



## RADICI ANTROPOLOGICHE DELL'IMMAGINARIO E DEL FANTASTICO NELL'ARTE ANIMALISTICA DEL PALEOLITICO SUPERIORE

GABRIELLA BRUSA ZAPPELLINI\*

### SUMMARY

*The figurative bestiary of Upper-Palaeolithic art corresponds to the inner repertory of our visual memory: its degree of abstraction does not compromise its value of recognisability. Still there are some rare images that seem able to break this naturalistic horizon. In the darkness of caves it can happen that the horses' neck gets excessively long (the Pergouset "monsters"), the legs multiply and the snouts dilate to the shape of a duck's beak (Le Portel). At Lascaux the ramification of the deer's horns develop into extravagant arabesques. In the Chauvet cave the head of a bear emerges from the willowy body of a feline. In several illustrated panels we can see living together in a curious mix of species animals that never meet each other in nature: seals facing horses (Cosquer cave); quadrupeds mixing with fishes (Lorthet). Are they the first signs of an imaginary bound to burst, thousands of years later, into the chimeras populating the artistic creativity of protohistoric and ancient world (perhaps medieval too)? Or does it exist a structural difference between the Palaeolithic imaginary and the animal fantastic of later cultures ?*

### RIASSUNTO

Il bestiario figurativo dell'arte del Paleolitico superiore corrisponde al repertorio interno della nostra memoria visiva: il suo grado di astrazione non ne compromette il valore di riconoscibilità. Vi sono però rare immagini che sembrano spezzare questo orizzonte naturalistico. Nel buio delle grotte può accadere che il collo dei cavalli si allunghi a dismisura (i "mostri" di Pergouset), le zampe si moltiplichino e il muso si dilati "a becco d'anatra" (Le Portel). A Lascaux la ramificazione delle corna dei cervidi si perde in stravaganti arabeschi. Nella Grotta Chauvet dal corpo flessuoso di un felino spunta una testa d'orso. In molti pannelli istoriati convivono, in una curiosa mescolanza di specie, animali che in natura non si incontrano mai: le foche fronteggiano i cavalli (Grotta Cosquer); i quadrupedi si mescolano ai pesci (Lorthet). Sono le prime marcature di un immaginario destinato a esplodere, a migliaia d'anni di distanza, nelle chimere che popolano la creatività artistica del mondo protostorico e antico (ma anche medioevale)? O esiste una diversità strutturale fra l'immaginario paleolitico e il fantastico animalistico delle culture successive?

### RESUME

*Le bestiaire figuratif de l'art du Paléolithique supérieur correspond au répertoire interne de notre mémoire visuelle : son degré d'abstraction n'en compromet pas l'être reconnaissable. Il y a toutefois de rares images qui paraissent briser cet horizon naturaliste. Dans l'obscurité des grottes, il peut arriver que le cou des chevaux s'allonge démesurément (les « monstres » de Pergouset), les pattes se multiplient et le museau se dilate comme un « bec de canard » (Le Portel). À Lascaux, la ramification des bois des cervidés se perd dans des arabesques extravagantes. Dans la grotte Chauvet, une tête d'ours se lève du corps sinueux d'un félin. Sur plusieurs panneaux historiés cohabitent, dans un curieux mélange d'espèces, des animaux qui ne se rencontrent jamais naturellement : les phoques font face aux chevaux (grotte Cosquer) ; les quadrupèdes se mélangent aux poissons (Lorthet). Il s'agit des premiers marquages d'un imaginaire destiné à se répandre, après des milliers d'années, dans les chimères qui peuplent la créativité artistique du monde protohistorique et ancien (même peut-être celui du Moyen Age) ? Ou existe-t-il une diversité structurelle entre l'imaginaire paléolithique et le fantastique animalier des cultures suivantes ?*

### PREMESSA

Questo contributo sull'arte visiva delle origini fa proprio il presupposto di ordine generale che l'analisi delle forme della rappresentazione possa gettare luce sui progetti della mente di coloro che a queste forme hanno dato vita. In particolare, verterà su tre categorie portanti della filosofia dell'arte, impulsi fondativi della creatività umana: *naturalismo, immaginario, fantastico*. La tesi sostenuta è la

\*Gabriella Brusa-Zappellini

già Docente di Estetica e Storia dell'Arte Presso l'Istituto Universitario di Lingue Moderne di Milano  
gabriella.brusazappellini@istruzione.it



seguinte: mentre nell'arte animalistica paleolitica è dominante un naturalismo denso di valenze immaginarie, il fantastico, incipiente nelle raffigurazioni preistoriche, caratterizzerà gli stilemi dell'arte animalistica delle culture protostoriche successive. Indagare le ragioni di questo mutamento d'orizzonti della sensibilità artistica è lo scopo di questa riflessione.

#### NASCITA DELLE IMMAGINI

I ritrovamenti archeologici della più antica presenza umana nel mondo offrono le tracce millenarie dei siti abitativi degli Ominidi e le evidenze dei loro manufatti litici. Tali reperti testimoniano di una notevole abilità manuale e di un certo senso estetico, ma non recano traccia alcuna di intenzionalità figurativa. Poi, all'improvviso (un improvviso nella temporalità infinita della preistoria), gli animali che popolano le tundre e le steppe subiscono, come per incanto, uno sdoppiamento. Corrono liberi sotto la volta del cielo e si animano alla luce delle torce nelle stanze interne delle caverne, intrappolati nelle morfologie cristalline sotterranee. Seguendo le direttrici dei flussi migratori dell'*Homo sapiens sapiens* dalla culla africana, prendono corpo, nello scorrere delle generazioni, figure che nessuna mano aveva tracciato prima e nessuno sguardo aveva precedentemente osservato. Sono immagini straordinariamente belle di animali "finti" - nel senso etimologico del termine - creati dai bulini, dai gessetti minerali, dai tamponi e dai soffi colorati. Animali fatti "ad arte", cioè nati dall'artificio dell'incontro della mano con i progetti e i desideri della mente. Questa emergenza figurativa rinvia alle pratiche dei primi cacciatori arcaici, uomini ormai identici a noi per capacità cognitive e potenziali affettivi, che inseguivano per mesi i branchi attraverso territori sconfinati, ricoperti di ghiaccio, gettavano le loro trappole, trasportavano le prede negli accampamenti. Forse però, prima ancora di divenire oggetto di cattura venatoria, gli animali del tardo Pleistocene devono avere catturato l'attenzione percettiva dei loro inseguitori trascinandola nelle regioni immaginifiche del mito. E forse, prima ancora di diventare gli *animali parlanti* dei racconti favolosi delle origini, devono essere stati per millenni *animali parlanti*: creature fascinose di cui i primi uomini parlavano interrogandosi sul significato del loro agire. Le zebre non si chiedono il senso del comportamento dei leoni. Quando li vedono scappano. Anche i nostri progenitori probabilmente scappavano. Ma la cosa non doveva finire lì. Troviamo i leoni istoriati sulle pareti delle grotte e sui reperti dell'arte mobile. Il linguaggio però non è solo una strategia di parole e di segni. Anche la percezione è per l'uomo un atto strategico: più si complicano le sue strutture cerebrali e più si complica l'oggetto della visione e il mondo si illumina di luci nuove. Il canto notturno dei lupi, le dinamiche di corteggiamento degli uccelli, le danze degli insetti, la lotta dei cervi per le femmine, la fascinazione ipnotica delle spire dei serpenti diventano segni magici, marcature di un universo misterioso in cui la mente si trova immersa e che cerca di decifrare. E quanto i primi cacciatori fossero osservatori esperti lo testimoniano i loro dipinti: l'attenzione ai dettagli anatomici degli occhi, alle fosse lacrimali, al pelame e agli zoccoli degli animali. Fin dalle più antiche testimonianze, siamo dinanzi a un linguaggio figurativo naturalistico, cioè a un'arte che esprime un forte senso di naturalità. Dalle prime espressioni aurignaziane alle ultime fasi magdaleniane dell'area franco-cantabrica, il bestiario paleolitico mantiene la verosimiglianza come costante stilistica. I tratti strutturali degli animali rappresentati coincidono con il nostro repertorio zoologico interiore: sono immediatamente riconoscibili.

Ma su questo naturalismo delle origini è necessario intendersi. L'apertura dell'orizzonte figurativo mette in moto inevitabilmente un processo di dematerializzazione della realtà rappresentata. Ogni opera, anche la più fedele adesione ai dati visivi, comporta un'astrazione più o meno accentuata. Anche la stessa *copia dal vero* non è mai un calco della superficie visibile del mondo. In più, bisogna considerare che gli animali dipinti nelle profondità delle grotte non sono, né potevano essere, copie dal vero. Probabilmente i primi artisti non li avevano dinanzi neppure quando li dipingevano nei ripari all'aperto o li incidevano sulle ossa e sui frammenti di pietra nei loro siti abitativi.

#### UN NATURALISMO DELLA MEMORIA

Il naturalismo delle origini è un naturalismo della memoria. Nel raffigurare gli animali gli artisti paleolitici seguivano i tracciati interni della loro memoria visiva. Tracciati fluidi in cui il ricordo percettivo si mescola alle complesse strutture affettive e rielaborative della mente. Allora come adesso, il mondo empirico, passando attraverso la complessità della vita psichica e delle sue strutture logiche si arricchiva di dimensioni cognitive e simboliche nuove. Se l'atto osservativo è già di per sé una proiezione della mente sulla cosa percepita (R. Arnheim 1969), il filtro della memoria potenzia ulteriormente gli aspetti ideativi di una visione sottratta alla vista dallo scorrere del tempo e del

pensiero, collocando l'immagine su diversi livelli di astrazione, cioè su differenti gradienti di somiglianza col mondo. L'arte delle origini si situa, potremmo dire, sui primi gradini della sensibilità naturalistica: i cacciatori-raccoglitori del tardo Pleistocene dipingevano ciò che avevano visto con un grado di approssimazione ai dati della visione straordinariamente elevato.

Certo, non tutti gli zoomorfi delle grotte sono immediatamente riconoscibili. Alcuni sono indeterminati o inintelligibili. Altri presentano tratti confusi, forse per imperizia o per le approssimazioni di una esecuzione affrettata. Ma si tratta di casi rari. Molte deformazioni dovevano essere intenzionali, come nel caso della enfaticizzazione delle belle corna arabesche di Lascaux (Dordogna), delle creature equine incise all'entrata della galleria dei bisonti d'argilla di Tuc d'Audoubert (Ariège), dei "mostri" di Pergouset (Lot), dei musci a "bec de canard" dei cavalli di Pair-non-Pair (Gironde) e di Le Portel (Ariège) (Fig.1). Nella Grotta Cussac (Dordogna), alcuni animali incisi, di non chiara identificazione, hanno le fauci spalancate e il muso irrealisticamente allungato. Non mancano anche accostamenti curiosi. Animali di specie differenti, che appartengono a biotipi diversi, possono intrattenere sulle pareti istoriate rapporti del tutto innaturali, come nel caso degli strani incontri fra le foche e i cavalli della Grotta Cosquer (Provence-Alpes-Côte d'Azur), probabile raffigurazione di un evento mitico a noi ignoto. Troviamo anche posture inusuali. Nella Grotta Chauvet (Ardèche) un giovane mammut ha una postura quasi eretta e le zampe a palla. A Les Trois Frères (Ariège) fanno la loro comparsa zoomorfi ambigui (Fig. 2), come ambigui sono gli animali (le cosiddette "antilopi") disegnati in fondo alla galleria del Combel nella Grotta di Pech-Merle (Lot). Un discorso a sé va fatto per gli animali con più teste, più zampe e più code, probabili strategie figurative messe in atto per potenziare il dinamismo del movimento. Potrebbe essere il caso del leone frontale inciso a Les Trois Frères, anche se l'atmosfera generale della grotta, con tre "stregoni" e quattro civette, potrebbe giustificare altre letture. Anche lo splendido cervo con due teste simmetriche e speculari di Quinta de Barca (Foz Côa - Portogallo) potrebbe rientrare nelle tecniche di resa del movimento: l'animale si gira per osservare una femmina (Fig.3).

Anche le stravaganze però non compromettono lo stile naturalistico delle prime forme d'arte; si tratta di deformazioni spinte ai limiti della riconoscibilità, probabili derive simboliche di una creatività incantata dalle misteriose corrispondenze delle forme, ma che non stravolge deliberatamente l'ordine generale della natura. Per intenderci, non troviamo nelle grotte franco-cantabriche, bovidi alati, leoni con le corna o pesci con le zampe e gli zoccoli, un repertorio figurativo irrealistico, destinato a esplodere nell'arte fantastica delle culture successive. Mentre il fantastico protostorico turberà intenzionalmente l'ordine del mondo naturale, il naturalismo delle origini sembra piuttosto turbato dalle sue strane, sotterranee corrispondenze.

#### FORME MIMETICHE DELLA CREATIVITÀ ARTISTICA

Fantastico e immaginario sono categorie della storia dell'arte - ma non solo dell'arte - che hanno alle spalle una ricchezza interpretativa così densa e polisemica da divenire oggi quasi impraticabili. Vanno, dunque, maneggiate con cautela e richiedono precisazioni e ricollocazioni introduttive.

Come il naturalismo, anche l'immaginario e il fantastico potremmo intenderli, in via preliminare, come impulsi mimetici dai confini indefiniti che attraversano, in un processo di costante osmosi, tutto l'orizzonte della creatività artistica, riversandosi nelle forme. Ma la loro comune tensione imitativa è messa in moto da spinte emozionali diverse. Mentre il naturalismo è attratto dalle forme sensibili del mondo, il fantastico e l'immaginario sembrano dominati dai processi ideativi della mente: non imitano le forme della vita della natura, quanto piuttosto i desideri della vita psichica. In questo senso, potremmo pensare al naturalismo, all'immaginario e al fantastico come a vasi comunicanti della creatività che mettono in comunicazione la mente con il mondo, ma secondo differenti dinamismi organizzatori, anche se una componente astrattiva e visionaria li accomuna. Basti solo pensare al potente effetto di irrealtà dell'iper-realismo moderno. Si possono però focalizzare anche alcuni tratti distintivi.

Se nel naturalismo domina un felice rapporto di consonanza e immedesimazione con i modelli sensibili e l'immaginario è dominato dalle visioni della mente, il fantastico sembra, invece, procedere attraverso la logica stringente della volontaria esibizione dell'illogico e dell'incredibile. Creature ibride, mostri favolosi e zoomorfi deformi popolano l'arte fantastica di tutti i tempi. Sono figure chimeriche che, per lo più, si allontanano intenzionalmente dalla realtà, fatte *ad arte* per stupire, alludere, simbolizzare, terrorizzare o sconcertare. In queste costruzioni di un mondo irrealistico o alla rovescia, in cui i quadrupedi possono avere le ali degli uccelli e gli uccelli le pinne dei pesci, la macchina del fantastico gioca sull'artificio - e sugli assemblaggi contro-natura - nella solida convinzione che nel mondo reale l'impossibile non possa accadere:



i quadrupedi non hanno le ali e le donne non hanno pinne e squame. Il fantastico introduce una discontinuità nell'ordine dei dati della visione, una rottura deliberata delle regole tanto più efficace quanto più forte è la fiducia nella legalità del quotidiano e nella credibilità della dimensione veridica dei sensi. A ben vedere, solo uno zoologo moderno può ritenere il liocorno un animale "fantastico". Non un bambino o un primitivo, entrambi aperti a un universo naturale imprevedibile e straordinariamente fluido: se tutto può essere meraviglioso, nulla può essere veramente fantastico.

Nel fantastico siamo paradossalmente dinanzi a espressioni disincantate, a zone franche di una mente logica ha ormai preso le distanze dal sortilegio originario di un universo prodigioso e animistico. Che le figure strane o deformi delle grotte paleolitiche possano rientrare negli artifici combinatori delle allegorie o nelle strategie intenzionali volte a stupire, alludere o terrorizzare, è del tutto improbabile. L'unico zoomorfo fantastico di tutto il Paleolitico potrebbe essere il famoso "liocorno" di Lascaux che apre il grande fregio della parete di sinistra della Sala dei Tori (Fig. 4). Anche se è probabile che le due lunghe antenne - a cui deve la denominazione - non gli appartengano, pare un animale fiabesco, un po' felino e un po' equide. Secondo l'Abate Breuil, il suo corpo ricorda quello di un rinoceronte, ma il muso sembra quello di un'antilope tibetana. Un'analisi attenta potrebbe, però, suggerire una diversa lettura. "Esaminando il "liocorno" molto obliquamente - scrive Louis-René Nougier - con una luce radente e nella penombra naturale, le sue zampe anteriori sembrano allora curiosamente delle gambe, il suo spesso muso squadrato assumerà caratteri umani" (L. Nougier 1966).

Quindi, non di zoomorfo potrebbe trattarsi, ma di un uomo mascherato, o meglio di un antropo-zoomorfo. In effetti, pare quasi che l'arte animalistica delle origini, quando si incontra con la dimensione figurativa umana, tenda l'arco della creatività verso orizzonti marcatamente visionari. Se nei repertori animalistici paleolitici, le deformazioni sono relativamente rare, le raffigurazioni umane, piuttosto scarse sul piano statistico rispetto agli animali, tendono a una costante messa in discussione dei loro tratti naturalistici. Qui la deformazione sembra avere il sopravvento.

#### DAL NATURALISMO ALL'IMMAGINARIO

Pensiamo alle splendide "Veneri" gravettiane dalle forme generose: donne volutamente obese dai tratti ipertrofici. Quasi tutte le figure umane dell'arte paleolitica, a differenza della stragrande maggioranza delle immagini zoomorfe, presentano tratti deformi se non grotteschi e sconcertanti nella loro ingenuità figurativa, che stridono con il carattere realistico degli animali. "La représentation paléolithique de l'Homme - scrive Vialou - est idéologique, répond à un concept, exprime des significations; elle est en marge de la Nature" (D. Vialou 2003). Spesso si tratta di immagini tracciate con un gesto rapido. Si è parlato di "grafie domestiche, più o meno clandestine" (A. Plénier), venute ad aggiungersi nel tempo alle decorazioni animalistiche. Spesso i volti paiono allungarsi in curiose metamorfosi animalistiche. Pensiamo, ad esempio, ai profili teriomorfi dei "ritratti" dal prognatismo accentuato di La Marche (Lussac-les-Châteaux) (15.000-14.000 BP circa).

In effetti, questa tensione deformante, propria di molte rappresentazioni antropomorfe, sembra esplodere quando la dimensione umana si fonde con quella animale dando vita a bizzarre combinazioni. Pensiamo agli stregoni delle grotte, dalla Chauvet a Gabillou (Fig. 5) e a Les Trois Frères. Che si tratti di uomini mascherati è possibile, ma - almeno per alcuni - poco probabile. È però altrettanto improbabile che si tratti di artifici fantastici assemblati "ad arte" giustapponendo realtà disparate. È infatti poco credibile che una sensibilità marcatamente naturalistica come quella del Paleolitico superiore, che trae dal mondo sensibile le fonti primarie di ispirazione, possa inserire nel proprio orizzonte figurativo elementi di discontinuità di questa portata. Si potrebbe avanzare l'ipotesi che le figure ibride del tardo Pleistocene non siano costruzioni concettuali intenzionali, ma rappresentazioni di realtà effettivamente apparse a chi probabilmente riteneva che la percezione ordinaria non dovesse esaurire tutto il campo del visibile. Potremmo pensare più che ad assemblaggi intenzionali, composti giustapponendo parti umane e animali, a un processo visionario che si insinua nella mente quasi a sua insaputa, sospingendola nelle pieghe dell'immaginario. Forse gli antropo-zoomorfi delle origini, prototipi di tutti gli esseri portentosi delle culture successive, hanno, rispetto a questi, una diversa genesi e una differente natura. Una natura immaginaria più che fantastica, cioè legata più alla visione di un altro mondo che a una operazione intenzionale di rottura della legalità di questo mondo: se l'uomo paleolitico raffigurava ciò che vedeva o che aveva visto, potremmo supporre che avesse visto anche i segni astratti e le creature chimeriche dipinte nelle grotte e sui ripari all'aperto.

Per dar conto di queste presenze bizzarre che sembrano turbare il più generale orizzonte naturalistico delle origini, il paradigma neurologico-sciamanico, messo in campo da J.D. Lewis-Williams



e T.A. Dowson alla fine del secolo scorso, ha avanzato l'ipotesi che si tratti, almeno in alcuni casi, di raffigurazioni della *trance*, metamorfosi di quei fosfeni (zig-zag, cerchi, reticoli spirali) che insorgono negli stati alterati di coscienza connessi, nelle culture preistoriche, a pratiche sciamaniche (J.D. Lewis-Williams e T.A. Dowson 1988). Un'ipotesi ripresa da uno studio che ha sollevato un notevole dibattito *Les chamanes de la préhistoire* nato dalla collaborazione di J.D. Lewis-Williams e Jean Clottes (J.D. Lewis-Williams e Jean Clottes 1996).

In effetti, il linguaggio naturalistico delle grotte, e più in generale di tutta l'arte rupestre, è spezzato non solo da irrealistiche creature antropo-zoomorfe, ma anche da segni geometrizzanti e aniconici che molto si avvicinano ai fosfeni (anche in questo caso zig-zag, cerchi, reticoli, spirali), cioè alle apparizioni luminose e costanti che emergono spontaneamente in momenti particolari di disfunzionamento del sistema percettivo. Questo ha fatto pensare a percorsi allucinati della visione, indotti dall'uso di sostanze psicotrope o da forme di eccitazione sensoriale riconducibili a pratiche rituali, come ad esempio alla danza protratta o alle lunghe permanenze negli ambienti bui delle grotte.

Un'ipotesi per molti aspetti convincente. In effetti, il paradigma neurologico-sciamanico, che associa i segni geometrizzanti alle apparizioni entottiche e le immagini bizzarre alle visioni della *trance*, sembra superare un'incoerenza all'interno della sensibilità figurativa dei primordi. Sia i grandi zoomorfi naturalistici che i segni geometrizzanti e le immagini chimeriche avrebbero la medesima genesi "realistica": raffigurandoli i nostri antenati trasferivano sulla roccia realtà che avevano effettivamente visto, anche se in circostanze del tutto particolari.

Alcuni interrogativi però rimangono. Potremmo chiederci, per quale ragione, negli stati alterati di coscienza, nel momento in cui i fosfeni (momento aniconico), aggregandosi alla ricerca di un senso, trovano una organizzazione figurativa (momento iconico), si spalanca allo sguardo uno scenario onirico popolato da figure ibride in cui l'umano e l'animale si fondono in una metamorfosi irreale. Dove affonda le sue radici questa strana logica combinatoria? Per comprenderne le dinamiche è necessario spostare il campo dell'analisi dalle distorsioni della percezione alle strutture linguistiche del linguaggio visivo, quelle strutture grammaticali e sintattiche che costituiscono, secondo Emmanul Anati, una chiave interpretativa essenziale per comprendere le forme della creatività. "L'analisi grammaticale e l'analisi sintattica dell'arte - scrive Anati - permettono di identificarne la struttura concettuale e sono il primo passo per decifrare i codici, non solo dell'arte preistorica ma anche, attraverso questa, degli elementi fondamentali della dinamica cognitiva della nostra specie" (E. Anati 2002). In un mio scritto precedente (G. Brusa-Zappellini 2009), ho avanzato l'ipotesi che questo percorso visionario, avviato dalla natura dinamica e irrequieta delle apparizioni entottiche, abbia a che vedere con le particolari forme semantiche (simmetriche e fondate sull'identità dei predicati) che organizzano la "logica emozionale", una logica estranea al "principio di non contraddizione" e dominata dalle ansie e dalle pulsioni dell'anima. Se i fosfeni sono una emergenza spontanea, le immagini della *trance* che appaiono al termine del processo visionario, mettono in campo una strategia di senso - sostanzialmente inconsapevole - finalizzata alla riduzione e al controllo delle ansie dell'anima. In questo senso, l'ipotesi di un *paradigma emozionale* dell'arte delle origini potrebbe far valere una capacità euristica più ampia, inclusiva dello stesso paradigma neurologico-sciamanico. Ma quale ansia, quale esubero pulsionale può aver veicolato le immagini delle origini? Quale emozione può avere stimolato le visioni antropo-zoomorfe della *trance* dipinte nelle grotte? Tentare di estrarre l'emozione dalla sua comunicazione figurativa per comprenderne la natura è certamente un azzardo.

Forse le creature antropo-zoomorfe del mondo immaginario della *trance* dovevano effettivamente avere a che vedere con la caccia e con le più antiche pratiche di mascheramento animalistico. Non però una caccia intesa in senso meramente utilitaristico, ma in senso più lato, come luogo di immersione nella morte, cioè come un luogo emozionale in cui la nostra spiritualità nascente iniziava a fare i conti con un'ansia sconosciuta al resto del mondo animale: l'ansia per la vita che si estingue. La caccia arcaica con trappole, reti e zagaglie, una pratica in cui l'uomo mascherava la sua natura travestendosi da animale per confondere la preda, non era solo un modo per procurarsi del cibo, ma, anche un grande rito collettivo ansiogeno. Potremmo pensare a questa immersione emozionale nella morte come a una sorta di "scena primaria" (*Urzene*) collettiva destinata a riemergere costantemente nelle rielaborazioni visionarie della mente riversandosi nelle forme. L'arte, prima ancora delle pratiche sacrificali, ha forse svolto, alle origini, un ruolo magico-riparatorio edificando una nuova architettura dello spirito: un luogo magico della raffigurazione animale e insieme minerale, dinamico e insieme statico, in cui la vita e la morte potessero mescolare e confondere le loro acque. In questo senso, potremmo intendere lo sgorgare delle forme come una forma di espressione - ma insieme di controllo - di un esubero emozionale, una pratica rigenerativa della vita di cui le immagini, cristallizzate in una quiete minerale sottratta al tempo, celebrano il mistero. È una ipotesi.



DALL'IMMAGINARIO AL FANTASTICO

I nuovi scenari del mondo che si aprono dopo la fine della glaciazione di Würm, non offrono soltanto rinnovati orizzonti ambientali in cui le tundre e le steppe lasciano il posto alle grandi foreste umide e a zone fertili e rigogliose. Le culture agricole che caratterizzano le prime fasi neolitiche, vedono l'uomo spezzare le zolle, seminare e irrigare e poi, via via, innalzare con mattoni di terra cruda costruzioni sempre più complesse, nuove marcature di un territorio plasmato dai progetti della mente. Questa intenzionalità edificativa che modifica il mondo della natura sembra farsi strada, in maniera sempre più evidente, anche nelle forme dell'immaginario e delle sue rappresentazioni: l'uomo riorganizza "ad arte" i dati della visione per farli aderire ai propri scopi e al proprio sapere sul mondo. Nei nuovi contesti figurativi delle culture agricole e pastorali, accanto a scene aneddotiche, connesse alla vita sedentaria e ai suoi riti, fanno la loro comparsa, sulle rocce istoriate e fra i decori, spesso geometrizzanti, delle prime ceramiche, creature chimeriche e mostruose destinate a migrare e a popolare per millenni - pur sotto diverse spoglie - la produzione artistica delle culture successive. Forse, più che a visioni portentose dell'immaginario, siamo dinanzi a riorganizzazioni concettuali delle nuove forme di sapere sul mondo naturale e sull'oltre-mondo. Pensiamo soltanto ai bovidi alati, ai mostri leonini, cornigeri e serpentiformi, delle culture protostoriche, probabili raffigurazioni calendaristiche dello scorrere delle stagioni.

Non vi è qui lo spazio per argomentare le complesse ragioni di queste emergenze fantastiche, oggetto dei miei attuali studi. Vorrei però proporre alcuni spunti per il dibattito, o meglio, sottoporre all'attenzione alcune immagini particolarmente emblematiche di questa transizione.

Su un piatto della Cultura di Samarra - *facies* finale della cultura di Hassunah - che recenti analisi al carbonio 14 calibrato datano al VI millennio, due cornigeri speculari, con le corna arborescenti, stanno al centro di una girandola rotatoria di ramificazioni vegetali del tutto isomorfe alle corna degli animali (Fig. 6).

La metamorfosi animale-vegetale non potrebbe trovare una raffigurazione più esplicita. Siamo ormai in un contesto in cui la grande sorgente di rigenerazione della vita non è più animale, ma vegetale. Su un'altra splendida ciotola larga, proveniente sempre dalla necropoli di Samarra, fanno la loro comparsa due cervidi schematizzati a triangolo, come d'uso nell'arte decorativa coeva sia mesopotamica che iranica (Fig. 7). Le corna sono arboriformi, mentre dal muso sembra germinare una fitta decorazione vegetale, simbologia arcaica del passaggio dall'animale al vegetale che troverà nel mito greco di Dafne, - menade scatenata (*Daphoene*/ "la sanguinaria") prima ancora che ninfa ritrosa dei monti - la sua rielaborazione narrativa. L'animale cede al vegetale la sua forza rigenerativa e insieme con questa una nuova valenza sacrale. Lo stesso raccordo animale-vegetale caratterizza un numero rilevante di raffigurazioni del Vicino e Medio Oriente.

Nella sua straordinaria analisi degli schemi compositivi dell'arte sumerica, Jurgis Baltrušaitis ha individuato nella curvatura dei viticci il motivo generativo di un nuovo codice compositivo in cui vanno a iscriversi immagini fantastiche disperate di dèi e di animali, ma soprattutto di quei mostri che caratterizzeranno gli stilemi del bestiario immaginifico dell'arte antica e medioevale "Tori, cervi, sirene si affrontano o si addossano seguendo la linea di questo ornamento" (J. Baltrušaitis 1933).

La linea del viticcio e il suo sviluppo generano una convenzione iconografica responsabile di una anatomia fantastica di posture ritorte, sdoppiamenti di corpi e teste, intrecci e simmetrie che ornano le ceramiche di Susa e i sigilli sumerici, i decori dell'arte vascolare orientale e i capitelli delle grandi cattedrali romaniche, in un intreccio metamorfico dalle forti valenze simboliche (Fig. 8). "Tutto un caleidoscopio di visioni si muove e si rinnova nel reticolo delle stesse linee" (J. Baltrušaitis 1933).

In questa dirompente proliferazione del fantastico siamo, di nuovo, dinanzi - come nell'immaginario paleolitico - a una sorta di solidarietà mistica fra segni lineari- astratti e forme iconiche. Come dallo sviluppo dei fosfeni si sono forse generate le creature bizzarre delle grotte, dai motivi geometrici neolitici, dalle astrazioni degli intrecci dei viticci e delle palmette sono sorti i mostri bicefali e le strane creature sdoppiate e speculari dell'arte antica (Fig. 9).

Ma queste metamorfosi non hanno probabilmente seguito gli stessi percorsi della mente. I mostri-viticcio non sono nati assecondando le forme emozionali e allucinate di un universo visionario, quanto piuttosto aderendo alle astrazioni simboliche di una nuova visione del mondo.

Per concludere, potremmo dire che, se nell'immaginario paleolitico si rispecchiano le ansie della spiritualità nascente delle culture sciamaniche di caccia e raccolta, nel fantastico delle culture neolitiche e protostoriche successive si rispecchia l'altra faccia della medaglia di un mondo agricolo e pastorale in cui la quotidianità è scandita dai movimenti ciclici degli astri, dal calcolo delle lunazioni, dalla conta delle sementi e degli armenti, dai riti stagionali volti a propiziare l'ordine del cielo sulla terra.

Attraverso l'artificio fantastico, l'uomo organizza il mondo delle sue immagini mentali come organizza il mondo della natura, secondo i propri scopi e le proprie concezioni. Un'organizzazione intenzionale che si riflette nelle aggregazioni deliberate delle forme figurative, ma che rimane pur sempre in bilico fra realtà e illusione, immersa nel mistero fitto della vita che si estingue e della morte che cerca le vie per la sua resurrezione.

In questo senso, anche il fantastico "ad arte" delle culture neolitiche e protostoriche affonda le sue radici nelle ansie visionarie delle origini, ma non le presentifica. Le rielabora piuttosto, secondo nuovi codici compositivi di carattere convenzionale, allusivo e simbolico.

Ma come una tempesta può distruggere il raccolto e disperdere i frutti della semina, allo stesso modo anche il fantastico fatto "ad arte" può travolgere la mente del suo creatore. La componente addomesticata dell'apparizione prodigiosa originaria non è poi del tutto affidabile. C'è sempre il rischio che i mostri artificiali costruiti durante il giorno, possono animarsi durante la notte e vivere di vita autonoma, rimpossessandosi dei loro più antichi domini anche quando la loro onnipotenza magica è irrimediabilmente tramontata.

## BIBLIOGRAFIA

ANATI E.

2002 *La struttura elementare dell'arte*, Edizioni del Centro, Centro Camuno di Studi Preistorici, Capo di Ponte, Brescia.

2003 *Aux origines de l'art*, Librairie Arthème Fayard, Paris.

ARNHEIM R.

1969 *Visual Thinking*, Regents of the University of California, Berkeley-Los Angeles.

BALTRUŠAITIS J.

1933 (1983) *Art sumérien, art roman*, Flammarion, Paris.

BRUSA-ZAPPELLINI G.,

2009 *Morfogenesi dell'Immaginario. L'arte delle origini fra linguistica e neuroscienze*, Arcipelago, Milano.

Clottes J. - Lewis-Williams D.

1996 *Les chamanes de la préhistoire*, Seuil, Paris.

Durand G.

1963 *Les structures anthropologiques de l'Imaginaire*, Presses Universitaires de France, Paris.

Lewis-Williams J.D. - Dowson T.A.

1988 *The Signs of All Times*, in "Rock Art Research", vol. 29, n. 2.

MANZOTTI R.

2007 *Psicologia della percezione artistica*, Arcipelago, Milano.

Nougier L.R.,

1996 *L'Art préhistorique*, Paris.

Vialou D.

1991 *La Préhistoire*, Éditions Gallimard, Paris.

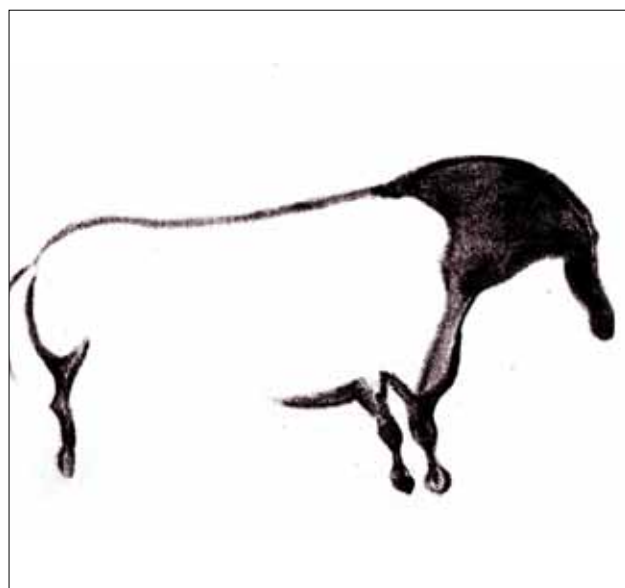


Fig.1 Cavallo "à bec de canard", Grotta Le Portel, Ariège, Francia, rilievo H. Breuil, 1952.

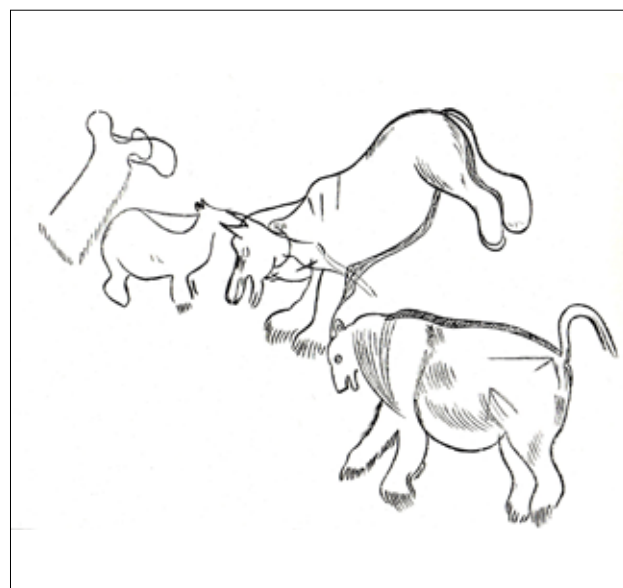


Fig.2 Zoomorfi, incisione parietale, Magdaleniano, Grotta di Les Trois Frères, Ariège, Francia, rilievo, H. Breuil.

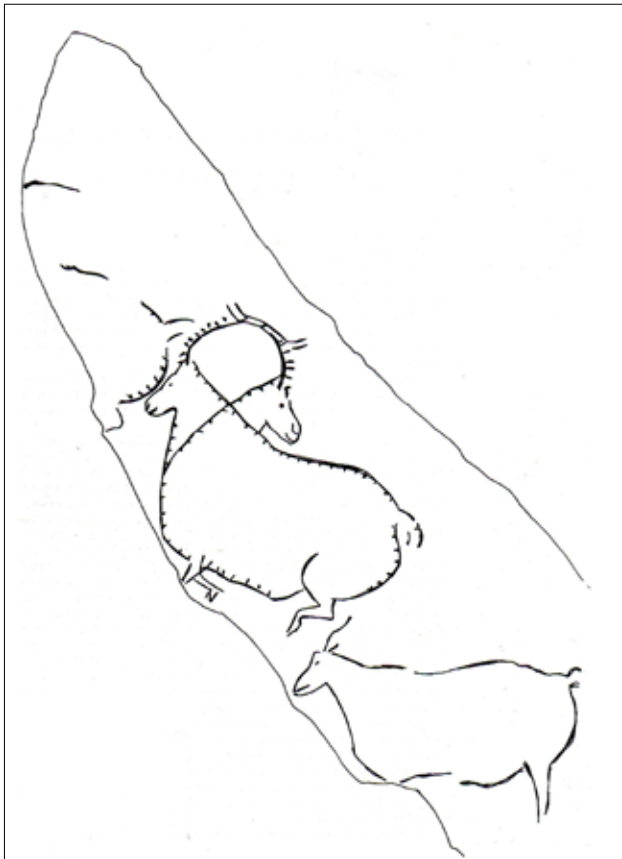


Fig.3 Zoomorfi, incisione rupestre, Quinta de Barca, Foz Côa, Portogallo, rilievo, CCSP, Archivio Wara W07300.



Fig.4 "Liocorno", pittura parietale, Magdaleniano, Sala dei Tori, Grotta di Lascaux, Dordogna, Francia.



Fig.5 Antropo-zoomorfo, incisione parietale, Magdaleniano antico, Grotta di Gabillou, Dordogna, Francia, restituzione grafica, J. Gaussen.

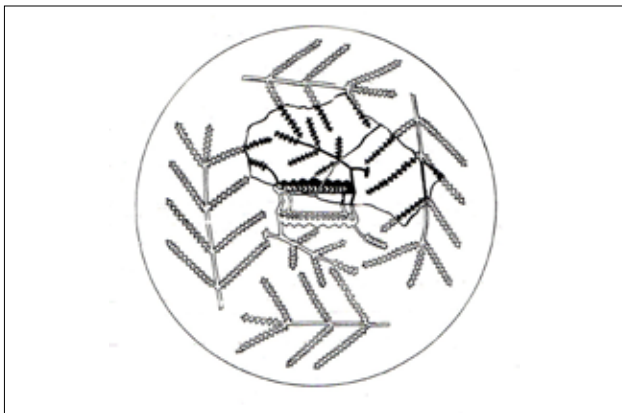


Fig.6 Zoomorfi e fitomorfi, ciotola larga dipinta, Samarra, metà VI millennio.



Fig.7 Zoomorfi e fitomorfi, ciotola larga dipinta, Samarra, metà VI millennio.



Fig.8 Cilindro della Cancelleria reale, particolare, restituzione grafica, Babilonia, Parigi, Louvre.

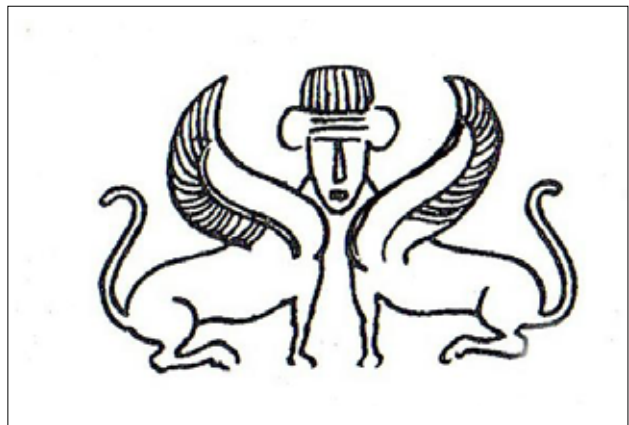


Fig.9 Sigillo, restituzione grafica, particolare, Persia, Bibliothèque nationale, Parigi.