

anno 33 / numero 181
gennaio - febbraio - marzo 2022

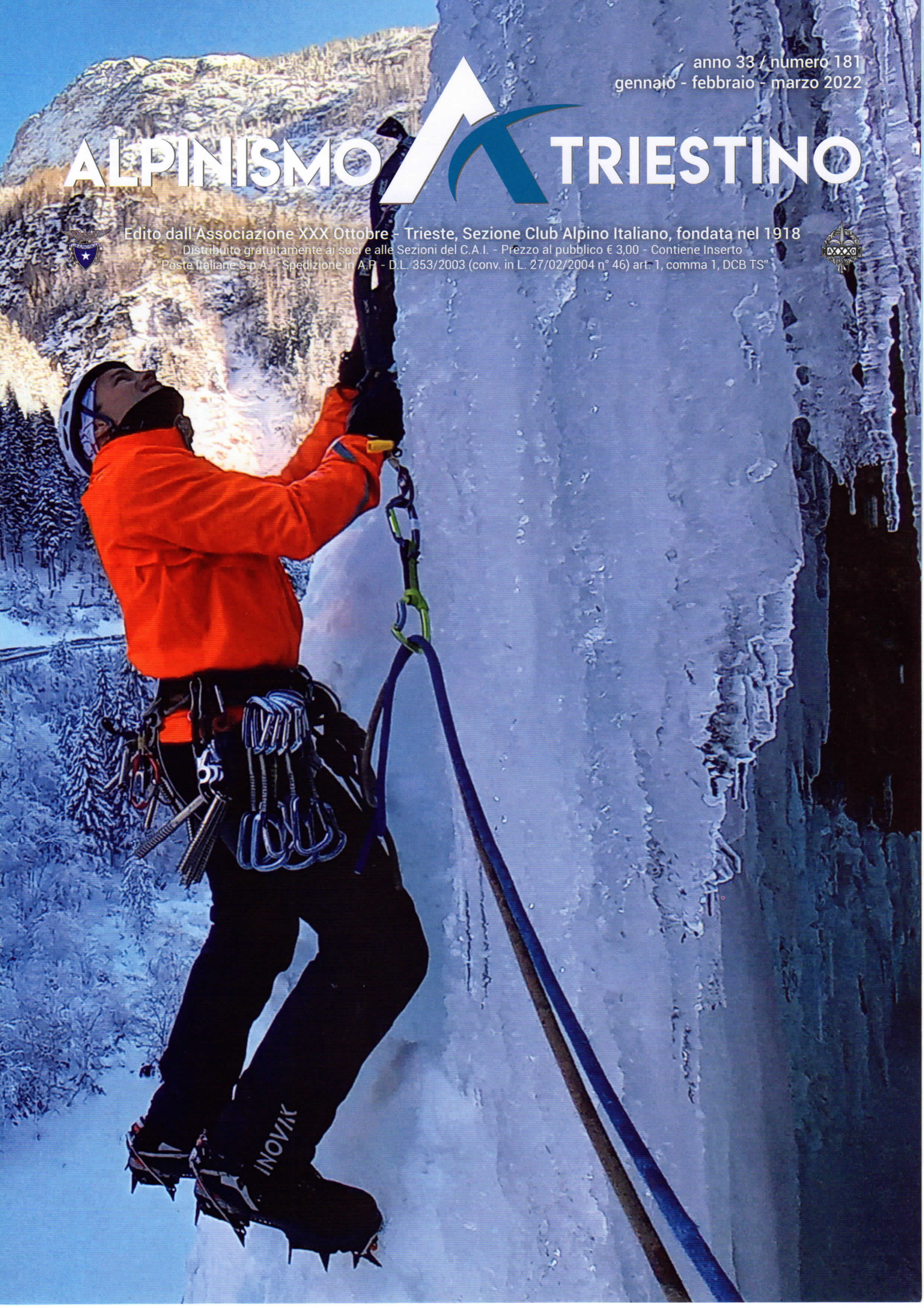
ALPINISMO TRIESTINO



Edito dall'Associazione XXX Ottobre - Trieste, Sezione Club Alpino Italiano, fondata nel 1918

Distribuito gratuitamente ai soci e alle Sezioni del C.A.I. - Prezzo al pubblico € 3,00 - Contiene Inserto

Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n° 46) art. 1, comma 1, DCB TS



Altamira sul Carso triestino: in grotta con gli studenti per vivere l'arte della preistoria

Da bambino, in piena era franchista, ho visitato la Grotta di Altamira e la sua arte rupestre paleolitica nella Spagna settentrionale. Poco dopo, nel 1977, la cavità fu chiusa per preservare le pitture dal deterioramento per eccesso di anidride carbonica. L'ingresso naturale della grotta era stato scoperto nel 1868 da un cacciatore intento a rincorrere il suo cane, un particolare che ritorna in altre scoperte ipogee di valenza internazionale. Ho ancora vivido il ricordo dell'emozione che ho provato, steso su un materasso, ammirando gli animali che occupavano la volta della grotta, un'opera che l'ha portata all'inclusione tra i patrimoni dell'umanità dell'UNESCO nel 1985. Ho sempre amato gli animali e, pur piccolino, comprendevo che quelli raffigurati arrivavano da un'altra storia, molto lontana. Tanto più lontana di altre opere che mi avevano affascinato in quegli anni, come le fiere raffigurate nel mosaico della Grande Caccia nella villa del Casale di Piazza Armerina, in Sicilia. Queste ultime hanno però "solo" 1700 anni.

Da questo vissuto nasce l'idea dell'uscita scolastica che ho progettato nelle oscurità di una caverna carsica triestina: l'Arte del Paleolitico è un lampo nel buio del mondo perduto della fauna pleistocenica.

Dopo tanta Didattica a Distanza era necessario offrire ai giovani un po' di libertà inventando una lezione anomala, perché la voglia di uscire era tanta, e lo è anche la voglia di vivere assieme, in gruppo, esperienze nuove.



Altamira, bisonte



Grotta Bac, proiezione

Trentacinque studenti, tra una classe quinta della primaria Rodari e una prima della media Caprin, stesso Istituto Comprensivo, hanno visitato due grotte del Carso triestino, la Caverna terza ad est di Basovizza e la grotta Bac. L'amico Franco Gherlizza, del Club Alpinistico Triestino, mi

ha offerto le sue presentazioni sulle leggende che riguardano Carso e Grotte, oltre ad un utile libretto delle grotte di Altamira. Io ci ho aggiunto immagini e video delle grotte di Lascaux e Chauvet.

Già, perché grazie ad un speciale stratagemma non ci siamo limitati alla visita del sottosuolo, ma, seduti nell'antro della grotta Bac, ci siamo immedesimati nella vita dell'uomo di Cro Magnon, proiettando sulle nude pareti della grotta le immagini di pitture preistoriche,

commentando l'avvento in Europa dell'uomo primitivo, la nascita dell'arte, la perizia dei primitivi nel realizzare pitture che hanno resistito fino a noi per 30 mila anni.

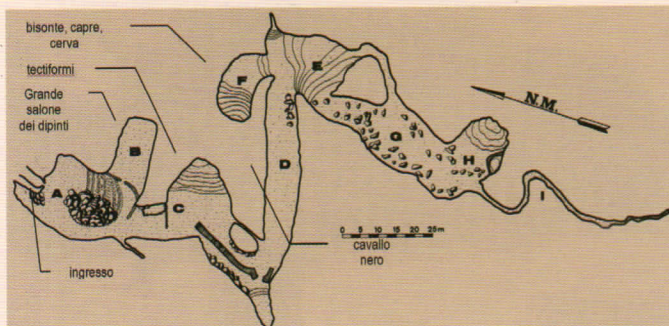
La prima grotta visitata si trova a Basovizza ed è stata utile per testare le capacità dei giovani studenti. Assieme a me, il collega forestale Fabio Troiero, le maestre Elena Paliaga, Roberta Borghese e un nonno d'eccezione, Sandro Pillepich, amante della speleologia. Nel corso della giornata abbiamo avuto modo di scoprire un sacco di amici e di passioni in comune, tra i quali gli stagni e la chitarra.

Saper scendere una scaletta, governare l'inevitabile

scivolamento sul pendio fangoso, gestire la paura del buio... la prima grotta mette a nudo le difficoltà di alcuni, poco propensi al rischio probabilmente perché poco allenati in famiglia. Ma mette anche in risalto l'intraprendenza di altri, generosi nel dispensare consigli ed aiuto ai compagni più piccoli e meno disinvolti.

Nella caverna i ragazzi si entusiasmano nel rinvenire ossa di vario tipo. Saranno umane? Come facciamo a distinguere il femore di un capriolo da quello di un cinghiale o di un toro? L'emozione dilaga, un misto di paura e voglia di scoperta, che rende i giovani speleo sempre più intrepidi nello scovare nuove aperture e percorsi inesplorati (per loro) nel buio. Li lascio fare, sapendo misurare i rischi (non ci sono pozzi) e rivivendo la mia giovanile voglia di avventura. Il coraggio che si genera in gruppo, unito alla curiosità, ed il mistero delle tenebre sono lo spunto per parlare della recentissima scoperta della quarta grotta più grande del Carso triestino. I due speleologi Marco Kraus del gruppo speleologico San Giusto e Claudio Bratos dell'associazione Alpina slovena hanno individuato tra Padriciano e Basovizza una sala sotterranea lunga 120 metri e larga 60, più grande del campo di calcio dello stadio Rocco. Immaginate il campo, raggiungibile non superando un comodo cancello, ma dopo aver percorso stretti cunicoli e buie salette, con il soffitto fitto di stalattiti e grosse millenarie stalagmiti che simulano barriere che i calciatori, nella nostra metafora, devono superare.

L'età dell'adolescenza è quella dell'esplorazione, del misurarsi con gli altri e con le proprie paure. Così gli adolescenti si immedesimano quando racconto loro che molte di queste scoperte sono state fatte da giovani della loro età, magari accompagnati da un cagnolino che si è messo nei guai perlustrando piccole aperture nel terreno, che nascondono meravigliosi tesori naturali.



Altamira, rilievo con scritte

Quando a piedi, dopo 20 minuti dalla prima caverna, raggiungiamo la grotta Bac, lo spirito è quello giusto. Lancio la sfida: guardatevi attorno e individuate dove potrebbe nascondersi una grotta. Parliamo di doline, inghiottitoi, dell'acqua che fugge sottoterra e della sua rarità sul Carso: l'accesso alla Bac viene presto individuato ed entriamo nell'oscurità, apprestandoci ad abitare l'atelier di un artista del Pleistocene, determinato a lasciar traccia della sua fantasia pittorica nel cuore della Terra.

La tecnologia è d'aiuto in questi casi: un proiettore portatile a led e una cassa acustica bluetooth collegati in Wi-Fi ad un tablet per proiettare sulle pareti calcitiche della grotta le immagini di cavalli, uri, bisonti, leoni che più di trentamila anni fa coloravano la mente dell'*Homo sapiens*. Le sue visioni artistiche



furono trasferite, tra le altre, sulle pareti delle grotte di Altamira, *Chauvet* e *Lascaux*, ed è con queste che inizio il racconto, aiutato da un

video ascoltato in religioso silenzio. Animali estinti come i mammoth rimangono impressi sul carbonato di calcio, testimoni di un ambiente che è cambiato e di una presenza umana che già da allora aveva iniziato a sconvolgere la vita degli altri esseri, ospiti del pianeta. Non solo il clima, ma proprio la caccia aveva iniziato a selezionare le specie portando alla scomparsa dell'orso e del leone delle caverne, per citare i più noti e rappresentati nelle pitture.

I grandi artisti del rinascimento erano assillati dalla necessità di mescolare colori capaci di resistere nel tempo, per

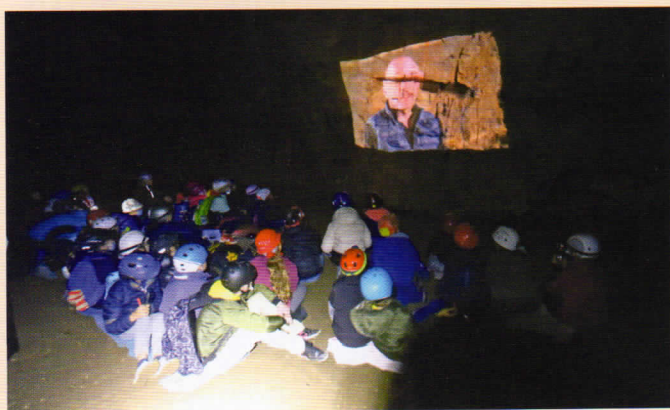
consegnare all'eternità le loro creazioni. L'uomo di Cro-Magnon, ben prima di Michelangelo, aveva scoperto la pietra filosofale della pittura, capace di conferire immortalità alle sue opere. La mescolanza di grasso animale con ocre, carboncino, mirtillo e sangue non sarebbero stati di per sé sufficienti a rendere perenni i dipinti preistorici di 33 mila anni fa della grotta *Chauvet*, ma, come per le altre grotte preistoriche dove le pitture si sono conservate in ottimo stato, sono state fondamentali le condizioni stabili di umidità e temperatura in quelle cavità il cui ingresso era stato ostruito dai crolli.



Invito gli studenti a considerare che il nostro antenato di Cro-Magnon, alto in media un metro ed ottanta, con gambe lunghe e braccia corte, faccia larga e orbite basse e rettangolari, aveva una capacità cranica superiore alla nostra. Come mai?

Spiego agli studenti che quell'uomo era molto intelligente perché doveva saper fare tutto da solo, dal cacciare, al ripararsi, dal saper individuare le bacche commestibili all'orientarsi, dall'accendere un fuoco a curarsi dalle malattie e costruire una casa. Altro che accendere lo smartphone per trovare una informazione, chiedere ad Alexa come risolvere

Avevano una dieta bilanciata di carne, grano, carote, cipolle, rape e vivevano in capanne costruite in roccia, argilla, e addobbate con ossa, rami e pelo di animali. Questa condizione di vita non è tanto diversa da quella che ho conosciuto due anni fa in *Kamchatka*, quando ho incontrato le popolazioni di *Koriachi* che costruivano abitazioni con pelli, ossa di animali, legno. Anche loro nomadi, fino ad un secolo fa si spostavano con le renne per centinaia di chilometri. I cromagnonoidi devono aver convissuto con gli uomini di Neanderthal per qualche decina di migliaia di anni e sono spesso indicati come la causa della loro estinzione.



un problema, prendere un taxi per spostarsi oppure ordinare una pizza stando comodamente seduti a casa!

Insomma, forse pian piano il nostro cervello delegherà spazi di neuroni a piccole schedine di memoria, qualche terabyte di elettronica al posto delle sinapsi asso-dendritiche. Lo storico Yuval Noah Harari traccia l'evoluzione umana in modo magistrale e fa sorgere una serie di utili domande sulla nostra vita comparata a quella dei nostri antenati. Anche questo, nelle tenebre del sottosuolo, diventa stimolo di pensiero.

I nostri artisti antenati erano nomadi che vivevano di caccia, pesca e raccolta, ma le immagini di pesci sono molto rare. I cromagnonoidi entrarono in Europa dall'Asia centrale verso il 30.000 a.C.

Ma torniamo alla nostra sala cinematografica di terra e fango. Per raggiungerla dobbiamo scendere nella Bac l'ampia e scivolosa galleria fino alla brusca svolta a destra, dove il soffitto si innalza. Il suolo è argilloso ed appaiono imponenti panneggi e massicci gruppi stalagmitici. Il nostro schermo è la parete della grotta: seduti a terra, immersi nel lontano passato, partiamo alla scoperta delle capacità artistiche dei nostri primordiali antenati. Ricordo quando mio figlio Mitja, ad appena tre anni, affascinato come tutti dalla paurosa grandezza dei dinosauri, cercava di quantificare i 65 milioni di anni ai quali mi riferivo parlando della loro scomparsa, chiedendomi: "Ma sono più vecchi di nonno Claudio"? Effettivamente per i bambini, e spesso anche per noi adulti, affacciarsi al baratro delle ere geologiche è un

esercizio alquanto difficile. Se immaginiamo che ogni nostro avo abbia avuto un figlio a 30 anni, servono mille generazioni per arrivare al nostro artista primitivo che dipingeva sapientemente le pareti delle grotte francesi di *Chauvet*!

Si spengono le luci sui caschetti e inizia il racconto. Partiamo con la grotta di *Lascaux*, scoperta nel 1940 da alcuni ragazzi intenti ad inseguire il loro cane,



all'inizio della seconda guerra mondiale. Per le splendide 1600 figure dipinte al suo interno, la grotta di *Lascaux* viene definita la Cappella Sistina della preistoria. I giovani scopritori francesi pensarono di aver individuato il leggendario passaggio segreto fra un castello e un maniero, del quale si tramandavano i racconti. Dopo migliaia di anni una delle più antiche creazioni artistiche dell'uomo preistorico veniva scoperta dai piccoli rappresentanti della stessa specie; un vuoto di millenni, che ha visto nascere e scomparire le più grandi civiltà umane su tutto il globo. Una solitudine quasi eterna di opere eccezionali di intelligenza primitiva che sono ricomparse quando la specie umana sta distruggendo quasi tutto ciò che la Natura ha forgiato in milioni di anni.

Ora il mio racconto è l'unico a rompere il silenzio nella grotta. Nessuno fiata. Tori, cavalli, cervi appaiono sulle pareti a stupire i nostri giovani, come avevano fatto con i ragazzi di ottant'anni fa.

E' il momento di ammirare le immagini della grotta di *Chauvet*, altro scrigno di bellezza chiuso nel 1994, appena scoperto, dopo che per 35 mila anni un crollo ne aveva custodito i dipinti.

Oltre alle tracce di un pennello e alle dita (in alcuni casi sono visibili le impronte digitali) veniva usata una tecnica a spruzzo, con ocra rossa o gialla masticata e poi soffiata sulla parete. Tra i tre temi dell'arte preistorica, impronte di mani, figure antropomorfe e animali, gli studenti riconoscono i disegni di mani in positivo e in negativo, ricordando di aver realizzato opere simili già da piccoli, alla scuola dell'infanzia. Ma ciò che colpisce di più è la bellezza degli animali nella grotta *Chauvet*, ricca di più di 400 immagini. La grotta si sviluppa per oltre 500 metri, dove scorreva il fiume *Ardèche* che l'ha forgiata all'interno della montagna, incanalata in lucide pareti cristalline.

Le figure che prendono forma sulle pareti della nostra grotta Bac si riferiscono prevalentemente a mammiferi erbivori. L'animale più comune dell'arte preistorica è il cavallo, seguito dai bovidi, bisonte ed uro, e quindi da cervo e stambecco. Ai tempi del Paleolitico superiore la zona delle grotte della preistoria si presentava simile alla tundra e per questo sono rappresentati



Chauvet, felini caccia



Chauvet grande parete felini e rinoceronti

animali che ora non ci sono più: bisonti, mammoth rossi, ma anche rinoceronti, leoni, orsi, uri, cervi, cavalli, iene, renne, lupi e grandi felini.

Sono presenti anche molti rinoceronti. Il tema simbolico fondamentale è la coppia cavallo (maschio) e bisonte/uro (femmina): per i popoli cacciatori del Paleolitico Superiore la natura era divisa in elementi maschili e femminili, opposti ma complementari. Negli anfratti più reconditi e profondi delle grotte, in agguato e pronti per la caccia, ci sono i temibili leoni e orsi delle caverne. Spiego agli studenti che anche sul Carso triestino vivevano questi terribili predatori, dei quali abbiamo trovato i teschi in una grotta scoperta due anni prima di quella di *Chauvet*, la Caverna degli Orsi, a San Dorligo della Valle. Gli scopritori Bruno Baldi e Claudio De Filippo erano speleologi dell'associazione XXX ottobre del CAI di Trieste, come me. La caverna da essi scoperta era una tipica tana di orsi delle caverne che, una volta chiusa a causa di una frana, ha mantenuto intatto l'ambiente di frequentazione dell'orso, risultando perciò un sito di estremo interesse paleontologico. Sono visibili addirittura i segni lasciati dalle unghie sulle pareti e, su alcune rocce, le aree lucidate dallo sfregamento delle pellicce.

L'arte preistorica che osserviamo raffigura animali forti, vitali, energici perfettamente riconoscibili, sfruttando sporgenze in rilievo

e fessure tra le concrezioni e le stalattiti così da enfatizzare le forme e conferire dinamismo e potenza agli animali; invito un ragazzo a giocare sulla superficie della roccia con un fascio di luce radente, a simulare l'effetto di movimento che la tenue fiamma della lucerna generava sugli animali danzanti. Otteniamo l'effetto di una specie di filmato che i fratelli *Lumière*

catturavano il momento.

L'uomo preistorico raggiungeva spesso le zone più interne della caverna e perciò necessitava di torce di illuminazione, come le lucerne costituite da pietre contenenti grasso animale e uno stoppino di licheni e muschi che sono state rinvenute in vari siti. E' suggestivo riconoscersi, giovani adolescenti, nell'artista che spesso abbiamo visto rappresentato su un libro con le fattezze di un ominide simile ad uno scimmione. L'intenso splendore dei dipinti ce lo fa rispettare di più, ergendolo ad essere senziente e sensibile. I giochi di luce e l'irregolarità della parete contorta da colonne e stalattiti ci incantano e rendono più realistica l'immedesimazione.

Osservando le figure dei grandi e inquietanti predatori sale la tensione. Approfitterò di questa condizione emotiva per raccontare, più avanti,

attaccarci nel buio e la fantasia dà vita ai draghi, custodi fedeli e terribili di ricchezze accumulate nel sottosuolo. La letteratura è piena di leggende, raccontate da scrittori come Tolkien o da alpinisti come Julius Kugy, note ai miei studenti soprattutto per la saga di Harry Potter. Alla fine della storia nell'antro più oscuro della Bac, le grida di paura sfociano subito in una risata liberatoria. Il mio auspicio è che qualcuno di questi giovani possa infoltire il gruppo dei grottofilo triestini al fine, come gli amici del CAI, del CAT e di altri gruppi speleologici, di portare avanti la tradizione.

Prima di lasciare la grotta, dopo quasi due ore al fresco, svelo il ruolo magico assolto dalle pitture di animali e animali-uomini, volte a celebrare le visioni degli sciamani in trance, gli *stregoni delle grotte*, che attraverso i riti invocavano gli



ci hanno regalato appena un secolo fa. Una specie di realtà virtuale 3D ante litteram.

I miei studenti però non hanno bisogno di indossare degli *oculus* per ammirare le opere: proiettate sulle pareti della grotta Bac prendono forma tridimensionale tratti pittorici dai segni semplici, diretti, linee essenziali che mostrano la perizia con la quale questi uomini usavano la mano e

nell'ultimo tratto della grotta, alcune storie di paura legate ai draghi, dopo che la maestra Elena avrà narrato alcune leggende su agane, orchi, goriutz, krivopete ed altri personaggi spaventosi. Inevitabilmente i sensi si acuiscono: gli occhi cercano nel buio, le orecchie ascoltano ogni tenue sgocciolio, ogni ombra e ogni colonna prende le fattezze di inquietanti esseri pronti ad

animali per curare malattie e portare benessere.

Alla fine, ritornati sotto il cielo e le nuvole, ci aspetta il rientro verso scuola lungo la ciclopeditale della Val Rosandra, con più di 10 km a piedi per assaporare il gusto della sana fatica, rinunciando alla comodità di ritrovarsi seduti davanti ad un monitor.

testi e foto **Dario Gasparo**