo campo ha pertanto la consistenza del magma, il fluido incandescente in continuo movimento che procede solidificandosi. Questo del magma è propriamente il movimento percorso dall'immaginario.



Fig. 5 – Rosenblum W. (1952), *Il gioco del mondo*.

Le strategie spaziali: il piede, la mano, l'occhio

Giace sul lido, tronco possente, il capo strappato dagli omeri e senza nome il corpo.
Virgilio, *Eneide*.

Chiarita la speciale struttura morfologica dell'uomo, ora ci concentreremo sulla formazione dell'immaginario, a partire dall'intimo rapporto con il corpo: seguiamo questo fluire magmatico che *prende corpo*. Prima, però, se è stata chiarita l'importanza che fin qui abbiamo attribuito al rapporto tra il corpo e l'ambiente, dobbiamo entrare nel vivo di questo rapporto e analizzare alcune strategie con cui il corpo si relaziona con ciò che lo circonda: il suo rapporto con lo spazio.

Questo corpo si presenta al mondo come un ente che qualcuno deve prendere in carico e formare. Ogni gesto dev'essere disciplinato, deve essere messo in forma, deve *divenire* un frammento della collettività che lo circonda (poiché la collettività deve poter, poi, metabolizzare ogni suo movimento). Possiamo quindi sostenere che l'infinita possibilità del mondo, che gli deriva dall'apertura, non si traduce in un *caos* cognitivo. L'uomo crea strutture entro cui circoscrivere il profluvio di sensazioni che provengono dal mondo, cristallizza il procedere fluidificato delle impressioni in delle *forme*.

Ritorniamo al tassello 1 (#contatto), al movimento dei due bambini che si sfidano con i bastoni, pur mettendo in discussione il principio di utilità e quello di razionalità, il loro non è un movimento insensato, è un movimento rinchiuso in una forma. Alludevamo a un *copione*, ma per ora dobbiamo pensarlo come una sorta di circonferenza liminare entro cui il gioco si *dis-piega*. All'interno di tale circonferenza allora dobbiamo supporre che la messa in scena dei due corpi intenti a sfidarsi "virtualmente" è intessuta da una trama sottilissima, capace però, nonostante la sua gracilità, di legare ogni parola e ogni movimento dei due corpi; capace quindi di renderli pertinenti e di scongiurare ogni incongruenza del linguaggio e ogni movi-



mento dall'oscenità⁹, destino questo assegnato a tutti gli atti che dal *copione* si distaccano. I giochi hanno un ruolo importante nella creazione delle forme: «disciplinano gli istinti e impongono loro un'esistenza istituzionale. Nel momento in cui accordano agli impulsi un soddisfacimento formale e limitato, essi li educano, li fecondano e vaccinano l'anima contro la loro virulenza. Contemporaneamente, li rendono atti a contribuire positivamente ad arricchire e determinare gli stili delle culture» (Caillois, 1967, p. 73).

L'attitudine *con*-formante dell'uomo, che qui osserviamo attraverso i giochi dei bambini, richiede un costante e silente processo selettivo di atti, comportamenti, prestazioni: la plasticità deve essere disciplinata e, per quanto questa pratica possa occultarsi tra le pieghe del quotidiano, tuttavia richiede una partecipazione complessa da parte del corpo che si *con*-figura verso l'esterno. Si pensi agli sforzi che il piccolo corpo di un bambino deve sopportare per imparare a camminare. Ogni passo è una scommessa, perché se le piccole gambe hanno abbastanza forza per reggere il resto del corpo, non è detto che siano pronte per reggere le spinte e contropinte del movimento di un corpo che cammina. «Un uomo che cammina si muove in modo da lanciare in avanti il corpo. Per un attimo al baricentro viene meno il sostegno. È la gamba protesa che cattura al volo l'incombente caduta. Il nostro cammino è un movimento a credito» (Plessner, 1980, p. 23).

Per ritornare a Bolk, egli ritiene che l'andatura eretta non debba considerarsi il «*primis agens* e gli specifici caratteri somatici dell'uomo suoi effetti diretti o indiretti». La postura, che ci consente di camminare su due piedi, è un «fenomeno secondario», un adattamento frutto dello sviluppo della forma "fetalizzata" (1926, p. 50). La stessa postura eretta, oltre ad avere degli effetti decisivi sul *destino dell'uomo* e che riporteremo qui di seguito, richiede «una speciale combinazione di stimoli livellatori, con sede nell'orecchio interno, e di riflessi muscolari che funziona inconsciamente durante

⁹ Il termine oscenità è qui inteso come distaccato dalla scena, propriamente fuori scena.

tutto il periodo di veglia» (Portmann, 1965, p. 156)¹⁰, richiede quindi una specifica struttura morfologica del corpo. Un movimento, dunque, il cui *credito* tuttavia non si esaurisce nel passo successivo. A voler vedere il nostro corpo come una forma in continuo mutamento, come in televisione in pochi secondi si vedono fiori sbocciare dalle loro gemme, dobbiamo considerare l'importanza che la postura eretta ha sul resto del corpo. Un corpo che si sviluppa in altezza, la cui base è costituita solo dalla pianta dei piedi, è innanzitutto un corpo che sviluppa il suo aspetto frontale (Leroi-Gourhan, 1964). Gli occhi non privilegiano più la superficie su cui il corpo gattonava; ora il campo visivo è *ri-volto* verso l'orizzonte e coinvolge l'andamento del corpo verso una nuova con-figurazione spaziale. Non solo, come osserva Portmann, si *ri-con*-figura l'intero rapporto gerarchico della forma del corpo, ponendo frontalmente al mondo la parte ventrale e la testa – quest'ultima, dominata dagli occhi, diventa un viso, un volto (1965, p. 158); cambia l'intera prospettiva del mondo, quasi che in un rapporto di tipo quantitativo il mondo, per i nostri occhi, si estende, accresce.

Seguendo la nostra metamorfosi, il corpo, ergendosi da terra e rapportandosi frontalmente con il mondo, può sentirsi libero di *operare*. Staccarsi dal suolo, o meglio affidare alla sola pianta dei piedi il compito di bilanciare il resto del corpo che si estende in lunghezza, significa consentire alle mani di potersi liberare dal compito che ora grava interamente sui piedi e di poter così *in*-caricarsi del mondo frontale, è così che la frontalità può essere

¹⁰ Nello specifico, gli «stimoli livellatori», ai cui si riferisce Portmann, risiedono nello sviluppo dei canali semicircolari all'interno del nostro orecchio e consentono la coordinazione spaziale di tipo tridimensionale dell'uomo.

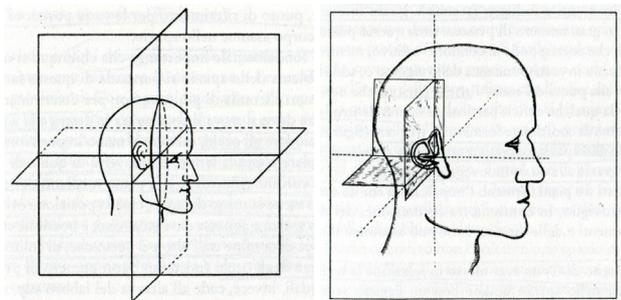


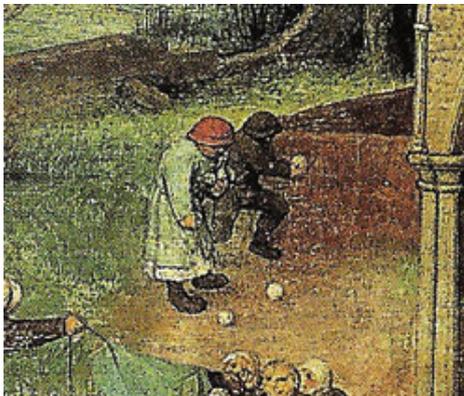
Fig. 6 – Canali semicircolari all'interno dell'orecchio umano (Uexküll, 1934, p. 58).

toccata. Un bambino che si ritrova, dopo sforzi e cadute, a poter contare sulla stazione eretta, può con molta più facilità raggiungere qualsiasi oggetto e toccarlo. Che sia facilitata la possibilità di avere un contatto con le cose, da un punto di vista meramente percettivo, significa per il bambino che il mondo diventa *più grande*; molto semplicemente si potrebbe dire che esistono più cose. Se a questo si aggiunge quanto dicevamo prima, a proposito della frontalità, e quindi l'ampiezza del campo che si presenta agli occhi, si capisce quanto, dal punto di vista morfologico, incida la questione della postura eretta. Da un altro punto di vista però, quello della percezione del mondo di questo essere plastico, vogliamo far notare l'importanza della postura eretta riguardo al rapporto che s'instaura tra il soggetto e lo spazio. La spazialità del corpo è importante nelle nostre considerazioni. Diciamo dunque che la possibilità di vedere l'orizzonte (frontalità), di poterlo raggiungere (camminare) e di poterlo toccare (emancipazione della mano), diventa per noi un campo privilegiato di osservazione: sono una trinità su cui ci soffermeremo, poiché questa triplice e inseparabile questione, insieme a altre possibilità, diventa l'armamentario attraverso cui: *i*) viene conosciuto il mondo; *ii*) viene creato l'immaginario.

La conoscenza del mondo

Il bambino vede tutto come *nuovo*; è in uno stato continuo di *ebbrezza*.

Baudelaire, *Il pittore della vita moderna*.



#agire (tassello3):

Una costruzione non più alta di trenta centimetri, che rasenta tutto il muro dell'edificio, in prossimità dell'ingresso, è circondata di ghiaia. Ai bordi un bambino, alto non più del doppio del muretto che recinta l'edificio, è assorto dalle varie tonalità di grigio di questa moltitudine di piccole pietre. Sembra

osservare una cosa viva, che si muove, ma sono soltanto pietre, finché, però, non compare sulla scena la mano: agendo vivifica l'inorganico che ha davanti agli occhi. Il bambino prende una pietra e la scaglia contro le altre. Gli basta poco per capire che quello sarà il gioco che lo impegnerà per diversi minuti.

Scomponendo il tassello, notiamo allora il bambino osservare la ghiaia (frontalità): intrappolato dai colori, avverte la necessità di toccare con mano quelle pietre tutte diverse. Il secondo atto consisterà nell'impugnare la pietra, stringerla, girarla e conoscerla dai diversi lati (emancipazione della mano). Il terzo atto, quello che ripeterà per tutto il resto del tempo destinatogli ai "giochi all'aperto", sarà quello di ascoltare il rumore provocato dal contatto tra le pietre scagliandone una (la postura eretta, come stazione necessaria per poter lanciare la pietra).

Questa mano che opera, che tocca tutto al fine di conoscere meglio il mondo, non è indirizzata esclusivamente solo verso l'esterno. Lo stesso corpo del soggetto è coinvolto nell'attività della mano; tra le mani stesse vi è un contatto reciproco, come ad esempio battere le mani. Conoscere significa però incontrare qualcosa di cui prima s'ignorava l'esistenza, e il corpo da questo non è esentato.

Tuttavia, esiste una comunanza tra la conoscenza del mondo e la creatività. L'arricchimento sensoriale, che i vari movimenti del nostro corpo garantiscono, non è altro che *creazione di mondo*. La pietra maneggiata dal bambino è, da questo punto di vista, pura strumentalità: la sua funzione è quella di consentire al soggetto che l'ha in pugno di accrescere il suo bagaglio sensoriale: la sua forma, il suo colore, la sua temperatura, il rumore che emette se scagliato contro i suoi simili, sono motivi di rapimento per il bambino coinvolto nel gioco della nostra tessera.

Ma rapimento verso cosa? Sicuramente verso qualcosa che prima non esisteva. E non che la pietra abbia richiesto al bambino di essere guardata, toccata e scagliata: la volontarietà del bambino ne è stata l'artefice: il bambino ha *creato* una circolarità di eventi che hanno prodotto alla fine un determinato *feedback* (piacevole, giacché la stessa volontarietà ne è rimasta



prima sconvolta e poi rapita). Il corpo è creativo in un duplice senso: crea *se stesso*, e nel farlo crea il mondo che circonda lo stesso corpo.

Ritornando alla nostra tessera, se consideriamo idealmente che il lancio della pietra per il corpo sia il primo lancio, allora possiamo dire che il corpo che gioca ha creato la condizione d'incontrare l'effettiva possibilità di scagliare un oggetto e per la mano si tratta di fare un'esperienza originaria, di compiere cioè un atto "per la prima volta" e che se servirà saprà fare in futuro: per la mano si è *creata una nuova possibilità*. In sostanza la mano *per* il bambino non è un arto astratto, composto da cinque dita a cui segue poi il polso, il braccio, etc. La mano esiste in funzione delle sue possibilità e se prima poteva solo toccare, stringere, graffiare, ora è stata creata, data l'apertura dell'uomo, una nuova tipologia d'azione: lanciare; la mano ora non solo è mano-che-tocca, mano-che-stringe, mano-che-graffia: ora è anche mano-che-lancia.

Ma se la creazione del corpo passa per queste modalità, queste modalità non possono scindersi dal rapporto che ha con l'ambiente. Esiste un *unicum* che intercorre tra il procedere poietico del corpo *verso se stesso* e *verso il mondo*.

Lanciare è una nuova possibilità della mano, lancia qualcosa: lanciare in sé non è un atto astratto (almeno per ora, ma lo diventerà quando sarà grande), è lanciare un oggetto appena incontrato.

È stato pertanto creato un nuovo atto (lanciare) e un nuovo oggetto (la pietra), e questa duplice creatività è inscindibile, è parte di un unico processo che si svolge, l'unità del procedere poietico del corpo verso se stesso e verso il mondo. Il procedimento unitario di questa creatività è il risultato che si contrappone alla stasi. Il movimento è il fondamento di questo processo e la modalità attraverso cui si dispiega ne diventa il solco che porta verso un esito determinato.

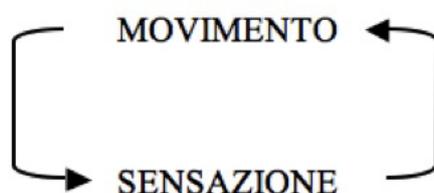




#movimento (tassello 4):

Una bambina compie un percorso con uno strano andamento: saltella. Il procedere di questo corpo è un andare verso una meta che, agli occhi dell'osservatore, è pressoché indefinita; senonché quel corpo crea d'un tratto una gran confusione non appena si ferma, si gira e, sempre saltellando, come per trottare con il bastone che ne rappresenta il cavallo, torna indietro.

Dovremmo certo concludere che si tratta di un andamento senza meta, eppure qualcosa lo anima. Certo, quel corpo non cammina ma saltella e, forse, dovremmo concentrarci su questo particolare tipo di movimento per concludere che il motivo che anima quel particolare corpo, quella particolare bambina, è propria il fatto di saltellare. Dunque, conviene con Gehlen considerare da vicino quello che lui definisce i «processi circolari motori» (Gehlen, 1950, pp. 181-4) che generano la situazione incastonata nel nostro tassello, situazione determinata dal fatto che è il movimento stesso (saltellare) a produrre lo stimolo alla prosecuzione di quel particolare gioco. Ciò che si crea, in sostanza, è una sorta di *loop* generato a) dal movimento che produce b) sensazioni che richiedono nuovamente lo stesso movimento (a), così fino all'infinito.



Di processi motori circolari Gehlen ne elenca diversi. Camminare fa parte di questi processi, se si considera che il movimento della gamba produce nella pianta del piede una sensazione che diventa lo stimolo a proseguire il movimento. Il «sistema fonetico-uditivo», per cui vi è un duplice darsi del suono: un'attuazione dell'organo fonetico e una restituzione

passiva del suono udito da chi lo emette. Il «sistema tattile della mano», la cui *attività* e *passività* percettive sono avvertite contemporaneamente appena si tocca “volontariamente” qualcosa. Tuttavia, questa circolarità non si perpetua all’infinito e noi ci soffermiamo sulla rottura di questo cerchio magico. Con Gehlen, allora, diciamo che l’interruzione dei movimenti *autoalimentati* avviene non appena ci si estranea dalla sensazione avvertita (1950, p. 182). La bambina dunque saltella e il motivo di questo andamento proviene dalla sensazione avvertita da questo particolare movimento. Tutto finisce non appena l’esperienza si è esaurita, non appena è finito l’intimo sapore per la sensazione, non appena cioè saltellare è un andamento come un altro per dirigersi in un particolare luogo. Allora, in quell’istante, se ne concluderà il fatto che per dirigersi camminare è più sicuro che saltellare, che correre è più rapido che camminare, che passeggiare è più rilassante che dirigersi frettolosamente in un posto particolare. Ma questa trasmutazione di veduta è la costituzione del processo di oggettivazione *di sé e del mondo*, perché la consapevole distinzione tra saltellare e camminare procura in sé a) la consapevolezza (accantonata!) del proprio corpo e b) la consapevolezza dell’esistenza della meta nel muovere il proprio corpo.

Pertanto, leggiamo l’andamento creativo dell’uomo come una tattica che conserva nell’intimità della sua logica una certa finalità, un processo che comporta un esito: la datità del mondo. Il prodotto di queste creazioni, che siano parti di se stesso o parti del mondo, si presentano agli occhi come posti dinnanzi a sé, come oggettivi.

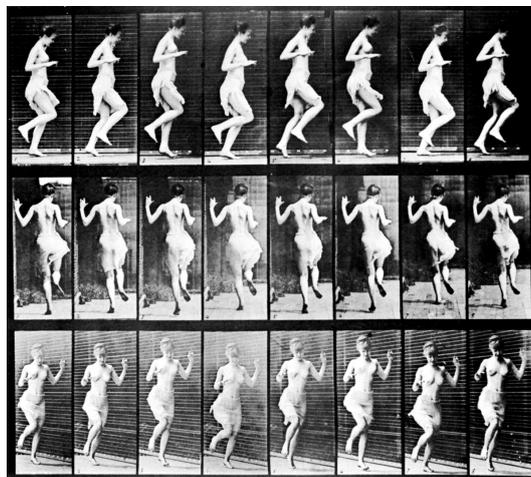


Fig. 7 – Muybridge E. (1887), *Figure Hopping*, serie di fotografie.

#oggettivazione (tassello 5)

Immaginiamo, pertanto, questo tassello come una tessera che si muove (la nostra tecnologia, a differenza di quella di Bruegel, ce lo consente). Prima scena: la bambina che nel



tassello precedente saltellava con il bastone tra le gambe, spensieratamente e senza una meta, improvvisamente interrompe questo gioco; in questo preciso istante avviene qualcosa. La stessa bambina ora nasconde il suo corpo dietro una botte ed ecco, dunque, che inizia la seconda scena.

Come osserva Bodei,

«Oggetto» è [...] un termine [...] che risale alla scolastica medievale che sembra ricalcare teoricamente il greco *problema*, «problema» inteso dapprima quale ostacolo che si smette avanti per difesa, un impedimento che, interponendosi e ostruendo la strada, sbarra il cammino e provoca un arresto. In latino, più esattamente, *obicere* vuol dire gettare contro, porre innanzi (Bodei, 2009, p. 19).

Ecco, dunque, che tra la prima e la seconda scena vi è stata una trasmutazione e come tale è successo qualcosa, o meglio, il corpo è diventato un'altra cosa: il corpo pieno che gode di se stesso saltellando è diventato un corpo che intralcia il godimento e che è necessario nascondere dietro una giara. “Porre innanzi” se stesso, oggettivare il proprio corpo, fare del proprio corpo in movimento una motilità sganciata dalle sensazioni che il moto procura in sé, non significa certamente che il destino della nostra corporeità sia l'automa. Trasmutazione dell'andamento è corrispettivamente trasmutazione di desiderio. Il desiderio di avvertire la vertigine di un corpo che saltella, si trasforma nel desiderio di poter nascondere se stessi dietro la grande botte nel centro della piazza, interrompendo i movimenti circolari che prima la impegnavano nel cavalcare il cavallo.

Ora, questi movimenti circolari diventano interessanti non appena si considera ciò che Plessner definisce il «campo occhio-mano» (1980, pp.

23-35), campo che ci consentirà di proseguire con la trinità prima descritta (postura eretta, emancipazione della mano, frontalità) all'ombra della questione della spazialità. Andiamo però per gradi e concentriamoci su un nuovo tassello.

#ostacolo (tassello 6)



Due ammassi di corpi distinti, nell'intento di formare due cavalli in sfida tra di loro, sono un agglomerato di energia ludica trasposta in luoghi dove la razionalità ci accede, ma solo per vie traverse. L'intento è quello di far cadere il cavallo avversario; se i corpi che sorreggono il cavaliere devono assicurare resistenza rispetto all'impatto proveniente dalle spinte del gioco, il "cavaliere" deve essere abile, nel tirare il pezzo di corda che lo lega all'altro cavaliere, a non cascare: in caso di fallimento può dirsi irrimediabilmente sconfitto.

Prendiamo in considerazione la nostra trinità: a) la possibilità di camminare, nella nostra situazione, è intralciata dal tentativo di tenersi ben saldo al corpo dei compagni che sorreggono il cavaliere; b) l'occhio deve contenere entro la sua portata il suo avversario – è il caso in cui abbassare la guardia vuol dire inevitabilmente perdere qualcosa¹¹; c) la mano concentra tutto l'obiettivo del gioco contenuto entro la panoramica della vista, poiché se l'occhio contiene il campo d'azione allora la mano concentra la riuscita della cosa vista¹². Occhio e mano sono i due poli entro cui il nostro

¹¹ «Vedere è sempre vedere-qualcosa, direttamente senza mediazione. [...] Il vedere corrisponde al visto come tale, lo lascia così com'è; il contatto con esso avviene attraverso la distanza. Tale "remota prossimità" soddisfa appieno l'ideale della conoscenza di una cosa in sé, l'ideale di un puro e immediato "afferrare" la verità» (Plessner, 1980, pp. 25-6).

¹² Il tatto è la «quintessenza della prossimità e dell'assenza di distanza. Proprio per questo è adatto alla cooperazione con la vista quando occorre assicurarsi della realtà di qualcosa» (Plessner, 1980, p. 26).

cavaliere sta costruendo la volontà di raggiungere l'obiettivo del gioco e la possibilità di non riuscire nell'impresa. Immaginiamo il cavaliere come una sorta di pila con il polo + (intenzionalità, voglia sconfiggere l'avversario) e il polo - (l'oggettività, rappresentata dalle difficoltà derivate dal gioco concitato). Imbrigliato tra i due poli, vi è il corpo della pila (il cavaliere), che sarà costretto a uscire dalla situazione di stallo: l'ingegno suggerisce all'inizio un cedimento, poi un irrigidimento tale da costringere l'avversario al disorientamento, piegando l'oggettività della situazione verso la soggettività del cavaliere. I sensi (vista e tatto), rapportandosi spazialmente, hanno determinato il verificarsi di una porzione di mondo (la difficoltà oggettiva del gioco) e il desiderio per questa porzione (vincere al gioco) è desiderio verso quel particolare pezzo di mondo. In breve, il corpo, mosso dall'intenzionalità che si relaziona a ciò che lo circonda (ambiente), *incorpora* tutto ciò che incontra con i sensi (occhio, mano, etc.). Incorporare significa qui propriamente abitare l'inorganico, dar vita agli oggetti, come abbiamo notato a proposito del tassello sul bambino che gioca con le pietre.



#incontro (tassello 7):

Il piccolo pugno del nostro bambino è la cassaforte di un segreto da cui sembra forse dipendano le sorti dell'umanità. Eppure il segreto è troppo grande per essere contenuto da un solo individuo, oltretutto un minuscolo corpo. Nasce dunque il desiderio di dividerlo con un'altra persona e allora, sempre racchiuso nell'oscurità della mano ben stretta, ecco avvicinarsi, forse richiamata da chissà quale affinità elettiva, una bambina, pronta a essere complice del mistero racchiuso nel pugno. L'ignoto però non viene svelato nell'immediato, ma accompagnato da una serie di parole che ne infittiscono la trama e ne addensano l'oscurità: tra le parole e l'oggetto misterioso incomincia a crearsi un'osmosi e il concentrato di tale relazione è il parto degno di un demiurgo: l'oggetto inanimato, che ha richiesto il paziente lavoro dell'artigiano per essere intagliato con massima cura, nell'istante in cui s'intrecciano la mano, la storia e l'oggetto, prende vita!

L'incontro tra il corpo del bambino e il giocattolino di legno intagliato possiamo considerarlo come una sorta di fusione. Tale fusione non si limita, per via di un'osmosi, a trasferire per mezzo delle parole una iniezione di vitalità a questo giocattolo anonimo. La stessa mano del bambino non può chiamarsi fuori dalla fusione. L'inorganico vivificato (il giocattolo) imprime sull'organico (mano) il proprio segno. Gli oggetti della creazione si rivoltano contro il corpo in maniera silente, ma questo non impedisce loro di reclamare un proprio statuto: rivoltandosi imprimono una pressione sul corpo, contribuendo a plasmare la plasticità dell'umano. In questa oggettività, questo porsi innanzi delle cose, vi è una compenetrazione dell'attività poetica del corpo mosso dalla volontarietà (che scopre non solo se stesso ma anche il mondo) e la sedimentazione delle creazioni pregresse alla nascita dell'individualità in questione. Pertanto, è una creatività viziata: viene "creato" il risultato di *altre* creazioni. Questa compenetrazione ci consente di poter sostenere che il processo di oggettivazione è sostanzialmente un processo collettivo: «il rapporto dell'uomo a se stesso è *oggettivo e reale* soltanto per il rapporto dell'uomo agli altri uomini» (Marx, 1932, p. 116). Gli oggetti sono allora una sorta di *boomerang* lanciato dall'uomo, e la traiettoria è sostanzialmente la costruzione di uno spazio; finisce che il *boomerang* ritorna e si conficca nella carne lasciando un segno. Pertanto leggiamo la traiettoria come *la determinazione spaziale dell'esperienza*: quest'ultima diventa *l'esperienza della determinazione spaziale*¹³. È bene precisare che il percorso di ritorno del *boomerang* è diverso da quello di andata, pertanto non ritorna mai *se stesso*. È proprio il concetto di reificazione, ossia la capacità dell'uomo di considerare ciò che ha creato, per via dei rapporti sociali, come qualcosa di diverso da una cosa "umana"; «l'uomo ne fa esperienza come una strana attualità, un *opus alienum* su cui non ha alcun controllo, piuttosto che come *opus proprium* della sua attività produttiva» (Berger, Luckmann, 1966, p. 118).

¹³ È così che possiamo leggere «le funzioni intrinsecamente biologiche come l'orgasmo e la digestione condizionate dalla struttura della società, che determina anche il modo in cui un organismo viene usato nell'attività: l'espressività, il portamento e i gesti sono socialmente strutturati» (Berger, Luckmann, 1966, p. 245).

La creazione dell'immaginario

L'uomo inesperto delle cose, è sempre di spirito e d'indole più o meno poetica. Ella diventa prosaico coll'esperienza.

Leopardi, *Zibaldone*.

La triade *andatura eretta, uso della mano, frontalità*, è stata utilizzata come campo privilegiato di osservazione di questo corpo che si affaccia al mondo, che attraverso i giochi lo conosce e lo metabolizza; tutto avviene tramite la collettività, che attorno a questi processi si stringe compatta e li regola, dandone una forma. La stessa triade non ha ancora esaurito la sua funzione. Tutte le situazioni attraverso cui il corpo passa, attraverso il processo formativo, non possono ritenersi un'accumulazione integrale delle esperienze che il corpo adopera quando compie un atto. Avviene, pertanto, un processo di selezione: dinnanzi alla moltitudine viene compiuta una scelta dei momenti da adoperare come risveglio degli atti più opportuni da compiere. Di tutto il mondo prodotto dall'uomo, diciamo, con Gehlen, che avvertiamo la necessità di esonerarci, di distillare il profluvio di sensazione che proviene dall'ambiente che ci circonda. Questo mondo conosciuto e creato dal corpo viene pertanto accantonato, o meglio ridotto come dice Gehlen a «serie panoramica», viene cioè astratto dallo sfondo un "primo piano" capace di orientare il corpo nell'immensità della sua apertura.

#rivelazione e #riconoscimento (tassello 8):

La bambina, per la prima volta, poggiata sulle braccia dei suoi compagni d'avventura,



assapora l'andamento altalenante provocato dai movimenti di quelle quattro braccia intrecciate tra loro. Ben saldo, questo corpo assapora un complesso di sensazioni che solo una risata riesce a ricomporre l'estasi per quell'esperienza assolutamente nuova, incorporando così il senso di una rivelazione. Gli altri

due bambini più grandi riconoscono la sensazione provata nel sentirsi dondolati e basta lo sguardo per ricomporre nella mente dei due il senso e la vertigine di quel gioco: gli occhi ricompongono con la velocità di un fulmine l'immagine della vertigine di un corpo che ondeggia e siamo ben certi che non aspettano altro che braccia possenti per far rivivere loro il senso di quell'esperienza.

Ora, come sostiene Gehlen,

Una qualunque cosa vista non c'è soltanto nella sua forma, nella sua costanza e nella sua individualità, non è intima solo nella sua "disponibilità accantonata"; oltre a questo possiede una specie di passività feconda, una reattività, diversissima secondo i casi, agli interventi che "si" possono attuare su di essa, e infine un potenziale valore per "possibili bisogni in generale", dunque per "ognuno"; e tutto questo in una concrezione che costituisce lo specifico contenuto simbolico delle allusioni proprie della sua visibilità (Gehlen, 1950, p. 231).

L'andamento altalenante ricomposto per mezzo di una semplice occhiata ha, per i due bambini più grandi, il valore di un potenziale – la «passività feconda» a cui Gehlen si riferisce – e costituisce l'*input* che richiede, nell'attimo successivo, la messa in campo degli altri due componenti della nostra triade (la mano e le gambe). Entrambi sono pronti a utilizzare tutta la forza delle gambe e delle mani per tenersi ben saldi, qualora altre due persone abbastanza forti saranno disposte a formare l'altalena.



Fig. 8 – Paul Klee (1921), *Teatro delle marionette*, Fondazione Paul Klee, Berna, Svizzera.

Il valore di questo potenziale (lo sguardo) ha il retrogusto del simbolico¹⁴, del frammento energetico che spinge verso la ricomposizione (la forza nelle gambe e i lavori della mano che cercheranno di costituire l'occorrente pur di vivere il momento della vertigine). Pensiamo, allora, a una serie di queste potenzialità percepite con gli occhi (ma anche con l'udito, con l'olfatto, con il tatto) e mettiamoli insieme: il composto sarà un *paesaggio simbolico*, sedimentatosi lentamente, che guida la volontarietà del bambino *à la recherche* di una forma. A questo dobbiamo ancora aggiungere che la situazione comporta una relazione intima con la spazialità: l'occhio riconosce l'altalena a distanza e la fluida volontarietà si concretizza come desiderio, desiderio di trasportare l'intero corpo *sull'*altalena. Desiderio, qui, è "desiderio-di", uno stimolo che si concatena alla situazione, non desiderio astratto. La concatenazione "gambe ben salde"/"mano che stringe" è primariamente una *dis*-locazione del corpo, un corpo in una certa postazione (sulle braccia degli amici che formano l'altalena) che si sgancia e si ricompono "simbolicamente" con l'oggetto (l'altalena, stessa che ne garantisce l'estasi).

Consideriamo, ora, il corpo della bambina che ha avuto la fortuna di trovare due volontari per farle da altalena, ma prima chiariamo bene i termini. Il punto di partenza è la volontarietà, questa energia inesauribile che pone il piccolo corpo della bambina in uno stato di agguato costante. Questo stare *sul chi va là*, la frenetica curiosità che mette in moto il corpo della bambina che si relaziona all'ambiente, è il momento primario del soggetto che fa esperienza con il mondo. Il corpo che tasta e *com*-prende il mondo, il corpo insomma che vive (*leib*) è propriamente l'*essere* corpo dell'uomo. Il corpo non si riduce però alla sua *leib*, altrimenti sarebbe niente di più di ciò che Portmann definisce con l'espressione «essere tolemaico», essere cioè incatenato alla terra, dal momento che i nostri sensi non sono in grado di percepire il sistema solare copernicano (cfr. 1965, p. 42). Bi-

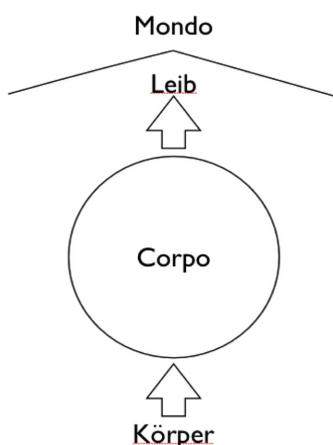
¹⁴ La parola "simbolo" deriva dal greco *symbolon*, da *syn* e *bàllo* (= io getto) che in composizione significa metto insieme.

sogna individuare il motivo del superamento dei nostri sensi, la capacità «di abbandonare con il pensiero la madre terra e di intraprendere lunghi viaggi verso una nuova visione del mondo» (p. 43). L'uomo, per dirla con Plessner, è «eccentrico», è cioè capace di distaccarsi dalla centralità che il corpo occupa su una data porzione spaziale (cfr. Pansera, 2001, pp. 84-5), e i due bambini che animano nella loro mente tutta una battaglia con il loro desiderio di essere, sono precisamente eccentrici. Immaginiamo, allora, i due bambini capaci idealmente di fare un passo indietro rispetto al proprio corpo, la capacità di «stare alle proprie spalle» e di vedere la propria posizione nel mondo, di astrarre un primo piano dallo sfondo (l'altalena). Pertanto, l'uomo non si limita solo a essere un corpo: l'uomo soprattutto *ha* un corpo (*körper*), nel senso che il corpo non è solo la sostanza che vive e che pulsa, è anche la gabbia di carne che racchiude e contiene il nostro essere corpo, quella gabbia da liberare dalle mani del padre e da condurre verso l'altalena. È questa gabbia la distesa spaziale scritta e abitata culturalmente. «L'esistenza corporea è perciò un *rapporto*, in sé non univoco ma duplice; è un rapporto tra sé e sé (più precisamente tra lui e se stesso)» (Plessner, 1941, p. 67). È tra le pieghe di questo rapporto tra il mio *Io* e *me stesso* che si genera il desiderio, s'innescano la necessità di ricondurre il corpo verso qualcosa che non si ha, s'irradia la necessità pulsante di ricomporre il simbolo. Questo rapporto da ricomporre è ostacolato dall'oggettiva mano del genitore, la quale stringe con più vigore proprio mentre il desiderio ha trovato un canale verso la sua realizzazione.

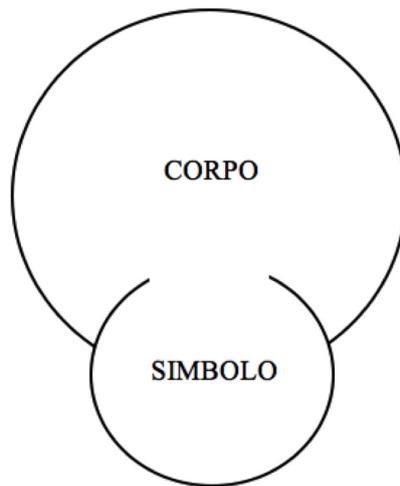
Ritorniamo ai due corpi che si sfidano con i bastoni nell'androne, il primo tassello. Ogni colpo di bastone è intenzionalità del bambino che si esprime, un micro frammento di vita che si scaglia su un altro bastone. Nell'istante in cui le spade di questi guerrieri metropolitani si toccano, le mani dei due bambini, se il colpo è abbastanza forte, avvertono una sensazione dolorosa: si scatena una sensazione su tutta la carne del corpo, è qui che il mondo entra in contatto con l'essere del corpo del bambino. Diversamente possiamo allora dire che *l'essere corpo* impugna il bastone e fa esperienza nell'androne della casa (le modalità della sensazione possono

essere diverse, a seconda se il bambino impugna un bastone o un'arma di plastica). La stessa arma impugnata dalla volontarietà del bambino impone un contatto con il mondo esterno, l'ambiente che lo circonda, e armeggiando cercherà un contatto con l'altra arma impugnata dal suo compagno di giochi. La volontarietà che impugna il bastone ha un rapporto attivo con l'oggetto, mentre la mano che avverte il riverbero del colpo del bastone nemico ha – in quel preciso istante – un rapporto passivo con lo stesso oggetto. C'è di più. La mano che avverte il colpo è, suo malgrado, costretta a ingoiare una porzione di mondo: in quell'istante la mano (*Körper*) è un oggetto tra gli oggetti, è essa stessa una porzione di mondo, perché, anche se mossa dalla volontarietà, quella piccola mano è stata in ogni modo fatta oggetto di attenzioni da parte della società. Ha dovuto imparare a scrivere, ha dovuto imparare ad allacciare le scarpe, ha dovuto imparare ad armeggiare un bastone come se fosse una spada: insomma, la piccola mano dimostra con la sua gracilità la sua strumentalità.

Ricapitolando, l'essere corpo, il corpo vivo, è l'aperto dell'uomo che ha in sé una struttura organica preordinata che spinge a stare in delle forme. Pertanto, l'estraniarsi dai sensi legati alla madre terra, l'aver un corpo, è propriamente la messa in forma dell'energia fluida, incastonata tra le nostre costole. L'apertura al mondo è diretta da questa capacità di astrazione dal proprio corpo, operazione che consente all'uomo in sostanza di dirigere l'essere vivo del corpo che si relazione con il mondo.



Il simbolo, attivato con un colpo d'occhio e alla velocità di un colpo di frusta, è un frammento, un rimando a qualcosa, un *link*. Tuttavia, l'immagine – ricomposta nella mente della bambina grazie allo sguardo (l'estasi che si prova nell'eseguire quel particolare gioco) – non s'incastra perfettamente con la sensazione provata una volta raggiunto l'oggetto del desiderio, altrimenti non si spiegherebbe come dopo pochi minuti desidera la bambola fra le mani della bambina della tessera accanto. Tra lo sguardo e l'altalena esiste un'eccedenza e il valore che il simbolo porta in dote è deficiente. «L'immagine [ricomposta nella mente della bambina grazie allo sguardo] è simbolica *in quanto* tiene in serbo: è il tenere in serbo, il non esaurire (il senso), che caratterizza tra l'altro, il modo simbolico. È questo mantenere/trattenere che lo definisce» (Carmagnola, 2002, p. 31). La carenza del simbolo è la spinta che ci porta ad un'incessante attività volta a colmarla e non è mai definitiva, poiché la tragedia è inscritta nel simbolo stesso. Un cerchio che non si chiude, un cerchio aperto: aperto il corpo, aperto il simbolo.



Il simbolo è, pertanto, il prodotto della facoltà umana, facoltà che come sappiamo deriva dalla nostra originaria apertura. Questa facoltà è inarrestabile, data la natura carente del simbolo, e il suo procedere continuo è magmatico. In questo magma, il simbolo costituisce una sorta di microscopico granello, un grumo che si mischia all'attività di questo procedere

che comporta un esito: la solidificazione stessa del flusso infuocato. Ora succede che la coltre, ormai pietrificata, costituisce una sorta di argine della produzione infinita della sostanza fluida. Da quest'immagine vulcanica possiamo giungere alla categoria dell'immaginario e diciamo che quest'ultimo è *la sedimentazione dell'esperienza, mediata socialmente, che, codificata simbolicamente, scorta il nostro corpo tra il profluvio delle sensazioni.*

Quindi il mondo vissuto è una moltitudine di forme abitate dall'uomo. Non ci limitiamo ad abitare solamente ciò che ci circonda: il nostro stesso corpo è una forma da creare e abitare. Come lo spazio circostante, *il corpo è una distesa spaziale da colonizzare.* La stessa carne è una sostanza indefinita che richiede un'attenzione non indifferente perché assuma una forma culturale capace di essere metabolizzata collettivamente. Comprendiamo, allora, le motivazioni profonde che ci portano ad assumere atteggiamenti mai del tutto definitivi, ma che ci rendono ugualmente capaci nella maggior parte dei casi di misurare la forza, le emozioni, le distanze fisiche ed emotive secondo le situazioni, di calibrare il nostro agire, di differenziare gli oggetti che coesistono nel mondo, di essere enti capaci di *prendere le distanze da noi stessi*, dal nostro stesso corpo. Comprendiamo, in definitiva, l'esistenza di un vuoto tra la fluidità del procedere del corpo e la compostezza delle nostre creazioni: tale vuoto è colmato dall'immaginario, la nebulosa che tiene insieme al suo interno quei frammenti poliedrici che hanno la contraddittoria capacità di dispiegare un solco coerente. Una nebulosa che all'interno combina un anonimo bastone e l'immagine di una spada e che impone al corpo vivo tutta una serie di prescrizioni contenute nell'oggetto impugnato. Un semplice bastone armeggiato all'interno di una bolla in cui tutto si tiene, in cui le parole che compongono questa sorta di *copione* che lega i movimenti sono un composto d'intenzionalità e di comunitario. Certo tutto si svolge all'interno della spazialità ludica, in cui ancora l'occidente ha man forte nel distinguere il reale dal suo contrario e che l'attività dei due bambini val bene il prezzo di una buona affabulazione. L'immaginario è più di questo, è molto più trasversale e più fondamentale di quanto spesso si è disposti a sostenere. L'immaginario regola la realtà quotidiana



di tutti noi, determinando la modulazione degli affetti da somministrare, i movimenti da compiere, l'organizzazione del tempo libero. In definitiva, l'immaginario è il risultato della microfisica attività procedurale dell'uomo, tutta immanente, che sgorga incessantemente, ma che non si abbandona mai a se stesso: sedimentandosi, forma un solco capace di regolare questa produzione emorragica dell'uomo.



Fig. 9 – Rosenblum W. (1938), *Ragazza sull'altalena*.

Riferimenti bibliografici

- Agamben G. (2001), *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e inizio della storia*, Einaudi, Torino.
- Agamben G. (2002), *L'aperto. L'uomo e l'animale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Allovio S., Favole A. (1999), *Plasticità e incompletezza tra etnografie e neuroscienze*, in Francesco Remoti (a cura di), *Forme di umanità. Progetti incompleti e cantieri sempre aperti*, Paravia, Torino.
- Ariès P. (1975), *L'enfant et la vie familiare sous l'ancien régime*; tr. it. 1994, *Padri e figli nell'Europa medievale e moderna*, Laterza, Bari.
- Becchi E. (1994), *I bambini nella storia*, Laterza, Bari.
- Baudelaire C. (1853), *Morale du joujou*; tr. it. 2007, Rilke R. M., Baudelaire C., Kleist H., *Bambole, giocattoli e marionette*, Passigli, Bagno a Ripoli (FI).
- Bellmer H. (2001), *Anatomia dell'immagine*, a cura di O. Fatica, Adelphi, Milano.
- Benjamin W. (1950), *Berliner Kindheit um Neunzehnhundert*; tr. it. 1973, *Infanzia berlinese*, Einaudi, Torino.

- Benjamin W. (2010), *Bambini, abbecedari, giocattoli*, ArchetipoLibri, Bologna.
- Berger P., Luckmann T. (1966), *The social Costruction of Reality*; tr. it. 2007, *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna.
- Bodei R. (2009), *La vita delle cose*, Laterza, Bari.
- Bolk L. (1926), *Das Problem der Menschwerdung*; tr. it. 2006, *Il problema dell'ominazione*, DeriveApprodi, Roma.
- Borgna P. (2005), *Sociologia del corpo*, Laterza, Bari.
- Brusa Zappellini G. (2011), *La mente e le forme. Alle origini del comportamento simbolico*, Arcipelago, Milano.
- Caillois R. (1967), *Les jeux et les hommes*; tr. it. 2000, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Bologna.
- Carmagnola F. (2002), *La triste scienza. Il simbolico, l'immaginario, la crisi del reale*, Meltemi, Roma.
- Carmagnola F., Matera V. (a cura di, 2008), *Genealogie dell'immaginario*, UTET, Roma.
- Chomsky N., Foucault M. (2008), *Della natura umana. Invariante biologico e potere politico*, Derive Approdi, Roma.
- Cini M. (2004), *Forme e processi dell'evoluzione culturale*, «Systema Naturae», n. 6, pp. 191-216.
- Debord G. (1967), *La société du spectacle*, tr. it. 2002, *La società dello spettacolo*, Massari editore, Grotte di Castro (VT).
- Descartes R. (1637), *discours de la Méthode*, tr. it. 2009, *Discorso sul metodo*, Oscar Mondadori, Milano.
- Descartes R. (1641), *Meditationes de prima philosophia*, tr. it. 1997, *Meditazioni metafisiche*, Laterza, Bari.
- Fink E. (1957), *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*; tr. it. 2008, *L'oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano.
- Galimberti U. (2005), *Il corpo*, Feltrinelli, Milano.
- Gehlen A. (1950), *Der mensch, seine Natur und seine Stellung in der Welt*; tr. it. 2010, *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Mimesis, Milano.
- Gehlen A. (1961), *Anthropologische Forschung. Zur Selbstbegegnung und Selbstentdeckung des Menschen*; tr. it. 2005, *Prospettive antropologiche. L'uomo alla scoperta di sé*, Il Mulino, Bologna.
- Huizinga J. (1938), *Homo ludens*, tr. it. 1949, Einaudi, Torino.
- Jedlowski P. (2008), *Il sapere dell'esperienza. Fra l'abitudine e il dubbio*, Carocci, Roma.
- Leroi-Gourhan A. (1964), *Le geste et la parole*, tr. it. 1977, *Il gesto e la parola*, Einaudi, Torino.
- Marx K. (1932), *I Manoscritti economico-filosofici*, tr. it. 1996 in *Scritti filosofici giovanili*, Fabbri, Milano.



- Marzo P. L. (2006), *Le metamorfosi: natura, artificio e tecnica. Dal mutamento sociale alla mutazione socio-biologica*, FrancoAngeli, Milano.
- Marzo P. L. (2012), *La natura tecnica del tempo. L'epoca del post-umano tra storia e vita quotidiana*, Mimesis, Milano.
- Nancy J.-L. (1992), *Corpus*; tr. it. 2007, Cronopio, Napoli.
- Nicolosi G. (2012), *Corpo, ambiente, tecnicità. Azione tecnica ed esperienza tra Ragni e Formiche*, «Tecnoscienza», Vol. 3, n. 1, pp. 73-93.
- Nietzsche F. (1883), *Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen*, tr. it. 2007, *Così parlò Zarathustra. Un libro per tutti e per nessuno*, Adelphi, Milano.
- Pansera M. T. (2001), *Antropologia filosofica. La peculiarità dell'umano in Scheler, Gehlen e Plessner*, Bruno Mondadori, Milano.
- Plessner H. (1941) *Lachen und Weinen*; tr. it. 2007, *Il riso e il pianto*, Bompiani, Milano.
- Plessner H. (1980), *Anthropologie der Sinne*; tr. it. 2008, *Antropologia dei sensi*, Raffaello Cortina, Milano.
- Plessner H. (1983), *Die Aufgabe der philosophischen Anthropologie, Über einige Motive der philosophischen anthropologie, Immer noch philosophische Anthropologie?*; tr. it. 2007, *L'uomo: una questione aperta*, Armando editore, Roma.
- Portmann A. (1965), *Aufbruch der Lebensforschung*; tr. it. 1989, *Le forme viventi. Nuove prospettive della biologia*, Adelphi, Milano.
- Richter D. (1987), *Das fremde Kind. Zur Entstehung der Kindheitsbilder des bürgerlicher Zeitalters*; tr. it. 2010, *Il bambino estraneo. La nascita dell'immagine dell'infanzia nel mondo borghese*, Edizioni di Storia e Letteratura, Roma.
- Rilke R. M. (1921), *Puppen*; tr. it. 2007, Rilke R. M., Baudelaire C., Kleist H., *Bambole, giocattoli e marionette*, Passigli, Bagno a Ripoli (FI).
- Sahlins M. (2008), *The western Illusion of Human Nature*, tr. it. 2010, *Un grosso sbaglio. L'idea occidentale di natura umana*, Elèuthera, Milano.
- Sahlins M. (2011), *La «natura umana» è solo delle scimmie*, «Studi Culturali», a. VIII, n. 3, pp. 351-371.
- Sanctis Ricciardone P. (1994), *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli.
- Simmel G. (1918), *Der Konflikt der modernen Kultur*; tr. it. 1999, *Il conflitto della civiltà moderna*, SE, Milano.
- Tedesco S. (2008), *Le forme viventi. Antropologia ed estetica dell'espressione*, Mimesis, Milano.
- Uexküll J. (1934), *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Ein Bilderbuch unsichtbarer Welten*; tr. it. 2010, *Ambienti umani e ambienti animali. Una passeggiata in ondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata.
- Virno P. (2003), *Scienze sociali e "Natura umana". Facoltà di linguaggio, in variante biologico, rapporti di produzione*, Rubbettino, Soneria Mannelli (CZ).
- Weizsäcker V. (1948), *Gestalt und Zeit*; tr. it. 2011, *Forma e percezione*, Mimesis, Milano.



Winnicott D. (1971), *Playing and Reality*; tr. it. 2006, *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma.

Winnicott D. (1987), *Babies and Their Mothers*; tr. it. 2008, *I bambini e le loro madri*, Raffaello Cortina, Milano.

Wunenburger J.-J. (2003), *L'imaginaire*; tr. it. 2008, *L'immaginario*, Il Melangolo, Genova.

