



ARTE RUPESTRE DELLA VALCAMONICA

“L’arte rupestre è il più grande archivio di conoscenze sul proprio passato che l’umanità possiede. L’arte rupestre non è stata prodotta solo per abbellire le rocce, ma per la necessità degli uomini di comunicare.”

da *Valcamonica 1957*, cortometraggio di Emmanuel Anati

Anati è il fondatore del Centro Camuno di Studi Preistorici.

A lui si deve la candidatura dell’arte rupestre della Valcamonica a Patrimonio UNESCO.

94° nella Lista del Patrimonio Mondiale, ‘Arte Rupestre della Valcamonica’ è stato il primo sito italiano a diventare Patrimonio UNESCO, nel 1979, battendo avversari di grande caratura come il centro storico di Roma. In Valcamonica, la zona più a nord della provincia di Brescia, a meno di 70 km dal confine svizzero, le grandi rocce che si stendono lungo i versanti della valle, lisciate dall’azione erosiva data dallo scioglimento dei ghiacci, divennero perfette ‘lavagne’, su cui, a partire dal X millennio a.C. fino all’età moderna, furono incisi centinaia di migliaia di segni, poi nascosti nel tempo dal muschio, dalla terra e dalla vegetazione. Cacciatori, cervi, uomini in piedi su cavalli al galoppo, danzatori, pugnali, donne oranti, telai, carri, villaggi di capanne, aratri che solcano i campi trainati da buoi, processioni funebri, sciamani, feste religiose, lottatori, ma anche sequenze di segni e ideogrammi che costituiscono la prima testimonianza di astrazione e rappresentazione di concetti nella storia dell’uomo: le incisioni rupestri della Valcamonica, conservate in otto parchi archeologici e in un museo nazionale della preistoria, ci restituiscono vive immagini dell’origine della nostra civiltà e ci portano in quel momento, nel profondo della storia collettiva, in cui qualcuno ebbe per la prima volta l’idea di lasciare un segno grafico e cambiare per sempre la natura del modo in cui comunichiamo.



PATRIMONIO CULTURALE, SERIALE

DOSSIER UNESCO: 94
CITTÀ DI ASSEGNAZIONE: IL CAIRO, EGITTO
ANNO DI ASSEGNAZIONE: 1979

MOTIVAZIONE: Il sito preistorico della Valcamonica, ancora non del tutto esplorato, si estende per circa 70 km. Queste configurazioni in pietra, di cui esistono esempi anche in Spagna, Assia, Svezia e Gran Bretagna, hanno carattere simbolico ed evocano scene di navigazione, danza, guerra, aratura, magia...





“Pranzammo in un alberghetto in un prato brullo, tra una folla di italiani che godevano della villeggiatura nel loro modo cacciarone; poi iniziammo la discesa verso Edolo, in Val Camonica. Lo scenario cambiò rapidamente. Non c’era più un grande paesaggio ma un susseguirsi di piccoli scorci: rotondi gruppi di alberi intervallati da radure muschiose, cascate sormontate da vecchi mulini, campanili che svettavano sopra villaggi nascosti nel fogliame.”

Edith Wharton visitò la Valcamonica agli inizi del Novecento, negli stessi anni in cui Walther Laeng descrisse, sulla guida del Touring Club (1914), due massi incisi a Cemmo. Ben presto le incisioni suscitarono l’interesse degli studiosi, soprattutto perché costituiscono una delle prime testimonianze dell’impulso dell’uomo a creare modi di autodefinirsi e comunicare, di tramandare conoscenza, di rappresentare concetti astratti che trovano riscontro in tutte le culture rupestri del mondo.

Le incisioni rupestri in Valcamonica sono protette da otto parchi archeologici. Il momento migliore per apprezzarle è al mattino, quando la luce radente mette in evidenza i rilievi nella roccia. Inoltre, le rocce sono meglio leggibili quando sono bagnate, per cui anche autunno e inverno sono due ottimi periodi per visitare i parchi. Il **1 Parco Archeologico di Luine** è il primo che si incontra venendo da sud. Custodisce più di 100 rocce dal caratteristico colore violaceo, incise con circa 10.000 figure, le più antiche note dei camuni (X millennio a.C.). Non lontano, in località Monticolo, il sito archeologico



dei **2 Corni Freschi** è celebre per la Roccia delle Alabarde, con l’incisione di nove esemplari delle tipiche armi a punta. Il **3 Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri di Naquane** è immerso in un bosco di castagni, abeti, betulle e carpini che accentuano il fascino primordiale delle 104 rocce di arenaria grigio-violacea. Le incisioni sono databili tra il Neolitico (V millennio a.C.) e l’Età del Ferro (I millennio a.C.) e rappresentano simboli talvolta facilmente decifrabili, a sollevare mille interrogativi sui bisogni espressivi dell’uomo, altre volte misteriosi, che faranno librare la vostra fantasia

verso le più creative interpretazioni. Il **4 Parco Archeologico Comunale di Seradina-Bedolina** offre cinque percorsi che si snodano su un’area naturalistica affascinante, fitta di superfici incise. La più grande è la Roccia 12, con circa 1700 incisioni a tema naturalistico e simbolico: caccia al cervo, duelli, aratura, cani, uccelli e scene erotiche. Lungo il percorso azzurro non perdetevi la Roccia 1 o ‘mappa di Bedolina’, dove sono raffigurati un paesaggio di campi arati e capanne che sembra proprio la proiezione del fondovalle come si presenta ancora oggi, e la mitica rosa camuna, simbolo della valle e della Lombardia.



LA NATURA E GLI DÈI

“Nella sua valle nativa – culla dell’antica civiltà camuna – acquistò un rudere in pietra, ignorando le voci sugli spiriti dei defunti, che, secondo alcuni, si aggiravano in quei dintorni. Il sito cadeva nel mezzo della linea aerea tra il Pizzo Badile, la piramide naturale da cui sorgeva il sole, e la montagna dal nome femminile, la Concarena, che al tramonto accoglieva l’astro nelle profonde fessure della sua cresta calcarea.”

Occhi di Luna: il romanzo della Valle della Luce, Franco Gaudiano

Il Pizzo Badile e la Concarena, due delle montagne più iconiche della Valcamonica, si elevano uno davanti all’altra, imponenti come due divinità, una maschile e l’altra femminile. Al verificarsi degli equinozi, l’ombra del Pizzo Badile penetra nelle fessure rocciose della Concarena: una ierofania legata ai riti della fecondità che secondo molti studiosi può essere considerata alla base del sistema teologico camuno.



“QUATTROSSI È UN PAESELLO DI POCHE CENTINAIA DI ANIME SPERDUTO TRA LE PREALPI, IN UNA VALLE PIENA DI ROCCE ISTORIE E MINIERE DI RAME. LA CHIAMANO ‘LA VALLE DEI SEGNI’ PROPRIO PERCHÉ SI POSSONO SCORGERE ANTICHISSIME INCISIONI RUPESTRI SU QUASI OGNI ROCCIA.”

È così che Daniel inizia il racconto della sua avventura in Valcamonica nel libro *Daniel Ghost e le anime erranti* di Nicola Lucchi. In questa valle bellissima, piena di montagne, fiumi impetuosi e fitti boschi, si trovano infatti le lunghe pietre lisce che nei millenni sono state le lavagne su cui il popolo dei camuni, che abitava queste terre, ha disegnato la propria storia.

Al **1 Parco Archeologico di Luine** scegliete la grandiosa Roccia 34, una sorta di riassunto dell'arte camuna, con incisioni di guerrieri, armi e animali. Poi visitate il **2 Archeopark**, spettacolare

museo interattivo all'aperto, con la ricostruzione di un villaggio palafitticolo e di una fattoria neolitica; il parco organizza molti laboratori didattici. Prima di lasciare Boario Terme, andate al **3 Parco del Lago Moro**. La sua vicinanza sia al clima mediterraneo del Lago d'Iseo sia a quello glaciale dell'Adamello fa sì che attorno al lago si sia sviluppata la zona a più alta concentrazione di biodiversità in Europa; veniteci per un'escursione se è inverno o per un giro in pedalò se è estate. Salendo verso nord, fate una sosta a **4 Bienno** e passeggiate per le sue stradine acciottolate piene di laboratori artistici, ammirate i vecchi edifici in pietra con balconate in legno e visitate il Mulino Museo: ancora oggi, come nel Quattrocento, i macchinari sono messi in moto dalle acque del Vaso Rè, il canale che corre lungo le vie del borgo. Arrivati a Capo di Ponte visitate il **5 Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri di Naquane**, il sito con la più alta concentrazione di incisioni: cervi inseguiti dai cani, guerrieri che lottano davanti a un labirinto, carri trainati da buoi, villaggi di palafitte, sciamani che danzano con in testa grandi copricapi piumati: le incisioni del Parco di Naquane sembrano proprio fotografie di un passato lontanissimo, alle origini della nostra civiltà. Proseguite con una tappa al **6 MuPre – Museo Nazionale della Preistoria della Valle Camonica**, che organizza visite guidate, letture e interessanti laboratori. Il **7 Parco Archeologico Nazionale dei Massi di Cemmo** custodisce due grandi pietre ricoperte di incisioni risalenti all'Età del Ferro: cervi, camosci, lupi, stambecchi, carri che arano i campi trainati da buoi. Di fronte, il Museo Didattica d'Arte e Vita Preistorica organizza laboratori di archeologia sperimentale e insegna a leggere le incisioni rupestri e la natura in cui sono immerse.



KIDS



LA VALCAMONICA tra le pagine dei libri

Suggerimenti di lettura per entrare nel cuore della Valle dei Segni.

• **Italian backgrounds**, Edith Wharton (1905). L'autrice dell'*Età dell'innocenza* intraprende un viaggio in Italia partendo dalla Svizzera, attraversando le Alpi all'altezza della Valcamonica e passando da Milano per arrivare fino in Toscana.

• **Come la mappa del cielo**, Lucio dall'Angelo (1994). Rebecca conosce Francesco durante una vacanza in Valcamonica a casa della nonna. Francesco è in sedia a rotelle, reduce da un terribile incidente. I due saranno coinvolti in un'avventura legata alla scomparsa di un ricercatore, che aveva fatto un'importante scoperta legata al popolo dei camuni.

• **Occhi di Luna: il romanzo della Valle della Luce**, Franco Gaudiano (2000). Un archeologo, un antropologo e un giovane nativo americano affrontano un viaggio nel tempo legato alla storia degli antichi camuni, alle incisioni della Valle dei Segni, a evidenze archeologiche e riti magici.

• **Gli uomini dai rossi coltelli**, Ausilio Priuli (2000). Romanzo storico ambientato nella Valcamonica, tra le comunità camune dell'Età del Ferro.

• **Segni come parole. Il linguaggio perduto**, Ausilio Priuli (2013). I segni incisi sulle pietre della Valcamonica sono parte di un linguaggio universale di cui si trovano riscontri nei sistemi rupestri di ogni parte del mondo; segni che sono la materializzazione di concetti, idee, sentimenti, emozioni, conoscenze, teologie, epopee: l'espressione grafica delle più antiche vicende umane.

• **Il mistero del popolo del serpente**, Anna Zanibelli (2017). La giornalista Andra Vincenti viene inviata in Valcamonica a coprire la notizia della scoperta di una roccia camuna, incisa con nuovi e misteriosi segni. Nel paese natale del nonno paterno, Andra, tra simboli antichi, luoghi di culto e incisioni rupestri, vivrà un'avventura ricca di emozioni e imprevisti.

Per ragazzi:

• **La roccia magica e le avventure di Alcino e Giulia**, Serenella Valentini (2005). Giulia, una bambina di Brescia, grazie a una filastrocca recitata vicino a una delle rocce incise della Valcamonica apre un portale nel passato e conosce Alcino, il suo compagno di avventure.

• **La roccia magica e il giardino degli dèi**, Serenella Valentini (2006). Giulia, in un secondo viaggio nel tempo, torna a

trovare gli amici camuni durante la Festa del Sole; ma una disavventura durante i riti di iniziazione la porterà ad affrontare un viaggio con il suo amico Alcino per salvare il padre di quest'ultimo.

• **Daniel Ghost e le anime erranti**, Nicola Lucchi (2022). Dopo la morte dei suoi genitori, Daniel si trasferisce a casa degli zii a Quattrossi, un paesino tra le montagne della Valcamonica. È un ragazzino timido, di cui nessuno si accorge, come se fosse un fantasma. E, proprio come un fantasma, in questa storia ispirata dalla mitologia e dalle leggende della Valcamonica incontrerà altri fantasmi, veri, che infestano la sua scuola.

• **Daniel Ghost e il segreto delle miniere**, Nicola Lucchi (2023). La saga delle leggende di Daniel nella Valle dei Segni continua. Insieme alla sua amica fantasma Diana, Daniel scopre un gregge sbranato all'imbocco di una miniera, un ragazzino sconosciuto in un bosco, una macchia incisa sulla pietra del tutto identica a una voglia che lui ha sul petto da quando è nato. Capirà così che sono i cunicoli delle miniere, da cui gli zii di Daniel cercano di tenerlo lontano, i custodi dei segreti della valle.