

Ai Musei Capitolini una splendida mostra «ricostruisce» la città vesuviana con l'ausilio di tecniche d'avanguardia multimediali. Gli ori, le sculture, le stanze, i giardini

Ecco Pompei tecnologica

Sino al 12 febbraio i Musei Capitolini ospiteranno una mostra su Pompei altamente spettacolare. Accanto agli ori e alle sculture ci saranno vere e proprie ricostruzioni dell'architettura della città grazie all'uso di tecniche multimediali. Bellissima anche la sezione che ricostruisce l'ormai lunga storia degli scavi. Chiesti per il restauro del sito archeologico mille e cinquecento miliardi.

ELA CAROLI

Nel Cinquecento, durante i lavori di bonifica della Valle del Sarno, per primo l'architetto Domenico Fontana scoprì, scavando un canale di derivazione del fiume, delle iscrizioni latine ed edifici con le pareti dipinte; ma fu nel 1748, sotto il regno di Carlo di Borbone, che quella che era stata confusa con la «Stabia» cara agli umanisti apparve come la leggendaria e quasi dimenticata città di Pompei, sepolta dall'eruzione del Vesuvio del 24 agosto del 79 d.C., il cui scavo sarebbe presto diventato l'impresa più lunga, più imponente e grandiosa dell'archeologia mondiale.

Quelle case di arenaria e tufo di Nocera, rustiche all'esterno e decoratissime all'interno, sono lì, scoperte sotto il cielo mediterraneo a poca distanza dal violaceo cratere di quello «sterminatore Vesuvio» temuto ed amato ancora al tempo di Leopardi. Assieme a templi, teatri, anfiteatro, foro, terme e giardini «esse costituiscono quella realtà urbana che è anche il monumento più visitato in assoluto in tutta Europa e, forse, nel mondo». «Riscoprire Pompei»: quest'imperativo è il titolo di una stupenda mostra, partita nel '90 da New York e arrivata ora, arricchita di nuovi pezzi, a Roma, dopo i successi americani ed europei - con tappe in Svezia, Inghilterra, Olanda, Germania, per un totale di più di un milione e duecentomila visitatori - «Riscoprire Pompei alla luce delle più moderne tecnologie informatiche alleate di quella disciplina che nacque proprio in seguito agli scavi di Ercolano e Pompei, nel Settecento, ripercorrendo le tracce dell'antica città in un'esposizione ampissima e altamente spettacolare, ospitata fino al 12 febbraio 1994 ai Musei Capitolini - Palazzo dei Conservatori - ricca di circa trecento reperti: bronzi, marmi, dipinti, ornati, oggetti inediti, frutto di recenti scavi in

quella miniera inesauribile che è il sottosuolo vesuviano, e ben 35 stazioni informatiche, che permettono ai visitatori di ricostruire «pressoché» completamente la storia, la documentazione, le vicende, i restauri relativi a questo viaggio nel passato. Ed è soprattutto la vita quotidiana di una città del I secolo d.C. quella che appare qui fermata dall'eruzione del vulcano, catastrofe suggestivamente riproposta su un grande schermo in apertura della mostra. Arredi domestici, perfino cibarie, attrezzi, oggetti di culto e di superstitazione degli abitanti di un'ammississima civitas litoranea dove le culture osca, greca e romana si erano stratificate nei secoli, dando origine a tradizioni, abitudini e ad un artigianato artistico di grande valore: bracieri, scaldavivande, crateri in bronzo finemente istoriati ornavano la casa dei cittadini benestanti come di quelli più poveri, e brocche, coppe, attingitori per il vino in argento cesellato, vetri colorati, ceramiche, portamonete e lucerne testimoniano di una creatività inesauribile.

Una sezione interessantissima è dedicata alla storia degli scavi, con pubblicazioni d'epoca, foto Alinari inedite che raccontano efficacemente le cronache archeologiche del tempo, allo stesso modo dei polverosi ed ingialliti «Diari di scavo» o dei meravigliosi acquerelli ottocenteschi dell'Istituto archeologico germanico di Roma riprodotti fedelmente nelle pitture parietali, dal I al IV stile, delle case. Dobbiamo soprattutto a Giuseppe Fiorelli - dal 1854 in poi - le metodiche di scavo più sistematiche e vicine ai criteri moderni, e la geniale idea dei «calchi», colate di gesso nei vuoti lasciati nel banco di cenere, che ricostruivano così le «impronte» tridimensionali delle vittime. Qui, accanto ai calchi del secolo scorso, un esempio di quelli di ultima concezione, in resina



I calchi di Pompei e una strada della città vesuviana dove c'era una «casa proibita»

trasparente che rende possibile la visione dello scheletro della vittima, le pieghe della veste, i gioielli indossati e le monete nel sacchetto stretto nella mano di quella che un tempo era stata una ricca dama, fermata nella sua fuga dai gas asfissianti, con la bocca drammaticamente aperta a chiedere aiuto.

La sezione dell'oreficeria è quella più godibile, con pezzi di straordinaria fattura provenienti dalla casa detta «del bracciale d'oro» che è poi un magnifico ornamento a forma di serpente avvolgente in tre spire d'oro puro.

Aspetti interessanti della mostra sono pure quelli dedicati alla religione: accanto alla triade capitolina (Giove, Giunone, Minerva) i pompeiani idolatrarono Venere, Ercole, Mercurio, Bacco, e praticavano culti iniziatici orientali, quello di Iside, della Magna Mater, e riti dionisiaci; il fallo - largamente rappresentato - era il simbolo di forza primordiale della natura. Le tre sezioni finali della mostra sono dedicate alla pittura, alla scultura e agli arredi da giardino a Ercolano, Stabia a Pompei: un intero vano dipinto della «casa del bracciale d'oro» è stato qui interamente ricomposto con

gli affreschi originali riprodotti in lussureggiante giardino, da confrontare con le pitture dello stesso soggetto nella Villa di Livia a Prima Porta, presso Roma; allo stesso modo è stato riportato un intero ninfeo, proveniente dalla stessa casa, a mosaico policromo in pasta vitrea e una fontana in marmo con colombe bibenti. Splendidi i pezzi scultorei: oltre ai marmorei «cervi assaliti dai cani» di Ercolano, posti a fare ala al ninfeo, statue bronzee di Ebeo a grandezza naturale, teste marmoree, rilievi e fregi con motivi floreali e mitologici. La mostra - nata dalla collaborazione tra Soprintendenza archeologica di Pompei, Ibm e Soprintendenza ai musei, gallerie e scavi del Comune di Roma - vuole essere anche un'introduzione alla visita della città vesuviana, il cui stato - dopo i danni del terremoto dell'80 - è al centro di polemiche internazionali; se gli inglesi deplorano il degrado e l'abbandono del sito archeologico più importante del mondo, il soprintendente Baldassarre Conticello reagisce chiedendo allo Stato 1500 miliardi per i restauri; il costo di una media fabbrica, una cattedrale nel deserto come tante, impiantate dal dopoguerra ad oggi, a perdere.



Animazioni rappresentano il modo di vivere e di mangiare, il sistema di distribuzione delle acque nelle case e nelle fontane

A passeggio per la storia antica col prezioso aiuto del computer

CARLO INFANTE

Una bella mostra è uno spettacolo della conoscenza: coniugare la percezione di un'opera d'arte e dell'ingegno umano con la cognizione del contesto in cui è stata realizzata è quindi il risultato ideale per un progetto espositivo.

Una mostra è un percorso, quasi sempre. Come tante altre anche «Riscoprire Pompei», la mostra allestita nei Musei Capitolini (troppo poco neutri, troppo saturi di storia e di reperti propri, troppo prestigiosi), è un itinerario: un viaggio, una navigazione.

La metafora del «navigare» si fa così ancora più chiara grazie all'impianto multimediale distribuito lungo il percorso che ci conduce dentro la storia di Pompei e della sua vita materiale interrotto di colpo dall'eruzione vesuviana.

Una vera e propria mappa animata nei vari campi tematici: un'architettura di comunicazione finalmente funzionale (dopo tante operazioni di lusso tecnologico spese per fare effetto) al processo cognitivo dello spettatore.

Un impianto realizzato dall'Ibm Semea che di fatto produce, con il ministero dei Beni culturali e la Sovrintendenza archeologica di Pompei, la mostra (già alla sua ottava edizione, dopo New York, Huston, Londra, Amsterdam, etc.).

Ogni passaggio dell'itinerario trova in diverse stazioni allestite con personal computer e operanti esclusivamente attraverso «touchscreen» (toccando le immagini nello schermo si «clicca» sull'informazione richiesta) una specifica informazione visuale sugli straordinari materiali esposti. Sono trentaquattro le postazioni così organizzate (ciascuna composta di tre o cinque computer) nello sviluppo tematico del percorso: dalla storia dell'eruzione di quel terribile 24 agosto alla ricostruzione della vita pompeiana con le ricette dei piatti più prelibati accanto alle stoviglie bronzee rinvenute. Molte animazioni elettroniche ricostruiscono gli ambienti abitativi e il sofisticato sistema di distribuzione delle acque nelle case e nelle fontane che fecero di Pompei una capitale del buon vivere. Tra la materialità preziosa, salvata dal tempo, dei reperti archeologici e l'immaterialità elettronica delle ricostruzioni virtuali di quegli scenari si assiste così ad uno spettacolo cognitivo di emblematico equilibrio. Un'esperienza simile, anche se rimasta nel bozzolo del prototipo, fu quella di «Mirabilia Urbis» curata dalla Village Hte in cui fu possibile «entrare» con un sistema di Realtà virtuale immersiva (con visore stereoscopico) dentro gli scenari ricostruiti in computer animation di Pompei, Paestum e Roma. Un virtuale viaggio nel tempo.

In mostra i corpi dipinti

TORINO. Il corpo umano come punto d'incontro di due forme artistiche: la pittura e la fotografia. Così nella mostra «Cuerpos pintados», allestita in questi giorni e fino al 9 gennaio '94 negli spazi della Mole Antonelliana, dall'assessorato per le risorse culturali del Comune e dal ministero degli Affari esteri del Cile.

Una mostra indubbiamente insolita, che si articola in una serie di fotografie del cileño Robert Edwards e in una proiezione audiovisiva dello stesso Edwards e di Lee Cherné, della durata di 20 minuti. Fotografie e audiovisivo mostrano corpi umani, maschili e femminili, dipinti da quarantacinque pittori cileni.

Il progetto, nato nel 1980, nell'intento di fondere in un unico esperimento estetico l'arte, il corpo umano e la fotografia, si è concretizzato soltanto dieci anni dopo, grazie all'adesione dei più rappresentativi artisti della pittura cilena contemporanea, che in piena libertà creativa, hanno raccolto la sfida di cimentarsi in una dimensione tridimensionale, affrontando le curve, le fessure, le pieghe, le morbidezze e le durezza del corpo umano.

Una scelta estetica, che a distanza di oltre cinquecento anni si richiama all'antico uso degli indigeni del Nuovo Mondo di adomare il corpo con pitture, che tanto colpì Cristoforo Colombo quando sbarcò in America. A tanti secoli di distanza, non certo a caso, artisti latino-americani hanno riscoperto questa antica usanza, creando nuove suggestioni sia cromatiche che volumetriche. L'effetto spettacolare è fortissimo e si accompagna bene con una raffinatezza espressiva straordinaria che non trascura la citazione storica di una vecchia quanto ammirata usanza dei popoli latino-americani prima dell'invasione coloniale. Un modo, insomma, per fare arte d'avanguardia, tenendo conto delle tradizioni del luogo in cui nasce. Un legame fra storia e sperimentazione artistica.

«Cuerpos pintados» è stata presentata per la prima volta al Museo Nazionale delle Belle Arti di Santiago del Cile, spostandosi successivamente in varie località dell'America latina, tra cui Buenos Aires e Bogotá. Per il 1995 è prevista una seconda edizione della mostra in collaborazione con numerosi artisti di tutta l'America.

Metropoli del Nuovo Mondo, l'architetto-conquistador

Prodigi dell'urbanistica. Le città coloniali di là dal mare. Nel 1500 erano le più popolate del mondo e soppiantarono la civiltà india. Intervista a Ramon Gutierrez

DALLA NOSTRA REDAZIONE
MARC FERRARI

GENOVA. «E tra di noi c'erano soldati che erano stati in numerose parti del mondo, a Costantinopoli, in tutta Italia e a Roma, e costoro dicevano che non avevano mai visto un mercato ben organizzato, ordinato, così grande, così affollato» anche il rozzo Bernal Diaz del Castillo resta meravigliato quando, il 12 novembre 1519, segue Montezuma per le vie chiassose e polverose di Tenochtitlan-Messico. Rassa al suolo, un anno e mezzo dopo, Cortés inizia la edificazione della capitale azteca. Il vento irrefrenabile della Conquista porta con sé l'odore della vecchia Europa: grandi centri e fattorie, palazzi e chiese, ponti e balconi, «tipi urbani» imposti nei delta dei fiumi, in riva al mare, sulle colline e nelle foreste. «Sono la ricca miniera del Potosi, sono il tesoro del mondo, sono il Re della montagna e l'invidia dei re» era scritto sullo stemma della città mineraria sorta nel 1545 ai piedi del Cerro più favoloso del Perù. Mezzo secolo dopo il Potosi è una

metropoli con 120 mila persone. Tra XVI e XVIII secolo la bacchetta magica dell'architettura europea disegna le Americhe: un'epoca, fantasiosa e dissoluta avventura ripercorsa nel convegno «La costruzione del Nuovo Mondo» tenuto all'Accademia Ligustica di Genova, su iniziativa della Regione e di Valore Liguria, a cui hanno preso parte architetti e storici provenienti da atenei latino-americani. Ramon Gutierrez, del Consiglio argentino di ricerca scientifica, è tra i maggiori esperti della Conquista, di quel fenomeno derivato dalla Carreira da India che soppiantò la civiltà india per sostituirla con altre: vicereame, città-stato, cabildo, barrio, encomienda, «riduzioni» gesuitiche, insomma la dimensione della vita coloniale e schiavista.

Si può stabilire il numero dei passeggeri per le Indie americane nel Cinquecento, il secolo della Conquista? Abbiamo notizie di 40mila per-



Cortés assiste al battesimo delle tribù azteche

come negli altri continenti, sulle linee di costa? Nel caso della colonizzazione portoghese sì, nel caso spagnolo no perché tendeva all'occupazione effettiva del territorio sul modello romano. Questo, del resto, corrispondeva all'esigenza dell'espansione religiosa verso gli indios. La co-

sta serviva come «fattoria», luogo di sbarco, ponte di penetrazione e raccolta delle ricchezze, uno schema fenicio-cartaginese. Nella prima fase furono portoghesi e francesi a sperimentare questo insediamento lasciando agli spagnoli la conquista dell'inter-

no. È lo spazio aperto a dominare, a sorprendere e inquietare. Sulle prime i coloni evitarono contatti con gli indios costruendo città-fortezze di tipo difensivo. Quando si creò il contatto con i locali, gli euro-

pei si trovarono di fronte a due situazioni completamente diverse: una società di scarso sviluppo culturale, come i Caraibi, ed una società di grande cultura, come quella mesoamericana, azteca e inca in particolare. Confronto e integrazione sono i caratteri di questo incontro di secondo tipo. In realtà i primi centri non avevano una base economica propria ma funzionavano piuttosto come luogo di servizi. La seconda riorganizzazione territoriale si produce tra il 1580 e l'inizio del '600 con il passaggio forzato e massiccio degli indios dallo stato naturale a popo-

lo allo spazio del male, selvaggio e irrazionale. Quanti indigeni entrano a far delle «riduzioni»? Circa 8.000 in ogni insediamento dei gesuiti. Questo comporta una forte organizzazione del lavoro per soddisfare i bisogni alimentari. Accanto a tecniche tradizionali indigene compaiono attrezzi, produzioni e metodi europei, vie di comunicazioni, disboscamenti che modificano il paesaggio rurale americano. I villaggi assumono gli aspetti quadrangolari delle «cuadrangule» monofamiliari con orti e campi. La catechizzazione e il controllo fiscale è totale. La rottura del rapporto con la terra di origine e la fine della terra in comunità spiana la strada all'azienda capitalistica estesa.

Quando avviene il passaggio dall'encomienda alla città vera e propria? Che differenze c'erano tra centri spagnoli e portoghesi? I primi centri nascono dalla sovrapposizione alle antiche città indigene come nel caso di Tenochtitlan-Messico che, all'epoca della conquista di Cortés, contava 150mila abitanti, quanto Parigi. Non bisogna dimenticare che esistevano enormi città come Teotihuacan, con circa 300mila abitanti, che ora nel Quattrocento il centro urbano più grande del mondo, anche se sconosciuto all'Europa. Nascono anche nuovi agglomerati come Santo Domingo, fondata nel 1512,

primo esempio di sito regolare. Città del Guatemala, centro neoclassico, ludico ed illuminista. Lima, capitale del traffico minerario; Buenos Aires, che assumerà importanza con le grandi migrazioni. Nel 1573 Filippo II emana l'ordinanza sulla popolazione che crea la città ortogonale a griglia e a vie rette, città di terra battuta, pietre e mattoni. Dovendo fondare più di mille città gli spagnoli adottano un modello riprodotto. I portoghesi, invece, rimanendo prevalentemente sulla costa, adottarono un modello medievale, una città organica dotata di «rossio», una strada lunga e aperta adatta al passaggio. Nella città spagnola dominava la piazza che univa all'ubicazione religiosa il potere politico del cabildo e aggregava diverse funzioni, culturale, ludica e mercantile.

E nel Nord-America, come si organizzarono i primi nuclei abitati dai coloni? In alcune regioni a dominio spagnolo, il Texas, la California e la Florida, si ripercorrono i canoni sudamericani. In quelle a tradizione inglese-francese o olandese la città sembra assimilare molto il modello portoghese: porto, via marittima o fluviale, strade larghe, un'area civico-amministrativa e un'altra religiosa. L'architettura appare simile a quella di origine anche se imporpora l'uso del legno, una pratica che ancora affascina gli statunitensi.