

Sciamanesimo paleolitico europeo

Paradigmi ermeneutici e riesame fenomenologico dell'arte parietale franco-cantabrica

di Matteo Meschiari

1. *Problema*

L'interpretazione "sciamanica" dell'arte parietale e mobiliare franco-cantabrica è il frutto della collaborazione tra Jean Clottes, uno dei massimi esperti del Paleolitico superiore francese, e David Lewis-Williams, che ha rinnovato lo studio dell'arte rupestre dei San del Sudafrica. Come è stato ripetuto in varie occasioni dai due ricercatori, l'ipotesi non è la sovrapposizione di un modello generalista a un insieme di dati frammentari, ma l'adozione di un *framework* entro il quale dati e lacune sembrano inscrivere in modo coerente. Ragionevole più che razionale, l'ipotesi di Clottes e Lewis-Williams ha raccolto nell'arco di vent'anni un vasto consenso di pubblico. Per la prima volta dopo la teoria della magia della caccia di Henri Breuil, il lettore medio poteva contare su una spiegazione *easy*, più immediatamente comprensibile del totemismo di Max Raphael o dello strutturalismo di André Leroi-Gourhan, e più soddisfacente rispetto al tiepido scetticismo di numerosi ricercatori post-strutturalisti. In questo senso la pubblicazione di *Les chamanes de la préhistoire* [1996] ha rappresentato un evento mediatico e culturale ancor prima che scientifico e accademico, tanto è vero che il saggio è nato da subito come *beau livre*, ricco d'immagini spettacolari e scritto in un linguaggio accessibile ai non specialisti.

Lewis-Williams e Clottes, in quanto paleontologi, hanno un profilo professionale anomalo: insegnante d'inglese il primo, conservatore di beni archeologici il secondo, sono arrivati allo studio dell'arte rupestre

da autodidatti, e l'accademia ortodossa non ha perso occasione per farlo pesare nel momento in cui i due ricercatori, già avanti nella carriera, hanno divulgato la loro ipotesi. Il silenzio indifferente, il sarcasmo («shamaniacs»: Chippindale [2006]) e le accuse di approssimazione scientifica hanno pesato da subito sulla pubblicazione del libro (Bahn [1997], Hamayon [1997], Demoule [1997], Beaune [1998]), tanto che pochi anni dopo Clottes e Lewis-Williams [2001] hanno avvertito il bisogno di fare un bilancio, riassumendo le polemiche, riargomentando certi aspetti della teoria e additando nuove piste di approfondimento. Al di là della cronaca e dei livori d'accademia, anche qui siamo in presenza di un oggetto interessante per i *Cultural Studies*, perché il libro, oltre a racchiudere un *mode d'emploi* su come “fare teoria senza teoria”, svela i trucchi di contenimento di un'epistemologia debole: la prassi retorica, le modalità di accreditamento, la dialettica legittimante, lo *storytelling* personale e il gioco alternato di mascheramento delle proprie fallacie e di smascheramento di quelle altrui. Per l'antropologo e per lo storico delle idee è un'occasione non secondaria per riflettere su un problema di metodo (il paradigma indiziario), sulla densità variabile di un concetto (lo sciamanesimo) e sui meccanismi (de)ontologici che impacciano la ricerca.

La connessione tra arte preistorica e sciamanesimo non era certamente nuova (cfr. Kirchner [1952], Narr [1955], Giedon [1965], Le-roi-Gourhan [1977]), quello che mancava era un salto di paradigma che consentisse di trasformare la mera associazione intuitiva in una griglia inferenziale capace di radunare le tracce disperse in una narrazione unitaria. L'occasione è arrivata con un articolo seminale, *The Signs of all Times. Entoptic Phenomena in Upper Palaeolithic Art* di David Lewis-Williams e Thomas Dawson (1988), dove la griglia e il piano di consistenza ermeneutico erano offerti dalla neuropsicologia. L'ipotesi del saggio è bipartita: a) una base neuropsicologica comune a tutta la specie ha permesso a *Homo sapiens sapiens* di elaborare in varie culture (di tipo sciamanico) un sistema concettuale e di credenze fondato su allucinazioni da stati alterati di coscienza; b) l'arte rupestre in culture di tipo sciamanico rivela *pattern* grafici e iconici che sono il riflesso diretto di *pattern* neuropsicologici. Operando un raffronto comparato tra arte San (Sudafrica), Coso (California) e paleolitica europea, i due autori hanno osservato che quest'ultima ha forti affinità con le prime due, tanto da inferire che anch'essa sia stata prodotta in un contesto di tipo sciamanico. In particolare, fondandosi su dati neurosperimentali, si possono individuare quattro fasi di allucinazione da stati alterati di coscienza e i

gruppi di segni ad esse corrispondenti: 1) motivi geometrici astratti, 2) tentativo, modificandoli, di conferire a tali segni una riconoscibilità morfologica e semantica, 3) tunnel, 4) animali e teriomorfi, tutti elementi ben documentati nei tre casi di arte rupestre presi in esame. Il ragionamento è dunque il seguente: a) lo sciamanesimo si fonda su stati alterati di coscienza; b) gli stati alterati di coscienza producono allucinazioni registrate nell'arte rupestre di popoli d'interesse etnografico a base sciamanica; c) l'arte rupestre paleolitica presenta motivi analoghi; d) l'arte rupestre paleolitica è sciamanica.

È facile osservare che ciascuno dei quattro punti è discutibile e che la catena logica è fallace nel passaggio dalle premesse alle conclusioni. In particolare: a) per parlare di sciamanesimo non è necessaria la presenza di stati alterati di coscienza; b) l'arte (rupestre) di popoli considerati sciamanici non è necessariamente la rappresentazione di allucinazioni; c) il raffronto comparato tra dati etnografici e paleontologici è altamente problematico; d) l'arte rupestre paleolitica è un *corpus* parziale e discontinuo (relativamente rara e localizzata, fortemente lacunosa quanto a contesto etnografico, fortemente diversificata per stile, distribuzione e cronologia). A dispetto di questi problemi, l'ipotesi di Lewis-Williams e Dawson ha la forza/debolezza del modello non verificabile/non falsificabile, un metodo *ad hoc* che ha il vantaggio di rendere temporaneamente compatibili tra loro *alcuni* dati del Paleolitico superiore con *alcuni* dati di ciò che comunemente viene chiamato "sciamanesimo". Ognuno dei quattro punti critici merita un breve approfondimento, perché dalla moltiplicazione dei piani e delle prospettive si può arrivare a una semplificazione delle premesse per impostare in modo corretto un'ipotesi sciamanica nella preistoria.

2. Tracce e narrazioni

a) Lo sciamanesimo, al di là delle innumerevoli descrizioni etnografiche, è essenzialmente un modello intellettuale inventato dagli antropologi. L'interpretazione variabile che si dà del termine permette di applicare il modello a numerose culture del pianeta. In ogni continente sono state descritte società "sciamaniche" (area circumpolare russa, canadese e americana; Cina, Corea e Giappone; Europa; Africa; Nord America, Mesoamerica, Sud America; Oceania). La facilità nell'utilizzare il termine e il senso di apparente unità nella diversità che il suo

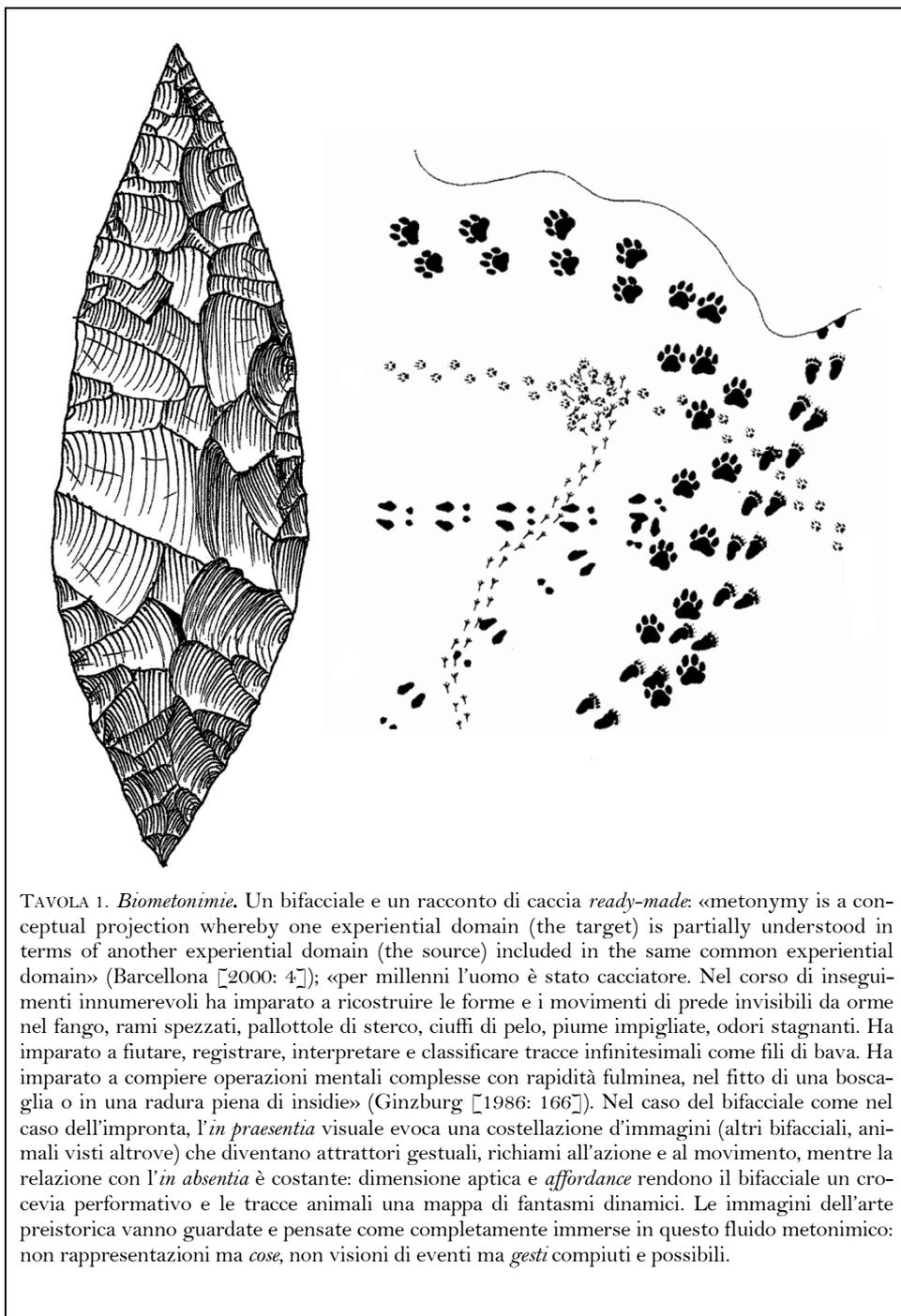


TAVOLA 1. *Biometonimie*. Un bifacciale e un racconto di caccia *ready-made*: «metonymy is a conceptual projection whereby one experiential domain (the target) is partially understood in terms of another experiential domain (the source) included in the same common experiential domain» (Barcellona [2000: 4]); «per millenni l'uomo è stato cacciatore. Nel corso di inseguimenti innumerevoli ha imparato a ricostruire le forme e i movimenti di prede invisibili da orme nel fango, rami spezzati, pallottole di sterco, ciuffi di pelo, piume impigliate, odori stagnanti. Ha imparato a fiutare, registrare, interpretare e classificare tracce infinitesimali come fili di bava. Ha imparato a compiere operazioni mentali complesse con rapidità fulminea, nel fitto di una boscaglia o in una radura piena di insidie» (Ginzburg [1986: 166]). Nel caso del bifacciale come nel caso dell'impronta, l'*in praesentia* visuale evoca una costellazione d'immagini (altri bifacciali, animali visti altrove) che diventano attrattori gestuali, richiami all'azione e al movimento, mentre la relazione con l'*in absentia* è costante: dimensione aptica e *affordance* rendono il bifacciale un crocevia performativo e le tracce animali una mappa di fantasmi dinamici. Le immagini dell'arte preistorica vanno guardate e pensate come completamente immerse in questo fluido metonimico: non rappresentazioni ma *cose*, non visioni di eventi ma *gesti* compiuti e possibili.

uso produce, hanno rapidamente svuotato il significante del significato (cfr. Halifax [1982], Hamayon [1990], Vazeilles [1991], Atkinson [1992], Lemarie [1993], Perrin [1995], Vitebsky [1995; 2005], Wilerslev [2007], Winkelman [2010]).

Il senso d'imbarazzo ermeneutico ha prodotto due poli semantici e ideologici: 1) *purismo*: unico vero sciamanesimo è quello siberiano descritto da Mircea Eliade [1951] e dagli etnografi dell'area, e in tutti gli altri casi si dovrebbe parlare di *shamanhood* o *shamanship*; 2) *scetticismo*: "lo" sciamanesimo non esiste, esistono tante pratiche di mediazione tra uomo e mondo degli spiriti le cui somiglianze apparenti non legittimano un confronto. Ovviamente la prassi scientifica è incoerente tanto nel lessico quanto nell'ideologia, e il posizionamento concettuale e accademico è determinato dalla genealogia del ricercatore e dal taglio della ricerca (cognitivo, semiotico, neuropsicologico, clinico, psicanalitico, ecologico, ecc.). Allora cosa significa affermare che l'arte San o di Lascaux sono prodotti sciamanici? Essenzialmente che *alcuni* fatti osservati in culture di tipo sciamanico sono *riconoscibili* in culture di cui non conosciamo quasi nulla da un punto di vista etnografico.

Nel caso dell'arte paleolitica, i tratti individuati per parlare di sciamanesimo coincidono solo in minima parte con i grandi temi comunemente riconosciuti come "sciamanici" nel senso dato a questo termine dall'etnologia: gli spiriti giocano un ruolo principale nelle attività umane; lo sciamano può comunicare con essi; gli spiriti sono buoni o cattivi; lo sciamano può curare le malattie procurate dai cattivi spiriti; lo spirito dello sciamano può lasciare il suo corpo; lo sciamano evoca e usa animali-guida; lo sciamano interpreta sogni, pratica la divinazione, prevede il futuro; lo sciamano è tale per ereditarietà o per investitura dopo malattia o smembramento rituale da parte degli spiriti; lo sciamano è scelto dal suo spirito animale-guida che spesso assume sembianze femminili ed è spinto da sentimento amoroso; presso le società di caccia gli uomini sono in alleanza con gli spiriti degli animali mentre nelle società d'allevamento con gli spiriti dei defunti; l'uomo prende la carne dell'animale e la restituisce attraverso il proprio corpo al momento della morte; lo sciamano reca le anime smarrite degli animali morti in cambio delle energie che spende nella *trance*. Nell'ipotesi di Clottes e Lewis-Williams nessuno di questi elementi è verificabile anche in modo indiretto, tranne ovviamente l'importanza concettuale e "spirituale" accordata all'animale. Per i due autori altri tratti sciamanici sono la *trance*, l'allucinazione, la visione (nessuna prova diretta); l'idea di un mondo stratificato (inferito dalla topografia ipogea delle

grotte in antitesi al mondo di superficie); il rapporto magico-rituale con la pietra (inferito da tracce di azioni semanticamente dubbie, come raschiature e inserzioni di frammenti d'osso nelle fessure della roccia).

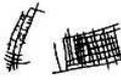
b) Il «neurological bridge» tra presente e passato e il «nervous system [as] human universal» invocati da Lewis-Williams e Dawson [1988: 202], da un lato sembrerebbero giustificare un raffronto comparato tra epoche e fenomeni culturali distanti nel tempo, dall'altro permetterebbero di accedere per inferenza ai meccanismi di produzione d'immagini (mentali e materiali) nel Paleolitico superiore: avere fenomeni endoptici e allucinazioni è un appannaggio genetico della specie, anche se poi ogni cultura è libera di interpretare e usare questa esperienza secondo coordinate e finalità proprie. Nei fenomeni endoptici, i segni ricorrenti sono griglie, tratti paralleli, serie di punti, zig-zag, linee ondulate e meandri. Tutti questi segni *possono* ricorrere in manifestazioni grafiche di popoli che, studiati a livello etnografico, sembrano ricercare deliberatamente degli stati alterati di coscienza. Uso di sostanze psicotrope, deprivazione sensoriale, sonno, digiuno, ripetizione insistente di suoni e percussioni, oscillazione del corpo, danza, iper e ipossigenazione, schizofrenia, malattia temporanea, *possono* far scivolare l'individuo in uno stato di *trance* o in una predisposizione allucinatoria (visioni di vortici, di animali, di teriomorfi). L'arte paleolitica registra segni e rappresentazioni iconiche simili, tanto isolatamente quanto in associazioni complesse, e Lewis-Williams e Dawson interpretano queste manifestazioni grafiche come «afterimages projected onto [the] surroundings» [1988: 215], proiezioni visive nell'ambiente circostante che la mano dell'artista poteva fissare in forma stabile attraverso il graffito e/o il pigmento.

Ovviamente gli stessi segni sono attestati anche in culture che non praticano la *trance* e visioni analoghe possono visitare il non-iniziato durante un banale sogno notturno. Nel caso dell'arte paleolitica Clottes e Lewis-Williams accordano però un'importanza particolare all'utilizzo del supporto roccioso, che sembra aver funzionato come una sorta di "generatore onirico": le forme naturali della roccia, con ombre e rilievi enfatizzati da fonti luminose mobili, producono configurazioni casuali che la mente "legge" come figure vere e proprie (animali, nel caso dell'uomo del Paleolitico superiore, piuttosto che draghi o aeroplani). Questo fenomeno percettivo, detto *apofenia* e comune ai mammiferi superiori, è prerogativa neuropsicologica della specie, un tratto universalmente condiviso che per attivarsi *non* ha bisogno di stati alterati di coscienza. Sembra anzi che si tratti di un modulo di riconoscimento

forma-significato molto importante nelle funzioni cognitive del bambino, utilizzato poi dall'adulto in particolari letture semiotiche del mondo, come ad esempio lo *scouting* venatorio, la divinazione, la psicanalisi, la diagnosi medica, l'arte, la geologia (cfr. Michell [1979], Guthrie [1993], Fyfe *et al.* [2008], Meschiari [2009; 2010], Miller - Vandome - McBrewster [2010], Surhone *et al.* [2010], Capuano [2011], Diem-Lane [2011], Naoum [2011]). Ma che si tratti di *trance* o di semplice associazione cognitiva, l'ipotesi di Lewis-Williams e Dawson ha avuto il potere di colmare un'annosa lacuna interpretativa: i segni cosiddetti "astratti" dell'arte paleolitica, considerati misteriosi da alcuni ricercatori, imbrigliati in griglie strutturali o aritmetiche da altri, letti come manifestazioni emotive prelinguistiche o come maldestri abbozzi prefigurativi (si vedano ad esempio Marshack [1972], Anati [1988], Lorblanchet [1999]), diventavano per la prima volta elementi sensati in un *framework* culturale coerente.

c) Negare il valore di una comparazione etnologica, specie se esiste un importante iato geografico e/o temporale tra le culture messe a confronto, è un'arma critica così efficace che in ambito accademico può essere equiparata all'*argumentum ad hominem*: "tutti quelli che usano la comparazione non sono scienziati". In realtà la fallacia è leggermente più sottile e più ambigua: "comparare è un'operazione incerta, il tuo discorso è comparativo, il tuo discorso è incerto". I rischi metodologici ovviamente ci sono. Nel caso specifico, arte rupestre San, Coso e paleolitica europea sono ascrivibili a luoghi, tempi e culture molto lontane tra loro (tanto da essere perfettamente irrelate), mentre i punti di analogia sono generici (si tratta nei tre casi di popoli cacciatori-raccoglitori) o incerti (*forse* praticavano lo sciamanesimo). Va comunque osservato che Clottes e Lewis-Williams non traggono deduzioni per analogia proiettando sull'arte paleolitica aspetti formali e concettuali dell'arte San o Coso o tamponando lacune semantiche con pezzi recuperati altrove, ma si limitano a collocare i tre esempi in un uniforme *amnios* analogico, un sostrato condiviso rappresentato nel caso specifico dalla neuropsicologia di *Homo sapiens*. Non si tratta dunque di una comparazione deduttiva ma di un raffronto argomentativo: lo scopo non è dimostrare con prove e in via logico-cartesiana la presenza di uno sciamanesimo nel Paleolitico superiore europeo, ma raccogliere elementi circostanziali che rendono *plausibile* l'ipotesi sciamanica. Resta il fatto, comunque, che non bisogna confondere la plausibilità con l'efficacia estetico-mediatica di un modello: le spiegazioni totali ri-

schiano di essere totalitarie, la comparazione per analogia mette inevitabilmente in secondo piano le differenze.

FENOMENI ENDOPTICI	ARTE SAN	ARTE COSO	ARTE PALEOLITICA
			
			
			
			

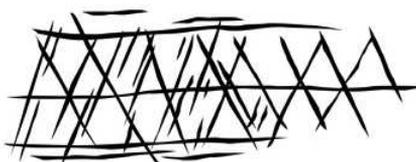


TAVOLA 2. *Geometrie primarie*. La tabella mette a confronto i fenomeni endoptici generati da stati alterati di coscienza, alcuni segni “astratti” dell’arte rupestre San (Sudafrica) e Coso (California) che sappiamo iscritti in pratiche sciamaniche, e alcune espressioni grafiche dell’arte paleolitica europea (area Franco-Cantabrica). Le forti corrispondenze e l’universalità dei fenomeni endoptici in *Homo sapiens sapiens* permettono di ipotizzare un’origine neuropsicologica di questi segni. In basso è invece riportato il rilievo schematico di tracciati geometrici intenzionali su un blocchetto d’ocra (Blombos Cave, Sudafrica) databile ad almeno 75.000 anni fa. Allo stadio attuale si tratta del più antico reperto grafico attribuito a *Homo sapiens*, 43.000 anni più antico delle pitture della grotta Chauvet. Il grafismo geometrico- astratto precede storicamente e cognitivamente il disegno naturalistico-figurativo o è vero il contrario? Siamo in presenza di un pensiero simbolico a tutti gli effetti o di un mero comportamento bioestetico? È primitivo o primario? Da qualunque prospettiva li si guardi, i grafismi preistorici sembrano radicarsi a processi cognitivi in bilico tra geni e cultura, tra neurofisiologia e *agency*.

Man mano che in ambito scientifico si è consolidata l'idea di un animismo sciamanico circumpolare (Yamada - Irimoto [1997], Ingold [2000]), l'ipotesi di Clottes e Lewis-Williams ha trovato un maggior livello di congruenza cronologica e corografica: in alcuni casi si può anche notare una lunga continuità ideologica tra popoli studiati dagli etnografi in età storica e culture circumpolari dell'Età dei metalli o anteriori (Zvelebil [1997]). Questo consente di operare una comparazione geo-diacronica meno arbitraria, ma l'ampiezza temporale del Paleolitico superiore e la sua discontinuità interna rendono il viaggio nel tempo molto complesso. In ogni caso ci sono ottime ragioni per non rigettare *in toto* la comparazione etnografica. Come dice Frank Marlow, «the ethnographic record of foragers provides the only direct observations of human behavior in the absence of agriculture, and as such is invaluable for testing hypotheses about human behavioral evolution» [2005: 54], specie se non si opera un raffronto tra semplici oggetti culturali ma tra comportamenti che hanno in comune una base neurobiologica condivisa. L'apofenia ha ad esempio un valore culturale diverso per uno sciamano groenlandese, per Leonardo, Arcimboldo o Escher, per lo schizofrenico e l'uomo della strada, per il monaco irlandese e il samurai dell'era Genroku, per Dino Campana o William Gibson, ma la neurofisiologia e la fenomenologia della percezione che presuppongono sono elementi sufficientemente trasversali per allestire un'indagine comparativa e vedere se emerge qualcosa.

d) Un'altra serie di obiezioni all'ipotesi sciamanica muove dai caratteri stessi dell'arte paleolitica: da un lato è così differenziata al proprio interno che una teoria "globalizzante" non può che appiattire i dati; dall'altro esistono molti elementi che sfuggono alla griglia preordinata delle fasi allucinatorie e dei grafismi corrispondenti, elementi che, restando fuori, indeboliscono l'impianto probatorio (ad esempio la carenza di soggetti umani e lo iato tecnico-stilistico tra questi e le immagini di animali). In questo senso l'atomismo ermeneutico contrapposto all'universalismo teoretico (come la vecchia *querelle* filologica tra lachmanniani e bedieriani o antropologica tra comparatisti e anticomparatisti) consiglia uno studio "caso per caso" e una diffidenza *a priori* tanto verso i modelli generali quanto verso l'idea di *trend* culturale di lunga durata: nel caso specifico, l'unità ventilata dalla teoria (sciamanesimo paleolitico come sistema cosmologico) presuppone una continuità culturale inverosimile (uniformità ideologico-concettuale e concezione unitaria della funzione artistica lungo un arco vertiginoso di almeno 20.000 anni). Ancora, l'ipotesi di Clottes e Lewis-Williams offre una spiega-

zione tautologica: “essendo quest’arte sciamanica il suo significato è sciamanico”, in altre parole dice cos’è ma non dice cosa dice. Infine, l’arte delle grotte ornate è il frutto di una concettualità organizzata (distribuzione delle immagini, associazione immagine-supporto, relazione immagine-immagine) e in questo non sembra l’esito di un’esperienza psichedelica ma un insieme di gesti ricercati semanticamente coerenti.

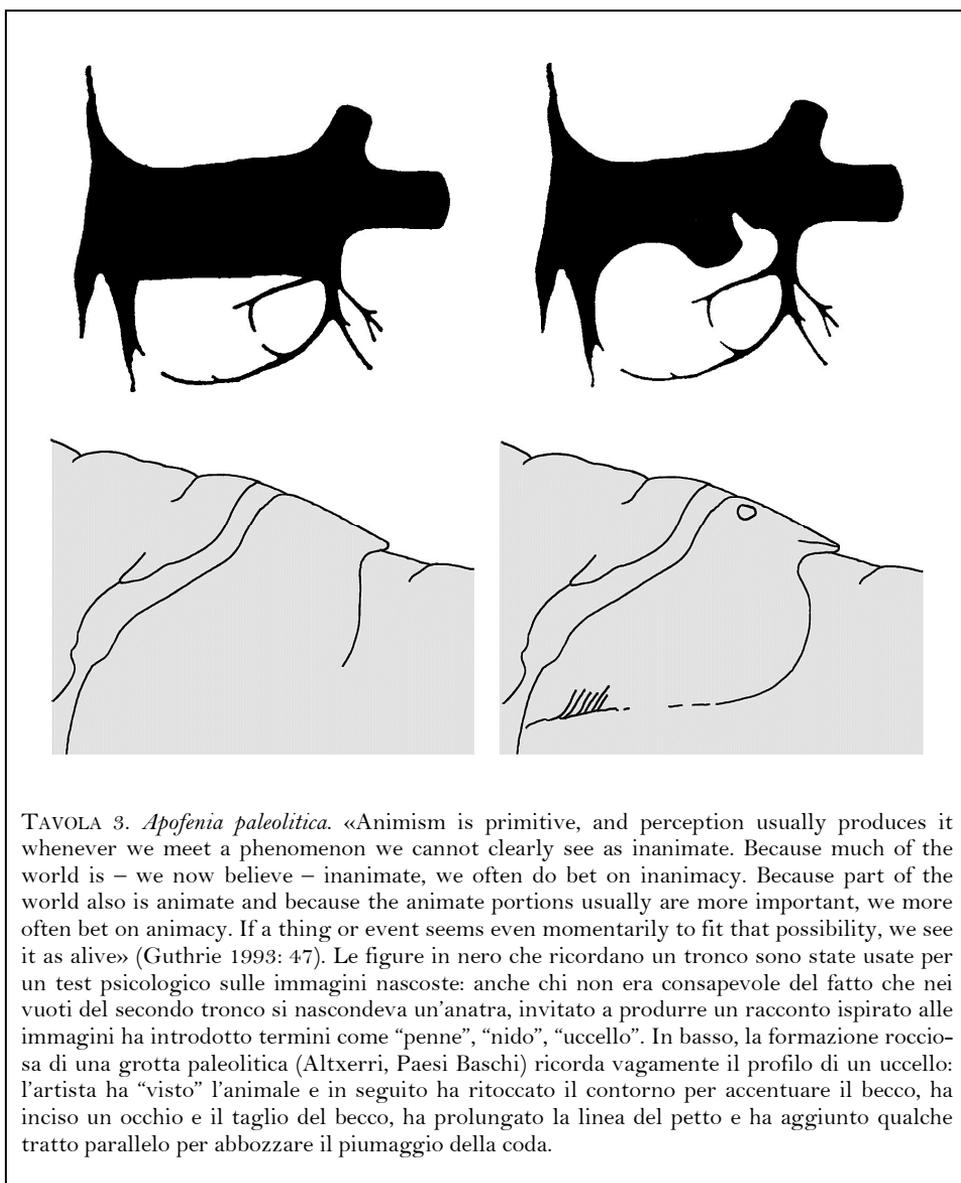
Se è vero che l’informazione viene dalla differenza, è altrettanto vero che un’attenzione votata solo alla differenza può rendere opaca la «struttura che connette» (Bateson [1972; 1979]): a volte i tratti comuni, i nessi trasversali sono tanto noti da diventare invisibili a vantaggio di uno sguardo specialistico e isolante. La varietà stilistica, tematica e concettuale dell’arte paleolitica non deve far perdere di vista alcuni tratti generali che le conferiscono una fisionomia unitaria: l’utilizzo degli stessi luoghi ipogei nell’arco di migliaia e a volte di decine di migliaia di anni; su quest’arco di tempo gli stili cambiano ma i temi restano fondamentalmente gli stessi, con un’attenzione invariata per i grandi erbivori e i segni geometrizzanti a scapito di rare rappresentazioni umane; l’assenza di azioni veramente narrative, di scene di vita, con immagini fluttuanti fuori contesto e senza paesaggio; una serie di comportamenti esplorativi e rituali che testimoniano l’uso dello spazio ipogeo come “dispositivo performativo”; il ruolo accordato alla roccia come “diaframma” generante immagini. Tutti questi elementi sono squisitamente culturali, testimoniano una vera e propria *agency* e non sono ciecamente predeterminati dal contesto. Siamo dunque in presenza di qualcosa di diverso da una semplice poligenesi gestuale, e non sarebbe inappropriato parlare di “tradizione”: a dispetto di declinazioni locali, *avatar* e *hapax*, l’arte paleolitica è un insieme concettuale che sembra in continuità rispetto alle più rapide trasformazioni della cultura materiale, e questo su un arco di tempo molto più vasto di qualunque altra *facies* mai studiata.

Per concludere questo *excursus* certamente parziale, quello che emerge in modo abbastanza evidente è un doppio registro nella narrazione paleontologica, da un lato quello che fa professione di coerenza scientifica muovendo da un’incoerenza di fondo: ogni oggetto di studio è un caso a sé ma l’interpretazione deve essere in accordo con le teorie accettate (che però sono state formulate a partire da casi di studio *diversi*); dall’altro quello che utilizza una strategia generalista per schierare dati preesistenti in un ordine il più possibile coerente ed esaustivo (*Best-fit Theory*). A ben vedere, nonostante il confronto dialettico, le due voci

sono la sistole e la diastole dello stesso movimento di approssimazione, di quel viaggio asintotico verso l'oggetto di studio che è fatto di osservazione del dettaglio e di contemplazione del quadro d'insieme. Nel caso dell'arte paleolitica l'ipotesi sciamanica corrisponde a questo sguardo, ma è proprio la premessa dialettica che non lascia vie di uscita alla ricerca. L'adesione all'una o all'altra prospettiva non può dipendere da informazioni e prove presentate in via definitiva, quindi dipenderà dal punto in cui l'osservatore esterno (per indole, cultura o "resistenza") deciderà di fermarsi a una delle due oscillazioni del pendolo. In questo modo l'arte paleolitica o è sciamanica o non lo è e, per quanto si possano accumulare nuovi e vecchi argomenti (archeologici, etnografici, sperimentali), la domanda resta una sola: "è sciamanesimo?". Probabilmente un'inversione di paradigma potrebbe liberare questa domanda totalitaria da se stessa.

3. Rovesciare il paradigma

L'itinerario discorsivo tratteggiato fin qui muove dal presente (studio dei reperti) e a volte dal passato prossimo (confronto etnografico) per cimentarsi in un'ardua risalita verso il *prius* logico e cronologico. Il metodo è di tipo indiziario: raccolta e ricomposizione dei frammenti, formulazione di un'ipotesi, completamento inferenziale e analogico delle lacune in base a un modello, ricostruzione narrativa dei fatti. L'abduzione di Peirce [1981-2000] viene applicata da Clottes e Lewis-Williams nel modo seguente: "tutte le culture sciamaniche contengono certi segni" (regola); b) "l'arte paleolitica contiene questi segni" (risultato); c) "l'arte paleolitica è sciamanica" (caso), dove l'ipotesi (l'appartenenza allo sciamanesimo, l'idea di uno sciamanesimo paleolitico) è supposta a ritroso dal conseguente (l'occorrenza dei segni). In altre parole, la causa è inferita dall'effetto senza nessun vero ragionamento, solo forzando i dati a produrre una teoria per "lume naturale", mentre la verifica mediante induzione e deduzione resta fuori dalle reali possibilità del ricercatore: il suo margine di azione si limita, come si è visto, alla negoziazione intellettuale delle prove. Niente di nuovo, quindi: il paradigma indiziario è fertile e insicuro, un'incertezza che qui in particolare non viene tanto dalla natura congetturale del processo, quanto dal fatto che il vettore di spostamento a ritroso condiziona la ricerca, guidando lo spoglio dei dati e riducendoli troppo spesso a prove *pro* o contro la teoria.



Con un'intuizione che anticipava ricerche di psicologia evolutiva, Carlo Ginzburg [2007] ha ipotizzato un'origine venatoria della narrativa, nata forse «come descrizione della sequenza di tracce lasciate da un animale». Analogamente Paul Shepard [1998], delineando in modo implicito quello che potremmo chiamare il "Paradigma Pleistocene", faceva derivare dai cacciatori-raccoglitori arcaici un'ampia serie di com-

portamenti cognitivi, concettuali e simbolici ampiamente rintracciabili nell'uomo contemporaneo. In apparenza le due intuizioni sembrano ipotesi inferenziali come la precedente, ma ciò che le distingue è l'orientamento del vettore: dal passato al presente (e non viceversa) e dall'intuizione alla formulazione dell'ipotesi, alla determinazione della regola e alla lettura dei dati (visti come semplici risultati e non come prove). In altre parole, l'ipotesi nasce come intuizione pura, come postulato sganciato, almeno inizialmente, dall'onere della prova: il dato ha uno statuto più libero e l'adesione o meno dei fatti osservati al modello non gonfia o sminuisce la fertilità esplorativa di quest'ultimo. Se Clottes e Lewis-Williams stanno con Sherlock Holmes e seguono tracce, Shepard sta con Hemingway e Ortega y Gasset, dipanando un racconto di caccia lungo 40.000 anni.

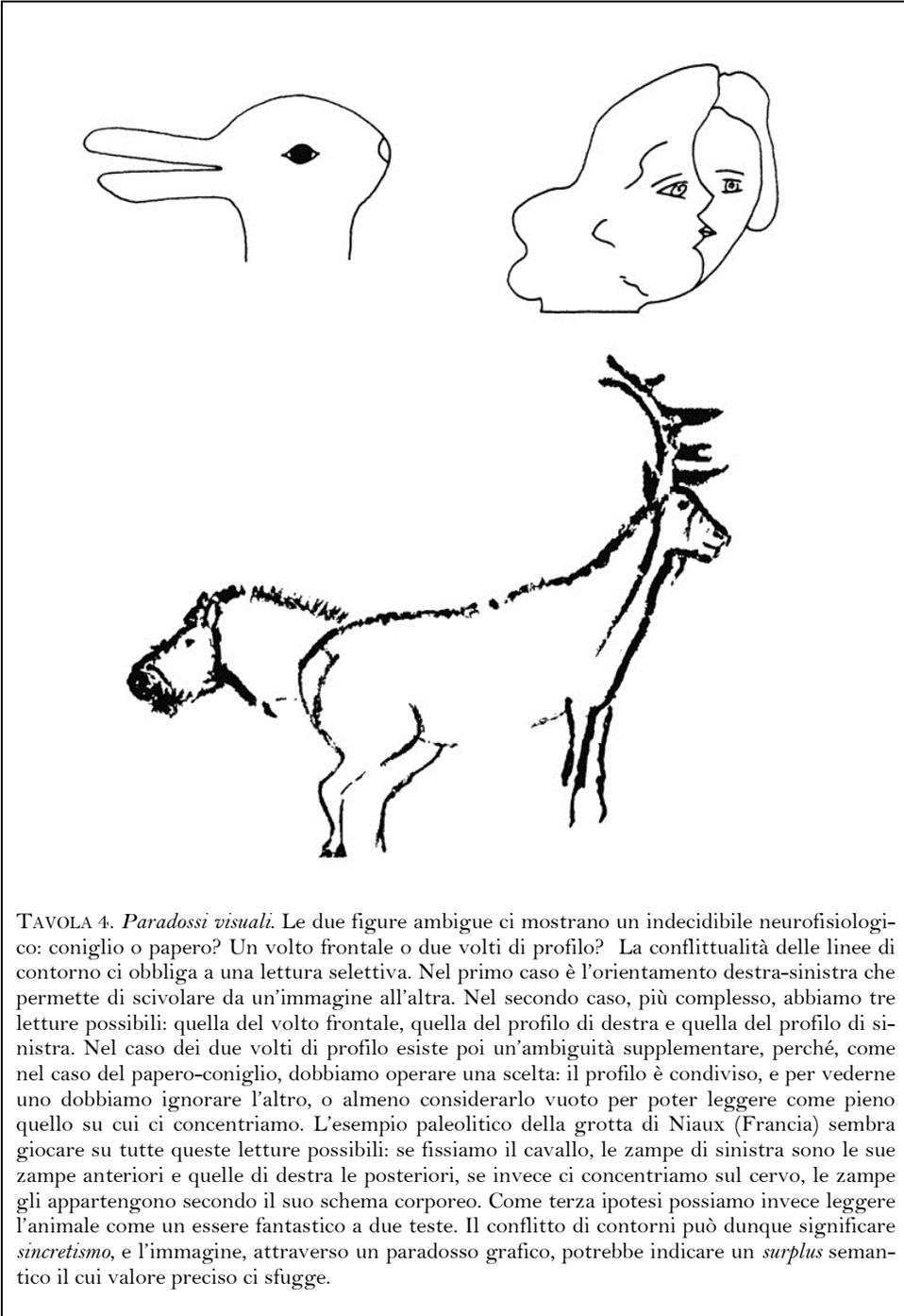
In che modo, allora, il “Paradigma Pleistocene” consentirebbe di reimpostare l'ipotesi di uno sciamanesimo paleolitico? E che cosa accadeva a chi frequentava una grotta ornata? Anziché partire dall'etnografia e dall'archeologia, si può muovere da un altro *corpus* d'indizi per comprendere la “fenomenologia della caverna”, più in particolare: a) percezione e autopercezione del corpo in ambienti ctoni, b) percezione soggettiva dello spazio-tempo nella grotta e di fronte alle immagini, c) percezione dell'altro nella roccia, nell'animale e nell'immagine. Collocandosi in questa prospettiva descrittiva, la domanda non è più “quest'arte è sciamanica?” o “qual è il suo significato?”, ma “che tipo di mondo (*Dasein, Weltanschauung, Umwelt*) è una grotta ornata?”, “quale vissuto costruisce per chi la frequenta?”. Sensazioni, gesti corporei, fisiologia sono stati contemplati solo in modo aneddotico nello studio dell'arte rupestre (Villers [2000]), mentre sarebbe importante sondare scenari ed esperienze possibili. Varrebbe insomma la pena individuare il sistema di isomorfismi e disomorfismi che mette in relazione il mondo “di fuori” e la grotta, le cose e le immagini delle cose, l'occhio narrativo e l'occhio estatico, perché è da qui che possiamo cominciare a delineare una fenomenologia della *performance* negli ambienti ctoni e dell'arte paleolitica come fascio di gesti esplorativi.

Un esempio liminare: l'uomo conosce la cosa solo da una data prospettiva spaziale e solo da una prospettiva alla volta, ma anche se la prospettiva è parziale e multipla l'uomo sa che la cosa ha un'unità e un'identità. A Lascaux molte immagini sono soggette ad anamorfosi o ad altre deformazioni in base al supporto, al punto prospettico di chi le osserva e al posizionarsi della fonte luminosa. La percezione di “oggetti” come gli animali di Lascaux implica una fenomenologia della perce-

zione radicalmente diversa da quella che si ha in presenza di un animale in carne e ossa. Le trasformazioni indotte nelle immagini (spostandosi o spostando la luce) non sono solo di movimento primario (comunque mai paragonabile a quello di un animale “vero”) ma di cinestesia complessa, di connessione “magica” tra immagine e osservatore: l’animale si muove *con me*. Questa differenza tra grotta e mondo è un “dato sorprendente” alla Peirce, una segnatura nel senso indiziario del termine: c’è una resilienza semantica in atto, c’è una lacuna che funziona come coltura semiotica, c’è *humus* per farsi domande. Ora, quasi certamente non potremo conoscere le risposte dell’uomo di Lascaux ma possiamo riflettere sul teatro di domande che aveva allestito o che aveva trovato suo malgrado laggiù. Provvisoriamente e in via anticipatoria possiamo dire che entrando nella grotta si esce dalla diegesi di superficie, si smonta il racconto del mondo consueto attraverso immagini estatiche, si riformula il racconto usando queste immagini e il *surplus* semantico che le accompagna. Osservazioni elementari, queste, che rendono immediatamente plausibile l’ipotesi di una grotta come *dispositivo mediatico* e non come “luogo sacro”, “cattedrale”, “spazio iniziatico” e altre tautologie prive di forza ermeneutica.

4. Uomo, pietra, animale, immagine

Come nel paradigma indiziario di Ginzburg [1986] la dimensione autobiografica è organica a quella della ricerca, anche qui l’autobiografia collettiva del corpo e della percezione svolge un ruolo centrale (Berthoz [1997; 2013], Malafouris - Renfrew [2008], Malafouris [2013]). Certamente corpo e percezione sono (anche) oggetti culturali, certamente il *background* di saperi locali e personali produce corpi e modella percezioni, ma è anche vero che *Homo sapiens sapiens* è portatore di facoltà, esperienze e pratiche sensoriali condivise che formano un piano di consistenza sufficientemente solido per evocare contesti cognitivi e ripetere esercizi fenomenologici. Lo spazio della grotta è anzitutto pensato dal corpo, e in questo corpo che agisce e percepisce s’incistano le strutture di una concettualità preverbale. Si può dunque fare astrazione, almeno per un momento, dalle teorie dei paleontologi e collocarsi in una capsula di osservazione sincronica: la grotta è la teoria e, partendo da zero, bisogna formulare domande su come potesse funzionare il dispositivo “uomo | pietra | animale | immagine” cominciando da una riflessione situata sui quattro termini.



a) *Uomo*: riprendiamo l'esempio della cosa percepita. La condizione di percepibilità perché la cosa appaia è che dal mio punto prospettico unico e singolare io la metta in rilievo rispetto al contesto. Tutto ciò che la circonda deve diventare sfondo, un piano neutro che spinga la cosa verso di me. La rappresentazione di animali nell'arte rupestre realizza al grado massimo questa dinamica relazionale: le figure "galleggiano" su un fondale indifferenziato di pietra, di solito senza linea del suolo, senza contesto ambientale, senza marcatori di distanza, di proporzioni, di profondità. Ora, dal momento che percepiamo con il corpo nella sua interezza, la cosa percepita non è mai un semplice "laggiù" rispetto a un "qui", un *quid* esterno dato una volta per tutte, ma è una fascia di relazioni, è comunicazione intima: dalla cosa *tornano* al corpo qualità della cosa stessa che sono in grado di alterare lo schema corporeo di chi la osserva. In una grotta profonda la perdita di orientamento spaziale, temporale e cognitivo è un'esperienza consueta. Questo non dipende da una mera assenza di riferimenti, ma dal fatto che i riferimenti presenti sono di ordine diverso rispetto a quelli che conosciamo in superficie, e più si rimane esposti a essi più essi scardinano le sicurezze sensoriali del soggetto. Alto-basso, vicino-lontano, grande-piccolo ecc. sono categorie che in genere non negoziamo facilmente, ma la geomorfologia della grotta è un insieme di spazi e processi che altera la percezione: l'uomo sottoterra non è lo stesso uomo che si muove disinvoltamente in superficie.

b) *Pietra*: il minerale è un'anomalia naturale, nel senso che è un orizzonte cangiante, proteiforme, polimorfo (Boivin - Owoc [2013], Meschiari 2014b). La sua variabilità e casualità sono molto più alte rispetto a quelle formali di un albero o di un animale. Le morfologie della pietra, specie quelle calcaree di una grotta, hanno un gradiente apofenico elevato: le qualità tipologiche e cromatiche, le variazioni nella *texture*, le fessure, le inclusioni, sono un orizzonte sovraccarico di segni, e in una trama di tratti neutri l'anomalia (di volume, di colore, di densità) assume un rilievo speciale, diventa *cosa*. Inintelligibile o parzialmente intelligibile, viene letta in base al repertorio degli oggetti esperiti, è completata nei vuoti semiotici e formali per associazione analogica e, se resiste a un'attribuzione semantica unica, la sua multistabilità dilata il senso di anomalia. L'uomo del Paleolitico superiore sembra ossessionato dall'idea di stabilizzare questa babele geologica, ritoccando, aggiungendo segni, completando contorni naturali. Zone rocciose inspiegabilmente lisce in un contesto geologicamente tormentato, alternanze di volumi concavi e convessi che evocano porzioni

“corporee” e andamenti “anatomici”, crepe o striature che dividono la superficie in porzioni associate, aree mute o sonore, variazioni tattili (umidità, temperatura, rugosità): la grotta è un moltiplicatore sensoriale, una semiosfera unica nel suo genere che come tale veniva esplorata e usata.

c) *Animale*: l'animale non è solo buono da mangiare e da pensare, è anche buono da *guardare* (senza bisogno di mangiarlo e pensarlo). La contemplazione dell'animale vivo nel suo ambiente di vita o morto mentre lo si eviscera e si scompone nelle sue parti è affine alla contemplazione di un paesaggio. Non è solo una cosa che emerge dallo sfondo, può diventare esso stesso uno sfondo denso su uno sfondo generico, un *luogo* in cui sostare in pausa estatica o su cui proiettare *rêverie* senza parole. La competenza etologica o anatomica può aiutarne la lettura, ma la lettura ha sempre spazi di non-lettura, autentiche fasi REM diurne che trasformano l'animale-cosa in animale-altro, in animale-altrove. Non c'è bisogno di proiettare nel Paleolitico superiore l'universale culturale dell'animale come alterità per farsi domande su quali dinamiche di significazione potessero innescarsi nel sistema “uomo-osservante / animale-osservato”. Una delle facoltà cognitive di *Homo sapiens sapiens* è la metacognizione empatica, cioè la capacità di immaginare nell'altro (uomo o animale) gli stessi stati mentali che siamo in grado di riconoscere in noi stessi, la cosiddetta *Theory of Mind* (Whiten [1991], Caruthers - Smith [1996]). Di fronte a un animale reale, ma soprattutto graffito, dipinto o scolpito, l'uomo in postura contemplativa comincia a instaurare con l'essere-icona una relazione d'intimità. In questo spazio di comunicazione si accendono domande ontologico-narrative (Britton - Pellegrini [2014]): “chi sei?”, “da dove vieni?”, “che cosa pensi?”, “come mi vedi?”. Un autentico animismo spontaneo a base biologica che precede credenza e sovrastruttura ideologica.

d) *Immagine*: come ho già accennato, l'immagine paleolitica è anti-diegetica e non rappresenta volentieri l'uomo, e prima ancora che segno significante è la traccia di un'intenzionalità evocativa e di un modo di “stare nel mondo”. Tagliate fuori dall'esperienza di superficie, inserite in un *milieu* percettivo che non è la vita consueta, queste immagini nascono *d'emblée* come rappresentazione di qualcosa di diverso: Lascaux non è stata concepita per essere “vera” nel senso della percezione ordinaria, per somigliare a qualcosa là fuori. La sua funzione era piuttosto quella di allestire uno spazio cognitivo alternativo alla realtà quotidiana: cavalli, cervi, bisonti, felini, uri, vacche, rinoceronti non erano semplici rappresentazioni di animali, erano dispositivi visuali

verso stati di coscienza che con la vita esterna intrattenevano un rapporto *virtuale*. Ricordando quello che dice Bachelard (1957), e cioè che l'immagine è la spazializzazione di un'idea, gli animali di Lascaux non dovevano essere genericamente visti e trattati come copie percettive di cose assenti, ma come *spazializzazioni alternative di cose presentificate*. Categorie visuali come *fictum*, figura, *image*, *picture* o icona sono insufficienti a rendere questa dimensione performativa (più che informativa) del vedere apofenico, che riconosce forme nella pietra e che in seguito viene fissato con un gesto di ritocco, di completamento, di asseverazione. Anche l'idea del "fissare" non rende bene l'idea rabdomantica di quella che somiglia a una vera e propria maieutica visuale: la fonte luminosa, spostata in modo esplorativo, enfatizzava rilievi, ombre, volumi, e sappiamo che l'invenzione è il passaggio spontaneo e a volte scontato dall'accidentale all'intenzionale, il rito è la ripetizione di un'anomalia. Queste immagini sono anzitutto *gesti* percettivi, sono immagini-gesto che legano tatto, vista e udito in un fascio unitario di significazione prelinguistica (Wunenburger [1997], Pinotti - Somaini [2009]).

La piattaforma neuropsicologica invocata da Clottes e Lewis-Williams non può rimanere circoscritta al fenomeno eccezionale, allo stato alterato di coscienza, ma va iscritta in una più vasta e articolata "fenomenologia onirica": sogno notturno, *rêverie*, *mental imagery*, ipnosi, *trance*, allucinazione sono ritagliati nello stesso tessuto cognitivo, e in vario grado e misura sono elementi che intervengono attivamente nel processo immaginativo. Dalla pubblicazione di *Les chamanes de la préhistoire*, non solo lo studio del cervello ha fatto grandi progressi ma non sono mancati altri e nuovi tentativi di fare ponte disciplinare tra antropologia, paleontologia e scienze cognitive (Mithen [1996; 1998; 2006], Lewis-Williams [2002], Renfrew [2007], Collins [2013]). Al cuore del problema, infatti, non c'è l'attribuzione di una categoria etnografica a una serie di dati archeologici, ma lo sforzo di comprensione di un'esperienza percettiva e immaginativa che, nelle sue forme elementari, appartiene all'uomo come specie: che si debba attribuire a una subitanea rivoluzione genetica (*Great Leap Forward*) o a una lenta accumulazione di abilità (*Continuity Hypothesis*), che si tratti di universali cognitivi o di specificità culturali, l'arte di Chauvet e di Lascaux registra modi della percezione, della rappresentazione e della concettualizzazione perfettamente famigliari all'uomo moderno.

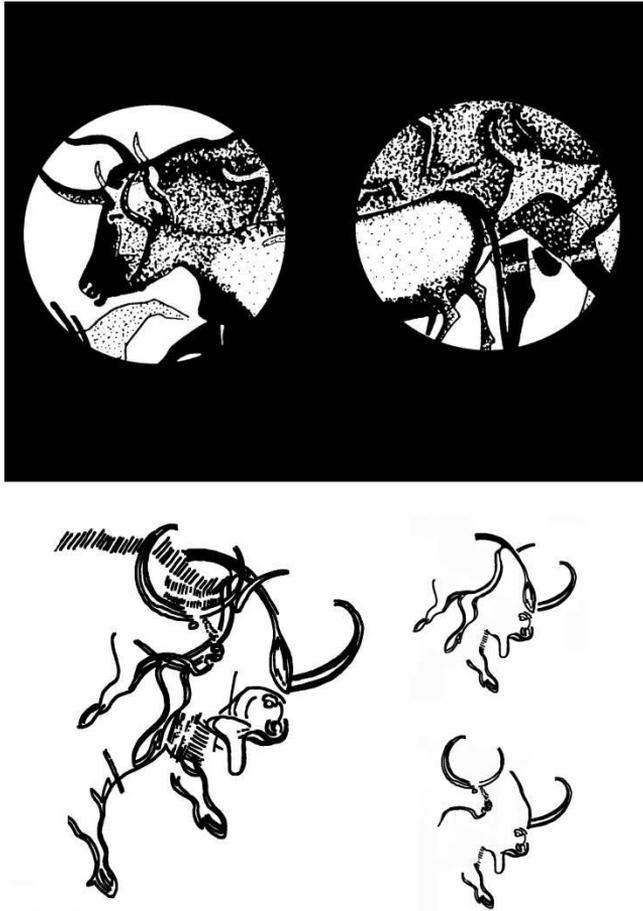


TAVOLA 5. *Scenografie luminose*. Il raggio di luce delle lampade a grasso era ridotto e la percezione delle immagini più grandi era progressiva e parziale: anche la percezione della grotta aveva un procedere cognitivo-venatorio, era caccia e raccolta di forme. In basso, graffito a Lascaux (Francia) in cui si nota una sovrapposizione complessa d'immagini. Il rilievo di Norbert Ajoulat, come la quasi totalità dei rilievi rupestri effettuati in passato dai ricercatori, registra la compresenza simultanea delle immagini, offrendo all'osservatore moderno un oggetto di studio decontestualizzato. Successive analisi *in situ* hanno invece mostrato che il graffito, ancorato semanticamente al supporto roccioso, si presta a due letture distinte: utilizzando una fonte luminosa radente, e spostandola lungo l'asse orizzontale, si ottengono grazie all'irregolarità della superficie due diverse associazioni d'immagini. Questo fenomeno non è unico nell'arte paleolitica in grotta, e in questo come in altri casi si può ipotizzare una precisa volontà scenografica. Si osservi infatti la connessione tra le due scene: il bovide piccolo è orientato in senso uguale o inverso al bovide grande, come se stesse andando via o come se stesse arrivando. Se le grotte ornate erano dispositivi mediatici complessi, fenomeni come questo possono aver giocato un ruolo rilevante.

5. Dreamscapes: *fenomenologia onirica delle grotte ornate*

I segni geometrici studiati da Lewis-Williams e Dawson (interpretati come fosfeni, fenomeni endoptici e allucinazioni da stati alterati di coscienza) più che con eventi eccezionali sembrano avere a che fare con la percezione standard. Linee dritte parallele, curve, angoli, cerchi sono importanti nel sistema visuale perché costituiscono la grammatica elementare della visione: sono i tratti-base grazie ai quali riconosciamo le forme esterne e i primi indicatori della presenza di oggetti solidi. Il loro valore “estetico” potrebbe dipendere dal meccanismo “ripetizione-piacere-rafforzamento” che regola molte dinamiche cognitive, e la sensibilità legata alla reiterazione di segni elementari potrebbe essere localizzata nelle aree più arcaiche della corteccia visuale, che processa in continuo *pattern* geometrici praticamente identici ai segni “astratti” del Paleolitico medio e superiore (Hodgson [2006]). Qualunque interpretazione si voglia dare a questa connessione (filogenesi, ontogenesi, poligenesi) è molto importante notare che, per chi le produceva, queste esperienze grafiche potevano avere “senso” senza bisogno di avere necessariamente un “significato”. Il fatto che a un dato momento siano state investite di una qualche valenza simbolica, non significa che la loro carica fascinatória e pre-simbolica fosse secondaria o accessoria: prima di accendere una metonimia e di raccontare una storia venatoria, la visione della traccia di un animale corrisponde al dischiudersi di un’attitudine contemplativa, ha in sé quanto basta per attirare l’attenzione, per aprire uno spazio di *rêverie*, per dare un senso di stupore, di “speranza”. Questo fatto, unito all’idea di un’immagine come gesto percettivo, delinea un quadro fenomenologico in cui il segno geometrizzante o l’animale dipinto, per fare senso, non dovevano agire necessariamente come “simboli di qualcosa” in un orizzonte di significazione certo. Come accade anche a noi che guardiamo quelle immagini oggi, non è da escludere che parte della loro efficacia (e forse del loro valore e della loro funzione) risiedesse proprio nel fatto di *esserci* ancor prima che di rimandare a qualcosa di assente. Il loro onirismo pre-verbale, insomma, poteva essere la loro più forte giustificazione.

Nel corso dell’evoluzione, l’attività venatoria ha modellato e orientato i processi cognitivi di *Homo* verso una lettura spaziale ed etologica dell’ecosistema e ha incoraggiato un’autentica ossessione semantica per la lettura delle tracce e il riconoscimento delle forme animali (Hodgson - Helvenston [2006]). In una cultura di caccia e raccolta il ruolo dell’animale è ovviamente centrale e parte integrante dell’attivi-

tà venatoria è la *rappresentazione mimetica* della caccia, a cominciare dalle impronte degli animali che possono essere riprodotte nel fango, nella neve o sulla sabbia con le dita o con la punta di uno stecco, fino a sommarie scene topografiche con “pedine” naturali che illustrano un’azione nello spazio. Al di là del fatto che nel Paleolitico inferiore e medio possano essere effettivamente esistite queste protonarrazioni mimetiche, la semplice osservazione della traccia di un animale contiene in sé il meccanismo metonimico (*pars pro toto*) che è alla base della sostituzione analogica e, nella sua forma più complessa, della rappresentazione simbolica. Questa facoltà di “fraintendimento” iconico, pienamente raggiunta e padroneggiata nel Paleolitico superiore, è connessa tanto alla biologia arcaica del riconoscimento apofenico quanto a un’attività immaginativa libera da contingenze immediate: nell’arte rupestre in varie parti del mondo si trovano imitazioni d’impronte di animali che non raccontano un aneddoto di caccia ma che evocano l’animale attraverso la sua metonimia più scontata. Anche in questo caso la traccia dipinta o graffita non denotava necessariamente un’*altra cosa* ma indicava forse la *pura presenza* dell’animale, la sua sostanziazione nella pietra attraverso un’immagine-gesto. È tuttavia plausibile che questa presenza irrelata e fuori contesto chiedesse poi una spiegazione, e stimolasse quindi un racconto esplicativo, un’eziologia, una mitopoiesi. Dipingere un’immagine sulla roccia era come buttare un sasso nell’acqua: la dilatazione e il riflusso dei significati eccedeva il gesto iniziale e, se un’ipotesi formulata a più riprese interpreta le immagini delle grotte come *aide-mémoire* di una narrazione mitica preesistente, è anche possibile ipotizzare l’inverso, e cioè che le immagini fossero dei *déclancheurs* inizialmente muti, dei reagenti e dei catalizzatori narrativi che portavano nella grotta le dinamiche dei sogni notturni. Per non aspettare il loro arrivo casuale o la visione indotta con la *trance*, si poteva allora scendere nel sottosuolo e sognare con lampade, mani e pigmenti.

Immaginare la grotta come una specie di grande *dreamcatcher* per innescare pratiche narrative e divinatorie è coerente con l’idea d’immagini raddomantiche, cinestesiche e performative evocate fin qui, e ha il vantaggio di azzerare il problema non irrilevante della continuità culturale: si ritornava per migliaia di anni in una grotta ornata non in ossequio a una cosmologia inossidabile ma per *andare a sognare*, per ripetere ogni volta l’esperienza primaria e atemporale di un’immagine estatica che fa segno ma che non svela facilmente il suo mistero. Le ricerche di neuroantropologia del sogno di Charles Laughlin [2011]

aiutano a comprendere come le funzioni simboliche, divinatorie e socio-culturali del sogno abbiano in comune un sostrato neuropsicologico con le dinamiche iconiche reperibili in una grotta ornata.

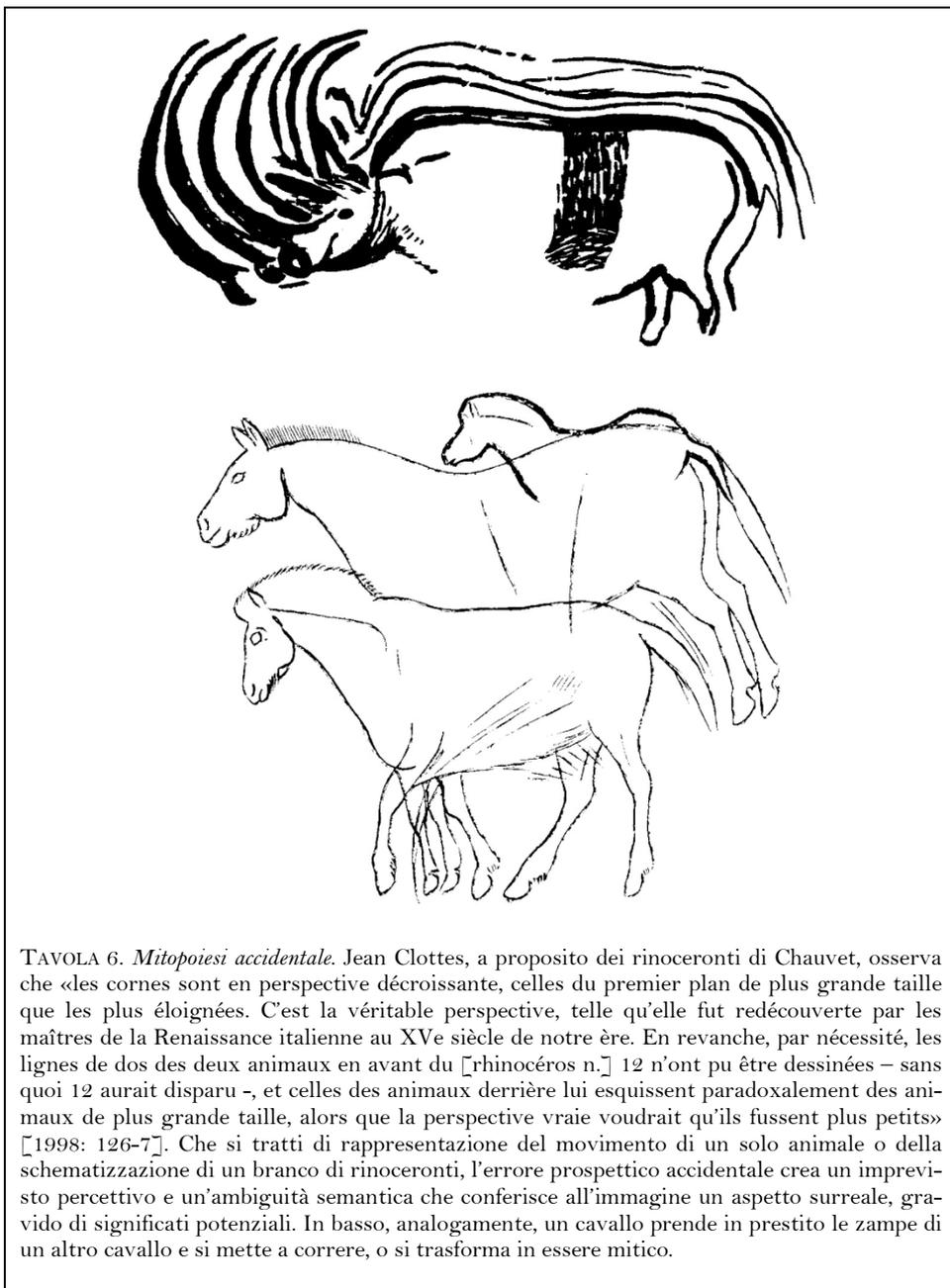
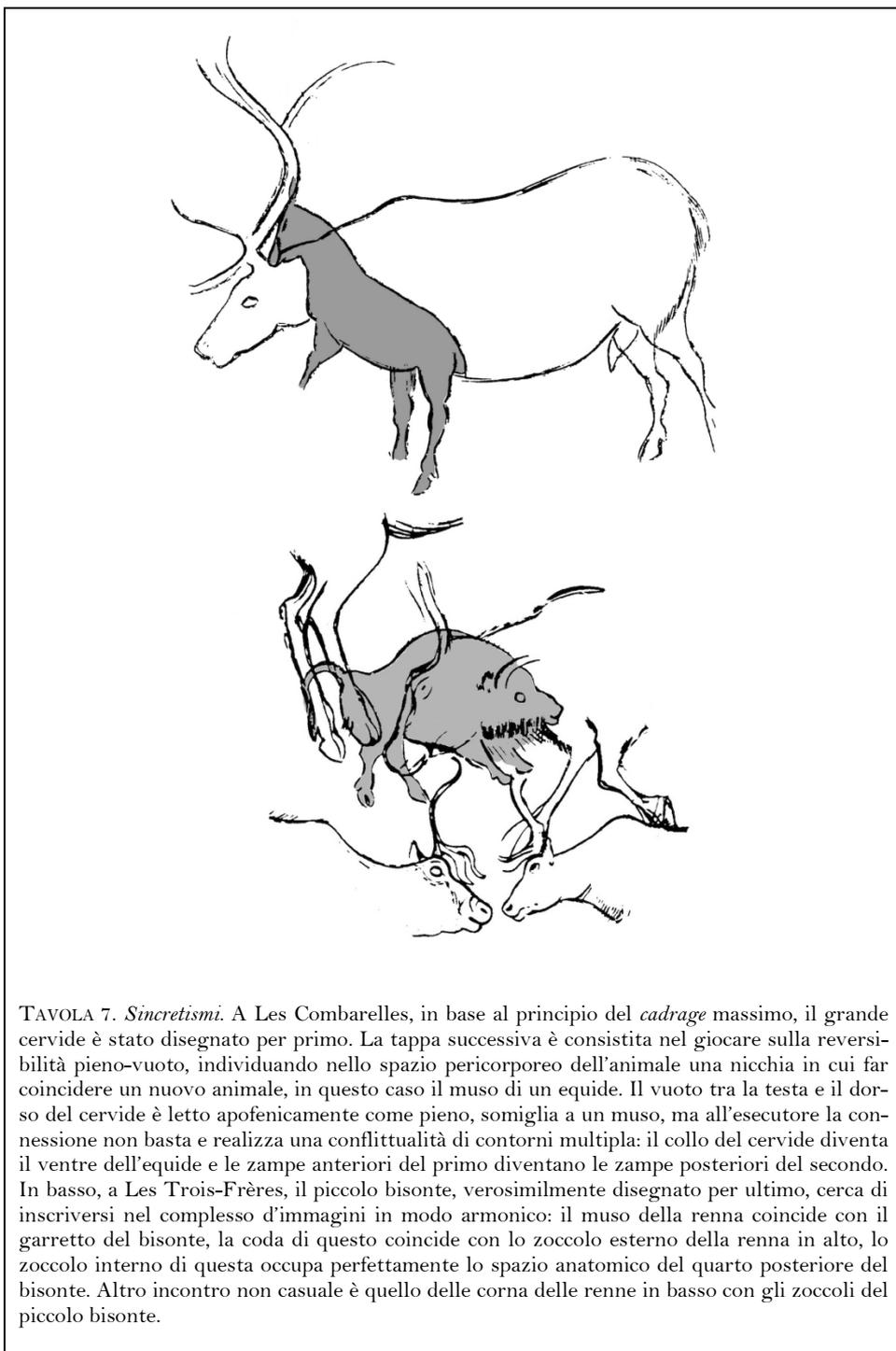


TAVOLA 6. *Mitopoiesi accidentale*. Jean Clottes, a proposito dei rinoceronti di Chauvet, osserva che «les cornes sont en perspective décroissante, celles du premier plan de plus grande taille que les plus éloignées. C'est la véritable perspective, telle qu'elle fut redécouverte par les maîtres de la Renaissance italienne au XVe siècle de notre ère. En revanche, par nécessité, les lignes de dos des deux animaux en avant du [rhinocéros n.] 12 n'ont pu être dessinées – sans quoi 12 aurait disparu –, et celles des animaux derrière lui esquissent paradoxalement des animaux de plus grande taille, alors que la perspective vraie voudrait qu'ils fussent plus petits» [1998: 126-7]. Che si tratti di rappresentazione del movimento di un solo animale o della schematizzazione di un branco di rinoceronti, l'errore prospettico accidentale crea un imprevisto percettivo e un'ambiguità semantica che conferisce all'immagine un aspetto surreale, gravido di significati potenziali. In basso, analogamente, un cavallo prende in prestito le zampe di un altro cavallo e si mette a correre, o si trasforma in essere mitico.

La sintassi complessa che lega le immagini dell'arte paleolitica con il supporto e tra di loro non ha nulla a che spartire con la linearità narrativa del linguaggio verbale. Associazioni incoerenti, sovrapposizioni, conflitto di contorni, multistabilità, incertezza figura/sfondo, illusioni ottiche, lettura ambigua della figura, contorni incompiuti sono la norma formale che caratterizza quest'arte. Il mondo inscenato da queste immagini solo raramente è aneddótico (dei cervi che nuotano, un bisonte femmina che allatta un piccolo, un bisonte maschio che carica un umano), gli animali mescolano tratti realistici e immaginari, oppure sono enfatizzati, stilizzati, distorti, mentre il colore, quando è presente, vira al saturo: tutto ricorda la sintassi addensante e l'aspetto qualitativo dei sogni, il che non vuol dire che Lascaux o Chauvet fossero la traduzione su pietra di un'attività onirica. Il montaggio delle immagini fa pensare a una riproposizione culturale di *dinamiche* associative e di *strutture* visuali derivate dal sogno, non a eventi onirici puntuali. Se allora il sogno è un dispositivo neuropsicologico che fa da supporto ad alcune attività cognitive e culturali umane, dalla costruzione di scenari vicari all'introduzione di un principio di *randomness* nelle attività di sussistenza (Grunebaum - Caillois [1966], Bastide [1972], Lanternari [1966; 1981], Tedlock [1987], Irwin [1996], Brody [2000], Revonsuo [2000], Franklin - Zyphur [2005]), la grotta ornata, che ne ripropone il linguaggio e la fenomenologia, era in grado di riprodurre l'efficacia in condizioni di veglia (da altra prospettiva, cfr. anche Benozzo [2010]).

6. *Animale, anima, animismo*

Quando un'immagine è recuperata dalla memoria, generalmente è accompagnata da un *surplus* semantico, un bagaglio d'informazioni percettive, cognitive, emozionali, evenemenziali, e ovviamente si carica di associazioni, errori o aggiustamenti mnemonici che la rendono qualcosa di molto di più di una semplice icona denotativa. Se l'immagine è fissata in un *medium* materiale (roccia, osso, corteccia, pelle, ecc.), il *medium* non è mero supporto, ma *embodiment* di questo microecosistema semiotico, è la periferica esterna in grado di attivare non solo il riconoscimento della forma-oggetto e la rete d'informazioni mnemoniche in cui si colloca, ma anche una serie di proiezioni nuove vincolate al nuovo contesto e ai nuovi interessi del soggetto osservante: il bisonte dipinto è potenzialmente tutti i bisonti passati e futuri che rientrano nei bisogni (fisiologici, emozionali, psicologici, estetici, narrativi, ecc.) di chi lo guarda.



La memoria visuale dell'immagine, le memorie associative legate all'immagine, le narrazioni passate e le proiezioni vicarie, fanno di un animale dipinto (come della fotografia di un parente morto) qualcosa che eccede la rappresentazione visuale e che scivola nella surinterpretazione. Se poi si considera che il movimento è istintivamente associato all'idea di "vita", che è un rivelatore percettivo del "vivente" in quanto elemento intuitivamente discriminante tra "animato" e "inanimato", un'immagine passibile di movimento (come quella in una grotta esposta a una fonte luminosa mobile) può rientrare senza passaggi forzati nella categoria percettiva di ciò che si considera "vivo", "vitale" (Helvenston - Hodgson [2010]). Questo animismo elementare a base biologica è ovviamente soggetto agli sviluppi culturali più disparati (Viveiros de Castro [1998], Bird-David [1999], Ingold [2000], Descola [2005], Santos-Granero [2009], Kohn [2013], Brightman *et al.* [2014]), sviluppi che possono rinforzare o attenuare la sensazione o la credenza che l'immagine sia qualcosa di più di se stessa, che sia autonoma e *viva*.

Lo schema antropico che attraversa in modo trasversale le diverse culture del pianeta consiste nell'uso del modello psicofisico umano per decodificare la realtà come se fosse umana (*Self Extension*). Detto altrimenti, corpo e mente servono da paradigmi inferenziali per leggere la complessità del mondo. In questo senso la metacognizione empatica non serve solo a capire cosa qualcun altro stia pensando, ma offre un pacchetto di risposte possibili a interrogativi che non riguardano solo l'alterità umana. Volizione, desiderio, emozione, pensiero, credenza, sapere, autocoscienza vengono attribuiti a uomini, animali e cose per proprietà simpatica, per analogia, per simmetria, per permutazione, per transito metaforico, ecc. Questo processo, più che un generico antropomorfismo applicato, deve essere pensato come un'antropomorfizzazione animica. L'animismo può essere credenza, sistema di valori e cosmologia, ma è anzitutto un modo codificato di vedere, leggere e interpretare le relazioni tra umani e non-umani. L'uomo, ancor prima che le forme fisiche, tende ad antropomorfizzare i rapporti e i punti di vista, e può arrivare anche a immaginare che piante, animali, pietre ed eventi atmosferici siano «other-than-human persons» (Hallowell [1976]). La capacità di *personhood* di un non-umano, tuttavia, ha bisogno per esistere di un altro ingrediente cognitivo: la narrazione. L'animale al quale s'imputa un'anima, ancor prima che persona, è *personaggio*, è attore, a volte è co-autore del racconto. Immaginare per metacognizione empatica il punto di vista di un animale significa attivare due facoltà fondamentali e spontanee di *Homo narrans*: la sospen-

sione dell'incredulità tipica della fenomenologia della *fiction* e l'immedesimazione nel personaggio narrante/narrato. In questo modo un bisonte dipinto sulla roccia è l'innescò di una *rêverie* complessa che non dipende solo e necessariamente da un prima, da un bagaglio di cose note, ma che può diventare raccolta e ritrovamento di cose inedite.

L'attribuzione di *personhood* e *agency* a esseri non-umani va poi spiegata non come generico "animismo" ma come "animismo relazionale": riconoscere a un non-umano coscienza riflessiva, intenzionalità, emozioni, linguaggio e autocoscienza, è la condizione e al tempo stesso la conseguenza di una visione del mondo in cui i confini genetici, ontologici e sociali tra le specie sono molto meno rigidi che nel modello scienziata occidentale (Meschiari [2014a]). Questa vischiosità ontologica permette una circolazione di senso complessa, non solo nell'imputazione animica dall'uomo all'animale, ma anche nella traduzione di senso dall'animale all'uomo: l'etologia è una psicologia *in nuce*, il comportamento dei vari animali è un repertorio per descrivere e interpretare le sfumature della mente umana, una «zoology of the Self», come la definisce Paul Shepard [2011b]. Così, uomo e bisonte non si guardano come la Gioconda e il turista al Louvre, ma come Amleto e il cranio di Yorick: un terreno di esercizi onirici, a cavallo tra memoria, agnizione e anticipazione. Quindi non si tratta di attribuire al bisonte dipinto un'anima e credere nell'esistenza dell'anima di un bisonte. Si tratta più semplicemente di imputare all'immagine un'*agency*, un'intenzionalità autonoma che è anche connessa alla dinamica empatica dei neuroni specchio: il riconoscimento-comprensione del gesto altrui non riguarda solo l'uomo ma anche l'animale, e non riguarda solo l'animale ma anche l'*immagine* dell'animale (Gallese - Goldman [1998]). In un contesto venatorio, anticipare l'intenzionalità dell'animale in movimento è molto importante e la reazione del cacciatore tende a regularsi di conseguenza. In questo sviluppo percettivo-muscolare che lega l'uomo alla preda, si crea una connessione. Analogamente, di fronte all'immagine di un animale, i fantasmi di movimento che l'osservazione attiva nei muscoli dell'osservante non richiamano solo la memoria motoria della caccia, ma anche lo studio anticipatorio della preda: "dove sta andando?", "cosa sta per fare?".

Immaginiamo allora un uomo o una donna in una grotta profonda. I suoi sensi franano progressivamente in un fascio di esperienze sensoriali-percettive-cognitive che, in antitesi e in allusione al mondo di superficie, possiamo definire oniriche. Nelle forme della roccia l'uomo, la donna, riconosce animali, li aiuta a emergere con graffiti e pigmenti, li contempla.

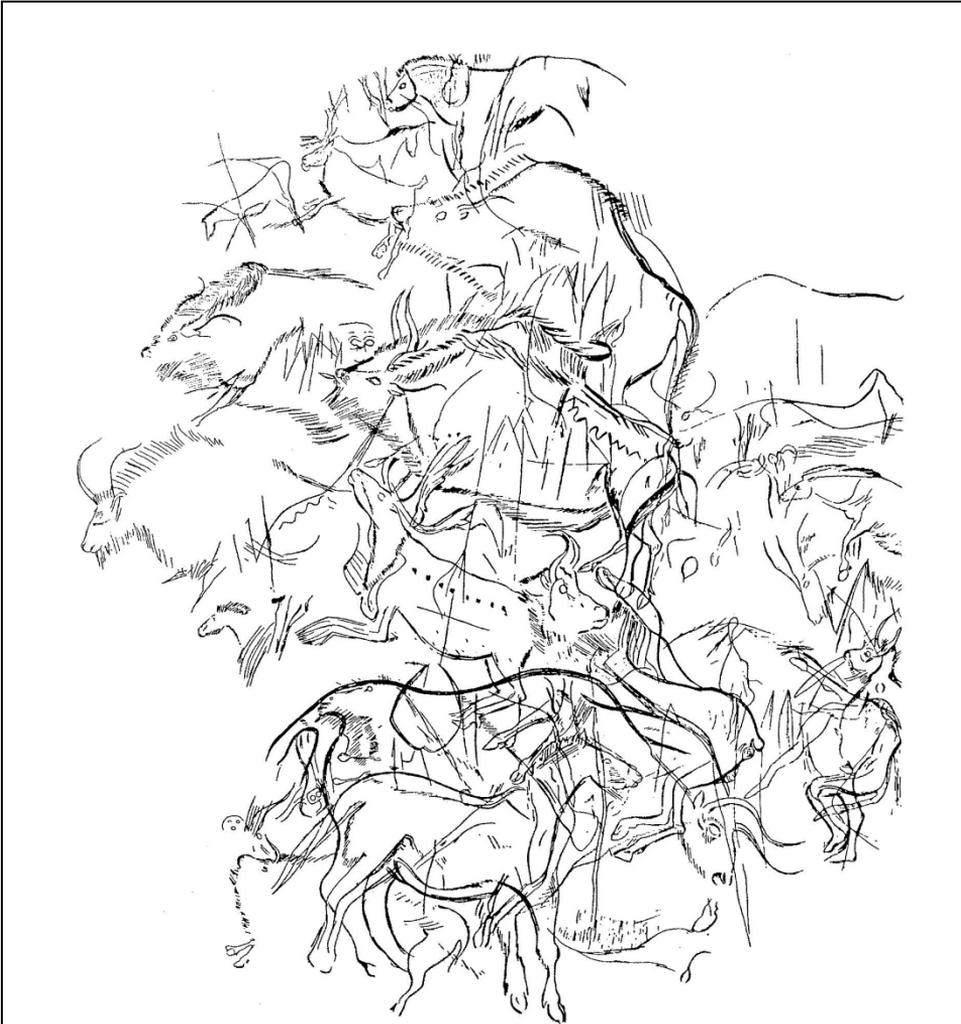


TAVOLA 8. *Oniromanzia paleolitica*. «Dreaming became a (perhaps, as Tylor might have argued, *the*) major source of information about the invisible world of spiritual essence, causality and intentionality. And if it proves to be the case that some of the more paranormal information obtained in dreams derives from cellular interaction with the quantum sea, then the social sharing of that information might have had a significant impact upon cultural adaptation» (Laughlin 2011: 455). Il sogno non serve solo a spiegare e a ordinare il mondo (come si tende a banalizzarlo parlando del mito), ma anche a identificare forze non viste che si pensa possano avere un impatto decisivo sulla nostra esistenza quotidiana (l'animismo degli etnologi e degli psicologi). La funzione del sogno e delle *fiction* oniriche è raddomantica e divinatoria. Il suo potere chiarificatore, la sua forza combinatoria e l'aiuto che offre alla coscienza nello scovare connessioni invisibili, lo rendono uno strumento cognitivo essenziale non solo per l'ominide esposto a un elevato *stress* ecosistemico, ma per l'uomo *tout court* in qualunque contesto ambientale si trovi.

In un primo tempo questi animali sono solo *forme* animali, quindi le forme diventano *personaggi*, e i personaggi metonimie di *storie*. Le storie sono guidate e montate nel loro percorso in modo stocastico: caso e intenzionalità s'intrecciano, «*un'immagine quotidiana* (poco connotata) *si confonde* con l'immagine di qualcosa di favoloso» (Severi [2004: 224, corsivo nel testo]), la credenza *nell'immagine* (prima che in qualcos'altro) emerge dall'efficacia rappresentativa di un dettaglio, di una sfasatura, di un imprevisto grafico, di un errore. Ma perché? La struttura formale delle immagini e delle associazioni d'immagini nell'arte delle grotte profonde è omologa al procedere rizomatico dei sogni: narrazioni che si sviluppano per condensazione e spostamento, mascheramenti metaforici, mappature metonimiche, rottura e saldatura delle sequenze, sovrapposizioni e metamorfosi, un "montaggio browniano" dalla sintassi gassosa. Più che la riemersione del rimosso della psicanalisi, questi sogni da svegli sono macchine di amplificazione dell'immaginario preverbale, sono costellazioni psichiche di storie in potenza. In questo senso il parallelismo (strutturale e generativo) tra mondo esterno, mondo ctonio, mondo iconico e mondo onirico forma un sistema mantico complesso, dove l'immaginazione è guidata in un percorso di variazioni, d'interazioni, di gemmazioni vicarie, e dove la sutura trasversale e inferenziale delle lacune è molto meno importante della moltiplicazione delle combinazioni possibili.

7. Prospettiva

Il modello che si evince da questa rassegna implica una doppia inversione di paradigma: 1) l'arte paleolitica è un adesso-qui percettivo e cognitivo e non un punto remoto a cui risalire in via abduittiva e comparativa; 2) il vettore di senso non va da un nucleo mitico-orale alle immagini ma considera le immagini come nucleo generativo di *storytelling*. Il piano di analisi è quello della neuropsicologia e della fenomenologia della percezione e, senza forzare sui dati etnografici e psicologici, invoca un generico "animismo cognitivo" come *framework* plausibile per spiegare dinamiche di attribuzione di *agency* e *personhood* alle immagini. Senza entrare in contraddizione con le principali teorie semantiche sull'arte rupestre, l'idea della grotta profonda come *dreamscape* e come *dreamplace* (*locus incubationis*) non suffraga la teoria sciamanica di Clottes e Lewis-Williams ma candida la fenomenologia onirico-venatoria della caverna a dispositivo mediatico protosciamanico: le

grotte ornate possono aver funzionato da centri di propagazione, contribuendo al consolidarsi di pratiche rituali di “caccia all’anima” anche in contesti ambientali più ordinari.

In una prospettiva più ampia, lo studio dell’arte preistorica può svolgere un ruolo pilota nel ripensamento della filosofia e dell’antropologia delle immagini:

we have an incorrigible tendency to lapse into vitalistic and animistic ways of speaking when we talk about images [...] I believe that magical attitudes toward images are just as powerful in the modern world as they were in so-called ages of faith. I also believe that the ages of faith were a bit more skeptical than we give them credit for [...]. The question of what pictures want has overtones of animism, vitalism, and anthropomorphism, and that it leads us to consider cases in which images are treated as if they were living things» (Mitchell 2005: 2, 8, 10).

L’animismo delle immagini non è un’ipotesi neuropsicologica ma un problema di attualità politica: cose che diventano immagini e immagini che diventano cose, cose-immagini che sono qualcos’altro o *qualcuno*, immagini che non sono immagini più un’anima ma che sono immagini *proprio perché* sono attribuzioni di un’anima. Tra un animismo come studio iconologico di una cultura e un’iconologia come studio delle strategie visuali di un animismo cognitivo, lo sciamano è il professionista delle immagini che, accompagnandole e facendosi accompagnare da esse, getta un ponte di corda sui vuoti della parola.

Testi citati

- Anati, E. [1988], *Origini dell’arte e della concettualità*, Milano.
- Atkinson, J.-M. [1992], *Shamanisms today*, «Annual Review of Anthropology» 21, pp. 307-30.
- Bachelard, G. [1957], *La poétique de l’espace*, Paris.
- Bahn, P.G. [1997], *Membrane and Numb brain: A Close Look at a Recent Claim for Shamanism in Palaeolithic Art*, «Rock Art Research» 14, pp. 62-7.
- Barcellona, A. [2000], *Metaphor and Metonymy at the Crossroads. A Cognitive Perspective*, Berlin - New York.
- Roger, B. [1972], *Le Rêve, la transe et la folie*, Paris.
- Bateson, G. [1972], *Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, New York.
- [1979], *Mind and Nature. A Necessary Unity. Advances in Systems Theory, Complexity, and the Human Sciences*, New York.

- Beaune, S.A. de [1998], *Chamanisme et Préhistoire: un feuilleton à épisodes*, «L'Homme» 147, pp. 203-19.
- Benozzo [2010], *Sounds of the Silent Cave. An Ethnophilological Perspective on Prehistoric "incubatio"*, in G. Dimitriadis (ed.), *Archaeologies and "Soundscape". From the Prehistoric Sonorous Experiences to the Music of the Ancient World*, Oxford, pp. 65-78.
- Berthoz, A. [1997], *Le sens du mouvement*, Paris.
- Berthoz, A. [2013], *La Vicariance. Le cerveau créateur de mondes*, Paris.
- Bird-David, N. [1999], "Animism" Revisited: Personhood, Environment, and Relational Epistemology, in «Current Anthropology» 40, Special Issue, Culture. A Second Chance?, pp. 67-91.
- Boivin, N., Owoc, M.A. (a cura di) [2013], *Soils Stones and Symbols. Cultural Perceptions of the Mineral World*, London.
- Brightman, M., Grotti, V. E., Ulturgasheva, O. (a cura di) [2014], *Animism in Rainforest and Tundra: Personhood, Animals, Plants and Things in Contemporary Amazonia and Siberia*, Oxford-New York.
- Brody, H. [2000], *The Other Side of Eden. Hunters, Farmers, and the Shaping of the World*, New York.
- Capuano, R.G. [2011], *Bizzarre illusioni. Lo strano mondo della pareidolia e i suoi segreti*, Milano.
- Carruthers, P., Smith, P.K. (a cura di) [1996], *Theories of Theories of Mind*, Cambridge.
- Chippindale, C. [2006], Working Forward from Distant Times; Working Backwards from Recent Times, in Hodges [2006], pp. 17-18.
- Clottes, J. [1998], *Observations nouvelles sur les peintures de la grotte Chauvet*, in Id., *Voyage en préhistoire*, Paris, p. 420-9.
- Clottes, J., Lewis-Williams, D. [1996], *Les Chamanes de la Préhistoire. Transe et Magie dans les Grottes ornées*, Paris.
- [2001], *Les Chamanes de la Préhistoire. Texte intégral, polémiques et réponses*, Paris, La maison des roches. (Republié avec additif en 2007, Paris - Seuil.
- Collins, C. [2013], *Paleopoetics. The Evolution of the Preliterate Imagination*, New York.
- Davis, W. [1986], *The Origins of Image Making*, «Current Anthropology», 27/3, pp. 193-215.
- Demoule, J.P. [1997], *Images préhistoriques, rêves de préhistoriens*, «Critique» 53, pp. 853-70.
- Diem-Lane, A. [2011], *Littlewood's Law of Miracles, Apophenia, and the Intentionality Fallacy*, MSAC Philosophy Group, First Neural Library Edition (e-book).
- Eliade, M. [1951], *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris.
- Franklin, M.S., Zyphur, M.J. [2005], *The Role of Dreams in the Evolution of the Human Mind*, «Evolutionary Psychology» 3, pp. 59-78.

- Fyfe, S. - Williams, C. – Mason, O.J., Pickup, G.J. [2008], *Apophenia, Theory of Mind and Schizotypy: Perceiving Meaning and Intentionality in Randomness*, «Cortex» 44/10, pp. 1316-25.
- Gallese, V., Goldman, A. [1998], *Mirror Neurons and the Simulation Theory of Mind-reading*, «Trends in cognitive sciences», 2/12, pp. 493-501.
- Giedion, S. [1965], *L'éternel présent. La naissance de l'Art*, Bruxelles.
- Ginzburg, C. [1986], *Spie. Radici di un paradigma indiziario*, in Id., *Miti, emblemi, spie. Morfologia e storia*, Torino.
- [2007], *L'intuizione alla prova*, «Il Sole 24 ore», 2 settembre 2007.
- Grunebaum, V., Caillois R. (a cura di) [1966], *The Dream and Human Societies*, Berkeley.
- Guthrie, S. [1993], *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*, Oxford-New York.
- Halifax, J. [1982], *Shaman: The Wounded Healer*, New-York.
- Hallowell, I.A. [1976,] *Ojibwa Ontology, Behavior and World View*, in Id., *Contribution to Anthropology: Selected Papers of A. Irving Hallowell*, Chicago, pp. 357-90.
- Hamayon, R. [1990], *La Chasse à l'âme. Esquisse d'une théorie du chamanisme sibérien*, Paris.
- [1997], *La transe d'un préhistorien. A propos du livre de Jean Clottes et David Lewis-Williams*, «Les Nouvelles de l'Archaeologie» 67, pp. 65-7.
- Helvenston, P.A., Hodgson, D. [2010], *The Neuropsychology of Animism: Implications for Understanding Rock Art*, «Rock art research» 27/1, pp. 61-94.
- Hodgson, D. [2006], *Understanding the Origins of Paleart: The Neurovisual Resonance Theory and Brain Functioning*, «Paleoanthropology» 2006, pp. 54-67.
- Hodgson, D., Helvenston, P.A. [2006], *The Emergence of the Representation of Animals in Palaeoart: Insights from Evolution and the Cognitive, Limbic and Visual Systems of the human brain*, «Rock Art Research» 23/1, pp. 3-40.
- Irwin, L. [1996], *The Dream Seekers: Native American Visionary Traditions of the Great Plains*, Norman.
- Kirchner, H. [1952], *Ein archäologischer Beitrag zur Urgeschichte des Schamanismus*, «Anthropos» 47, pp. 244-286.
- Kohn, E. [2013], *How Forests Think: Toward an Anthropology Beyond the Human*, Berkeley.
- Lahelma, A. (in stampa), *Communicating with "Stone Persons": Anthropomorphism, Saami Religion and Finnish Rock Art*, in E. Walderhaug - L. Fosberg (eds.), *Cognition and Signification in Northern Landscapes*, UBAS, International Series.
- Lanternari, V. [1966], *Il sogno e il suo valore culturale dalle società arcaiche alla società industriale*, in Id. (a cura di), *Il sogno e le civiltà umane*, Bari, pp. V-XXXVII.
- [1981], *Sogno/visione*, in *Enciclopedia Einaudi*, 13, pp. 94-126.

- Laughlin, C.D. [2011], *Communing with the Gods: Consciousness, Culture and the Dreaming Brain*, Brisbane.
- Lemaire, C. [1993], *Rêves éveillés. L'âme sous le scalpel*, Paris.
- Leopold, D.A. - Logothetis, N.K. [1999], *Multistable Phenomena: Changing Views in Perception*, in «Trends in Cognitive Sciences» 3/7, pp. 254-64.
- Leopold, D.A. - Wilke, M. - Maier, A. -- Logothetis, N.K. [2002], *Stable Perception of Visually Ambiguous Patterns*, «Nature neuroscience» 5/6, pp. 605-9.
- Leroi-Gourhan, A. [1977], *Le préhistorien et le chamane*, «L'Ethnographie» 74-75, pp. 19-28.
- Lewis-Williams, D. [2002], *The Mind in the Cave. Consciousness and the Origins of Art*, London.
- Lewis-Williams, D. - Dowson, T. [1988], *The Signs of All Times. Entoptic Phenomena in Upper Palaeolithic Art*, «Current Anthropology» 29 (2), pp. 201-45.
- Lorblanchet, M. [1999], *La naissance de l'art. Genèse de l'art préhistorique dans le monde*, Paris.
- Malafouris, L. [2013], *How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement*, Cambridge.
- Malafouris, L. - Renfrew, C. [2008], *Steps to a Neuroarchaeology of Mind*, «Cambridge Archaeological Journal» 18/3, pp. 381-5.
- Marlowe, F.W. [2005], *Hunter-Gatherers and Human Evolution*, «Evolutionary Anthropology» 14, pp. 54-67.
- Marshack, A. [1972], *Cognitive Aspects of Upper Palaeolithic Engraving*, «Current Anthropology», 13, pp. 445-77.
- Meschiari, M. [1999a] *Espace et cosmologie dans l'art préhistorique. L'hypothèse chamannique*, «Préhistoire Ariégeoise. Bulletin de la Société Préhistorique Ariège-Pyrénées» 54, pp. 221-33.
- [1999b] *Geometria del segno e controllo dello spazio. Un archetipo concettuale tra arte e letteratura*, in E. Anati (a cura di), *Grafismo e semiotica*, «Bollettino del Centro Camuno di Studi Preistorici» 31-32, pp. 47-51.
- [2000], *La main sur la pierre. Art rupestre et philosophie des images*, «Phréatique. Langage et création» 94, pp. 74-82.
- [2003], *Spazio e sciamanesimo nell'arte paleolitica*, in E. Anati (a cura di), *Sciamanesimo e mito*, «Bollettino Camuno di Studi Preistorici» 33, pp. 7-19.
- [2004], *Lineamenti di archeologia dello spazio. Per un'analisi dell'arte rupestre*, «Archivio Antropologico Mediterraneo» 5-7, pp. 61-86.
- [2009], *Roots of the Savage Mind. Apophenia and Imagination as Cognitive Process*, «Quaderni di Semantica» 30, pp. 183-222.
- [2010], *Nati dalle colline. Percorsi di etnoecologia*, Napoli, Liguori.
- [2014a], *Nelle mappe del cibo. Dal Foraging preistorico al Foodscape postmoderno*, in S. Mannia (a cura di), *Alimentazione, produzioni tradizionali e cultura del territorio*, Atti dei Convegni internazionali, Palermo, 5-7

- dicembre 2011 e 20-22 novembre 2012, Palermo, pp. 53-67.
- [2014b], *Pensare la Terra. Elementi di antropologia del paesaggio*, in G. Azzoni (a cura di), *Aperto. Art on the Border*, Milano, pp. 267-74.
- Michell, J. [1979], *Natural Likeness: Faces and Figures in Nature*, New York..
- Miller, F.P. - Vandome, A.F. - McBrewster, J. (ed.) [2010], *Electronic Voice Phenomenon: White noise, Radio noise, Background noise, Paranormal, Apophenia, Pareidolia, Parapsychology*, Beau Bassin.
- Mitchell, W.T. [2005], *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*, Chicago.
- Mithen, S. [1996], *The Prehistory of the Mind. The Cognitive Origins of Art and Science*, London-New York.
- [1998], *Creativity in Human Evolution and Prehistory*, London..
- [2006], *The Singing Neanderthals. The Origins of Music, Language, Mind and Body*, Cambridge.
- Naoum, J. (ed.) [2011], *Apophenia, Randomness, Klaus Conrad, Psychosis, Neurology, Mental Disorder, Michael Shermer*, Milton Keynes.
- Narr, K.J. [1955], *Interpretation altsteinzeitlicher Kunstwerke durch völkerkundliche Parallelen*, «Anthropos» 50, pp. 513-45.
- Peirce, C.S. [1981-2000], *Writings of Charles Sanders Peirce*, 6 voll., Indianapolis.
- Perrin, M. [1995], *Le Chamanisme*, Paris.
- Pinotti, A., Somaini, A. (ed.) [2009], *Teoria dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Milano.
- Renfrew, C. [2007], *Prehistory: The Making of the Human Mind*, London.
- Revonsuo, A. [2000], *The Reinterpretation of Dreams: An Evolutionary Hypothesis of the Function of Dreaming*, «Behavioral and Brain Sciences» 23, pp. 877-901.
- Santos-Granero, F. (a cura di) [2009], *The Occult Life of Things. Native Amazonian Theories of Materiality and Personhood*, Tucson.
- Severi, C. [2004], *Il percorso e la voce. Un'antropologia della memoria*, Torino.
- Shepard, P. [2011a], *The Tender Carnivore and the Sacred Game*, Athens.
- [2011b], *Thinking Animals: Animals and the Development of Human Intelligence*, Athens.
- Surhone, L.M. - Timpledon, M.T. - Marseken, S.F. (ed.) [2010], *Pareidolia: Stimulation, Man in the Moon, Hidden Message, Paraphasia, Apophenia*, Beau Bassin.
- Tedlock B. (a cura di) [1987], *Dreaming: Anthropological and Psychological Interpretations*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Vazeilles, D. [1991], *Les Chamanes, maîtres de l'univers*, Paris, Editions du Cerf.
- Villers, B. de [2000], *Ancestralité de la vie intentionnelle dans la constitution de l'espace. Approche phénoménologique de l'art pariétal*, «L'art du comprendre» 9, pp. 48-67.
- Vitebsky, P. [1995], *Les Chamanes*, Paris.

Matteo Meschiari

- [2005], *The Reindeer People. Living with Animals and Spirits in Siberia*, Boston-New York.
- Viveiros de Castro, E. [1998], *Cosmological Deixis and Amerindian Perspectivism*, «Journal of the Royal Anthropological Institute» 4, pp. 469-88.
- Whiten, A. (ed.) [1991], *Natural Theories of Mind: Evolution, Development and Simulation of Everyday Mindreading*, Oxford.
- Willerslev, R. [2007], *Soul Hunters: Hunting, Animism and Personhood Among the Siberian Yukaghirs*, Berkeley.
- Winkelman, M. [2010], *Shamanism: A Biopsychosocial Paradigm of Consciousness and Healing*, Santa Barbara.
- Wunenburger, J.-J. [1997], *Philosophie des images*, Paris.
- Yamada, T., Irimoto, T. (a cura di) [1997], *Circumpolar Animism and Shamanism*, Sapporo.
- Zimmer, A. C. [1995], *Multistability. More than just a Freak Phenomenon*, in P. Kruse - M. Stadler (eds.) *Ambiguity in Mind and Nature: Multistable Cognitive Phenomena*, Berlin, pp. 99-138.
- Zvelebil, M. [1997], *Hunter-gatherer Ritual Landscape: Spatial Organisation, Social Structure and Ideology Among Hunter-gatherers of Northern Europe and Western Siberia*, «Analecta Praehistorica Leidensia» 29, pp. 33-50.