

**Σχολή καλών τεχνών
πανεπιστημίου Ιωαννίνων**

**Εικαστική προσέγγιση στην
δημιουργία ενός μύθου**

Ο ζωόμορφος άνθρωπος στη τέχνη.

Κείμενο : ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ

ΟΚΤΩΜΒΡΙΟΣ 2018

Ο ζωόμορφος άνθρωπος στην τέχνη

Η αναπαράσταση του σώματος ως πολυσύνθετη οντότητα

Από την αρχαιότητα μέχρι τις μέρες μας το ψυχοαισθητικό φαινόμενο της θηριανθρωπίας είναι πάντα υπαρκτό και φαίνεται ότι απασχολούσε όπως και παλαιότερα έτσι και σήμερα το ίδιο έντονα τον δημιουργό που απεικονίζει τον άνθρωπο. Με τη γέννηση επιβεβαιώνουμε πανηγυρικά την «ανάδυση», όχι της ύπαρξής μας, αλλά του σώματός μας στον κόσμο. Η τέχνη από καταβολών της παρουσίαζε το ανθρώπινο σώμα συνυφασμένο με το ζωϊκό σύστοιχό του: οι Γενέσεις των λαών (και δη στην Άπω Ανατολή), οι βραχογραφίες της Εποχής του Χαλκού στην Αλταμίρα και στο Λασκώ, οι γονιμικές αναπαραστάσεις της θηριανθρωπίας, τα μυθικά τέρατα και φόβητρα της αρχαϊκής εποχής (Γοργώ, Κένταυροι, Σιληνοί, Πανίσκοι, κοκ), οι ανιμιστικές παραστάσεις των φυσικών στοιχείων και οι μεταμορφωμένες θεότητες της κλασικής τέχνης (Πρωτέας, Ζευς, κοκ), οι αφηγήσεις του Αισώπου και του Οβίδιου, οι χριστιανικές αποικονίσσεις του Καλού και του Κακού, όλα επιβάλλουν τη συλλογική μνήμη του σώματος ως μορφικού και υπαρξιακού κράματος.

Ο θηριάνθρωπος ή υβρίδιο ανθρώπου-ζώου ή ζώου- ανθρώπου αναφέρεται σε μια οντότητα που ενσωματώνει στοιχεία από ανθρώπους και (μη-ανθρώπινα) ζώα. Για χιλιάδες χρόνια, αυτά τα υβρίδια έχουν γίνει από τα πιο κοινά θέματα σε αφηγήσεις ή απεικονίσεις σχετικά με ζώα σε όλο τον κόσμο. Η έλλειψη ενός ισχυρού χάσματος ανάμεσα στην ανθρωπότητα και τη φύση των ζώων σε πολλές περιπτώσεις, καθώς και ανάμεσα στους ανθρώπους και τα κατοικίδια ζώα τους, παράσχει το βασικό ιστορικό πλαίσιο σε παραδοσιακές και αρχαίες κουλτούρες για τη δημοτικότητα των παραμυθιών όπου οι άνθρωποι και τα ζώα έχουν αναμειγμένες σχέσεις, όπως στο ότι κάποιος μετατρέπεται στο άλλο ή στο ότι κάποιο μεικτό ον εμπλέκεται στην ζωή των ανθρώπων. Οι φιλίες μεταξύ των ειδών μέσα στο ζωϊκό περιβάλλον παρέχουν μια βασική ρίζα για τη δημοτικότητα αυτών των όντων.

Προσπαθώντας να προσεγγίσουμε την αρχή και στην συνέχεια τη εξέλιξη των νέων αυτών ειδών ας προσπαθήσουμε να ορίσουμε πρώτα

την μορφή τους . Συνήθως πρόκειται για μυθολογικά όντα που το πάνω μισό μέρος του σώματός τους ήταν ανθρώπινο και το άλλο τους μισό ήταν ζώο ή όντα που είχαν κεφάλι ζώου και σώμα ανθρώπου ή όντα που το σώμα τους ήταν σχηματισμένο από πολλά διαφορετικά ζώα. Το υβρίδιο, μικρή ύβρις, αποτελεί ύβρη, βρισιά προς την φύση αφού παραβιάζει τους κανόνες διασταύρωσης των ειδών και δημιουργεί τερατογεννέσεις.

Το πρώτο τέτοιο εύρημα , ένας άνθρωπος-λιοντάρι, είναι ένα αγαλματίδιο από χαυλιόδοντα μαμούθ και χρονολογείται στα 30.000-26.000 π.Χ. Αυτό μας δείχνει ότι η ιστορία του ζωομορφισμού ξεκινά από τα παλαιολιθικά χρόνια και φτάνει μέχρι σήμερα ` είναι μια ιδέα τόσο παλιά όσο και ο άνθρωπος. Στις απαρχές της ανθρώπινης ιστορίας, η βασική κινητήρια δύναμη που οδηγεί στην επινόηση και την εμφάνιση των υβριδικών αυτών σωμάτων στην εικονογραφία των σπηλαίων, στη γλυπτική και στις τοιχογραφίες των αρχαίων πολιτισμών, στους ναούς της αρχαιότητας και κατόπιν του Μεσαίωνα , υπήρξε η Θρησκεία.

Το μεταμορφωμένο σώμα στην αρχαία Αίγυπτο

Ως τελετουργική άσκηση μαγείας και εικονογραφημένη προσευχή, σε στενή πάντα συνάφεια αρχικά με το κυνήγι ζώων και κατόπιν με το κυνήγι πολιτικής ισχύος (όπου στην ουσία ο βασιλιάς-θεός εμπεριέχει και την ζωική μορφή), η πίστη σε ανώτερες δυνάμεις αντιμετωπίζει το ζώο ως καταλύτη στην επιτυχία της προσευχής. Έτσι λοιπόν συνηθίζεται να παρουσιάζεται ο ζωάνθρωπος στις αρχαίες πολιτισμικές παραδόσεις των λαών ή όπως συνήθως λέμε στην Μυθολογία.



Κάνοντας μια έρευνα στο μακρύ παρελθών θα δούμε ότι ο ζωομορφισμός στην αρχαία αιγυπτιακή θρησκεία για παράδειγμα, είναι πανταχού παρών. Οι θεοί αναπαρίστανται με μορφή ζώου ή δανείζονται στοιχεία από ζώα για να συμπληρώσουν τη συμβολική περιβολή τους. Περισσότερο γνωστός σε όλους είναι ο θεός Άνουβις, θεός των επικήδειων τελετών και της μουμιοποίησης, με κεφάλι τσακαλιού ή μαύρου σκύλου. Οι θεοί του ήλιου Χόρους και Ρά είχαν κεφάλι γερακιού. Ο θεός του πολέμου και του χάους, Σέτ, έχει κεφάλι κατσίκας, ο Σέμπεκ, θεός του ζωοδότη ποταμού Νείλου, έχει κεφάλι κροκόδειλου. Η Ίσις είναι η θεά της υγείας και του γάμου και παρουσιάζεται με κεφάλι αγελάδας. Η λίστα είναι μεγάλη και περιλαμβάνει τάυρους, βάτραχους, ιπποπόταμους, ερωδιούς, χήνες, λαγούς, χελώνες, γάτες, και πιθανότατα άμα κάνουμε μια πιο ουσιαστική έρευνα και θέλουμε να είμαστε αναλυτικοί, κάθε γνωστό

ζώο εκείνης της εποχής.



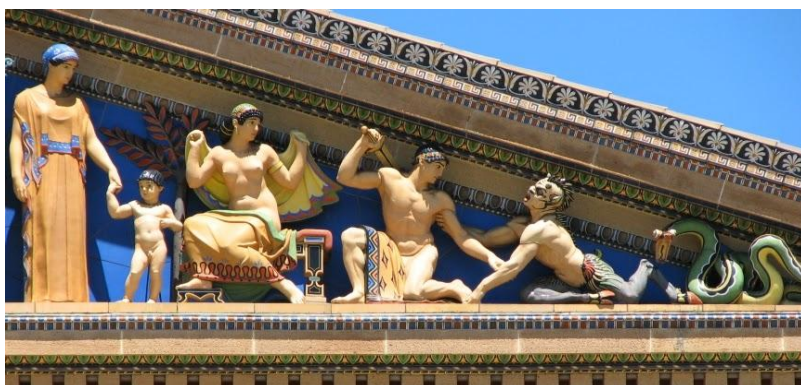
Τα ζώα για τους Αιγύπτιους είχαν πρακτική, θρησκευτική και πολιτική σημασία : ήταν η τροφή τους , το μεταφορικό τους μέσο, είχαν οικονομική σημασία και ωστόσο συμβόλιζαν μεταφορικά την εικόνα των Θεών επί της γης. Έχαιραν της εκτίμησης και προστασίας των Φαραώ αφού έχουν ανακαλυφθεί σαρκοφάγοι για την μετάβαση τους στον άλλο κόσμο. Συγκεκριμένα το καλοκαίρι του 2015 το Λούβρο φιλοξένησε μια έκθεση με τίτλο «Animals and pharaohs, the animal kingdom in ancient Egypt », όπου εκτίθενται και σαρκοφάγοι για γάτες και πελαργούς, καθώς και ένα φέρετρο φιδιού.

Αν και η αιγυπτιακή πρόσμιξη ανθρώπου και ζώου έχει αφήσει περισσότερες εικονογραφικές μαρτυρίες από την ελληνική, η ελληνική σκέψη μας έχει κληροδοτήσει μιαν αχανή και εντυπωσιακά αξιοποιημένη αφηγηματική παράδοση. Αναμφίβολα, στο βάθος αλλά και στον αφρό της παγκόσμιας δεξαμενής των ιδεών επικρατούν οι αρχαίοι ελληνικοί μύθοι, όπου η μεταμόρφωση είναι σχεδόν καθημερινή πρακτική και όπου αξιοποιούνται κατά κόρον από την

κατοπινή ρωμαϊκή μυθοπλασία, με τον Οβίδιο να κατέχει την κεντρική θέση στους ποιητές που διέσωσαν και αναδιαμόρφωσαν την ελληνική μυθολογική παράδοση. Στις πηγές του Οβίδιου ανήκει και το, μη σωζόμενο αλλά θραυσματικό, ποιητικό έπος του Βοίου με τίτλο Ορνιθογονία, γραμμένο ανάμεσα στην όψιμη κλασσική και πρώιμη ελληνιστική εποχή, όπου οι ήρωες μεταμορφώνονται σε πουλιά. Είναι ίσως το πρώτο έργο που αφιερώνεται εξολοκλήρου στη σύλληψη της ανθρώπινης μεταμόρφωσης.

Τερατόμορφα πλάσματα στην ελληνική μυθολογία

Τα "τέρατα" της Ελληνικής μυθολογίας είναι πλάσματα δημιουργημένα απολύτως από την αχαλίνωτη ανθρώπινη φαντασία. Συνδυάζουν ρεαλιστικά στοιχεία διαφόρων υπαρκτών πλασμάτων. Ο Πήγασος ως πούμε είναι ένα άλογο με φτερά, ο γρύπας είναι ένα πλάσμα με σώμα λιονταριού που διαθέτει κεφάλι και φτερά αετού. Τα πλάσματα αυτά κινούνται στη σφαίρα του "Ασυνείδητου" και του εξωπραγματικού που όμως συναντιέται κάποτε με τον πραγματικό ή πιο σωστά με τον αληθοφανή κόσμο, στην οριακή περιοχή όπου δρουν οι μεγάλοι ήρωες και ζουν οι θεοί της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας. Εκεί, σ' αυτή τη φανταστική χώρα του ελληνικού μύθου, τα τέρατα ζουν τη δική τους ζωή. Γεννιούνται και πεθαίνουν με τρόπους ιδιαίτερους και με τον ίδιο ιδιαίτερο τρόπο περνάνε τη ζωή τους.



Φαίνεται να ορίζουν τους κανόνες, να καταδυναστεύουν τους ανθρώπους, μα στην πραγματικότητα κυνηγάνε το δικό τους πεπρωμένο και κατά κανόνα καλούνται να υπερασπιστούν την ίδια τους την ύπαρξη όταν ένας αποφασιστικός ήρωας βρεθεί στο δρόμο τους. Τα τέρατα της ελληνικής μυθολογίας είναι κατ'ουσίαν πλάσματα

τραγικά. Το πεπρωμένο τους είναι να ενσαρκώνουν με ενθουσιασμό το πρόσωπο του φόβου και της απειλής, αλλά κατά κανόνα μοιάζουν απλώς να διεκδικούν το δικαίωμά τους στη ζωή. Παρακολουθώντας τις πολύπλοκες διαδρομές των κύκλων του ελληνικού μύθου συναντάει κανείς ένα μεγάλο πλήθος τεράτων, που εμφανίζονται συνήθως σε δεύτερους ρόλους, αλλά κερδίζουν την παράσταση με την απόκοσμη παρουσία τους.

Παρακάτω θα προσπαθήσω να καταγράψω ενδεικτικά μια συλλογή από τον τεράστιο αριθμό των ελληνικών τεράτων θέλοντας να καταδείξω την εντυπωσιακή ποικιλομορφία που είχε για τους αρχαίους Έλληνες η προσωποποίηση του φοβερού.



Μινώταυρος

Ο Μινώταυρος γεννήθηκε όταν ο Ποσειδώνας αποφάσισε να εκδικηθεί τον Μίνωα για την ασέβειά του να μην του θυσιάσει έναν όμορφο λευκό ταύρο. Ο θεός έκανε τη σύζυγο του Μίνωα Πασιφάη να συνερευθεί με τον ταύρο αυτόν κι έτσι γεννήθηκε αυτό το τρομερό παιδί, ένας άνθρωπος με κεφάλι ταύρου. Ο Μινώταυρος πέρασε ολόκληρη τη ζωή του έγκλειστος στο Λαβύρινθο που του έκτισε ο Μίνωας, καταβροχθίζοντας ετησίως 7 νέους και 7 νέες από την Αθήνα, μέχρι που τον εξολόθρευσε ο Θησέας.

Τυφώνας

Ο Τυφώνας ήταν το τελευταίο παιδί που γέννησε η Γαία με τον Τάρταρο και θεωρείται το ισχυρότερο από όλα τα τέρατα της ελληνικής μυθολογίας. Είχε το πάνω μέρος ανθρώπου, διέθετε φτερά και το κάτω

μέρος του αποτελούσαν εκατό ελίσσόμενα φίδια. Όταν άρχισε να καταστρέφει πόλεις, να εκσφενδονίζει βουνά και να φοβερίζει ακόμη και τους ίδιους του Ολύμπιους θεούς, ο Δίας τον αντιμετώπισε ρίχνοντάς του 100 κεραυνούς και παγιδεύοντάς τον κάτω από την Αίτνα. Πριν πεθάνει ο Τυφώνας με τη σύντροφό του την Έχιδνα φρόντισαν να γεμίσουν τον κόσμο με ένα σωρό άλλα τέρατα, όπως την Σφίγγα, τη Χίμαιρα, τη Λερναία Ύδρα και τον Κέρβερο.



Κένταυρος

Οι κένταυροι είχαν τον άνω κορμό ανθρώπου και το σώμα αλόγου και ζούσαν στη Θεσσαλία. Κάποτε είχαν την κακή ιδέα να κλέψουν την Ιπποδάμεια, την ημέρα του γάμου της με τον Πειρίθου και να αρπάξουν και τις άλλες γυναίκες των Λαπιθών που επίσης κατοικούσαν στην περιοχή. Η μάχη ήταν αμφίροπη αλλά ο Θησέας έκρινε το αποτέλεσμα βοηθώντας τους Λαπίθες. Η μάχη αυτή στην αρχαία ελληνική τέχνη συμβολίζει την σύγκρουση ανάμεσα στον πολιτισμό και τη βαρβαρότητα και γι' αυτό επελέγη ως θέμα και στις μετόπες του Παρθενώνα.

Ο Τρίτωνας

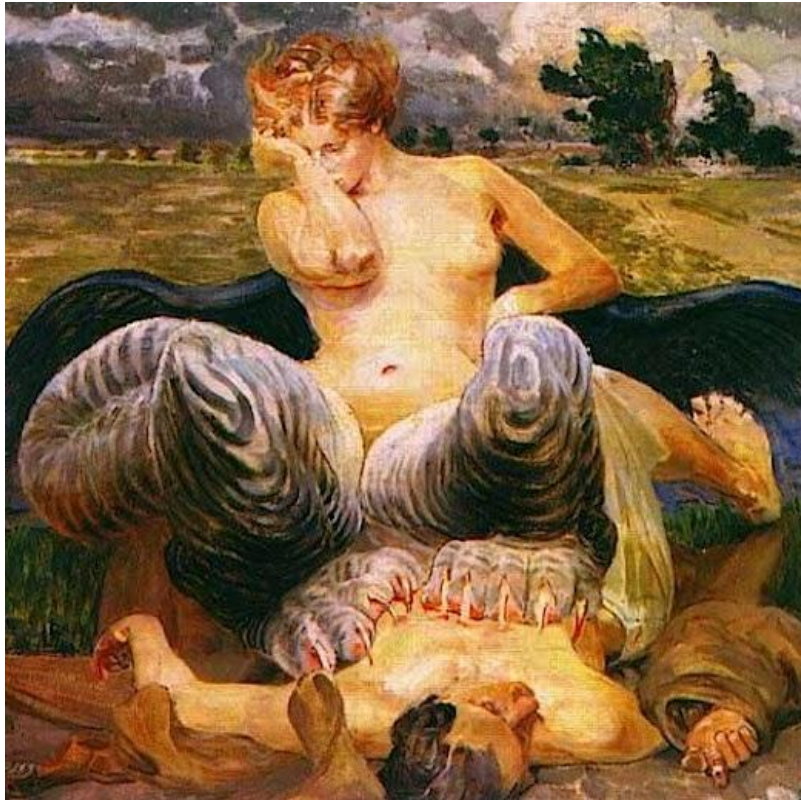
Είναι γιος του Ποσειδώνα και της Αμφιτρίτης, μισός άνθρωπος και μισός ψάρι. Είναι ο αγγελιαφόρος του πατέρα του, κυρίαρχος στη θάλασσα, κι έχει συχνά στη μυθολογία το ρόλο του σοφού γέροντα. Σύμφωνα με κάποιες παραδόσεις βοήθησε τους Αργοναύτες όταν

χάθηκαν κάπου στις ακτές της Μικράς Ασίας.



Σφίγγα

Η σφίγγα έχει σώμα λιονταριού, φτερά πτηνού και γυναικεία κεφαλή. Ως γνωστόν περνούσε τον καιρό της караδοκώντας αθώους περαστικούς για τη Θήβα τους οποίους καταβρόχθιζε ανερυθρίαστα επειδή δεν ήξεραν να απαντήσουν στον γρίφο που τους έθετε. «Τι είναι αυτό που έχει μια φωνή, τα πόδια του στην αρχή είναι τέσσερα, έπειτα τρία και τέλος δύο;» Ο Οιδίποδας ήταν ο μόνος που ήξερε να απαντήσει.



Άρπυιες

Οι Άρπυιες ήταν γυναίκες με φτερά πουλιών και μάλιστα κατά τον Ησίοδο είχαν ωραία μακριά μαλλιά. Ο ρόλος τους ήταν να βασανίζουν τον Φινέα, τον γέρο βασιλιά της Θράκης, που ο Δίας όχι μόνο τον είχε τυφλώσει αλλά τον είχε καταδικάσει και να μην μπορεί να φάει τίποτα γιατί του το άρπαζαν οι Άρπυιες. Όταν έφτασαν κάποτε στον Φινέα οι Αργοναύτες, εκείνος ζήτησε από τους Βορεάδες, που επίσης μπορούσαν να πετούν σαν γιοι του Βοριά που ήταν, να τις σκοτώσουν. Εκείνοι, σοφά φερόμενοι για να μην εξοργίσουν τον Δία, απλώς τις έδιωξαν μακριά κι ο Φινέας γλύτωσε, έβαλε μια μπουκιά στο στόμα του και βοήθησε με τις συμβουλές του τους Αργοναύτες να συνεχίσουν το ταξίδι τους με ασφάλεια.

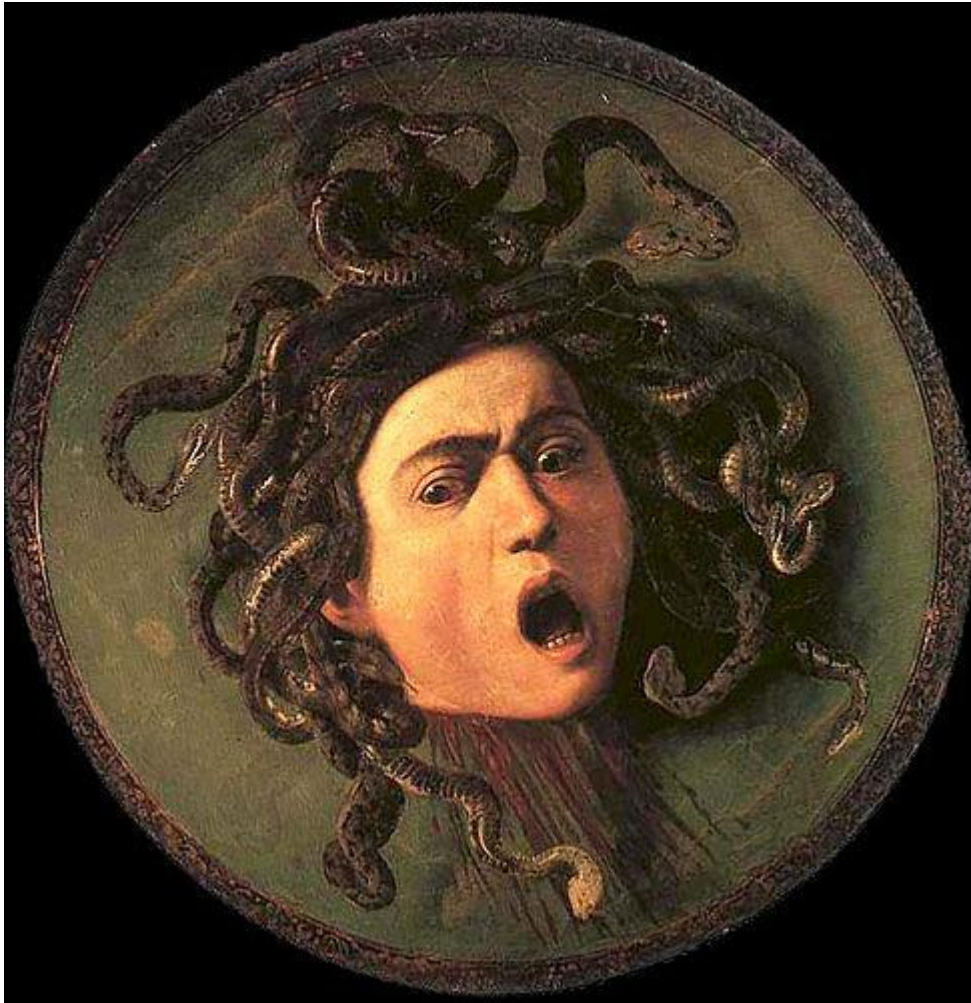


Σειρήνες

Οι Σειρήνες ήταν πτηνόμορφες με γυναικείο κεφάλι. Ήταν πλάσματα της θάλασσας, κι όχι μόνο δεν ήταν φοβερές στην όψη, αλλά ήταν όμορφες και είχαν γοητευτική φωνή. Είχαν όμως την κακή συνήθεια να παρασύρουν με το τραγούδι τους τους ναυτικούς που πέρναγαν από το νησί τους και να τους κατασπαράζουν. Ο Οδυσσέας περνώντας από εκεί, ειδοποιημένος από την Κίρκη, είχε κλείσει τα αυτιά των ναυτικών του με κερί κι ο ίδιος δέθηκε στο κατάρτι για να απολαύσει το όμορφο τραγούδι.

Μέδουσα/Γοργόνα

Η Μέδουσα είχε φρικτή μορφή, αντί για μαλλιά είχε φίδια στο κεφάλι και μετέτρεπε σε πέτρα όποιον την κοιτούσε. Ήταν μία από τις τρεις Γοργόνες -οι άλλες ήταν η Σθενώ και η Ευρυάλη- κόρες του Φόρκυ και της Κητώς που ήταν θαλάσσιες θεότητες. Κάποτε ο Πολυδεύκης, βασιλιάς της Σερίφου, ζήτησε από τον ήρωα Περσέα να του φέρει το κεφάλι της Μέδουσας, ελπίζοντας ότι ο νεαρός θα έπεφτε θύμα της. Εκείνος όμως κατάφερε με τη βοήθεια της Αθηνάς να την αποκεφαλίσει χρησιμοποιώντας την ασπίδα του σαν καθρέφτη. Την στιγμή που της έκοβε το κεφάλι ξεπήδησαν από μέσα της ο Πήγασος και ο Χρυσάωρ. Αργότερα ο Περσέας πρόσφερε το κεφάλι της Μέδουσας στην Αθηνά κι εκείνη το στερέωσε στην αιγίδα στο στήθος της.



Caravaggio. Medusa 1598

Επιπλέον ενδεικτικά έχουμε τον Ακταίονα που μεταμορφώνεται σε ελάφι, την Ιώ-αγελάδα, την Καλλιστώ-αρκούδα, τον Λυκάονα-λύκο, την Αράχνη-αράχνη, τον Κύκνο-κύκνο, τις κόρες του Μινύα-νυχτερίδες, τις Πιερίδες μούσες-καρακάξες, τον Δαιδαλίονα-γεράκι, την Αλκυόνη-θαλασσοπούλι, κ.λ.π..

Μεγάλο μέρος των εξιστορούμενων μύθων που αφηγούνται μεταμορφώσεις ανθρώπων σε ζώα, λόγο της επιρροής από την Οрниθογονία του Οβίδιου ίσως, κάνουν την μεταμόρφωση σε πουλί να είναι ιδιαίτερα προσφιλή. Ακόμα περισσότερο φαίνεται πως οι ήρωες των μύθων μεταμορφώνονται με την μεσολάβηση κάποιου οργισμένου θεού, ο οποίος θέλει να τους τιμωρήσει για τα σφάλματα ή το θράσος τους. Γενικά όμως όταν οι ήρωες καταλήγουν με μορφή πουλιού, αυτό γίνεται όχι για να τιμωρηθούν αλλά για σωθούν. Τα φτερά δίνουν στους ήρωες-πρωταγωνιστές των μύθων, ένα είδος ανάτασης, λύτρωσης και

διεξόδου από την ανθρώπινη μοίρα. Έτσι αντίθετα τα χερσαία ζώα συνήθως είναι μια καταδίκη, μια κατάρρα.

Με μια προσεκτική παρατήρηση μπορούμε να πούμε ότι είναι περισσότερο φανερό η τάση των αρχαίων Αιγυπτίων να αποδίδουν ζωομορφικά το κεφάλι των θεών, ενώ στην αρχαιοελληνική εικαστική κληρονομιά η ερωτική γυμνότητα ταυτίζεται με το ζωόμορφο «κάτω μέρος» του κορμιού και οι ήρωες της ελληνικής μυθολογίας με την βοήθεια ή την κατάρρα των θεών, αλλάζουν μορφές και υπόσταση πολύ συχνά. Η μεταμόρφωση στους ελληνικούς μύθους αλλά και σε άλλους λαούς είναι συνήθως το νόμισμα και το τίμημα, η επιβράβευση ή η εκδίκηση για να υπενθυμίσουν οι θεοί στον απλό άνθρωπο έναν ηθικό κώδικα. Πολλές φορές και συχνά στις ιστορίες του Αισώπου, έχουμε και την αντίθετη διαδικασία. Ο εξανθρωπισμός της ζωικής μορφής πιστεύεται ότι έχει τις ρίζες του στον πατέρα της διδακτικής ποίησης τον Ησίοδο όπου μπορεί κανείς να βρει τις πρώτες αναφορές στους Κυνοκέφαλους, στους οποίους αποδόθηκε αυτή η τερατομορφία εξαιτίας της αδυναμίας των ανθρώπων της εποχής να αναγνωρίσουν αλλοεθνείς φυλές όπως οι Ασιάτες. Εξάλλου συχνά το ξένο, το άγνωστο αποδίδεται ως ζώο. Με την μορφή ανθρώπου με κεφάλι σκύλου απεικονίζεται και ο χριστιανός άγιος Χριστόφορος, που τελικά (τυχαία;) αποκεφαλίστηκε. Φυσικά υπάρχουν απεικονίσεις τεράτων στην ελληνική γλυπτική και κεραμική, όμως η ιδέα του ζώου είναι κυρίαρχη στον προφορικό λόγο πολλές φορές ως πρόσκαιρη μεταμόρφωση-μεταμφίεση π.χ. ως στολή του Δια για να κερδίσει ερωτικά το θύμα του, ή ως μόνιμη μεταμόρφωση όπου το ανθρώπινο πνεύμα μεταβαίνει σε ένα σώμα εντελώς διαφορετικό π.χ. στη μεταμόρφωση του Ακταίονα σε ελάφι.

Πλούσιες σε μεταμορφώσεις είναι και η Αφρικανική, η Ινδική, και η Ινδιάνικη μυθολογία, όπου εκεί έχουμε εκτός από τις μεταμορφώσεις ανθρώπων σε ζώα και το αντίθετο, μια ευρεία χρήση χορού που βασίζεται στην μιμική των ζώων αλλά και πρακτικές σαμανισμού και μαγείας με δυνάμεις που δανείζονται από το ζωικό βασίλειο.

Σαν μια γενική παρατήρηση για όλα τα παραπάνω μπορούμε να πούμε ότι έχουμε τέσσερις μορφικούς τύπους :

Το αιγυπτιακό πρότυπο, όπου έχουμε σώμα ανθρώπου με κεφάλι ζώου.

Το ελληνικό πρότυπο, όπου έχουμε σώμα ζώου με κεφάλι ανθρώπου ή άλλου ζώου.

Το Οβιδιακό πρότυπο, όπου ο άνθρωπος γίνεται ζώο.

Και τέλος το Αισωπικό, όταν το ζώο παρουσιάζεται με ανθρώπινες ιδιότητες.

Η αντιαισθητική εικόνα του μεταμοντέρνου σώματος

Πώς δομείται όμως αυτή η «οντότητα» στην οποία αναφερόμαστε λεκτικά ως στο «σώμα» μας στην σύγχρονη εποχή;

Ο καρτεσιανός δυϊσμός σώματος και πνεύματος, η αναζήτηση του Σπινόζα πάνω στις δυνατότητες του κορμιού, η ανάλυση του Φουκώ και των έργων που σχολιάζουν τη δύναμη του σώματος, όλα συνέβαλαν στην «κανονικοποίηση» του σώματος και κωδικοποίησαν πώς δομείται αυτή η «οντότητα» στην οποία αναφερόμαστε λεκτικά ως στο «σώμα» μας.

Για παράδειγμα αρκεί να ανατρέξει κανείς στις τερατόμορφες αναπαραστάσεις των κατοίκων του Νέου Κόσμου από τους conquistadores, που διαφοροποιούσε τεχνηέντως τους «πολιτισμένους» αποικιοκράτες από τους «αγρίους» ιθαγενείς.

Αναπαραστάσεις που υπηρέτησαν επάξια το αποικιακό αγγλοσαξονικό μοντέλο πολιτικής, και που θεωρούμε πως υπέστησαν ανεπανόρθωτο πλήγμα όταν πρωτοεμφανίστηκε η δαρβινική θεωρία, επιστροφή στις ζωϊκές καταβολές του ανθρώπου σήμαινε, αυτόματα, αμφισβήτηση της κάθε επικρατούσας ηθικής, της βιβλικής Γενέσεως και της παρελκόμενης αισθητικής αντίληψης του πολιτισμού των κυρίαρχων δυτικών, δηλαδή σύγκρουση με το θρησκευτικό και πολιτικό κατεστημένο.

Στο έργο του Αρτσιμπόλντο το ανθρώπινο κεφάλι συντίθεται από φρούτα. Ο Μαξ Ερνστ, ο Σαλβαντόρ Νταλί και οι υπερρεαλιστές του κύκλου του, όπως ο κινηματογραφιστής Λουί Μπουνιουέλ, μετασχηματίζουν το ανθρώπινο σώμα σε ένα σαρκαστικό κακέκτυπό

του, χαρακτηριστικό του εικοστού αιώνα.



Τζουζέπε Αρτσιμπόλντο

Στο έργο της Φρίντα Κάλο το σώμα της δημιουργού, καθηλωμένο στο κρεβάτι του πόνου, αναλύεται στα εξ ων συνετέθη, και παρουσιάζεται με τα σπλάχνα και τα οράματα του στο φανταστικό πλαίσιο του κάδρου.

Η σύγχρονη τέχνη διερευνά τις μηχανικές αλλοιώσεις του σώματος στη λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας, ενός «μοντέλου σώματος» που δομείται βάσει των συλλήψεων της Κυβερνητικής. Το σώμα γίνεται αποκρουστικό θέαμα, ενώ ο απόλυτος χειρισμός του διενεργείται από τους «πληροφοριοκράτες» (infocrats). Η κατόπιν συναινέσεως παραίσθηση του Matrix θεωρείται ως η εκτίναξη, στον κυβερνοχώρο,

του «Νευρομάντη» του συγγραφέα Γουίλιαμ Γκίμπσον. Η νεωτερικότητα (modernity), αντί να δώσει διεξόδους επανεύρεσης του χαμένου αυτού σώματος, ενίσχυσε τη σύγχυση και αποκάλυψε τις αντινομίες στη συνείδηση σώματος που έχει το «μοντέρνο» υποκείμενο. Στον ουσιαστικό «αφανισμό» του άρτιου σώματος από την εικαστική αντίληψη του κόσμου συνετέλεσαν τα ψηφιακά μετασχηματισμένα, αλλοιωμένα, σώματα κυβόργεια (cyborg), σώματα μετα-φύλου, μετα-είδους, μετα-φυλής, μετάλλαξης όπου ένας οικείος κόσμος τεράτων περνά από την σφαίρα του θρίλερ και εγκαθίσταται στη λογοτεχνία με τον Άρχοντα των Δακτυλιδιών και άλλων επικών έργων της λογοτεχνίας του φανταστικού.

Οι νοήμονες μηχανές και το απολυταρχικό κοινωνικό καθεστώς των δυστοπικών λογοτεχνιών, το ιαπωνικό άνιμε Ακίρα, η θεματική επιστράτευση της γενετικής μηχανικής και οι συνακόλουθες γενετικές μεταλλάξεις, η προσομοίωση επικοινωνίας στα κοινωνικά δίκτυα, όλα έχουν υποκαταστήσει το πραγματικό, ενώ το προβάδισμα δίνεται στους «ψηφιακά εγγράμματους» χειριστές ηλεκτρονικών υπολογιστών. Το σώμα συχνά εκφάινεται ως ιδρυματοποιημένο και εγκλωβισμένο στα κτήρια πειθαρχικών μηχανισμών όπως το εργοστάσιο, το σχολείο, το στρατόπεδο και το ψυχιατρείο, εξελισσόμενο σε μια σχιζοφρενική εκδοχή του. Η ανάπτυξη της Γηριατρικής και της Βιο-Μηχανικής ως κλάδου της Χειρουργικής προσφέρει στον άνθρωπο της μεταβιομηχανικής εποχής αισιόδοξες εκδοχές νέων ανασυνθέσεων του ακρωτηριασμένου κορμιού του και ανανοηματοδοτεί την πανάρχαια ψευδαίσθηση της αθανασίας.

Ο υβριδισμός σημαίνει τη μετάθεση της αξίας από το σύμβολο στο σημαίνον, από το ανθρώπινο σε αυτό που θέλει να συμβολίσει. Σήμερα αυτό ξεκινά με τα ρομπότ και την επαπειλούμενη κυριαρχία τους, εξελίσσεται στο έργο του Φίλιπ Ντικ, μετεξελίσσεται στον κινηματογράφο του Ρίντλεϊ Σκοτ (Blade runner) και συνεχίζεται, ακάθεκτο, στον Πόλεμο των Άστρων και στα Άβαταρ. Στην ταινία Αστακός του Λάνθιμου το ανθρώπινο σώμα κινείται προς τη δυνητική του μετατροπή σε ζώο. Οι ήρωες της ταινίας είναι υποχρεωμένοι να βρουν ερωτικό ταίρι σε 45 μέρες αλλιώς θα μεταμορφωθούν σε ζώο της επιλογής τους. Ο έρωτας δηλαδή θα τους κρατήσει ανθρώπους, αλλά ο καταναγκαστικός έρωτας τελικά τους οδηγεί σε κτηνώδη συμπεριφορά.



Φωτογραφία will sanders για το YATZER

Η εμπειρία της Χιροσίμα και του Τσέρνομπιλ επέτρεψε στη φαντασία μας τις μέγιστες τερατογενέσεις. Η ραγδαία διάδοση του καρκίνου και της χημειοθεραπείας, επίσης. Το σύγχρονο βαμπίρ είναι ο διπλανός μας άνθρωπος, αντικείμενο προς ανάλωσιν και βρώσιν, σε μια διαδικασία κατάχρησης εξουσίας, διαγκωνισμού του άλλου και σφετερισμού της ιδιαιτερότητάς του. Το θρίλερ της σύγχρονης θέασης του κόσμου ολοκληρώνεται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια «κατασκευής» μιας δεύτερης, υβριδικής ταυτότητας (Second life), τόσο σε επίπεδο αντίληψης όσο και σε επίπεδο αισθητικής παρουσίας στον κόσμο. Η πιο ακραία εκδοχή της «ρωγμής» αυτής που εκτινάσσει την ανθρώπινη ύπαρξη είναι οι φονταμενταλιστές καμικάζι αυτόχειρες που εκρήγνυνται εν μέσω ενός δημόσιου χώρου, συμπαρασύροντας στον όλεθρο τις ανυποψίαστες καταναλωτικές μάζες γύρω τους, στην υπηρεσία ενός εμμονικού πολιτικού ολοκληρωτισμού και θεωρώντας πως υπηρετούν μια μεταφυσική αξία. Έτσι τα όρια μεταξύ της εικονικής πραγματικότητας και της πραγματικής ζωής γίνονται δυσδιάκριτα και όλο και περισσότερο ρευστά. Χαρακτηριστικό του πόσο επιθυμητό είναι από τον άνθρωπο να προβάλλει τις μεταφυσικές του ιδέες ακόμα και σήμερα όπου σχεδόν όλα έχουν απαντηθεί είναι η περίπτωση των Churacabra. Κατά την διάρκεια του 1990 άρχισαν να εμφανίζονται μαρτυρίες ανθρώπων που είχαν δει το Churacabra ένα περίεργο άγνωστο τέρας στο Πουέρτο Ρίκο κι έτσι γεννήθηκε ένας σύγχρονος μύθος. Η επιστήμη έχει εξήγηση γι' αυτό το άγνωστο μυθικό πλάσμα. Τα Churacabra φέρονται να μην είναι κάτι άλλο πέρα από άγρια κογιότ τα

οποία πάσχουν από μεταδοτική δερματική ασθένεια, και γι' αυτό έχουν αιματοβαμμένα, παραμορφωμένα εμφάνιση.

Ερμηνεύοντας το άγνωστο μέσα από την τέχνη

Είναι λοιπόν ξεκάθαρο πως όχι μόνο στην μυθολογία αλλά και στον κινηματογράφο, στην λογοτεχνία, στα εικαστικά, ο καλλιτέχνης προσπαθεί να διερευνά και να αναφέρεται στο άγνωστο και σ' αυτό που δεν του είναι οικείο με πολλά εκφραστικά μέσα. Ο ζωάνθρωπος μπορεί να φαίνεται τρομακτικός και ανησυχαστικός αλλά τελικά αυτό που μας τρομάζει είναι πως τελικά πρόκειται για ένα πλάσμα γνώριμο και οικείο. Τα πρωτόγονα ένστικτα που η κοινωνική κοσμιότητα περιμένει από εμάς να καλύπτουμε, βρίσκουν τρόπο να επανέρχονται στην επιφάνεια μέσα από την προβολή τους στο υβριδικό σώμα, στο θηρίο, στο μεταμορφωμένο σώμα. Το ζώο συμβολοποιεί ποικίλες δυνάμεις, το βασικό χαρακτηριστικό που αποδίδουμε όμως σε αυτό είναι το απωθημένο μας ένστικτο.





Βιτρίνα του οίκου ρούχων Ralph Lauren . Λονδίνο 2018

Η φυλή, το φύλο, και το είδος, μοιάζουν να προκαλούν ασφυξία στον σύγχρονο μεταμοντέρνο άνθρωπο. Το σώμα προσπαθεί να πετάξει από πάνω του την παραδοσιακή του εικόνα και μένει γυμνό προσπαθώντας να επαναπροσδιορίσει την ταυτότητα και την μορφή του . Έτσι το ενδότερο σώμα , μέσα από την ζωομορφική του απεικόνιση είναι πάντα σημαντικό γιατί πάνω του καταγράφεται το όνειρο για μια νέα αισθητική και μια πιο εξελιγμένη πολιτική ηθική. Ο υβριδισμός σήμερα είναι μια ανάγλυφη αποτύπωση της ματιάς μας προς το αρχέγονο αλλά και προς το τεχνολογικό μόρφωμα-βιονικό σώμα. Αλλά πάνω από όλα τελικά είναι μια προσπάθεια διάσπασης του ανθρωποκεντρισμού και ένα καλωσόρισμα της διαφορετικότητας.

Hall, M. E. L. What are bodies for?: An integrative examination of embodiment. (2010).

Edmund Berger, Postmodern Passages: The Construction of the Body, 2013