

Storia dell'Arte – Paleocristiana

Il problema delle immagini

La simbologia cristiana

L'arte dei primi secoli è non solo contemporanea a quella romana imperiale, ma risente fortemente anche della sua influenza. I primi cristiani tendono ad utilizzare interamente le immagini pagane, cambiando a queste soltanto il valore simbolico e inserendole nei nuovi contesti culturali che sono il Vangelo, probabilmente sia per disinteresse, sia per comodità clandestina. Per questi motivi si ricorre all'uso del crittogramma (crittogramma: testo realizzato in scrittura cifrata).

Un famoso crittogramma dei primi cristiani è **ICHTHYS**, che in greco significa **Pesce**. ICHTHYS è la contrazione delle parole *Iesus CHristos THen Yios Soter* che significa "Gesù Cristo figlio di Dio e Salvatore". Il Pane ed il Pesce erano gli emblemi dell'agape, immagini simboliche che servono a ricordare ai poveri dell'esistenza della nuova religione e dell'operatività dei convertiti. Il pesce è spesso raffigurato nelle catacombe, ma si ritrova sotto forma di amuleto con funzione apotropaica (apotropaico significa che allontana i cattivi spiriti) e di riconoscimento.

L'arte cristiana è, come dice la parola stessa, legata al culto religioso. Il culto è monoteista, di derivazione ebraica, infatti la religione Cristiana Cattolica Apostolica Romana utilizza e diffonde anche il "Vecchio testamento", che è ebraico. Ma il fatto sostanzialmente nuovo della cultura cristiana, risiede nel suo originarsi anche attraverso le esperienze della cultura pagana, politeista. La venerazione dei santi e il culto Mariano, sono stati interpretati da alcuni storici come la sintesi di due culture opposte, una politeista ed una monoteista. Inevitabile il fatto che anche l'arte debba risentire delle influenze di entrambe le culture. Ecco perché inizialmente i segni visivi utilizzati dai cristiani sono segni romani, di origine greco-latina, ai quali è stato cambiato il significato e finiscono coll'indicare referenti diversi.

Mentre l'arte romana esprime l'ideologia fastosa della Roma imperiale, della conquista, del trionfo militare, del potere centrale, l'arte cristiana deve tradurre in "forme finite" ciò che è impossibile da rappresentare, deve rendere visibile l'invisibile. I cristiani sono poco interessati alle immagini religiose perché l'origine ebraica vieta la raffigurazione umana e antropomorfa. Durante i primi secoli, gli artisti che lavorano per i cristiani a Roma sono di cultura greco-romana, e le raffigurazioni sembrano in alcuni casi del tutto pagane. Ma questo non ci inganni: in realtà se vediamo il dio sole sul carro in una catacomba della fine del quarto secolo, non dobbiamo pensare alla religione pagana ma a quella cristiana.

Il segno visivo del dio sole sta ad indicare Cristo. Se si ritrovano raffigurazioni di Orfeo che libera le anime del limbo, dobbiamo ancora pensare alla raffigurazione di Cristo come Orfeo. In questo modo vi è forma di continuità tra la vecchia e la nuova religione, che esprime maggiormente il passaggio da una cultura ad un'altra, piuttosto che la rottura tra paganesimo e cristianesimo. La nota raffigurazione di Cristo sotto forma di pastorello che reca sulle spalle la pecorella smarrita, è anch'essa di derivazione greca. Nella cultura antica già esisteva un'immagine votiva di un giovanetto recante sulle spalle un vitello sacrificale, il "*Moskofo*" (parola greca che significa portatore di vitello). Il sacrificio di Cristo, la sua morte in croce, appare come la riproposizione del sacrificio umano antichissimo, poi sostituito coll'immolazione del vitello o di altri animali. Nella religione cristiana il vitello non viene sacrificato, anzi si trasforma in salvazione della pecorella, semplice allegoria della salvazione dell'anima. Così il *moskofo* greco si trasforma nel giovane "Buon Pastore".

Arte e ideologia della spiritualità

Un altro aspetto altrettanto importante dell'Arte Bizantina che trova i suoi eventi precorritori nell'Arte Paleocristiana, è una certa rinuncia all'illusione della terza dimensione dello spazio: la profondità che sembra dimostrata dal disinteresse per la modellazione chiaroscurale plastica e assenza di prospettiva. Quello che pone in relazione il disinteresse per la rappresentazione fortemente imitativa della realtà og-

gettiva della cultura cristiana, è il suo spiccato quanto necessario Spiritualismo. Probabilmente, partendo da questa forte e necessaria forza trascendente, che tende in parte a subordinare la "dimensione" materiale a quella spirituale, si arriva alla completa negazione della materia in tutti i suoi aspetti. Questa cultura non può non avere risvolti importanti nel campo artistico. Infatti possiamo affermare che forse esiste un parallelismo imprescindibile tra rappresentazioni piatte, soltanto approssimativamente imitative della realtà dell'arte dell'alto medioevo e questa rinuncia ai valori materiali. La materia è peccato, e l'uomo nasce col peccato originale: solo il battesimo e una vita condotta nel rispetto dei valori evangelici porta alla salvezza dell'anima. Se la materia è peccato, perché rappresentarla in modo realistico? Perché gli artisti devono sforzarsi di imitare il più possibile un referente materiale intriso di peccato? Questa teoria, che bene coniuga le tendenze dell'arte cristiana con il suo forte spiritualismo, appare progressivamente sempre più presente col passare dei secoli. La dimostrazione consiste nella scelta di un certo stile di pittura romana, nel rifiuto della prospettiva, nel ricorrere alle immagini pagane cambiando loro di significato.

La rinuncia alla prospettiva

L'arte cristiana, come l'arte romana, sottomette le leggi della prospettiva alla funzione simbolica dei segni visivi. Questo significa, per esempio, che allorché sul piano vicino vengono disegnate figure umane poco importanti e su un piano lontano Cristo, se rispettassimo la prospettiva dovremmo delineare queste figure più grandi e Cristo, che è più lontano, di dimensioni inferiori. La prospettiva romana e quella cristiana spesso, invece, invertono le grandezze delle parti, rendendo più piccole le figure vicine e ingigantendo quella lontana. La figura dell'imperatore o di Cristo non può apparire di dimensioni modeste, anzi deve giganteggiare rispetto alle altre. Gesù non può essere della stessa grandezza degli apostoli, perché il fedele ignorante riceva l'immediato messaggio della grandezza spirituale del divino rispetto a quella dell'umano.

Al pari dell'annullamento della prospettiva, l'espedito usato per esaltarne l'importanza è la "Posizione Frontale" del personaggio di cui si vuole innalzare il valore. Anche l'arte egiziana aveva operato forme di rigida frontalità nel millennio prima di Cristo, e l'arte Greca del cosiddetto periodo arcaico ne è una consapevole rielaborazione. La frontalità serve a conferire un aspetto solenne, una dignità che va al di là dell'immanenza storica, e induce lo spettatore ad un atteggiamento corrispondente di sottomissione o, per lo meno, di inferiorità e di soggezione. Gran parte delle raffigurazioni dell'alto medioevo saranno basate su questa frontalità statica che non indica azioni reali, che sospende l'evento per permettere ai personaggi di porsi in una posa che comunica l'assenza di attività e la sospensione del tempo.

Iconismo e aniconismo

Un certo disinteresse per le raffigurazioni artistiche che imitano in modo convincente il referente, sembra derivare anche dalla conflittualità di due opposte tendenze culturali interne al mondo cristiano: quella "**Pagana**" e quella "**Ebraica**", le cui tesi, riguardanti la rappresentazione del divino, sono diametralmente opposte. Mentre la cultura ellenistica concepisce il divino sotto sembianze naturali umane, quella ebraica esclude con forza la possibilità di rappresentare Dio sotto forma umana, e condanna tale atteggiamento come atteggiamento idolatrico. Si presenta sin dai primi anni del cristianesimo, il problema dell'"**Iconismo**" ellenico (che accorda la possibilità di dare sembianze umane a Dio), ed il problema dell'"**Aniconismo**" ebraico (impossibilità di raffigurare Dio sotto qualsivoglia sembianza).