

POLIVALENZA SEMANTICA DEL GRAFFITO

BERETTA Claudio, Milano, Italy

Comunicazione di Claudio Beretta, Milano: Polivalenza semantica del graffito

.1.1. Il tema del Simposio: "Simbolo e mito" implica due fattori di *linguaggio* intimamente collegati alla espressione umana e con l'arte, da me già presi in considerazione nella mia comunicazione al Simposio 1991: "*I graffiti camuni visti come elementi linguistici*" (1.1 - tabella - analisi formale e § 3.0 - analisi estetica -).

Qui cercherò di chiarire organicamente questi concetti.

.1.2. Il mito è un *racconto*. Per definirlo tentiamo di isolare correttamente, procedendo a ritroso nel tempo, i tipi essenziali di *racconto*:

- a) La *storia* ci comunica i fatti avvenuti, fondandosi su una documentazione specifica certa (normalmente scritta).

- b) La *leggenda* invece è fondata su tradizione orale: i re di Roma; i "Fioretti di San Francesco".

- c) L'*epopea* racconta i fasti di uno o più eroi (Iliade, Odissea, Eneide, Ramayana). Riferendosi ad eroi del presente può assumere la forma di *rapsodia* (Garibaldi, Washington, Toro Seduto).

- d) Il *mito* tenta di interpretare le manifestazioni delle *forze naturali* attribuendo, per analogia, alle medesime personalità più o meno astratte, più o meno orientate a figura umana. Vi concorrono tutti i fattori della psiche dal livello razionale al subconscio, nell'ansia esistenziale tra il finito e l'infinito. Ne abbiamo esempi dal Mahabharata, alle tragedie di Eschilo, alla religione antropomorfa greca e latina.

La *saga* germanica accoglie volta a volta elementi del mito (Edda antica) e dell'*epopea* (Snorra-Edda).

Ad esempio, nei miti più remoti della Grecia, *Achille* è un eroe solare. I suoi genitori sono *Peleo* (eponimo di una catena montuosa nella Tessaglia) e *Teti*, la dea del mare. Nell'oscillazione tra i due solstizi, il sole sembra nascere volta a volta dal mare e dal monte.

Ma nel V secolo a. C. *Erodoto* introduce nella ricerca storica la coscienza della causalità. Così tenta di spiegare perché il *Sole* in inverno passi sul paese

degli Etiopi anziché sulla Grecia: le tempeste del Mediterraneo disturbano il suo corso; lo storico tiene ancora un piede nel mito e scambia la causa con l'effetto.

Lucrezio (96-53 a. C.) quattro secoli più tardi, nel libro VI del *De rerum natura* (vv. 840-847) offre una spiegazione fisica e non più mitica sulla temperatura dell'acqua nei pozzi (fredda in estate e temperata in inverno).

Vediamo così come il mito tenda a scienza.

Abbiamo però altri due poli: la *favola* (lat. *fabula*) e la *fiaba* (lat. *fabella*), ai quali tendono serie innumerevoli di racconti.

- e.1) La *favola* è una *metafora* che, con struttura rigorosamente parallela e fine moralistico spiega in modo semplice un concetto complesso ("La volpe e l'uva", "Il lupo e l'agnello").

- e.2) La *fiaba* è un racconto fantastico nel quale intervengono forze sovrumane, buone o perverse, spesso con processi magici. La fiaba è *l'ultimo relitto del mito*, decaduto causa il progresso delle scienze e delle religioni, del quale però conserva il fascino magico ed i valori umani legati al profondo ("*Le metamorfosi*" di Ovidio, le "*Contes de fées*" di Perrault).

1.3.1 In ogni racconto (anche nella storia, che è pur sempre un fatto umano) possiamo distinguere tre livelli consubstanziali:

- a) Il *livello palese*, o *racconto esplicito*.
- b) L'*intreccio*, o *struttura*.
- c) Il *nucleo concettuale-emotivo* (che si realizza in a-b).

Senza la griglia critica qui sinteticamente descritta e fondata su secoli d'esperienza non ci sarebbe possibile avvicinare i *valori* dei diversi tipi di racconto.

.2.0 Prima di passare all'esemplificazione, un'ultima messa a fuoco su due concetti: il *segno* e il *simbolo*:

.2.1. Il *segno*, nella sua accezione più estesa e più aggiornata, è un *significante* (auditivo, visivo, tattilo-motorio) grazie al quale *l'emittente* comunica al *destinatario* la propria interpretazione (*significato*) di un'esperienza (*referente*).

Il segno non definisce soltanto un oggetto (dell'esperienza materiale o concettuale), ma può significare anche, come *categoria di affissi*, il presente, il futuro, la stasi, il moto, la singolarità, la pluralità, il genere, l'interdipendenza dell'oggetto, ecc. Può quindi avere valore grammaticale.

Il fine immediato del segno è la *significazione mirata, contingente, storica di un oggetto* del reale, materiale o astratto, esteriore o interiore.

.2.2. Esiste però una categoria di segni, i *simboli* che si distinguono dagli altri per *complessità ed apertura*.

Una bandiera è *segno* in quanto significa l'appartenenza di un gruppo o di un oggetto ad un determinato ambito. E' *simbolo* in quanto, per ogni singolo destinatario, secondo il rapporto di quello con il gruppo, può assumere *valori diversi, anche opposti: di potere, di redenzione, di repressione*.

.2.3. Anche l'istoriazione rupestre è un *racconto* nel quale possiamo rintracciare: nucleo concettuale-emozionale: intreccio: forma palese. Vi compaiono le forme fondamentali della *metafora*, ma specialmente della *metonimia*, prevalente nel simbolo e nel mito.

.3. Vediamo qui di seguito alcuni esempi i primi due dei quali saranno tratti da graffiti americani delle popolazioni Tewa e Hopi. Infatti presso queste tribù gli anziani conoscono ancora il significato delle composizioni tramandato per via orale.

.3.1. "*La saga del grande guerriero Navajo*" (da Carol Patterson-Rudolph, aprile 1992) - v. tavola 1.

Il graffito è situato su roccia verticale ad est del fiume Chama, nell'area del Rio Grande, vicino al villaggio dei Pueblo Tewa a San Juan nel Nuovo Messico. E' datato nel tardo Settecento. La sua interpretazione è confortata dalle leggende raccolte dai ricercatori dalla viva voce dei Tewa odierni.

Il *complesso del racconto (sintagma)* è suddiviso in tre gruppi (*subsintagmi*), dall'alto in basso: 1= simbolo dei Navajo; 2= segno di: "accerchiato dai nemici"; 3= segno di: "guerriero ferito al ginocchio con cavallo, bloccato tra le rocce").

- Subsintagma 1: è la combinazione dei tre monemi 1.1= "*dio della guerra*" ("*nato per l'acqua*"); 1.2= "*distruttore di mostri*"; 1.3= "*donna mutevole*". E' evidente che le due figure "*distruttore di mostri*" (principio maschile con reminiscenza erculea) e "*donna mutevole*" (principio femminile) risalgono ad un antico *mito*, qui riprodotto nel *simbolo*, emblema dei Navajos guerrieri.

- Subsintagma 2: 2.1 = le tre punte di freccia accostate significano *nel mezzo*. Fungono da avverbio di luogo. 2.2 : il cerchio circondato da punte convergenti significa: *circondato da nemici*.

- Subsintagma 3:

- Monema 3.1 = circondato dalle rocce

- Monema 3.2 = il guerriero

. Grafemi 3.2.1 *i punti* entro il cerchio della testa e il rettangolo del corpo significano *bloccato*

. Grafema 3.2.2 *ginocchio ferito in precedenza da freccia* (la provenienza della freccia è dal di dietro)

- . Grafema 3.2.3 gambe e piedi statici
- . Grafema 3.2.4 braccia e mani attive
- Monema 3.3: cavallo non bloccato: la dimensione ridotta significa al servizio del guerriero
- Monema 3.4: accetta con correggia in posizione dinamica

Carol Patterson ne ha raccolto la seguente interpretazione: "in questo luogo una battaglia ha avuto luogo. Un guerriero Navajo fu circondato da molti nemici Tewa e non fu capace di mettersi in salvo. Egli combatte con un'ascia da battaglia e cercò una protezione tra le rocce. Era claudicante al ginocchio destro e si avvale dell'aiuto di un cavallo per muoversi".

La tradizione parla ancora di questo guerriero sanguinario che razziava presso i Tewa bestiame e donne. Il suo nome era "Grande piede". Nel sintagma troviamo un simbolo, il resto sono segni.

.3.2. "La creazione del mondo presso gli Hopi" (da Carol Patterson-Rudolph, ottobre 1992). (Tav. 2)

Dice la signora Rudolph: "Questo pannello ci venne letto da diversi anziani Hopi i quali sostenevano che esso rappresenta la storia del loro emergere nel mondo.

Gli Hopi abitavano un mondo sotterraneo: divennero maligni e corrotti e i capi decisero di ricercare una nuova patria per i soli puri di cuore. Udirono rumore di passi sopra il cielo e sospettarono che là esistesse un altro mondo. Presero un panno di Kiavu, vi deposero un uccello d'argilla e pregarono per dargli vita. Lo incaricarono poi di trovare un passaggio nel cielo e riferire cosa ci fosse al di là. Il primo uccello cadde. I capi confezionarono altri due uccelli che pure fallirono lo scopo. Il quarto, la "Averla lamentosa" riuscì a descrivere il nuovo mondo.

I capi chiamarono allora lo "Scoiattolo" e l'incaricarono di far crescere dal seme una pianta che raggiungesse il cielo. Lo Scoiattolo tentò con tre piante ma non riuscì. Con la quarta, la "canna" permise alla gente di arrampicarvisi ed arrivare al quarto mondo.

La figlia di un capo vi si ammala e muore. Si trova che una strega è causa della sua morte però essa afferma che i morti ritornano al mondo inferiore dove vivono felici. La canna viene tagliata in modo che nessun maligno possa attingere il nuovo mondo.

Una grande pelle di daino viene stesa su un telaio di legno; vi viene dipinto un disco macchiettato bianco e nero e poi viene lanciata nel cielo a creare la Luna. Un altro disco è dipinto di giallo con tuorlo d'uovo e d'oro con la barba del granoturco: lanciato nel cielo vi forma il Sole. Il Coyote raccoglie i resti e li lancia pure nel cielo a fare le Stelle.

Un uccello, il "Tordo burlone" è molto saggio ed attribuisce alle genti diverse lingue. Distribuisce anche diversi tipi di cereali alle diverse tribù (agli Hopi, appunto, il mais azzurro). Ma le genti non s'intendono più l'una con

l'altra e quindi si separano andando in direzioni diverse.

Passiamo ora all'analisi del pannello detto di *Rochester Creek* e premettiamo che gli Hopi furono sempre agricoltori e si nutrono di "mais azzurro" granoturco resistente ai terreni più aridi, che riflette il colore del cielo: a sinistra in basso è grallita la *Donna-Ragno* (1) che sta al principio di ogni cosa. La *linea verticale* (2) con *sette circoletti* rappresenta l'evoluzione della creazione, dei mondi che furono e saranno creati. Si chiamano *Sipapu* e sono stazioni per il passaggio da un mondo al successivo, od anche fori d'entrata ed uscita dal mondo dello spirito.

In basso, quasi al centro (3), sta la *Nonna-Ragno* creatrice della vita, degli insetti del primo mondo, degli animali del secondo e degli uomini con mani e piedi palmati del terzo. Il *fascio di linee ad arco* (4) offre agli Hopi il cielo o il mondo celeste, e relativi livelli di coscienza al più elevato dei quali essi aspirano di salire.

Al centro sulla destra stanno *figure in atto di copula*, forse con riferimento ai primi uomini che cominciarono a litigare e combattere per diffidenza (5). Alla destra della Nonna-Ragno si trova una pelle stirata e su questa una *palla d'argilla*: era il primo uccello mandato ad esplorare il cielo (6a). *L'uccello stesso* è posizionato sopra (6b), la testa attaccata alla prima linea celeste. *Tre impronte di piede d'uccello* (6c) sono dirette in basso e rappresentano i tre insuccessi. Il *corpo d'un uomo* (7) pende sotto il cielo, mostrando gambe e piedi ed è dotato alla sua sinistra di una *verga da medico* (una specie di caduceo): è *Masawau*, i passi del quale furono uditi risuonare sopra il cielo.

Al centro dell'arco *un'altra pelle distesa* (8a) davanti alla quale sta lo *Scoiattolo* che involuppa i semi e canta su di essi per farli germogliare (8b). Al suo fianco destro il *quadrupede* (9) con una pianta che gli cresce sul dorso. Il corpo è la *Terra*, le corna significano *il germogliare*. Al di sopra della pianta un *sentiero* (10) significa "movimento tortuoso, difficile per attingere il cielo" del quale raggiunge il primo livello. Le *linee dritte, parallele* sotto l'arco (11) sono gli uomini ricaduti nel *Quarto mondo*. Invece *le linee che scendono sinuose* (12) sono i *morti* che vivono nel mondo di sotto ma ritornano come "*Kachina*" (spiriti benefici) a vivere tra di noi. In alto, a destra, *un'altra pelle stesa*, è quella della *Luna* e del *Sole*; a sinistra le *Stelle* lanciate dal Coyote. In alto a sinistra un *quadrupede* (15) con due teste opposte: l'una *silenziosa* (a sinistra) l'altra *parlante* (a destra).

Vicino a lui il *Tordo burlone* con occhi aperti e intelligenti (16). Ha insegnato le diverse lingue e le due teste del quadrupede significano le *direzioni opposte prese dai popoli*.

Vicino al Tordo è una figura di *giovane*, eletto per fornire una piccola *giara magica di acqua* (17). E' inviato da Masawau e la giara posta sulla terra produce acqua *se il popolo prega con cuore puro, su ogni via delle migrazioni degli Hopi*. Un *lungo serpente* lambisce il piede del giovane: è *Palolocamu*, la *biscia d'acqua*. La *grande impronta di piede* (18) al quinto circoletto indica che chi scende nel mondo inferiore non può ritornare, salvo che dopo la morte: una

granac divinita (19) è posta a guardia dell'entrata nel mondo superiore (appunto della quinta stazione).

Di questo mito esistono molte varianti, delle quali una fondamentale riportata da Goodman (1982 pp. 156 e sgg., pp. 103 e sgg.). Tra queste, alcune tentano di spiegare, nelle traversate oceaniche, l'apparire ed il successivo scomparire di isole (causa la rotondità della Terra non nota agli Hopi), il degrado per la vita umana introdotto dalle metropoli moderne, i grandi aeroplani da trasporto e da guerra.

In ogni caso la tradizione orale attesta, per i graffiti sia di Rochester Creek come di San Juan la pluralità dei significati ed i valori storici, o metaforici, o simbolico-mitologici delle raffigurazioni.

Questo ci illumina sulle possibilità di interpretazione di altri graffiti, ad esempio in Valcamonica, tenendo conto che in quest'ultimo orizzonte purtroppo non possiamo avvalerci di testimonianze da tradizione orale, salvo rintracciandone qualche eco nelle fiabe.

Gli elementi mitologici esplicitamente interpretati dagli anziani Hopi ci insegnano ancora che *nel mito una società interpreta il reale secondo le proprie capacità conoscitive*. Ancora oggi, quando si parla di *brodo primordiale* e di *buchi neri*.

.4. Su queste basi esaminiamo, a ritroso nel tempo, alcuni graffiti di Valcamonica:

- . *Foppe di Nadro, roccia 27* (tavola 3.a). La figura del cavaliere con scudiero viene attribuita alla Media Età del Ferro. Siamo nell'VIII secolo a.C., un'età eroica che vede la fondazione di Roma, il *guerriero di Capetrano*, che ispira l'*epos* cosicché questa figura potrebbe avere il valore di una *rapsodia*, cioè ricordare le gesta di un eroe contemporaneo.
- . *Calcolitico*: qui ci troviamo di fronte a monumenti (menhir e statue-stele) che hanno *dimensione umana*, riportano sintagmi figurativi suddivisi di norma in *tre registri* e che possono avere polivalenza di significati. Nel registro alto il *sole* e le *asce* che possono rappresentare la testa e le spalle di un essere superiore.

Immediatamente sotto *le serie di pugnali* che possono rappresentarne le mani. Ancora al di sotto *linee parallele*, probabile metafora di un fiume e, ancora al di sotto di queste, *animali d'allevamento* o addirittura *agricoltori con aratro e buoi* (stele di Bagnolo 2 e *statua menhir* di Bagnolo 1). Questi elementi sono accompagnati normalmente da *almeno un cervide* ma non di rado da *diversi animali* che sembrerebbero festanti. (tavola 3b e 3c).

Una tendenza è oggi di interpretare questi tre registri secondo il *principio delle tre funzioni* di Dumézil (1968 pp. 23 e sgg.) che aveva individuato nei poemi vedici questa *tripartizione universale* del dio *Ūruna*, responsabile dell'ordine nel cosmo, rappresentato dalla classe dei *brahmana* simboleggiata dal *sole* e dalle *asce*, per il governo della società umana; dal dio *Indra*, il cui

regno era il *cielo atmosferico*, rappresentato dagli *kshatrya*, la classe dei guerrieri (le braccia); dagli *Ashvini*, datori di ricchezze, *accompagnati da buoi e cavalli*, rappresentati dai *Vaishya* (le cosce) patroni degli agricoltori (nel Lazio: Jupiter, Mars, Quirinus).

In Bagnolo 1 ritroviamo il rettangolo composito prossimo alla figura del sole, rettangolo sul quale torneremo parlando della *grande divinità femminile* del neolitico.

Ma in questo periodo ritroviamo anche una serie di stele come *Ossimo 9*, *Cemmo 4a*, *Ossimo 8*, tavola 4a, b, c che riporta una *struttura* e cioè una *figura solare accompagnata da uno o due personaggi*.

In *Ossimo 9* vediamo che il personaggio di sinistra sembra *femminile* ed in posizione *statica*. I due personaggi di destra sono *maschili* in posizione di *allontanamento* dal personaggio femminile. Il personaggio di destra ha al di sopra della testa un emblema solare che ritroveremo costante nelle altre due stele esaminate. Sembra ricordare strutture analoghe nei poemi epici e nei miti: nel Ramayana la coppia di fratelli *Rama* (personificazione di *Vishnu*, divinità solare) e di *Laksmano* suo fratello minore ed amico, nonché *Sita*, sposa di Rama, rapita da *Ravano*. Sono i personaggi-chiave del Ramayana e strutturalmente corrispondono ai personaggi-chiave dell'Iliade: Achille, Patroclo, Paride ed Elena.

Il complesso delle statue-stele e dei menhir porta, in tutti gli orizzonti relativi, *coerenza di raffigurazioni* delle quali non si può tentare una spiegazione senza rigorosi metodi di analisi, di confronto e successivamente di *comparazione con tutti i miti a noi noti*.

Risalendo nel tempo arriveremo alla figura dominante del Neolitico, la *Grande Madre*, accompagnata dai simboli degli appezzamenti di terreno dei quali sembra essere protettrice, come in altri orizzonti, per arrivare ai *cervidi* del Paleolitico superiore, la simbologia dei quali rientra nella simbologia tipica dei graffiti e dei dipinti di tutti gli orizzonti pertinenti (Tav. 5).

Dalle origini più remote della cultura, ogni oggetto del reale fu per l'uomo non soltanto *res* ma anche e soprattutto *nomen* al fine dell'inserimento di ogni esperienza nel sistema organico della conoscenza. Ma *res* e *nomen* ebbero non soltanto il *significato primario storico* della esperienza stessa, ma provocarono la creazione (*poiesis*) di *ulteriori significati più ampi e più profondi* ispirati dall'ansia esistenziale dell'uomo. Così il *bovide* non sarebbe rimasto soltanto oggetto concreto di caccia ma, *come forza naturale* che provvedeva alla sussistenza del gruppo, sarebbe diventato gradualmente un essere *mitico*, il *toro* del quale troviamo ancora l'emblema negli archi romani.

Passo decisivo nel progresso della cultura fu la capacità dell'uomo di *oggettivare l'esperienza nel canto, nella danza e più tardi nel graffito e nel dipinto*. Il mondo di questa esperienza oscillò continuamente tra l'*epopea* ed il

mito, in infinite varianti correlate alla storia specifica dei gruppi e degli individui, come ci insegnano tra gli altri Dumézil, Eliade, Lévi-Strauss e Mauss. I grandi miti della preistoria possono, almeno in buona parte, essere spiegati mediante *l'analisi formale comparata di monemi e sintagmi*, delle loro strutture e mediante *la correlazione di tutti questi elementi con quanto emerge dai poemi e dalle letterature più antiche di tutti i popoli della Terra*.

BIBLIOGRAFIA

La bibliografia su questi argomenti è immensa. Mi limiterò a citare le opere più strettamente pertinenti. Tra queste sono sottintese tutte le pubblicazioni del Centro Camuno di Studi Preistorici che hanno fornito l'imponente materiale documentario, base di questa ricerca.

- Anati, Emmanuel: Gli elementi fondamentali della cultura. Milano 1983
- Anati, Emmanuel: Origini dell'arte e della concettualità. Milano 1989
- Anati, Emmanuel: Le radici della cultura. Milano 1992
- Beretta, Claudio: I graffiti camuni visti come elementi linguistici. Atti Valcamonica Symposium 1991 (con tutta la bibliografia ivi indicata).
- Dumézil, Georges: Mito e epopea. Torino 1982 (Paris, 1968)
- Eliade, Mircea: Trattato di storia delle religioni. Torino 1954 (Paris, 1948)
- Goodman, Jeffrey: American Genesis. New York 1981
- Griscom, Chris: Il tempo è un'illusione. Roma 1992
- Leroi-Gourhan, André: Le religioni della preistoria. Milano 1993 (Paris, 1964)
- Lévi-Strauss, Claude: Antropologia strutturale, Milano 1978 (Paris, 1973)
- Lowie, Robert H.: Indians of the plains, New York 1954
- Mauss, Marcel: Teoria generale della magia e altri saggi. Torino 1965 (Paris, 1950)
- Patterson-Rudolph, Carol: Navajo/Tewa Battle Petroglyph. in Bollettino della National Pictographic Society. April 1992
- Patterson-Rudolph, Carol: A possible interpretation of Rochester Creek Panel. ibidem, October 1992.

SEMANTIC POLYVALENCE OF ROCK ENGRAVINGS

BERETTA Claudio, Milano, Italy

.1.1. The theme of this Symposium: "*Symbol and Myth*" involves two factors of "*langage*" (language as artistic expression), which are intimately linked with human expression and art, and that I considered in my paper of Symposium 1991 "*Camunian graffiti as linguistic elements*" (.1.1. "formal analysis" and .3.0. "aesthetic analysis").

I am trying now to clear these concepts.

.1.2. *Myth is a tale*. To define it let us try to isolate correctly, moving back in the time, the essential kinds of *narration* (*story*).

- a) The *history* inform us about the really happened facts, founding itself on specific, reliable, usually written documents.

- b) The "*legend*", on the contrary, is founded on oral tradition: "The kings of Rome"; the "Florets of S. Francis".

- c) The "*epos*" narrates the achievements of one or more heroes (Ilias, Odysseas, Aeneis, Ramayana). When referred to heroes of present time it can have the form of a "*rhapsody*" (Garibaldi, Washington, Sitting Bull).

- d) The *myth* tries to interpret natural forces and attributes them by analogy, more or less abstract personalities, more or less trending to human figure. All psychological factors are here involved, from the rational level to the subconscious, in the existential anxiety between finite and infinite. We have examples from the Mahabharata up to the tragedies of Aeschilus, to the Greek and Latin anthropomorphic religion.

In the German "*saga*" we can find elements of the myth (ancient Edda) or of the epos (Snorra Edda).

For example, in the oldest myths of Greece *Achilles* is a blond solar hero. His parents are *Peleos* (eponym of a mountain chain in Tessalia) and *Tetis* (goddess of the sea). Moving from the one solstice to the other, the sun seems to rise at times from the sea at times from the mount.

But *Herodotus*, in the fifth century b.C., introduces in the historical research the consciousness of "causality". He tries to explain why the Sun in the winter passes over the country of the Ethiopians instead over Greece: "it is because the storms of the Mediterranean sea are disturbing his course"; the historian still holds a foot within the myth and takes the effect instead of the cause.

Lucretius (96-53 b.C.) four centuries later, in his "*De rerum natura*" (VI. vv. 840-847) offers a physical and no more mythic explanation about the temperature of water into the wells (cold in the summer and tepid in the winter).

Myth trends therefore to science.

Yet we have two further poles: the *fable* (lat. "fabula"), and the "fairy-tale" (lat. "fabella") which numberless series of tales are leaning to.

- e.1) The *fable* is a metaphor which explains on simple way a complex concept with moral aim by means of a rigorously parallel structure ("The fox and the grapes", "The wolf and the lamb").

- e.2) The *fairy-tale* is a phantastic story which superhuman, good or wicked powers, often with magic practices are involved in. The fairy-tale is the last relict of myth, decayed as a consequence of progress in religion and science, of which it retains however the magic fascination and the values linked with the depth of human soul ("*Metamorphoscon*" by Ovid, "*Les contes de fées*" by Perrault).

1.3.1 In any kind of tale (even in the history which is however a human expression) we can isolate three consubstantial levels:

- a) the outward (exterior) level or explicit story;
- b) the plot, or structure;
- c) the conceptual-emotional core (nucleus) which emerges in "b" and "a"

Without the here described critical grid, founded on centuries of experience, it would be impossible to approach the values of the different types of story.

.2.0. Before introducing some examples we want focusing two further concepts: *sign* and *symbol*.

.2.1.1 *Sign* is, in its extended and up-to-date meaning, a *significant* (auditory, visual, tactile or motory) by means of which the *transmitter* informs the *receiver* about his own interpretation (*significance*) of an experience (*referent*).

The sign not only defines an object (out of the material or conceptual experience) but can the more signify, as a *class of affixes*, the present, the future, standing, moving, singular, plural, genus, interdependence, etc. Can also have a *grammatical value*.

The immediate scope of sign is the sighted, contingent, historical significance of one material or abstract, exterior or interior object of the real experience.

.2.2. We have nevertheless a class of signs, the "symbols" which distinguish themselves from the others because of their *complexity* and *opening*.

A flag is a *sign* as far as it signifies that a group, or a subject, are belonging to a certain power. But it is a *symbol* when, for each receiver and following the different relations of same with the power, can undertake different and even opposite values of power, redemption, repression.

.2.3. Also prehistoric rock historiations are a "story" or "narration", where we can isolate: *conceptual-emotional core*; *plot*; *exterior form*. We find there also the fundamental forms of *metaphor* and of *metonymy*, this one prevailing in symbol and myth.

.3. We are considering now some examples starting with two American engravings of Tewa and Hopi peoples. In these tribes the elders still know by oral tradition the significance of the engraved scenes.

.3.1. The "Saga of the Great Navajo Warrior" (from Carol Patterson-Rudolph, April 1992) - v. Table 1 - (This title has been given by the Writer).

The engraving is situated on a vertical rock eastwards of the Chama River, in the area of Rio Grande, near the village of Tewa Pueblos (S. Juan, New Mexico). Its dating is late eighteenth century. Its decoding is supported by the legends gathered by the researchers by word of mouth from the today's Tewa.

The *whole of the story* (*syntagm*) is subdivided into three groups (*hyposyntagms*) from top to bottom: 1- *symbol* of Navajo people; 2- *sign*: "surrounded by enemies"; 3- *sign*: "arrow-from-man-inflicts-wound-to right knee"; "the man is immobile, quadruped provides mobility; the man is blocked amidst the boulders".

- *Subsyntagm 1*: results from the combination of the *three monemes*: 1.1. "God of war" ("Born for the Water"); 1.2. "Monster slayer"; 1.3. "Changing Woman". It is evident that the two figures "Monster slayer" (male principle, with some Herculean reminiscence) and "Changing Woman" (female principle) go back to an ancient *myth* which is given here by the *symbol* of the Navajo warriors.

- *Subsyntagm 2*: 2.1- the three points of arrow, the one near the other, mean: *inbetween*. Their function is that of a *local adverb*; 2.2.: the circle surrounded by converging points means: *surrounded by enemies*.

- *Subsyntagm 3*:

- Moneme 3.1 - *surrounded by boulders*

- Moneme 3.2 - *the warrior*

. Graphemes 3.2.1: the dots within the circle of the head and the rectangle of the body mean *blocked, held back* (the horse is not held back)

- . Grapheme 3.2.2: *knee previously wounded* (the arrow pointing to knee originates from the body of the man, meaning the wound was not caused by outside forces in this battle)
- . Grapheme 3.2.3: *legs and feet static*
- . Grapheme 3.2.4: *arms and hands dynamic*
- Moneme 3.3: *horse not held back*; the comparatively smaller size of the horse means *in service of the warrior*
- Moneme 3.4: *war club with elbow strap* (in a dynamic position bound to the arm: *fighting with*)

Carol Patterson was able to collect following explanation: "A battle took place here. A (Navajo) warrior was surrounded by many enemies (Tewas) and was unable to escape. He fought with a war club and sought protection from the rocks. He was lame in his right knee and used the aid of an animal (horse) for mobility."

The tradition is still alive about "Big Foot", "Oekhu'wa-Awanus", a crazed horse stealer, who couldn't run or walk. He stole maidens and horses, and some prize dogs. In the syntagm we find *an only one symbol, the rest are signs*.

.3.2. "The world creation" for the Hopis.

Carol Patterson-Rudolph relates: "This panel has been read by several Hopi elders, and they claim it depicts their emergence story. The following is a summary of the Hopi Myth:

The Hopis dwelt in the underworld. Due to wickedness and corruption, the Chiefs decided to find a new place to live with only the pure hearted people. They heard footsteps in the sky above and suspected there was another world up there. They took Kiavu cloth and placed a clay bird upon it and sang and prayed it to life. They asked the bird to fly up and find a hole in the sky and see what was there. The little bird fails, and the Chiefs make two more birds that also fail. The fourth bird, Shrike does succeed and describes to them a new world.

The Chiefs call upon Chipmunk to grow a plant from seed, that will reach up there. Chipmunk tries three different plants, but they fail to reach to the top. With the fourth, the reed, he succeeds. The people ascend up the plant and emerge into the 4th world.

The Chiefs daughter gets sick and dies. A witch is found who caused her death but points out that the dead return to the underworld, where they live and are happy. The reed is cut down so no more wicked people are allowed to come to the new world.

A large piece of buckskin is stretched on a wooden frame and a white and black speckled painted disk is placed in the stretched skin and flung into the sky to create the moon. Another disk is painted yellow with egg yolk and gold corn silk and flung into the sky to become the sun. Coyote flings the remaining debris around and creates the stars. Mockingbird is very wise and

gives the people different languages.

Mockingbird distributes the corn to each tribe. Because the people no longer understand each other, they separate and go in different directions.

Now we can go over to the analysis of the panel of *Rochester Creek*. The Hopis were always farmers and nourished themselves with "blue maize", a corn resistant to the driest kinds of earth, a corn which reflects the colour of sky.

Mrs Rudolph explains: "In the lower left hand side, is a carving of *Spider Woman* (1), portraying her at the beginning of everything. The vertical line (2) running from the bottom to the top of the panel, with seven small circles on it, represent the creation line, with each succeeding world that has been and will be created. These circles are called, "*Sipapu*" which the Hopi call the place of emergence from one creation to the next. Some times they are called "sky holes" or entrances and exits for the spiritual realm.

At the center bottom of the panel is *Spider Grandmother* (3). She is the creator of life, the insects of the first world, the animals of the second, and the humans with webbed feet and hands of the third world. The arch of lines (4) represent the sky or heavens, (and levels of consciousness) to the Hopi. The Hopi are aspiring to climb up to a higher level.

In the right center, under the arch, are *figures copulating*. This may be in reference to the creation of the first humans, by the two deities and the Sun, creating people who began to quarrel and fight about infidelity (5). To the right of *Spider Grandmother* is a stretched skin, with a lump of clay wrapped up in it. This was the first bird that the Chiefs made to look for an opening in the sky (6a). The bird is positioned above, with its head attached to the first line of the seven layered sky symbol (6b). Three bird tracks are shown, going "down" representing the three birds that failed to fly through the opening (6c). A body of a man is hanging below the sky, his legs and feet showing (7). A medicine staff at his side. This is *Masawau*, who's footsteps were heard walking above in the next world.

In the center of the arch, is another stretched skin (8a). In front of it is sitting *Chipmunk*, who wraps the seeds, and sings over them to make them grow (8b). Connected to him is the quadruped with a plant growing out of its back (9). The body represents the "land" and the horns show "sprouting". Above the plant is a trail (10) that shows "movement" for growing upward, and "difficult" or "rough" journey in reaching the top. At the top, it penetrates the first level and emerges through. Descending down from the arch are several lines (11) representing those people who fell back to the 4th world. The descending and returning lines represent the idea of dying and living in the world below, and returning as a "*Kachina*" to live among those in this world (12). At the top, to the far right, is the magic skin (13), stretched across the wooden frame. In it was placed the painted disk of the Moon, and the Sun and was flung out into the sky. Coyote shook the remaining material and they became stars in the heaven (14). A large piece of this panel has been vandalized and removed. The chisel marks can be seen. To the left are what remains of many dots scattered like stars. Near the top of the arch, on the left, is a quadruped (15) with two heads. One of the heads

has its mouth open indicating "talking".

Next to it is a bird with large eyes "intelligent" (16). Together, these depict *Mockingbird* teaching the people different languages. Then, because they could no longer understand each other, the people went in "different directions". The quadruped is used again to show *travel*, and *direction*.

Next to Mockingbird is a *figure carrying water jars* (17). In Hopi mythology, a *young man* of purity and "good heart" was elected to carry the magic water jar. It was given to the people by Masawau, to bring water, when placed in the earth and sung and prayed over. *If the people were of pure heart*, the water jar would produce water, *where ever they planted it*, allowing them to travel all over on their migrations. Pictured here is the *snake*, associated with water, who is touching the figure's foot, indicating this is the water jar carrier. The *large foot print* (18) with a line connecting it to a world, indicates there is no return except in death. A *large deity* (19) is standing guard to the left of this world."

Of this myth we know many variants; one of them, fundamental, is reported by *Goodman* (1982 p. 156 and foll.; p. 103 and foll.). Some of these variants try to explain the appearing and disappearing of islands during oceanic voyages (as a consequence of the rotundity of the Earth that Hopis didn't know); the declining of human life introduced by modern metropolis; the big airplanes for freight and war.

The oral tradition confirms anyway for the engravings of Rochester Creek as well as of S. Juan *their plurality of significances* and their *historical or metaphoric, or symbolic-mythologic values*.

All that enlightens our research about the *possibility of decoding other graffiti*, for example in the Valcamonica. In this horizon however we cannot make use of an oral tradition, unless we trace an echo of it in the fairy-tales.

The mythologic elements explicitly decoded by the elders of Hopis teach us that a human group can interpret the reality following its actual cognitive skill. Not less today, when we are speaking of "*primordial broth*" and of "*black holes*".

.4. On these premises let's consider, moving back in the ages, some graffiti of Valcamonica.

. *Foppe di Nadro, Rock 27* (table 3.a). The figure of knight with esquire is ascribed to the Middle Iron Age. We are in the VIII century b.C. the heroic age of the foundation of Rome, of the "*warrior of Capestrano*", an age which inspires the epos, so that this image could have the value of a *rhapsody*, i.e. to remember the deeds of the hero of that time.

. *Chalcolithic*: we are confronted here with monuments (menhirs and statue-stelae) which have human size and show syntagms subdivided normally in three "*registers*" which can have a polyvalence of significations. In the upper register *sun and axes* can mean head and shoulders of a Superior Being.

Immediately underneath, *series of daggers* with the probable meaning of "hands", then *parallel lines*, likely metaphor of a river and still lower,

breeding animals or even peasants with plough and oxen (stele of Bagnolo 2 and statue menhir of Bagnolo 1). All these units are usually accompanied by at least one *cervide* but often by several animals, which seem to be jubilant (Table 3b and 3c).

A today's trend is to consider the three registers following the principle of the three functions of Dumézil (1968, p. 23 and foll.). Dumézil explained this tripartition by the universal tripartition of Vedic Poems: *Váruna*, the god responsible for order in the Cosmos, represented by the class of the *brahmana* symbolized by *Sun and Axes*, for ruling human society; *Indra* whose kingdom was the atmospheric sky, represented by the *kshatrya*, or warriors (*the arms*); the *Ashvini*, giver of richness accompanied by oxen and horses, represented by the *Vaishya* (thighs) protectors of the farmers (in Latium: *Jupiter, Mars, Quirinus*).

In Bagnolo 1 we find once more the composite rectangle near the image of Sun, we'll speak about it when considering the *Great Feminine Deity* of Neolithic.

Yet we find in this period also a series of stelae like *Ossimo 9, Cemmo 4a, Ossimo 8*, (Table 4a, b, c) with the common structure of a solar figure coupled with one or two personages.

In *Ossimo 9* the personage on the left side seems to be a woman in static position. The two personages right are men going away from the woman, towards the axes. The male figure right shows over his head a *solar emblem*, which we shall find constantly in the other two considered stelae. It seems to remember similar structures in epic poems and myths. In the *Ramayana* the pair of brothers: *Rama* (embodiment of *Vishnu*, solar deity) and *Laksmano* his younger brother and friend, as well as *Sita*, bride of *Rama* raped by *Ravana*. They are the key personages of *Ramayana* and are structurally related to the key figures of *Iliad*: *Achilles, Patroclus, Paris* and *Helen*.

The whole of statue-stelae and menhirs shows in all horizons a coherence of figures and compositions which decoding is impossible without rigorous methods of analysis, of comparison and later of confrontation with all known myths.

Going back in the time we reach the prominent figure of Neolithic, the *Great Mother* (escorted by the symbols of plots of ground which she seems like in other horizons to be the patroness of. Then the *cervidae* of Upper Palaeolithic which symbology is typical of all graffiti and paintings of all horizons of this age (tab. 5).

Since the remote origins of culture any object of reality was for the Man not only "*res*" but also and chiefly "*nomen*" out of the need to insert every experience into the organized system of knowledge.

Yet *res* and *nomen* had not only the primary historical significance of the

experience itself, they promoted the creation (*poiesis*) of further broader and deeper significances, inspired by the existential anxiety of Man.

Therefore the *bull* was not only to be an actual object of hunting but, as a power of Nature providing the survival of Man, was to grow step by step into a mythic being, *the Bull*, which we find the emblem even in the Roman arches of.

A decisive step in the progress of culture was the possibility of Man to *objectify his experience in song, dance and later into engraving and depicting*. The world of these experience fluctuated unceasingly between *epos and myth*, in numberless variants linked with the very history of groups or single men, like Dumézil, Eliade, Lévi-Strauss, Mauss and others are teaching.

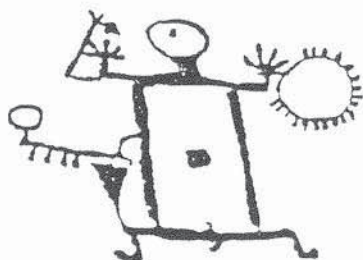
A good share of the great myths of prehistory can be decoded only by means of *a formal comparative analysis of monemes and syntagms of their structures as well through the correlation of all these elements with what emerges out of the poems and of the most ancient literatures of all the peoples of Earth*.

BIBLIOGRAPHY

The literature on these subjects is very rich. I'll mention only the more pertinent works, among which are understood all the books of the Centro Camuno di Studi Preistorici offering the imposing material which is the basis of this research.

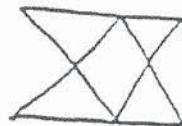
- Anati, Emmanuel: Gli elementi fondamentali della cultura, Milano 1983
- Anati, Emmanuel: Origini dell'arte e della concettualità, Milano 1989
- Anati, Emmanuel: Le radici della cultura, Milano 1992
- Beretta, Claudio: I graffiti camuni visti come elementi linguistici. Atti Valcamonica Symposium 1991 (con tutta la bibliografia ivi indicata).
- Dumézil, Georges: Mito e epopea, Torino 1982 (Paris, 1968)
- Eliade, Mircea: Trattato di storia delle religioni, Torino 1954 (Paris, 1948)
- Goodman, Jeffrey: American Genesis, New York 1981
- Griscorn, Chris: Il tempo è un'illusione, Roma 1992
- Leroi-Gourhan, André: Le religioni della preistoria, Milano 1993 (Paris, 1964)
- Lévi- Strauss, Claude: Antropologia strutturale, Milano 1978 (Paris, 1973)
- Lowie, Robert H.: Indians of the plains, New York 1954
- Mauss, Marcel: Teoria generale della magia e altri saggi, Torino 1965 (Paris, 1950)
- Patterson-Rudolph, Carol: Navajo/Tewa Battle Petroglyph, in Bollettino della National Pictographic Society, April 1992
- Patterson-Rudolph, Carol: A possible interpretation of Rochester Creek Panel, ibidem, October 1992.

Navajo/Tewa Battle Petroglyph Panel



Simbolo-base dei Navajo dato dalla combinazione dei simboli: "Nato per l'Acqua (dio della guerra); "distruttore di mostri", "donna mutevole".

Cultural Meaning: Basic Navajo motif using symbol combination of Born for the Water, and Monster Slayer, the twins of Changing Woman.



Symbol Combination: A symbol combination that combines the symbol of Monster Slayer, Born for the Water, and Changing Woman into one motif.

Born for the Water

"Nato per l'Acqua"

Monster Slayer

"Distruttore di mostri"

Changing Woman

"Donna mutevole"

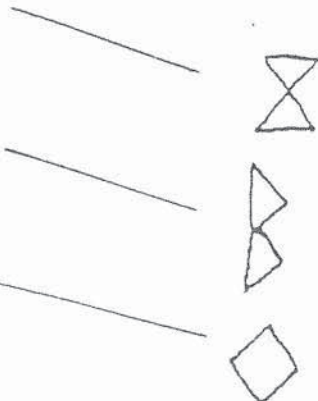


Tavola 2 " La creazione del mondo presso gli Hopi"
The Hopi myth about their emergence story
(v. 3.2.)

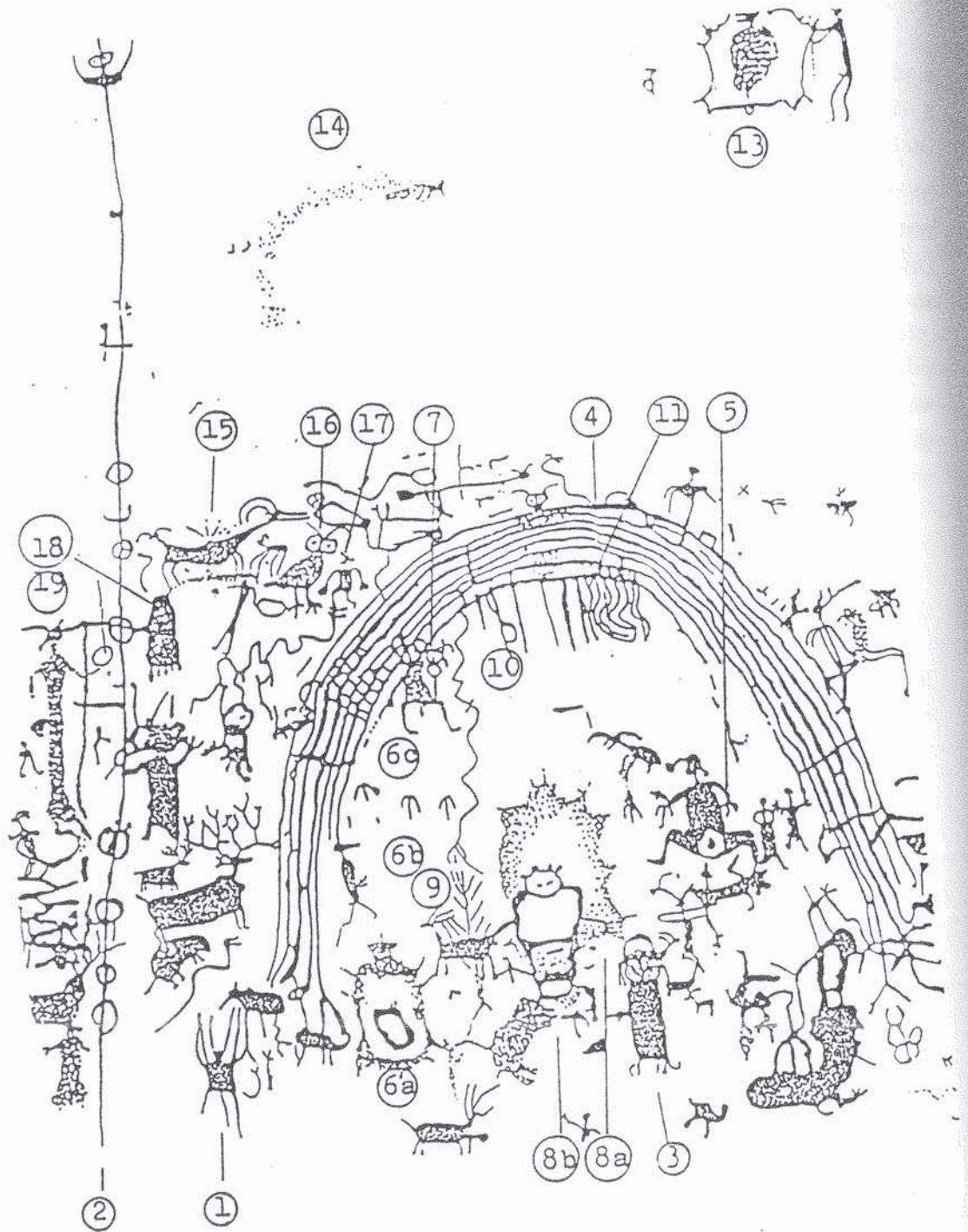
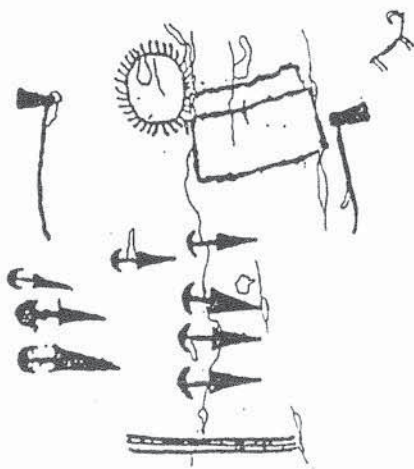
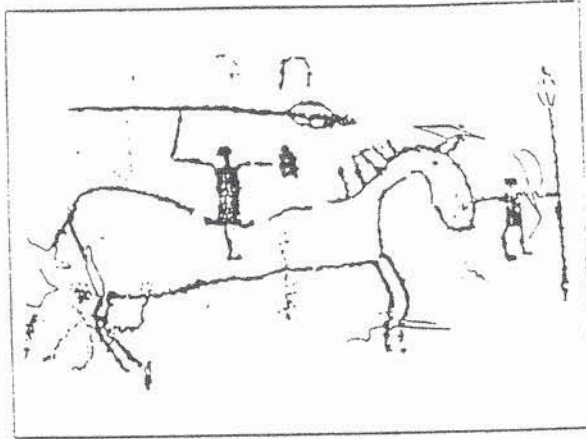


Tavola 3

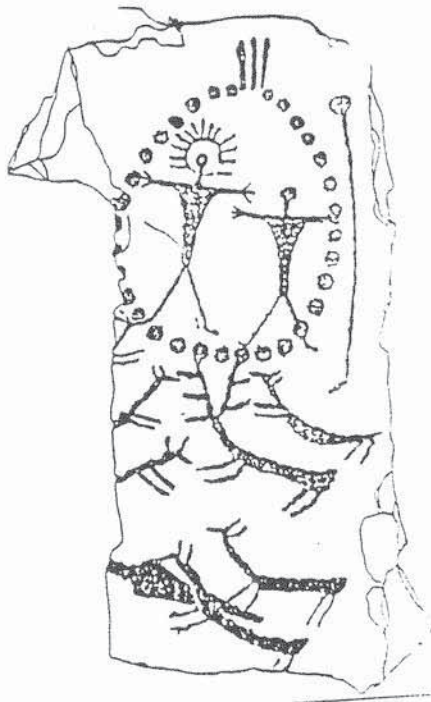
3a
Foppe di Nadro
R.27
Età del Ferro
Iron Age



3b
Bagnolo 1
Chalcolithic
Calcolitico



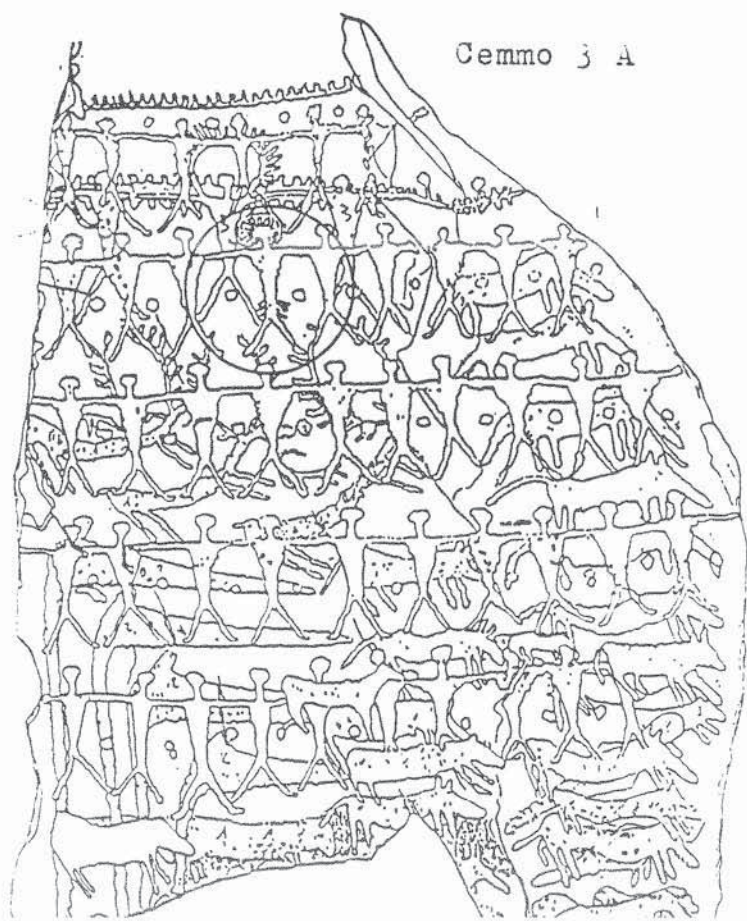
3c
Bagnolo 2
Chalcolithic
Calcolitico



Cemmo 4 A.



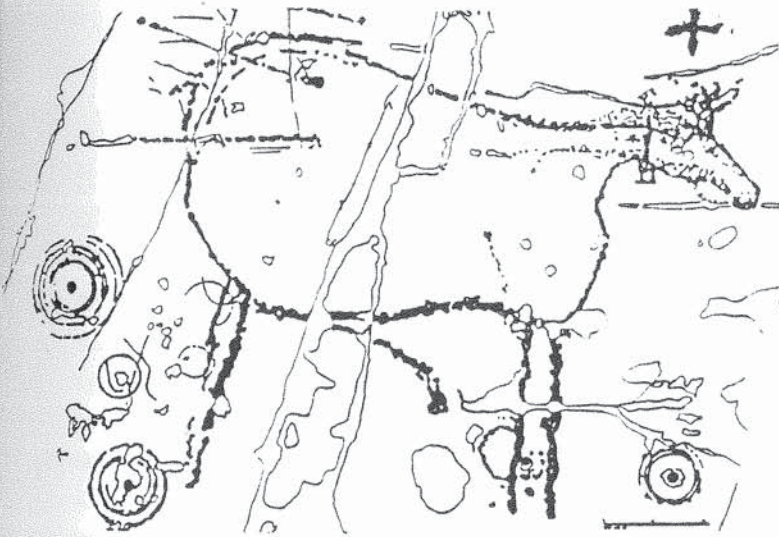
Ossimo 9



Cemmo 3 A



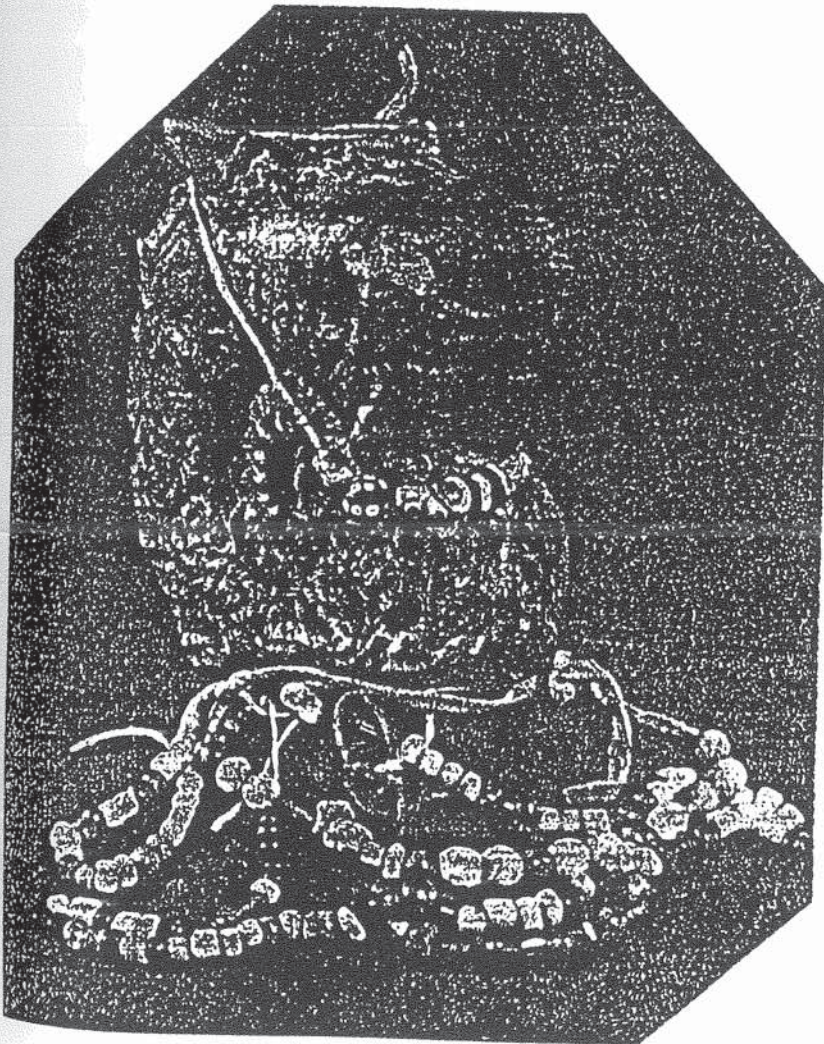
Ossimo 8



5a Cervidae, Luine

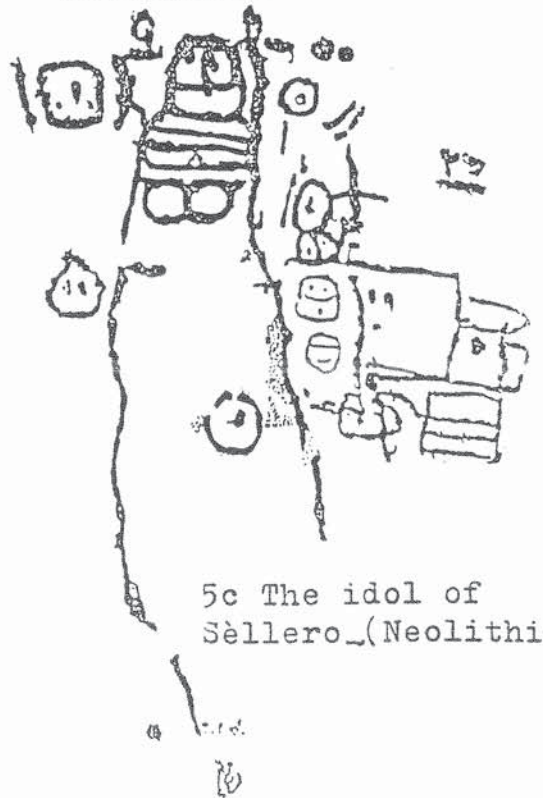


5b



A sacred rock and offerings, Crow. Roccia sacra con offerte (Ind.Crow)
(da/from Lowie 1954)
5d

5c
Idolo di Sèllero
(Neolitico)



5c The idol of Sèllero_(Neolithic)