

ICONE E RAFFIGURAZIONI DALLA PREISTORIA AD OGGI Estetica e processi di percezione attraverso esperienze multisensoriali.

L'immagine figurata è uno dei principali strumenti di comunicazione non verbale. Entrate nel patrimonio culturale di *Homo sapiens* circa 40.000 anni fa, le immagini da allora accompagnano e cementano il consorzio sociale attraverso sistemi più o meno complessi di relazioni.

Alle immagini è dedicato questo percorso espositivo che è frutto di una sperimentazione che unisce, in uno dei tanti progetti sull'accessibilità universale, l'Ufficio accoglienza studenti disabili e servizio DSA, il Dipartimento di Studi storici e dei Beni culturali (Unità di Preistoria) e il Laboratorio dell'Accessibilità Universale (LAU) dell'Università di Siena. Al gruppo di lavoro partecipano studenti, laureandi e collaboratori, in un confronto diretto con chi vive la disabilità motoria, sensoriale e cognitiva.

Il percorso multisensoriale “Icane e raffigurazioni dalla preistoria ad oggi” propone alcune postazioni per una visita tattile e multisensoriale con riproduzioni di opere d'arte originariamente bidimensionali, restituite in questa occasione in 3D. Si tratta di opere relative a civiltà e culture molto diverse, riferibili al Paleolitico, all'età del Rame e ad artisti del XX secolo.

Attraverso la percezione e l'arte, come prodotto dell'estetica, abbiamo voluto sperimentare diverse forme di restituzione di alcune opere, tenendo come riferimento i loro principali attributi formali e le categorie del *Design for all*.

Obiettivo primario è rendere comprensibili le forme e la composizione, facendole emergere nello spazio attraverso il superamento del limite sensoriale bidimensionale.

L'esperienza tattile è accompagnata da spiegazioni vocali, da apparati didascalici in linguaggio LIS e anche da ambientazioni naturali con profumi e suoni, secondo canoni da tempo sperimentati a partire da “Vietato non Toccare”, l'evento che ha dato avvio nel 2004 ai nostri progetti inclusivi di accessibilità universale.

Perchè dalla Preistoria?

Le innovazioni portate dal *sapiens* europeo tra 40-35.000 anni fa riguardano non solo le innovazioni tecniche e i modi di vita utilitaristici ma anche il comportamento simbolico. Il sistema metaforico che chiamiamo “arte” è un procedimento di comunicazione non verbale mediante immagini, introdotto insieme alla danza e alla musica, che ha rivoluzionato gli atteggiamenti di allora e che da allora sino ad oggi l'Uomo ha perpetuato nelle sue procedure sociali. L'arte nasce con l'invenzione della linea, vale a dire nel momento in cui, probabilmente in seguito a trasformazioni nel sistema neuronale, l'Uomo, che percepisce il mondo per masse e volumi, può raccontarlo attraverso figure bidimensionali.

La linea diventa così una buona soluzione per il nostro sistema visivo atto a percepire contrasti. Ecco quindi che il sorgere del codice visuale sembra collegarsi, in una visione biologica, alla capacità non solo di ricevere un'informazione dalla visione ma di trasmettere l'informazione attraverso la produzione di un'immagine (Martini 2008).

Le prime espressioni figurative paleolitiche europee hanno una certa variabilità tecnica (pittura, incisione, piccola statuaria a tutto tondo, bassorilievo, statuaria modellata in argilla) e tematica (figure zoomorfe, figure umane, segni geometrici). Esse rivelano una complessità

concettuale dalla quale purtroppo, in mancanza di fonti scritte, è impossibile estrarre spiegazioni e risposte.

Il percorso espositivo

Il percorso espositivo, costruito secondo i criteri di “Vietato NON Toccare”, prevede che all’entrata della mostra i visitatori siano accolti da una guida e introdotti ad occhi bendati in piccoli gruppi. Comincia così il percorso al buio: si esplora con il tatto, si percepisce con l’olfatto e con l’udito, si usano quindi quei sensi che crediamo normalmente di utilizzare, ma subito ci si accorge di quanto in realtà essi siano gregari alla vista.

L’allestimento è stato ideato in modo da renderlo accessibile e fruibile a tutti in piena autonomia, grazie all’applicazione di buone pratiche espositive che rientrano nella filosofia del *Design for all*, tra cui l’ausilio di un apparato informativo e didattico (pannelli, sussidi per l’orientamento e didascalie) a completamento delle postazioni multisensoriali.

Il filo rosso che unisce le diverse postazioni è la raffigurazione, l’immagine che dalla sua origine visuale diviene qui tattile: figure antropomorfe e zoomorfe introducono il visitatore ad una pluralità di linguaggi che hanno caratterizzato e caratterizzano la storia dell’arte o meglio l’ARTE, intesa come prodotto dell’estetica la cui finalità è creare emozioni attraverso la metafora, rendendo reale ciò che non esiste.

Nella prima parte del percorso sono state approntate due postazioni che riguardano l’arte del Paleolitico, inserite in un ambiente naturale con specie vegetali documentate nel Paleolitico italiano. Le immagini proposte sono conservate sulle pareti delle grotte (pitture e incisioni di arte parietale) o su supporti in pietra e in osso (oggetti a tutto tondo di arte mobiliare): pitture di mani, figure di animali, raffigurazioni femminili di donne gravide.

Le impronte di mano sono esplorabili su un supporto tattile sul quale sono state riprodotte in 3D. Nel Paleolitico le impronte venivano realizzate appoggiando direttamente la mano macchiata di pigmento sulla parete rocciosa (in positivo) oppure soffiando il colore polverizzato sulla mano appoggiata sulla roccia e ottenendo così l’immagine risparmiata (in negativo).

La seconda postazione concerne il calco dell’incisione di *Bos primigenius* di Grotta del Romito (Papasidero, Cosenza), una delle più maestose opere d’arte paleolitiche in Italia. L’uro, o toro selvatico, era una preda di caccia della quale si rinvenivano le parti scheletriche tra i resti di pasto e di macellazione nei siti paleolitici. Il calco dell’incisione originale, che ha una lunghezza di cm 120, è affiancata da una riproduzione in scala ridotta può permettere una più immediata comprensione della raffigurazione.

Segue, con un’ambientazione diversa legata all’introduzione dell’agricoltura e dell’allevamento, una postazione con la riproduzione di una delle prime raffigurazioni di aratro, risalente all’età del Rame (IV-III millennio a.C.), ripresa dalla stele di Bagnolo (Valcamonica-Brescia), nella quale, in una visione dall’alto, si assiste ad una sorta di visione prospettica. Una riproduzione 3D a bassorilievo con texture in scala di grigi evidenzia l’aratro, il campo e lo sfondo del bosco.

Un audace salto cronologico, che si giustifica con l’intenzione di suggerire quanto alcune

tematiche poco siano cambiate nei nostri sistemi di comunicazione non verbale, ci porta con la terza sessione nell'arte del passaggio tra XIX e XX secolo. Una natura morta di Cezanne (dipinta tra il 1879-82) offre un esempio della soluzione scelta dall'artista per il problema del rapporto tra forma, prospettiva e colore. Cezanne vuole ignorare la prospettiva lineare rinascimentale e l'uso del chiaroscuro per valorizzare la profondità della scena attraverso un disegno non geometricamente esatto e la massa del colore che dà solidità alle forme. In tal modo l'emotività del pittore -il suo canone estetico- infrange i paradigmi di precisione scientifica della visione.

La postazione didattica in 3D scompone i piani del quadro di Cezanne e pone in primo piano frutta e coltello su un tovagliolo, posati sul tavolo; in secondo piano emergono la fruttiera e il bicchiere.

A fianco della postazione 3D è ricostruita la scena con la tavola imbandita.

L'ultima postazione del percorso riguarda un'incisione preistorica su una piccola lastra di calcare (12 cm) che fa parte del ricco repertorio iconografico della grotta francese de La Marche, risalente a circa 15.000 anni fa. Vi è raffigurato il profilo di un uomo con un intento quasi ritrattistico. L'insistenza nella deformazione dei tratti somatici e le profonde linee che definiscono il volto e il collo conferiscono una valenza quasi caricaturale all'incisione, secondo una tendenza che nel medesimo contesto di La Marche si ripete in numerose figurazioni al limite dell'espressionismo. Altre linee coprono e obliterano il profilo antropomorfo.

L'incisione è presentata anche in bassorilievo ai fini di una comprensione tattile e segue il profilo del volto maschile, depurato da molte linee che avrebbero reso complessa la percezione del profilo del viso.

Segue nel percorso una testa a tutto tondo modellata in argilla, opera di un'artista contemporanea che ha tratto ispirazione dall'incisione di La Marche e che ha voluto sottolineare la modernità dell'incisione preistorica riproponendola in versione tridimensionale e con altra tecnica di realizzazione. Ciò che unisce le due ispirazioni è il procedimento di scomposizione di forme e volumi di una fisionomia naturale (volto antropomorfo) alla quale segue la successiva ricomposizione in forme bidimensionali (lastra incisa) e in volumi tridimensionali (modellato in argilla). Si tratta di un procedimento figurativo che ha origine con la nascita dell'arte nel Paleolitico (40.000 anni fa) e che percorre e attraversa tutta l'arte sino alle avanguardie contemporanee.