

Lo spazio nella rappresentazione delle competizioni e delle attività di caccia: gare, *venationes* e pugilato nella pittura dell'*Hispania*

UNIVERSIDAD DE MURCIA
aliciafd@um.es

PID2019-104983BG-I00
Financiado por MCIN/AEI/ 10.13039/501100011033
MINISTERIO DE CIENCIA E INNOVACION
AGENCIA ESPAÑOLA DE INVESTIGACION
Gonzalo Castillo Alcántara
gonzalo.castillo@um.es

Introduzione

La rappresentazione di competizioni sportive e di caccia è un tema ampiamente rappresentato nel mondo romano. Questo ci avvicina alla conoscenza di alcune delle attività più comuni nella società romana, sia per la loro pratica negli scenari corrispondenti a ciascuna di esse, sia per il loro diletto attraverso la loro osservazione negli spazi abitativi.

Nel corso dei secoli, tale tipo di scena, che comprende il confronto tra gladiatori, la lotta contro gli animali selvatici, le corse dei carri, la caccia o il pugilato, ha un duplice aspetto spaziale: lo spazio che rappresentano, la cui esecuzione, soggetta ai gusti e alle mode del momento, si muove tra l'illusione paesaggistica e un carattere sintetico; lo spazio in cui sono integrati, che cerca di generare un'atmosfera specifica, legata al tema rappresentato o associata a spazi pubblici o semi-pubblici, in relazione a queste o altre tipologie di attività ginniche o venatorie, o come esaltazione dei valori e dei gusti del loro proprietario.

Competizioni e attività di caccia nel I secolo d.C.

Nel corso del I secolo d.C., le scene di caccia e di competizione d'*Hispania* utilizzarono i paesaggi naturali come scenario per il loro sviluppo, sia negli spazi pubblici che in quelli domestici. Il numero di rappresentazioni conservate è scarso: una scena con un gladiatore dalla discarica di Blanes a Mérida e i frammenti di una *venatio* dall'Anfiteatro della stessa città. Nel primo caso, si tratta della figura di un gladiatore e di resti di vegetazione, una scena di tipo paesaggistico come scenario della competizione. Questo aspetto è più evidente nell'Anfiteatro, dove il confronto tra uomini e animali si svolge in un paesaggio arboreo e montagnoso che richiama le composizioni sviluppate a partire dal II stile e che sopravvivono nel III e IV stile, come il frammento dell'Odissea di Via Graziosa all'Esquilino, del II stile, o le scene di Perseo e Andromeda e Polifemo e Galatea dalla villa di Boscotrecase, del III stile. È documentata anche in area campana nelle grandi scene di animali della casa dei *Ceii* (I 6, 15) o nelle piccole scene del tablino (10) della casa della Caccia Antica (VII 4, 48).

La rappresentazione tra il II e III secolo d.C.

A partire dal II secolo e nella prima metà del III secolo d.C., la rappresentazione di gare e scene di caccia subisce una trasformazione in linea con l'evoluzione della pittura provinciale, caratterizzata da una graduale tendenza alla semplificazione degli schemi decorativi e dei motivi, con una rappresentazione maggioritaria nelle aree termali e di palestra, oltre che, ancora una volta, negli ambienti domestici. L'espressione del cambiamento della concezione pittorica e dei gusti della società è visibile nella scomparsa del riferimento spaziale, con scene sviluppate su sfondi bianchi o neutri che segnano la graduale perdita della concezione naturalistica dello spazio e il cambiamento del modo di pensare e di esprimersi della società. Ciò si può notare nel *venator* delle terme del porto del Molinete a *Carthago Nova*, dove la figura è collocata su uno sfondo bianco che evoca solo l'attività di caccia, nel discobolo della villa di Portmán, nella figura nuda delle terme minori di Astorga e nella figura della villa romana di Els Munts, che sembra contenere un elemento vegetale che richiama le palme degli atleti vittoriosi.

Insieme a questo, verso la fine del II secolo d.C. e l'inizio del III secolo d.C., è documentata l'esecuzione di questo tipo di scene in grandi dimensioni, secondo i modelli del II stile utilizzati anche nel corso del IV secolo d.C., tra cui spicca la caccia megalografica della casa dei Grifi a *Complutum*.

La pittura del IV secolo d.C.

Dalla fine del III secolo e soprattutto nel IV secolo d.C., il ritorno alle forme classiche tardo-repubblicane e alto-imperiali ci permette di vedere una dualità nella rappresentazione dello spazio, con il ritorno a forme paesaggistiche e la continuazione di sfondi neutri. Si tratta di un fenomeno che si può già osservare verso la fine del II e l'inizio del III secolo d.C. nei bagni della caccia di *Leptis Magna*, ma che non è documentato per questa cronologia nella penisola iberica. Qui questo tipo di rappresentazione continua ad avere un ruolo quasi assoluto negli spazi domestici e nelle aree termali, come la scena dei pugili nei bagni della villa di Balazote ad Albacete, dove i lottatori combattono su uno sfondo bianco su cui è segnata solo la sabbia, creando un'atmosfera senza tempo simile a quella della villa romana de la Estación de Antequera (Málaga).

Più tarde sono le scene di caccia o di carri in calle Suárez Somonte a Mérida, datate tra la prima metà e la metà del IV secolo d.C., dove l'uso di colori diversi e la rappresentazione schematica della vegetazione tendono a creare uno spazio fisico che non si concretizza a causa della schematicità e dell'uso di forme sfocate, come in Calle Bisbe Caçador a Barcellona.

Conclusioni

Si osserva una predominanza di spazi termali, sia pubblici che domestici, per la rappresentazione di attività sportive, di lotta e di caccia. Questi ultimi conservano un'interessante campionatura anche in ambienti privati, come nel *cubiculum* n. 8 della villa di Portmán a Cartagena, e semi-privati o pubblici, come nel caso del triclinio di calle Suárez Somonte a Mérida.

Fig. 1. Scena gladiatoria della discarica di Blanes, Mérida.

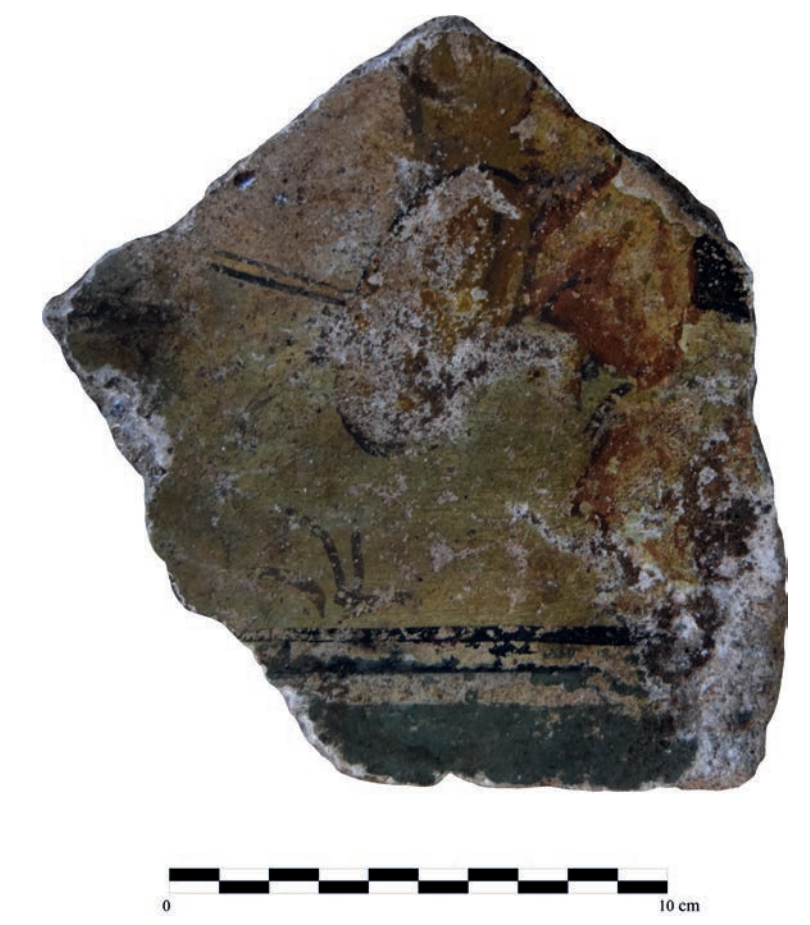


Fig. 2. Scena di caccia del Anfiteatro romano di Mérida.



Fig. 3. *Venator* delle terme del porto. Quartiere del Molinete, Cartagena.



Fig. 4. Scena di caccia del peristilio della *domus* dei Grifi, *Complutum*.



Fig. 5. Pugile della villa di Balazote, Albacete.

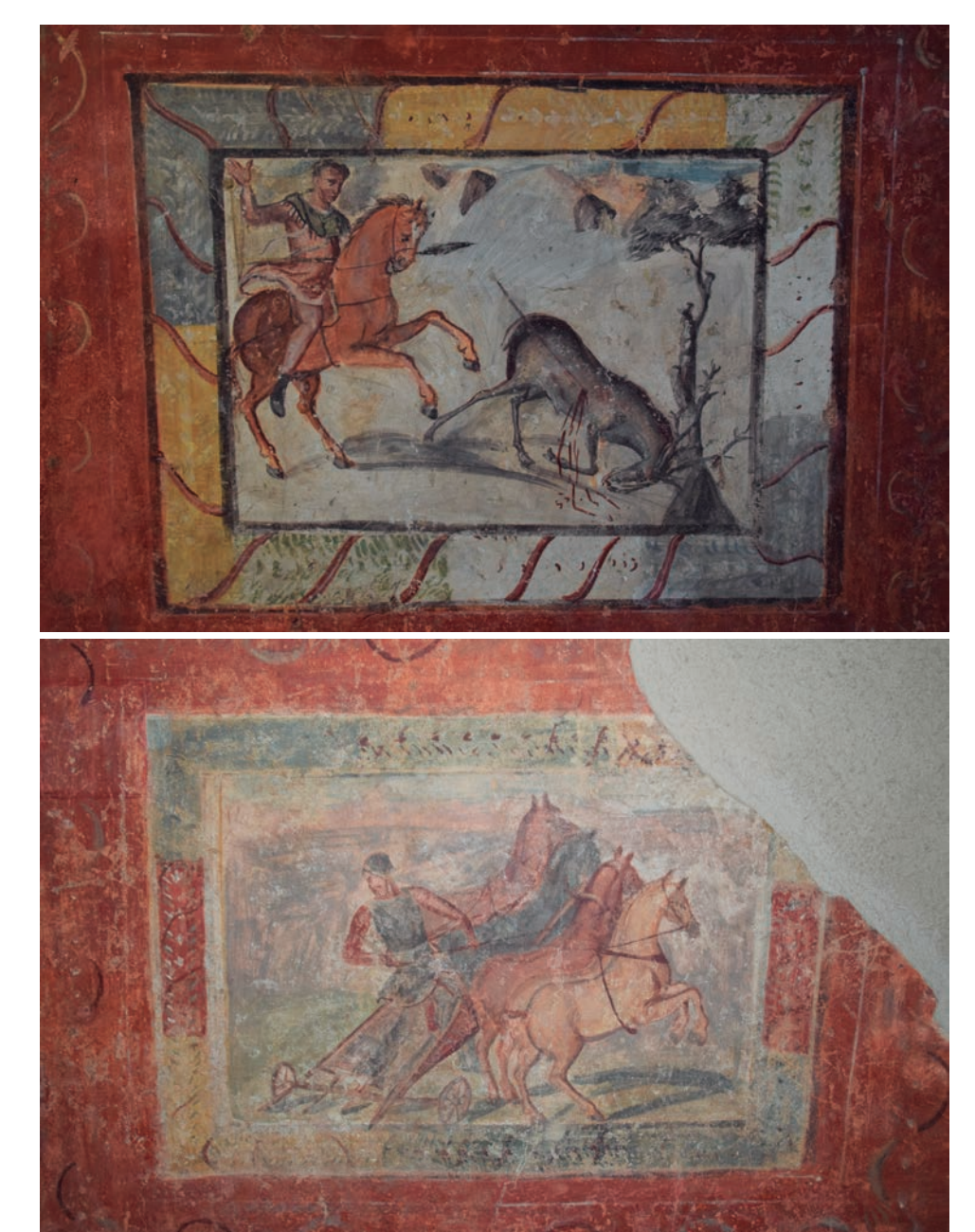


Fig. 6. Scene di caccia e di carri della casa di calle Suárez Somonte, Mérida.

A livello compositivo, l'evoluzione dello spazio rappresentato, da una concezione paesaggistica alla sua astrazione e denaturalizzazione, costituisce una rottura con il modello osservato nel mosaico, dove si può osservare una continuità nella rappresentazione del paesaggio.