

Ludovica Bertossi
3CL
20/04/2022

Laboratorio: ricerca iconografica-iconologica.

Nelle giornate di giovedì 7 e venerdì 8 aprile 2022 si è svolta la prima fase del laboratorio sulla ricerca iconografica-iconologica svolta negli ultimi mesi e i cui risultati sono stati pubblicati sul sito web Atlas, creato dalla professoressa Savettieri e dal professore Angelillo. La professoressa Savettieri, docente di Metodologie storiche e artistiche e Storia della critica d'arte e il professore di Storia dell'arte Angelillo hanno proposto questo progetto come metodo alternativo di apprendimento che permettesse agli studenti di sviluppare capacità di apprendimento usando le nuove tecnologie e il sito Atlas, i cui contenuti sono stati inseriti dagli studenti stessi.

L'intera fase è stata affiancata dal PowerPoint preparato dalla professoressa Savettieri che tramite delle domande permetteva agli studenti di trovare le risposte utilizzando il sito.

La prima immagine che è stata mostrata è stata la "*colonna traiana*", monumento che fu costruito a Roma per volere dell'imperatore Traiano per celebrare la conquista della Dacia; sebbene non avessimo ancora trattato l'argomento, grazie al sito è stato possibile iniziare a trattare il tema della narrazione. La narrazione è una successione di eventi e azioni caratterizzati dalla temporalità, nel caso della colonna traiana delle scene più importanti della conquista della Dacia. Volendo fare un confronto, si può paragonare la narrazione nella colonna traiana al cinema di oggi, poiché in entrambi i casi si parla di tempo spazializzato. La narrazione è maggiormente frequente nella pittura, negli altorilievi e nei bassorilievi, rispetto ai manufatti. Le sculture a tutto tondo non sono anch'esse favorevoli alla narrazione che necessita di uno sfondo, non fornito in una scultura a tutto tondo che permette di girarci attorno ma rendendo difficile la narrazione di una vicenda.

Selezionando nel motore di ricerca del sito i tag *narrazione* e *scultura a tutto tondo*, è stato possibile identificare un periodo storico nella civiltà greca, ovvero la Grecia classica, dove le sculture a tutto tondo hanno assunto un ruolo nella narrazione; gli artisti infatti rappresentavano una narrazione, scegliendo un solo istante da rappresentare.

In seguito, selezionando *scultura a tutto tondo*, *corpo umano*, *narrazione* e *civiltà greca-arcaica*, abbiamo analizzato i kuroi, ponendoci la domanda sul se potessero rappresentare azioni, ma già dalle prime immagini è stato possibile appurare che, essendo figure stanti utilizzate per funzioni funebri o di devozione, non rappresentano azioni.

Abbiamo proseguito analizzando la scultura a tutto tondo del periodo della Grecia classica, in particolare il "*Discobolo*" di Mirone, dove lo scultore ha voluto rappresentare l'istante in cui l'atleta è in procinto di lanciare il disco, rappresentando una mini-narrazione. Analizzando le sculture della Grecia arcaica, abbiamo potuto notare che pur non essendoci una successione tra le statue posizionate nei frontoni, è possibile la presenza della narrazione poiché dietro vi è uno sfondo. Un esempio è "*Guerriero caduto dal frontone del tempio di Atena*". Lo spettatore, trovandosi lontano e in basso rispetto ai frontoni, può comprendere la storia che esprime la narrazione.

Inserendo i tag *ceramica*, *civiltà greca arcaica* e *narrazione*, è stato possibile notare come vi siano numerose ceramiche che raffigurano scene simili, pur narrando storie differenti, con una prevalenza di scene di combattimento e guerrieri. Un esempio è "*Cratere a calice con la scena di Eracle e Anteo che combattono*".

Durante la civiltà non è stato possibile trovare statue che rappresentano azioni, gli egizi infatti si preoccuparono maggiormente sul concetto del movimento, che sul rappresentare il movimento stesso. Un esempio è la "*statua di Thoth*" che rappresenta un movimento innaturale, con le gambe stese e le braccia adagiate lungo il corpo, riproducendo un movimento bloccato; continuando ad osservare le immagini è possibile notare come la maggior parte delle sculture rappresentano momenti di vita quotidiana, come la "*schiaiva che filtra la birra*".

Abbiamo poi confrontato i faraoni della statuaria egizia e i kouroi arcaici e abbiamo osservato che entrambe le sculture rappresentano dei, defunti e esseri da altri mondi, rappresentate con figure bloccate con una gamba posta verso davanti per esprimere un movimento. I kouroi hanno anche una funzione idolatra.

Nell'Ottocento sono state fatte numerose ricostruzioni di statue arcaiche raffiguranti gli dei dove il Dio si trova al centro e intorno si sviluppa la scena.

Grazie alla prima fase del laboratorio è stato possibile affermare che alcuni temi, come la narrazione, non sono adatti a tutti i soggetti, ma è più comune negli altorilievi, nei bassorilievi e nella pittura. Inoltre l'arte può assumere una funzione pratica, religiosa e politica.