

Intervista a Martino Contu

L'artista amato dal Duce che morì per la democrazia

Un libro racconta la vita dello xilografo Luigi Castellani, fucilato dalle SS nel '44 insieme ad altri tredici prigionieri. Ce ne parla l'autore

FRANCESCA ORTALLI
CAGLIARI
francescaortalli@alice.it

Storia di un borghese che mette da parte la sua esistenza tranquilla per seguire la forza di un'idea: costruire una democrazia da lasciare a quelli che verranno. Si può sintetizzare così la vita di Luigi Castellani, xilografo e impiegato al Ministero dell'Interno, giustiziato dalle SS insieme ad altri tredici nella strage de La Storta. Era il 4 giugno del '44 e mentre Roma festeggiava la liberazione dalle truppe nazifasciste 14 prigionieri di via Tasso vennero fucilati dalle SS. La vicenda è stata pazientemente ricostruita da Martino Contu, in *Luigi Castellani, vita di uno xilografo impiegato al Ministero dell'Interno e martire de La Storta*, (centro studi Sea, pp. 276 euro 20), con l'obiettivo di «restituire dignità a quelle vite spezzate». Ne abbiamo parlato con l'autore.

Perché tra le 14 vittime ha scelto la figura di Luigi Castellani?

«Mi sembrava giusto ricostruire il suo percorso. Quello di una persona normale che sceglie consapevolmente di andare contro quando il regime manifesta tutta la sua crudeltà con le leggi razziali e l'occupazione nazi fascista. Aveva dato una mano ad alcuni suoi amici ebrei e fu arrestato mentre aiutava suo cognato, militante del Psi, a sfuggire alla Gestapo. Con le sue azioni aderisce all'idea di un'Italia democratica e libera dal fascismo. Era anche un'artista: aveva partecipato a numerose esposizioni internazionali e Mussolini aveva acquistato alcune sue opere. Per questo il suo sacrificio è stato ancora più significativo».

Tra i martiri de La Storta c'è anche un soldato inglese sconosciuto ...

«Era con tutta probabilità John Armstrong, agente dei servizi inglesi noto

con il nome di copertura Gabor Adler. Il 4 giugno, per le celebrazioni della strage, sarà inaugurata una lapide alla sua memoria».

Cosa successe effettivamente?

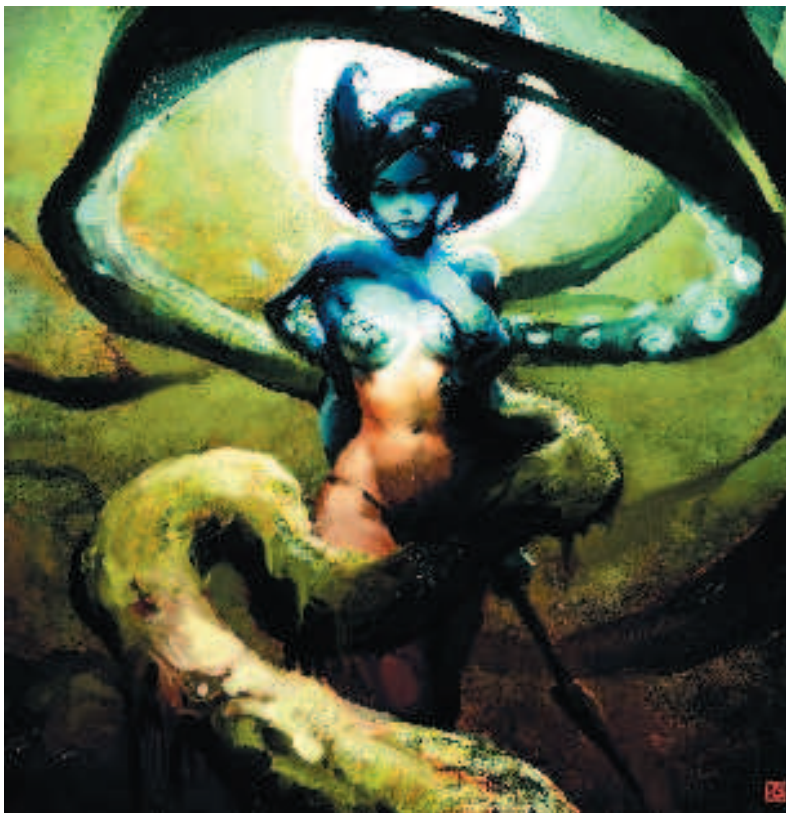
«Ci sono diverse ipotesi. La prima è quella che i tedeschi volessero sbarazzarsi di quei prigionieri prelevati dal carcere di via Tasso per accelerare la loro fuga. Poco credibile, dal momento che nella loro organizzazione militare nulla era lasciato al caso. L'altra è che l'ordine di sparare arrivò comunque dall'alto. Furono giustiziati con un colpo alla nuca nella tenuta Grazioli. Qualcuno vide il camion che li trasportava fermarsi prima all'ambasciata tedesca, altri testimoni, poco più che bambini, raccontarono di un militare tedesco in motocicletta arrivare alla cascina. Sappiamo che nel '96 Karl Hass, ex maggiore delle SS accusò il capitano Erich Priebe di essere il responsabile ma poi fu assolto».

La strage della Storta 1944 - Roma festeggia la liberazione i nazisti fucilano 14 prigionieri

to nel '98. Nessuno conosce ancora i nomi dei militari tedeschi che eseguirono materialmente gli omicidi, né tantomeno i mandanti».

Qual è l'importanza della memoria nell'Italia di oggi, in bilico tra revisionismo e leggi discriminanti?

«Ricordare le stragi del fascismo significa tornare alle radici della nostra democrazia e della Costituzione. Durante il ventennio tutte le libertà furono calpestate e recuperare valori come l'uguaglianza e la dignità delle persone a prescindere dalle loro idee politiche è fondamentale. La democrazia è un bene prezioso conquistato con molto sacrificio. Deve essere custodita e garantita sempre e comunque». ♦



Un personaggio di Barontieri

ma bidimensionale e pixellosa a pazzazione in 3D, lo dobbiamo a loro.

The Art of Games racconta tutto questo, ma fa anche di più: avvalendosi di un team scientifico di storici dell'arte, analizza le analogie tra questa pratica e le grandi botteghe dei secoli passati e tenta una prima

Non è questo, del resto, lo scopo della mostra, che intende piuttosto attirare l'attenzione sui nuovi creatori di immaginario, che condizionano il nostro modo di vedere senza darci il tempo di accorgercene. Contribuendo a creare il personaggio di Lara Croft e gli scenari di Tomb Raider, Paul Sullivan ha dato vita a una nuova icona della bellezza, e a una nuova estetica della paura. Il fantasy deve ormai moltissimo a creatori come Jason Felix, Jim Murray e Stephan Martiniere, e alla loro fantasia visionaria.

L'INDUSTRIA E L'ESTETICA

Forse l'industria videoludica è ancora troppo immatura e guidata dal botteghino per dare vita a qualcosa che possa essere chiamato «arte» senza imbarazzi. Ma se questa situazione è destinata a cambiare, ciò accadrà anche in base al cambiamento dell'atteggiamento, e delle aspettative, del suo pubblico. *The Art of Games* è una mostra che va visitata con l'apertura e la freschezza che riserviamo alle culture che non siamo ancora in grado di giudicare, ma che esercitano su di noi il loro fascino. E magari con i nostri bambini, che se non sono ormai i soli a giocare, forse possono comunque darci qualche lezione di sguardo. ♦

LA COMUNITÀ

In rete si possono ammirare le opere di un gruppo di concept artists tra i più attivi e famosi: da Jason Chan a Barontieri (entrambi in mostra ad Aosta). Nel sito www.conceptart.org.

analisi dei diversi stili e linguaggi; inoltre, portando in Italia i concept artist di giochi come *Lost*, *Star Wars*, *Quake*, *Mist*, *Prince of Persia*, *Assassin's Creed*, *Tomb Raider* e molti altri, li invita a dialogare con il pubblico, a raccontare la propria attività, a confrontarsi con il paesaggio e la tradizione figurativa locale, che in fatto di castelli, vallate brumose, dame, mostri e cavalieri ha parecchio da insegnargli. Ovviamente, non è detto che tra il preraffaellismo orienteggiante di Jason Chan e il virtuosismo sprezzante di Barontieri scopriremo un nuovo Folon, o un giovane Manara.