SCACCO ALL'ARTE

a cura di Mariaelena Castellano

Scacco all'Arte
Mariaelena Castellano

Testi: Mariaelena Castellano
Progetto grafico: Gino Fienga e Rossella Dal Fiume

Tutti i contenuti (testi, immagini, grafica, layout ecc.)
in questo volume appartengono ai rispettivi proprietari.
Ove non diversamente specificato, appartengono all'autore.

Testi, foto, grafica e materiali non potranno essere ripubblicati, riscritti, commercializzati, distribuiti, radio o videotrasmessi, in alcun modo e sotto qualsiasi forma senza preventiva autorizzazione scritta da parte dell'autore.

Le immagini sono di proprietà dei singoli autori come da fonti riportate alla fine del volume. L'autore si impegna tuttavia ad assolvere i propri impegni nei confronti dei titolari di eventuali diritti qui non contemplati.

Si ringrazia per eventuali segnalazioni di errori e proposte di correzione, da indicare su www.mariaelenacastellano.it

L'opera, fatta eccezione per i due racconti "Il dono di Thot" e "L'eterna bellezza", è consultabile anche sul web, distinta in singole lezioni (www.mariaelenacastellano.it/scacco-all-arte/).

Copyright © 2021 Mariaelena Castellano. Tutti i diritti riservati.

la Preistoria 12

le antiche civiltà del vicino Oriente 30

Il dono di Thot (racconto) 58

l'Egeo e le civiltà preelleniche 84

l'antica civiltà greca 106

L'eterna bellezza (racconto) 206

l'Italia preromana 218

la civiltà romana 250

"Scacco all'Arte" racconta il percorso delle arti figurative, dalle origini ai tempi odierni.
Questo lavoro nasce dall'esigenza di fornire una guida di facile comprensione, senza però rinunciare alla completezza dei concetti e a quei necessari raffronti interdisciplinari, finalizzati a una più dinamica fruizione dei saperi.
Il testo è dunque corredato da vari approfondimenti: focus delle opere, analisi più dettagliate, glossari e richiami culturali. Tra le pagine trovano posto anche due miei brevi racconti inediti, relazionati ad alcuni degli argomenti trattati. Un invito alla lettura, questo, pensato per consolidare i contenuti proposti attraverso le suggestioni della finzione letteraria.
"Scacco all'Arte" ambisce ad avvicinare il grande pubblico all'Arte, che è fonte di energia, emozione e creatività.
"Arte significa: dentro a ogni cosa mostrare Dio". Con questo enunciato Hermann Hesse esprime l'alto potenziale di ogni operato artistico, qui inteso nel suo più ampio significato di "*qualsivoglia forma di attività dell'uomo come riprova o esaltazione del suo talento inventivo e della sua capacità espressiva*".
La possibilità di fruire di dipinti e sculture, come di composizioni musicali, di opere letterarie o di esibizioni teatrali, ci rende senz'altro persone migliori, poiché l'Arte svela le energie positive dell'umanità.
In particolare, le arti visive esprimono una moltitudine di significati aprendosi ai più svariati rimandi culturali. Ogni opera, infatti, oltre al contesto storico-sociale dell'artista, ne rivela le conoscenze più disparate, poiché ogni suo sapere, come ogni sua emozione, può concorrere all'atto creativo.
Pertanto, comprendere un'opera d'arte significa anche riuscire a coglierne i molteplici stimoli culturali provando così a entrare nel vissuto intellettuale ed emotivo del suo autore.
"Scacco all'Arte" mira ad avviare gli studenti e quanti vorrebbero saperne un po' di più in un percorso conoscitivo che prende in particolare considerazione il patrimonio italiano, in linea con i programmi scolastici della Storia dell'Arte.

Insegno questa disciplina da diversi anni e dietro la cattedra ho compreso quanto sia importante creare un approccio allo studio più semplificato, per riuscire a veicolare l'interesse dei ragazzi agli argomenti proposti. Tuttavia, prima ancora dei contenuti nozionistici è fondamentale coltivare in loro quella sensibilità necessaria a lasciarsi sedurre dal linguaggio dell'Arte, con la libertà di interpretare le opere anche secondo una visione personale, scandita da un proprio sentire, a prescindere da quanto si potrà poi apprendere dalla consultazione di testi e documentazioni.
Con le narrazioni di "Scacco all'Arte" proverò a guidare il lettore in questo affascinante viaggio: partiremo dagli albori preistorici fino ad arrivare alle provocazioni dense di originali spunti riflessivi, proprie dell'età contemporanea.
Come negli Scacchi, il gioco intellettuale per eccellenza, così complesso e attraente, mossa dopo mossa asseconderemo ora lunghi ragionamenti, ora rapide intuizioni e ci faremo strada tra i capolavori di ogni tempo; entreremo nelle vite e nei pensieri di personalità artistiche geniali e, a piccoli grandi passi, impareremo a comprendere e ad amare l'Arte.

Scacco matto al Re.

M.C.

la Preistoria

cronologia

Paleolitico	2 milioni - 10.000 anni fa
Mesolitico	8.000 - 6.000 a.C. ca
Neolitico	6.000 - 4.000 a.C. ca
Età del rame	4.000 - 3.000 a.C. ca
Età del bronzo	3.000 - 1.200 a.C. ca
Età del ferro	XIII - V sec. a.C. ca

Il Paleolitico e le prime manifestazioni artistiche

Per risalire alle prime manifestazioni artistiche della specie umana facciamo un grande salto indietro nel tempo, fino ad arrivare alla Preistoria.
Sin da allora gli uomini, oltre alle pressanti esigenze di sopravvivenza, avvertono anche il bisogno di esprimersi con creatività e di attestare la propria esistenza tramite l'elaborazione di segni e la produzione di manufatti.
Andiamo, però, con ordine.
Innanzitutto, il termine **Preistoria** indica quel lungo periodo della vita terrestre che precede la fondamentale invenzione della scrittura.
Per uno studio più agevole, si è effettuata una distinzione in diverse ere preistoriche e, tra queste, a interessare il nostro discorso sono le fasi più recenti, a partire dalla comparsa dei primi Ominidi.
Parleremo, dunque, di Paleolitico, Mesolitico, Neolitico ed Età dei metalli.

1.1. Pitture rupestri, particolare dalla grotta Chauvet, Francia.

I dipinti, scoperti nel 1994, risalgono a oltre 30.000 anni fa e costituiscono uno dei più antichi e raffinati esempi di pittura rupestre, dove la gran varietà di animali raffigurati è arricchita da singolari effetti luministici e da un suggestivo senso di dinamismo.

Il Paleolitico inizia all'incirca due milioni di anni fa e si conclude 10.000 anni fa.

Tuttavia, soltanto nel cosiddetto **Paleolitico Superiore** (35.000/10.000 anni fa ca.) si riscontrano le prime manifestazioni artistiche più evolute e originali, riconducibili alla specie dell'Homo Sapiens.

Nel Paleolitico, "Età della pietra antica", gli uomini lavorano la pietra scheggiandola in modo piuttosto rudimentale.
Tra le varie tipologie litiche, ricordo l'**amigdala**, dal greco ἀμυγδάλη, mandorla, che fa la sua comparsa intorno ai 450.000 fa. Si tratta di un ciottolo a forma di mandorla, appuntito all'apice e tagliente ai bordi, probabilmente utilizzato come arma. Ricavato da frammenti di pietre dure, quali il basalto o la selce, viene indicato anche come pietra bifacciale, in riferimento alla scheggiatura effettuata su entrambi i lati.

1.2. Pietra bifacciale del Paleolitico.

Nel Paleolitico, l'uomo vive di caccia, di pesca e di raccolta. Non ha dimora fissa: è costretto a spostarsi per seguire la selvaggina, ma anche per riparare in zone meno fredde.
La precarietà della vita, dovuta ai continui adattamenti per la sopravvivenza, spiega quel **bisogno di certezze,** ravvisabile sin dalle prime creazioni artistiche dei nostri antenati.

Le **pitture e le incisioni rupestri** realizzate lungo le pareti delle caverne, per esempio, possono essere interpretate come la volontà di documentare il proprio passaggio in quello spazio.

1.3. Cueva de las manos (Argentina), impronte di mani risalenti a quasi 10000 anni fa.

Ecco, allora, una gran varietà di **impronte di mani**, inquadrabili come una sorta di proclamazione di esistenza nel mondo; e poi, svariati segni dipinti o incisi: perlopiù raffigurazioni di animali, ma anche immagini di difficile interpretazione, con misteriose creature segnate da una fascinosa aura magica.

Le mani dei nostri antenati

Per lasciare le impronte delle proprie mani sulle superfici rupestri, gli artisti della Preistoria utilizzano due tecniche. Se realizzano le sagome premendo le mani intinte nel colore sulla parete, si parla di impronte in positivo; viceversa, se il colore è spruzzato sulla mano appoggiata al piano roccioso, l'impronta è in negativo. In quest'ultimo caso, la tecnica a spruzzo si effettua diluendo il colore in bocca, con la saliva, per poi soffiarlo direttamente o tramite una cannuccia ricavata da un sottile osso cavo.
Tra le testimonianze più note di impronte di mani preistoriche, segnalo i reperti rinvenuti nella **Cueva de las Manas**, la Grotta delle Mani, in Argentina (11.000-7.500 a.C.).

Anche dinanzi a soggetti riconoscibili, infatti, permane un **senso di irrealtà**: le figure sono isolate e sembrano fluttuare in uno spazio vago, non identificato; non sono collegate tra loro, si ignorano, come sospese in una dimensione altra.
Ciò potrebbe spiegarsi con il desiderio dell'uomo primitivo di aprirsi dei varchi in una realtà soprannaturale, attraverso la quale ergersi e prendere le distanze dalla sua difficile quotidianità.

Incisioni e pitture rupestri

Tra gli esempi più noti di pitture e incisioni rupestri figurano le testimonianze ad Altamira (Spagna) e a Lascaux (Francia). In Italia, sono famosi i rinvenimenti in Val Camonica (Lombardia), ai Balzi Rossi (Liguria), a Tivoli (Lazio), a Paglicci e Romanelli (Puglia) e sul Monte Pellegrino (Sicilia).
Nella maggior parte dei casi si tratta di animali e scene di caccia, più raramente di figure femminili, guerrieri o stregoni.
L'uomo primitivo realizza le **incisioni** attraverso l'uso di pietre appuntite, con cui solca la superficie della roccia per definire i contorni.
I **dipinti**, invece, si avvalgono di vivaci colorazioni, in un primo tempo ottenute stendendo il colore con le mani, in seguito tramite l'utilizzo di rudimentali pennelli di legno realizzati con foglie, peli di animali o penne d'uccello.
I colori si ricavano da pigmenti naturali: minerali terrosi vengono sbriciolati e mescolati a leganti forniti da grassi animali o da tinture vegetali.
Che si tratti di incisioni o di pitture, emerge un tratto sicuro e deciso, con linee di contorno ben definite, che contribuiscono a rendere più vive le scene, dotate di una grande immediatezza espressiva.
Inoltre, spesso le immagini rupestri vengono collocate sui dislivelli delle pareti rocciose: sporgenze e rientranze diventano così uno strumento per ottenere un singolare effetto tridimensionale.

1.4. Dipinti rupestri nelle grotte di Altamira (Spagna), tra 16.000 e 13.000 anni fa ca.

Gli artisti preistorici costruiscono impalcature rudimentali per raggiungere i soffitti e le parti alte degli ambienti più interni delle grotte: si addentrano in ambienti bui e nascosti, non destinati a finalità abitative, bensì a culti e rituali magici.
Gruppi di uomini si avventurano in queste imprese, operano insieme per realizzare un lavoro collettivo nel quale inventano un linguaggio semplice, ma fortemente comunicativo. La loro arte è votata a un **significato di tipo magico-propiziatorio**, che tende a prevalere sulle esigenze estetiche o decorative: quel che conta è dotare le immagini di un potere benaugurale, in grado di proteggere e donare buoni auspici.
In particolare, le raffigurazioni degli animali alludono alla possibilità di augurarsene la cattura, per scongiurare i timori legati a un cattivo esito delle battute di caccia, indispensabili per la provvigione del cibo e, quindi, per la sopravvivenza.
Bisonti, cervi e mammut vengono dipinti con grande accuratezza tecnica da provetti incisori e pittori, che mostrano di conoscere bene i soggetti raffigurati, avendoli di certo osservati durante la caccia.

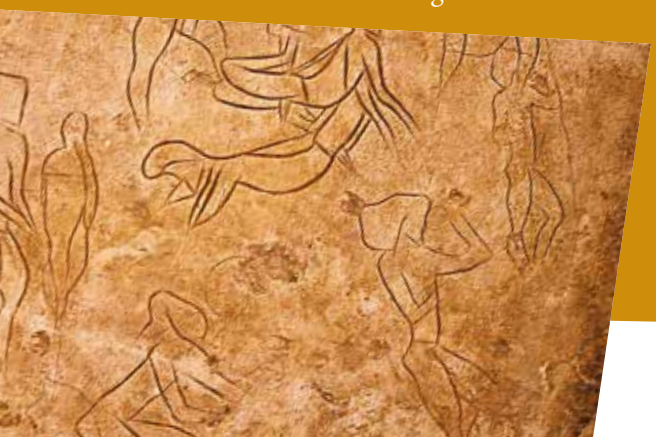
Alla finalità del buon augurio rispondono anche le numerose **statuette di figure femminili**.
Si tratta di piccole sculture appena abbozzate ma dalle forme abbondanti, per accentuare l'idea di femminilità e, quindi, di **fecondità**. L'auspicio è relativo al desiderio di procreare, per perpetuare la specie umana ed esorcizzare così la paura della morte e dell'ignoto.

1.5. Venere di Willendorf, pietra calcarea, h.11 cm, 26.000-25.000 anni fa ca., Vienna, Naturalhistorisches Museum.

Queste immagini, dette *Veneri* in onore della dea di fertilità, alludono per estensione di significato anche alla necessità di un terreno produttivo che possa assicurare un buon raccolto.
Le opere pervenute sono in pietra, osso e avorio, ma anche in steatite, un minerale di consistenza gessosa facilmente lavorabile.
Un famoso esemplare è la **Venere di Willendorf**, dal nome della località austriaca dove viene rinvenuta nel 1908.
La piccola statuina, databile tra i 26.000 e i 25.000 anni fa, presenta un volto tondeggiante sovrastato da un copricapo di conchiglie e un corpo dalle forme generose, allargate a dismisura.
Nonostante la sommarietà dei tratti, l'opera è caratterizzata da una vigorosa enfasi espressiva, mentre la resa naturalistica è subordinata alla simbologia della fecondità e dell'abbondanza.

Le grotte dell'Addaura

Tra i più noti reperti preistorici, figurano le suggestive **incisioni delle Grotte dell'Addaura**, tre cavità naturali aperte nel massiccio del monte Pellegrino, in provincia di Palermo.
Si tratta di uno straordinario ciclo di graffiti rupestri collocabile tra i 14.000 e gli 8.000 anni fa e venuto alla luce nel 1943.
Tra le immagini incise spicca una sequenza dove sono rappresentati uomini e animali, dove a dominare la composizione è un gruppo di personaggi disposti in circolo, intorno a due figure centrali con il corpo fortemente inarcato.
La scena, caratterizzata da un vivace effetto di dinamismo e da un tratto fluido che denota padronanza nella tecnica, è di dubbia interpretazione. Alcuni studiosi sostengono si possa trattare di acrobati. Una seconda versione, che mi sento di approvare, ipotizza sia stato raffigurato un rito primitivo: si è pensato a un sacrificio di due persone oppure a una cerimonia di iniziazione guidata da sciamani.



Al di là del loro significato intrinseco, queste immagini rappresentano una fondamentale testimonianza dell'arte preistorica italiana, distinguendosi per l'alto valore documentario.