



HAL
open science

Da preda a piatto: la rappresentazione del gioco e la sua funzione simbolica nella pittura funeraria etrusca

Marlene Nazarian-Trochet

► To cite this version:

Marlene Nazarian-Trochet. Da preda a piatto: la rappresentazione del gioco e la sua funzione simbolica nella pittura funeraria etrusca. Le cose nell'immagine, Atti del III colloquio AIRPA, Jun 2019, Pavia, Italy. Edizioni Quasar, 3, 2019, AIRPA - Associazione Italiana Ricerche Pittura Antica. hal-03905498

HAL Id: hal-03905498

<https://hal.science/hal-03905498v1>

Submitted on 18 Dec 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Da preda a piatto: la rappresentazione del gioco e la sua funzione simbolica nella pittura funeraria etrusca.

La caccia occupa un posto importante nella pittura funeraria etrusca della fine del VI sec. a.C., in modo esplicito nella rappresentazione delle diverse fasi della caccia, dall'inseguimento al ritorno dalla caccia, ma anche in modo più implicito nella rappresentazione dei resti di animali macellati. Essi appaiono in una delle più antiche rappresentazioni di caccia delle tombe di Tarquinia come nella scena della caccia alla lepre situata nella prima camera della tomba della Caccia e della Pesca (**Fig.1**), databile intorno al 510 a.C. Benché lo schema riprenda i ritorni di caccia rappresentati nello stesso periodo sulla ceramica attica, il modo di attaccare i resti dell'animale al bastone, con quattro invece che due zampe, è per G. Camporeale, una specificità etrusca.



Fig. 1. Tarquinia, tomba della Caccia e della Pesca, prima camera, parete di fondo, timpano. D'après P. Romanelli, Tarquinia, Le pitture della tomba della Caccia e Pesca, Rome, 1938.

Dalla preda alle spoglie

Le spoglie come elemento della composizione sono riprese anche in programmi iconografici che mettono in scena il tema cinegetico in un modo diverso.

La decorazione dipinta della tomba del Cacciatore a Tarquinia (**Fig.2**) mette in parallelo i resti di due cervidi, rappresentati sulla parete sinistra, con l'immagine del giovane cervo vivo, raffigurato al pascolo sulla parete opposta. Sul fondo di questa stessa tomba, le anatre sospese sono un dettaglio che rimanda alla caccia, frequente nella pittura etrusca, che si ritrova anche nella scena della caccia degli uccelli nella tomba della Caccia e della Pesca e che persiste in esempi di pittura del IV secolo. a. C.

Questa giustapposizione nello stesso programma dell'animale vivo e dell'animale morto è già presente nella scena del ritorno dalla caccia associata a un inseguimento, dove la lepre ancora libera precede i cacciatori e gira la testa verso i suoi inseguitori mentre uno dei suoi congeneri al lato opposto fa parte della selvaggina catturata (**Fig.1**). L'intera campagna di caccia è quindi evocata da questa ellisse temporale, che associa animali selvatici e animali macellati.



Fig. 2. Tarquinia, tomba del Cacciatore
Vista generale e dettagli : preda vivi e macellati
D'après M. Moretti, Nuovi monumenti della
pittura etrusca, Milan, 1966.

Dalle spoglie al piatto : esposizione di piatti per banchetti nel IV secolo a. C.

I resti di animali sono ancora parte dei più recenti affreschi etruschi, ora dedicati al tema del banchetto negli inferi. La singolare scena dipinta nella tomba Golini I di Orvieto (**Fig.3**) che mostra la preparazione dei piatti serviti al banchetto include l'immagine di una carcassa di bovino sospesa nelle cucine, ma anche e soprattutto, un gran numero di resti di animali selvatici : un paio di uccelli (forse quaglie), una lepre, un cervo e due anatre. Questi piatti sembrano anche preparati all'aperto sotto una tettoia che ricorda l'esempio più antico della Tomba del Cacciatore.

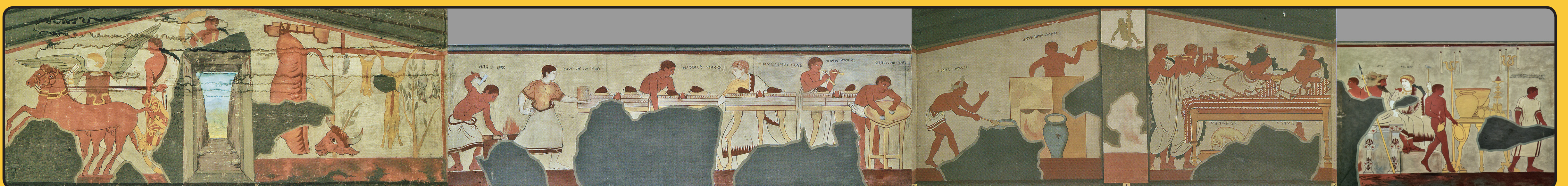


Fig. 3. Orvieto, tomba Golini I, fascimile d'A. G. Gatti, d'après L. Cuniglio, N. Lubchansky e S. Sarti (a cura di), Dipingere l'Etruria. Le riproduzioni delle pitture etrusche di Augusto Guido Gatti, Venosa, 2017

Le cose nell'immagine : componenti di un'allegoria della morte

Più che i dettagli che cercano di rafforzare il tono cinegetico del programma, le spoglie degli animali sembrano far parte di un gioco simbolico che gioca sulle opposizioni. L'associazione animale selvatico / resti animali funziona come un'allegoria del passaggio dalla vita alla morte, particolarmente significativa nel contesto funerario.

Oltre al carattere simbolico della stessa caccia, che serve ad esprimere il passaggio nell'aldilà attraverso il confronto con il luogo e le forze del mondo selvaggio, le varie componenti iconografiche ad esso collegate - animali selvatici nel loro ambiente naturale o addomesticati, preda inseguita e poi rappresentata morta - sembrano costituire le componenti di una breve narrazione che evoca attraverso il controllo del mondo selvaggio il passaggio nell'aldilà.

In questo senso, la presenza di animali prede di caccia sul tavolo di Aita e Phersipnai (**Fig.3**), in una scena di esibizione del cibo consumato, non sembra sorprendente.