

SUI SENTIERI DELL'ARTE RUPESTRE

Esperienze didattiche di archeologia rupestre condotte con classi "metropolitane" di scuola elementare e media inferiore

Andrea ARCA

RESUM

El projecte aquí exposat ha estat desenvolupat amb alumnes de l'escola elemental i mitja inferior de la zona metropolitana de Torí i Gènova, sota la direcció didàctica del Gruppo Ricerche Cultura Montana i de la Cooperativa Archeologica Le Orme dell'Uomo.

El projecte té dos objectius prioritaris: acostar l'alumnat a l'art rupestre, tot fomentant valors de respecte i protecció envers ell; estimular la creativitat de les nenes i dels nens potenciant la seva capacitat d'interpretació i reinterpretació d'una sèrie d'elements iconogràfics portadors de significacions profundes.

RESUMEN

El proyecto que se expone aquí se ha desarrollado con alumnado de la escuela elemental y media inferior de la zona metropolitana de Turín y Génova, bajo la dirección didáctica del Gruppo Ricerche Cultura Montana y de la Cooperativa Archeologica Le Orme dell'Uomo.

El proyecto tiene dos objetivos prioritarios: en primer lugar, acercar el alumnado al arte rupestre, fomentando de ese modo valores de respeto y protección hacia él; en segundo lugar, pretende estimular la creatividad de niñas y niños potenciando su capacidad de interpretación y reinterpretación de una serie de elementos iconográficos portadores de significaciones profundas.

ABSTRACT

The project presented here has been developed with pupils of Primary and of the first levels of Secondary schools from the metropolitan area of Torino and Geneva, under the educational supervision of the Gruppo Ricerche Cultura Montana and the Cooperativa Archeologica Le Orme dell'Uomo.

The project has two main aims: first, to get pupils closer to rock art and thus promote its respect and valuation; second, to stimulate creativity increasing interpretative and reinterpretative skills in relation to a set of deep significance iconographic elements.

"Sui Sentieri dell'Arte Rupestre" è un laboratorio didattico condotto con classi

di scuola elementare e media inferiore delle aree metropolitane di Torino e Genova. Ha avuto inizio nel 1996. Da

allora più di 500 ragazzi sono stati coinvolti nell'esperienza.

E' un progetto comune del Gruppo Ricerche Cultura Montana e della Cooperativa Archeologica Le Orme dell'Uomo. Entrambe le organizzazioni sono attive da molti anni nel campo della ricerca e della documentazione di arte rupestre.

Il laboratorio è stato finanziato a Torino dall'Assessorato al Sistema Educativo e a Genova dall'Assessorato all'Assistenza e dall'Associazione Rete. Il Comune di Torino è notevolmente attivo nel promuovere opportunità educative: ogni classe può scegliere all'interno di un vasto arco di opportunità (teatro, musica, arte, danza, archeologia, tradizioni culturali). Il laboratorio "Sui Sentieri dell'Arte Rupestre" è stato inserito all'interno del progetto Caleidoscopio.

Il laboratorio ha due scopi principali:

1. avvicinare i ragazzi all'arte rupestre, insegnando l'importanza del patrimonio culturale archeologico (l'arte rupestre è molto spesso preistorica) e nello stesso tempo la necessità di rispettarlo e proteggerlo;
2. stimolare la creatività dei ragazzi, permettendo loro di interpretare e di reinterpretare un'iconografia che è portatrice di significati molto profondi.

La Valcamonica è stata scelta per soddisfare entrambi gli scopi. E' la più ricca area di arte rupestre all'aria aperta delle Alpi (e probabilmente d'Europa). E'

stata la prima area Italiana ad essere stata dichiarata patrimonio mondiale dall'UNESCO. Possiede numerosi Parchi di Arte Rupestre, all'interno dei quali è possibile osservare attentamente le figure incise. Il più importante è il Parco di Naquane, dove passerelle di legno sono state sistemate attorno alle rocce più importanti e dove ogni roccia mostra centinaia di figure perfettamente conservate.

Molti sono i soggetti presenti. Dall'età del Rame (mappe, pugnali, cervi, sole, figure danzanti...) attraverso l'età del Bronzo (asce, pugnali, oranti...) fino all'età del Ferro (guerrieri, cavalieri, cavalli, cani, duelli, scritte Etrusche...). Questa grande varietà è non solo collegata a differenti periodi archeologici, ma è anche indicativa di differenti modi di intendere gli aspetti socio-rituali della vita e della cultura della comunità. Proprio tale varietà è in grado di offrire ai ragazzi un'ampia scelta di soggetti, permettendo di utilizzarli come gli elementi di un puzzle e aprendo la strada a un percorso virtuale interpretativo di arte rupestre.

Il laboratorio è suddiviso in sei incontri, uno alla settimana, e tre fasi. L'esperto di arte rupestre collabora con l'insegnante della classe.

1. La prima fase è dedicata a mostrare l'arte rupestre. L'arte rupestre di tutti le Alpi viene illustrata all'interno di una lezione specifica, con l'ausilio di diapositive. L'arte rupestre della Valcamonica viene visionata direttamente nel corso di

un'escursione della durata di un giorno.

2. La seconda fase è dedicata alla reinterpretazione, lasciando spazio alla creatività individuale e di gruppo. Ogni ragazzo sceglie un soggetto o un tema (il sole, il duello, la scena di danza...), lavorando dapprima sul testo e poi sull'iconografia. Viene proposta una scheda, da riempire, dove il ragazzo può descrivere la figura (parte oggettiva) e spiegarla (parte soggettiva). L'esperienza artistica viene realizzata riproducendo la figura o il tema scelti. Vengono utilizzate diverse tecniche: lo sbalzo su rame, il graffito su cera, la pittura con acquerello, l'incisione su adigraf... Ogni tecnica è semplice e veloce: in alcuni casi è possibile riprodurre in classe la picchiettatura o il graffito di una reale incisione. Ogni immagine è strettamente collegata al suo significato. Pertanto è necessario indicare un titolo per ogni "riproduzione artistica": ciò apre le porte a un filone interpretativo "infantile" delle incisioni preistoriche.

La classe viene in seguito divisa in gruppi di 5-6 ragazzi. Ogni gruppo si concentra su di un settore particolare del lavoro: il racconto (inventando un racconto "rupestre"), la galleria d'arte (presentando un'esposizione "rupestre"), la poesia (scrivendo poesie "rupestri"), l'enigmistica (indovinelli, sciarade, parole crociate, rebus e anagrammi "rupestri"), la pubblicità (slogan e

pubblicità "rupestri").

3. La terza fase del laboratorio è dedicata a Internet. Testi e figure vengono formattati in una serie di pagine Web. Ogni classe può presentare la sua esposizione virtuale, il suo racconto, la sua pagina di enigmistica. Alcune parti, come le poesie o gli slogan di "pubblicità rupestre", vengono lette dai ragazzi, registrate in digitale e compresse nel formato di Real Player, permettendo di essere ascoltate online. Tutto il materiale è ospitato presso i siti del Comune di Torino e di Genova, agli indirizzi:

<http://www.comune.torino.it/servizi-educativi/rupestre>

e

<http://scuola.comune.genova.it/inrete/index.html>

E' possibile anticipare alcune considerazioni, basate principalmente su alcune "differenze": differenze tra scuole elementari (8 anni) e scuole medie (11 anni), differenze tra maschi e femmine.

La differenza di età produce naturalmente risultati differenti nel lavoro finale. I bambini di scuola elementare sono affascinati dagli elementi fantastici. Si trovano perfettamente a loro agio nell'inventare racconti basati sull'immaginario rupestre, racconti quali "La Tribù degli architetti e la mangiata di cervi" o "Pace a Battagliopoli". In questi racconti, che prendono sempre spunto dalla reinterpretazione infantile di elementi o figure dell'arte rupestre, possiamo trovare forti collegamenti con le entità naturali (Il Sole, La Luna, Il Cervo Magico, La Fata buona) mescolati con elementi contemporanei, per lo più di derivazione televisiva (cartoni e pubblicità). In ragazzi di scuola media al contrario, non amano inventare racconti (perché?) e preferiscono di gran lunga scrivere poesie. Sono attratti irresistibilmente dalla creazione di giochi enigmistici, spesso molto elaborati, probabilmente perché vi vedono la dimostrazione della propria abilità logico-inventiva.

Le differenze legato al sesso sono evidenti nella scelta del soggetti e dei temi. I maschi tendono a scegliere figure

e scene legati al duello, alle armi, ai guerrieri, e a indicare titoli che parlano di forza, di lotta, persino di morte. Bambine e ragazze scelgono volentieri gli animali (il povero cervo non deve mai morire...), le capanne e soprattutto il sole.

L'arte rupestre della Valcamonica presenta elementi femminili solo nell'età del Rame e nell'età del Bronzo. L'età del Ferro è totalmente dedicata a figure e temi "maschili". Sarebbe interessante intraprendere uno studio più approfondito sull'interpretazione dell'arte rupestre legata non solo al genere sessuale delle figure ma anche al sesso di chi le studia. Nello stesso modo sarebbe molto interessante comprendere in che modo eventualmente una linea interpretativa "infantile" possa essere collegata con il significato originario preistorico (primordiale ed intuitivo?) di ogni soggetto di arte rupestre.

Probabilmente la parte più interessante del progetto è stata lo stimolo a creare, a lavorare insieme, a comunicare ogni esperienza. Bambini e ragazzi sono diventati nello stesso tempo produttori e consumatori della propria formazione e informazione culturale, protagonisti in prima persona delle opere create. L'arte rupestre in generale è stata accolta molto bene sia dai ragazzi che dagli insegnanti. E' un utile modo di studiare la preistoria e nello stesso tempo di apprendere dal modo di pensare e di interpretare dei fanciulli. C'è spazio per illustrare metodi e dati archeologici e scientifici, ma anche la possibilità di procedere in profondità lungo un nuovo percorso creativo e interpretativo. Si tratta non solo di

coinvolgere contemporaneamente varie materie scolastiche (dalla scrittura al disegno, dalla lingua Italiana alla storia fino al lavoro sul computer), ma principalmente di offrire ai ragazzi l'opportunità di scrivere le proprie idee, di disegnare le figure scelte aggiungendo i propri titoli, di aprire la strada alla creazione dei molti possibili elementi collegati al soggetto scelto. In poche parole si tratta di offrire loro la possibilità di imparare ad essere anche maestri di sé stessi.

Tutti sono invitati a dare un'occhiata (e a prestare orecchio) alla pagine online che raccolgono il materiale prodotto dai ragazzi. Ne saranno felici.

Appendice - una storia "rupestre"

*Il paese di Camuna fa una festa sulla
Luna*

C'era una volta un paese che si chiamava Camuna. In questo villaggio c'erano tre capanne: Villa Rosa, Villa Andrea e la capanna Rosi.

Un giorno il cacciatore Dokinson decise di fare una caccia agli animali. Con l'aiuto del figlio Duffy costruì la lama delle lance. A questo punto partirono per la caccia: inseguirono un cervo, ma il cervo scappò e la lama fallì il bersaglio. Si accontentarono di un'ochetta.

Allora chiesero aiuto allo stregone cattivo del villaggio: lo sciamano degli animali. Lo sciamano prese una pozione magica, mise i pugnali sul fuoco, e versò la pozione sui pugnali per fare in modo

che camminassero da soli e colpissero i cervi. Dokinson e Duffy partirono di nuovo con i pugnali magici: arrivati in vista dei cervi lasciarono andare i pugnali, che, essendo magici, colpirono i cervi.

Portarono i cervi al villaggio e fecero una festa. Mentre gli uomini ballavano, i pugnali, di nascosto, si mangiarono i cervi. Il giorno dopo gli uomini, che non avevano capito cosa fosse successo, tornarono a caccia. Oltre ai pugnali portarono con loro un cane di nome Kiria. Incontrarono un cervo di nome Kimbo: tirarono i pugnali, ma il cane strappò via i pugnali e il cervo scappò. Correndo dietro al cervo, i cacciatori si persero.

A questo punto videro delle impronte di piedi che camminavano da sole: erano quelle dello stregone buono, che era diventato invisibile. Ma quando attraversarono un ruscello, a contatto con l'acqua lo stregone ritornò visibile, e aiutò i cacciatori a ritrovare il sentiero del villaggio, a patto però che diventassero amici del cervo.

Tutti gli abitanti del villaggio, al loro ritorno, decisero di fare una festa speciale: lo stregone buono mise le ali ai cavalli, li attaccò alla capanna Rosi, vi fece salire tutti gli abitanti (tranne lo stregone cattivo), il cervo, il cane, l'ochetta, e volarono tutti insieme per fare una bellissima festa sulla Luna.

E vissero felici e contenti. Ogni tanto, però, ritornano con la capanna per fare qualche incisione sulle rocce della Valcamonica.

III SEMINARI ARQUEOLOGIA I ENSENYAMENT

(Storia inventata dai bambini della classe III E della scuola elementare Pietro Micca di Torino, Giugno 1996, laboratorio "Sui Sentieri dell'Arte Rupestre", progetto "Caelidoscopio", GRCM - Città di Torino: Luca, Chiara,

Valentina, Monja, Francesco, Elisa, Federica, Giorgia, Gabriele, Samantha, Stefano)



Figura 1. Pagina Web "Sui Sentieri dell'Arte Rupestre" nel website del Comune di Torino (scuola media inferiore)



Figura 2. Pagina Web "Sui Sentieri dell'Arte Rupestre" nel website del Comune di Genova (scuola elementare)



Figura 3. Pagina Web della Magica Avventura nel Parco di Naquane (scuola media inferiore)



Figura 5. Activitat gràfica, inciso a sbalzo su rame (Cavaliere dall'Età del Ferro, Naquane)



Figura 6. Attività grafica, il graffito su pastelli a cera.



Fig. 7. "In onore al Suole", aquarelle. (Uomo Sole dall'Età del Rame, Ossimo)

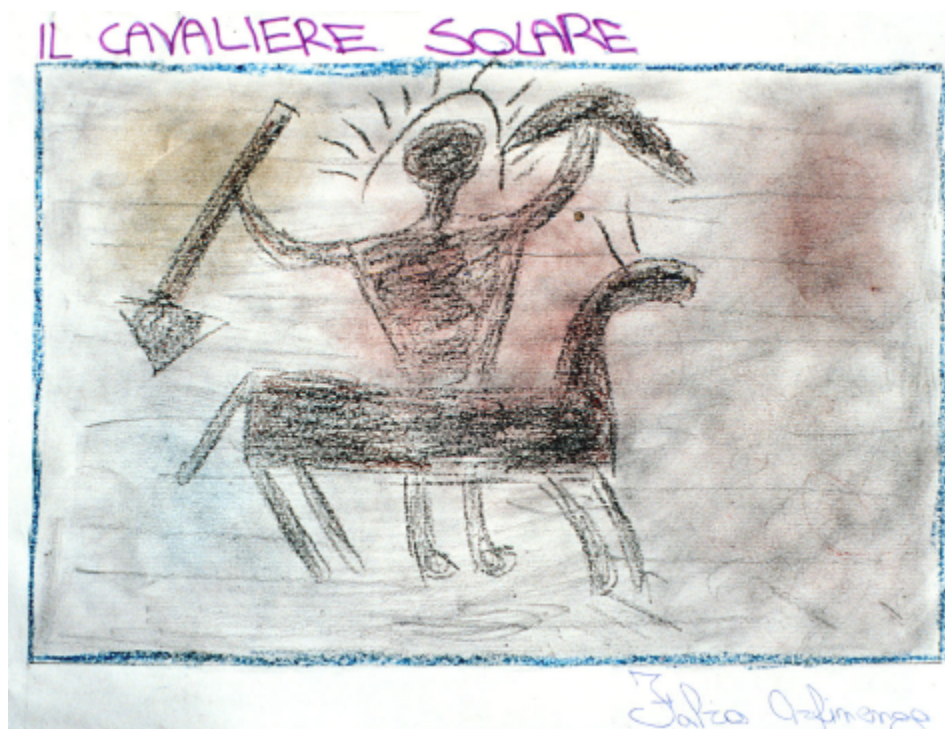


Fig. 8. "Il cavaliere Solare", pastello (Cavaliere dall'Età del Ferro, Naquane)



Fig. 9. "Guerriere", sbalzo su rame (dall'Età del Rame, Bagnolo)