



l'animale nostro

g. Lajtha
2020

Ugo La Pietra

L'animale mostro, 2020

china, matita e acquerelli su carta acquerello, 33 x 24 cm

Milano, Archivio Ugo La Pietra



2.

L'ANIMALE ANTENATO E L'ANIMALE MOSTRO

L'importanza del mondo animale, del suo essere sempre stato un luogo evocatore di sogni e di incubi diurni e notturni e un luogo ricco di fascino e di mistero per l'immaginario, è anzitutto testimoniata dalle caverne santuario della preistoria e dalle culture altre e dal permanere della sua presenza in tutte le culture ed epoche. Anche tra gli antichi reperti di arte in Oceania vi sono figure zoomorfe in pietra rinvenute in diverse località degli altopiani della Nuova Guinea a cui le popolazioni indigene attribuiscono un'origine soprannaturale e usano le pietre scolpite in contesti legati alla fertilità. Il reperto più affascinante e misterioso sono le pitture

rupestri nelle pareti di un riparo nella scarpata in uso durante la stagione delle piogge datata 20000 a.C. da cui, dipingendoli e ridipingendoli, si ritiene che si sprigioni l'energia spirituale degli antenati. Vi compaiono esseri ancestrali del tempo della creazione, ritoccati nel tempo da artisti con responsabilità rituale. Vi appare Bargrrgiuj, una sorta di cavalletta, moglie di Namarrgon e madre degli Alyurr, considerati responsabili della lingua, della struttura sociale e della legge tribale. Inoltre Namarrgon è l'antenato colpevole di aver violato il divieto di sposare sua sorella, è l'uomo fulmine, che usa l'ascia che porta sulla testa, usa gomiti e ginocchia per spaccare le nuvole facendone scaturire fulmini e lampi. Vive in cielo nella parte scura della Via Lattea.

L'animale è infatti per l'uomo una sorta di specchio, di alter ego in cui proiettare vizi e virtù e caratteristiche umane, un modo di esorcizzare o di ritrovare la propria animalità, mentre anche apre alla presenza dell'altro: animale, pianta, essere umano, cultura, civiltà, e quindi a un universo di diversità a cominciare da quella di natura e cultura. E invita a nuove modalità d'essere e di pensare il mondo e a nuovi comportamenti.

È ciò che dicono i Bestiari, appartengono al territorio del sacro come tutti quelli che le diverse società considerano diversi e pertanto i mostri, gli alieni, in cui rientrano anche quelli umani: i nani, i gobbi, gli storpi, i ciclopi in un immaginario popolato di esseri e animali reali e fantastici, idre, draghi, orchi, in cui rientra tutto ciò che fuoriesce dall'idea e dall'immaginario di ciò che le diverse culture e società considerano normale, e cioè se stesse, e che pertanto, per la sua diversità, viene anche per lo più fatto oggetto di persecuzioni e violenze. Il mostro, infatti, originato da ignoranza e pregiudizi, oltre a incarnare le paure e le insicurezze della società, è anche una costruzione che ha finalità sociali e politiche soprattutto nelle situazioni di crisi e di guerra, in cui è utile creare un oggetto verso cui incanalare le paure e le insicurezze. E si accompagna a narrazioni popolate da eroi carnefici che sconfiggono il mostro, che se non c'è viene creato.

Ed è appunto attraverso “la strana finzione dei mostri” come scrive Jacques Le Goff, che i Bestiari “giungono all'uomo” mentre sono un patrimonio che viene dall'antichità che si è trasmesso all'occidente cristiano

nel medioevo. È infatti una fusione di pensiero cristiano, scienza classica e filosofia pagana ciò che caratterizza il simbolismo di animali e piante nel pensiero medievale. E dunque è una sopravvivenza dei fantasmi magici e dei terrori ancestrali di cui i simboli sono supporto e insieme una presenza e permanenza della poesia e dell'ambiguità degli antichi miti, che dato che i simboli vanno sempre al di là dei testi visivi e letterari in cui sono presenti e sono carichi di molteplici, diversi e ambivalenti significati che vanno colti negli ambiti specifici in cui appaiono e nelle strutture in cui sono inseriti.

Mostri sono per la mentalità medievale tutte quelle creature che popolano le culture antiche e che, trasferendosi nell'immaginario cristiano medioevale, vengono identificati con i demoni che si manifestano in forma di animali reali o fantastici, in particolare quelli rapaci e selvaggi (lupi e volpi) e quelli che volano (uccelli e draghi), così come è avvenuto per la credenza antica nei *prodigia* (i portenti) e nella divinazione, declinando insieme le tecniche mantiche di origine etrusca degli aruspici e la demonologia cristiana degli angeli decaduti. I mostri inoltre sono la materia e la forma più importante della divinazione.

Ne è testimonianza *Il libro dei mostri*, un trattato altomedievale databile tra l'VIII e il IX secolo, che è una raccolta di opere sulla teratologia zoologica e umana che sta a monte dei Bestiari medievali e delle Enciclopedie del XIII secolo. I Bestiari sono raccolte di opere sugli animali reali e/o immaginari presentati nel loro significato simbolico ispirati al *Physiologus*, un testo del basso impero orientale, erede delle tradizioni iraniane e indiane. A loro volta i Bestiari scritti hanno ispirato i Bestiari scolpiti dell'arte romanica e gotica.

Risulta pertanto chiaro perché, come osserva Le Goff, il mondo animale per il medioevo cristiano è soprattutto l'universo del male. Per fare un esempio: «lo struzzo che depone le uova nella sabbia e dimentica di covarle è l'immagine del peccatore che dimentica i suoi doveri verso Dio, il caprone è il simbolo della lussuria, lo scorpione che punge con la sua coda è l'incarnazione della falsità e principalmente del popolo ebraico» [Jacques Le Goff, *La civiltà dell'occidente medioevale*, Einaudi, Torino 1981, p. 357].

E altrettanto chiaro è perché è nel meraviglioso, nei *mirabilia*, nei prodigi che rientrano gli esseri con volti

di leone o di cane, dal capo o dal corpo di toro. È così che si genera il mostro che condensa in sé l'attrazione e la repulsione per il diverso, il fascino per lo strano, l'inusitato, il mitico. Il mostro porta inoltre con sé favolose visioni di paesi sconosciuti e insperati, narrazioni di costumi esotici, di voli di fantasia, in cui si incarnano i sogni di fuga e di sovversione dell'ordine costituito e il muro su cui si infrangono.

Nel medioevo il mito della sirena lussuriosa e annichilatrice è presente anche sui capitelli delle cattedrali, nell'arte, nei gioielli, nei sigilli. Anche nei racconti proliferano i mostri semiumani e lo stesso avviene per i mondi favolosi di Bengodi e di Cuccagna.

Inoltre gli animali sono depositari dei simboli sacri e come tali significano, per cui sono depositari di una memoria accumulata nell'inconscio e prodotta da una cultura universale di cui occorre tener conto per leggere i simboli presenti nell'arte romanica e medievale.

Eleonora Fiorani