

«UOMINI FUMMO, E OR SIAM FATTI STERPI»

Luca Maschio

Nel 1938 lo storico della cultura Johan Huizinga (1875-1945) pubblicò *Homo ludens*¹, saggio nel quale il gioco viene proposto come una delle forme originarie dello sviluppo culturale. L'autore chiarisce come la naturale propensione al gioco non risponda esclusivamente a esigenze di natura psichica, meccanica o fisiologica, ma costituisca, al contrario, una complessa attività produttrice di senso; in sintesi, «ogni gioco significa qualcosa»².

Nei primi capitoli dell'opera Huizinga analizza il rapporto tra gioco e diritto, sapere e guerra; nel decimo, invece, offre una puntuale riflessione sul legame tra le forme ludiche e l'arte figurativa. In questo contesto l'autore propone una nuova visione dell'arte che, prima ancora di configurarsi come nobile attività umana, si manifesta quale gioco libero da qualsivoglia utilità. Emblematica, in tal senso, è la posizione espressa da Platone³ ne *La Repubblica*, dove si auspica una società ideale «collocando l'arte al livello più basso, insieme a riflessi, ombre, sogni e illusioni: semplici apparenze, categoria cui apparteneva, per l'appunto, anche l'opera dell'artista»⁴. Una considerazione che appare singolare se si riflette sulla straordinaria mole di bellezza generata proprio all'interno della civiltà greca che Platone immaginava emancipata dalla seduzione della figurazione.

In *Homo ludens* il concetto di *agon*, ovvero «il bisogno degli uomini di darsi con sfida o scommessa un impegno difficile, anzi, apparentemente inseguevole, di abilità»⁵, viene riconosciuto come un impulso «profondamente ancorato negli strati originari della cultura. [...] Arte e tecnica, abilità e forza formatrice, stanno nella cultura arcaica ancora

¹ J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1964 (ed. or. *Homo ludens*, Haarlem, 1938).

² Ivi. p. 18.

³ Cfr. Platone, *La Repubblica*, libro X.

⁴ A.C. DANTO, *Che cos'è l'arte*, Milano, Johan & Levi, 2013 (ed. or. *What art is*, New Haven, 2013), p. 13.

⁵ HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 244.

inseparate nell'eterno istinto di superare e di trionfare»⁶. Come dimostra lo studio di Antonio Corso, in età classica «queste competizioni dovevano essere ormai ben radicate»⁷ sia nelle *poleis* vocate all'arte, come Atene, sia nei centri maggiormente orientati alla cultura bellica, come Sparta. La *Naturalis Historia*⁸ di Plinio – anch'essa richiamata da Hui-zinga – conserva numerose testimonianze di concorsi pubblici di pittura e scultura, grazie ai quali è stato possibile tramandare i nomi di artisti celebrati per le loro vittorie.

Anche il Medioevo conobbe l'esperienza dell'agone. In ambito letterario, basti pensare alla fortuna del genere della tenzone poetica, diffusa a partire dal XII secolo e culminata nell'Italia di Dante con la celebre disputa che lo vide contrapposto a Forese Donati⁹. Poco dopo la nascita dei Comuni, lo sviluppo delle corporazioni e l'ascesa delle grandi famiglie signorili e ducali favorirono l'istituzione di concorsi per la realizzazione di opere e monumenti destinati a celebrare il prestigio religioso, civico e dinastico. Il concorso fiorentino del 1401, bandito per la porta Nord del Battistero di San Giovanni, rappresenta inevitabilmente il caso storiografico più emblematico. Lorenzo Ghiberti, vincitore della competizione scultorea, ci ha lasciato un prezioso resoconto dello svolgimento della sfida, sebbene caratterizzato da un evidente tono autocelebrativo:

⁶ *Ibid.*

⁷ A. CORSO, *Sugli agoni di artisti nella Grecia classica*, in *Atti della Accademia nazionale dei Lincei. Classe di scienze morali, storiche e filologiche. Rendiconti*, serie IX, vol. 27, Roma, Bardi Edizioni, 2016, p. 116.

⁸ Cfr. Plinio il Vecchio, *Storia delle Arti antiche*, a cura di S. FERRI, Milano, BUR, 2019. Di seguito alcuni esempi: «Fecero anche una gara i più lodati, sebbene non precisamente coetanei, scolpendo un'Amazzone ciascuno, da dedicarsi nel Tempio di Artemisia Efesia; era stato deciso di accogliere quella che da ciascuno degli artisti stessi, li presenti e partecipanti alla gara, avesse ricevuto il maggior numero di voti» (XXXIV, 53); «[...] fu istituito anche un concorso di pittura a Corinto e a Delfi, e, primo di tutti, egli gareggiò con Timagoras Calcidese, che lo vinse negli agoni Pitici» (XXXV, 58). Ma come dimenticare il celebre aneddoto legato alla sfida pittorica tra Parrasio e Zeusi: «Dicono che Parrhasios venne a gara con Zeuxis, e mentre questi presentò dell'uva dipinta così al vero che gli uccelli volaron sul quadro, Parrasios espose una tenda dipinta con tanta naturalezza, che Zeuxis, già sicuro della vittoria dopo la prova degli uccelli, chiese alla fine che togliesse via la tela e mostrasse il quadro; e solo allora, capito l'errore, si confessò vinto, con aperta franchezza, riconoscendo che egli aveva, sì, ingannato gli uccelli, ma che Parrasios aveva giucato il pittore» (XXXV, 65).

⁹ Cfr. Dante Alighieri, *Tutte le opere*, Roma, Newton Compton, 2016, pp. 732-733. Si rimanda ai tre sonetti: *Chi udisse tossir malfatata, Ben ti faranno il nodo Salomone e Bicci novel, figliuol di non so chi*.

«Mi fu conceduta la palma della victoria da tutti i periti e da tutti quelli si provorono mecho. Universalmente mi fu conceduta la gloria senza alcuna exceptione. A tutti parve avessi passato gl'altri in quello tempo, senza veruna exceptione, con grandissimo consiglio et examinatione d'uomini dotti. [...] Mi fu concesso e determinato facessi detta porta d'ottone pel detto tempio, el quale condussi con grande diligentia»¹⁰.

Al di là dell'*hybris* di Ghiberti, l'episodio è ormai consacrato come atto inaugurale del Rinascimento italiano e costituisce soltanto il primo di una lunga serie di confronti che videro gli artisti competere – anche al di fuori di gare ufficiali – nella realizzazione di opere destinate a lasciare un segno decisivo nella storia dell'arte. Giorgio Vasari, ne *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori, e architettori*, ricorda numerosi episodi di competizione artistica: dall'aneddoto del crocifisso ligneo che vide impegnati Donatello e Brunelleschi¹¹, all'impresa della cupola di Santa Maria del Fiore, in cui i partecipanti rimasero «tutti abbattuti e vinti da Filippo»¹² Brunelleschi, fino alla decorazione del Salone dei Cinquecento in Palazzo Vecchio, dove Michelangelo venne convocato affinché «facesse a concorrenza di Lionardo»¹³. La storia dell'agone prosegue anche nel XVII secolo, come dimostrano l'istituzione del *Prix de Rome* e altri concorsi pubblici, tra cui quello bandito da Innocenzo X per «alzare in Piazza Navona la grande Aguglia»¹⁴. In tale occasione il pontefice fece «fare a' primi Architettori di Roma diversi disegni, senza, che al Bernino

¹⁰ L. BARTOLI, *Arte e scrittura nella firenze del Quattrocento: i Commentarii di Lorenzo Ghiberti*, Tesi di dottorato [Department of Italian Studies], University of Toronto, 2009, p. 53 disponibile online al seguente indirizzo <https://utoronto.scholaris.ca/items/4647481d-041f-405d-a382-96897d2ea81f> (u.a. 12/02/2026). Antonio Manetti, nella biografia di Filippo Brunelleschi, offre una versione diversa dei fatti: secondo lui, il concorso si concluse con una sostanziale parità tra i due artisti e si propose quindi di affidare loro il lavoro congiuntamente. Sarebbe stato però Brunelleschi a rifiutare la collaborazione, lasciando così l'incarico interamente a Ghiberti. Cfr. Antonio Manetti, *Vita di Filippo Brunelleschi: preceduta da La novella del Grasso*, a cura di D. DE ROBERTIS, G. TANTURLI, Milano, Il Polifilo, 1976.

¹¹ Giorgio Vasari, *Le vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani, da Cimabue insino a' tempi nostri*, a cura di L. BELLOSI, A. ROSSI, Torino, Einaudi, 2015, (Firenze, Torrentino, 1550 – 1ª ed. Torino, 1986), vol. I, p. 313.

¹² Ivi, p. 289.

¹³ Ivi, vol. II, p. 888.

¹⁴ F. BALDINUCCI, *Vita del Cavalier Giovan Lorenzo Bernino*, Firenze, Vincenzo Vangelisti, 1682, p. 30.

fusse dato ordine alcuno»¹⁵, consentendo tuttavia a quest'ultimo di imporsi, anche grazie a una raffinata strategia, con il progetto della *Fontana dei Quattro Fiumi*.

È possibile, dunque, estendere questa riflessione fino ai giorni nostri, riconoscendo come, al di là degli esiti contingenti delle singole competizioni, l'*homo ludens* emerge costantemente come il vero vincitore. Muovendo da questa consapevolezza, il presente progetto ha scelto di affidarsi all'antico dispositivo dell'agone non per incoronare un vincitore – poiché, come ricorda Dante, la fama è «un fiato / di vento, ch'or vien quinci e or vien quindi, / e muta nome perché muta lato» [*Purg.* XI, 100-102] – ma per attivare uno spazio di dialogo in cui l'unico potenziale beneficiario sia il territorio, inteso come teatro culturale condiviso.

La storia del progetto nasce letteralmente fra le ceneri: non quelle ardenti dell'Inferno dantesco che, pur nella loro brutalità, alimentano l'immaginario e l'identità letteraria italiana, ma quelle silenziose depositate dagli incendi che, insieme alla diffusione della Xylella, hanno compromesso un patrimonio paesaggistico già profondamente ferito. Gli ulivi, il cui frutto ha sostenuto per secoli i sogni e le speranze di un popolo, hanno assistito come silenti sentinelle al passaggio di generazioni di contadini, conservandone le memorie e i sacrifici, cantati dalle chiome mosse dallo scirocco. Di fronte a un copione che si ripete con inquietante regolarità e all'indifferenza di chi ha prima beneficiato di tale eredità per poi rinnegarla, si è resa necessaria una riflessione volta a scongiurare un autentico suicidio identitario. In questo senso, il richiamo di Romano Guardini – che, rifacendosi a Goethe, invita l'artista a farsi «organo per l'essenzialità delle cose e degli eventi quali si esprimono nelle loro forme»¹⁶ – ha orientato la scelta di affidarsi all'arte come strumento privilegiato di espressione non discorsiva.

Pur provenendo da percorsi formativi differenti, i quattro scultori condividono l'esperienza della bottega come luogo originario: uno spazio in cui la *praxis* precede la *theoria* e in cui si è scultori prima ancora che artisti. È significativo che proprio la bottega abbia rappresentato un ambiente in cui il gioco ha assunto una duplice funzione, formativa e relazionale, capace di stemperare le difficoltà del lavoro attraverso momenti di goliardia e condivisione, rivelando così una dimensione autore-

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ R. GUARDINI, *L'opera d'arte*, Brescia, Morcelliana, 2008 (ed. or. *Über das Wesen des Kunstwerkes*, Tübingen, 1965), p. 15.

vole ma al contempo affettiva. Tale esperienza ha lasciato un'impronta duratura, rendendo evidente come la bottega costituisca uno *status* dal quale non è possibile emanciparsi completamente.

L'idea dell'agone nasce, dunque, dall'esigenza di recuperare un dialogo mediato dalla scultura, capace di ricondurre i partecipanti all'origine dei loro rapporti. Ancora una volta, tutto prende avvio "per gioco", quando emerge la consapevolezza di come la scultura lignea fosse rimasta marginale nelle rispettive ricerche. Da qui la scelta dell'ulivo, materiale ostico e fortemente simbolico, capace di incarnare uno spirito tormentato che, nel Salento, vive un'esperienza sospesa tra estasi e sofferenza.

Nel XIII canto dell'*Inferno* una pianta nodosa e secca interroga Dante: «Perché mi scerpi? / non hai tu spirto di pietade alcuno?» [*Inf.* XIII, 35-36]. Facendo proprie le parole di Pier della Vigna, condannato dal contrappasso alla metamorfosi arborea, anche noi siamo chiamati a rispondere a tale interrogativo. Rispetto alla tradizione ovidiana, Dante introduce una concezione radicalmente nuova del processo metamorfico, che «è sorte individuale dell'uomo»¹⁷; inoltre, «al posto della lontananza poetica della bella apparenza è subentrata la vicinanza della verità giudicatrice»¹⁸. La lingua dantesca favorisce così un processo di introspezione, in cui il cammino del poeta si configura come paradigma di quello umano.

Virgilio Pizzoleo (1972), Antonio D'Aquino (1978), Pompilio Calati (1981) e Marco Maschio (1991) presentano i loro lavori presso il Museo Sigismondo Castromediano di Lecce come esito di un viaggio interiore attraverso i versi del Poeta, interrogandosi – e al contempo invitando il pubblico a farlo, non senza lasciare emergere momenti di conflitto – sulle conseguenze future di scelte sempre più impattanti sul territorio e sul paesaggio, scelte che rischiano di configurarsi come un suicidio collettivo e, dunque, identitario.

«In tal modo l'artista «nato per vedere, chiamato a contemplare» ha compiuto qualcosa che riguarda non solo lui personalmente, bensì l'uomo in generale. Ciò si conserva dunque nell'opera e può essere compreso, sperimentato, rivissuto da altri»¹⁹.

¹⁷ E. AUERBACH, *Studi su Dante*, Milano, Feltrinelli, 2009 (ed. or. *Dante als dichter der irdischen welt*, Berlin-Leipzig, 1929), p. 140.

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ GUARDINI, *L'opera d'arte*, p. 33.

