

Ricerca iconografica-iconologica

Analisi in classe della narrazione e i suoi aspetti

Sofia Benella e Mira Meneghesso 3AES

Nella ricerca iconografica-iconologica svolta per la prima parte a casa in questi mesi ci siamo trovati a scegliere tra numerosi temi riguardante l'arte, quali la narrazione, le relazioni umane, il culto dei morti e tanti altri ancora. Dovevamo poi suddividere a loro volta le civiltà da noi studiate fin'ora e trovare delle opere che le caratterizzassero. Come ultimo compito dovevamo caricare appunto le immagini trovate nel sito realizzato appositamente, dividendo le rispettive opere anche nella tipologia delle stesse: ad esempio bassorilievo, pittura o ceramica. Durante la nostra analisi svolta in classe assieme alla prof. Savettieri dell'Università di Pisa, ci siamo trovati a riflettere su un determinato tema, ovvero la narrazione, e tutti i suoi aspetti.

La narrazione è appunto l'attività del raccontare storie o testi tramite libri o anche oralmente; ma la possiamo ritrovare anche nelle opere d'arte. La sua rappresentazione prevale nella pittura (di cui possiamo mettere nell'insieme anche il mosaico), nel bassorilievo e nella ceramica, meno presente la troviamo invece nella scultura. Questo perché i primi sono tre tipi di raffigurazione artistica dotati di uno sfondo su cui poter rappresentare più facilmente azioni e personaggi di cui raccontarne la storia presentandola in una continuità e non spezzettata. Nella scultura a tutto tondo, vera e propria nella sua composizione, troviamo invece minore frequenza poiché manca la continuità che troviamo espressa molto bene nei tre modi iniziali. Essa impone di girarci attorno ma nonostante ciò manca un flusso per la narrazione stessa su cui potersi basare per poter ricavarne qualcosa.

La narrazione scultorea la possiamo trovare in maniera accentuata nell'epoca della Grecia classica (V-IV sec a.C) e in quella della Grecia ellenistica (IV-I sec a.C). Nel periodo della Grecia arcaica (VII-VI sec a.C) in ambito scultoreo venivano raffigurati i kouroi ovvero delle statue maschili realizzate su stampo egizio che prendevano forma di uomini nel momento del loro massimo splendore fisico e interiore, facendo nascere il concetto dell'uomo ideale ovvero bello e buono. Questi soggetti/individui/ominidi non venivano rappresentati nell'attimo del compimento di un'azione ma erano statici, immobili ed impassibili. Nella loro versione femminile, ovvero le korai, giovani donne che avevano appena superato la fase della giovinezza vestite in modo ricercato, possiamo trovare lo stesso tipo di raffigurazione; ovvero statica.

In epoca classica possiamo vedere l'inizio dell'immissione della dinamicità all'interno della rappresentazione scultorea, nasce la possibilità di raccontare un'azione anche tramite essa ed un chiaro esempio che possiamo trovare è il Discobolo, realizzato da Mirone nel 455 a.C. Il Discobolo è un uomo rappresentato a tutto tondo nel momento di caricamento del braccio precedente al lancio del disco. È presente un maggiore naturalismo nella figura e sottolinea il passaggio definitivo tra Grecia arcaica e quella classica. Infatti la dinamicità non la cominciamo a trovare solamente nel corpo ma anche nelle azioni, i corpi infatti in epoca arcaica erano solo statici, facevano ma non facevano allo stesso tempo un'azione, mentre da quel momento in poi le statue sarebbero state scolpite in movimento.

Un altro luogo dove possiamo trovare raffigurata la narrazione sono i frontoni. I frontoni erano e tutt'ora sono degli elementi architettonici di forma triangolare poste sulle facciate dei templi nella parte superiore. Una caratteristica della loro raffigurazione in epoca arcaica e classica è l'aggiunta in essi delle sculture a tutto tondo e non necessariamente più solo tramite bassorilievi. Si trovarono infatti ad avere due modi differenti di fare scultura: quello come i kouroi ovvero in maniera più statica; e quello nei frontoni con la raffigurazione di azioni e quindi di dinamicità all'interno del complesso. Ad esempio nella scultura di un guerriero caduto, dal tempio di Aphaia ad Egina nel frontone orientale possiamo vedere una vera e propria scultura a tutto tondo di un guerriero con il suo scudo posto come frontone. Un altro esempio potrebbe essere sempre nello stesso tempio, il frontone occidentale dove possiamo trovare raffigurata la dea Atena con maggior mobilità nella struttura del suo corpo pronta per combattere.

Prendendo poi in considerazione il frontone del Tempio di Artemide a Corfù possiamo vedere raffigurata la medusa che pietrificava chiunque la guardasse negli occhi accompagnata da altre due

figure ai lati. Sono presentate come un altorilievo e datate circa nella prima metà del sesto secolo (500 a.C). Come detto prima troviamo appunto tre figure rappresentate poste in modo simmetrico, statico e centrato. Sono poste una di fronte all'altra rispetto ad un asse di simmetria, questo prende il nome di figure **affrontate**. Mettendo a confronto questo frontone con quello del tempio di Aphaia a Egina, possiamo trovare numerose differenze nonostante siano state realizzate a solo mezzo secolo di distanza trovando come differenza principale il fatto che uno sia stato realizzato come scultura a tutto tondo mentre l'altro come altorilievo.

Con questi esempi possiamo capire il netto passaggio degli scultori dal bassorilievo, all'altorilievo per arrivare infine alla rappresentazione della scultura a tutto tondo.

Sorge però la domanda del perchè nella scultura i kouroi siano statici mentre i frontoni il totale opposto; la risposta la si può semplicemente trovare nello sfondo. I frontoni infatti sono dotati di una superficie, non ci si può girare attorno, bisogna guardarli da lontano per vedere il contrasto creato tra la parete di fondo che permette di far risaltare le figure sulla sua superficie facendo così interpretare all'osservatore la storia e dare un'idea di continuità nelle figure come nella ceramica, nella pittura e nel bassorilievo. Non tutti i generi sono infatti adatti a tutti soggetti e tipi di rappresentazione. **Esiste infatti un rapporto tra soggetto ed oggetto nelle varie rappresentazioni.** La scultura a tutto tondo può ospitare i temi narrativi vista da determinati punti di vista, come altri generi ne possono prendere in considerazione altri.

Un'altra domanda da porsi potrebbe essere quella del come si possano rappresentare più scene narrative nelle sculture e nei frontoni.

Prendiamo come esempio il Laoconte realizzato da Atanodoro, Agesandro e Polidoro, scultori della scuola Rodia. Nel loro periodo, nella Grecia ellenistica, cominciarono a comparire i gruppi scultorei ovvero dei gruppi di statue che coinvolgevano lo spettatore esterno nell'opera rendendolo partecipe dell'azione e non solo un semplice osservatore. Nel Laoconte troviamo rappresentato appunto lo stesso da cui prende il nome ed i suoi figli attorcigliati da un serpente mandato dalla dea Atena. Laoconte, sacerdote troiano, stava cercando di opporsi all'entrata del cavallo dentro le mura della città di Troia; la dea Atena, protettrice dei greci, per impedire che lui facesse qualsiasi cosa per ostacolare l'entrata, lancia un serpente a stritolarlo. Nella scultura possiamo infatti vedere il Laoconte e i suoi due figli che tentano di liberarsi dalla stretta del serpente disperatamente. Possiamo quindi trovare una doppia narrazione: quella verbale che troviamo all'interno dell'Eneide raccontata da Virgilio nel secondo libro, una narrazione che si svolge e rimane nel tempo; e una narrazione di quell'attimo e di quella determinata azione. Lo scultore infatti doveva fare una scelta nel raffigurare il momento pregnante, doveva cercare di descrivere il nucleo dell'azione, il suo momento più importante in un solo gruppo scultoreo; e nel Laoconte decide proprio di rappresentare un momento di dolore.