

NOTIZIE D'ARCHIVIO

CAMPAGNA ARCHEOLOGICA 2009

Il campo archeologico 2009 (20 Giugno - 5 Luglio) compiuto dal Dip. Valcamonica e Lombardia del CCSP, si è concentrato nell'area di Campanine di Cimbergo, sito all'interno della Riserva Naturale Incisioni di Ceto, Cimbergo e Paspardo, nel Comune di Cimbergo sul versante est della media Valcamonica. L'obiettivo della ricerca è stato quello di giungere nell'Autunno del 2009 a una completa pubblicazione dell'area, che, oltre al grande *corpus* di rappresentazioni preistoriche e protostoriche, contiene anche la più intensa concentrazione di incisioni storiche (datate tra XIII e XVIII sec.) in Valcamonica e in Europa.

Campanine comprende un ampio territorio di circa 13 ettari, ora caratterizzato da alberi di castagno e piccole radure a un'altitudine tra 560 e 740 m. s.l.m. sopra l'area di Pagherina e Naquane. Il sito è stato suddiviso in 5 aree (da Nord a Sud e da Est a Ovest) : Consolé, Campanine Alta, Campanine Bassa, Scale di Cimbergo e Bosc del Vicare.

Sebbene le prime segnalazioni di incisioni risalgano agli anni '30, a causa della vastità e della complessità dell'area e la presenza di molti esperti scoordinati fra loro si è prodotta sinora solo una parziale raccolta di dati che ha permesso la pubblicazione di solo un piccolo gruppo di rocce.

Il Dipartimento ha lavorato in quest'area sin dagli anni '90 con una serie di campagne archeologiche che hanno visto la partecipazione di oltre 400 persone. Una delle operazioni svolte è stata quella di comparare le informazioni raccolte con quelle precedentemente pubblicate da altri studiosi. Questo confronto ha permesso di isolare le cosiddette "rocce perdute", segnalate in bibliografia ma non più rintracciabili sul territorio. Un esempio lampante è stata la riscoperta della roccia del carro che rappresenta una rara figura di carro a 2 ruote trainato da cavalli e circondato da 7 figure femminili oranti, scena datata tra XVI e XIII a. C.



Fig. 87 Scale di Cimbergo, r.92 (ril. DipVC).

Il carro, pubblicato per la prima volta da Anati nel 1961 e successivamente analizzato da Martine Van Berg Osterrieth nel 1972 divenne in seguito introuvabile a causa della parziale copertura della superficie da parte del terreno e della vegetazione.

Enrico Savardi, membro del Dipartimento, nell'Aprile 2009, grazie alla notevole esperienza di prospezioni e alle seppur vaghe indicazioni, ha riscoperto la roccia perduta nella sub-area di Scale di Cimbergo. Attualmente questa superficie è documentata sulla mappa e identificata con il numero 4 ed al suo fianco è emersa una stranissima composizione di superficie modellata, forse una roccia altare con funzioni di tipo rituale.

Ne corso della Campagna sono state documentate e rilevate nuove le rocce emerse durante le esplorazioni dell'inverno 2008 e primavera 2009 con particolare attenzione alla sub-area di Bosc del Vicare e le nuove scoperte nell'area hanno portato il numero totale delle rocce in vista da 93 a 102. Tra le superfici più interessanti si segnalano:

La r.92 piccola roccia che ha solo una scena risalente alla fase centrale dell'età del Ferro, con figure di impronte di piedi, capanne, un torso, relazionate fra loro. Le due capanne sono caratterizzate da un tetto con protomi ornitomorfe e un'impronta di piede presenta le evidenze delle dita.

La r. 93 presenta poche ma significative incisioni, tra le quali simboli circolari di cui uno a sette raggi, simboli che connotano l'area e che sono forse da relazionarsi alla divinità celtica *Taranis*. Nella zona inferiore sono presenti un antropomorfo e una capanna raggiata.

La r. 98 è un'ampia superficie sulla quale le incisioni seguono la conformazione della roccia, modellata dal ghiacciaio. Ad eccezione del settore C, le incisioni appartengono alla fase storica e illustrano chiavi, torri-castelli, un cavaliere eseguito con tecnica filiforme e croci.

La r. 102 è una superficie costellata da rare e disperse incisioni: una coppia di duellanti dell'antica età del Ferro, un guerriero della tarda età del Ferro, un orante anomalo ed animali, canidi ed una probabile volpe identificabile dalla lunga coda.

Nell'Ottobre 2009 è stato pubblicato il testo con il *corpus* completo dell'area e analisi dettagliate delle fasi e delle tematiche individuate: "*Lucus Rupestris. Sei millenni d'arte rupestre a Campanine di Cimbergo*" a cura di Umberto Sansoni e Silvana Gavaldo, Edizioni del Centro.

CAVALIERI ED UN VOLTO DELL'ETÀ DEL FERRO DIPINTI SU UNA PARETE DELLE SCALE DI PASPARDO (VALCAMONICA)

Umberto Sansoni

In seguito alla segnalazione di B. S. Hansen, collega danese che ha individuato una parete verticale con dipinti sulle Scale di Paspardo (pubblicato in *Adoranten*, 2009), una prospezione del nostro Dipartimento, con lo stesso Hansen, ha appurato la presenza di quattro eccezionali nuclei dipinti in rosso, fra cui si distinguono 3 cavalieri, un grosso volto ed una sagoma antropomorfa in bianco: le immagini sono poste in un'unica placca di arenaria, in un punto particolarmente scosceso, di difficile accesso, sul lato destro della forra del torrente Re di Tredenus. La qualità figurativa è alta con dettagli che ben rendono, in un caso, l'elegante sagoma del destriero, la cresta dell'elmo e la veste del cavaliere, purtroppo mutilo per distacco doloso di parte della superficie. Un secondo dipinto presenta un cavaliere



Fig. 78 Forra del Re (Paspardo). Particolare della pittura con cavaliere (foto DipVC).

su un destriero all'apparenza fantastico, in ultimo, un piccolo cavallo con tracce della figura umana che lo monta. Incredibile ed unico il volto, in bianco su fondo rosso, a grandezza naturale, in cui si distinguono la sagoma della testa, del collo e l'abbozzo di occhi, naso e bocca. Infine con la tecnica a graffito sopra il fondo rosso (con sagome non decifrate) si notano diverse figure, ancora da analizzare, fra cui spicca un antropomorfo elegante e ben proporzionato con un braccio alzato. Completano l'insieme l'incisione di una croce e la data 1560.

Le figurazioni attribuibili alla Tarda età del Ferro (IV-I sec. a. C.) hanno pochi significativi paralleli in altre quattro località con dipinti dell'area (Paspardo, Campanine, Figna) e piene risponderie con tipologie note nei ricchi siti con incisioni rupestri circostanti.

Siamo di fronte al più interessante pannello dipinto dell'arte rupestre camuna (e centro-alpina) in un'area che probabilmente rivelerà ulteriori novità.

L'anteprima è stata presentata a Paspardo, il 2 Novembre 2009. Contiamo di effettuare entro il 2010 il rilievo completo della parete.

IL CIPPO DI CUPRA MARITTIMA (AP)

*Umberto Sansoni, Giulia Rossi,
Manuela Zanetta*

Fra il 27 ed il 30 Agosto, il nostro Dipartimento con il supporto tecnico e logistico dell'*Archeoclub d'Italia ON-LUS*, sede di Cupra Marittima (Presidente Dott. Vermiglio Ricci), ha realizzato, con il permesso della Soprintendenza Archeologica delle Marche il rilevamento a contatto su fogli di polietilene del cippo conservato presso il locale Museo Archeologico.

Parallelamente alle operazioni di rilevamento del cippo, è stato organizzato il seminario "*Archeologia, arte e simboli nelle Alpi*" (27-28-29 Agosto 2009).

Il cippo fu scoperto nell'area urbana dell'antica *Cupra Marittima* nel 1979, in seguito a operazioni di pulizia e diserbo da parte della Soprintendenza archeologica delle Marche. Il reperto si trovava posto orizzontalmente sotto l'archetto a sinistra del tempio prospiciente il foro, in contrada Santi, con la faccia incisa verso l'esterno.

Solo nel 1993 l'ispettrice della Soprintendenza Archeologica delle Marche, Dott.ssa Edvige Percossi Serenelli, curatrice dello scavo presso la scalinata del tempio, lo fece portare nel Museo Archeologico Territoriale di Cupra Marittima, dove attualmente è conservato.

Il reperto a forma di parallelepipedo irregolare, alto 1,86 m e di spessore variabile (36-43cm), costituito da arenaria grigia ed omogenea, molto tenera e friabile, si sviluppa in senso longitudinale, con vertice superiore rastremato e arrotondato. Il cippo, probabilmente, doveva essere infisso verticalmente nel terreno. Solo una delle quattro facce è ben levigata (con probabile intervento antropico) e presenta tracce di incisioni graffite, mentre in prossimità della base si riscontrano inclusi biancastri e sul lato destro una serie di tacche orizzontali, piuttosto ravvicinate che paiono intenzionalmente composte o almeno in parte ribadite su naturali incavi.

La parte levigata presenta una serie di graffiti, purtroppo molto rovinati e ormai quasi illeggibili ad occhio nudo. Solo un'attenta analisi mediante l'utilizzo di luce artificiale radente permette una comunque difficoltosa lettura, con molti punti incerti e lacunosi. Tale situazione è dovuta al forte degrado della superficie determinatosi per l'azione prolungata degli agenti atmosferici nel periodo precedente al suo rinvenimento e quindi alla sua pessima conservazione soprattutto negli anni intercorsi fra la scoperta e il suo trasporto al Museo.

Per il rilievo integrale è stato utilizzato il metodo di rilevamento a contatto mediante l'utilizzo di fogli di polietilene a coprire interamente la superficie e con l'ausilio di pennarelli indelebili di differenti colori (*rosso*: fratture e bordi; *nero*: segni relativi alle figure ed all'ipotetica iscrizione; *blu*: altri segni).

Per una migliore visione dei segni incisi ci si è avvalsi di luce artificiale ra-

dente e del continuo confronto con le immagini digitali prodotte al momento sul luogo di lavoro. È stato pertanto realizzata una buona documentazione fotografica.

Non molto purtroppo può essere desunto dal rilievo effettuato, a causa dell'attuale stato di degrado del reperto. Si è proceduto con attenzione a registrare ogni segno evidente ma appare chiaro di essere di fronte a residui di figurazioni originalmente più complesse. Tuttavia aiutano le fotografie degli anni '70-'80, gentilmente messe a disposizione dai colleghi dell'ArcheoClub di Cupra: nonostante la bassa definizione di tali immagini si notano dettagli oggi del tutto sfocati o scomparsi, soprattutto nel registro superiore (area del reticolo) e centrale (area di possibili caratteri epigrafici). Su tali basi, il rilievo pubblicato da Giovanni Rocchi (2008) e realizzato dopo la scoperta, che riporta una "figura di guerriero" ed una chiara iscrizione, non può essere confermato e forti dubbi emergono in particolare sul volto, il braccio destro e la lancia dell'"antropomorfo", sul falliforme del registro basso e sui segni angolari.

Fondamentale è comprendere se siamo di fronte ad una stele picena, presumibilmente della fase centrale dell'età del Ferro (VI-V sec. a.C.), o ad un reperto d'altra epoca e funzione. I dati non sono obiettivamente univoci ma, sufficienti a far protendere nettamente per la prima ipotesi: innanzitutto il luogo e la posizione del rinvenimento, nell'area templare di Cupra, luogo indubbiamente di antica tradizione culturale preromana (come probabile santuario federale dei Piceni); quindi la forma e le dimensioni del reperto che rientrano negli *standard* degli esemplari noti in ambito marchigiano, abruzzese ed umbro. Tali esempi hanno sovente, come nel nostro caso, una linea che separa la piccola porzione apicale

con decoro (volto come a Penna S. Andrea, o antropomorfo come a Bellante) da quella centrale (con iscrizioni). Nel nostro caso, sarebbe determinante, ma attualmente impossibile da confermare, individuare anche un solo tratto certo di iscrizione: non potendo onestamente riscontrare alcuna delle lettere rilevate dal Rocchi (cit.) possiamo però individuare due fasce verticali di segni (lineari e curvilinei) nella parte centrale (nella posizione medio alta indicata dallo stesso Rocchi) e appare probabile, visti soprattutto le cadenze, l'omogeneità dimensionale dei segni ed i confronti, che corrispondono a originali tratti epigrafici. Simili andamenti verticali con simile cadenza spaziale sono nella maggioranza dei casi conosciuti (ad es. S. Omero, Bellante, Belmonte, Castignano, Penna S. Andrea, Cures, Loro Piceno, Falerno, Servigliano). Sia la modularità che la diffusione territoriale di tali monumenti ne configurano la peculiarità in ambito piceno, ambito in cui Cupra, ed in particolar modo la sua probabile area templare protostorica, è comunque luogo d'eccezione. Anomala appare la figura del registro alto: dove potremmo attenderci un volto od una figura umana vi è uno strano elemento che i dati non possono affatto confermare come antropomorfo. Sembra piuttosto di ravvisare una sagoma di capanna o sacello-edicola con copertura a "graticcio" e corpo ridotto, rappresentato a linea continua (raddoppiata sul lato destro); se così fosse, di non facile comprensione risulterebbero la "sporgenza" pentagonale in alto e la sorta di ansa sul lato destro del tetto. Come riferimenti d'ampio raggio abbiamo la stele funeraria di S. Vitale (Tomba 793, San Vitale, Bologna: immagine di costruzione nel registro basso) e la tipica serie laziale delle urne-capanne, anch'esse d'ambito funerario. Dato per certo la notevole e longeva valenza simbolica della fi-

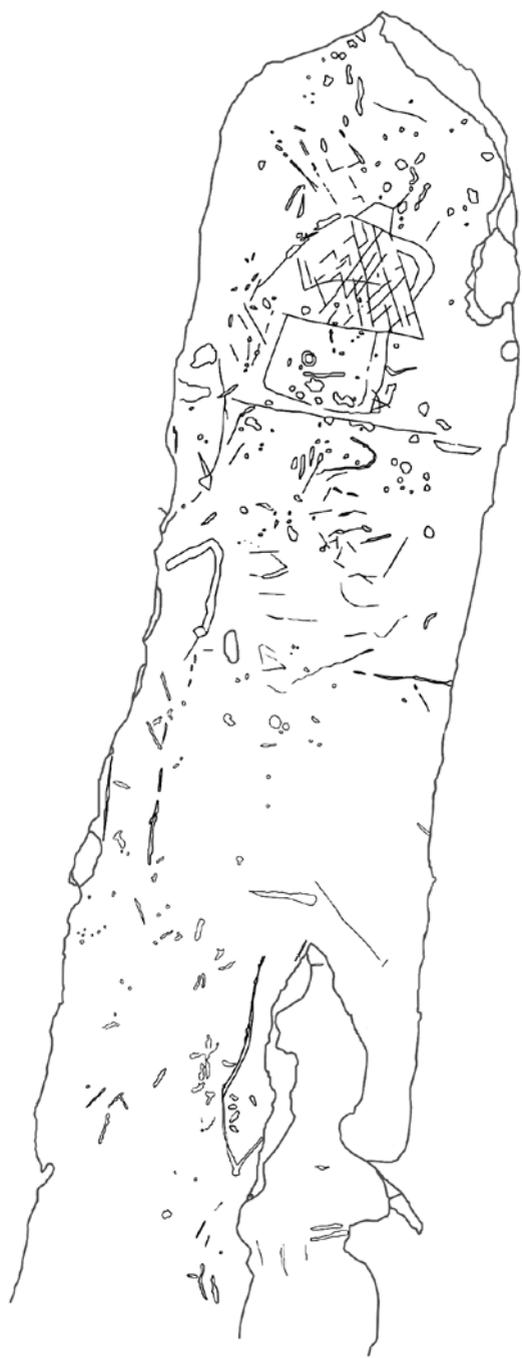


Fig. 89 Rilievo della faccia principale del cippo di Cupra Marittima (ril. DipVC).

gurazione di abitazione (estendibile in parte ai tempietti miniaturistici d'area italica centro-meridionale) le datazioni a confronto sarebbero piuttosto alte e poco credibile sarebbe una contemporaneità o dipendenza del modello; tuttavia la valenza probabilmente sacrale dell'eventuale struttura rappresentata induce a considerazioni di relazione con la funzionalità stessa del luogo di rinvenimento.

Pur con tutte le necessarie riserve, il reperto è da considerarsi un autentico cippo decorato di cultura picena, con tratti di un certo arcaismo, che ha, con ogni probabilità, stretta relazione con la sacralità del luogo. Sarebbe basilare poter confermare con certezza la presenza di un'iscrizione, ma essa sembra comunque ravvisabile nelle tracce di incisioni pervenuteci; sarebbe bellissimo poter confermare la lettura del Ronchi (cit.) "*Cupra madre // P(ico)-Marte Padre*" (Rocchi 1992, p. 61).

Al momento solo il rinvenimento di nuove, nitide immagini della fine anni '70 inizio '80 potrebbero aggiungere dettagli. Soprattutto molto dipenderà dagli esiti di auspicabili scavi nell'area del ritrovamento, visto soprattutto l'affiorare di una simile sagoma litica all'interno dell'arco a sinistra del tempio prospiciente il foro.

Bibliografia

BALDELLI G.

2008 Il cippo di Cupra, in RICCI V., VAGNONI S. (ed.), *Nel mezzo del cammin di Nostra Vita... Trentacinque anni di attività di Archeoclub d'Italia ONLUS, sede di Cupra Marittima*, Grottammare (Ascoli Piceno), pp. 137-139.

ROCCHI G.

1992 *Il cippo di Cupra e il suo tempio*, Capodarco di Fermo (Ascoli Piceno).

IL "GIOCO DEL MONDO" E IL VIAGGIO DELLO SCIAMANO

Il vero viaggio di scoperta non consiste nel cercare nuove terre, ma nell'avere nuovi occhi

M. Proust

Gaudenzio Ragazzi

Il gioco e le sue regole

Il "*Gioco del Mondo*", denominato anche *Campana* o *Settimana*, è uno dei giochi più conosciuti della tradizione popolare italiana. Versioni molto simili alla nostra sono diffuse in Francia (*jeu de la marelle*), in Spagna e in America Latina (*Rayuela*) in Svizzera (*enfer, terre, ciel*), in Germania (*Tempelhupfen, trad. salta il tempio*), nei paesi anglosassoni (*hopscotch*), in India (*ekaria dukaria*).

Al mio paese (Esine, Valcamonica) con questo gioco si divertivano, e pare si divertano ancora oggi, fanciulli di entrambi i sessi, con prevalenza femminile, di un'età compresa tra i sette e i dodici anni.

Prima di giocare era necessario disegnare per terra il campo di gioco, un tracciato geometrico suddiviso in riquadri numerati. In Valcamonica sono noti due tracciati molto schematici, che per brevità ho denominato tracciato A e B.

Le regole del gioco sul tracciato A, tralasciando le varianti locali introdotte in tempi più recenti, erano le seguenti:

- 1) Veniva lanciato un sassolino piatto sul riquadro nr. 1 del tracciato A. Se il lancio non era preciso ed il sassolino usciva dal riquadro, il giocatore saltava il proprio turno cedendo il passo a quello seguente.
- 2) Se il lancio riusciva, il giocatore entrava nel tracciato saltando su un piede nella casella numero 1, raccoglieva il sassolino e continuava a saltare sulle caselle successive percorrendo per intero il tracciato in andata e in ritorno, facendo pausa sulla casella semicircolare che chiudeva la parte superiore del

tracciato (*cielo*). In altri paesi, come a Pisogne, dopo essere stato lanciato nel riquadro prescelto, il sassolino non veniva raccolto ma accompagnato da un riquadro all'altro con un ben assestato colpo del piede tra un saltello e l'altro.

3) Ultimato il percorso, il sassolino veniva lanciato sul riquadro nr.2 e via di seguito fino a percorrere tutti i riquadri. Il giocatore che ultimava per primo il percorso, diventava proprietario di un riquadro sua scelta e gli altri concorrenti, tutte le volte che dovevano transitarvi nei passaggi successivi, erano tenuti a chiedere il permesso.

Le stesse regole valevano anche per il tracciato B, anche se, per la sua struttura, era richiesto un diverso tipo di deambulazione più simile ad un passo di danza che ad un salto, dovendo il giocatore appoggiare alternatamente prima due piedi, poi uno solo.

Anticipo che il tracciato del gioco è un'immagine dell'universo elaborata dal sapere arcaico. Secondo l'ipotesi che qui viene solo sommariamente esposta, questa immagine ha origini preistoriche ed ha percorso i millenni attraversando tutta l'antichità ed il Medio Evo, per giungere fino all'età presente, ormai svuotata della memoria sul suo significato originario, come elemento/base del gioco che tutti noi da fanciulli abbiamo giocato.

Se il tracciato è un'immagine del cosmo, quale sapere si nasconde sotto le regole del gioco?

Dirò subito che i saltelli da un riquadro all'altro sono il volo da una regione del cosmo all'altra, dalla terra al cielo, al mondo sotterraneo, compiuto originariamente da un sacerdote, uno sciamano, nel corso di uno particolare atto rituale. Nel gioco, il salto ha lo scopo di raggiungere e portare indietro il sassolino depositato su uno dei riquadri, simbolo dell'anima umana come già Jan De Vries aveva anticipato (De Vries, 1957). L'anima, uscita dal corpo, si è smarrita o è stata rapita e condotta in

una regione del cosmo, dove ha sede lo spirito che l'ha rapita. Nel gioco, dunque, viene imitato il viaggio nel cosmo che lo sciamano compie per recuperare e riportare a casa l'anima. L'atto rituale, con tempi e modalità ancora da analizzare, si è trasformato in un gioco nel corso del quale un gruppo di fanciulli entra in competizione per stabilire quale tra essi è più bravo ad imitare il sacerdote in una delle sue missioni più delicate ed importanti: restituire l'anima, cioè guarire, un membro del suo gruppo.

Essendo una trasposizione ludica del viaggio nell'Aldilà, il *gioco del mondo* è espressione ancora viva, anche se modificata nel tempo, trasformata, ridotta, di quella sapienza cosmologica a cui hanno attinto molte civiltà preletterarie. Da una parte in esso è depositata una memoria che documenta un antico rituale sciamanico compiuto all'interno di uno spazio sacro, dall'altra ci rimanda alle più antiche modalità a noi note di rappresentazione del cosmo. Tracciati simili sono utilizzati, con finalità simili, anche presso alcune culture cosiddette primitive. La "*via del polline*" disegnata con la sabbia colorata dagli indiani Navajos (Campbell), il "*tracciato della volpe*" dei Dogon, esprimono le stesse modalità della geometria sacra presenti anche nel "*Gioco del Mondo*".

Per affrontare la nostra indagine, dovremo dunque indirizzare la nostra analisi verso due direzioni:

a) il tracciato del gioco e le parti che lo compongono, e, successivamente, le rappresentazioni geometriche nell'arte rupestre, che ci avvicinano alla comprensione della cosmologia preistorica; b) le regole ancora oggi seguite dai giocatori, in cui, nell'ipotesi qui affacciata, si riconosce l'azione sciamanica decaduta a gioco per fanciulli.

I simboli del cosmo e il *templum*

Anni fa, studiando l'arte rupestre della Valcamonica dal punto di vista etnocoerutico, mi ero reso conto che il

tracciato del "gioco del mondo", diviso in registri e completato nella parte superiore da un semicerchio, aveva singolari corrispondenze con la struttura tripartita che il prof. Anati aveva individuato nelle composizioni monumentali e nelle statue menhir rinvenute in Valcamonica e diffuse in Europa a partire dall'età del rame (fine quarto/inizi terzo millennio prima di Cristo).

Per l'uomo calcolitico che aveva inciso quelle pietre, le tre regioni del cosmo, cielo, terra, mondo infero, non erano entità separate, ma espressione di un'unica manifestazione le cui parti comunicanti tra loro, nella complessa dinamica degli eventi naturali così come li registrava la mentalità preistorica, davano luogo a trapassi e sconfinamenti di energia sotto forma di manifestazioni ierofaniche, con esito talvolta positivo, talvolta negativo per la vita dell'uomo. I punti dove questi trapassi si verificavano, "rottture di livello", erano ritenuti luoghi di manifestazione del sacro. Nell'antichità l'uomo ha creduto che il cosmo fosse popolato da spiriti e dei superuomini le cui sedi erano collocate in cielo, sopra e sotto la terra. Il racconto dei miti dell'antichità descrive spesso questo attraversamento delle soglie, celesti o inferne, con l'intervento di entità divine o il viaggio di esseri immortali verso il cielo o l'inferno. Questa logica, che per millenni è stata la modalità comune di percezione della realtà, si è conservata nelle comunità contadine europee fino alle soglie della nostra era ed è ben documentata nei racconti popolari.

Per entrare in contatto ed avere il favore delle realtà superiori, l'uomo predisponeva nei luoghi di manifestazione del sacro delle strutture simboliche con funzione di mediazione con le manifestazioni del cosmo: pietre incise, alberi sacri, templi all'aperto allineati tra il mondo celeste e quello infero. Nello spazio organizzato intorno a quegli assi

di comunicazione (*templum*), la comunità arcaica si raccoglieva per compiere le cerimonie religiose ed inviare agli dei ed agli spiriti le proprie richieste accompagnate da offerte sacrificali.

Il tetto di quel "tempio" era il cielo stellato, attentamente sondato e concepito come un'immensa semisfera all'interno della quale gli astri compivano ogni notte il loro ininterrotto e regolare cammino; il suo pavimento fu la stessa superficie della terra, a cui veniva attribuita la forma del quadrato al cui centro si incontravano i due assi che collegavano i punti cardinali. Il primo simbolo della croce conosciuto dall'uomo nacque dunque dall'idea della terra orientata rispetto ai punti all'orizzonte dove il Sole sorgeva e tramontava.

La geometria sacra. Il cerchio, la croce, il quadrato

Il cerchio, la croce e il quadrato sono tra i più antichi simboli utilizzati dall'uomo preistorico. Prima ancora di essere oggetto della ricerca dei filosofi greci della *physis*, da Talete in poi, essi furono gli elementi primi di una geometria sacra, immagini in cui erano riassunte le conoscenze relative al movimento eterno dei corpi celesti ed ai sottostanti principi della meccanica universale, da cui traeva fondamento la realtà naturale e l'esistenza dell'uomo.

Ogni luogo che l'uomo predispose per la comunicazione col sacro (*templum*), è una rappresentazione del cosmo, cioè imita la struttura dell'universo e incorpora una cosmologia (Snodgrass, 2008).

Gli elementi che fanno di tale luogo una rappresentazione del cosmo sono i seguenti:

- 1) la presenza di uno **spazio chiuso** e organizzato da regole ben definite. Tale è il circolo magico all'aperto dell'uomo preistorico, la tenda, la parte interna di ogni tempio. Lo spazio interno si contrappone a quello esterno, caotico, non

misurato e non sottoposto a regole;
 2) la presenza di un **centro**, attorno al quale lo spazio sacro si organizza. Il tracciato del "mondo" è attraversato da un'asse verticale (*axis mundi*) che, passando per il centro, attraversa tutti i livelli del cosmo. *Axis mundi* è la stele incisa infissa nella terra, la scala di Giacobbe, l'albero cosmico degli sciamani, la montagna sacra di molte religioni, il fumo che sale dal focolare;
 3) la presenza del **quadrato** (ed il rettangolo, che ne costituisce una variante) o il suo equivalente, il cubo; è il simbolo della terra, rappresentazione di uno spazio delimitato, statico, sottoposto allo scorrere del tempo; è il punto terminale di un processo di rielaborazione della materia informe e caotica;
 4) la presenza della **croce** orizzontale, formata dai due assi dedotti dai punti cardinali che divide i quattro parti il quadrato centrale del tracciato del mondo. La croce condivide il centro con un asse verticale (*axis mundi*), con il quale forma:

5) **la croce a sei bracci**, struttura su cui si sorregge l'universo. La croce a sei bracci si sviluppa a partire dal centro che è un punto di origine, il principio, l'Uno indivisibile, Dio, ed esprime la creazione del molteplice e lo sviluppo dello spazio;

6) la presenza del **cerchio** o il suo equivalente, la sfera. Il cerchio è formato da un'unica linea le cui estremità si ricongiungono per annullarsi l'una nell'altra; esprime una realtà che non ha inizio né fine, non ha divisione o interruzione; rappresenta il movimento del sole ed è simbolo del cielo e del tempo.

Il tracciato del *gioco del mondo* contiene tutti questi elementi e pertanto, come ogni spazio sacro, è una proiezione del cielo sulla terra, con le seguenti caratteristiche: è uno spazio chiuso, raggiungibile non da una soglia o porta, come avviene per il tempio o il labirinto, ma da una delle linee perimetrali, saltando la

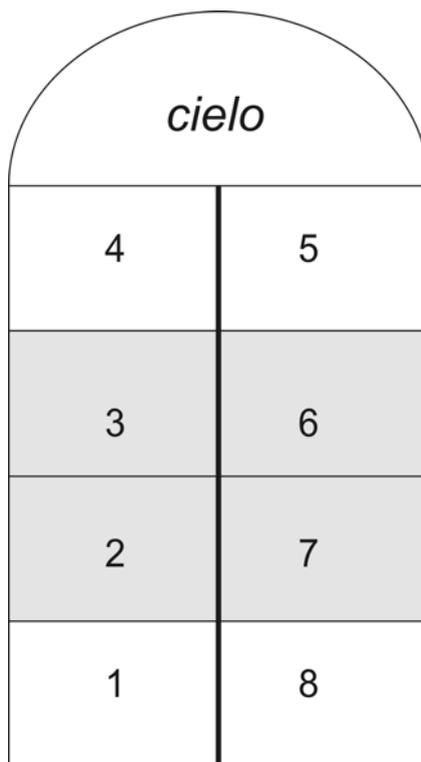


Fig. 90 Il tracciato A del gioco del mondo

quale si transita dalla realtà profana alla dimensione sacrale; è attraversato da una croce orizzontale che rivela il suo orientamento verso determinate regioni del cielo; l'incontro dell'*axis mundi* con la croce orizzontale produce la croce a sei bracci, pilastro dell'universo; il semicerchio è il culmine del cosmo, la volta celeste, il cielo.

Il tempio etrusco-italico, quello indù, il tempio cristiano e buona parte dei luoghi sacri delle culture arcaiche sono uno sviluppo delle stesse regole geometriche su cui è stato costruito anche il tracciato del *gioco del mondo*.

I tracciati del gioco

I due tracciati presenti in Valcamonica rivelano un elevato grado di schematismo che li rende non ulteriormente

te semplificabili e per questo più arcaici rispetto ai tipi più elaborati riscontrati in aree meno isolate.

Il tracciato A (fig. 90) è formato da otto riquadri e completato nel lato superiore da un semicerchio, ricordato da molti come *cielo*. I riquadri sono raggruppati in modo da corrispondere ai registri della cosmologia indoeuropea: 1 e 8 alla regione inferiore; 2, 3, 6 e 7 alla terra, 4 e 5 ad una regione superiore intermedia. La regione celeste è il semicerchio. E' da notare la presenza di due registri riferiti alla realtà superiore: uno è il semicerchio, che rappresenta il cielo in cui si muovono gli astri; l'altro (riquadri 4 e 5), che potremmo chiamare "cielo atmosferico", ha la medesima quadratura della terra e ne è una propaggine, un prolungamento verso l'alto. Questo è il luogo dei fenomeni naturali (fulmini, tuoni, pioggia, vento, volo degli uccelli, ecc.), attraverso i quali si manifesta la volontà superiore (*signa ex caelo*). Il quadrato, corrispondente alla terra, è formato dai riquadri 2, 3, 6, 7. La croce che separa i riquadri rappresenta i due assi orientati verso i punti cardinali. Il quadrato è la superficie della terra. Nel tracciato la croce non è immediatamente percepibile. Infatti i bambini che con la punta di un sasso disegnavano il *mondo* sul pavimento del cortile, non occupandosi di cosmologia né interrogandosi sul senso ultimo del gioco, non facevano altro che tracciare un grande rettangolo suddiviso in riquadri, senza preoccuparsi di distinguere ulteriori parti nel tracciato stesso. Se però mettiamo a confronto A e B possiamo notare che ciò che in A rimane indistinto è ben evidente in B, il cui quadrato centrale è ugualmente diviso in quattro ma dalle diagonali. Evidenziando in A il medesimo quadrato, è possibile visualizzare correttamente l'insieme ed approssimare il senso originario dell'insieme.

Così evidenziato, il tracciato A definisce la struttura del cosmo nel suo sviluppo verticale, dal mondo infero fino al

cielo delle stelle fisse, ed ogni salto che il giocatore compie è la simulazione dell'attraversamento in volo di un tratto di cielo.

Nel tracciato B (fig. 91) il semicerchio del cielo non è presente, nonostante che qualche fonte lo segnali. Dal punto di vista formale questo fatto è rilevante, poiché viene meno uno dei riferimenti cosmologici più importanti del tracciato originario. Ciò rientra comunque in un quadro generale di ampia variabilità del tracciato, maturata in tempi recenti.

Oltre all'assenza del "cielo", l'elemento che distingue A e B è la croce diagonale del quadrato centrale. Si potrebbe pensare ad un espediente grafico, ad un diverso modo di vedere la stessa cosa; in realtà nell'iconografia arcaica, a variazioni così significative non possono che corrispondere significati diversi.

Proprio le diagonali sono l'elemento-chiave per la comprensione del tracciato B.

Nel "gioco del mondo" che abbiamo giocato da fanciulli era già disapplicato, forse da molti secoli, il precetto che imponeva l'orientamento del "campo di gioco", in quanto *templum in terra*, rispetto alle regioni dello spazio. Se la croce ortogonale esprime l'orientamento verso i punti cardinali, la croce diagonale è orientata sui punti di levata e di tramonto del sole al solstizio d'estate (21 giugno) quando il sole transita nel suo punto più settentrionale, ed al solstizio d'inverno (21 dicembre) con il sole nella sua posizione più meridionale.

L'analisi del rituale di fondazione della città di Marzabotto (Gottarelli, 2003a, b, c) fornisce i parametri per inquadrare la funzione delle diagonali nel tracciato B del gioco del mondo.

Nel rituale di fondazione etrusco-italico, il tracciato su cui è prevista la costruzione della nuova città (*templum in terra*), realizzato dall'aruspice dopo aver consultato i segni celesti, è la copia terrestre del *templum coeli*, cioè è una riproduzione della conformazione del cielo.

In base alle prime ipotesi avanzate dagli archeologi, l'immagine della città

fondata veniva costruita sulla quadripartizione dello spazio secondo le direzioni cardinali. In realtà – sostiene Gottarelli – “la figura della città si riconduce ad un riferimento spaziale assoluto, che tiene conto della croce dei punti cardinali, ma anche delle diagonali che si ottengono unendo i punti solstiziali”. Infatti, come la ricerca arqueoastronomica condotta da Gottarelli ha dimostrato, il nucleo della città di Marzabotto è certamente costruito sull’incrocio ortogonale degli assi stradali (Cardo e Decumano), ma un approfondimento topografico ha posto in luce il fatto che alcune strutture cultuali periferiche risultavano essere punti intermedi di un allineamento che, passando il centro (decussis), toccava diagonalmente i punti estremi di levata e tramonto del sole nel giorno del solstizio estivo e invernale. In questo modo, conclude Gottarelli, la rievocazione storica della fondazione della città avrebbe per sempre conservato un legame con il suo “inizio dei tempi”, corrispondente col punto di levata del sole al giorno della fondazione.

Se dunque nel tracciato del gioco le due diagonali puntano, come sostiene Gottarelli, sui quattro punti solstiziali, allora la linea centrale che divide i riquadri 1-2 e 7-8 descrive il percorso del sole nel giorno dell’equinozio. In base a questi elementi, il tracciato B non ha pertanto uno sviluppo verticale, come in A, ma orizzontale ed orientato sull’asse est-ovest. Inoltre, se i punti terminali delle diagonali indicano le estremità della terra dove il sole sorge e tramonta, i riquadri che stanno oltre quei punti, cioè nr. 1-2 e 7-8, sono occupati dal cielo sopra l’orizzonte orientale ed occidentale.

La presenza di tracciati di tipo A e B, pur nelle significative varietà nel numero e nella disposizione dei riquadri, su buona parte del territorio europeo, rende l’idea di quanto diffusa fosse la pratica rituale sottostante al “gioco del mondo”.

I riquadri: il mandala e il fegato di Piacenza

Secondo la tradizione indù, presso la quale sono in uso gli stessi principi della geometria sacra che abbiamo visto presiedere alla fondazione della città etrusco-italica, il *Vastu-Purusa-mandala* è “il quadrato ottenuto con il rito dell’orientazione, che riassume e circo-scrive il piano del tempio” (Burckhart, 2003). Anche il *mandala* è una proiezione del cielo sulla terra, costruita su cerchi e quadrati inseriti l’uno nell’altro, “rappresentazione geometrica del mondo e degli dei, centrata attorno ad un asse orientato” (Mirabail, 1996, 205).

Esistono molti tipi di *mandala*, i più semplici dei quali, a quattro e nove quadrati, hanno singolari corrispondenze con il registro centrale del tracciato A e B del *gioco del mondo*. Nel *mandala* a nove, il quadrato interno rappresenta il centro del cosmo, sede di Brahma (divinità creatrice, principio di manifestazione e di emanazione), mentre gli otto quadrati periferici sono orientati verso le regioni cardinali e le diagonali. Il

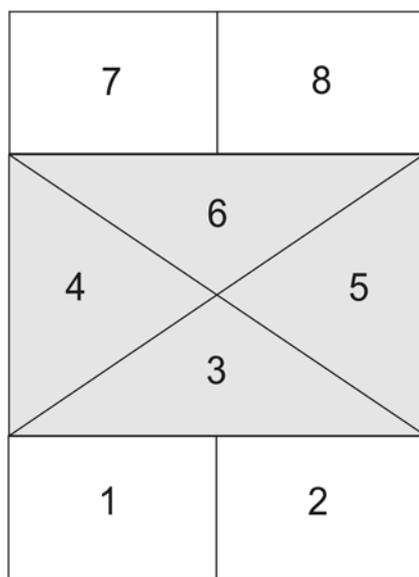


Fig. 91 Il tracciato B del gioco del mondo.

mandala con quattro quadrati, come nel tracciato A, ha il suo centro nel punto di intersezione delle due linee ortogonali.

Dallo schema del *mandala* a quattro e nove, attraverso una divisione interna che produce quadrati più piccoli fino ad ottenere una scacchiera, derivano 32 tipi diversi di tracciato, tra i quali i più importanti sono a 81 e 64. Nel mandala a 81 (9x9), ciascun quadrato è occupato da una divinità secondo una precisa disposizione: i 9 quadrati del centro sono la sede della divinità a cui il tempio è dedicato; i dodici che circondano il centro sono la sede delle divinità solari, segni dello zodiaco, personificazioni delle leggi che reggono l'universo e occupano le posizioni del sole nell'arco dell'anno; sul perimetro esterno sono collocate le 32 divinità chiamate "dei della posizione", di cui otto governano le direzioni dello spazio e le altre 24 le postazioni della luna.

Il mandala con 8x8 quadrati è la tavola del gioco degli scacchi. Nel simbolismo del *Vastu-Purusa-Mandala*, "la scacchiera rappresenta il mondo come campo di azione delle potenze cosmiche; le due armate nei trentadue pezzi del gioco degli scacchi, simboleggiano rispettivamente i deva - ossia gli dei o più esattamente gli angeli (colore bianco) - e gli asura, cioè i titani o demoni (colore nero)" (Burckhardt, 2003, 30).

Il *mandala* ci rimanda dunque ad una rappresentazione del cosmo suddiviso in quadrati, ciascuno dei quali è sede di una divinità che con la sua azione può influenzare il destino dell'uomo.

Si potrebbe ipotizzare che anche i riquadri dei tracciati A e B, siano a loro volta suddivisibili in quadrati più piccoli, ed essere sede di divinità e spiriti. Un caso simile di spazio cosmico suddiviso è il "fegato di Piacenza", un manufatto bronzeo che riproduce una "mappa" delle sedi delle principali divinità etrusche. Il bronzo era impiegato dall'aruspice come modello per stabilire, in base alla loro dislocazione, a quale divinità attribuire le malformazioni presenti sul fegato estratto

dall'animale sacrificato, e pertanto a quale divinità rivolgersi per distogliere i mali preannunciati al richiedente.

Il *gioco del mondo*, come lo spazio microcosmico del fegato di Piacenza e del *mandala*, è formato dagli stessi riquadri, porzioni di cosmo che precedono ogni ulteriore suddivisione, che esistono prima di ogni attribuzione di sede a divinità, spiriti, angeli, demoni. I riquadri sono ancora generici contenitori di spiriti i cui nomi non sono pervenuti fino a noi, anche se provengono dal pantheon delle religioni dell'Europa preistorica.

Le regole del gioco e il significato

Il *gioco del mondo* è stato poco indagato dagli storici delle religioni e dagli antropologi, che si sono limitati a brevi commenti. Secondo Eliade, "i bambini continuano a giocare al gioco della Campana (il nostro gioco del mondo, ndr) senza sapere di ridare vita ad un gioco iniziatico, il cui scopo è di penetrare e riuscire a tornare fuori da un labirinto; giocando alla Campana i bambini scendono simbolicamente agli inferi e tornano sulla terra" (Eliade, 2004).

Esprimendosi in questi termini, Eliade dava credito ad una teoria elaborata dallo storico delle religioni Jan De Vries, che negli anni '50 aveva scritto un ampio saggio sul *gioco dei saltelli* praticato dai bambini olandesi (De Vries, 1957).

Nella sua ricerca De Vries era giunto alle seguenti conclusioni:

1 - tra tutti i tracciati del gioco "dei saltelli" rinvenuti in Olanda, il più antico è quello a spirale, come l'attuale *Marelle Ronde* francese. Nel corso dei secoli - sostiene De Vries - attraverso fasi successive di semplificazione, la forma a spirale è stata gradualmente modificata, prima integrando il cerchio con l'aggiunta di rettangoli, poi riducendo gradualmente la presenza del cerchio, fino a raggiungere l'attuale forma quadrangolare chiusa da un semicerchio. Questa "evoluzione" dei simboli sarebbe avvenuta sul campo di gioco, grazie

all'inventiva, al desiderio di semplificazione ed allo spirito di competizione dei fanciulli.

2 - il gioco ha come riferimento simbolico un antico rituale della Grecia classica, la danza della Gru (*geranos*), compiuta da Teseo e dai giovani ateniesi per celebrare la loro liberazione dal Minotauro e la fuga dal Labirinto del palazzo di Cnosso. Nel corso della danza i giovani, guidati da Teseo, allacciati in una catena, simbolo del filo di Arianna, percorrevano il sinuoso tracciato verso il centro del labirinto e tornavano per la stessa via verso l'uscita e la salvezza. In altre parole la danza drammatizzava i due momenti dell'iniziazione giovanile: la morte rituale, cioè il viaggio dell'iniziato verso il centro del labirinto, inteso come il mondo dei morti, a cui faceva seguito la rinascita, cioè il ritorno dagli inferi grazie al filo di Arianna. Secondo De Vries il giocatore, saltellando, accompagna il sassolino (che simboleggia l'anima) verso il centro del labirinto per poi riportarlo indietro percorrendo all'inverso il medesimo percorso.

Ma la pur affascinante teoria di De Vries poggia su due elementi che sono inesatti e che la rendono falsa:

1- un rilievo eccessivo dato alla creatività dei bambini, ai quali è attribuita la libertà di manipolare a piacimento simboli antichissimi e di fondamentale importanza per la ritualità arcaica. In realtà in nessuna società, inclusa l'attuale, ai fanciulli, non iniziati, è concessa l'autorità di modificare simboli millenari.

2- allo studioso olandese sfugge il significato cosmologico del tracciato del gioco del mondo che, a suo modo di vedere, si sarebbe pian piano evoluto dalla sua forma più antica, la spirale/-labirinto, verso una forma molto simile al nostro tracciato A. In realtà, che un labirinto si trasformi nel tempo, attraverso modifiche graduali e successive, in una forma sub-rettangolare, è un fatto che,

alla luce degli attuali studi sul simbolismo preistorico e della documentazione a disposizione, non può verificarsi. Il labirinto mostra una continuità di forma e di significato costante nello spazio e nel tempo, dalle sue più antiche rappresentazioni preistoriche fino al XI-XIII secolo della nostra era, quando ancora viene tracciato, con significati che non si discostano dagli originali, sui pavimenti delle chiese cristiane. Gli antecedenti del tracciato A sono invece da ricercarsi, come abbiamo visto, nelle più antiche forme della geometria sacra. Un esempio paradigmatico è offerto dalla decorazione della stele antropomorfa spagnola di

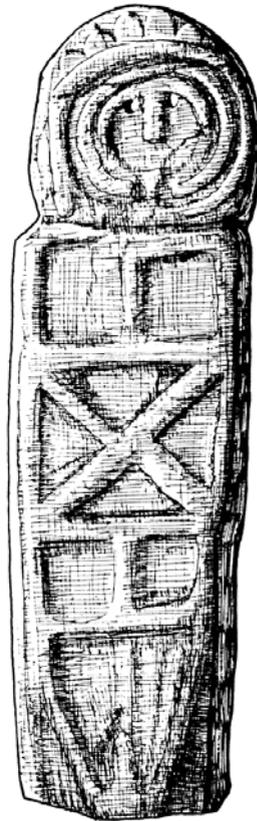


Fig. 92 Stele di Triotosende, da Anati. Da notare l'estrema somiglianza con il tracciato B del gioco del mondo

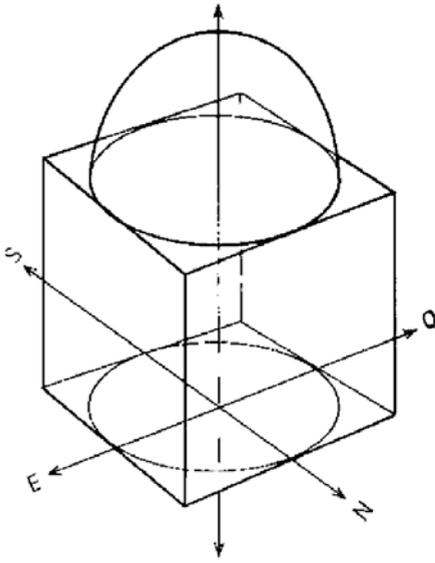


Fig. 93 La forma del Cosmo preistorico: un cubo, la terra, orientato verso i punti cardinali, sormontato da una semisfera, il cielo. Partendo da questa ipotesi, attraverso l'analisi del cerchio, della croce e del quadrato, è possibile un nuovo approccio all'arte rupestre geometrica preistorica (da Snodgrass, 2008).

Triotosende (fig. 92, II millennio a.C.). Sulla stele è riprodotta una composizione geometrica che anticipa sorprendentemente i registri del tracciato B, a prova del fatto che il corpo sociale fornisce alle forme simboliche una forza interna che ne impedisce la degenerazione, almeno fintanto che i modelli sociali che hanno posto in essere quelle forme sono vigenti.

Dunque, nel *gioco del mondo* il giocatore, muovendosi nel tracciato e recuperando il sassolino, imita l'azione di un personaggio che, trasferendosi da una regione del cosmo ad un'altra, è in grado di superare la dimensione corporea, l'*hic et nunc*, raggiungere l'anima nel luogo dove si trovava e riportarla indietro. Tale personaggio corrisponde alla figura dello sciamano che svolgeva la delicata funzione di mediatore con le forze del cosmo e con gli spiriti che lo popolavano al fine di ottenere benefici in favore della sua comunità.

Come attestano le numerose fonti, quando nella comunità arcaica sorgeva un'emergenza, lo sciamano, dopo essere entrato in trance, offriva sacrifici agli spiriti chiedendo in cambio protezione e aiuto. Secondo Eliade, allo sciamano spettava la cura e la salute del corpo e dell'anima, umana e animale. Quando un membro della comunità si ammalava e le cure tradizionali non avevano efficacia, l'inevitabile conclusione era che la sua anima era stata rapita da uno spirito. In un contesto come quello arcaico, un uomo a cui era sottratta l'anima non aveva possibilità di sopravvivenza. Dunque lo sciamano, nel corso di una seduta a cui partecipava tutta la comunità, sostenuto dal suono del tamburo e dalla danza, entrava in trance, liberando l'anima dai legami terreni, e iniziava il suo viaggio verso il cielo o nella profondità della terra, alla ricerca dello spirito che si era impossessato dell'anima. Quello spirito o divinità come si è visto, aveva la sua sede in una precisa regione del cosmo, in una porzione del cielo, della terra o del mondo infero. Nel pantheon indù occuperebbe un quadrato del *mandala*, in quello etrusco uno dei 38 riquadri del *fegato di Piacenza*. Con il recupero dell'anima, conseguito con la preghiera, l'offerta, talvolta una feroce lotta, ben presto il malato rientrava in sé e recuperava la sua salute.

Un canto eseguito dallo sciamano tunguso in stato di trance, narra e drammatizza di fronte alla comunità riunita i movimenti che consentono il recupero dell'anima (Benozzo, 2006):

Sono montato su un gradino, mi sono arrampicato / Mi sono arrampicato sul secondo gradino / Ed ecco, io compio tre salti / Col primo salto raggiungo i rami del cielo alto / Col secondo salto raggiungo le grotte di là dalle nuvole bianche / Col terzo salto raggiungo lo spirito che stavo cercando

Un altro canto dei Coriachi della Siberia orientale, cita ancora il salto come modalità di deambulazione nel suo viaggio verso il cielo:

*Compio un salto al di là delle sette fortezze
Compio un altro salto verso il sole splen-
dente / Compio il terzo salto oltre il mare
in tempesta.*

Il motivo dei “tre salti” dello sciamano arcaico, secondo Francesco Benozzo, trova continuità nei gesti del “folle” delle antiche fonti irlandesi, ed è sopravvissuto fino alle soglie del Novecento nella tecnica gestuale e nel canto delle lamentatrici funebri. Secondo i resoconti dei viaggiatori che visitarono l’Irlanda, nel corso della sua recitazione la lamentatrice compie tre balzi:

*Feci un balzo sopra la porta / Un secondo
balzo sopra il cancello / E il terzo balzo sulla
sella del cavallo.*

L’ipotesi di Benozzo è che “le lamentatrici abbiano ereditato le funzioni di accompagnamento e assistenza dell’anima del defunto incarnate in tutta l’Europa arcaica dagli sciamani (e dalle sciamane), le figure sacre cui erano affidati, fin da epoca paleo-mesolitica, i riti e le pratiche relativi all’esperienza della morte”. Tra le analogie, oltre al motivo dei tre salti, significativi sono il conseguimento dello stato di trance e il tema del volo magico “nei luoghi dove vola l’anima del defunto”. I materiali raccolti da Benozzo evidenziano, tra i compiti sciamanici assunti dalle lamentatrici, la specifica mansione di accompagnare il defunto nella terra dei morti e che l’atto rituale che si ripete consiste nel compiere tre salti, come su uno tracciato predisposto, che trovano corrispondenza con quelli compiuti nel gioco di cui ci stiamo occupando.

Conclusioni

Con il *gioco del mondo*, i bambini di un tempo si dedicavano ad una attività che in qualche modo simulava il viaggio dello sciamano nel cosmo. Lo dice la struttura del tracciato, che rappresenta le parti dell’universo così come era conosciuto in età preistorica. Tale struttura ha i suoi antecedenti nelle più remote rappresentazioni geometriche. Lo dicono le regole del gioco, che ci informa-

no sulla figura che le poneva concretamente in atto: lo sciamano. Solo ad esso può infatti essere attribuita l’azione di riportare indietro il sassolino-anima dal tracciato-cosmo. A questa attribuzione consegue un’inevitabile riflessione cronologica. Lo sciamanismo è la pratica rituale di comunità dedite alla caccia, alla raccolta, all’allevamento primitivo e praticanti l’animismo. Per trovare sul continente europeo queste comunità, dobbiamo tornare indietro nel tempo almeno fino all’età che ha preceduto la diffusione dell’agricoltura. Dunque, in termini generali, il *gioco del mondo* ci rimanda a pratiche e visioni del mondo di un sostrato paleolitico.

Lo sciamano, figura ancora defilata rispetto alle conoscenze accademiche tradizionali ma che ormai sta riemergendo dalle ceneri della nostra cultura popolare, era in grado di recuperare, attraverso un incredibile viaggio, insieme virtuale e reale, l’anima rapita e sperduta nel cosmo. Se le regole del *gioco del mondo* ci conducono inevitabilmente allo sciamano, l’analisi del tracciato ci conduce ai principi della geometria sacra raccolti dai più antichi osservatori del cielo e probabilmente rappresentati sulla roccia ed altri supporti. Le rappresentazioni geometriche dell’arte rupestre potrebbero rivelarsi importanti contenitori di conoscenze cosmologiche (fig.94).

Dunque, i salti compiuti dai fanciulli sul tracciato A scimiettano il volo dello sciamano verso l’alto (le vette, il cielo) o il basso (le acque, la terra, gli inferi); i passi veloci compiuti sul tracciato B imitano il suo movimento orizzontale compiuto nel cielo atmosferico, lungo i percorsi e le postazioni che il sole occupa nel corso dell’anno. Questa era la tecnica impiegata per raggiungere l’anima; in qualsiasi luogo dovesse dirigersi, lo sciamano dispiegava queste tecniche.

Sotto il titolo del presente articolo ho posto una frase di Marcel Proust: “Il vero viaggio di scoperta non consiste nel cerca-

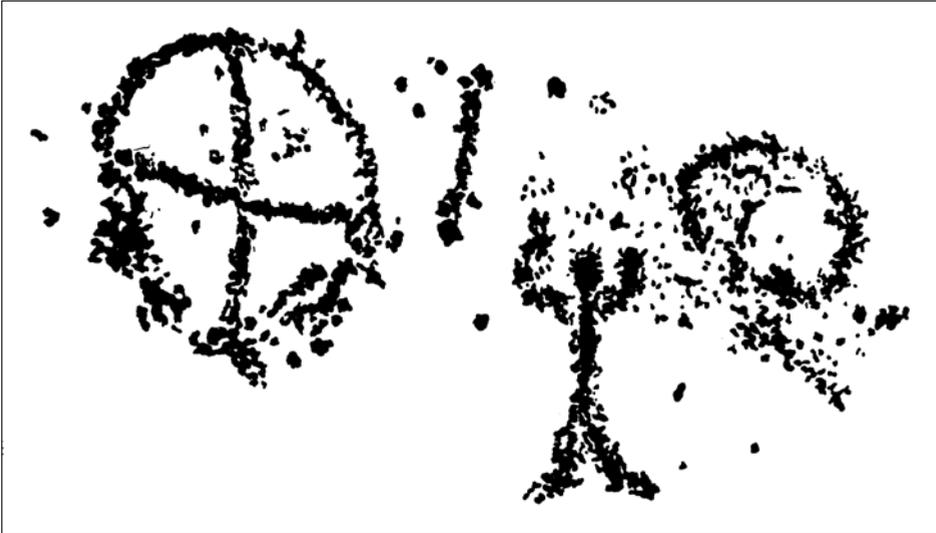


Fig. 94 Luine (Darfo Boario Terme), roccia 49. La figura dell'adorante è in relazione con alcuni segni tra i quali spicca un cerchio all'interno del quale è inscritta una croce. Ho sempre pensato che l'immagine preistorica del sole fosse realizzata a imitazione della sua forma. In realtà ciò potrebbe essere vero solo per il cerchio con i raggi. Altre figure circolari probabilmente sono riferite al percorso circolare compiuto dal sole nel cielo. Il segno verso il quale l'antropomorfo rivolge la sua "orazione gestuale" non è dunque un simbolo solare. Il cerchio indica il moto diurno del sole o quello notturno, pure circolare, delle stelle. In quel movimento perfetto ed eterno si esprime il tempo assoluto. La croce esprime l'idea dello spazio che si sviluppa, partendo dal centro, il punto centrale, non misurabile, indivisibile, assoluto, verso le quattro direzioni dello spazio. L'insieme dei due segni produce il simbolo dello spazio e del tempo assoluti, principi regolatori di tutte le attività cosmiche e di ogni aspetto della realtà. L'indagine delle figure geometriche nell'arte rupestre può condurci su questo percorso interpretativo, indietro fino al tempo in cui sono state fissate le regole della geometria sacra presenti nel tracciato del gioco del mondo.

re nuove terre, ma nell'aver nuovi occhi". Forse è il momento di aprire gli occhi, o meglio di avere occhi nuovi, per cogliere, nel seno della nostra memoria di *ethnos*, le tracce discrete ma ancora presenti, dell'infanzia dell'uomo. Parlare di cose così lontane nel tempo, risalenti all'età prima della scrittura, dice Walter Burkert, è un gioco nell'ambito del non verificabile.

Secondo Carl Popper, il primo passo dello studioso è proporre teorie valide, che diano la visione più completa di un

fenomeno e che superino gli sforzi della critica miranti a scoprire la prova della sua falsità. La confutazione di una teoria rappresenta un passo avanti nella conoscenza, poiché introduce un miglioramento della stessa attraverso il conseguimento della migliore ipotesi possibile. Per questo la teoria sul *gioco del mondo* che qui propongo, e gli approfondimenti che seguiranno, sono offerti alla critica in modo che, dai severi controlli eseguiti ne consegua un miglioramento della conoscenza del nostro passato.

Bibliografia

- ANATI E.
1977 Origine e significato religioso delle stature stele, in: *B.C.S.P.*, vol.16, pp.
- 1988 *Origini dell'arte e della concettualità*, Jaca Book, Milano.
- ALINEI M. E F. BENOZZO
2008 Origini del megalitismo europeo: un approccio archeo-etno-dialettologico, *Quaderni di Semantica*, vol. 29 pp.295-332
- BENOZZO F.
2006 Sciamani e lamentatrici funebri: Una nuova ipotesi sulle origini del pianto rituale, in: *Lachrymae. Mito e metafora del pianto nel Medioevo. Atti del Convegno (Certosa di Pontignano, 2-4 novembre 2006)*, a cura di F. Mosetti Casaretto, Alessandria, Edizioni dell'Orso.
- BENVENISTE E.
1947 *Le jeu comme structure*, *Deucalion*, nr. 2, pp. 159-166, trad. it.: Il gioco come struttura, aut aut, vol. 337, pp.123-132.
- BÉRARD C.
1974 *Anodoi: Essai sur l'imagerie des passages chthoniens*, *Bibliotheca Helvetica Romana*, 13 Institut suisse de Rome Berna.
- BURCKHARDT T.
2003 *L'arte sacra in oriente e occidente. L'estetica del sacro*. Bompiani, Milano.
- CALLOIS R.
1981 *I giochi e gli uomini, La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano.
- COPPO P.
1994 *Guaritori di follia*, Boringhieri, Torino.
- DE VRIES J.
1957 *Untersuchung über das Hüpspiel Kinderspiel - Kulttanz*, FF. Communications Vol. 173, Academia Scientiarum Fennica, Helsinki.
- ELIADE M.
1983 *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Medieterranee, Roma.
- FERRERO G.
1987 Introduzione alla cosmologia arcaica greca, in *Rivista rosmianiana di Filosofia e di Cultura*, 1, pp. 32-57.
- GOTTARELLI A.
2003c, *Templum solare e città fondata. La connessione astronomica della forma urbana della città etrusca di Marzabotto*, in: *Culti, forma urbana e artigianato a Marzabotto*, Atti del Convegno di Bologna, S. Giovanni in Monte 3-4giugno 2003. pp.101-138.
- GUÉNON R.
1973 *Il simbolismo della croce*, Rusconi, Milano.
- HANI J.
1996 *Il simbolismo del tempio cristiano*, Edizioni Arkeios, Roma.
- HUIZINGA J.
1983 *Homo Ludens*, Einaudi, Torino.
- LANTERNARI V.
1974 Il gioco e il suo valore culturale nelle società umane, in: *Antropologia e imperialismo ed altri saggi*, Einaudi, Torino.
- MELASECCHI B. (ed)
2006 *Il simbolismo cosmico*, ISIAO, Roma.
- PIANTELLI M.
1983 L'interpretazione di uno schema ico-nografico complesso rinvenibile sulle stele monumentali camune e valtellinesi, *B.C.S.P.* vol.20, pp. 33-54.
- POPPER K.R.
1999 *Logica della scoperta scientifica*, Einaudi, Torino.
- RAGAZZI G.
1992 La danza perpetua. Gesto, spazio sacro, rappresentazione e linguaggio nell'arte rupestre della Valcamonica, in *The Importance of Place. The Site, the message, the Spirit, Valcamonica Symposium '92*, Montecampione 16-21-ott. 1992, pp.76-85.
- SNODGRASS A.
2008 *Architettura, Tempo, Eternità. Il simbolismo degli astri e del tempo nell'architettura della Tradizione*, Mondadori, Milano.