

# Lo spazio e il racconto

## Alcune considerazioni sulla *narratio continua* nei paesaggi mitologici dell'arte romana

Il problema della narrazione nell'arte figurativa concerne le possibili forme di rapporto tra le sue due unità fondamentali, lo spazio e il tempo, che permettono l'esposizione di qualsivoglia evento, sia esso storico o mitologico.

La volontà di restituire una sequenza di azioni allineate in un *continuum* temporale pone la necessità di adattare agli stati discreti del dramma una coerente e altresì cangiante ambientazione, pena la comprensibilità e la credibilità del racconto stesso.

In questo quadro, nell'arte ellenistico-romana, il dispositivo della narrazione in un unico pannello costituisce un tentativo straordinario di traduzione narrativa in immagini, risolto nell'unità spazio-temporale. Di volta in volta l'opera è mandata a compimento dallo spettatore che risolve con la sua percezione e cognizione quanto predisposto, a livello potenziale, dall'artista.

Perché si dia narrazione si rendono necessari due elementi: l'unità dell'azione parcellizzata in una molteplicità di eventi o situazioni narrative (scene) e la presenza di un contesto che possa ospitarle e tenerle insieme, in funzione di collante. In altre parole, non si può prescindere dalla disponibilità di un'ambientazione, ossia di un paesaggio, che fornisca la scenografia utile al dipanarsi del racconto per immagini. Si può asserire che solo dopo aver maturato una certa consapevolezza paesistica l'arte romana ha potuto funzionalizzarla in senso narrativo.

Rispetto ai volumi del paesaggio è significativo il sottodimensionamento, in esso, delle figure umane. Il fatto che il paesaggio non arretri dinanzi al personaggio, specie in azione, non rende la narrazione secondaria, piuttosto rende la componente spaziale comprimaria ad essa, in tutta la sua soverchiante estensione. Diremmo, complessivamente, che ci troviamo di fronte a 'paesaggi narrativi', dove la narrazione costituisce il predicato, e che l'unità spaziale è la copula, l'elemento di forza della costruzione.

Quanto alla lettura delle scene in *narratio continua* si è dinanzi all'impossibilità di stabilire uno e un solo ordine di lettura, che piuttosto tende a modificarsi al variare del singolo quadro. Data come imprescindibile la simultaneità delle singole scene, e il loro intrinseco rapporto di contemporaneità sul supporto, quello cui deve tendere la configurazione è la resa della 'temporalizzazione' che consiste nella produzione di un effetto di senso temporale.

Proprio in questo consiste la novità del sistema pittorico nei paesaggi mitologici in narrazione continua di I sec. a.C. – I sec. d.C., ossia nella risoluzione di un'aporia, per cui l'istantaneità del significante pittorico, che di per sé non conosce svolgimento, viene temporalizzato per mezzo della manipolazione dello spazio. In altre parole, lo spazio è adoperato per ottenere l'effetto del tempo, intervenendo sia sul contenitore spaziale, il paesaggio, sia sulle relazioni, ancora spaziali, tra le figure che vi sono iscritte.

Avviene così una *syncrisis* tra lo spazio di profondità, ossia il paesaggio, e i singoli spazi di superficie, per cui si può ricavare l'effetto temporale dall'omologazione delle categorie di 'vicinanza e lontananza', di 'destra e sinistra' o di 'avanti e dietro' con quelle di 'prima e dopo'. Ciascuno dei segmenti narrativi, di aspetto durativo, viene scelto come intermedio dell'intera configurazione aspettuale relativa all'azione rappresentata e si presenta come una porzione di percorso narrativo.

Essendo i segmenti concomitanti, sia perché in sé assumono una serie distesa di momenti riassunti in un'unica azione sia perché sono accostati gli uni agli altri, interagiscono nell'unica scena reciprocamente, costituendo l'uno l'incoativo o il terminativo dell'altro: questo permette di costruire una successione che abilita la lettura della scena mitologica.

### Bibliografia

P. H. von Blanckenhagen, C. Alexander 1990, *The Augustan Villa at Boscotrecase*, P. von Zabern, Mainz am Rhein.

C. M. Dawson 1944, *Romano-Campanian Mythological Landscape Painting*, «Yale Classical Studies» IX, Yale University Press, New Haven.

F. Ghedini 2022, *Lo sguardo degli antichi. Il racconto nell'arte classica*, Carocci, Roma.

E. W. Leach 1988, *The rhetoric of space. Literary and Artistic Representations of Landscape in Republican Augustan Rome*, Princeton University Press, Princeton.

W. J. T. Peters 1963, *Landscape in Romano-Campanian Mural Painting*, van Gorcum, Assen.

B. Sciaranti 2019, *Paesaggi del dramma nelle «Metamorfosi» di Ovidio e nella pittura romana coeva*, Giorgio Bretschneider, Roma.



Fig. 3. Pompei V 2, 10, cubiculum (q), parete sud



Fig. 1. New York, Metr. Mus. 20.192.17. Boscotrecase, Villa di Agrippa Postumo, 'sala mitologica', parete est

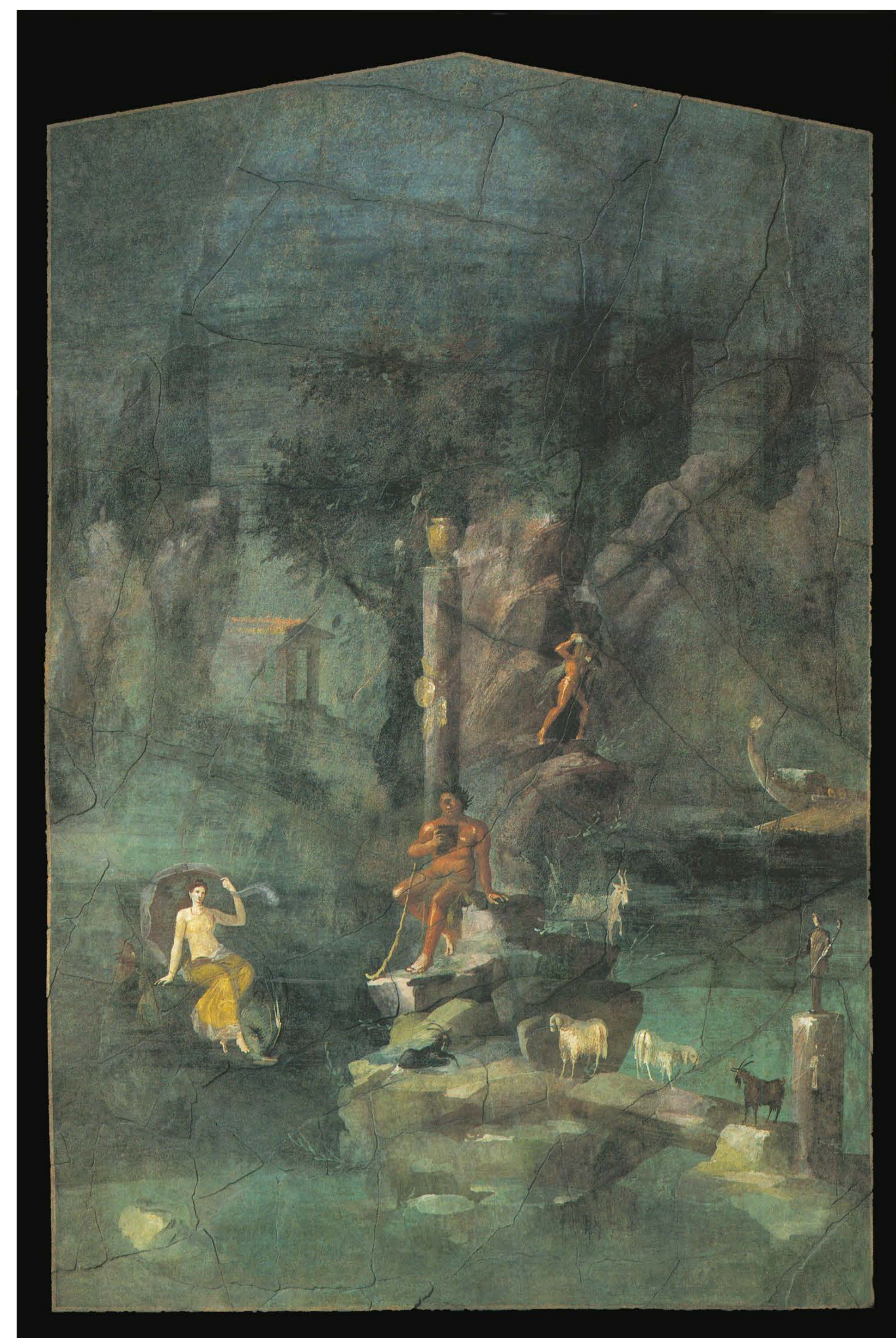


Fig. 2. New York, Metr. Mus. 20.192.17. Boscotrecase, Villa di Agrippa Postumo, 'sala mitologica', parete ovest