

SCIENZA
& FILOSOFIA
ALTRO CHE
CAVERNICOLI!
C'È ARTE IN QUEI
GRAFFITI

Anna Li Vigni
pag. VIII

IN QUELLA CAVERNA C'È TANTA BELLEZZA

Estetica. Fin da Paleolitico la produzione di immagini veicola informazioni utili alla sopravvivenza: ogni pietra e ogni ciottolo portano in una dimensione immersiva. Il saggio di Michele Cometa

di Anna Li Vigni

Una fantasmagoria di animali vividi, che sembra quasi volare immersa in un fascio di luce tremula, richiama a sé con forza lo sguardo di uno spettatore vinto da un sentimento di meraviglia. È il medesimo stupore che pervade chi ha la fortuna di recarsi nelle grotte di Lascaux, di Chauvet (Francia) – come racconta Werner Herzog nel suo *Cave of forgotten dreams* (2010) – di Blombos (Sud Africa), dove è possibile contemplare pitture rupestri realizzate dai nostri antenati in tutto il mondo decine e decine di migliaia di anni fa. Di fronte a quei segni e disegni, cui è stata data forma quando il linguaggio umano era appena un abbozzato balbettio, non c'è parola che valga pronunciare: ci si deve arrendere all'esperienza estetica totalizzante che quelle immagini sanno farci provare, ancora oggi, cancellando in un istante una distanza temporale immemorabile. Qualunque interpretazione definitiva di quelle raffigurazioni è impossibile e altro non sarebbe se non una «paleofantasia», la presuntuosa proiezione all'indietro, del tutto inefficace, del nostro sguardo odierno.

Michele Cometa, studioso di *visual studies*, ci dona un saggio fondamentale, intitolato *Paleoestetica*.

Alle origini della cultura visuale, nel quale propone una vera rivoluzione metodologica nell'approccio alle immagini paleolitiche. Con l'ausilio di discipline come l'archeologia cognitiva, le neuroscienze, la biologia evolutivista, l'etnografia comparata e confrontandosi con numerosi studiosi, Cometa ci invita a non chiederci «cosa» un graffito paleolitico rappresenti e a spogliarci di vecchi pregiudizi visuali, quale l'uso delle categorie storico artistiche. Si prenda a esempio la Grotta dell'Addaura (Palermo): alcune figure dal corpo umano e dal volto «mascherato» incise nella roccia si muovono, mentre al centro campeggiano altri due umani le cui gambe in posizione arcuata all'indietro paiono legate al collo con una corda, tanto che alcuni interpreti hanno parlato di «incaprettamento». O si consideri il cosiddetto «stregone» della Grotta di Les Trois Frères, figura «magica» dal complesso impianto mitologico, a metà tra l'animale e l'umano, col suo volto peloso e un palco di corna da cervide sulla testa.

Di fronte a raffigurazioni del genere non è possibile risalire a un significato certo, ma sono ben altre le domande utili da porsi. Bisogna chiedersi come mai, a un certo punto dell'evoluzione, la specie *Homo sapiens* abbia iniziato a fare-immagine. Bisogna chiedersi in cosa consista esattamente questo fare-immagine specie-specifico, visivo e

multisensoriale. Ci si deve chiedere, ancora, se l'elaborazione di rappresentazioni figurali così complesse non presuma che fosse in atto già un pensiero narrativo. La risposta è sì: il pensiero narrativo non deve essere considerato come vincolato al linguaggio verbale, bensì insito già nella capacità stessa di raffigurazione. È, inoltre, utile comprendere se, nella storia della nostra evoluzione, il fare-immagine non costituisca un indispensabile vantaggio adattivo. La risposta è ancora una volta sì: la produzione di immagini veicola informazioni utili alla nostra sopravvivenza tramite un'esperienza mimetica di «simulazione incarnata liberata», secondo la definizione di Vittorio Gallese.

Ci si deve chiedere, infine – è questa la domanda più importante – come mai noi, a distanza di 50.000 anni, siamo ancora in grado di vedere le stesse immagini e di farci emozionare, sebbene non sappiamo cosa significhino. Dovremmo prendere atto del fatto che, dal punto di vista visuale, non siamo tanto diversi dai nostri padri



“cavernicoli” e che le nostre aree cerebrali atte alla visione potrebbero non aver subito modifiche signifi-

ficative per migliaia di anni. Questo perché, probabilmente, come molti studiosi evolucionisti sostengono, non c'è stata alcuna «esplosione cognitiva» che ha reso *Homo sapiens* improvvisamente capace di riconoscere forme, di manipolare le cose per produrre oggetti, raffigurazioni, significati: è stato e continua a essere un lungo, lentissimo percorso evolutivo ancora in atto.

E anche se oggi fruiamo immagini digitali sui tablet o in sale cinematografiche o facciamo esperienza immersiva 3D o di realtà aumentata, non siamo tanto lontani da coloro che, nelle grotte, alla luce delle torce, davano movimento a figure sulle pareti di roccia, le cui irregolarità facevano letteral-

**GUARDARE
I NOSTRI ANTENATI
CI AIUTA A CAPIRE
QUANTO CONTASSE
L'URGENZA
DI RAFFIGURARSI**

mente emergere le immagini come vive. Forse non si trattava, anche in quel caso, di una forma di esperienza estetica immersiva pari a quella cinematografica? Anzi, ancor più immersiva, se consideriamo non solo la parete rupestre come uno «schermo», ma anche l'esperienza tattile e gli odori e i suoni presenti nella caverna.

Cometa passa in rassegna un numero straordinario di esempi di quella che si dovrebbe smettere di chiamare «arte» paleolitica: non solo pitture rupestri, ma anche miniature di pietra, *art mobilier*, come la cosiddetta *Venere* di Willendorf, ibridi come la statuetta dell'Uomo-Leone di Hohlenstein Stadel, dal corpo umano e dalla testa leonina, probabilmente realizzata per un uso rituale, visto che non possedendo una base doveva essere tenuta in mano. O la figura della Donna-bisonte, mitologema ancestrale di Pasifae e del Minotauro.

La prospettiva innovativa proposta dall'autore si incentra su concetti-chiave quale il «*material*

turn»: ogni parete rocciosa, ogni ciottolo di pietra, devono essere ritenuti «dispositivi mediali», ovvero supporti materiali grazie ai quali l'uomo paleolitico, ispirato e gui-

dato dalla forma stessa della materia, in una dialettica continua tra mente corpo e contesto ambientale, ha saputo esternare i sogni presenti nella sua mente e creare una «nicchia eco-mediale», per raccontare storie dall'indiscutibile vantaggio evolutivo.

Oggi, nell'era dell'*iconic turn* e del *digital turn*, è più che mai necessario, senza presunzione, voltarsi a guardare i nostri antenati e interrogarsi sul nostro essere umani: umani che sentono l'urgenza di raffigurarsi, raccontarsi, condividere esperienze. Ora come allora.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Michele Cometa

**Paleoestetica. Alle origini
della cultura visuale**

Raffaello Cortina,
pagg. 328, € 26

Venezia. Mevlana Lipp, «Vista», mondo della flora, della fauna e della biologia, Capsule Venice, fino al 15 dicembre



MEVLANA LIPP