



L'arte rupestre camuna tra Cervi, Caccia Selvaggia, Aquane e Nani minatori

Sandra Busatta

independent researcher; e-mail: sandra@hakomagazine.net

KEYWORDS

petroglifi, arte rupestre, Valcamonica, Camuni, anguane, nani, miniere, ferro, rame, cervo, oche, corvi, serpenti, animismo, sciamanesimo, anima, cielo di pietra, Cernunnos, Zeus, ninfe, frassino
petroglyphs, rock art, Valcamonica, Camuni, anguane, dwarfs, mines, iron, copper, deer, geese, crows, snakes, animism, shamanism, soul, sky of stone, Cernunnos, Zeus, nymphs, ash

ABSTRACT

In this paper I'm trying to show that there is a relationship between rock art, a site where rock art is placed and the wider landscape, articulated according to the Camunian "mindscape" in Valcamonica, Italy. In particular, I believe rock art may be regarded, making Lødoen's felicitous phrase my own, as a 'consumption of souls' within an animistic understanding of the world. I think the importance of mining copper and iron in relation to petroglyphs in Valcamonica has been underestimated so far, and I have tried to show its strong symbolic relationships. I believe I have made quite clear the symbolical connections between a certain type of landscape, a gulch with a strong hydrocentric focus, thundering noises, mining, metallurgy and deer, thanks to linguistic analysis, which shows how the same kind of landscape and similar mythologies can be found over an extremely wide territory. We do not know what the religious beliefs of the ancient Camunians were, similarities with neighboring populations aside, but linguistic analysis, anthropological as well as archaeological comparison and the study of both local folklore and archaic Aegean beliefs, allows us to hypothesize a more detailed picture of the Camunian thought in the Iron Age.

Introduzione

Il complesso dei petroglifi della Valcamonica comprende circa 300.000 figure incise sulle superfici levigate all'aria aperta mentre sulle pareti di ripari sono state rinvenute anche alcune pitture. Le incisioni sono state eseguite con le tecniche della martellinatura e del graffito, ma la prima è più diffusa. Le incisioni vanno dal Protocamuno, databile forse alla fine del Paleolitico fino alla conquista romana. Durante il Bronzo finale (XII-IX sec. a.c.) compaiono le prime figure di guerrieri, un repertorio iconografico che si svilupperà durante l'età del Ferro (VIII-I sec. a.C.), la più ricca dal punto di vista tematico. L'arte rupestre delle fasi finali è prodotta dal mondo aristocratico e guerriero dei Camuni, una popolazione molto spesso associata agli Euganei dagli storici romani, anche se denota forti legami con il mondo retico, specialmente quello della valle dell'Adige (Arcà 1997, 2001).

Saunders (2004:119), considerando la visione olistica del mondo delle popolazioni amerindie, osserva che ciò che la scienza occidentale considera il "paesaggio naturale" era considerato paesaggio culturale unito, modellato a cui la presenza del potere spirituale e del mito dava significato. La toponomia ricapitolava la cosmogonia e il significato cosmologico e spirituale trovava espressione sociale nel possesso e nella manipolazione rituale di vari materiali geologici come quarzo, pietre

verdi, ocra, selce e ossidiana e nel loro uso somatico multimediale come simboli di stato sociale, spirituale e identità etnica. In questo articolo mi propongo di dimostrare lo stretto rapporto tra l'arte rupestre camuna, il paesaggio e l'attività mineraria grazie a un punto di vista multidisciplinare che unisce archeologia, antropologia, folklore e linguistica, sperando di contribuire a una più profonda comprensione dell'universo culturale degli antichi Camuni.

I cosiddetti 'oranti' e i duellanti

Gli oranti sembrano essere molto diffusi nei graffiti rupestri dell'area alpina: mai isolati, ma quasi sempre accompagnati da figure miste, circondate, sovrapposte dell'età del Ferro, in una contiguità spaziale e tematica che Arcà (2001) interpreta come contiguità cronologica in una sequenza ravvicinata. Queste figure schematiche sono spesso accompagnate da cani (Fig. 1a,b). Le scene di caccia mostrano anche cavalieri e cavalli incisi con corpi stilizzati. Poiché gli oranti si sovrappongono a mappe neolitico-calcolitiche, scene di aratura dell'Età del Rame e pugnali dell'Età del Bronzo antica, Arcà ritiene che si debba spostare completamente la cronologia degli oranti a un'età del Bronzo medio - Prima età del Ferro, tra il XV e l'VIII secolo a.C. Le figure più diffuse nell'età del Ferro sono i guerrieri e i duellanti in piedi (Fig. 2) e Arcà ha individuato entrambi i tipi negli 'oranti', che evidentemente non sono tali: in particolare i primi sarebbero oranti armati e i secondi coppie di oranti, spesso molto vicini a quelli armati. Lo studioso si chiede se si tratti di un duello senza armi che introduce i successivi duelli più pesanti dell'età del Ferro, anche se non esclude la danza rituale maschile. Così i cani associati agli 'oranti', sarebbero precursori delle scene di caccia dell'età del ferro. In sostanza, un'anticipazione nell'età del Bronzo medio - finale di alcune tematiche che si svilupperanno in seguito. Gli oranti femminili, invece, appresenterebbero danzatrici, cioè una connessione con alcune danze (rituali), come nelle rocce 1 e 23 di Naquane, in un contesto funerario.

Fossati (2007:137-38) ritiene che Naquane fosse "originariamente pensato come un sito femminile, dagli antichi incisori: divenne un sito maschile solo durante l'Età del Ferro, quando le figure femminili praticamente scomparvero, lasciando spazio a un mondo guerriero". Lo studioso ritiene che l'arte rupestre dell'Età del Ferro mostrerebbe immagini votive di riti di iniziazione maschile e le Aquane che li proteggevano. In particolare, nelle scene in cui i duellanti e spettatori sono raffigurati vicini, i primi hanno una taglia inferiore, elemento che induce Fossati a desumere che sono individui di giovane età, mentre gli osservatori potrebbero essere insegnanti o arbitri. In realtà non c'è alcun motivo di preferire l'ipotesi dei giovani duellanti in un contesto di iniziazione allo status di guerriero a una diversa ipotesi. In effetti le figure più grandi possono rappresentare personaggi di status maggiore delle figure più piccole, che in questo caso potrebbero anche essere gladiatori. Inoltre sono spesso raffigurati, a lato di uno dei contendenti, uno o più personaggi rappresentati nel medesimo atteggiamento di duello. Accanto a costoro possiamo trovare anche un animale: cavallo, cane o cervo; sia i duellanti che gli schierati possono essere accompagnati da alcune coppelle disposte a formare dei moduli fissi (è frequente il modulo ad otto coppelle). È mia opinione, e riprenderò il discorso più avanti, che il contesto sia funerario all'interno di un'ideologia di tipo animistico. La presenza di coppelle, che potrebbero rappresentare un gioco (cfr. Ragazzi 2012), rinforza questa mia opinione, dato che come vedremo questo è un luogo dove si toccano il mondo dei vivi e quello dei morti.

Impronte di piedi: ragazzi o nani?

Fossati (1991, 2007) descrive inoltre le impronte di piede e più spesso suole o calzari con lacci (Fig. 3) che sono generalmente di piccole dimensioni, campite internamente o eseguite a sola linea

di contorno, nel qual caso, all'interno sono a volte raffigurati guerrieri, busti d'orante talora armati, piccole costruzioni o coppelle. Secondo lo studioso le piccole dimensioni delle impronte fanno pensare ad adolescenti, forse iniziati e ritiene che abbiano un significato protettivo per delle connessioni con il coevo mondo transalpino, golasecciano e paleoveneto.

Il contesto mi fa invece pensare a una differente ipotesi, più adatta al luogo e in particolare alla pietra come porta dell'aldilà. Raramente nel lavoro degli studiosi che si sono occupati dei petroglifi della Valcamonica è stata presa in considerazione l'influenza simbolica causata dalla metallurgia e dalle miniere nella zona e nelle valli vicine, che hanno dato luogo a un colorito folklore, peraltro comune a molte altre zone minerarie. Le sostanze trasformate in artefatti culturali sono incarnazioni di credenze religiose e il processo tecnologico scelto per lavorare il materiale era esso stesso carico di forza spirituale e ideologica, osserva Saunders (2004:120-121). Le scelte tecnologiche tracciano connessioni metafisiche e metaforiche tra coloro che realizzano gli oggetti finiti e la natura multisensoriale del materiale "grezzo", osserva lo studioso. Infatti la lavorazione dei minerali rappresenta la manipolazione e la ricombinazione di essenze spirituali ambivalenti con processi che intrappolano e concentrano energie cosmiche in forme culturali. Dal momento in cui i minerali vengono raccolti dalle persone, entrano nei sistemi circolatori della cultura, dove uso-valore, propensioni simboliche, attributi spirituali e valore sociale vengono tutti messi in pratica, "cambiando" la materia prima ancor prima che diventi un artefatto. Il manufatto che ne deriva e qualunque sia il suo scopo, ha il potenziale di reificare atteggiamenti e valutazioni culturali e portare un'adeguata carica simbolica. Le credenze e le attività che circondavano l'estrazione dell'oro e dell'argento durante il periodo Inca illustrano la sacra natura antropomorfizzata delle montagne e dei minerali nel pensiero religioso andino. Molte miniere del periodo Inca erano miniere a galleria, scavate nei fianchi del corpo vivente delle montagne ed erano considerate luoghi sacri. Ritualmente si tenevano prima dell'inizio dello scavo, per chiedere alla montagna di cedere la sua ricchezza minerale. Sia le miniere che le montagne circostanti erano venerate dagli Inca, ogni miniera aveva il suo "idolo" o huaca (Saunders 2004:122).

Ovunque vi sono miniere esistono storie sulla presenza di esseri piccoli, i nani o personaggi simili, che possono ben aver lasciato sulle pietre camune impronte di dimensione più piccola rispetto a quelle di un uomo adulto. Il folklore li descrive: i Cit Minör (bambini minatori) della vicina Pisogne in Valcamonica, mentre in Val Trompia, appariva il malaugurante òm dè la löm, omino che si vedeva solo quando la lanterna (la löm) si spegneva ed egli la tirava fuori da sotto il mantello (Raza 2015).

Personaggi mitici delle aree minerarie e dell'alpeggio

De Guio (2011:57-58), ha notato un'interessante coincidenza tra la mappa di Foches (2007) delle varianti del personaggio dell'Uomo Selvatico in Trentino e le aree minerario-metallurgiche, che corrispondono ad altre aree metallurgiche arcaiche nel bellunese e nelle Alpi occidentali dove pure si trova l'Uomo Selvatico, detto pagà nelle valli camune (Nichilo 2010). L'Uomo Selvatico è conosciuto un po' in tutte le Alpi e può donare il segreto della produzione dei latticini, ma conoscerebbe anche i segreti della metallurgia. Vi sono poi i Venediger Mandl o Veneziani di Trentino e Tirolo, che danno il nome anche al Gruppo del Venediger/Venedigergruppe degli Alti Tauri. Secondo Še b e s t a (2006) sono dei nanetti veneziani quasi sempre vestiti di rosso, più raramente di verde o grigio, che indicano ai minatori i filoni minerari e poi spariscono all'esaurirsi della miniera. Secondo Coltro (2006) invece, sono giovani di bell'aspetto, colti e seguaci della Scuola Nera di Venezia, cioè seguaci del diavolo, vestiti di nero e con un lungo mantello, conosciuti in Trentino e in Tirolo anche come Scolari Vaganti, liberano gli alpeggi da draghi e serpenti e indicano ai mandriani le miniere metallifere. In Friuli sono conosciuti come Benadanti. Vi è inoltre il Pamarindo di Gemona, Friuli, un folletto che ha il cappello

e le scarpe di rame e può far cadere il bestiame in un burrone per dispetto.

I Nani minatori abitavano anche la Valsesia e altre valli piemontesi; gli Ometti di alcune zone del Tirolo, i Picchiettanti delle miniere di stagno in Cornovaglia, i Coblynau, gli Homicciuoli di montagna o i Vecchiolini di cui parla Agricola, segnalavano la loro presenza con sordi colpi sulla roccia. Oltre alle leggende anche l'etimologia di alcuni termini, derivati dalla mitologia germanica, rimanda agli abitanti delle miniere: il Cobalto è il minerale d'argento custodito dallo gnomo Coboldo e il Nickel deriva *Kopfer Nickel*, che intralciava la scoperta dei filoni del rame (Raza 2015). (Koutelakis 2014, esplora l'identità degli omerici Arimoi o Pithikoussai, personaggi sprezzantemente chiamati 'scimmie', in realtà minatori con gambe arcuate e schiene ingobbite dal lungo lavoro nei cunicoli, che appaiono anche come 'padded dancers' in guerra con le gru. Su questi personaggi, dal carattere dionisiaco, vedi anche Koutelakis 2016).

Il bacino minerario agordino, ricco di rame e di ferro, offre due leggende legate a luoghi reali di estrazione mineraria, cioè l'Aurona e le miniere del Monte Pore, attive fino al 1700. In entrambi i casi abbiamo un interessante elemento in comune: finché una fanciulla nobile e bella rimane prigioniera dentro la miniera, questa produce ricchezza, ma quando la fanciulla se ne allontana per morte o per liberazione da parte di un personaggio nobile, la miniera si esaurisce e viene abbandonata. La leggenda dell'Aurona è legata all'estrazione del rame (lat. *auramen*) e quindi forse può risalire come nucleo originario all'età del Bronzo, di cui si sono rinvenute delle cuspidi di lancia (1300-1100 a. C.). La seconda leggenda mineraria è legata all'estrazione del ferro nel Monte Pore e appare come l'archetipo della Biancaneve dei Fratelli Grimm che collocano la miniera dei nani a sud delle Alpi orientali (Palmieri 2002). Il nome del Monte Pore è paleoveneto e deriva dal nome di una dea: "Pora" infatti è il "passaggio", come il greco *poros* che Marinetti (2913:88) interpreta come 'guado' nel caso del santuario atestino. L'appellativo Reitia, in Reitia Pora, significherebbe 'che scorre'. Capuis (1993:239-240) riferisce che Pora è ritenuto il nome originario della dea che ricorre in numerose iscrizioni venetiche come Pora-Reitia, dove Pora è stato connesso con il latino *paro-pario*, partorire, generare, poi collegato, secondo Capuis, con il greco *poros*, passaggio, intendendo Pora come colei che insegna la via, dea del passaggio, dea del guado, in senso figurato, dea dei passaggi (vita e morte), del fiume Adige e quindi dea del porto e dell'emporio.

Capuis e Marinetti si concentrano su quello che è probabilmente un significato più tardo. Infatti il greco *poros* significa certamente guado o passaggio, ma anche 'rendita, reddito, ricchezza' al plurale; oltre a ciò Poros è, nella cosmologia di Alcmane, equivalente a Kronos ed è, insieme a Teti, dea delle acque, uno dei due principi ordinatori. Nel Simposio di Platone, Poro, figlio di Metis, l'intelligenza astuta, è la personificazione dell'ingegno, dell'espedito. Nella mitologia romana Poro rappresenta l'abbondanza. Il sostantivo *poros* deriva da verbo greco *peiro* il cui primo significato è quello di perforare, trafiggere, passare da parte a parte e quindi attraversare. Deriva, come il venetico Pora, dalla radice Proto-indoeuropea **per-pr*, che Pokorny traduce con 'strappare fuori, scavare, fare solchi, solcare'. E' qui che si comprende l'idea del passaggio, come vagina e quindi di nascita, del fiume, che scava il suo letto nel paesaggio e del passaggio per mare, solcato dalla nave, dei mezzi per attraversare, guado, ponte e anche di ricchezza, sia agricola con i solchi dell'aratro, che mineraria con lo scavare tunnel nella montagna. Non a caso le dee madri anatoliche ed egee, protettrici della nascita sono associate alle miniere, oltre che alla stagionalità e alla fertilità rappresentata dal cervo, che peraltro è associato all'idea di solco e di scavare anche in senso proprio, con le corna di cervo usate come zappe e come picconi. In questo contesto assumono ulteriore significato le corna di cervo votive 'solcate' da segni in alfabeto retico lasciate in santuari come quello di Monte Summano o la stele con iscrizione in venetico presso la cima del Monte Pore (mons Fursilii) o il masso con lettere venetiche presso l'ingresso della miniera Posalz, entrambi al confine di zone minerarie

ed etniche. Anche l'area mineraria del Monte Pore, il Fursil, è collegato glottologicamente al veneto *fersu*, cioè al ferro e forse utilizzata già nell'età del Ferro dai Paleoveneti. Secondo la leggenda medievale e rinascimentale della Delibana, quando la produzione di ferro minacciava di esaurirsi, nella miniera veniva condotta la più bella e nobile fanciulla del paese che, affidata ai nani (i *morkies*, secondo Palmieri (2002) un nome legato al verbo greco *amergo* cioè staccare, raschiare, ma dato che il verbo greco è legato alla produzione dell'olio d'oliva, è più probabile che derivi dalla radice PIE **merg-* strappare, portar via), doveva rimanere in fondo alla miniera per sette anni e solo alla precisa scadenza di tale periodo poteva essere riportata alla luce dal Re o da suo figlio. Con la sua presenza le vene metallifere nelle viscere della terra ricominciavano a produrre abbondantemente, dando la ricchezza ai minatori.

Riprendendo i temi principali delle creature connesse alla metallurgia vediamo che essi si fanno sentire per via del rumore dei martelli dentro la miniera, sono propensi a fare dono ai minatori della loro conoscenza delle vene di minerale, ma anche a fare scherzi e dispetti. In particolare sono interessanti i Venediger Mandl, rappresentati come nanetti o come bei giovani, simili in questo ai greci Kaberoi, mostrati a volte come giovani simili ai Dioscuri, con cui si confondono a Imbros e Samotracia, dei cui misteri guidavano le danze orgiastiche armate in onore di Demetra, Persefone ed Ecate, e come nanerottoli armati di martello, figli di Efesto a Lemno, ma anche protettori dei marinai come la madre, la ninfa Kabeiro. Anche a Tebe, Beozia, che aveva importanti miniere, vi era il culto dei Kabeiroi. Il tema della vergine dentro la miniera riprende l'idea della Madre Terra, anche come matrigna cattiva o vecchia signora delle piante e nel contempo l'idea della miniera che deve essere nutrita, in questo caso di energia vitale femminile, per vivere. La vergine impersona la miniera e se muore o viene liberata la miniera si esaurisce.

Cervi, miniere e la prospettiva del cervo

Il cervo maschio, oltre che la fertilità e la stagionalità, rappresenta anche il significato di forza, concetto che, secondo Serjeantson (2001:33) i minatori neolitici delle miniere di selce britanniche trasferirono allo strumento, il piccone di corno di cervo, che non era uno strumento passivo, ma attivo spiritualmente. Ciò è testimoniato dal fatto che in fondo ai pozzi non sono stati lasciati solo picconi troppo usurati, ma anche picconi scarsamente usati o nuovi, oltre a palchi di corna, come offerta votiva per la fine della costruzione di un monumento (per es. Stonehenge e Silbury Hill neolitici), oppure come offerta agli dei del sottosuolo. Nella Tarda Età del Bronzo/Età del Ferro il corno di cervo era usato per i finimenti dei cavalli e i pettini da telaio. Oltre a ciò nell'Età del Ferro in Inghilterra persistette l'uso di depositare oggetti come pettini da telaio in corno di cervo in depositi rituali e palchi di cervo nei pozzi fino al IV secolo d.C. (Melrose 2016). E' evidente che il rapporto tra cervo e pozzo era legato al cervo come simbolo ctonio e d'acqua, cioè una creatura che era in relazione con le acque sotterranee.

Possiamo dire che il cervo era anche in relazione con le miniere in modo preciso, non solo simbolico, come divinità o animale legato a una divinità, come la Madre delle Montagne o la Madre degli Animali: un gruppo di minatori serbi che seguivano una vena di magnetite a circa 12 metri sotto la superficie scoprirono un piccolo altare o lampada-altare votiva di ceramica e decorata con teste di cervo. L'area di Rudna Glava portò alla scoperta di numerosi pozzi di miniera e ceramiche Vinca, risalente al V millennio a.C., (Radivojević et al. 2010:341-342). Il concetto che il piccone di corno di cervo sia uno strumento attivo spiritualmente può forse essere spiegata rifacendosi al prospettivismo, teoria sviluppata dall'antropologo brasiliano Viveiros de Castro (1998), ispirata dalle idee nelle cosmologie amazzoniche che riguardano il modo in cui esseri umani, animali e spiriti guardano se stessi e gli altri, considerando la differenza tra gli aspetti corporei e spirituali degli esseri. Questa teoria è stata molto importante per l'interpretazione del famoso sito archeologico britannico di Star

Carr e i cosiddetti frontlets, copricapi di corna di cervo trovati a Star Carr, ma anche altrove, per es. Bad Dürrenber, Germania e le pratiche mortuarie nei cimiteri tardo mesolitici di Skateholm, Svezia e Vedbæk-Bøgebakken, Danimarca (ma possiamo aggiungerci anche la 'nonna' di Mezzocorona, TN).

Viveiros de Castro (1998) afferma che il comune punto di riferimento di tutti gli esseri di natura non è l'umanità come specie, ma l'umanità come condizione, una distinzione che ha un'evidente connessione con l'idea dell'abito animale che nasconde una comune 'essenza' spirituale. E' un'ideologia venatoria: dove è fondamentale l'importanza simbolica, non la necessità ecologica. L'animale è il prototipo extra-umano dell'Altro, che mantiene rapporti privilegiati con altre figure prototipiche di alterità, come gli affini. E' un'ideologia sciamanica in quanto lo sciamano è colui che amministra la relazione tra umani e la componente spirituale degli extra-umani, è in grado di assumere il loro punti di vista e di tornare indietro a raccontarlo. Secondo gli indiani amazzonici la condizione comune di umani e animali è l'umanità e non l'animalità e questo accade perché la 'umanità' è il nome per la forma generale assunta dal Soggetto. Gli animali impongono le stesse categorie e valori alla realtà degli umani, ciascuno caccia, pesca, partecipa a feste, alla gerarchia sociale, alla guerra, sono capi e si ammalano, ma vedono le cose in modo diverso. Se la luna, i serpenti e i giaguari vedono gli umani come tapiri o pecari, ciò avviene perché loro, come noi, mangiano tapiri e pecari, il cibo della gente. I non-umani vedono le cose come la gente, ma le cose che vedono sono differenti: ciò che per noi è sangue, per il giaguaro è birra di mais, quello che per gli spiriti è corpo in decomposizione, per noi è manioca, quello che vediamo come una pozza fangosa, per i tapiri è una grande casa cerimoniale.

Una prospettiva, spiega Viveiros de Castro, non è una rappresentazione e il punto di vista è collocato nel corpo. Gli animali vedono nello stesso modo come noi cose differenti perché i loro corpi sono diversi dai nostri. Gli amerindiani riconoscono una uniformità di base dei corpi, tuttavia le differenze non sono fisiologiche, ma piuttosto si trovano negli 'effetti' (effects), disposizioni o capacità che rendono i corpi di ogni specie unici. Il corpo è un cumulo di effetti e capacità ed è l'origine della prospettiva o punto di vista. Non esiste cambiamento 'spirituale' che non sia una trasformazione corporea, una ridefinizione dei suoi effetti e capacità. Indossare una maschera-abito non serve tanto a nascondere un'essenza umana al di sotto di essa, quanto ad attivare i poteri di un corpo differente. Gli abiti animali che gli sciamani usano per viaggiare nel cosmo sono strumenti: l'indumento, che negli animali copre un'essenza interna di tipo umano, non è un semplice travestimento, ma un equipaggiamento distintivo, dotato di effetti e capacità che definiscono ciascun animale. L'oggettiva permutabilità dei corpi è basata sulla soggettiva equivalenza delle anime. La morte è una devastazione del corpo che prevale come differenziatore sulla comune 'animazione' dei vivi e dei morti e le cosmologie indigene dedicano grande spazio a come i morti vedano le cose diversamente dai vivi. In particolare, essendo separati dai corpi i morti non sono umani ed essendo disgiunti da tali corpi, sono attratti dai corpi animali e per questo motivo si trasformano in animali. Si trasformano, cioè, in altre forme di alterità, come gli affini e i nemici.

Tornando ai nostri picconi di corno di cervo, è evidente che i minatori arcaici si munivano di una protesi animale, il corno di cervo, si impadronivano cioè del suo 'effetto', la caratteristica della forza del colpo che ha il palco di un cervo maschio, che in tal modo 'aumenta' la capacità di percussione. Dato che però il corno di cervo rappresenta anche la stagionalità e il calore sessuale, il minatore si assicura che la vena di minerale 'cresca' e si sviluppi, mentre il rapporto tra palco di corna e acque serve da protezione contro l'eccesso di acque in galleria.

L'idea che il minerale fosse in qualche maniera 'organico' è riflettuto dal termine 'vena', che si riferisce sia al sistema circolatorio del sangue, che della linfa e anche alle vene di minerale. Il termine si trova in varie lingue indoeuropee. Secondo il dizionario etimologico di greco antico di Beekes, il

termine *phleps* oltre che vaso sanguigno ha il senso metaforico di vena di metallo, di sorgente d'acqua e di vena di pianta. Significa anche membro maschile per il DELG di Chantraine. Tra i termini connessi che ci interessano c'è *phleo*, verbo che significa traboccare, allagare, pullulare di, da (?) dal PIE **bhleu-* scorrere. Con varie forme è un epiteto di Dioniso (Phloiòs, scorza di albero, di frutto) e di Kore (Phloià) e il nome di una baccante (Phloiò). *Phleo* è imparentato col latino *fluo*, scorrere, *fluxus*, flusso e con *phleu-C* e *-phleusai*, bruciare. Il DELG di Chantraine nota che in greco il paragone del fuoco con un liquido è frequente.

La miniera di rame preistorica di Bienno-Campolungo

Nei siti mesolitici e neolitici della Val Grigna tra la Valcamonica e la Valtrompia sono state rinvenute stazioni di lavorazione della selce. La vallata del fiume Oglio offriva molti tipi di minerali e rocce, tra cui il ferro spatico e magnetico, il rame, il piombo, il quarzo e varie pietre semi-preziose (Sgabussi n.d.). La regione di Cevo è importante per via dei consistenti depositi di rame (calcopirite) e ferro (siderite) e l'attività metallurgica sembra sia stata una delle attività principali in valle, grazie allo sfruttamento del rame intorno al IX/VIII sec. a. C. a Campolungo e forse alla coltivazione mineraria è da collegare anche il rinvenimento di una epigrafe in alfabeto nordetrusco a Cevo-Dos del Curù. Alla Media Età del Ferro (IV°- III° sec. a.C.) viene fatta risalire l'incisione realizzata sulla roccia n° 35 di Naquane (Capo di Ponte) che mostra un probabile fabbro. Miniere di ferro furono sfruttate a lungo anche in località Piazza Lunga. (Poggiani Keller 2005). (Fig. 4)

La miniera di Campolungo si trova in alta Val Grigna a quota 1550 m e l'ultima fase estrattiva si svolse durante la prima età del Ferro, tra l'800 e il 400 a.C. I minatori cominciarono lo sfruttamento dall'alto con una serie di trincee a cielo aperto che seguivano i filoni di quarzo mineralizzato e che affioravano in superficie. I lavori in galleria sembrano appartenere alla prima Età del Ferro, mentre quelli a giorno possono appartenere ad una fase precedente. Gli attrezzi usati per lo scavo erano mazzuoli di quarzo di forma sferica o a parallelepipedo, generalmente ricavati dal quarzo locale, macine in arenaria quarzifera o tufo vulcanico, "lisciatoi" in arenaria a grana fine, che sono confrontabili con esemplari riferibili all'Età del Rame e del Bronzo. Il minerale veniva lavato in un'ansa del torrente Grigna e, condotto sulla riva opposta alla miniera, era frantumato con strumenti e macine di pietra su rocce che appaiono perforate da grosse coppelle e cernito per essere inviato ai forni. Le precise intersezioni delle gallerie sembrano indicare il ricorso a tecniche di topografia che credevamo ignote per un'epoca così antica nell'area alpina (Tizzoni 2014). La miniera di Campolungo ha quindi rivoluzionato le nostre conoscenze sulle tecniche minerarie antiche e apre a nuove ipotesi l'interpretazione delle cosiddette 'mappe' che compaiono incise su numerose rocce.

Secondo Tizzoni (2014) l'organizzazione dei lavori minerari implica l'esistenza di un potere centralizzato, con buona capacità militare, anche se a livello tribale, che possedeva già una struttura economica e una capacità organizzativa sufficiente a sostenere un'attività estrattiva di tale portata per un lungo arco di tempo. Lo studioso osserva che le incisioni rupestri, così diffuse in tutta la Valcamonica, sono del tutto assenti in zona e ritiene che "l'esecuzione delle incisioni rupestri aveva valenza magico-religiosa che era in contrasto con lo sfruttamento del sottosuolo". Tuttavia è ben nota la valenza religiosa degli scavi minerari in tutto il mondo, dalla preistoria ai giorni nostri e in realtà vi è anche la presenza di massi coppellati in aree fusorie, come Cevo e Piazzalunga. Lo stesso Tizzoni (2014:23) pubblica la foto di un masso con coppelle utilizzato per la frantumazione del minerale nell'area mineraria di Cludona (Bienno), solo che i massi coppellati non vengono presi in adeguata considerazione. E' interessante poi che proprio ad Andrista, frazione di Cevo, ancora oggi esista la tradizione del Badalisc, una specie di serpentone cornuto.

Il soundscape e il mindscape dell'arte rupestre

La visione del mondo a più livelli all'interno della quale i minerali sono situati in posizione centrale si estende anche ai domini sensoriali che nella cultura occidentale sono spesso subordinati alla vista. La dimensione uditiva del suono, in particolare della musica, è notevole sotto questo aspetto (Saunders 2004:130).

La scelta di un luogo adatto alle pitture rupestri era scelto secondo criteri precisi: la posizione dominante sul territorio, l'orientamento rispetto alla posizione di levata e tramonto del sole, il colore della superficie rocciosa naturale e la presenza di acqua all'interno o presso i siti. Un criterio a lungo trascurato dagli studiosi, ma recentemente oggetto di studi sistematici, è la qualità del suono e il soundscape dell'arte rupestre. I Soundscapes, o particolari set di suoni che caratterizzano un paesaggio sono stati chiamati sonotopi, che sono una combinazione di geofonie (suoni prodotti da agenti naturali non biologici), biofonie (suoni prodotti da esseri viventi) e antropofonie (prodotti dagli esseri umani) nel paesaggio. E' stata notata la relazione positiva a livello etnografico tra la presenza di arte rupestre e gli echi in parecchi siti e paesaggi in tutto il mondo e in particolare in Spagna, Scandinavia, Finlandia, Canada, USA. Gli studi sul rapporto tra eco e riverbero sonoro e grandi pitture del Paleolitico Superiore spagnolo mostrano chiaramente che gli esseri umani che le produssero erano consapevoli che lo spazio fosse acusticamente 'vivo' o 'morto' e che l'acustica di un luogo ha avuto una qualche influenza sulla sua scelta per una pittura o un graffito rupestre (Diaz-Andreu e Mattioli 2016:1050-52).

Nelle tre aree del Levante spagnolo studiate da Diaz-Andreu e Benito (2015:57-59), le proprietà acustiche indicano un sacro uso del paesaggio, in cui il suono era un elemento chiave della ritualità; comparando le tre aree gli studiosi notarono che i suoni che generavano riverberi più lunghi e un maggior numero di echi erano i fischi (e qui dovremmo soffermarci sui linguaggi fischiati, ma non vi è lo spazio). Tuttavia, per generare echi, il battito di mani era il suono più efficace. Le tre aree coincidono in termini generali per avere il maggior numero di motivi dipinti in ripari con i maggiori valori acustici: gli strumenti a percussione producono gli echi migliori e gli strumenti a fiato e le voci i migliori riverberi. I primi metodi per produrre suoni ritmati sono stati il battito delle mani e dei piedi, la voce umana, il battito di oggetti come pietre, pezzi di legno, corna, pelle e buche nel terreno o sulla pietra, tutte cose difficili da scoprire anche perché alcuni oggetti potevano avere una funzione effimera o temporanea o avere anche altri usi. Le pietre usate per la frantumazione del minerale, di cui abbiamo come conseguenza le cospelle, possono avere proprietà particolari, che le hanno fatte scegliere e non solo la mera opportunità. Su questo argomento è particolarmente interessante lo studio condotto da Diaz-Andreu et al. (2019) sulla propagazione del suono dai siti di petroglifi e, seguendo Blesser e Salter (2017) sul concetto di 'arena acustica' in siti di tre paesi (Francia, Italia e Spagna).

Goldhahn (2002) ha scoperto che esiste una relazione tra arte rupestre, sito dove l'arte rupestre si colloca e il paesaggio più ampio, articolato secondo il 'mindscape', la visione del mondo socialmente e storicamente specifica dei cacciatori- raccoglitori neolitici della Scandinavia settentrionale (4000-500 a.C. circa). In particolare questi siti hanno in comune un forte focus idrocentrico, soprattutto acqua corrente rumorosa. Secondo Goldhahn il fluire e il rifluire dell'acqua sono analoghi all'interno di una pratica sciamanica che sarebbe connessa a questi siti che presentano arte rupestre. Lødøen (2010, 2015) suggerisce che arte rupestre, rituali funebri e sepolture sono complementari e che per loro tramite possiamo scorgere qualche elemento religioso del Tardo Mesolitico. Secondo Lødøen tutti gli antropomorfi rappresentati a Vingene e Ausevik sono scheletri o in fase di scheletrizzazione e l'iconografia e le narrazioni rupestri, nonostante le differenze locali, sono connesse direttamente con riti funebri. Espressioni simili si trovano in parecchi altri siti norvegesi. Mentre l'idea di resurrezione

o un aldilà, con associati processi di lutto è familiare nell'Europa preistorica, dove doni funebri accompagnano spesso le sepolture, ora possiamo connettervi l'arte rupestre in modo così stretto che è stata chiamata 'consumo delle anime', argomenta Lødøen.

Gli studi di Lødøen sulla distribuzione spaziale dell'arte rupestre a Vingen e Ausevik hanno rivelato come la topografia locale fosse usata in modo attivo. A Vingen ci sono svariati cornicioni di roccia orientati est-ovest dove sono mostrati solo animali, come se fossero guidati dentro l'area da una direzione occidentale, sui pannelli meno esposti fronteggianti il sud. Ciò contrasta con le narrazioni dei pannelli fronteggianti il nord, dove i branchi che sono spesso associati a scheletri che sembra stiano per lasciare l'area. Gli animali sembrano fare movimenti circolari, ma non si tratta secondo Lødøen di un ciclo di vita, ma forse di un ciclo di morte o ciclo dell'anima. Narrative simili si trovano a Ausevik. In entrambi i siti gli scheletri sono mostrati in stretta associazione con il cervo rosso, che sembra chiaramente prender parte a queste azioni. Una caratteristica particolare a Vingen e Ausevik sono le immagini dove gli scheletri sono mostrati a cavallo dei cervi rossi e si dirigono verso ovest, come se gli animali stessero portando gli scheletri fuori dall'area. Lødøen crede che queste rappresentazioni mostrino il viaggio finale dei resti di un individuo, come appare anche altrove, per es. ad Alta, Finnmark, Norvegia settentrionale, dove gli scheletri sono trasportati da un'altra specie, la renna. A Vingen la situazione è ulteriormente complicata dai bastoni a testa animale che spesso appaiono nelle vicinanze di un cervo rosso e sembra ovvio che possano controllare i movimenti dell'animale. Le numerose immagini interpretate come vulve, secondo Lødøen sono portali verso l'aldilà poichè in numerosi luoghi sia a Vingen che Ausevik cervi rossi sono mostrati come se entrassero o uscissero da tali figure. Ad Ausevik una di tali figure appare al fondo di una depressione rocciosa che è sempre piena d'acqua, a sottolineare che i motivi dovrebbero essere associati con i passaggi verso l'aldilà e anche con l'oltremondo subacqueo.

Dal canto, suo Fossati (2007) ritiene che molte rocce, che contengono composizioni di oranti e palette siano 'aperte' e 'chiuso' da una fila di cinque o sei cosiddette palette, come le rocce 50 e 35 di Naquane. In realtà, secondo lo studioso, l'intero percorso progettato nel 1954 sarebbe aperto con la roccia 50 e chiuso con la roccia 35 con le palette allineate. Mentre l'ipotesi del percorso di Naquane merita di essere approfondita e allargata a tutta l'area delle incisioni rupestri, non mi sento di concordare con l'idea che le palette servano a delimitare un'area per evitare intrusioni di maschi. Merita una maggiore attenzione in rapporto ai petroglifi anche il fenomeno delle 'due albe', che alla fine aprile è celebrato con la Festa delle due albe a Nadro di Ceto. Il nome deriva un gioco di luce agli equinozi: il sole sorge prima in una conca alla destra del Pizzo Badile Camuno, poi è coperto dalla cresta della sella di Nanti, da cui risorge una seconda volta tra questa ed il monte Ferone.

Roghi votivi e sorgenti

Importante è anche l'esistenza di roghi votivi o *Brandopferplatze* nell'area. Questi roghi votivi sono esemplificati da tumuli artificiali spesso situati in alta montagna formati da accumuli di pietre, carboni, ceneri, ossa combuste, frantumi di ceramica, armi, ornamenti, attrezzi in metallo, e resti organici. Distribuite su entrambi i versanti del territorio alpino centro orientale e per un arco di tempo che va dalla tarda età del Bronzo all'età romana, queste manifestazioni si connotano come offerte alle divinità ma anche come punti di aggregazione, di limes territoriale e di scambio di beni e informazioni. In Valcamonica, a Ossimo-Prat sullo stesso sito appaiono espressioni di culto che durano per secoli. Il rapporto dei roghi votivi e dei luoghi di culto con particolari paesaggi e fenomeni naturali è esemplificato dal paesaggio dell'area sacra di Breno, Valcamonica, connotata da risorgive (Endrizzi et al. 2009: 269, 272). Quello che è particolarmente importante nella documentazione portata da Endrizzi et al. è il rapporto tra roghi votivi e sorgenti, ove sono uniti concettualmente acqua e fuoco, i due elementi che servono ai minatori per spaccare la roccia.

Proprietà fisiche e uso simbolico del quarzo

Le rocce dei petroglifi sono arenarie e conglomerati del Permiano Superiore costituiti in prevalenza da quarzo, sui quali l'azione dei ghiacciai quaternari ha operato una lisciatura delle superfici. La maggior parte delle incisioni è stata realizzata con la tecnica detta "a martellina", ottenuta picchiando la superficie rocciosa con uno strumento di pietra, prima e poi di metallo, che crea piccole concavità di forma circolare. Le figure possono essere definite da una linea di contorno a martellina o possono essere completamente campite con la martellinatura. Un'altra tecnica è quella chiamata "filiforme" o "a graffito" incidendo la superficie rocciosa con uno strumento a punta usato come un bulino che, se sfregato più volte sulla superficie, lascia il segno di un solco. Le figure a martellinatura sono quelle più importanti. Pezzi di ocre rosse fanno pensare che le incisioni fossero colorate o che figure dipinte fossero aggiunte alle incisioni. Gli incisori usavano strumenti di quarzo: è comune trovarli abbandonati vicino alle rocce (Fossati 2007).

Il Quarzo, SiO_2 , è uno dei minerali più diffusi ed è frequente ovunque ma i cristalli ben formati si ritrovano soprattutto in zone in cui il minerale ha origine idrotermale. Il quarzo ha varie proprietà, tra le quali ci interessa la triboluminescenza (dal greco *τριβείν*, strofinare e dal latino *lumen*, luce), un particolare tipo di luminescenza che si manifesta in alcuni materiali che, sottoposti a sforzi meccanici (sfregamento, rottura, sfaldatura, schiacciamento, graffiatura), emettono parte dell'energia assorbita causando un lampo di luce. Il quarzo è solo uno dei cristalli triboluminescenti: lo sono anche, per esempio, la fluorite, la magnetite e la sphalerite. Le descrizioni della cerimonia Yuwipi ("potere della pietra") dei Lakota riportano la presenza di scintille nel momento cruciale in cui la luce si spegne: il suono di sonagli accompagnato da questi lampi di luce blu indica la presenza degli spiriti degli antenati. Durante la cerimonia, che si svolge di notte, è usato uno speciale sonaglio di pelle grezza di bisonte riempito di cristalli di quarzo. Quando il sonaglio è scosso la frizione e lo stress meccanico dei cristalli di quarzo che battono tra loro produce lampi luminosi visibili attraverso la pelle grezza traslucida. L'impatto emotivo del sonaglio che emana luce nel buio si può facilmente intuire (Powers 1984). Katzir (2006) riferisce descrizioni greche antiche, riprese nel medioevo, di piroelettricità, un fenomeno correlato in cui i cristalli creano una carica elettrica quando riscaldati. La magnetite, che è triboluminescente, è anche il più antico materiale magnetico conosciuto e prende il nome dalla città di Magnesia ad Sipylum, nei pressi del monte Sipilo, Grecia, dove si trovava in grandi quantità.

Un altro recente esempio etnografico illustra connessioni che un tempo potevano essere state all'ordine del giorno tra le società precolombiane. Gli sciamani dei Warao del Venezuela costiero possiedono uno strumento a percussione noto come *hebu mataro*, un sonaglio di zucca, che incarna e attiva complessi legami tra sciamanesimo, musica, etnomineralogia e leggi della fisica. All'interno del sonaglio ci sono piccoli frammenti di quarzo che rappresentano gli spiriti ancestrali cristallini e che si illuminano e scintillano quando il sonaglio viene scosso durante le trance di cura notturna. L'importanza dei minerali, del respiro umano, della spiritualità e della musica viene mostrata quando lo sciamano soffiava fumo di tabacco su cristalli di quarzo, che sono i suoi spiriti familiari che lo aiutano a curare e ad altre attività rituali (Wilbert 1977: 58, in Saunders 2004:131).

I cristalli sono usati dagli sciamani quasi ovunque come strumenti divinatori ed elementi cardine dell'iniziazione di nuovi sciamani; sono associati con l'ottenimento di abilità soprannaturali e con il movimento di spiriti attraverso i mondi. Gli Huichol del Messico credono che i cristalli di quarzo nei rituali interagiscano con gli spiriti antenati primordiali del fuoco, dei cervi e di altri elementi del mondo naturale. Secondo gli Huichol i cristalli di quarzo sono le anime cristallizzate di sciamani morti che proteggeranno lo sciamano che trova e si prende cura del cristallo. Gli "Huichol ... conservano ... le

anime degli antenati che sono tornati al mondo sotto forma di cristalli di rocca” (Furst 1972). I cristalli sono visti in generale come sacri, persone viventi o ‘roccia viva’ e come altri oggetti di potere viventi devono essere ‘nutriti’, pena la sfortuna. Gli sciamani Cherokee, per esempio, nutrono periodicamente i loro cristalli con gocce di sangue animale o umano. Sembra anche che la geometria del cristallo lo doti di poteri spirituali in certe culture. Il quarzo, la tormalina e lo smeraldo sono i cristalli più valutati per via della loro struttura cristallina esagonale (Pratt 2007:117-118). Reichel-Dolmatoff (1979) riferisce che i Desana della Colombia vedono il loro universo nell’esagono, che definisce lo spazio esistenziale, che è spazio di potenziale trasformazione e di accesso alla fonte della vita. La forma esagonale di un cristallo rappresenta l’ordine cosmico, collegata a concetti di energia, trasformazione e fertilità, con il cristallo considerato come seme concentrato (Reichel-Dolmatoff 1975: 101–02). Il sole è concepito come un enorme cristallo di rocca e ogni cristallo terrestre un sole in miniatura (Reichel-Dolmatoff 1981: 23–24). In Messico, i moderni indiani Nahuatl vedono il cielo come un enorme specchio di cristallo, pieno dello scintillio del sole e delle stelle (Sandstrom 1991: 238).

Koerper *et al.* (2002) hanno studiato un certo numero di siti archeologici californiani presso Bolsa Chica, Orange Co., constatando l’uso magico-religioso che le antiche popolazioni indigene facevano di cristalli di quarzo e altri minerali luccicanti, lavorati o meno, come corindone, calcite, dolomite, muscovite e pirite ferrosa. Questo uso è confermato non solo dalla letteratura etnografica e archeologica di gran parte del mondo, ma anche in dettaglio da quella sugli indigeni dell’Alta e Baja California fin dall’Olocene iniziale (Early Holocene). I talismani di cristalli di quarzo erano associati in un rapporto causa-effetto al controllo del tempo e al lampo, al tuono e all’arcobaleno, mentre altri avevano il potere di influenzare la fortuna a caccia e in amore e di procurare la salute o, al contrario, la malattia. Erano usati per la chiaroveggenza, per ispirare viaggi mistici, protezione mistica e trasformazione sciamanica in animali. Dal territorio Chumash fino a quello Kumeyaay i cristalli di quarzo ialino erano posti in cima a bacchette cerimoniali o altri manufatti simili a scettri, incollati con asfalto, e usati per curare o inviare malefici. Grandi cristalli erano posti in canestri, insieme ad altri oggetti, di fronte alle ragazze Luiseno alla cerimonia della pubertà. La letteratura archeologica attesta la deposizione di cristalli nelle tombe non solo umane, ma anche, raramente, di animali a livello regionale, presso i gruppi di lingua Shoshone, gli Yuma costieri e i Chumash.

Whitley *et al.* (1999), che hanno lavorato sui petroglifi del Sally’s Rockshelter nel Deserto del Mojave, California, datati dal Tardo Pleistocene all’Olocene (da 12.600+-1400 a 200+-100 BP) hanno scoperto che nelle crepe dei massi erano conficcati volontariamente pezzi di cristalli di quarzo e ai piedi dei massi c’erano frammenti di quarzo. Whitley *et al.* ritengono che l’associazione tra quarzo e arte rupestre sia abbastanza comune; nel sito in questione e altri siti analoghi quasi il 65% conteneva frammenti dei martelli di quarzo usati per incidere la roccia. La spiegazione per l’uso di martelli di quarzo sta nel fatto che la triboluminescenza provoca dei lampi di luce nel quarzo quando è colpito o abraso, una proprietà che è ritenuta una manifestazione visibile della potenza soprannaturale. L’etnografia documenta questa credenza anche in epoca storica: un nativo di lingua Yuma nota che quando una persona cerca potere mistico in una ricerca di visione spesso spezza pietre di quarzo bianco, pensando che il grande potere spirituale contenuto dentro venga liberato e trasferito dentro il corpo di chi, uomo o donna, cerca la visione. Anche nella vicina regione del Sudovest nordamericano è documentato l’uso rituale delle ‘pietre del fulmine’, producendo lampi tramite strofinamento dei cristalli di quarzo ialino.

Brady e Prufer (1999) hanno scoperto frammenti di cristalli, modificati e non, in un certo numero di caverne nei bassopiani maya, che fanno pensare a un uso rituale simile a quello documentato dall’etnografia, in cui questo uso è ristretto a specialisti rituali per la cura e la divinazione. Il potere dei cristalli sarebbe derivato dal potere della terra, per cui i cristalli trovati dentro le caverne, che sono

connesse con la terra, si possono considerare particolarmente potenti.

La parola irlandese per quarzo è *grian cloch*, cioè ‘pietra del sole’: non stupisce perciò che i cristalli di quarzo siano trovati regolarmente nelle tombe a passaggio in tutta Europa. La facciata originale di Newgrange, Irlanda, era addirittura costruita di quarzo scintillante. Le *clocha geala*, o ‘pietre scintillanti’, hanno un posto importante nel folklore e nell’archeologia irlandese, dato che i cristalli di quarzo e altre pietre luccicanti formano uno degli aspetti più importanti degli antichi siti *sidh* (pr. scii), termine che indica sia le tombe a tumulo che i tumuli abitati dalle fate (Thompson 2005). Anche se si percepiva che il quarzo possedeva qualità che lo ritenevano degno di utilizzo in un contesto cerimoniale, ci sono anche prove del suo uso in un contesto quotidiano, come i martelli di quarzo o le lame di quarzo. È difficile sapere se gli strumenti al quarzo siano stati usati cerimonialmente, ma chiaramente devono essere stati considerati diversi dagli strumenti di uso quotidiano come gli esempi in contesti non domestici, argomenta Thompson. Si riteneva che quel quarzo avesse certi “poteri” come risulta dalla sua deposizione come offerta funebre nella tomba. Vi è, inoltre, un’associazione tra aree di quarzo e rame e che la presenza di quarzo è stata utilizzata per indicare questo minerale. Da qui la sua associazione con monumenti dell’età del bronzo, come i cerchi di pietre.

Vale la pena ricordare che la tradizione delle offerte di quarzo continua ancora nei tempi moderni. A ‘Friars Grave’ a Lisfannan, nella Contea di Donegal, una piccola pozza descritta come un pozzo sacro era evidentemente ancora in uso nella seconda metà del secolo scorso poiché accanto alla solita esposizione di stracci votivi attaccati a un bastone sopra il Pozzo, la piscina era circondata da pietre bianche di quarzo portate da altrove nel sito. Un’altra dimensione si aggiunge al significato del quarzo se si considera un più ampio contesto di distribuzione. Era comune l’uso tra le popolazioni preistoriche e protostoriche di posizionare pietre bianche e conchiglie come offerte funerarie, con esempi dell’età del Bronzo e della prima età del Ferro in Gran Bretagna, sulla costa occidentale della Scozia e ancora oggi in Baluchistan (Koeberl 1997:18-19).

Viviamo in un mondo in cui ogni cosa parla metaforicamente di tutte le altre (Bourdieu 1977). Discutendo a proposito del quarzo usato per costruire il famoso sito neolitico irlandese di Newgrange, Reynolds (2009:164) osserva che il quarzo deve aver fatto parte di un’ estesa ecologia culturale delle forme materiali, deve aver posseduto, insieme ad altre sostanze, proprietà culturali emergenti con significati e relazioni che si estendevano oltre se stessi in un processo di divenire o di rigenerazione più che avere un’esistenza statica, inerte, permanente come pietre senza vita e animazione. Il quarzo probabilmente era sperimentato come fluido, dinamico, pronò a trasformazioni e ad essere continuamente lavorato, mosso, rinnovato come parte di un processo sia umano che non umano, ciascuno all’interno delle sue relazioni con altri (Ingold 2000:99).

Tornando alla Valcamonica e le vicine miniere, non si può far a meno di notare il parallelismo tra i martelli di quarzo usati dai minatori e quelli usati dagli esecutori dei petroglifi tramite martellinatura, posti tuttavia su due piani differenti, gli uni sottoterra e gli altri sopra, ma entrambi che battono la pietra. Gli utensili di entrambi emettono lampi di luce bluastra quando sono percossi, danno cioè origine a fenomeni di triboluminescenza. Nel caso dell’estrazione di minerale ferroso, anche la magnetite emette lampi di luce, oltre ad essere ferromagnetica. Secondo la mentalità pre-cartesiana e in particolare la mentalità delle popolazioni a basso tenore tecnologico, fenomeni come la triboluminescenza sono sì fenomeni fisici, ma causati da entità spirituali. Le aree con cave di selce e le miniere neolitiche erano sfruttate facendo omaggio agli spiriti del luogo e non sfugge il fatto che uno di questi spiriti, il cervo, è comune sia a miniere che a sepolture. Abbiamo anche constatato un’associazione tra arte rupestre e soundscape. Ritengo che le rocce su cui è incisa l’arte rupestre camuna abbia una connessione con

l'aldilà, siano dei portali per l'oltremondo e in particolare che alcune rocce rappresentino anime che sono spinte verso l'oltremondo. Tornerò su questi punti più oltre, elaborandoli.

L'acqua, le Aquane

Gli ornamenti personali appaiono in Europa nei livelli Aurignaziani intorno al 40.000 BP, utilizzando materiale inorganico e organico. Pare che la scarsità di denti di cervo rosso abbia portato alla fabbricazione di imitazioni in avorio e pietra nell'Aurignaziano, che continua nel Gravettiano (Arene Candide) e nel Maddaleniano (La Marche). E' possibile che esista una catena simbolica che connette la forma globulare e asimmetrica: il dente di cervo rosso, conchiglie come la *Cyclope neritea*, l'*Arcularia gibbosula*, la *Cyprea*, la *Trivias europea*, le Veneri da Gonnersdorf e Roche de Lalinde e i segni claviformi delle pitture rupestri (Scheer 1992, White 1992, Tabourin 1999). Quello che appare importante è che anche in aree dove per ragioni climatiche il cervo rosso era scarso, questo continua ad avere un notevole peso simbolico, tanto da stimolare una produzione di imitazioni dei denti per millenni. Vi sono varie aree semantiche connesse al cervo rosso, alle sue corna e ai denti: 1. la sepoltura, le caverne e il sottosuolo. 2. La figura femminile. 3. l'acqua (rapporto con certe conchiglie). 4. il colore rosso, connesso al colore di quelle conchiglie e all'ocra, sparsa nelle sepolture e sui graffiti rupestri. Questi concetti resisteranno per millenni, come sappiamo.

Partendo dal commento di una scena sulla roccia 32 di Naquane, ma che appare anche sulla roccia 1 e sulla roccia 44 dello stesso parco, sulla roccia 4 di In Valle e sulla roccia 51 di Vite a Paspardo, in cui, inciso sul bordo di un piccolo canale glaciale, un gruppo di figure femminili osserva una figura femminile sdraiata, Fossati (2007) la interpreta come una scena associata all'acqua che, in caso di pioggia o se versata sul canaletto, dona l'illusione di un corso d'acqua (Fig.5). Lo studioso associa questa figura all'Aquana, uno spirito femminile d'acqua dolce il cui nome ricorre anche nella toponomastica: lo stesso nome del Parco, Naquane, Contrada Aquane, via delle Aquane, via delle Zane. Le Aquane sono note anche sotto altri nomi e il loro folklore ricorre dal Friuli alla Lombardia. Secondo De Marinis, anche il nome degli Euganei, dello stesso gruppo etnico a cui appartengono anche i Camuni dell'Età del Ferro, sarebbe imparentato con la variante Eguane o Enguane (in Fossati 1991). Secondo un'etimologia popolare il lessema anguana, con cui le Aquane sono generalmente note in Veneto, deriva dal latino popolare *aquana*: una sorta di crasi tra le parole latine *aqua* (acqua) e *anguis* (serpente). Le anguane abitano in caverne presso sorgenti e ruscelli e le si può vedere all'alba e al crepuscolo. Un motivo ricorrente è l'instabile matrimonio di una di esse con un contadino. Le storie più antiche le descrivono come personaggi che possono trasformarsi in lontra o sirene con piedi d'uccello, appaiono in forma di donne di notte, anche se con ginocchia all'indietro, schiena incavata o piedi di capra, e come serpenti di giorno e in generale hanno la qualità di conoscere il passato e il futuro, ma ignorano il presente. Inoltre hanno poteri su tutti i tipi di acqua presenti sulla terra e sulla pioggia stessa: sono connesse con il tempo atmosferico e possono causare temporali. Moltissime storie le vedono lavare i panni di notte e stendere il bucato tra i monti o tra gli alberi (Perco 1997). In alcune storie sono accompagnate da uccelli acquatici e tessono al telaio: Fossati ricorda che sulla roccia n° 1 di Naquane ci sono 7 telai, e questo è l'unico posto dove si trovano telai nell'arte rupestre della Valcamonica. Fossati, seguendo Alinei, ricorda anche l'associazione tra questi esseri e l'arte rupestre. Nonostante vi sia una precisa connessione anche in Valcamonica tra petroglifi e corsi d'acqua, a Naquane, priva di ruscelli, questa connessione esiste perché le rocce, levigate dai ghiacciai preistorici, sembrano delle grandi onde di pietra. Oltre a ciò, talvolta i ghiacciai hanno creato piccole cavità, delle pozze in cui permane l'acqua.

Nei romanzi medievali appare una Viviane o Niniane, con molte varianti, una maga che imprigiona

Merlino dopo averlo fatto innamorare. Secondo alcuni studiosi, scrive Airò (2006), Viviane avrebbe un'origine celtica, vuoi dal termine gallese *chwblian* (ninfa) o dal nome della dea e ninfa gallese Rhiannon, la Fanciulla di Annwn (l'Altro mondo gallese) o come variante di Rigatona, "Grande Regina", versione gallese della dea dei cavalli gallica Epona, nonché dea della sovranità e dea degli uccelli. La variante Niniane sarebbe in rapporto con l'idronimo armoricano Ninian e con la radice proto-indoeuropea *nigw* (lavare), che dà origine a una serie di termini nelle lingue figlie che significano lavare. Viviana è in rapporto con fontane e laghi e si imparenta così con le Aquane, il cui nome presenta, tra le altre, la variante Vivana (Alinei 1984, 1985, Fossati 1994, 2007), connessa a termini di lingue indoeuropee che significano 'fiume' e 'acqua'.

L'acqua, il suono e i cervi

In Valcamonica il toponimo Naquane si associa a un culto delle acque e delle sorgenti, testimoniato dal ritrovamento di alcune epigrafi di età romana dedicate ai fontes divini e dal santuario di Minerva Unghieia di Breno. Lo stesso nome di Breno è connesso all'acqua. Mi sembra da scartare l'ipotesi dell'Olivieri, che lo vede come un riflesso del celtico Brennos, variante di **bran(n)o-* 'corvo' e, metaforicamente, 'il guerriero, il capo', oppure da *brig*, monte. Dato che lo stemma di Breno ha come simboli l'Aquila reale con apertura alare completa, corona sul capo, su sfondo azzurro, su cervo adagiato su manto erboso verde, a mio modesto parere se avesse a che fare con il corvo la cittadina avrebbe sullo stemma il corvo. Invece, oltre all'aquila, simbolo di autorità, Breno ha un cervo e secondo me fa parte dei toponimi legati al cervo. L'idea è rafforzata da un tipico paesaggio, comune a toponimi, idronimi e oronimi della serie brenta, brento, brenthe, brenda, vronthou, ecc., su un'area che va dalle isole Britanniche all'Anatolia e indica un'elevazione, una forra (detta anche gola, vallone, orrido), cioè una valle profonda lungo l'asse del fiume con pareti ripide risultato del prevalere dell'erosione incanalata regressiva. La cittadina si trova nella Forra di Breno, in direzione nord-sud, tra la collina del Castello ed il Corno Cerreto; al ritiro dell'ultimo grande ghiacciaio camuno il fiume Oglio scorreva qui. I fianchi della Forra di Breno portano escavazioni a marmitta causate dai vortici delle acque; la collina sta proprio nel punto di transizione tra la bassa e la media valle.

Il santuario di Minerva a Breno è un tempio di epoca romana in località Spinera e sorge addossato a uno sperone roccioso sulle rive dell'Oglio, di fronte a una grotta naturale entro la quale sgorgava una sorgente che si è esaurita alcuni anni fa, a causa dei lavori di costruzione di una superstrada. Il sito era già luogo di culto fin dal V secolo a.C. e ospitava un santuario e roghi rituali. In seguito la struttura fu affiancata agli inizi del I secolo d.C. dal tempio romano: fontane e vasche esaltavano il legame tra l'acqua e il culto della dea. Vale la pena di ricordare che Minerva era la traduzione culturale romana della grande dea celtica Brig o Brigid, protettrice dei poeti, dei guaritori, dei druidi, dei combattenti e degli artigiani, in particolare dei fabbri e inventrice della metallurgia; quindi divinità che doveva assomigliare alla dea camuna colà venerata, adatta a una zona che vedeva nelle miniere e nella metallurgia una delle sue più importanti risorse economiche.

Il cervo nobile (*Cervus elaphus* Linnaeus, 1758), noto anche come cervo reale, cervo rosso o cervo europeo secondo la ricostruzione di Adams (1985:277) presentava tre termini in Proto-Indoeuropeo: il termine generico **elEen-*, quello per il maschio **k(e)rwo-* e per la femmina **e/olEni(e)A-*. Mallory e Adams (1997:155) nell'Encyclopedia Of Indo-European Culture alla voce 'Deer' menzionano: 1. **h1elh1en* (genitivo **h1elh1inos*) cervo rosso, che dà il lituano *ellenis* cervo, alce, il lettone *alnis*, alce, il russo *olent*, cervo rosso maschio, il greco *elaphos*, cervo rosso, ecc., un termine che viene pensato derivare da **h1el-* 'bruno' o 'rosso opaco' come nell'antico alto tedesco *elo*, bruno, giallo rossiccio,

l'antico indiano *arusa*, rossiccio, color fiamma, e *aruna*, rossiccio, avestico *arusa*, bianco.

Da **h1elh1en* deriva il femminile *h1elhin1ha* per la femmina del cervo e derivati in varie lingue indoeuropee centrali e occidentali. Il termine **bhrentōs*, cervo maschio (Pokorny IEW 168-169), scrivono Mallory e Adams, genera il norvegese *bringe*, lo svedese *brinde*, cervo maschio, il messapico *brendon*, cervo maschio, imparentato con il norvegese *brund*, renna maschio, da **bhrntōs*, da cui deriva anche l'albanese *bri*, corno. Il termine **bhrentōs* sembra appartenente al mondo indoeuropeo occidentale e centrale.

Pokorny (168-169) al lemma/radice *'bhren-to-s'* dà il significato di mandriano, in origine 'che vaga', corno, dal messapico βρένδον (da **βρέντων*), greco ἔλαφον, cervo, e βρέντιον testa di cervo, *brunda* (forma abbreviata oltre a *brenda*) che porta al toponimo Brundisium, dal più antico Βρεντέσιον 'Brindisi', al nome illirico di popolo Βρέντιοι; l'idronimo veneto *Brinta*, 'Brenta'; e ancora oggi in italiano nome di montagne e piante, imparentato anche con l'albanese *bri*, *brini*, corno, palco di corna (**bhr-no-*); retoromanzo *brenta*, cesto; e così il norvegese *bringe*, lo svedese *brinde*, il messapico *brendon*, cfr. norvegese *brund* da **bhrntos*, renna maschio, lettone *briēdis*, cervo, cervo maschio, antico prussiano *braydis*, cervo.

Nella loro ricostruzione della cultura indoeuropea, Gamkrelidze e Ivanov (2010:437-438) fanno derivare il termine PIE per cervo, alce europeo e antilope da una radice comune **el-*, **ol-* con vari suffissi, che poteva significare in origine bruno, rosso. La distribuzione di significati e forme per cervo, antilope e alce europeo rende possibile distinguere due forme radicali e il loro significato: **el-en-*, **el-q-* (con estensione **-en-/*-q-*) significava in origine cervo, mentre **el-i{h-}* (con estensione **_i{h_}*), poteva significare sia alce che antilope a seconda del dialetto e del territorio originale dei parlanti. Secondo questi studiosi parecchi dialetti indoeuropei tabuizzarono la parola cervo fin da tempi molto antichi, sostituendolo con altri termini, per es. in iraniano, dove il cervo ha un particolare significato culturale, la parola cervo è sostituita da un nuovo composto **gav-az-(na-}*, letteralmente capra-toro, avest. *gavasna*-cervo. In seguito anche questo termine divenne tabù in iraniano, sostituito da un eufemistico «fornito di corna», che deriva metaforicamente da frondoso, che si estende anche all'animale come totem dei Saka (Sciti) parlanti iraniano orientale e dà vita a una serie di termini come l'osseto *sag*, cervo, e *sdka*, ramo, rametto, sanscrito *idkhi*, ramo, russo *soxa*, ramo e *soxatyl*, alce europeo, letteralmente frondoso.

Nelle antiche tradizioni islandesi il cervo è l'animale mitico fornito di corna sull'Albero Cosmico, dove raggiunge limiti al di là del Mondo di Mezzo fino alla cima dell'Albero ed era rappresentato come costellazione, in modo analogo alla concezione dell'alce europeo di Lapponi e Eschimesi della Groenlandia. Nell'Edda il cervo è chiamato *hjórt*, un termine diverso da quello indoeuropeo originale e formato, come i cognati germanici, l'inglese antico *heorot* (ingl. *hart*) e l'antico alto tedesco *hiruz* cervo (tedesco *hirsch*), da una radice che significa corno, corna di cervo, con lo stesso tipo di sostituzione che abbiamo visto nelle lingue iraniane e slave. Anche il celtico usa un termine secondario basato su corna di cervo: bretone *karo*, cornico *carow* cervo (da fornito di corna di cervo). In un altro gruppo di lingue, albanese, baltico e germanico l'antico termine per cervo è sostituito da una parola differente: albanese *bri* corno, corna di cervo, lettone *briidis* alce europeo, cervo; sved. dial. *brind* alce europeo (Porzig 1954:210 [1964:310]).

In sostanza, esistono corrispondenze tra i termini greci (e illirico-messapici) *brendon* e *brenthon*, e i termini traci *brentas* (cervo), *brenthou*, *brenda*, i predecessori pre-indoeuropei, e i cognati indoeuropei, da cui derivano *brenta*, *brent*, *brendola* ecc. le sorgenti carsiche valchiusane, cascate e montagne dalle

pareti molto ripide, e il culto del cervo, in particolare in miniere di selce neolitiche britanniche e in quelle di rame di Rusna Glava, Serbia. E' noto il rapporto tra tomba, cervo e resurrezione, ma anche fertilità. Ma i cervi si possono anche 'coltivare' favorendone il numero tramite bruciatura del sottobosco e abbiamo la conferma che questo modello di ecologia del fuoco e uso del territorio risale almeno al Mesolitico (Innes e Blackford 2003, Warren et al. 2014, YDNPA 2019) oltre agli esempi etnografici (vedi per es. Waselkov 1978, Williams e Hunt 2019). Si possono inoltre 'coltivare' le miniere e infatti si usano termini organici come 'vena' in parecchie lingue europee e credo si possano collegare le idee di resurrezione e fertilità connesse agli animali, ai picconi di corna di cervo e alle deposizioni cultuali di corna e ceramica in fondo a miniere. Comunque i termini si trovano in un settore geografico preciso che va dall'Anatolia alla Tracia, alle Alpi, con notevole permanenza in area ladina, alle Isole britanniche, in Arcadia e Cipro e in Puglia (Brindisi). Il nome brenta come catino o recipiente, come ho detto, secondo me è secondario e derivato dal primo legato alle sorgenti valchiusane. Credo che il nome Brenta per il fiume, anche se compare dopo nelle fonti, preceda in realtà il nome greco Medoakos (latino Medoacus). Credo che fosse il nome che davano al fiume gli Euganei, che così appartenerebbero a una popolazione indoeuropea giunta prima di Veneti e Celti e appartenente linguisticamente al gruppo occidentale e centrale dei dialetti indoeuropei.

Tuoni, forre e metallurgia

Esiste un preciso rapporto tra rumore di tuono/lampo, di cascata, di stretta vallata con echi di acqua corrente in forre, daimones metallurgici egei e danze armate, picconi (di corno, metallo) che battono la roccia, roccia arroventata che esplode e cracca sotto il getto d'acqua, ecc., le radici pre-indoeuropee, le parole indoeuropee connesse a *brent-* *brend-* e il cervo (greco/messapico *brenton*). Un esempio semplicissimo è il rapporto tra *Silene vulgaris* o schiopeto e la presenza di minerale cuprifero o marogne e resti di forni fusori. La *Silene* schiocca o scoppia, il tuono che scoppia in greco è *bronton*, appellativo di Zeus (come dio del tuono e del fulmine, la selce è un fulmine congelato a terra, ecc.) soprattutto in Anatolia, in aree montuose, dove danzano danze armate i coribanti e i cabiri, una catena montuosa della Macedonia greca con antiche miniere si chiama Vrontous, ecc. ecc. con una continua catena di riferimenti e associazioni simboliche e mitiche.

La Valbrenta, detta anche Valsugana, prima di Bassano del Grappa è stretta tra pareti ripide come quella di fiumi in Arcadia, in Spagna e altrove. Quando piove molto dalle pareti ripide della Valbrenta scendono cascate d'acqua, con gran rumore d'eco come di tuono. Nell'area ci sono molte miniere preistoriche e storiche. Il termine *brent-brenta* solitamente in Valbelluna indica un torrente che scorre in fondo ad una valle profonda e più o meno stretta, da qui il termine brentana che identifica il momento in cui il corso d'acqua dopo numerosi giorni di pioggia amplifica notevolmente il rumore come non accade sulle normali valli aperte (brentana nei dialetti veneti significa anche alluvione disastrosa). Il nome di Breno e il suo paesaggio lo associano alla Valbrenta, peraltro abitata dagli antichi Brentoi, anch'essi Euganei, poi assorbiti da Veneti e Retii.

Un paesaggio simile riguarda una ripida forra nota come la Gola del Lousios, un affluente del fiume Alfeo (che è carsico) nel Peloponneso, in Arcadia, che dà origine alla cascata Vrontou (Βροντού). Non lontano, ai tempi di Pausania, sorgono presso villaggio di Karitaina le rovine di una città, Brenthe (Βρένθη), sul piccolo affluente dell'Alfeo, Brentheates (Βρενθεάτης), lungo solo poco più di un km. L'area è connessa al culto di Zeus ed è un paesaggio già visto: corrente furiosa, forre, fenomeni carsici e rumore. In particolare rumore di tuono: infatti *brontè* è il tuono e Brontesios un appellativo di Zeus. Anaxibrentas significa Signore del Tuono (*brentas*), Arghibrentas 'dalla folgore (*brentas*) scintillante, candida, vivida' e Aiolobrontes (dorico Aiolobrontas) 'che lancia fulmini'. Il verbo *brontào* significa

tuonare. Beekes (2009) fa notare che le forme con il gruppo consonantico *-nt-* si riferiscono al tuono, mentre le forme con *m* e senza *t* indicano suoni ronzanti in generale. E' interessante osservare che negli appellativi di Zeus *-brentas* serve sia per il fulmine che per il tuono. Vrontou (Βροντού) è un nome che si può riferire a parecchi luoghi della Grecia: la catena montuosa Vrontous si erge nei pressi del confine tra Grecia e Bulgaria, cioè nell'antica Tracia egea, nella parte nordorientale della regione di Serres, con il villaggio di Ano Vrontou, e nella parte più occidentale della regione di Drama, dove c'è il villaggio di Kato Vrontou. Ano Vrontou fin dall'antichità era il centro minerario dove si svolgeva la fusione del minerale ferroso delle miniere dei monti Vrontous. In quelle montagne era possibile trovare anche l'oro.

Fu Cadmo che scoprì le miniere d'oro della Tracia prima di fondare Tebe, seminando denti di drago che fecero nascere gli Sparti, guerrieri armati. La connessione tra daimones metallurgici e Dioniso a Tebe, che aveva una fiorente industria mineraria e metallurgica, è spiegata anche con l'appellativo Bromios, il Tonante, da *bromo*, forte rumore; il verbo *bremo* significa rumoreggiare, rimbombare, strepitare, risuonare, detto di acque e poi figurato detto di armi, rivolte, battaglie, ecc.

Discutendo l'origine di alcuni nomi di fiumi e montagne nell'antica Slovenia, il linguista rumeno Sorin Paliga (2002) ipotizza che i gruppi PIE **b-r-*, **p-r-*, possano significare falesia, fiume di montagna. I toponimi provenienti dalla zona sloveno-croata e dal Trentino sono coerenti con l'idea che esista una relazione tra una falesia, una posizione elevata, acqua corrente o che scaturisce con forza ed energia. Il rapporto tra montagne, fiumi, metallurgia ci porta anche a Eracle Daktilo, poi confuso con Eracle delle Dodici Fatiche. Eracle era venerato in Veneto e in area adriatica e tra i vari figli aveva un certo Brento, noto per aver fondato Brindisi. Qui comincia alla grande la connessione con il cervo. Il cervo (messapico e illirico: *brendon*) è un importante simbolo di periodicità: rappresenta il perpetuo rinnovarsi della vita e delle stagioni, grazie al palco (a forma di albero) che il maschio perde ogni anno alla fine della stagione degli amori. E' connesso con la luna (culti di Artemide e dee simili), con la profezia e il mondo dei morti (vedi Donà 2003). Come la sorgente valchiusana a sifone è periodica, così lo è il cervo. Il cervo maschio nella stagione degli amori emette anche un bramito particolare, termine che deriva dal francese antico *bramir* ossia muggire, risalente al gotico *bramon*. Bramito si traduce in inglese 1. *bell* (suono di un cervo), 2. *roar* (di un orso). E c'è quindi un rapporto tra il suono emesso, il cervo, l'orso e l'ape tramite i termini latino, *fremere* e greco *bremos*, *bromos*, Bromios, *bromiazomai*. C'è anche un rapporto tra il suono dell'acqua, il calore (anche sessuale, umano e animale), il registro semantico del bruciato, la bollitura, il ribollire e gorgogliare (acqua, bevande fermentate), l'ebbrezza e la parola profetica. In particolare vi è un rapporto in alcune lingue tra cervo e birra: infatti *cervogia* (antica bevanda fatta di grano, avena, orzo, birra senza luppolo), provenzale e spagnolo *cerveza*, francese *cervoise*, portoghese *cerveja*, e questo dal lat. *cerevisia* o *cervisia*, di origine gallica, derivano da cervo, latino *cervus*, greco *keròs*, da *keras*, corno, imparentato con l'inglese *hart* (anche se alcuni fanno derivare, per me a torto, *cervogia* da Ceres, dea delle messi). Quindi indica birra dal colore del cervo, bruno-rossastra.

E' spiegato perciò il rapporto tra cervo, acqua e suono. A questo aggiungiamo il fatto che il nome 'brenta', connesso con sorgenti valchiusane, spiega anche il nesso con il cervo, il corno o le corna di cervo, che ai linguisti sembra insormontabile, ma che è spiegabile mitologicamente. Secondo l'Edda, a Niflheimr, il mondo del gelo e della nebbia, si trova la sorgente di Hvergelmir (norreno antico: sorgente bollente gorgogliante), da dove erano scaturiti gli undici antichissimi fiumi e oggi sgorgano tutti i fiumi del cielo, della terra e degli inferi. Dicono che Hvergelmir sia alimentata dalle gocce che scorrono giù dalle corna del cervo Eikþyrnir (significato: una specie di unione tra 'animale da tiro', forse di carro da guerra e l'aggettivo 'spinoso'), che sta sul tetto della Grande Sala del Valhalla (*Valhöll*, Sala degli uccisi) e

si nutre delle foglie dell'albero Léraðr. Alla stessa sorgente arriva una delle tre radici del frassino Yggdrasill, che da sotto viene rosa da Níðhoggr e dagli altri serpenti. Non sfugge la somiglianza tra le gocce che cadono dalle fronde/corna e la manna o miele dei frassini e altri alberi. Gli antichi peraltro credevano che il miele, da cui si produceva il sacro idromele, cadesse dal cielo come pioggia e che le api non lo producessero, ma si limitassero a raccogliarlo (Aspesi 2002). Nella mitologia norrena, Dáinn (Il Morto), Dvalinn (L'Inconscio), Duneyrr (Tuonante all'Orecchio) e Duraprór (Sonno rigoglioso) sono i quattro cervi che vivono fra le fronde di Yggdrasill, l'albero cosmico, brucandone le foglie. Finnur Magnússon (1824) suggerisce che si tratti di cervi che rappresentano venti e nota che dei nani controllano i venti e che il nome dei primi due cervi sono anche nomi di nani. Nell'Egeo Cabiri, Dattili e Telchini sono daimones metallurgici connessi anche con la magia atmosferica e i venti (Blakely 2006:152).

Il cervo e gli uccelli

Dall'area cremonese provengono due interessanti personaggi, la Peterlènga e la Vécia Gòza. La prima, la Peterlènga sbucava improvvisa dai pozzi di Robecco d'Oglio, con il corpo di serpente e il viso da vecchia strega. Il corpo da serpente ricorda quello delle anguane vicentine, serpenti di giorno e donne di notte o con coda angiforme, che secondo certe tradizioni si muovono anche tramite gallerie sotterranee (Perco 1997, De Franceschi 2015). La seconda, la Vécia Gòza, immaginata fra le paludi attorno a Scandolara Ravara nella Bassa cremonese saltava fuori e portava via i bambini. L'agguato avveniva probabilmente dall'alto, dato che il termine gòza sembrerebbe imparentato con il Proto-Germanico **gans-* oca, dal PIE **ghans-* (sanskrito *hamsah* (masc.), *hansi* (fem.), oca, cigno; greco *khen*; latino *anser*; polacco *gęś*, oca; lituano *žąsis*, oca; antico irlandese *geiss*, cigno, che rimanda a un tipico uccello di palude e di passo. La Vecia Gòza sarebbe quindi la Vecchia Oca che ricorda il Lùlo, l'oca gigantesca che rapiva tutti i bambini che si azzardavano ad avvicinarsi al grande canale di Cumignano sul Naviglio (Melega A. 2015).

Nel Parco delle Incisioni Rupestri di Naquane vi è una forte presenza di uccelli acquatici, spesso associati a figure di guerrieri. Fossati (1994) li interpreta con un significato apotropaico, cioè come difesa del guerriero, oppure psicopompo: l'anima del guerriero simboleggiata dall'uccello stesso viene trasportata nell'aldilà. L'associazione acqua-uccello-guerriero sarebbe ribadita dalle barchette a protomi ornitomorfe. Maretta (2007) precisa che vi sono due tipologie dominanti e contrapposte di ornitomorfi: quelli appartenenti alla sfera acquatica (anatre, trampolieri, ecc.) e quelli, di più difficile identificazione di specie (corvidi, rapaci o galliformi) preponderante in termini assoluti. La distribuzione territoriale vede precise aree di pertinenza o di irraggiamento delle due tipologie, in un caso a Campanine Bosc del Vicare e nell'altro a Foppe di Nadro, con un'area centrale dove le due tipologie coesistono in sostanziale equilibrio. Il versante orientale è l'area principale del soggetto. Le figure acquatiche appartengono all'Antica e Media età del Ferro, mentre la seconda tipologia sembra proseguire fino alla tarda età del Ferro. Gli ornitomorfi appaiono anche in ambito golasecchiano, etrusco, retico, venetico e halstattiano, ma non dobbiamo dimenticare che sono anche un tipico simbolo dell'età del Bronzo.

Esiste una connessione tra il registro del bruciato, il colore nero e alcuni uccelli. Il genere *Branta* di oche, tra cui l'oca Brant o Brent, prende il suo nome dall'antico Norvegese *brandgás* (bruciato), antico islandese *brandr* (-s, *brandar*) nome maschile che significa pezzo di legno in fiamme o bruciato. Il termine è imparentato con *brenta*, *brendon*, ecc., con il greco *brenthos* e con *brunda* e *branda*, che abbiamo già visto. Secondo Beekes (2010: 237-38) il termine greco *brenthos* significa 1. un uccello acquatico oppure un uccello canterino, merlo, 2. arroganza, alterigia, superbia, orgoglio. 3. un luogo

oscuro, basso, una tomba. 4. *brenthon*, un profumo 5. *brenthina*, una radice con cui le donne arrossano le guance (*rouge*) e 6. lattuga. Beekes ritiene che l'uccello e l'orgoglio costituiscano un gruppo differente dalle piante e profumi e che il nome di uccello possa essere pre-greco. C'è quindi la possibilità anche linguistica di una relazione che è proto-indoeuropea tra l'anatra, l'oca o il cigno e il motivo della barca solare estremamente diffusa non solo nell'Europa dell'età del Bronzo, ma anche e soprattutto presso le popolazioni delle aree che nell'età del Ferro saranno accomunate dalla cosiddetta Arte delle Situle. Peraltro anche il cervo è uno dei motivi tipici di quest'arte.

Le oche erano importanti nella mitologia greca come uccelli sacri ad Era e come cavalcatura di Afrodite, che condivideva l'appellativo di Nemese con Demetra e Cibele. Nemese era una dea arcaica, figlia di Nix, la Notte e condivideva l'appellativo di Adrasteia (l'inevitabile) con la ninfa Meliade associata a Zeus infante a Creta; Nemese era figlia di Zeus, secondo l'*Homerica Cypria* fr.8. Un mito narra che Nemese venne impregnata sotto forma di oca da Zeus-cigno e Afrodite, da parte sua, collaborò al ratto in forma di aquila. Secondo Bacchilide (fr. 52), Nemese da Tartaro partorì i Telchini, daimones metallurgici di Ceos e Rodi. Vale la pena di ricordare la relazione di Zeus con i metalli e anche quello di Era, come madre di Efesto, il dio fabbro e di Afrodite, moglie di Efesto e amante di Ares, dio della guerra e dea patrona di Cipro, uno dei fulcri della metallurgia egea, che dona al rame il suo nome Cuprum (Cu). Il greco χήν (*ken*, dorico *kan*, oca), è parente del latino *anser*, antico irlandese *géiss*, russo *gus*, antico inglese *gos* (moderno *goose*), antico norreno *gās*, albanese *gate* (airone), dalla radice PIE **ǵhéns, ǵhans-*.

Curiosamente il greco *brenthos* fornisce il nome di due uccelli. Uno è un uccello acquatico in Aristotele e Eliano, lo svasso secondo Chartraine, che è chiamato *cavriol* in padovano e *cavriola* in veneziano, cioè *capriolo*, per via dei due ciuffetti che assomigliano a corna sulla testa. Alessio lo accosta al greco *elaphis*, un tipo di airone, anch'esso accostato al cervo (*elaphos*) per via del ciuffo. Esichio però lo spiega come uccello canoro, *kòssyphos*, merlo (cfr. Beekes *supra*). In effetti, proprio nell'area dove è maggiormente attestato il termine *brenta*, Prealpi e Alpi venete-trentino-lombarde, esiste un'interessante tradizione popolare che riguarda il merlo e i 'giorni della merla' (30-31 gennaio-1 febbraio), secondo la quale il merlo era bianco, ma per scaldarsi dal freddo di quei giorni si rifugiò in un camino e per la fuliggine divenne nero. Secondo un'altra storia la merla, cioè l'uccello femmina, è grigia e non nero brillante perché, sempre per scaldarsi, si rifugiò in un camino e divenne grigiastra. Esiste una storia greca che riguarda invece la cornacchia, che un tempo era bianca: la parola greca *corones* viene da Coronis, nome dell'amante di Apollo. Secondo una versione la cornacchia portò ad Apollo notizie che lei aveva sposato un mortale e lui furioso bruciò le piume dell'uccello e Coronis a morte, mentre secondo un'altra versione fu Coronis che si trasformò in cornacchia nera. Il greco *kórax*, corvo deriva dal Proto-Indo-Europeo **(s)ker-*. latino *corvus*, *cornix*. Cornacchia, corvo, cormorano e in genere uccello con il becco a uncino o ricurvo si dice anche *korone*, cornacchia.

Vale la pena di ricordare che in Edipo il nome del nonno, Labdakòs, è tradotto come zoppo, mentre il nome del padre Laio, è connesso con un uccello, *laiòs*, identificato come il tordo delle pietre o merlo delle rocce, termine che sembra derivare da *lāas*, pietra, ed esprimere l'origine tellurica della zoppia (cfr. *infra* pag. 41).

In ogni caso gli elementi comuni sono il calore e il nero, oltre alle giornate di fine gennaio-inizio febbraio (tra i Celti Imbolc, sacro a Brig). Questo ci riporta all'oca *brant* o *brent* (*Branta bernicla*), che deriva dall'antico norreno *brandgás*, oca bruciata (cioè nera). Il nome proprio Brenda si pensa derivi dall'antico norreno *brand*, cioè spada (fiammeggiante) (Hanks et al. 2006:38). Sia Chantraine che Beekes ritengono che il messapico *brendon*, il greco *elaphos*, cervo e *brention* 'testa di cervo' siano imparentati con termini scandinavi come il norvegese dialettale *brund* e lo svedese dialettale *brind(e)*, cervo maschio.

Guus Kroonen (2013), però non ritiene le parole scandinave connesse al messapico *brendon*, ma all'antico tedesco *brunda*, fregola, andare in calore, imparentato con il norvegese *brind*, cervo maschio, che deriva da **breman-***brimman*, 'ronzare, ruggire'. Orel (2003), al contrario, pensa che l'antico germanico **brendaz-brendon*, e i suddetti termini scandinavi, siano imparentati con il messapico *brendon*.

Nella mitologia celtica, la dea guerriera conosciuta come Morrighan appare spesso nella forma di un corvo o di una cornacchia o è accompagnata da un gruppo di essi. Il dio norreno Odino è spesso rappresentato dal corvo ed è accompagnato da due merli, Huginn e Muinnin, cioè pensiero e memoria, che servono come spie. Per gli antichi greci, il corvo era un simbolo di Apollo nel suo ruolo di dio della profezia.

Le Anguane, le gru, i corvidi e le ninfe del frassino

Un mito greco connette Eracle con Gerione, il cui nome significa 'il gridatore' ed è connesso a *gherus*, *gherùo*, termini poetici elevati per dire 'voce, parlare, cantare'. E' connesso etimologicamente al greco *geranos* e alla radice PIE **gere-no-*, forma con suffisso da **gere-* "gridare in modo rauco," 'vociare, gridare' per via del richiamo e nome dell'uccello (greco *geranos*, latino *grus*, gallese *garan*, lituano *garnys* "airone, cicogna," italiano *garrire*). La gru è associata al vociare della battaglia, al gridare in modo ostile fin dall'Iliade, ma anche a una danza particolare e al labirinto cretese. Nella mitologia greca e romana la gru è associata ad Apollo ed Efesto, in quella celtica ha un ruolo di psicopompo. Secondo la tradizione italica Gerione è situato nell'oltretomba: il suo gregge è dunque quello di Ade. Svetonio (Tiber., 14) riferisce che Tiberio, recandosi nell'Illirio, interrogava presso Padova l'oracolo di Gerione e che, ammonito da questo, consultava il fonte di Apono, dio locale delle acque termali, ubicato nell'area di Abano -Montegrotto a Montirone (= *Mons Ieronis*). In questo contesto viene in mente un detto veneto, 'te sighi come n' anguana', che si riferisce alle grida che questi spiriti delle acque emettono per allontanare i curiosi. Dato che in alcune tradizioni le anguane sono descritte con zampe di uccello come le sirene sui vasi attici, e vista la grande quantità di graffiti che riproducono uccelli, tra cui molti trampolieri, sorge spontanea l'idea che sia possibile che in molte circostanze l'anguana possa essere rappresentata dai trampolieri, e in particolare le gru. La parentela con Gerione, personaggio ctonio e oracolare dell'area veneta, connesso alla divinità termale Aponus, secondo me rinforza l'ipotesi. Le gru, peraltro, appaiono anche in guerra con personaggi deformi, dal carattere dionisiaco, che Koutelakis (2014) identifica come minatori. Altri uccelli connessi ai minatori sono le colombe o piccioni: torna una connessione con Afrodite e la fenicia Astarte, entrambe in rapporto con la metallurgia e con Hera arcaica; la colomba è associata ai minatori metallurghi almeno a Naxos (Koutelakis 2014).

Altre ninfe che possono apparire con un aspetto particolare, quello della lancia, che ne sarebbe la metonimia, sono le Meliai. Il frassino è un importante albero delle mitologie indoeuropee: nella mitologia germanica rappresenta Yggdrasill l'Albero del Mondo, ed è l'*axis mundi* anche in quella celtica. In Irlanda era considerato uno degli alberi sacri insieme alla quercia, al tasso e al biancospino. Nella letteratura gallese il frassino è associato al mago-dio Gwyddion, che porta un bastone di frassino simbolo di risanamento, trasformazione e potere sul destino.

In Grecia si usa la stessa parola, *meliai*, per indicare sia l'albero che la ninfa e sono state considerate Meliadi le nutrici di Zeus, Ida (una dea madre cretese) e Adrastea (l'Inevitabile), dato che il termine miele, *meli*, è lo stesso per il miele prodotto dalle api e la manna del frassino. Secondo Esiodo le Meliadi nacquero dal sangue dei genitali castrati di Urano caduti su Gea, la Terra e sono quindi sorelle dei daimones Cureti e delle Erinni. Le Meliadi erano le mogli degli Uomini di Bronzo e madri di quelli d'Argento, allattarono i loro figli con miele e linfa dei frassini e li armarono con lance fatte con

il legno dei loro alberi. Ma gli uomini dell'età del Bronzo erano una razza troppo guerriera e così Zeus la distrusse con il Diluvio. Per questo le Meliadi erano considerate divinità della battaglia sanguinosa. Le Meliadi erano anche probabilmente identificate con le Hekateridi e le Caberidi (figlie di Efesto e Kabeiro), sorelle-mogli di Cureti, Daktiloi e Kabiroi, daimones metallurgici. Il frassino è legato alla battaglia anche come legno adatto a fabbricare archi, anche se meno pregiato del tasso, mentre la corteccia, i semi e le foglie erano ritenuti possessori di qualità medicamentose, come disinfettante per le ferite e come rimedio per la gotta e i reumatismi. E' quindi possibile l'ipotesi che le immagini rupestri che ritaggono una lancia, come metonimia per la caccia al cervo, oppure un guerriero armato di lancia, arma peraltro poco adatta alla caccia, facciano riferimento allo 'spirito della lancia', la ninfa-frassino. Ipotesi che potrebbe essere rinforzata dalla presenza di corvidi, associati anch'essi alla profezia, alla battaglia e alla morte nella mitologia germanica, celtica e greca.

Zeus, il cielo e il ferro

L'idea che i metalli 'crescano' in miniera è molto antica e si riflette nel verbo moderno 'coltivare' riferito alle miniere. Come osserva Eliade (1980:40-41, 52-53) il minerale grezzo 'cresce' e 'matura' nella miniera, con una valenza quasi vegetale o animale. Il minerale-embrione porta a termine la gestazione nella fornace, dove il fabbro si sostituisce alla Terra per accelerare e perfezionare la 'crescita'. Il forno è quindi una nuova matrice artificiale e in questo senso credo si debba interpretare il mito tebano della nascita di Dioniso, per via degli appellativi Bromio (tonante, rumoroso) e Pirigene (nato dal fuoco), dalla coscia di Zeus, che ha un chiaro rapporto con il ferro in quanto dio del cielo. Non solo le armi come il fulmine sono forgiate da fabbri divini nelle mitologie indoeuropee e semitiche, ma l'infante Zeus, nato da Rhea, la Terra, fu protetto dal cannibale padre Kronos dai tre Idaioi Daktyloi, i daimones Dattili del Monte Ida in Frigia, cioè Akmon, l'incudine, Damnameneus, il martellatore (in realtà il 'domatore' del metallo, da *damnemi*, eolico *damnami*, domare, sottomettere, vincere, detto di cavalli) e Kelmis, la fornace, il fonditore (parola frigia secondo il *Palaeolexicon*). Il rapporto tra Zeus e il ferro deriva dall'origine della scoperta del ferro: il termine hittita AN.BAR GE *nepisis* (*nepiis*, cielo) indica il ferro meteorico, dato che letteralmente significa 'ferro nero dal cielo' e anche il termine egiziano '*bia' n pet'* riflette le sue origini cosmiche.

Il più antico resoconto dei Dattili Idaioi si trova nel poema epico *Phoronis* del VII-VI sec. a.C., che li descrive come frigi del Monte Ida, maghi (*goetes*), montanari, abili servi della dea cacciatrice Adrastea, l'Inevitabile, appellativo di Cibele e anche di Nemese, inizialmente dea del frassino e quindi della lancia. Secondo Callimaco, Inno a Zeus, era la figlia di Melisseo e di Ananke e sorella di Ida ed Amaltea. I Daktyloi 'usando le astute arti di Efesto' furono i primi a scoprire lo scuro ferro nei crepacci delle montagne, portarlo al fuoco e a lavorarlo. Qui ci interessano soprattutto i Cureti, giganti armati nati dalla Terra bagnata dal sangue di Urano castrato da Kronos, secondo Esiodo (*Teogonia* 176 segg.), insieme alle Erinni e alle ninfe Meliai, il cui nome le lega al frassino delle aste dei giavellotti e alla manna. Come i Daktyloi, anche i Cureti nascono nella caverna dove nasce Zeus, oltre a difenderlo con la loro danza armata, la danza pirrica, (Nonno *Dionysiaca* 28. 252 segg.), termine che deriva da *pyr*, fuoco.

Limitandoci a questi esempi, vediamo che esiste una serie di tradizioni locali che collegano Zeus ad alcuni daimones, in particolare i Daktyloi e i Cureti, a monti e fiumi dove il neonato viene bagnato: in Arcadia Zeus è bagnato presso le sorgenti del Lousios, non lontano dall'antica Brenthe e dall'affluente Brentheates, che abbiamo già visto. Vi è anche una connessione con le Meliai, le ninfe del frassino, che produce aste per lance e miele (che fermentato dà l'idromele), albero così importante anche nella mitologia nordica. In generale, compreso Efesto, sono tutti personaggi non-greci, appartengono a popoli chiamati pelasgi, tirreni, oppure sono frigi o sono ai limiti della grecità come etoli e acarnani.

I giovani escono dalla terra adulti e armati e appartengono a una classe di età che li rende pronti ad entrare nelle file opliti. Mentre non esiste in Grecia un'equazione tra fusione del metallo nella forgia e parto come nella metallurgia africana, vi è un indiscutibile nesso con la protezione del parto, non solo quello di Zeus, ma anche quello umano tramite amuleti magici kourotrofi e la nascita della vegetazione, degli animali e delle sorgenti.

Coppelle, labirinti e porte dell'Aldilà

Quello che ci interessa in questa sezione è l'analisi di una serie di figure che possono sostanziare la mia ipotesi che le pietre su cui sono incise certe figure dell'arte rupestre camuna siano almeno in parte delle Porte per l'aldilà. Fossati (2007) riporta l'interessante storia del folklore locale riguardante un'enorme roccia con un solo segno di coppella in un sito inciso chiamato Librini a Esine, Plemo: una ragazza con il piede di capra usava saltare fuori dalla roccia rapendo le persone, per poi infilare il piede caprino dentro la coppella e mangiare la preda dentro la roccia, lanciando i teschi dentro un pozzo dietro casa. Un giorno la catturarono e la incatenarono a una montagna, ma lei scappò e nelle notti di luna piena si sente ancora il suono delle catene. Un'altra storia parla di un santo locale, S. Vito, che in caso di pericolo può passare attraverso le rocce e rifugiarsi al loro interno. Fossati (2007) parla di esseri che vivono nelle rocce e una traccia chiara di queste credenze arcaiche di cui sopravvivono le citate storie cristianizzate è rappresentata dai cosiddetti busti degli oranti, antropomorfi incisi solo nella parte superiore del corpo, il busto, a volte solo la testa, a volte la linea della spalla con la testa. Dalla descrizione sembrano proprio figure che stanno uscendo dalla roccia. Figure incomplete, sono spesso associate ai duellanti, 'oranti' e 'oranti' armati, ma esistono figure incomplete di manufatti e animali, teste di cervi o cavalli, ornitomorfi e capridi senza zampe (Fossati 2011ab, Morello 2009, Camuri 1995). Questo è il caso del cervo privo di zampe della Roccia 14 di Naquane del Calcolitico che sembra galleggiare in un canale glaciale sopra al quale quattro oranti assistono alla scena, mentre il guerriero che cavalca il cervo sembra essere stato inciso e sovrapposto più tardi, durante l'Età del Ferro. Fossati si chiede se si tratta di divinità ctonie che compaiono di fronte ai duellanti, simili a quelle delle ceramiche attiche, oppure spiriti, forse degli antenati, che assistono all'agone. Peraltro anche sulla roccia 1 appare un personaggio sovrapposto al labirinto, che sembra stia per entrarvi. Beekes ritiene che labirinto, che appare in lineare B (*da-pu-ri-to-jo*), sia pre-greco e lo associa al greco *laúra* 'strada stretta, passaggio stretto, vicolo' e cita il Monte Lauron, dove veniva estratto l'argento di Atene. Torniamo ad avere un'associazione mineraria. Sarullo (2008) afferma che la parola minoica originale per labirinto sembra riferirsi a grotte labirintiche, come quelle di Gortyn dove erano venerati Zeus ed Europa, il primo associato a molte grotte e la seconda una dea della Terra.

Zeus, il cielo di pietra, l'incudine e la montagna

L'idea che il fulmine fosse fatto della stessa materia di *aither*, etere, potenza divina dell'aria superiore che solo gli dei respirano (in contrapposizione all'aria respirata dai mortali, *aer*), in realtà una fiamma dal cielo fiammeggiante (Cook 1914:11-12) ha lasciato il segno presso filosofi come Anassagora, che considerava il fulmine come un frammento di *aither*, del cielo bruciante che era caduto nello strato inferiore di *aer* o aria nuvolosa, mentre il fisico Milone distingueva due tipi di fulmine, diurno e notturno, il primo dovuto all'azione del sole e il secondo a quella delle stelle, sull'acqua. In effetti, osserva Cook, il termine greco comune per dire fulmine, *astrapé*, sembra testimoniare la credenza che il lampo elettrico fosse simile agli altri *astra*, corpi celesti. Un altro termine per fulmine-tuono è *keranòs*, che significa 'il distruttore', il 'devastatore', ed è strettamente connesso a Zeus, dio che sembra rappresentare il cielo fiammeggiante, almeno secondo Eraclito, che chiama sia il suo elemento,

il Fuoco, sia Zeus con lo stesso termine, *ke-raunòs*. La stessa identificazione si trova in un Inno Orfico e in un frammento esiodico.

Tuoni, fulmini e tempesta sembrano avere avuto anche un culto indipendente, non strettamente connesso a Zeus, almeno in Arcadia, a Bathos, luogo dove ebbe luogo la battaglia tra dei e giganti e dove erano fatti sacrifici ai venti, ai tuoni e a parti del mondo a quattro pilastri, secondo un altro Inno Orfico (Cook 1914:827). Tuoni e fulmini erano connessi anche al cavallo corinzio Pegaso, secondo Esiodo, mentre secondo Eumelo i cavalli del carro di Helios si chiamavano Bronte, Tuono, e Sterope, Lampo. In genere, però, il tuono è connesso a Zeus e secondo Esichio e altri scoliasti, rappresenta il suono del carro di Zeus attraverso il cielo. Zbelsourdos, lo Zeus della Tracia, era a un tempo dio del tuono e guidatore di carro da guerra (Cook 1914:830-832). Era più precisamente lo Zeus Keraunòs, che troviamo anche tra i Macedoni (Livio XI.22), gli Illiri (Deipaturos, Esichio s.u.), gli Sciti (Zeus Papias, Erodoto OV.59) e i Bitini (Zeus Papas, Arriano fr. 23) (Pettazzoni 1954:81-82).

Zeus Brontaios, ‘del Tuono’, appare in iscrizioni votive di Cizico, città situata sulla punta di Arcotoneso nella Propontide, nell’antica Misia. Zeus era anche venerato nella Frigia settentrionale e orientale come Brontòn (Tonante), e come Zeus Dios della stessa regione aveva caratteri dionisiaci con l’apparizione di una falce lunare, l’aquila, l’aratro e la vite. Questo Zeus frigio doveva avere anche un carattere ctonio, perchè quasi ogni iscrizione è stata trovata nelle necropoli e sembra fosse oggetto di riti in caverne. In particolare, Inonu, dove il culto era particolarmente forte, deve il suo nome (‘apertura di caverna’) a una grande caverna sopra il villaggio con due camere e un altare dedicato a Zeus. Un altro altare a Zeus Telesphoros (portatore di completamento) si trovava presso una sorgente vicino al villaggio. Inoltre, sappiamo che un sacerdote di Bronton e Ecate dedicò una caverna a Mitra a Roma (Cook 1914:833-838). Secondo Cook (1914:838) lo Zeus delle caverne frigio-misio era probabilmente simile nel culto allo Zeus cretese e si potrebbe presumere che sia frigi che cretesi conoscessero l’esistenza di tuoni sotterranei, legati ai terremoti. Posso aggiungere che, data l’accertata esistenza di ‘tuoni sotterranei’ nelle aree vulcaniche, la cosa non stupisce, ma evidentemente erano ascritti a Zeus e non al signore dei terremoti, Poseidone. Questo Zeus era un dio della terra fertile i cui riti si svolgevano in caverne, in seguito diventato ctonio e spesso chiamato Zeus Bronton Karpadotes (Donatore di raccolti) in Anatolia. Secondo Willets (1977:198) lo Zeus Brontaios di Hierapytna a Creta era più o meno lo stesso Zeus Bronton frigio. Secondo Alcmane (fr. 61, VII sec. a.C.) il padre di Urano, il Cielo personificato, era Akmon (incudine) e i figli di Urano erano chiamati gli Akmonidai, chiarendo che il cielo è prima di tutto Akmon, un’opinione condivisa da Callimaco (fr. 498, III sec. a.C.), che chiama Urano Akmonide, figlio di Akmon (West 2007:342)

Gli indoeuropei credevano nell’esistenza di un cielo di pietra, che si ritrova anche nelle tradizioni skaldiche e dell’Edda scandinava (Calin 2007) e nei testi avestici. Questa nozione si ritrova anche nell’idea babilonese di tre cieli fatti di tre pietre semi-preziose e vi sono cenni di un cielo metallico tra gli antichi ebrei e nei testi neo-avestici. Il cielo di rame/bronzo o di ferro è forse un adattamento delle successive età del Bronzo e del Ferro dell’idea di un cielo di pietra. I greci ‘sistemarono’ la cosmogonia creando un dio Akmon padre di Ouranos, parziali sostituiti dell’indoeuropeo **Dyeus*. Secondo alcuni il protogermanico **hemena* (da cui l’antico inglese *heofon*, inglese moderno *heaven*, cielo, paradiso) deriva dalla stessa protoforma *haekmon*, da cui il greco *akmon* e il sanscrito *àsman*, avestico *asman*. Akmon significa incudine, testa d’ariete come macchina bellica oppure, in greco cipriota, pestello ed è anche il nome di uno dei Daktiloi. In molte lingue cognate, come il vedico, l’avestico e il lituano il termine equivalente significa ‘pietra’. Non tutti gli indoeuropei fissano linguisticamente questa idea: l’hittita, le lingue slave, il lituano e le lingue celtiche fanno derivare i termini per cielo da un altro focus, le nuvole, traendo dal proto-indoeuropeo **nébhes*, nuvola (West 2007: 342-343).

Il cielo formava una cupola emisferica che copriva esattamente la terra piatta, poggiando su delle colonne (Odissea XI, 17 e I, 53-54) o era sostenuta da un gigante (Teogonia (1988:517) ed era di ferro o di rame (*chalcus*, Iliade V, 504 e XVII, 424-425, *polychalcus*, Iliade II 458, V 504, XVI 364, XIX 351, Odissea III, 2). Ci sono anche riferimenti a un cielo di ferro nell'Odissea (XV 329). Il cielo era solido, ma non era una sterile cupola metallica, dato che era piena di vita, quella delle stelle e delle costellazioni. Gli dei abitavano più sotto, sulle più alte cime delle montagne. Su questa cupola metallica Helios viaggiava con il carro solare di giorno, mentre la notte navigava intorno all'Ade in una scodella d'oro. Mitologicamente il cielo era rappresentato da Ouranos (da *oros* montagna e *ano*, sopra, al di sopra delle montagne), sovrano della prima generazione di forze cosmogoniche. Come fa notare Bekker (2010:224-25) il miceneo *di-pa*, scodella, ciotola, è strettamente connesso con il luvio, lingua anatolica indoeuropea, e in particolare con il geroglifico *tipas-* (fonetico /*dibas-l*) che significa 'cielo, paradiso'. Parrebbe, perciò, che l'idea del cielo come una grande scodella rovesciata in miceneo e poi in greco omerico sia connessa al segno geroglifico luvio per 'cielo' che è rappresentato da una scodella. A questo si collegano l'idea greca che il sole navighi di notte sotto terra dentro una scodella e per certi versi anche l'idea della barca solare, così diffusa sin dall'età del Bronzo.

McCormack e Wurm (1978:475), affermano che il latino *caelum*, che significa sia 'cielo' che 'cesello', è morfologicamente legato al verbo latino *caedo*, colpisco, taglio. Questo sostantivo, come i riflessi linguistici del proto-indoeuropeo **haekmon*, definiscono il cesello come fonte di martellamento, rumore o effetto devastante e quindi serve come espressione metaforica per 'cielo' come fonte del tuono, ecc. Come osserva Worthen (1993), **haekmon* è una parola difficile da interpretare perché dalla stessa radice derivano 'martello', 'incudine', 'pietra', 'acutezza', 'fulmine', 'tuono' e 'cielo' nelle lingue indoeuropee figlie. In greco, per esempio, *akmôn* è un termine piuttosto raro che è più spesso accoppiato con martello (*sphura*) ed è descritto come strumento del fabbro. Nella Teogonia (717) Esiodo descrive Zeus che scaglia i Titani come un *akmon*, un martello di bronzo, giù sulla Terra e poi come un incudine nel Tartaro. In modo simile Zeus irato con Era, scaglia Efesto, il dio fabbro, giù dal cielo olimpico su Lemno alla fine del libro I (595-601) dell'Iliade. In sostanza il dio della forgia o dell'incudine può essere scagliato dal cielo dal Signore del fulmine, Zeus e infatti, oltre che 'incudine', il lessico greco Liddell glossa *akmon* come 'meteorite', 'fulmine'. Calin (2007) ritiene che il greco *akmon* sia, più specificatamente, il cielo notturno, oltre a rappresentare l'incudine e il fulmine. Il termine sanscrito *asman*, che deriva da *haekmon*, è anche piuttosto raro e si riferisce all'arma del dio Indra, la 'pietra furente', ma può anche denotare semplicemente il cielo. In sostanza *haekmon* fa riferimento alla credenza che le teste d'ascia e le punte di freccia litiche siano fulmini caduti e solidificati, credenza che si è tramandata anche oltre la protostoria, dato che fino a non molto tempo fa quando un contadino trovava una punta di selce o una testa d'ascia di pietra si diceva che era ciò che restava di un fulmine. Nella mitologia indoeuropea il tuono è associato a missili celesti e ai martelli (come quello di Thor) e anche le ruote dei carri rimbombavano come il tuono. Così uno dei simboli del dio slavo del tuono Perun è una ruota a sei raggi (cfr. Busatta 2014). C'è quindi da chiedersi se tutte le ruote dei petroglifi siano da interpretarsi come ruote solari o non siano invece rappresentazioni di tuoni e, nelle aree di antiche miniere, come tuoni sotterranei.

West (2007:243-244, 248-249), mentre sostiene che le funzioni del dio del tuono proto-indoeuropeo in Grecia sono state assunte dal dio del cielo Zeus, si chiede se il nome del dio del tuono greco prima di questa fusione possa essere stato Keraunòs, dato che un simile fenomeno ha riguardato gli dei del tuono baltici e slavi. Eraclito (B64) parlava di Keraunòs come di una forza cosmica alleata di Zeus e che 'guida' (verbo usato per il carro da guerra) tutto. Secondo West, anche se di solito si traduce *keraunòs* devastazione e saccheggio, è molto probabile che sia invece imparentato con **Per(k)aunos*, gli dei baltici Perun e Perkunas e modificato per tabù linguistico.

Il fulmine è l'arma di Indra vedico e di Zeus greco, arma con cui quest'ultimo esprime la sua *menis*, la sua collera su Tifeo. Secondo Muellner (2004:186) la *menis*, collera, è legata con la radice indoeuropea **men-* e il greco *menos*, che è la forza, l'impeto. Come il termine vedico *manyu-* è principalmente associato a Indra, così *menis* è associata a Zeus, al suo fulmine e al suo fuoco distruttivo. L'ecpirosi e il cataclisma sono le visibili manifestazioni epiche del Volere di Zeus nell'Iliade, scrive Nagy (2016), cioè il fuoco e l'alluvione. In realtà l'ecpirosi o conflagrazione si manifesta in fuoco e vento combinati assieme e la descrizione più chiara si trova nella Teogonia (687-712) quando Esiodo racconta la tempesta di fuoco definitiva creata da Zeus contro i Titani. Il termine è *phlox*, 'fiamma', contenuta nel fulmine. Secondo Nagy i miti dell'Iliade su guerra, ecpirosi e cataclisma come disastri primigeni alternativi sono di grande antichità e appaiono nei Poemi Ciclici, Esiodici e Orfici e l'idea stessa di questi disastri primigeni è correlata con l'idea degli *hemitheoi*, i semidei, come è dimostrato in modo più diretto dal poema ciclico *Cypria*. Un semidio che compie imprese tipiche di Zeus è Eracle, personaggio che ha parecchi riscontri in altri miti indoeuropei. In particolare è stato comparato a un mito indo-iraniano il viaggio di Eracle per catturare i buoi di Gerione che, almeno in Esiodo (Teog.287) ha tre teste e, al tempo di Stesicoro, triplo corpo con sei braccia e sei gambe (West 2007:260). Una figlia di Tifeo, distrutta da Zeus era l'Idra, un mostro con molte teste ucciso da Eracle: gli autori antichi (Serv. Aen. 6.287, sch. Stat. Theb. 1. 383) interpretavano le teste dell'Idra come sorgenti d'acqua prolifiche che continuavano a uscire e allagavano la campagna. Se una era bloccata, ne apparivano altre, finché Eracle bruciò la regione e chiuse il flusso (West 2007:258). Un rapporto con Zeus e la metallurgia è dato da Eracle Daktilo, venerato a Cipro e altre isole e cui è attribuita da Pausania (5.7.6, 5.14.7) la fondazione dei giochi olimpici, noto anche come Herakles Melqart, che unisce in sé sincreticamente i tratti fenici di Melqart (legato agli interessi minerario-metallurgici della monarchia di Tiro) e quelli egizi di Bes (divinità metallurgica zoppa come Efesto, Vulcano e lo scandinavo Volundr/Weland) e ne condivide le funzioni kourotropiche e apotropaiche. A proposito di zoppia (cfr. supra pag.35), un tratto caratteristico degli dei fabbri, Apollodoro (1.6.3) narra di come Tifone, il dio serpente, tagliò i tendini delle gambe di Zeus durante la loro lotta, provocandone la claudicazione. Anche Dioniso, secondo una tradizione, era zoppo, in altre è privo di un sandalo (vedi Koutelakis 2016). La zoppia, che i greci legavano alla lettera *lambda* (*labda*) minuscola come immagine, è collegata da Ginzburg (1989) con il mondo dei morti e da Lévi-Straus (1985) con la periodicità stagionale. Il nesso con le miniere e la metallurgia consiste probabilmente con il fatto che anche queste erano attività stagionali e si svolgevano nel sottosuolo.

Come fa notare Nilsson (1932:230, 236-237), mentre gli dei sono detti Olimpici come gruppo e si dice risiedano nell'Olimpo, in realtà l'aggettivo olimpico è riferito esclusivamente a Zeus come dio individuale e il motivo è che egli risiede in cima a una montagna in quanto dio del tempo atmosferico, divinità del tuono e della tempesta che raduna le nubi e scaglia i fulmini. In generale Omero si riferisce all'Olimpo in Tessaglia, anche se vi sono alcuni punti non chiari, ma in realtà Olimpo è il nome di parecchie montagne in Grecia e in Asia Minore. Worthen (1988:6-7, 17) osserva, dal canto suo, che almeno al tempo in cui scrivevano Omero ed Esiodo, tra l'VIII e il VII sec. a.C., sembra che Olimpo e Ouranos, siano uguali: Urano sarebbe solido (la sfera cristallina) sotto il quale ci sono le nubi (oscurità). Omero (*Iliade* 5.754, *Odyssea* 20.103) usa il termine, più antico, *oulympos* come nome comune e sinonimo di *ouranos*, cielo. In effetti, esisterebbero un Urano alter-Olimpo, un Urano cielo-orizzonte che agisce da diadema alle costellazioni ed è 'bronzeo (che Worthen indica come colore e non come materiale, di bronzo, che è l'interpretazione più diffusa) e un Urano cielo-crepuscolo. Urano Cielo-di-bronzo era concepito come la soglia di bronzo del palazzo celestiale e talvolta gli dei apparivano sospesi in cielo, ma altre volte come meteore.

In questa prospettiva anche i vulcani entrano più nel regno di Zeus che in quello infernale: infatti i vulcani sono delle montagne che occasionalmente eruttano fuoco e quindi si possono comprendere

una serie di credenze assai antiche e di cui molte di origine pre-greca, in cui il dio del tuono e del fulmine, lo Zeus Keraunòs e Bronton che abbiamo già visto, era anche connesso con l'esistenza del minerale metallico nella terra. Hephaistos, fabbro e dio del fuoco, metonimia per 'fuoco', Hephaistos nei vasi attici, era eponimo di un mese tessalo; Talos in dialetto cretese significa sole e il gigante di bronzo Talos sembra in certe versioni essere una specie di Cureto o di Sparto, ma completamente di bronzo, non solo armato di tutto punto. Secondo Apollodoro (*Apollodorus* 1.140, *Argonautica* 4.1638) Talos era l'ultimo della generazione degli uomini di bronzo. Blakely (2006:6) ritiene che i daimones non siano semidei fabbri nè che la metallurgia sia la loro funzione primaria, ma che vi sia una relazione molto più complessa tra questi daimones e il metallo. In effetti, sembra che esistano degli dei che in seguito si sono unificati nelle figure di Zeus Keraunòs e Bronton come dio del fuoco (celeste) ed Efesto e una serie di Grandi dee e di daimones, che a livello molto arcaico 'spiegano' l'esistenza dei metalli nella terra e adombrano le tecniche per estrarli. Esiste una forte somiglianza tra il culto del fuoco di Lemno, Efesto e i Cabiri e il cerimoniale del fuoco a Creta celebrante la nascita di Zeus sul monte Ida. Esisteva un culto di Zeus Bronton e lo Zeus delle caverne frigio era probabilmente simile nel culto allo Zeus cretese e un centro del culto di Efesto era situato presso il monte Olimpo Misio o Bitinio.

L'acqua che circola in faglie perpendicolari a pieghe geologiche deposita minerali e costituisce depositi metalliferi. Baker *et al.* (2010) dividono le aree dove si concentrano le piante metallofite in siti primari, secondari e terziari. Le piante metallofite hanno tolleranza al metallo specifica, che crea endemismo locale, cioè ecotipi di piante ristretto a siti individuali. Qui ci interessa soprattutto la *Silene vulgaris* (Moench) (Garcke), una caryophyllacea commestibile un tempo nota come *Silene inflata*, che è un 'vegetation mark' tipico delle aree dove si è svolta attività mineraria e di fusione dell'Età del Bronzo. Le foglie se stropicciate tra le mani, emettono un particolare crepitio o sfrigolio. In Italia la *Silene* ha vari nomi dialettali che mettono in rilievo una caratteristica, il rumore. I bambini per gioco fanno scoppiare i boccioli battendoli sul palmo della mano. Da qui il nome in vari dialetti settentrionali di s-ciopetini, s-ciopit, sclopit, che significano tutti 'scoppiettini', piccoli scoppi; in siciliano ciancianedda è equivalente al toscano bubbolini; il bubbolo, infatti, è il noto sonaglio di ottone sferico e fessurato. In sostanza il calice alla fine dell'estate è indurito e quando è schiacciato produce il suono di uno scoppio. In Francia è chiamata erba del tuono (*herbe du tonnerre*), in inglese *bladder campion* e popolarmente in Galles pianta della vipera perchè ne cura il morso secondo la medicina popolare. In Gran Bretagna si crede inoltre che chi la coglie può essere colpito dal fulmine o provocare un temporale ed è connessa con le tombe e i cimiteri. Quello che ci interessa qui è la relazione tra una pianta che è metallofita e i suoni che produce, in particolare lo scoppio, che la associa al tuono. Si delinea qui una serie di simboli e significati connessi da alcuni elementi: sorgenti d'acqua, crescita di piante metallofite, in particolare la *Silene*, commestibile e scoppiettante, daimones che scaturiscono dalla terra come alberi, danzano armati con timpani, un ambiente selvatico e montano, caverne e templi di montagna dove era praticata la metallurgia, il fuoco, il tuono, il fulmine, le pietre del fulmine. I Dattili, ma non solo loro, favorivano la crescita dei frutti dagli alberi e i raccolti e facevano scaturire le sorgenti dal fianco delle alture. Blakely (2006) mette in rilievo la qualità di questi daimones di favorire la crescita vegetale e umana (i Telchini di Rodi rendono sterili i campi, quindi agiscono in modo uguale e contrario sulla riproduzione).

Abbiamo quindi un paesaggio fisico e mentale connesso alle prime miniere di rame, che non solo si presenta in forma dendritica come rame nativo, ma è creduto, come altri metalli (oro, argento, ferro, stagno, piombo e altri che qui non ci interessano), soggetto a una vita simile a quella vegetale e quindi suscettibile di «riproduzione», nel ventre della madre, del genere signora degli animali e signora delle montagne, anche se nel nostro caso non è sessuale (al contrario della metallurgia africana).

Il tamburo dello sciamano in Valcamonica?

Generalmente l'arte rupestre è considerata un fenomeno tipico delle comunità di cacciatori-raccoglitori, ma è prodotta pure da agricoltori e allevatori anche a livello di società statali. Scoperte archeologiche (Rozwadowski 2014:77) hanno mostrato la continua presenza di arte rupestre in Siberia per tutta la preistoria e il periodo storico e un'importante corrente di archeologi la associa, almeno in parte, a forme etnograficamente documentate di sciamanesimo, per via delle immagini di tamburi, battacchi o abiti rituali sciamanici, soprattutto nella Siberia orientale e meridionale. Come afferma Wallis (2013), l'interpretazione sciamanica dell'arte rupestre fa parte del dibattito, con severi censori, da oltre due decenni, anche se l'idea che certe immagini derivino da visioni sciamaniche in realtà era già ipotizzata nel XIX secolo. L'idea riprese vigore alla fine degli anni 1980 grazie soprattutto all'opera di Lewis-Williams & Dowson (1988). Nello stesso anno fu pubblicato *The Social Life of Things* (1988), dell'antropologo Appadurai, che apriva la strada a una più ampia teorizzazione nell'ambito degli studi di cultura materiale e visuale, cristallizzandosi in una *Thing Theory* con una serie di articoli che riflettevano il crescente interesse interdisciplinare per l'interfaccia tra persone e cose e ripensava criticamente l'interfaccia tra soggetti e oggetti. Questo nuovo interesse ha portato nel primo decennio del 2000 a una serie di opere che si interessavano a come le comunità indigene trattano le cose, cioè come le ontologie animiste elaborano senza bisogno della dialettica cartesiana soggetto/oggetto e considerano invece il mondo come pieno di 'persone' umane e non umane (vedi per es. Ingold 2006, Brightman e Ulturgasheva 2012).

Wallis (2013:323) vede gli sciamani come mediatori e negoziatori chiave tra umani e non, in grado di riparare gli squilibri anche con la produzione e il consumo di cultura materiale/visuale, in questo caso arte rupestre. Talvolta questa 'arte' si comporta come una 'persona' animata, con la propria intenzionalità e contributo attivo alla vita sociale; ciò nega l'idea che gli esseri umani siano gli arbitri ultimi dell'agire ed estende le nozioni di società e comunità oltre gli umani, smentendo contemporaneamente i dualismi occidentali spirito/materia, cultura/natura, mente/corpo. Un approccio animico è un approccio relazionale che ripensa l'arte rupestre come potenzialmente agente ed è perciò più rilevante, secondo questo studioso, parlare di ontologie animiche più che di visione del mondo sciamanica o focalizzarsi su stati alterati di coscienza e visioni, che sono terminologie occidentali. Questo approccio considera i paesaggi come 'vivi', abitati da diverse persone e queste non sono 'spiriti', ma 'persone' di diverso genere, situate in un mondo di cui fanno parte anche gli esseri umani. L'azione degli 'oggetti' non sempre deriva dall'azione umana, perchè essi hanno status sociale indipendente, azione che non deriva da 'libero arbitrio' o 'coscienza' (nozioni tipiche del liberalismo umanista), anche se gli 'oggetti' nondimeno possiedono consapevolezza di sé come persone e agenti intenzionali.

L'ipotesi sciamanica ha fatto presa anche in Italia, anche se è minoritaria, ma pecca, come d'altronde gran parte dell'archeologia italiana, di mancanza di background teorico aggiornato. Un esponente di questa tesi per la Valcamonica è Sansoni (2014) che ritiene che quest'arte rupestre possa fornire tracce interessanti dell'antico sciamanesimo indoeuropeo (p. 10), da comparare con l'arte rupestre scandinava e centro-asiatica dell'età del Rame e del Bronzo. Durante l'età del Ferro "la maggior parte delle incisioni rappresentano scene mitiche e molte incisioni hanno caratteristiche "visionarie" che descrivono un qualche tipo di magia o rituale. Alcune immagini di arte rupestre usano figure di animali come simboli, spesso con valore funerario. Tra le scene, alcuni pannelli sono legati al contesto sciamanico". Sansoni divide i petroglifi 'sciamanici' in due gruppi tipologici principali: le figure umane o antropomorfe e gli animali o ibridi. Tra i primi troviamo i cosiddetti 'oranti' con le grandi mani aperte, talvolta anche con grandi piedi e attributi sessuali, in genere presenti nella parte centrale della

roccia e più grandi delle altre figure umane, oltre a umani con grandi mani che sembrano volare, interpretati come in volo sciamanico. In ogni periodo, poi, vi sono rocce con scene di danza, dove appaiono spesso tamburi (Ragazzi 1994, Sansoni 2014).

Specialmente durante l'età del Ferro, scrive Sansoni, appaiono spesso raffigurazioni di umani e animali fantastici, come umani con due o tre teste, cervi con corna poco realistiche, serpenti cornuti, figure sui trampoli, animali con nove gambe e figure a labirinto. In particolare appaiono persone a cavallo di cervi e cervi in associazione con busti, guerrieri od 'oranti', oltre alla grande figura antropomorfa con corna di cervo identificata come il dio Cernunnos a Naquane. Sansoni afferma che come i cervi, anche i cavalli hanno lo stesso significato simbolico di veicolo per il viaggio dell'anima per gli sciamani siberiani; egli però non sembra percepire il fatto che il tamburo (o anche il batocchio) è in realtà il 'vero' veicolo dello sciamano. Il tamburo può essere rappresentato anche dalla metafora animale (cervo, cavallo o uccello). In ogni caso appaiono in Valcamonica molti cavalli e molti cavalieri, alcuni in piedi sulla groppa e a Campanine, roccia 49 vi è un cavallo a due teste. I cani, che appaiono numerosi, figurano nel repertorio sciamanico e infero e sono scolpiti sulle rocce camune, vicino a guerrieri, oranti e altre figure. Gli uccelli sono spesso associati a oranti e guerrieri, capanne-granai e labirinti. A Campanine appaiono figure di umani a cavallo di uccelli o in piedi sulla schiena del volatile o che tengono un uccello per la coda e addirittura sulla roccia 62 un guerriero con elmo crestato, spada e mantello in piedi su due uccelli. Secondo Sansoni (2014:15-21), queste figure di cui alcune sono accompagnate da un'iscrizione, forse il nome di un guerriero morto, sono comparabili alle imbarcazioni con teste d'uccello scolpite a poppa e prua della roccia 50 a Naquane. Appaiono anche figure umane con maschera a becco d'uccello della media età del Ferro. Tra le altre creature fantastiche Sansoni ricorda il cosiddetto 'idolo farfalla' tardo neolitico della roccia 27 di Foppe di Nadro e la roccia con il cervo a nove gambe della media età del Ferro, sempre a Foppe. Con connessioni con lo sciamanesimo sarebbero anche le scale scolpite nelle rocce 4, 11, 44 di Naquane e sulla roccia 27 di Foppe di Nadro. Secondo lo studioso (Sansoni 2014:22), citando Samorini, lo sciamanesimo camuno sarebbe connesso con l'uso dell'*Amanita muscaria* e *succulens*, fungo presente nell'area, ma non considera altre possibilità come l'uso del papavero da oppio, utilizzato da varie culture dell'Italia settentrionale fin dal neolitico (Samorini 2016). Altre possibilità sono rappresentate dalla *Datura stramonium*, nota nel medioevo come erba delle streghe, dall'idromele e dal vino, il cui rapporto con Zeus, la metallurgia e i daimones Coribanti è ben documentata in area egea. Dioniso all'inizio era il dio dell'idromele e come i Coribanti erano soprattutto orgiastici, così lo erano a Lesbo i Kabiroi, figli di Efesto, dio principale dell'isola e a Tebe si veneravano i Kabiroi, sempre mostrati con il martello e Kabiro, connessi al teatro e al banchetto.

Goibniu (Govannon in Galles, Gobannus in Gallia) era il dio fabbro irlandese, figlio della dea Brig. Produce spade che colpiscono sempre e possiede l'idromele della vita eterna. Crea le armi per i Tuatha Dé Danann insieme a Credne e Luchtainel. Goibniu è ospite di una festa ultraterrena, Fled Goibnenn, dove gli ospiti bevono grandi quantità di una bevanda inebriante che ora si identifica con la birra. Invece di ubriacarsi, essi sarebbero protetti dalla vecchiaia e dal decadimento. I commentatori vedono in ciò un altro collegamento con Efesto, che offre da bere agli altri dei nell'Iliade, libro I e che è associato a Dioniso in un noto motivo vascolare. Nel caso dell'idromele, possiamo aggiungere il suo rapporto con Thor (dal proto-germanico **Thunraz*, cioè "fulmine", "tuono") e Odino (*Völuspá* 28).

Nei tempi antichi, ad esempio, mandragora, brionia (rapa del diavolo), datura, atropa belladonna, aconito, drosera, canapa, tasso, papavero e achillea erano tutti rinomati e usati nei "riti di intossicazione" per le loro virtù visionarie e ipnotiche. Gli esempi più sorprendenti per quanto riguarda i Celti sono il cratere di Vix (540-530 a.C., Costa d'Oro, Francia), probabilmente contenente i resti di una bevanda

inebriante nella tomba di una principessa e il calderone di idromele scoperto nella tomba del Principe di Hochdorf (530 a.C., Baden Württemberg, Germania). L'intossicazione occupava un posto molto importante nella vita religiosa dei Celti, poiché i nomi di diverse dee celtiche - conosciute da iscrizioni scoperte in Gran Bretagna e Gallia e dalla letteratura irlandese - si riferiscono all'intossicazione sacra mediante bevande alcoliche e più particolarmente da idromele. Nella mitologia, Medb era l'entità che garantiva il contatto tra il mondo dei vivi ed il mondo dei morti ma era venerata anche come Dea guerriera e della sovranità (Beck 2009). E' ragionevole credere che i Camuni condividessero opinioni religiose simili, anche se ovviamente potevano usare anche l'Amanita. Naturalmente si possono raggiungere stati alterati di coscienza anche senza uso di sostanze psicotrope, com'è ampiamente dimostrato dall'etnografia.

Sciamanesimo e Animismo

Lo sciamanesimo deve il suo nome a un tipo di operatore religioso dalle molteplici funzioni, per denominare il quale sul finire del XVIII secolo si afferma il termine 'sciamano' dal tunguso, attraverso il russo e il tedesco. I legami tra lo sciamanesimo e la caccia derivano da una particolare concezione del rapporto col mondo, visto come 'dato naturale' e l'analisi delle società siberiane di cacciatori fornisce un modello di base: sono società semplici e acefale, dove la funzione sciamanica essenziale consiste nell'assicurare la 'fortuna' nella caccia. Secondo Hamayon (2015), la funzione sciamanica presenta tre aspetti interdipendenti che trovano espressione nei rituali periodici di rinnovamento: stabilire il principio dello scambio mediante l'alleanza con gli spiriti sotto forma di spirito-moglie e sciamano-marito, garantirne il buon andamento con l'alternanza tra la morte della cacciagione e quella degli uomini, e vegliare sulla perpetuazione dei due partners. Le 'cure' consistono nel compensare i morti, soprattutto con la possibilità di rinascere, al fine di liberare i vivi dal loro influsso negativo. Limitate nelle società di cacciatori, afferma Hamayon, le relazioni con i defunti acquistano maggior rilievo nell'attività sciamanica con l'introduzione dell'allevamento nelle regioni ai margini della foresta siberiana. Poiché il bestiame e i pascoli sono trasmessi per via ereditaria, l'allevatore si sente debitore nei confronti degli antenati, che diventano oggetto di cerimonie rituali in quanto spiriti che garantiscono la sussistenza. Se prima aveva natura animale ed era posta su un piano di parità con gli uomini (orizzontalità), questa categoria di spiriti ora diventa umana e si colloca al di sopra degli uomini (verticalità). I rituali periodici sono condotti dalle autorità claniche: l'allevatore venera con la preghiera gli antenati da cui discende e dipende, e offre loro in sacrificio animali domestici che lo sostituiscono operando uno scambio-sacrificio per i mezzi di sussistenza elargiti dagli antenati. Lo scambio non è più simmetrico né reciproco, e alla sua base non vi è più l'atto del 'prendere', ma quello di 'investire' per ricevere un beneficio. Escluso dai rituali periodici di perpetuazione, lo sciamano si limita a compiere rituali occasionali di riparazione dei disordini e si specializza nella gestione delle anime: soccorre i vivi resi folli dai morti senza discendenti, nonché quelli afflitti da malattie inviate loro dagli antenati come punizione per aver infranto l'ordine sociale. La 'sposa' spirituale d'origine animale, ma umanizzata, che prende marito entro una stessa discendenza patrilineare, viene trasmessa per eredità da uno sciamano al suo successore e, in mancanza di maschi, è una figlia a ereditare la funzione, cui non si può rinunciare.

Sfortunatamente gran parte della discussione sull'ipotesi sciamanica in Valcamonica si basa sul noto volume di Eliade (1951), che ha avuto molta più fortuna presso i letterati che non presso gli antropologi. Per comprendere lo sciamanesimo ritengo più utile considerarlo all'interno dell'animismo, che è sia un concetto che un modo di relazionarsi con il mondo e si riferisce a ontologie o visioni del mondo che assegnano volontà e personalità agli esseri umani e non umani. Recentemente vi è stata una rinascita di questo concetto in antropologia e una sua espansione dalle società di cacciatori-raccoglitori-

orticoltori a quelle caratterizzate da agricoltura mista, sacrificio e gerarchia. La persona o il gruppo sociale con una sensibilità "animistica", sostiene Swancutt (2019) attribuisce la qualità di essere 'animato' - a una vasta gamma di esseri, come il paesaggio, altri umani, animali, piante, spiriti e forze di natura come l'oceano, i venti, il sole o la luna. Quello che anima ogni essere o cosa può variare. Gli Yukaghir siberiani, per esempio, differenziano tra esseri consci e inconsci. Le cose attive come animali, alberi e fiumi sono persone come noi perché, come gli esseri umani, possiedono determinati tipi di anime. Al contrario, le cose statiche come pietre, sci e prodotti alimentari non sono persone perché condividono solo un'anima in comune con gli umani e mancano del tipo di sensibilità che consentirebbe loro di muoversi e mostrare segni di vita animata, coscienza e motivazione (Willerslev 2007: 73). La coscienza e la motivazione nelle società animistiche sono attribuite non solo agli animali, ma anche a determinati luoghi (l'oceano che vede tutto degli Yup'ik), che possono anche essere intrisi di memoria: i Western Apache ritengono che alcuni luoghi contengano saggezza e memorizzano storie su di essi (Basso 1996).

Sprenger (2016), parlando dell'animismo nel Sudest asiatico, descrive alcuni principi che mi sembrano utili a comprendere le società camune dell'età del Bronzo e del Ferro. La gerarchia è una caratteristica costitutiva dell'animismo nel Sudest asiatico, che ha una lunga storia di centri politici, dotati di potenza militare, splendore culturale e connessioni commerciali al di fuori della regione.

La nozione di scambio, basato sullo scambio asimmetrico matrimoniale e le relazioni di parentela, afferma Sprenger, è indissolubilmente connesso a rapporti con antenati e spiriti. L'inclusione dei non umani nelle reti di scambio elucida la notevole differenza nel ruolo degli animali nella caccia e nel sacrificio: nella caccia gli esseri umani prendono vite animali e gli (spiriti degli) animali prendono vite umane in cambio, nel sacrificio gli spiriti tentano di prendere vite umane, ma ciò che ricevono invece sono le vite di animali domestici. Il principio di sostituzione separa così il sacrificio dalla caccia, implicando una gerarchia tra uomo e animale per lo più assente dall'animismo di caccia. Oltre a ciò, nello scambio con gli spiriti quella che sembra essere produzione è in realtà intesa come una sorta di scambio o circolazione di doni. Gli umani si impegnano socialmente con gli spiriti - a volte ancestrali - proprietari del riso, della terra o degli animali della foresta, al fine di acquisire in sicurezza cibo. Dal punto di vista dello scambio persone umane e non umane sono coinvolte in un cosmo sociale unificato, ma internamente differenziato e il rapporto di alterità si allarga anche agli stranieri e al commercio. Lo scambio è quindi il mezzo con cui l'alterità viene costantemente prodotta come base della socialità.

Come chiarisce Sprenger (2016:38), gli esseri umani appaiono quindi come ipostasi temporanee di cicli di riproduzione che sopravvivono alla durata della vita umana e questo diventa particolarmente evidente nei riti mortuari, che sono di importanza centrale per molte società del Sudest asiatico. Spesso, questi rituali sottolineano lo smontaggio delle persone attraverso scambi, funerali secondari e così via. Sostanze, oggetti, poteri viaggiano lungo particolari relazioni all'interno di uno spazio sociocosmico e si coagulano temporaneamente per formare persone umane. L'asimmetria dello scambio è uno dei mezzi principali per stabilire la comunicazione e definire le alterità, sia sociali che cosmologiche. Lo scambio, l'accessibilità ai sensi e la gerarchia sono prima di tutto tipi di differenza in una visione processuale, che integrano ruoli sociali e corporeità, esistenza su entrambi i lati del confine vita/morte, umani e non umani. Nell'animismo, la socialità deve essere proporzionata, ma l'integrazione e l'alterità non si escludono a vicenda. Gli stessi tipi di relazioni si applicano alle relazioni tra umani e tra umani e spiriti: queste sono simili alle relazioni con umani socialmente distanti, per via del commercio, il tributo o la predazione reciproca. L'universo sociale appare quindi non tanto differenziato in spiriti e umani, ma in Noi e non-Noi.

La caccia alle anime: caccia al cervo e cacciamorta

In un interessante studio di Sansoni et al. (2011) appare chiaro come cervi e cavalli siano i soggetti tra i più rappresentati nell'arte rupestre camuna: in particolare, cavalli e cervi rappresentano al momento il 60% (cervi 20%, cavalli 41%) degli animali definibili tra l'età del Bronzo e quella del Ferro (II-I mill. a.C.). Tre aree contigue sul versante est, Naquane, Zurla e i Verdi, paiono dare un valore primario al cervo (Sansoni 2011:372-73). Nello stesso studio, Bonomelli (2011:375-76) rileva che cavalli e capanne sono strettamente associati, soprattutto sul versante orientale. I cavalli sciolti sono quasi il doppio dei cavalieri. Le zone di Seradina e Zurla contengono più della metà delle scene di caccia al cervo. A ovest il cacciatore è sempre a piedi, a est è quasi sempre a cavallo. Le armi sono quasi sempre lance, più rare le spade e pochissimi gli archi (Bendotti 2011:380). I cacciatori a volte sono muniti di elmo e scudo, perciò i ricercatori si sono progressivamente allontanati da un'interpretazione puramente economica della caccia come atto venatorio (Anati, 1960) per avvicinarsi a una interpretazione simbolica: caccia iniziatica (Fossati, 1991) e caccia mitica (Abenante, Marretta, 2007). Le scene di cavalcatura di cervi sono poche e le più note sono sulla R57 di Naquane.

Un'ipotesi che non è stata ancora presa in considerazione a sufficienza, a parte piuttosto generiche descrizioni dell'arte rupestre come simbolica, legata a iniziazioni o a pratiche funerarie, è l'idea che molti riquadri siano delle narrazioni. Pur non entrando nella discussione dettagliata dell'arte camuna, che ci porterebbe troppo lontano, io preferisco assolutamente l'ipotesi funeraria soprattutto per le scene con cervi. Se prendiamo a prestito la nozione di 'animale-anima' di Lødøen (2015), che abbiamo visto in precedenza, possiamo interpretare almeno alcuni pannelli come raffigurazioni concettualmente simili a quelle illustrate da Lødøen? Io credo di sì.

La Grande Roccia o roccia 1 di Naquane si presenta come una vasta superficie di arenaria permiana levigata e modellata, larga 34 m e alta 8m; la superficie incisa, circa 65 m², è suddivisa in 21 settori, popolati da oltre duemila figure. Recentemente un progetto di ricerca condotto da Andrea Arcà ha permesso la realizzazione di un nuovo e aggiornato rilievo iconografico, con la creazione di un modello di navigazione virtuale, abbinando ai rilievi iconografici una serie di visioni panoramiche a 180° e 360° che includono l'ambiente circostante. La versione che ho consultato (oltre alle foto che ho fatto a Naquane e le Guide di A. Galbiati, n.d. e AAVV, 2011) e presentata sul sito del MIBAC (<http://www.parcoincisioni.capodiponte.beniculturali.it/index.php?it/181/virtual-tour-della-grande-roccia>) è la versione demo: la navigazione fotografica è completa, mentre, per i rilievi iconografici, è limitata ai settori C, H, L, M e T della Grande Roccia.

Le figure più antiche risalgono alle fasi più recenti del Neolitico; la maggior parte però è stata incisa nel corso degli ultimi secoli dell'età del Bronzo e oltre l'80% nella prima parte dell'età del Ferro. Vi sono quindici figure di labirinto in Valcamonica: tredici sul versante orientale, di cui tre a Naquane (rocce 1, 2, 3), uno a Coren del Valento, due a Zurla e quattro a I Verdi. Naquane, Zurla e I Verdi sono siti adiacenti. Le figure associate di solito sono armati e ornitomorfi (Naquane 1 e 2) (Gavaldo 2012:73).

L'analisi dell'arte rupestre camuna è assai dettagliata nei particolari ma, a parte un confronto tra versante destro e sinistro della valle, in generale manca di una visione olistica delle caratteristiche delle rocce, per esempio il suono che emettono, la posizione rispetto ai punti cardinali e la leggibilità a seconda delle ore del giorno e della stagione, ma anche la posizione dell'area dei petroglifi rispetto a punti particolari della valle e la posizione delle singole rocce rispetto a tutte le altre di un'area e delle varie aree tra loro. Pur non potendo avanzare ipotesi riguardo l'acustica e la leggibilità a seconda del periodo dell'anno, propongo un tentativo di lettura di alcune rocce viste nel loro insieme, in

particolare la roccia 1, la roccia 57 e la roccia 70.

La roccia 57 (Fig. 6), ubicata ad est dell'ingresso e orientata nella direzione nord-sud, permette di osservare una serie di edifici dell'età del Ferro, sostenuti da lunghi pali e si trova all'estremità nord di una linea che vede la roccia 70 all'estremità sud e la roccia 50 nel mezzo. Accanto ad abitazioni di grandi dimensioni compaiono alcune figure di cervi cavalcate da uomini in piedi o seduti. Nella porzione più in alto della roccia si trova inoltre una scena di aratura. Anche la roccia 57, a nordest della roccia 1, è divisa in due parti, una superiore, dove c'è il villaggio e una inferiore dove appaiono i cervi e i cavalieri di cervi. Nella parte superiore all'estremità sinistra vi sono alcuni edifici isolati e sopra uno di questi si vede un uccello. Nella parte inferiore all'estrema sinistra ci sono due edifici con davanti due armati di spada a cavallo di cervi unicorno, fronteggiati da cani e armati a piedi, degli edifici più o meno in fila, un cervo isolato fronteggiato da armati a piedi e uno a cavallo tutti con spada e scudo; appare un'orma di piede. Vi è poi uno spazio centrale privo di cervi, con orme che si dirigono verso i cervi a sinistra, armati a piedi e a cavallo e cavalli che non sembrano avere interazioni precise, in mezzo a sparsi edifici e carri, infine sulla destra, ci sono alcuni edifici sporadici e un carro tirato da cavalli, posizionati lungo una fessura che divide la roccia in due parti, che appaiono come se fossero sulla riva opposta di un corso d'acqua rispetto al villaggio (cfr. Fossati 2011ab), con un gruppo di orme vicino al carro, quasi a segnalare un guado. Sotto questi edifici, isolato rispetto al gruppo di edifici e cavalli dell'estrema destra, appare un grosso cervo con una coda particolare, quasi equina, cavalcato da un armato di spada e scudo. Mentre nella Rocca 1 gli armati hanno la lancia, nella roccia 57 essi brandiscono una spada. Se essi appartengono a due villaggi diversi con un'ideologia religiosa comune pur con qualche differenza, oppure se riguardano episodi diversi non è chiaro. Considerata la presenza di un guado quasi al centro della parte inferiore e di un altro guado a destra, con un carro e alcune orme sopra il cavaliere del grosso cervo possiamo ipotizzare il villaggio dei morti nell'aldilà? Com'è noto il guado rappresenta un passaggio, una soglia, tra due mondi, siano essi le rive di un fiume terrestre o di un fiume dei morti. In alcune tradizioni vi è un allontanamento progressivo dei vivi dai morti attraverso funerali multipli, sepolture secondarie, ecc. I morti possono venire ingannati facendo uscire il cadavere dalla finestra o aprendo una porta posteriore nella parete della casa, ecc. In generale le culture animistiche pensano che i morti vivano in villaggi facendo le stesse cose dei vivi, talvolta all'incontrario, come le aquane che fanno il bucato di notte, e aspettano di ritornare a vivere indossando una veste animale, entrando nel corpo di un neonato, ecc. Non sappiamo cosa pensassero i camuni, ma è assai probabile che le scene scolpite sulle rocce si riferiscano meno ai riti funerari e più alle attività rituali dei morti. Nella roccia 57 le scene dei cervi e cervi cavalcate vicino a edifici, fronteggiati da armati e cani, fanno pensare ad anime che devono affrontare delle prove per avvicinarsi al guado e infine alla figura a cavallo del grande cervo sulla destra.

Whitley (1994:14) scrive che la metafora della 'morte' che esprime un'esperienza soprannaturale è rappresentata graficamente in modo semplice in Nordamerica, cioè come un animale ucciso o un essere umano che uccide un animale, che in realtà è l'aiutante-spirito dello sciamano. La convenzione grafica, detta erroneamente un "cacciatore e la sua preda", è il risultato della mancanza di distinzione tra le azioni di uno sciamano e il suo aiutante, a causa dell'associazione intima tra i due. Per esempio, la metafora specifica "uccidere una pecora di montagna" come segnale di ingresso nel soprannaturale figura in modo prominente nella mitologia eziologica delle popolazioni di lingua Numic. La metafora dell'uccisione è abbinata a una seconda metafora dello stato alterato di coscienza: i rapporti sessuali (possiamo attribuire a questa ragione i numerosi personaggi itifallici e le scene di copula dei petroglifi camuni?). Queste metafore collegate giocano un ruolo ideologico chiave nelle società che possiedono il cosiddetto servizio della sposa, dove l'uomo cacciatore è considerato Donatore e non Privatore di vita per via della sua capacità di uccidere e essere ucciso - vale a dire, per la sua capacità di entrare nel soprannaturale.

Nella Roccia 1 di Naquane (Fig. 7), che si trova a sudovest della roccia 57 e a nordest della roccia 70, più o meno al centro dell'area di maggior concentrazione delle rocce graffite, i cervi appaiono sul lato sinistro e destro: a sinistra alcuni cervi sembrano seguire due armati a cavallo, con due armati a piedi che sembrano fare segni con l'arma, tre palette e un cane stanno di fronte ai cavalieri. Tutti si stanno dirigendo verso l'area del villaggio, dove alcuni cervi, circondati da palette e cani si trovano alla periferia superiore del villaggio, privo di cervi, che riappaiono sul lato destro, circondati da armati, di cui uno a cavallo, che però hanno la punta delle lance dalla parte opposta agli animali. Una serie di palette in verità sembra formare uno sbarramento, che impedisce l'accesso dei cervi all'area dei telai e a quella del labirinto (Fig. 8 a,b). Un armato a piedi mostra una punta di lancia enorme, molto più grande di quelle degli altri e addirittura maggiore dell'armato stesso. Il cavaliere e un armato a piedi hanno copricapi con corona solare; i cervi si dirigono verso il lato all'estrema sinistra, dove appaiono dei cervi senza una particolare direzione, come se fossero giunti a destinazione in un'area dove qualche armato se ne sta alla periferia e dove sorge un solo edificio. La roccia appare come percorsa da onde di pietra (Fig. 9) e il grosso dei cervi si trova sul colmo di un'onda, tra due avallamenti; nel settore G i canidi talvolta azzannano il posteriore del cervo, ma altre volte gli stanno davanti o sono in mezzo al branco, quasi fossero cani da pastore che dirigono gli animali verso la direzione voluta. Appaiono sulla roccia 1 anche alcuni busti, di cui uno è capovolto e ci sono alcune coppelle, alcune singole, altre in gruppi di due, tre, quattro e modulo a otto, posizionate in modi che sembrano significativi.

Sulla Roccia 1 all'estrema sinistra di chi guarda sulla passerella bassa appaiono alcuni cervi, di cui uno enorme rispetto agli armati, incongruamente in mezzo ad alcuni edifici isolati con alcuni oranti tra loro e alcuni armati in posizione più periferica che li circondano e li minacciano con lance; i cervi si stanno dirigendo verso la parte centrale. Qui vi è un gran numero di cervi con qualche edificio, alcuni uccelli, delle palette, pochi oranti in mezzo al branco, cani e armati anche qui soprattutto in posizione periferica, ma non esclusivamente. Nel settore D alcuni cervi si dirigono verso un armato e uno di essi è sovrapposto a una ruota a sei raggi (simbolo del tuono?). Nel settore I una nutrita serie di oranti femminili, di cui una con le grandi mani è in posizione orizzontale (che Fossati ha interpretato come un'aquana), sbarrare il passo ai cervi diretti verso il lato destro, e altri oranti appaiono presso un edificio nel settore L a sbarrare il passo a due cervi, di cui uno sta sotto l'altro e sembra disteso. Nello stesso settore L un pediforme e una paletta dividono questi oranti, alcuni armati e un paio di uccelli da molti cervi inseguiti da un cavaliere in piedi su un cavallo con le zampe legate, che continuano a dirigersi verso destra, dove vengono affrontati da tre cervi. Infine a destra un piccolo numero di cervi, che sembra essere arrivato a destinazione, poichè sono rivolti in varie direzioni e sembrano in parte fermi, è circondato da armati tra cui uno che cavalca in piedi. Appare anche l'impronta di un piede. Nell'interazione tra armati e guerrieri appare un cervo ferito da una lancia inseguito da un cane e un cervo apparentemente preso al laccio. Nella parte centrale in basso appare un armato di lancia che sembra colpire un uomo e vicino vi è un busto; a destra di questa scena vi è uno sbarramento di cinque uccelli volti verso destra, che sembrano trampolieri (gru-aquane?) e due palette. Nel settore M i cervi spariscono a parte uno voltato verso destra in alto vicino a una bandoliera (?) e uno in basso voltato verso sinistra vicino a una paletta (la paletta lo respinge?).

Anche se i cervi dei petrogilifi non sono realistici, tuttavia essi ci comunicano alcuni messaggi: si tratta di branchi di maschi adulti con grandi trofei, cioè di circa sette-dieci anni, nel pieno del vigore fisico e sembrano visti in inverno, periodo in cui hanno i palchi puliti. Sono quindi metafora della società guerriera gerarchica e sessualmente segregata dell'età del Ferro. In qualche caso, il guerriero grande insieme a uno o più guerrieri di minori dimensioni potrebbe essere associato al cervo maturo con lo scudiero? E' probabile. Il trofeo nel suo massimo splendore d'inverno ci suggerisce una stagione. Nella realtà i branchi maschili sono formati da maschi sub-adulti e adulti, tra i quali esiste una gerarchia basata sulla mole corporea, le condizioni fisiche e l'aggressività. La posizione gerarchica di un

individuo si stabilisce al suo ingresso nel branco, mediante confronti ritualizzati e lotte d'allenamento. Lo sviluppo del trofeo si può considerare un indice indiretto della prestanza fisica di un maschio; è di grande importanza nella definizione del rango sociale e nel riconoscimento dei dominanti. I maschi maturi e anziani tendono a vivere isolati o eventualmente accompagnati da un maschio giovane (scudiero). I palchi puliti sono tra settembre e gennaio, la caduta inizia a febbraio fino ad aprile. La scomposizione temporanea dei branchi che avviene con la perdita dei palchi da febbraio, provoca sconvolgimento gerarchico. Nei giorni centrali del periodo riproduttivo (fine settembre-inizio ottobre) i maschi iniziano a bramire; questi "scontri vocali" con i contendenti all'harem sono strettamente legati alla definizione della gerarchia dei maschi adulti.

Ritengo che si possa fare un paragone tra le lance brandite dai cacciatori o isolate e un tipo particolare di bastone, scolpito con protuberanze a forma di testa d'alce o di renna e le sue raffigurazioni nell'arte rupestre, datate dal Mesolitico alla Prima età dei metalli, oggetto dai molteplici significati simbolici, usati da uomini maturi o anziani. Kashina e Zhulnikov (2011) ritengono simboleggino la stagione invernale, associata con la vecchiaia e siano connessi a nozioni di fertilità. Questi bastoni, talvolta chiamati bastoni di comando, hanno una durata estremamente lunga, dal VII millennio alla seconda metà del II millennio calibrato a.C. per quel che riguarda i bastoni e dal VI millennio al III millennio calibrato a.C. per quel che riguarda l'arte rupestre. Compaiono in un territorio enorme, dall'Europa settentrionale a oltre gli Urali, confermando che le culture archeologiche della zona di foresta euroasiatica condividevano alcune idee comuni. Le più antiche raffigurazioni rupestri vengono da Vinge, Norvegia e sono datate Tardo mesolitico, le più tarde appartengono al Neolitico Finale e Eneolitico (Zalavruha, Carelia, Russia). La posizione del bastone a testa d'alce ha due varianti, una orizzontale sopra la testa dell'uomo e una verticale, con il bastone posizionato tra la vita e la testa dell'uomo. L'uomo sembra così alzare il bastone o farlo ondeggiare, come uno scettro o un vessillo. Nelle tombe parecchi bastoni erano posti sopra il livello della vita. Kashina e Zhulnikov vedono un collegamento con le popolazioni di interesse etnografico delle foreste boreali euroasiatiche, nella cui mitologia l'alce, connesso con l'Orsa Maggiore e con l'arrivo della primavera, ha una grande importanza mitica e cosmologica.

Nella Norvegia occidentale i bastoni sono invece associati al cervo rosso ed è chiaro, afferma Lødøen (2009), che questo animale deve aver avuto un ruolo importante nella società mesolitica che creò il sito di arte rupestre di Vingen. A Vingen l'arte rupestre è distribuita in modo diverso nell'area centrale rispetto a quelle quelle periferiche e si incentra intorno al cervo rosso. In particolare vi è l'impressione che in molte composizioni il cervo sia confrontato dai bastoni a testa di cervo, come se si volesse imporre una certa influenza sull'animale: mancano completamente scene di caccia e questi confronti appaiono solo sull'area centrale vicino a strutture di capanna che Lødøen (2015) pensa siano strutture specializzate per certi rituali connessi alla produzione dell'arte rupestre o anche a capanne dove si lasciavano decomporre i morti e si scarnificavano le ossa. Inoltre, centinaia di bastoni sono stati graffiati in luoghi strategici, come se chiudessero un processo di dominazione di un potere, per impedire a certe forze di fuggire dall'area (in modo analogo alle palette camune?). Tra le figure dei cervi e dei bastoni vi sono delle figure antropomorfe, spesso vicine all'area delle capanne, come se facessero parte del processo di dominio del cervo rosso.

Quello che mi interessa notare è che, anche se le figure di oranti e le palette sono in generale viste come isolate dal contesto dei cervi, in effetti esse sono state incluse nella narrazione delle due rocce in modo efficace. Dopo aver respinto l'ipotesi di una caccia al cervo alimentare, gli studiosi si sono fermati all'idea di una caccia al cervo aristocratica, con risvolti iniziatici o funerari. Ritengo che si tratti di posizioni evemeristiche: non nego che potessero esserci delle cacce rituali di carattere funerario nella

realtà, ma erano una ripetizione/rappresentazione del tempo mitico che si ripete in occasione di certe date, periodi dell'anno, avvenimenti. Ritengo che la caccia al cervo della Roccia 1 rappresenti di una forma di Caccia Selvaggia, i cui primordi si possono vedere già nella foresta boreale, con la differenza che in Valcamonica il carattere di caccia è marcato. La maggior parte delle rocce con cervi e cervi cavalcati si trova sul lato sinistro del fiume Oglio, versante est della valle e non molto lontano dalle miniere di rame e ferro. E' interessante che due libri importanti sullo sciamanesimo siberiano portino titoli simili, *La caccia all'anima* di Roberte Hamayon (1990) e *Cacciatori d'anime* di Rane Willerslev (2007) che esprimono l'idea tipica delle culture di cacciatori che le anime di esseri umani, animali e oggetti siano in continua trasformazione attraverso un ciclo 'chiuso' di morti e rinascite. Questa idea sembra filtrare attraverso i millenni e stare alla base anche di culture più complesse di quelle cacciatrici.

Nelle notti dopo il solstizio d'inverno (21 dicembre), la barriera che separa il mondo dei vivi da quello dei morti si fa più sottile ed è così possibile incontrare un'orda che attraversa il cielo, composta da cani latranti, cacciatori con cavalli al galoppo che inseguono cervi. Vedere questo corteo è presagio di sventure. Vi è una somiglianza con Erlik Khan, il signore dell'oltretomba della Siberia e dell'Europa nord-orientale, il dio della morte e del Tamag (inferno) nella mitologia turca e mongola. Tra i suoi figli c'è Temir Han, il dio del ferro e delle miniere. La Caccia Selvaggia ha innumerevoli declinazioni alpine e nell'area orobica diventa Cacciamorta o "caccia del diavolo" anticipata al periodo che intercorre tra i Morti e san Martino: di notte si potevano sentire cani che abbaiano rabbiosamente come se stessero inseguendo la selvaggina. Non si trattava di cani, ma di Confinati o anime confinate, chiamati in dialetto camuno cunfinàcc, in dialetto Valtellinese cunfinàa, figure mitiche nelle tradizioni della Lombardia nord-orientale, soprattutto nelle Valli Bergamasche, Valcamonica e Valtellina. Erano anime tornate a disturbare i vivi e mandate al confino tramite un esorcismo in vallate laterali ed inospitali, da cui il nome di "confinati". Nella concezione delle bòte (racconti), scrivono Bendotti e Giarelli (2017) non tutti i morti presenti in questo mondo erano degli spiriti maligni e, in certi periodi, queste anime erano ben accette tra i vivi, invocati dai viventi per ricevere pioggia, in occasione di siccità, o per contrastare alluvioni e inondazioni. Normalmente però gli spiriti erano associati al cattivo tempo (vedi, per il medioevo camuno, Cominelli *et al.* 2004). La credenza negli spiriti del maltempo capaci di provocare tempeste ed uragani era diffusa anche nelle Alpi Lepontine, nel Trevigiano e nel Bellunese, dove si riteneva che si trovino dentro i chicchi della grandine e nelle nubi temporalesche. Solitamente si svolgevano tre processioni nei tre giorni precedenti l'Ascensione, più una in quello di San Marco e, scrivono Bendotti e Giarelli, la pratica rogazionale consentiva di definire un limes tra l'ambito domestico e quello selvaggio, cui appartengono gli spiriti. Ma ciò che contraddistingue i confinati è il fatto di essere stati banditi verso una località selvatica caratterizzata da cime montane, rovine, forre: riferimenti a queste anime sono diffusi in diverse zone delle Alpi. In Valcamonica tra le aree di confino delle anime vi è la Valle di Campolungo, probabilmente l'area nel comune di Bienno dove esiste l'antica Miniera di Campolungo. Dai racconti, quindi, i confinati appaiono come spiriti del tempo atmosferico, che hanno un rapporto con le miniere, come Campolungo e con divinità del tuono e del fulmine attraverso l'associazione con i monti. Possono essere rappresentati dai canidi che appaiono sui petroglifi? E' possibile. I confinati sono anche in rapporto con il cervo, ovviamente e con un dio che appare sulla roccia 70, Cernunnos.

La roccia 70 e Cernunnos

La roccia 70 (Fig. 10a) si trova leggermente a nordovest e più in basso della roccia 1, con cui può essere connessa da una linea retta a formare la base di un triangolo isoscele il cui angolo superiore è rappresentato dalla roccia 57, che sta più in alto di entrambe. Sul lato sinistro, che collega la roccia 57 e la roccia 70, a metà si trova l'importante roccia 50. Sulla roccia 70 vi è incisa una grande figura,

il dio Cernunnos, con accanto un personaggio con le mani alzate. Il dio ha corna di cervo sulla testa, al braccio destro porta un'armilla (bracciale) e la mano impugna un coltello; la sinistra sembra tenere un serpente (?). Questa figura di recente è stata interpretata come una barca solare che esce dal corpo, facendola datare tra il VI sec. e inizi del V sec. a.C. Un po' più a sinistra, all'altezza del gomito appare una grossa coppella, che in genere non è presa in considerazione, ma che può aggiungere al significato ctonio del dio. Nel mondo celtico transalpino tarde raffigurazioni mostrano il dio seduto a gambe incrociate, con armille e coltelli e circondato da animali domestici e selvatici. Una celebre immagine è raffigurata sul calderone di Gundestrup (Danimarca) (Fig. 10b), databile alla prima metà del I sec. a.C.. Qui il dio tiene un torques, simbolo circolare come l'armilla, con la mano destra, vicina al muso di un cervo e stringe con la sinistra un serpente con corna d'ariete. Intorno appaiono rami di quella che sembra edera, simbolo autunnale-invernale, ctonio e dionisiaco. Lowe Thompson (1929) suggerisce che Herne e altri capi della caccia selvaggia nel folklore europeo derivano tutti dalla stessa antica fonte, affermando che Herne potrebbe essere collegato al nome della divinità gallica Cernunnos nello stesso modo in cui *horn* inglese è affine al latino *cornu*. In gallico, *carnon* o *cernon* significa corno; *cern* significa corno o capo in Antico Irlandese ed è etimologicamente affine a *carn* in Gallese e Bretonese. Queste parole derivano dalla radice proto-indoeuropea **krno-* che ha dato anche il latino *cornu* e germanico **hurnaz* (dal quale l'inglese *horn*). Cernunnos è associato con vari animali, in particolare il cervo e il serpente, con l'acqua (i marinai) e con la ricchezza nascosta.

In Germania, la Caccia selvaggia era anche nota come Esercito selvaggio o furioso e al suo capo furono date varie identità, tra cui Wodan (o Woden) come capo dei guerrieri caduti. In Galles la Caccia è nota come Cwn Annwn, o Cani di Annwn, l'Aldilà, presieduta da Arawn, re di Annwn o da Gwyn ap Nudd come re degli inferi e re delle fate. In Galles, i cani della Caccia selvaggia erano associati alle oche migranti, probabilmente perché il loro strepito nella notte ricorda i cani che abbaiano. Mallt-y-Nos (Matilde della notte), simile alla germanica Perchta, cavalca con Arawn e i cani (Cwn Annwn) inseguendo anime per Annwn. I Cani cacciano in determinate viglie di feste cristiane o solo in autunno e inverno (abbiamo già visto la connessione tra cervi, bastoni di comando e inverno nell'area boreale). Cardini (1987) associa il tempo notturno della caccia e il sole, con Cernunnos identificato con l'Apollo ellenico-romano e con la luce diurna, vale a dire con l'eternamente giovane dio Lug. Nei miti che riguardano Lug, il cervo gioca un ruolo collegato al ciclo dell'eterno ringiovanimento simboleggiato dalle sue corna e che è agevole connettere con il solstizio d'inverno e quindi con l'anno nuovo. Vediamo quindi come Cernunnos possa essere associato alla barca solare, che rappresenta il sole di notte e che appare nella roccia 70. È un sole ctonio, che è morto per rinascere all'alba e un sole invernale, quando l'astro sembra fermarsi, morire durante il solstizio d'inverno e ha bisogno di riti che lo facciano rinascere in un nuovo ciclo. Abbiamo visto come Cernunnos sia associato anche a un altro animale ctonio e che rappresenta la rinascita con la sua muta periodica: il serpente, che stringe nella mano sinistra nel calderone di Gundestrup. Nell'*interpretatio* romana Cernunnos sarebbe Dis pater, dio delle ricchezze del sottosuolo, poi identificato con Plutone, l'equivalente del greco Ade. Il cervo nel calderone è in opposizione in opposizione al serpente con corna d'ariete che è rappresentato nell'iconografia gallica, animale anch'esso connesso con i tesori, di cui è custode, come il suo discendente, il drago medievale.

Anche nella roccia 70 il dio Cernunnos con corna di cervo mostra sulla parte sinistra quello che era identificato come un serpente e poi è stato visto come una barca solare che gli esce dal petto. Le due interpretazioni non sono in realtà mutuamente esclusive: in effetti la testa di uccello della barca si evolve in quella di drago o di serpente nei drakkar vichinghi e sassoni (il termine originale dell'imbarcazione è *dreki* dal norreno, dal Proto-Germanico **drakô*, drago, latino *draco* e greco *drakon*, serpente). Perciò aspetterei a respingere come errato il serpente: il rapporto tra cervo e serpente è di opposizione e qui ci aiuta Plinio con una serie di criptiche informazioni. Seguendo Aristotele, nella *Naturalis Historia* Plinio

descrive abitudini e caratteristiche del cervo secondo le credenze dell'epoca; qui ci interessa il fatto che il cervo sarebbe grandemente invisibile ai serpenti e che il suo fiato li stanerebbe. Bestiari medievali che traggono da Plinio e altri autori antichi ci informano di alcuni dettagli: il serpente si insinua nelle crepe del terreno, il cervo beve una quantità d'acqua e la riovita poi in esse, costringendolo a uscire e lo schiaccia, uccidendolo. A causa delle sue grandi corna, dovendo stare a testa bassa, il cervo con le narici attrae i serpenti e li inghiotte; sentendosi avvelenato, corre alla fonte, beve e ringiovanisce e gli cadono le corna e il pelo. Quindi Cernunnos è un dio connesso con le ricchezze del sottosuolo, un dio minerario che ha due funzioni: la prima, come cervo connesso all'acqua controlla le acque sotterranee (il serpente, spesso metafora per corso d'acqua), nemiche dei minatori. La seconda è che il nome del cervo che abbiamo già visto, *brenthos*, *brenta*, *brendon*, *brenthion*, ecc. ci dice che le acque del cervo sono di origine celeste e associate al tuono e al fulmine, ma anche al registro del bollore, termale, sessuale, umorale, della fermentazione, ecc. e quindi al fuoco. In sostanza cervo e serpente come elementi rappresentano il fuoco e le acque celesti il primo, le acque sotterranee il secondo. Come stagioni, tuttavia, il cervo rappresenta l'inverno e il rinnovo dell'anno, il serpente con le corna di un animale come l'ariete, rappresenta la primavera e la rinascita delle piante. In termini minerari, il serpente rappresenta la vena di minerale, il cervo il piccone, il cervo-fuoco arroventa la roccia, poi 'beve' l'acqua e costringe il serpente-minerale a uscire, lo schiaccia frantumando il minerale e lo uccide dividendo il suo corpo (la vena) in parti. Qui ci potrebbe essere una relazione con la partizione del corpo di un sacrificio, con la tradizione della cosiddetta 'porzione del campione' (come l'irlandese *Curadmír*) che Atheneo (*Deipnosophists* 4.40) e Diodoro Siculo (*Bibliotheca historica* 5.28) riferiscono fosse tipica dei Celti e, forse, con il corpo defunto nelle sepolture secondarie.

Conclusioni

Ho cercato di dimostrare che esiste una relazione tra arte rupestre, sito dove l'arte rupestre si colloca e il paesaggio più ampio, articolato secondo il *mindscape*, la visione del mondo socialmente e storicamente specifica della popolazione autrice dei petroglifi. In particolare ritengo l'arte rupestre camuna, i rituali funebri e le sepolture complementari, 'consumo delle anime', facendo mia l'intrigante espressione di *Lødøen*. Gli studi sulla distribuzione spaziale dell'arte rupestre hanno rivelato come la topografia locale fosse usata in modo attivo e come questi siti abbiano in comune un forte focus idrocentrico, soprattutto l'acqua corrente rumorosa. Un esempio è l'imponente paesaggio roccioso dell'area sacra di Breno, Valcamonica, connotata da risorgive (dette *brendole* in veneto); il toponimo appartiene alla serie di termini che troviamo su un'area che va dalle isole Britanniche all'Anatolia. La radice protoindoeuropea *bhren-* indica sia acqua che fuoco e la radice PIE derivata è *bhren-to-s*, uno dei modi per dire 'cervo, animale cornuto'. Il significato originale indica un cluster semantico, un gruppo di concetti che uniscono acqua che bolle, ribolle, forte rumore, sorgente sotterranea, altezza come luogo elevato e anche 'alto', 'sommò' in senso figurato. C'è un rapporto tra il suono dell'acqua, il calore (anche sessuale, umano e animale), il registro semantico del bruciato, il ribollire e gorgogliare (acqua, bevande fermentate), l'ebbrezza, e la parola profetica. In particolare vi è un rapporto in alcune lingue indoeuropee tra cervo e birra. Dalla stessa radice derivano anche i nomi di alcuni uccelli acquatici e canori. Nell'area dei petroglifi camuni vi sono due tipologie dominanti e contrapposte di ornitomorfi: quelli appartenenti alla sfera acquatica e corvidi. Entrambe le tipologie sono connesse con i guerrieri, ma non solo: le Aquane, per esempio, possono essere associate alle gru per via del loro grido, ma anche al labirinto e alla caverna, i cani possono sembrare oche (peraltro un simbolo guerriero), corvi e merli sono connessi sia al campo di battaglia che alla profezia. Entrambe le specie sono legate alle stagioni e all'oltretomba.

Penso di aver reso abbastanza chiaro il rapporto tra un certo tipo di paesaggio e un rumore tonante,

la metallurgia e il cervo grazie all'analisi linguistica, che mostra come lo stesso genere di paesaggio e mitologie simili si allarghino su un territorio estremamente ampio. Non sappiamo quale fossero le credenze religiose degli antichi camuni, a parte che c'erano somiglianze con popolazioni limitrofe, ma grazie all'analisi linguistica, all'antropologia, alla comparazione archeologica e allo studio del folklore locale e di arcaiche credenze egee, credo si possa ricostruire e ipotizzare un quadro più dettagliato del pensiero camuno dell'età del Ferro. Posso anche affermare che i Camuni e e gli altri Euganei parlavano lingue appartenenti al gruppo occidentale e centrale dei dialetti indoeuropei che usava la parola *brentos/brendon* per dire cervo.

Ritengo che sia stata finora sottovalutata l'importanza dell'attività mineraria e di produzione del rame e del ferro in relazione ai petroglifi camuni e ho cercato di mostrarne i forti rapporti simbolici: per esempio, sia in miniera che per la martellinatura dei petroglifi i camuni usavano martelli di quarzo, un minerale che grazie alla sua triboluminescenza è impiegato anche altrove per produrre petroglifi, oltre ad essere adoperato in contesti funerari e sciamanici. Peraltro, mentre il rapporto tra aree dei petroglifi e personaggi mitici e del folklore come le Aquane è stato ben dimostrato, forse meriterebbe un approfondimento il rapporto tra le ninfe dei frassini, la manna e le lance degli armati nella caccia al cervo, lance che, assieme alle spade, ricordano i cosiddetti bastoni di comando della foresta boreale, che appaiono in connessione a renne e cervi, oltre che con personaggi anziani e l'inverno. Cervi e miniere sono connessi non solo per via della cultura materiale, il piccone di corno di cervo, ma anche perché questo è uno strumento attivo spiritualmente: i minatori arcaici si munivano di una protesi animale, il corno di cervo, si impadronivano cioè del suo 'effetto', la forza del colpo, che in tal modo 'aumenta' la capacità di percussione. Il cervo ha anche altri 'effetti' come la stagionalità e il calore sessuale, favorendo la fertilità della vena di minerale, mentre il rapporto tra palco di corna e corsi d'acqua protegge contro l'allagamento della miniera.

Il folklore camuno e valtrumplino, comune a molte altre zone minerarie, parla di esseri piccoli, i nani o personaggi simili, che possono ben aver lasciato impronte di dimensione più piccola rispetto a quelle di un uomo adulto sulle rocce. Sfortunatamente questa linea di ricerca non è stata ancora esplorata, a quanto ne so, e neppure la qualità del suono, il soundscape dell'arte rupestre camuna, anche se è dimostrato che questo è uno dei criteri della scelta di un luogo adatto all'arte rupestre. All'interno di questa linea di indagine c'è il rapporto tra divinità celesti indoeuropee del tuono e del fulmine, le miniere, l'origine cosmica del ferro e la metallurgia, che associa daimones metallurgici, montagne, danze pirriche armate, caverne. Possiamo perciò ricostruire un mindscape, paesaggio fisico e mentale connesso alle miniere di rame e ferro, minerali soggetti a una vita simile a quella vegetale e quindi suscettibile di 'riproduzione', anche se non sessuale, nel ventre della madre-montagna. Ho analizzato anche una concezione assai arcaica del cielo visto come scodella di pietra, che probabilmente i camuni condividevano con parecchie altre popolazioni coeve e l'idea che quella che sul nostro piano di esistenza appare come una lastra litica, sia in realtà il cielo dell'aldilà, che in certe circostanze può essere penetrato. Questa porta tra mondi, quello dei vivi e quello dei morti, è sotto il controllo di operatori del sacro, dato che la pietra, in una concezione animistica, è 'animata' anche se in modo differente dagli esseri umani, animali e vegetali.

Nelle società animistiche gerarchiche la nozione di scambio asimmetrico è indissolubilmente connessa a rapporti con antenati e spiriti ed è il mezzo con cui l'alterità viene costantemente prodotta come base della socialità. L'universo sociale appare quindi non tanto differenziato in spiriti e umani, ma in Noi e non-Noi. E' all'interno di questa concezione che si può concepire la ritualità che aveva luogo in Valcamonica e la spinta alla produzione di arte rupestre. Data l'associazione simbolica tra martelli da miniera e da martellinatura, è facile comprendere che se si martellina una roccia, si batte

sul cielo di pietra dell'aldilà. Solo l'operatore del sacro in grado di comunicare con i non-Noi, i morti, era in grado di descrivere quelle che in molti casi appaiono come scene della vita oltremondana, come quelle descritte sulla roccia 57. Anche se non ho purtroppo dettagli sull'acustica delle rocce e la loro leggibilità stagionale e a seconda dell'ora, ho proposto una lettura di alcune rocce viste nel loro insieme, in particolare la roccia 1, la roccia 57 e la roccia 70.

Nella maggioranza dei casi l'analisi dell'arte rupestre camuna è assai dettagliata nei particolari, ma in generale manca di una visione olistica: per esempio, credo che dovrebbero essere lette insieme la roccia 57 e la roccia 50, che si trova a metà di una linea retta ideale che connette la roccia 57 e la roccia 70 e di queste con la roccia 1. Un'ipotesi che non è stata ancora analizzata in profondità è l'idea che molti riquadri siano delle narrazioni e ritengo probabile che le scene scolpite sulle rocce si riferiscano meno ai riti funerari dei vivi e più alle attività, tra cui duelli rituali e danze pirriche, dei morti nell'aldilà, ma anche a scene di caccia alle anime-cervo e a un tipo di caccia che si svolge qui, da questo lato del velo di pietra, quando il mondo dei vivi e quello dei morti comunicano in certi periodi dell'anno.

La Caccia Selvaggia nell'area orobica si chiama Cacciamorta, anticipata dal periodo attorno al solstizio invernale all'inizio di novembre. Quelli che si sentono latrare non sono cani, ma anime dei Confinati, mandate al confino tramite un esorcismo in vallate inospitali, che dal folklore locale appaiono come spiriti del tempo atmosferico, che hanno un rapporto con le miniere, come Campolungo e con divinità del tuono e del fulmine. Forse sono rappresentate dai canidi che appaiono sui petroglifi, ma i Confinati sono anche in rapporto con il cervo e con Cernunnos della roccia 70. Cernunnos è un dio connesso con le ricchezze del sottosuolo, un dio minerario, una divinità invernale e solstiziale, ma che è anche associato a due animali che stanno in opposizione, il cervo e il serpente, sia in termini simbolici stagionali che minerari. Sarei quindi propenso a non escludere l'interpretazione del serpente a favore esclusivo della barca solare.

La maggior parte delle rocce con cervi e cervi cavalcati si trova sul lato sinistro del fiume Oglio, versante est della valle e non molto lontano dalle miniere di rame e ferro, a indicare la relazione con il sottoterra, il basso e il mondo dei morti, ma anche la certezza della rinascita all'alba (il giorno delle Due Albe?). Le tre rocce incise che ho considerato, 1, 57, 70, si trovano ad altezza diversa sul costone e formano un triangolo isoscele con l'angolo superiore orientato a nordovest (Fig. 11). Varrebbe la pena di prolungare idealmente quella punta e vedere dove va a finire nel paesaggio fisico circostante, così come esplorare cosa collegano gli angoli della base. Avremmo una notevole aggiunta al quadro del *mindscape* camuno.

Geologia, geografia e paesaggio sono concetti occidentali, scrive Saunders (2004:132-133), mentre i dati archeologici ed etnografici mostrano come il significato dei minerali fosse, e talvolta sia, legato alle filosofie naturali che considerano il mondo fisico una entità vivente e non uno sfondo inanimato dell'attività umana. I minerali fanno parte di entità più grandi, come montagne, vulcani, laghi e valli, fiumi, acque alluvionali, pioggia, ghiaccio e fulmini e conservano parte del significato (spesso mitologico) accordato a queste caratteristiche del paesaggio. I minerali possono essere associati all'acqua, al sangue, allo status sociale, all'identità spirituale e servire per indicare certe identificazioni e qualità relative ai morti. Ritengo, seguendo questo studioso, che la ricerca archeologica informata antropologicamente deve guardare oltre la natura politico-ideologica e la manipolazione del paesaggio e riconoscere che i paesaggi sono anche un'entità fisica e culturale costituita da molti componenti minerali e non, ognuno con il proprio significato. Questa considerazione ci può quindi aiutare ad approfondire e rendere più articolata la concezione del mondo anche di popolazioni, come gli antichi camuni, di cui non abbiamo che scarse o nulle testimonianze scritte.

Bibliografia

- Adams, D. Q. (1985). "Designations of the Cervidae in Proto-Indo-European". *JIES* 13:269-282.
- Airò, A. (2006). "Engien de feme: Viviana di Merlino e la Vivana dei monti". *Il Nome nel testo*. riviste.edizioniets.com.
- Alinei, M. (1984). "Naquane nella Valcamonica nei suoi rapporti con le Aquane, esseri mitologici delle Alpi centro-orientali". *Quaderni di semantica* 1:3-16.
- Alinei, M. (1985). "Silvani latini, Aquane ladine: dalla linguistica all'antropologia". *Mondo Ladino*. 9 (3-4):49-78.
- Appadurai, A. (1988). *The Social Life of things. Commodities in cultural perspective*. Cambridge.
- Arcà, A. (2001). "Chronology And Interpretation Of The 'Praying Figures' In Valcamonica Rock Art. Archeologia e arte rupestre: l'Europa - le Alpi - la Valcamonica, *II convegno internazionale di archeologia rupestre*. Darfo Boario. Atti del Convegno di studi, 2-5 ottobre 1997. Milano.
- Arcà, A. (1997) " 'Praying figures', chronology and interpretation". *TRACCE Onl. RA Bull.* 9.
- Aspesi, F. (2002). "Il miele cibo degli dei". In Silvestri, D., Marra, A., Pinto, I. (eds). *Saperi e sapori mediterranei. La cultura dell'alimentazione e i suoi riflessi linguistici* (Napoli, 13-16 ottobre 1999), Napoli .
- Baker, A. J. M. Ernst, W. H., O Van Der Ent, A., Malaisse, F. e Ginocchio, R. (2010). "Metallophytes: the unique biological resource, its ecology and conservational status in Europe, central Africa and Latin America" In L. C. Batty and K. B. Hallberg (eds). *Ecology of Industrial Pollution*. Cambridge.
- Basso, K.H. (1996). "Wisdom sits in places: notes on a Western Apache landscape". In *Senses of place* (eds). S. Feld & K.H. Basso. Santa Fe.
- Beck, N..(2009). *Goddesses in Celtic Religion: Goddesses of Intoxication* Posted on February 23, 2017 <<https://brewminate.com/goddesses-in-celtic-religion-goddesses-of-intoxication/>>
- Beekes, R..(2010). *Etymological Dictionary of Greek*. Leiden.
- Bendotti, L. Giarelli L. (2017). "Morti e anime confinate in Valle Camonica e nelle vallate bergamasche". In F. Bravin, E. Cardellini, G. Ghezzi, B. Martelli, R. Massara (eds). *Antropologia delle tenebre. Vampiri, non morti e ritornanti*. Milano.
- Blessner, B, Salter, L-R. (2007). *Spaces Speak, Are You Listening?* Cambridge.
- Bourdieu, P., (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge.
- Brady, J. E. & Prufer, K. M.. (1999). "Caves and crystalmancy : Evidence for the use of crystals in ancient Maya religion". *Journal of Anthropological Research*. 55(1):129-144.
- Brightman, M., Grotti, V.E. & Ulturgasheva, O. (2012). *Animism in Rainforest and Tundra: Personhood, Animals, Plants and Things in Contemporary Amazonia and Siberia*.
- Busatta, S. (2014). "La Percezione del Colore e il significato della Lucentezza". *Antrocom Online Journal of Anthropology* 10(2): 281-284.
- Calin, D. (2012). " The stony Night Sky, the Sun, the Spring, the Waters and Fire". Unpublished extract from *Indo-European Poetics and the Latvian folksongs*, Calin 2008-2012 Riga.
- Camuri, G. (1994). "In contrada Aquane: il linguaggio dell'acqua nelle figure di cervo della roccia 14 del Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri". *Notizie archeologiche Bergomensi* 2: 281-287.
- Cardini, F. (1987). "Mostri, belve e animali nell'immaginario medievale". *Abstracta* 12:38-45.
- Coltro, D.(2006). *Gnomi, anguane e basilischi. Esseri mitici immaginari del Veneto, del Friuli-Venezia Giulia e dell'Alto Adige*, Sommacampagna.
- Cominelli, C., Giorgi, A., Lentini, S.& Merlin, P. P. (2004). "Per Una Storia della mandragora nell'immaginario della Valcamonica (Italia settentrionale)". *Eleusis* 8:3-42.
- Cook, A. B. (1914). *Zeus A Study in Ancient Religion*. Cambridge.
- De Franceschi, M. (2015). *La mitologia veneta da una prospettiva motivazionale e magico-religiosa*. Tesi. Università di Stoccolma.
- Díaz-Andreu M., Mattioli T. (2016). "Archaeoacoustics of Rock Art: Quantitative Approaches to the Acoustics and Soundscape of Rock Art". In S. Campana, R. Scopigno, G. Carpentiero e M. Cirillo (eds). *CAA2015 Proceedings of the 43rd Annual Conference on Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology*. Oxford.
- Díaz-Andreu, M. & García, B. C.. (2015). "Acoustic Rock Art Landscapes: A Comparison Between The Acoustics Of Three Levantine Rock Art Areas In Mediterranean Spain". *Rock Art Research* 32(1):46-62.
- Diaz-Andreu, M.; Farina, A.; Armelloni, E.; Coltofean, L.; Picas, M.; Mattioli, T. (2019) *Acoustics effects at prehistoric landscapes: an archaeoacoustics analysis of rock art sites from the Western mediterranean*. Aachen ICA 2019 Proceedings of the 23rd International Congress on Acoustics 9-13 Sept.
- Donà, C. (2003). *Per le vie dell'altro mondo. L'animale guida e il mito del viaggio*. Cosenza.

- Eliade ,M. (1974 [1951]). *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*. Roma.
- Eliade, M. (1980). *Arti del metallo e dell'alchimia*. Torino.
- Endrizzi, L., Degasperri, N. & Marzatico, F. (2009). "Luoghi di culto nell'area retica". In G. Cresci Marrone e M. Tirelli (eds). *ALTNOI. Il santuario altinate: strutture del sacro a confronto e i luoghi di culto lungo la via Annia*. ATTI DEL CONVEGNO. Venezia 4-6 dicembre 2006. Roma.
- Foches, A. (2007). *Leggende dell'Uomo Selvatico* + DVD.Ivrea.
- Fossati A. (1994). "L'acqua, le armi e gli uccelli nell'arte rupestre camuna dell'età del Ferro". *Notizie Archeologiche Bergomensi* 2:203-216.
- Fossati A. (2011b). "Possiamo riconoscere l'autore delle incisioni rupestri della Valcamonica? Il Maestro di Paspardo ed altri artisti tra VI e V sec. a.C.". *Notizie Archeologiche Bergomensi*, 19: 357-373.
- Fossati, A. (1991). "L'età del Ferro nelle incisioni rupestri della Valcamonica". In: AA. VV. *Immagini di una aristocrazia dell'età del Ferro nell'arte rupestre camuna*, Milano.
- Fossati, A. (2007). "Figures and Male Sites in the Rock Art of Valcamonica, Italy". *XXII VALCAMONICA SYMPOSIUM* 2007 Darfo Boario Terme (Bs). 18-24 Maggio.
- Fossati, A. (2011a). "L'utilizzo delle accidentalità naturali delle rocce nell'arte rupestre della Valcamonica". *Bulletin d'études préhistoriques et archéologiques alpines publié par la Société Valdôtaine de Préhistoire et d'Archéologie* XXII, Aoste.
- Furst, P. T. (1972). "El concepto huichol del alma." In Furst, P. T. & Nahmad, S. (eds). *Mitos y arte huicholes*. Mexico City.
- Galbiati, A. (n.d.). *Naquane. Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri. Guida*. Capo di Ponte
- Gamkrelidze, T. V., Ivanov, V. V. (2010). *Indo-European and the Indo-Europeans: A Reconstruction and Historical Analysis of a Proto-Language and Proto-Culture*. Berlino.
- Gavaldo, S. (2012). "La figura del labirinto in Valcamonica: sintesi e confronti". *Preistoria Alpina* 46(2):67-75.
- Ginzburg, C. (1989). *Storia notturna: Una decifrazione del sabba*.Torino.
- Goldhahn, J. (2002). "Roaring Rocks: An Audio-Visual Perspective on Hunter-Gatherer Engravings in Northern Sweden and Scandinavia". *Norwegian Archaeological Review* 35(1):29-61.
- Hamayon, R. N. (2015). *Le chamanisme: Fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et aujourd'hui*. Paris.
- Hamayon; R.N. (1990). *La chasse à l'ame: esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien*. Nanterre.
- Hanks, P., Hardcastle, K.& Hodges, F. (2006). *A Dictionary of First Names*. Oxford.
- <<http://siti.voli.bs.it/itinerari/05/05/preistorica/soprintendenza/default.htm>>
- <<http://www.ilborgosoncino.com/SoncinoLeggende-LeAnguane.asp>>
- <http://www.museostorianaturaleverona.it/nqcontent.cfm?a_id=43836&tt=museo#sthash.UR6nmTDM.dpuf>
- <<https://www.danielarossisaviore.com/post/2015/10/13/il-canto-delle-aquane-le-ninfe-del-bosco>>
- <<https://www.leggende.vallebrembana.org/caccia.html>>
- <<https://www.welfarenetwork.it/agostino-melega-e-gli-spauciacchi-dell-acqua-leggende-della-tradizione-locale-20151023/>>
- Ingold, T. (2000). *The Perception of the Environment*. London.
- Ingold, T. (2006). "Rethinking the animate, re-animating thought". *Ethnos* 71(1):9-20.
- Innes, J. B., Blackford, J.J. (2003). "The Ecology of Late Mesolithic Woodland Disturbances: Model Testing with Fungal Spore Assemblage Data". *Journal of Archaeological Science* 30(2):185-194.
- Kashina, E. , Zhulnikov, A. (2011). "Rods With Elk Heads: Symbol In Ritual Context". *Estonian Journal of Archaeology* 15(1):18-31.
- Katzir, S. (2006). *The Beginnings of Piezoelectricity: A Study in Mundane Physics*. Dordrecht.
- Koeberl, N. (1997). "Quartz: Some Of Its Uses In Irish Prehistory". *TROWEL* 8:15-22.
- Koerper, H. C., Desautels, N. A., Couch, J. S. (2002). "Quartz Crystals and Other Sparkling Minerals from the Bolsa Chica Archaeological Project". *Pacific Coast Archaeological Society Quarterly* 38.
- Koutelákis H. (2014) *Proistoriká tis nísou Tínou / Tenos in the Prehistoric Era*, Atene.
- Koutelákis H. (2016). *Théatro kai metallorýchoi metallourgoi: I periptosi tou Thorikou Lavreiou, tis Elefínas kai ton Delfón*, Atene.
- Kroonen, G. (2013) *Etymological Dictionary of Proto-Germanic*. Leida.
- Lévi-Strauss, C. (1985). *La via delle maschere*. Torino (ed.orig. La voie des masques. Paris1979).
- Lewis-Williams, D. & Dowson, T. (1988). "The Signs of All Times: Entoptic Phenomena in Upper Palaeolithic Art". *Current Anthropology*. 29 (2): 201-245.
- Lødøen, T. K. (2015). "Treatment of Corpses, Consumption of The Soul And Production of Rock Art: Approaching Late Mesolithic Mortuary Practises Reflected In The Rock Art Of Western Norway". *Fennoscandia archaeologica* XXXII:79-99.
- Lødøen, T. K. (2009). "Confronting Important Animals". In S. McCartan, R. Schulting, G. Warren & P. Woodman

- (eds.), *Mesolithic Horizons: Papers Presented at the Seventh International Conference on the Mesolithic in Europe*, Belfast 2005: 576–82. Oxford.
- Lødøen, T.K. (2010). “Concepts of Rock in Late Mesolithic Western Norway”. In J. Goldhahn, I. Fuglestad & A. Jones (eds), *Changing Pictures: Rock Art Traditions and Visions in Northern Europe*: 35–47. Oxford.
- Lowe Thompson R. (1929). *The History of the Devil: The Horned God of the West*. Londra.
- Magnússon, F. (1824). *Eddalæren og dens Oprindelse* (Google). Copenhagen.
- Mallory P., Adams D. Q. (eds)(1997). *Encyclopedia of Indo-European Culture*. Chicago.
- Marinetti, A. (2013). “Il venetico: la lingua, le iscrizioni, i contenuti”. In M. Gamba, G. Gambacurta, A. Ruta Serafini, V. Tiné e F. Veronese (eds). *Venetkens. Viaggio nella terra dei Veneti antichi*. Padova.
- Marretta, A. (2007). “Forma, funzione e territorio nell’arte rupestre camuna: il caso delle figure ornitomorfe”. In E. Anati (ed.) *Valcamonica Symposium 2007*. Capo di Ponte.
- Marretta, A., Cittadini, T. (a cura di). (2011). *Valcamonica Rock Art Parks. Guide to Visiting Routes*. Capo di Ponte.
- McCormack, W. C. e Wurm, S. A. (1976). *Approaches to Language: Anthropological Issues*. The Hague.
- Melrose, R. (2016). *Religion in Britain from the Megaliths to Arthur: An Archaeological and Mythological Exploration*. Jefferson, NC.
- Morello, F. (2009). “Le figure incomplete nello stile IV di Valcamonica (et del Ferro): studio preliminare”. *BEPA* 20:217-233.
- Muellner, C. L. (2004). *Anger of Achilles: Mēnis in Greek Epic*. Ithaca, NY.
- Nagy, G. (2016). “Cataclysm and Ecpyrosis, two symmetrical actions of Zeus as sky-god”. *Classical Inquiries*. <<http://classical-inquiries.chs.harvard.edu/cataclysm-and-ecpyrosis-two-symmetrical-actions-of-zeus-as-sky-god/>>
- Nichilo, V.(2010). “L’uomo selvatico tra mito e emarginazione: Giobeleo, l’«òm de la lòm» e i nani di Eto”. In F. Bossini (ed.) *Valtrompia nell’altra storia donne, uomini, comunità, tradizioni*. Brescia.
- Nilsson, M. P. (1932). *The Mycenaean Origin of Greek Mythology*. Cambridge.
- Orel, V. (2003). *A Handbook of Germanic Etymology*. Leida.
- Paliga, S. (2002). “Archaic Place Names In Slovenia:Pre-Indo-European, Indo-European (Illyrian, Celtic,Thracian), Early Romance”. *Obdobja* 20:637-651.
- Palmieri, G..(2002). *Le antiche voci dei monti Pallidi. Moto e folklore nelle Dolomiti*. Treviso.
- Perco, D. (1997). “Le Anguane: Mogli, madri e lavandaie”. *La Ricerca Folklorica*, (36), 71-81.
- Pettazzoni, R.. (1954). *Essays*. Brill Archive. Leida.
- Pokorny, J. (1959). *Indogermanisches etymologisches Wörterbuch*, Berna.
- Powers, W. K. (1984). *Yuwipi: Vision and Experience in Oglala Ritual*. Lincoln NE.
- Pratt, C. (2007). *An Encyclopedia of Shamanism*. New York.
- Radivojević, M.; Rehren, T.; Pernicka, E.; Šljivar, D.; Brauns, M.; & Borić, D. (2010). «On the origins of extractive metallurgy: new evidence from Europe». *Journal of Archaeological Science* 37(11), 2775-2787.
- Ragazzi, G. (1994). “Danza armata e realtà ctonia nel repertorio iconografico camuno”. *Notizie Archeologiche Bergomensi* 2:235-247.
- Ragazzi, G. (2012). “Il Gioco del Mondo e il viaggio dello sciamano”. *Bollettino del Centro Camuno di Studi Preistorici* 36:140-151.
- Raza, G.(2015). *L’òm de la lòm* 26/8/2015 <<https://www.popolis.it/leggende-dalla-valtrompia-lom-de-la-lom>>
- Reichel-Dolmatoff, G. (1975). *The Shaman and the Jaguar: A Study of Narcotic Drugs Among the Indians of Colombia*. Philadelphia.
- Reichel-Dolmatoff, G. (1979). “Desana Shamans’ Rock Crystals and the Hexagonal Universe”. *Journal of Latin American lore* 5(1):117-128.
- Reichel-Dolmatoff, G. (1981). “Things of beauty replete with meaning: metals and crystals in Colombian Indian cosmology”. in *Sweat of the Sun, Tears of the Moon: Gold and Emerald Treasures in Colombia*. Catalogo della mostra pp. 17–33. Los Angeles.
- Reynolds, F. (2009). “Regenerating Substances: Quartz as an animistic agent”. *Time and Mind: The Journal of Archaeology, Consciousness and Culture* 2(2): 153-166.
- Rozwadowski, A. (2014). “In Search Of Shamanic Themes In Eastern Siberian Rock Art (Sakha/Yakutia Republic)”. *Shaman* 22(1-2).
- Samorini, G. (2016). “Origini italiane dell’oppio?”. *Erboristeria Domani* 396:70-76.
- Samorini, G. (n.d.) “Archeologia dell’oppio”. <<https://samorini.it/archeologia/europa/archeologia-oppio/>>
- Sandstrom, A. R. (1991). *Corn is our Blood: Culture and Ethnic Identity in a Contemporary Aztec Indian Village*. Norman.
- Sansoni, U. (2014). “The shamanic-ecstatic hypothesis for the Alpine rock art of Valcamonica”. In E. Eevr,

- Djaltchinova-Malec (eds) *Shamanhood and art*. Warsaw – Torun.
- Sansoni, U., Bonomelli, F. & Bendotti, L.. (2011). “Cervi e cavalli. Figurazioni rupestri e mito nel contesto pre-protostorico europeo”. *XXIV Valcamonica Symposium*. in XXIV Valcamonica Symposium. Capo di Ponte.
- Sarullo, G. (2008). “The Cretan Labyrinth: Palace or Cave?”. *Caerdroia*. 37: 31–40.
- Saunders, N.J. (2004). “The Cosmic Earth: Materiality and Mineralogy in the Americas”. In N. Boivin and M. A. Owoc (eds.), *Soil, Stones and Symbols: Cultural Perceptions of the Mineral World*. London.
- Scheer, A. (1992). “Pendeloque s en ivoire durant le Gravettien en Allemagne du sud - un indice chronologique et social?” In: J. Hahn, M. Menu, Y. Taborin, Ph. Walter and F. Wideman (eds). *Le travail et l'usage de l'ivoire au Paléolithique supérieur*. Roma.
- Šebesta, G. (2006). *Fiaba-leggenda dell'Alta Valle del Fersina e carta d'identità delle figure di fantasia*. Museo degli Usi e Costumi della Gente Trentina. S. Michele all'Adige (Trento).
- Serjeantson, D. (2011). “Review Of Animal Remains From The Neolithic And Early Bronze Age Of Southern Britain (4000 BC – 1500 BC)”. *English Heritage* 29.
- Sgabussi, G. C.. (n.d.) “L'attività mineraria in valle camonica” <http://www.associazioneadmetalla.it/Associazione_AD_METALLA/Lattivita_mineraria_in_Valle_Camonica.html>
- Sprenger, G. (2016). “Dimensions of animism in Southeast Asia”. In: G. Sprenger/Kaj Århem (eds). *Animism in Southeast Asia*. London.
- Swanccutt, K. 2019. “Animism”. In F. Stein, S. Lazar, M. Candea, H. Diemberger, J. Robbins, A. Sanchez & R. Stas (eds). *The Cambridge Encyclopedia of Anthropology*. Cambridge.
- Taborin, Y. (1999). “Gravettian body ornaments in Western and Central Europe”. In W. Roebroeks, M. Mussi, J. Svodoba & K. Fennema (eds). *Hunters of The Golden Age The Mid Upper Palaeolithic of Eurasia 30,000 - 20,000 BP*. Leida.
- Thompson, T. (2005). “Clocha Geala/Clocha Uaisle: White Quartz in Irish Tradition”. *Béaloides* 73:111-133.
- Tizzoni, M. (2014). “Un tesoro sepolto. Le antiche miniere dell'alta Val Grigna”. *I quaderni di Valgrigna* 6.
- Viveiros de Castro, E. (1998). “Cosmological Deixis and Amerindian Perspectivism”. *The Journal of the Royal Anthropological Institute*. 4(3):469-488.
- Wallis, R. (2013). “Exorcising ‘spirits’: approaching ‘shamans’ and rock art animically”. In G. Harvey (ed.) *Handbook of Contemporary Animism*. Durham.
- Warren, G., Davis, S., McClatchie, M., & Sands, R. (2014). “The potential role of humans in structuring the wooded landscapes of Mesolithic Ireland: A review of data and discussion of approaches”. *Vegetation History and Archaeobotany*, 23(5):629-646.
- Waselkov, G. (1978). “Evolution of Deer Hunting in the Eastern Woodlands”. *Midcontinental journal of archaeology* 3:15-34.
- West, M. (2007) *Indo-European Poetry and Myth*. Oxford.
- White, R. (1992). “Ivory personal ornaments of Aurignacian age: technological, social and symbolic perspectives”. In: J. Hahn, M. Menu, Y. Taborin, Ph. Walter and F. Wideman (eds), *Le travail et l'usage de l'ivoire au Paléolithique supérieur*. Roma.
- Whitley, D. S. (1994). “Shamanism, Natural Modeling and The Rock Art of Far Western North American Hunter-Gatherers”. In Solveig A. T. (ed.). *Shamanism And Rock Art In North America*. San Antonio TX.
- Whitley, D. S., Dirn, R. I., Simon, J. M., Trichtman, R. e Whitley, T. K. (1999). “Sally’s Rockshelter and the archaeology of the vision quest”. *Cambridge Archaeological Journal* 9:221-247.
- Wilbert, J. (1977). “Navigators of the Winter Sun”. In E.P. Benson (ed.). *The Sea in the Pre-Columbian World*. Washington DC.
- Willerslev, R. (2007). *Soul Hunters Hunting, Animism, and Personhood among the Siberian Yukaghirs*. Berkeley.
- Willetts, R. F. (1977). *The Civilization of Ancient Crete*. Berkeley CA.
- Williams, N. M., Hunn, E. S. (2019). *Resource Managers: North American And Australian Hunter-Gatherers*. Routledge.
- Worthen, T.. (1988). “The Idea of ‘Sky’ in Archaic Greek Poetry ἐν δὲ τα τείρεα πάντα, τὰ τ ούρανός ἐστεφάνωται Iliad 18.485”. *Glotta* 66(1/2):1-19.
- Worthen, T.. (1993). «INDO-EUROPEAN *haekmon, and the Semantic Conundrum it Poses». adattato da “Book Review: The Myth of Replacement: Stars, Gods, and Order in the Universe”, *Journal of Religion*, University of Calgary website: www.iras.ucalgary.ca
- Yorkshire Dales National Park Authority (2019). *Out of Oblivion. A Landscape Through Time. Mesolithic*. <<http://www.outofoblivion.org.uk/mesolithic.asp>>.

Immagini



Fig. 1a. Cervi, cani e oranti



Fig. 1b: Oranti e cani.



Sopra Fig.2: Duellanti.

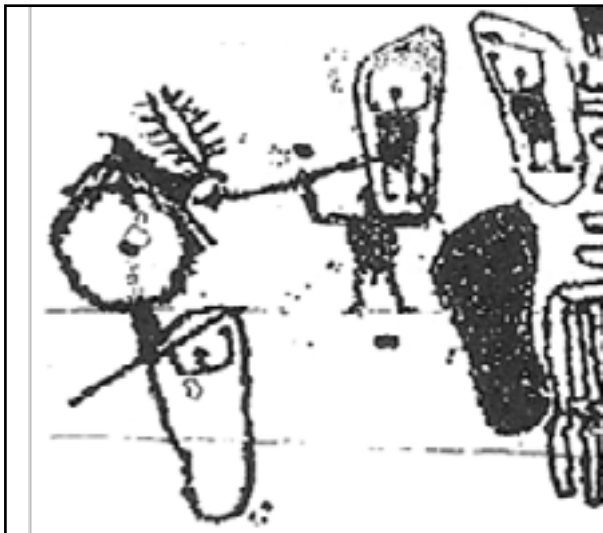


Fig. 3: Figure pediformi.



Fig. 4: *Miniere arcaiche da M. Tizzoni (2014).*

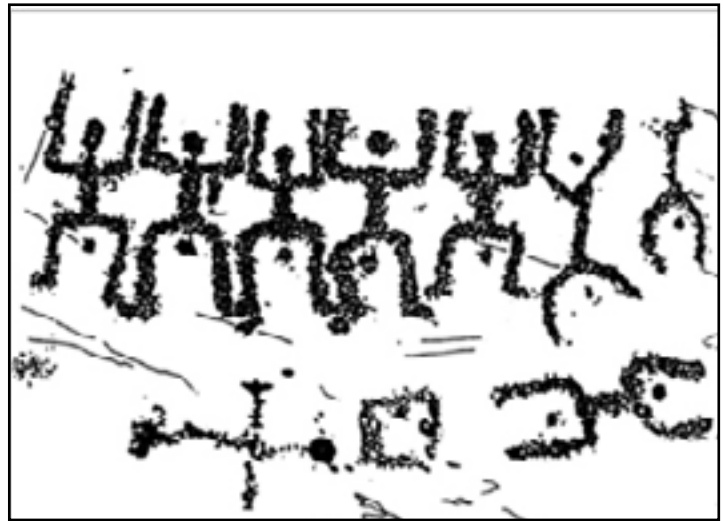


Fig. 5: *Oranti femminili e aquana sdraiata. (Roccia 32 Naquane)*



Fig. 6: *Roccia 57 (Adattato da Galbiati (n.d.))*



Fig. 7: Roccia 1 o Grande Roccia a Naquane (Adattato da Galbiati (n.d.).



Fig. 8 a: (sopra) b (sotto): Roccia 1, labirinto e telai.





Fig. 9: Roccia 1, onde di pietra



Fig. 10a: Roccia 70, Cernunnos.



Fig. 10b: Calderone di Gunderstrup, Cernunnos.



Fig. 11: Mappa del Parco Archeologico di Naquane.