

# Le Incisioni Rupestri della Valle Camonica



Strumenti didattici esperienziali per un approccio  
“immaginario e fantastico” al fenomeno  
delle incisioni rupestri

- 1. La Vita immaginata*
- 2. Pronti... si gioca!*
- 3. Eppur si muove...*

“Progetto vincitore del bando “Il nuovo racconto della Valle dei Segni” realizzato con il contributo dei fondi L. 77/06 – E.F. 2018”



Arte rupestre  
della  
Valle Camonica  
Primo Sito Italiano - 1979





# Giocare e imparare con le incisioni rupestri della Valle Camonica...

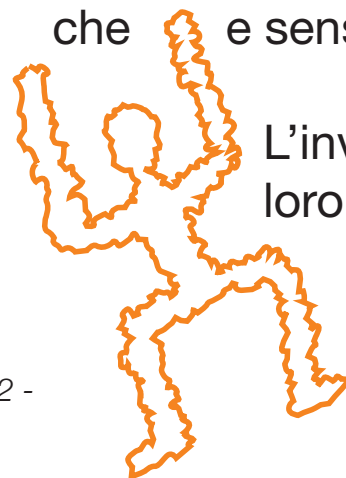


Con questa pubblicazione vengono forniti stimoli alla realizzazione di elaborati fatti manualmente o prodotti in formato digitale capaci di sollecitare le emozioni e la capacità immaginativa e fantasiosa di coloro che ne vogliono fare l'esperienza.

I contenuti sono tutti scaricabili e stampabili sui supporti che verranno di volta in volta indicati o suggeriti. Oltre alle indicazioni inserite in questo documento sono disponibili anche dei video/tutorial per una migliore comprensione per la realizzazione degli elaborati.

L'obiettivo principale è quello di incoraggiare "l'esperienza del fare" attraverso la ricerca di multiple risoluzioni e composizioni.

Tutti possono sperimentare ciò che succede nell'avvicinarsi alle proprie capacità narrative, ludiche e sensoriali.



L'invito al suo utilizzo è suggerito nelle scuole, negli ambiti comunitari e a tutti coloro che vogliono divertirsi... imparando.

## 1. La Vita immaginata



**Proviamo ad immaginare** di fermare un istante la vita degli antichi abitanti della Valle Camonica.

È un po' come pensare di vivere anche noi in quel periodo, in quel posto, con quelle persone, facendo le cose che loro facevano nella quotidianità.

Ma come possiamo conoscere la loro vita dopo il trascorrere di migliaia di anni? A raccontare ci hanno pensato gli artisti di allora, coloro che erano incaricati da quell'organizzazione sociale di lasciare sulle rocce **“i segni parlanti”** che sono giunti sino a noi.

Le immagini raffigurano rappresentazioni umane, animali, religiose, oggetti in uso. Molto spesso le immagini sono contenute in scene, in composizioni che suggeriscono relazioni e significati particolari. Molte immagini, molte composizioni risultano però ancora **misteriose** e qui è possibile sopperire alla conoscenza con la fantasia.

Attraverso le immagini suggerite nelle pagine seguenti possiamo realizzare fisicamente delle nuove scene.

# 1. La Vita immaginata

## Come fare?

- **Osserva** le immagini delle pagine seguenti. Alcune contengono stimoli che aiutano a fantasticare. Puoi sceglierle in base a un tema ( la caccia, il duello, il rito sacro, il villaggio...) oppure puoi metterle assieme come preferisci.
- **Scarica e stampa** le immagini che hai scelto nel formato che vuoi (A4/A3) e su carta o cartoncino di almeno 200 gr. Puoi anche disegnarle su altri fogli copiando le immagini che hai stampato.
- **Colora** le immagini con i materiali e le tecniche che vuoi. Con i pennarelli o con le tempere, potresti utilizzare la tecnica della picchiettatura, tecnica che riproduce quella della martellina, utilizzata per realizzare le incisioni sulla roccia. *(Video 1)*.
- **Ritaglia** le immagini e posizionale su un cartoncino/sfondo bianco, nero o colorato di f.to 50 cm x 70cm.
- Adesso puoi **spostare** le figure e cercare di **costruire** la tua composizione. Prova ad immaginare cosa sta succedendo sul tuo foglio. Che evento si sta svolgendo? Cosa fanno i personaggi? Prova a inventare una storia...

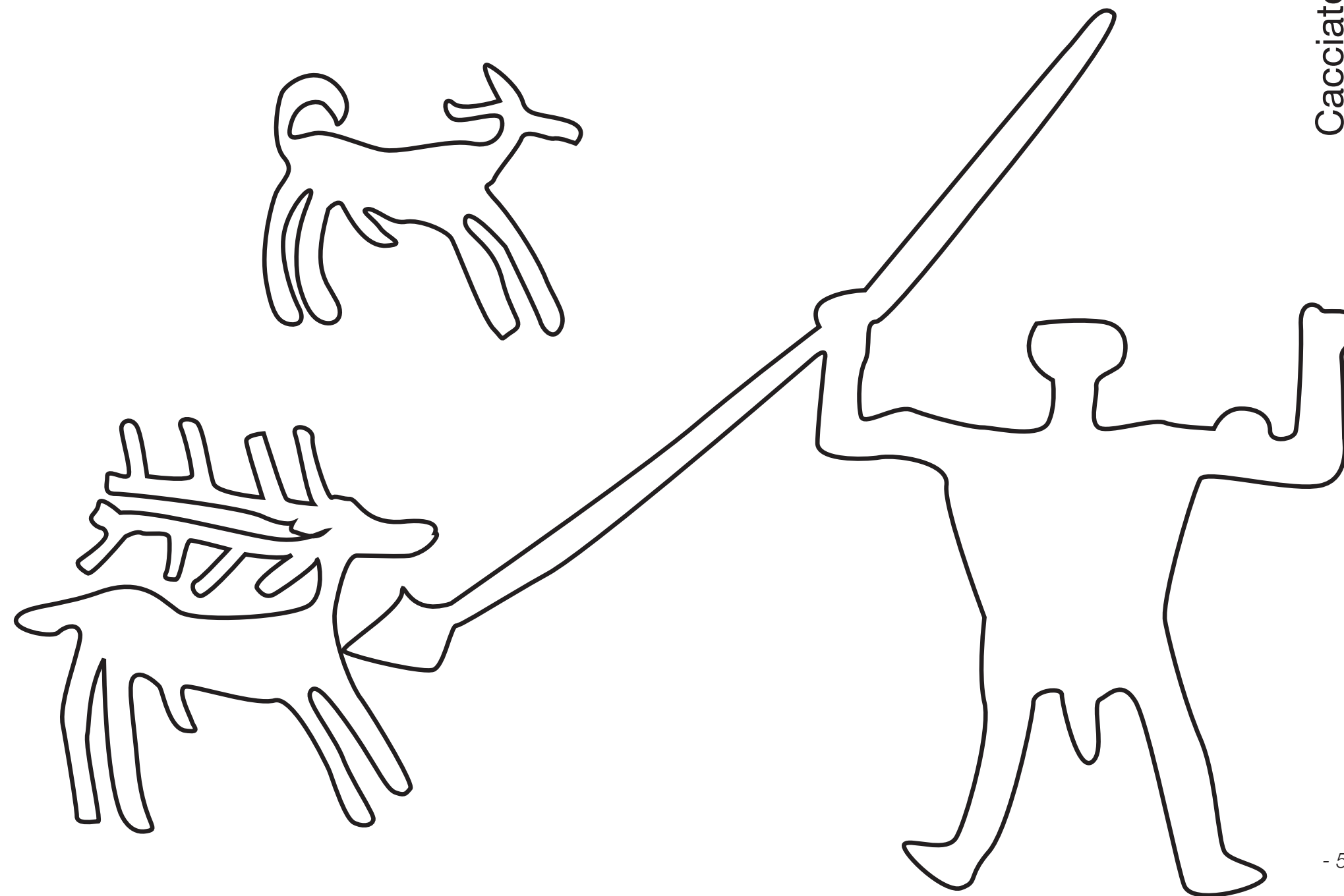
## Cosa serve?

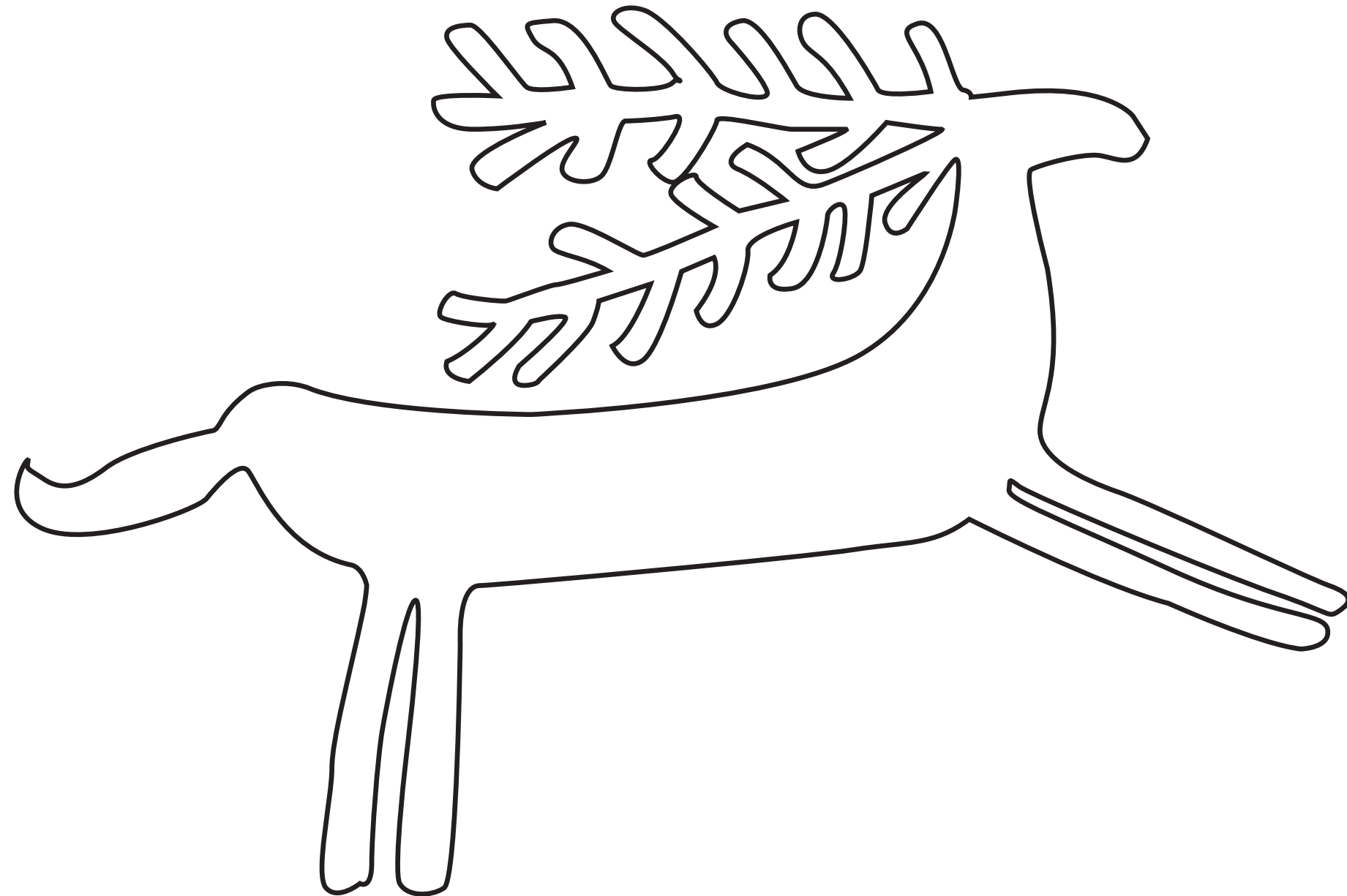
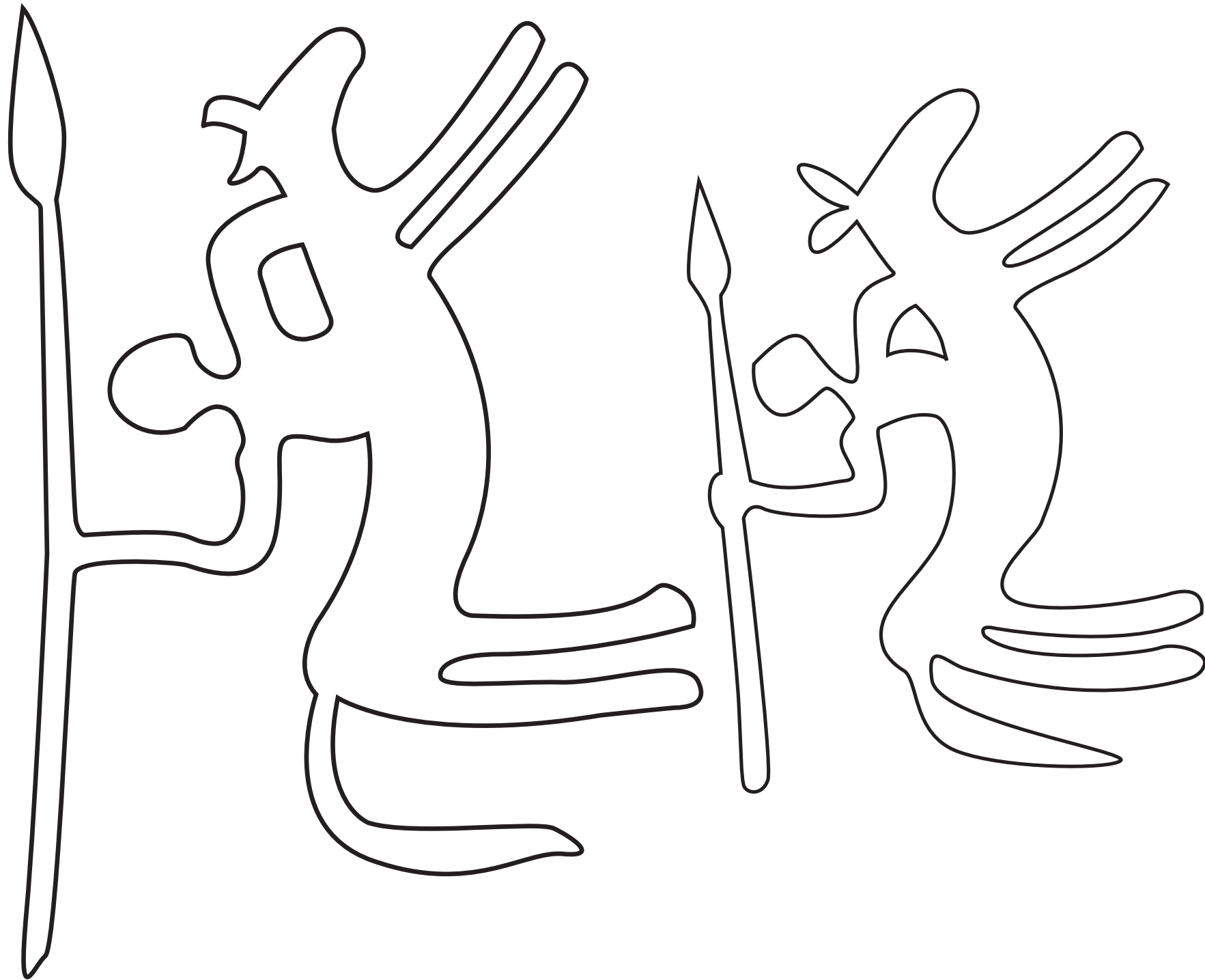
Fogli di carta per disegnare o quelli che hai stampato da colorare. Cartoncino bianco o colorato cm.50x70. Matita, gomma e temperino. Pennarelli punta grossa, pennelli di setola e colori a tempera. Forbici. Colla stick o vinilica.



## 1. La Vita immaginata

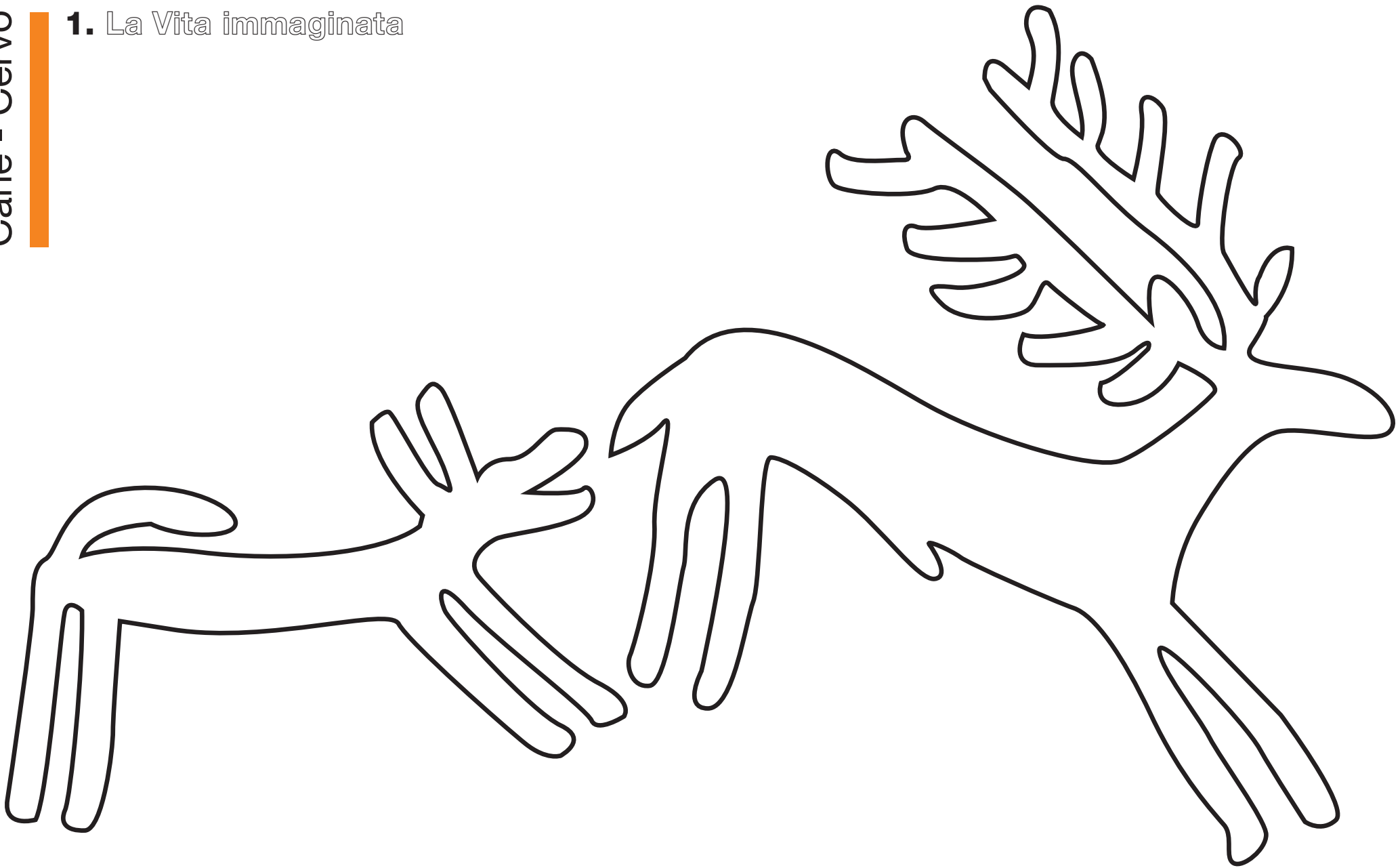
Cacciatore



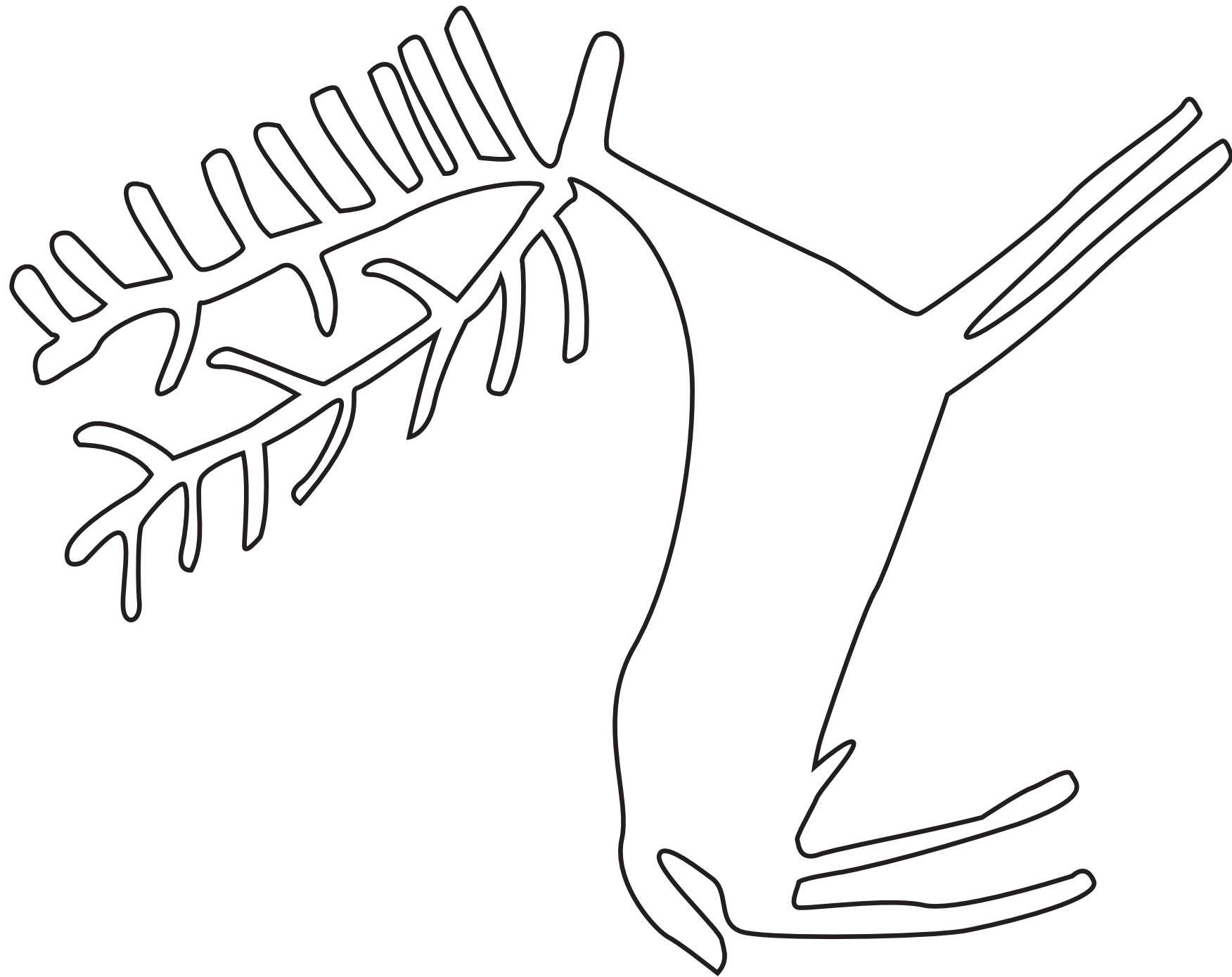




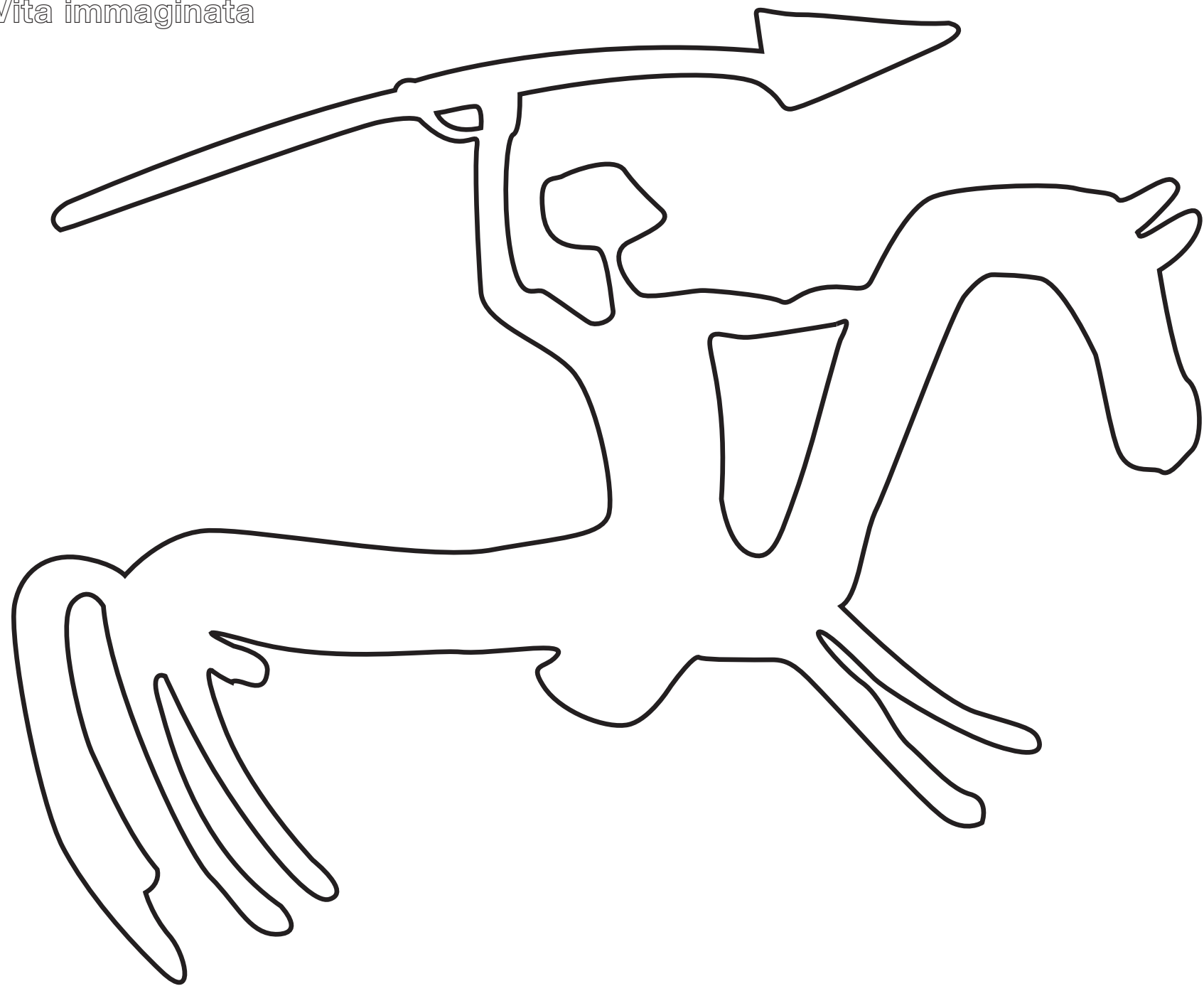
1. La Vita immaginata



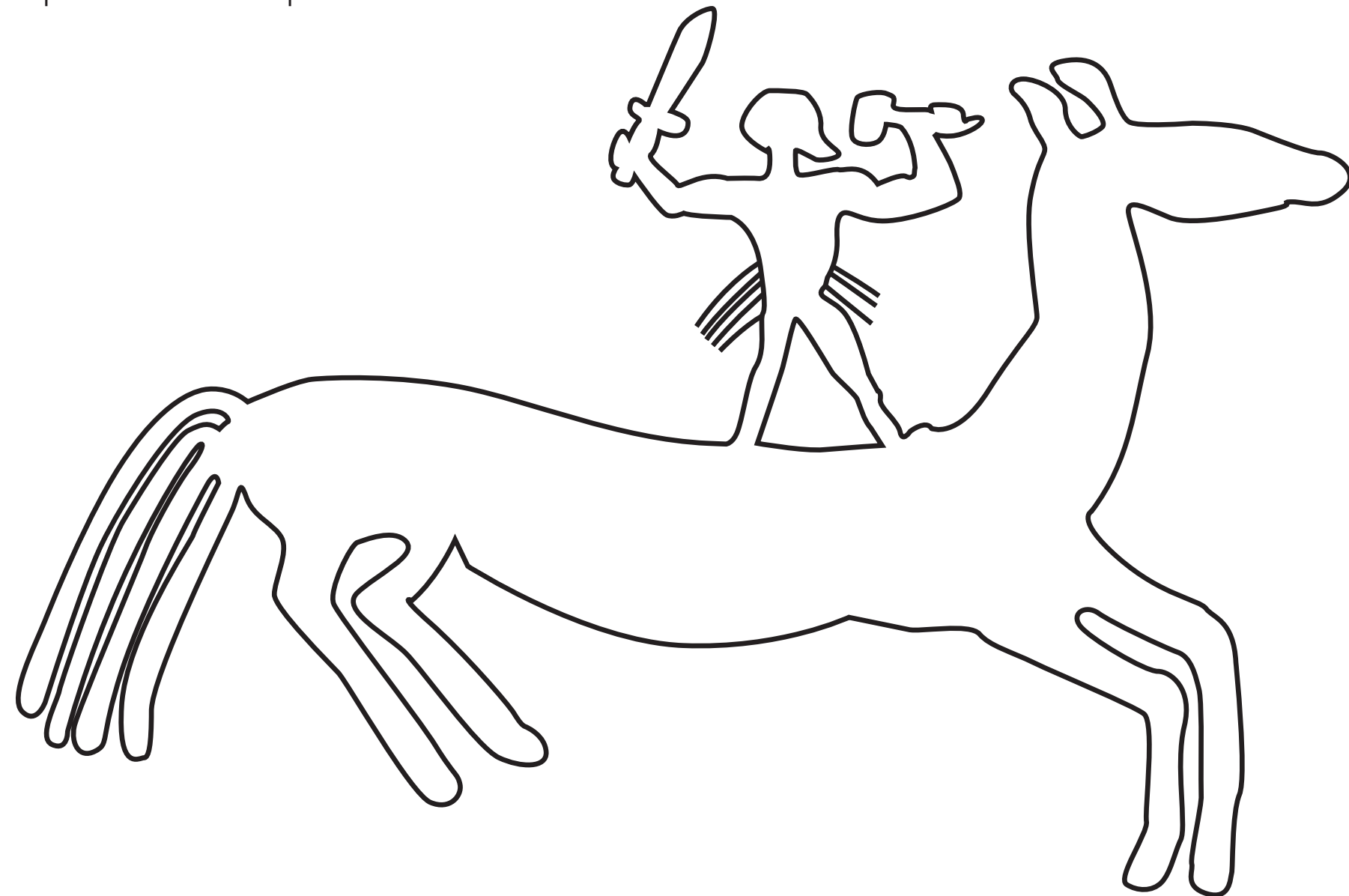
1. La Vita immaginata



## 1. La Vita immaginata



Osserva questo cavaliere:  
Il suo abbigliamento, la sua posizione...  
in quale situazione potrebbe trovarsi?

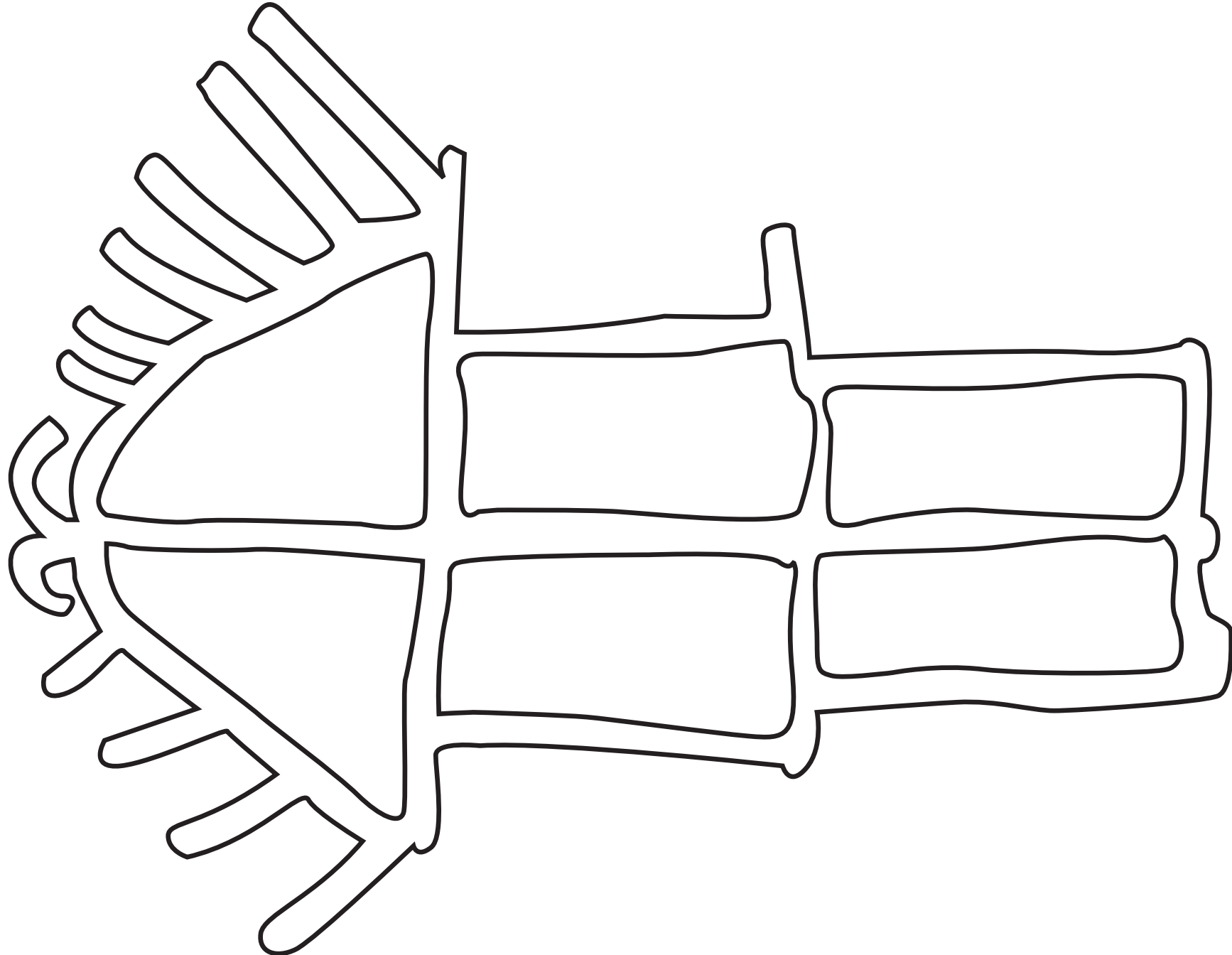


## 1. La Vita immaginata

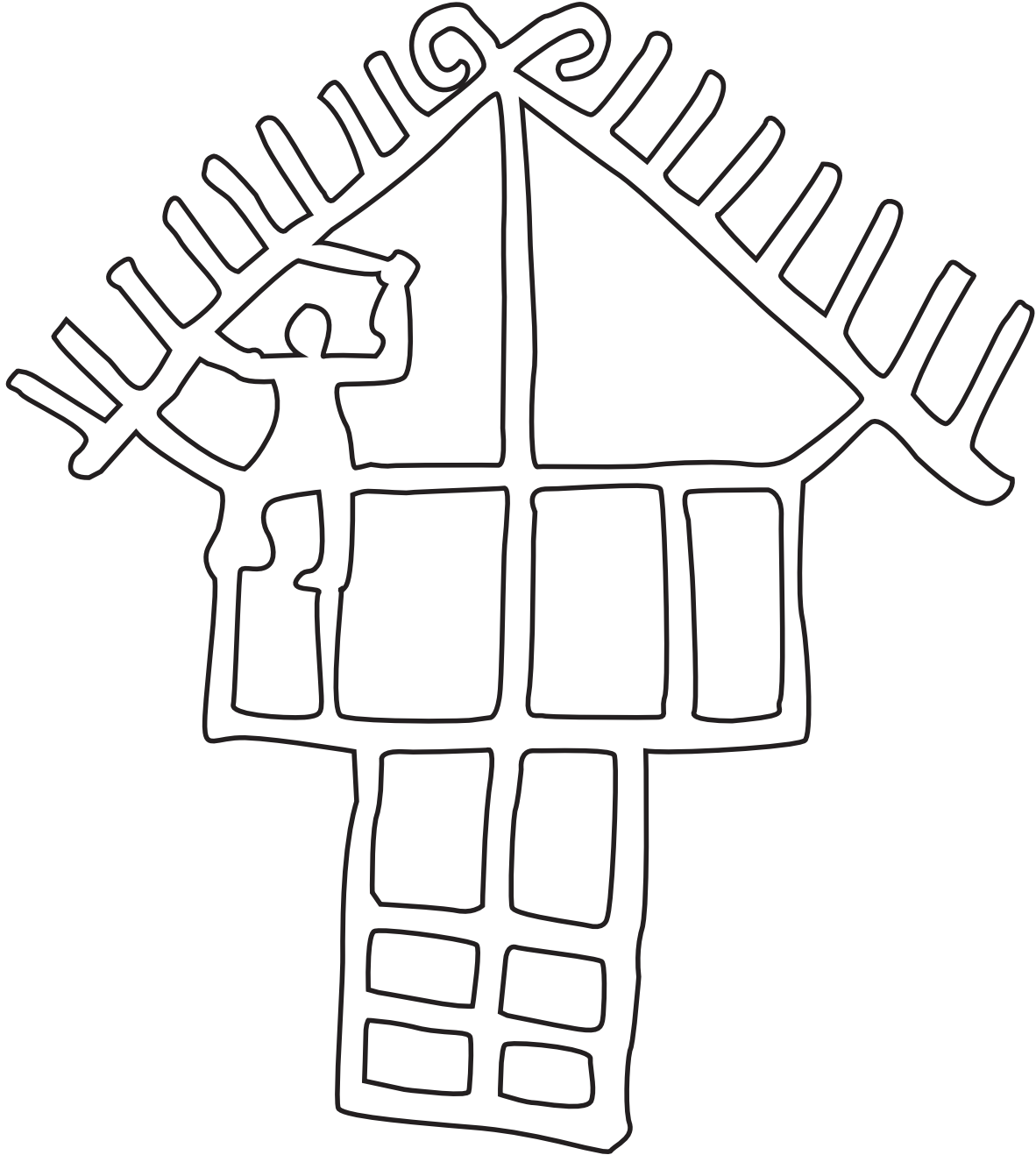


1. La Vita immaginata

In capanne come questa vivevano gli uomini della Preistoria. Prova a informarti quali oggetti, animali, insieme agli uomini, la abitavano.

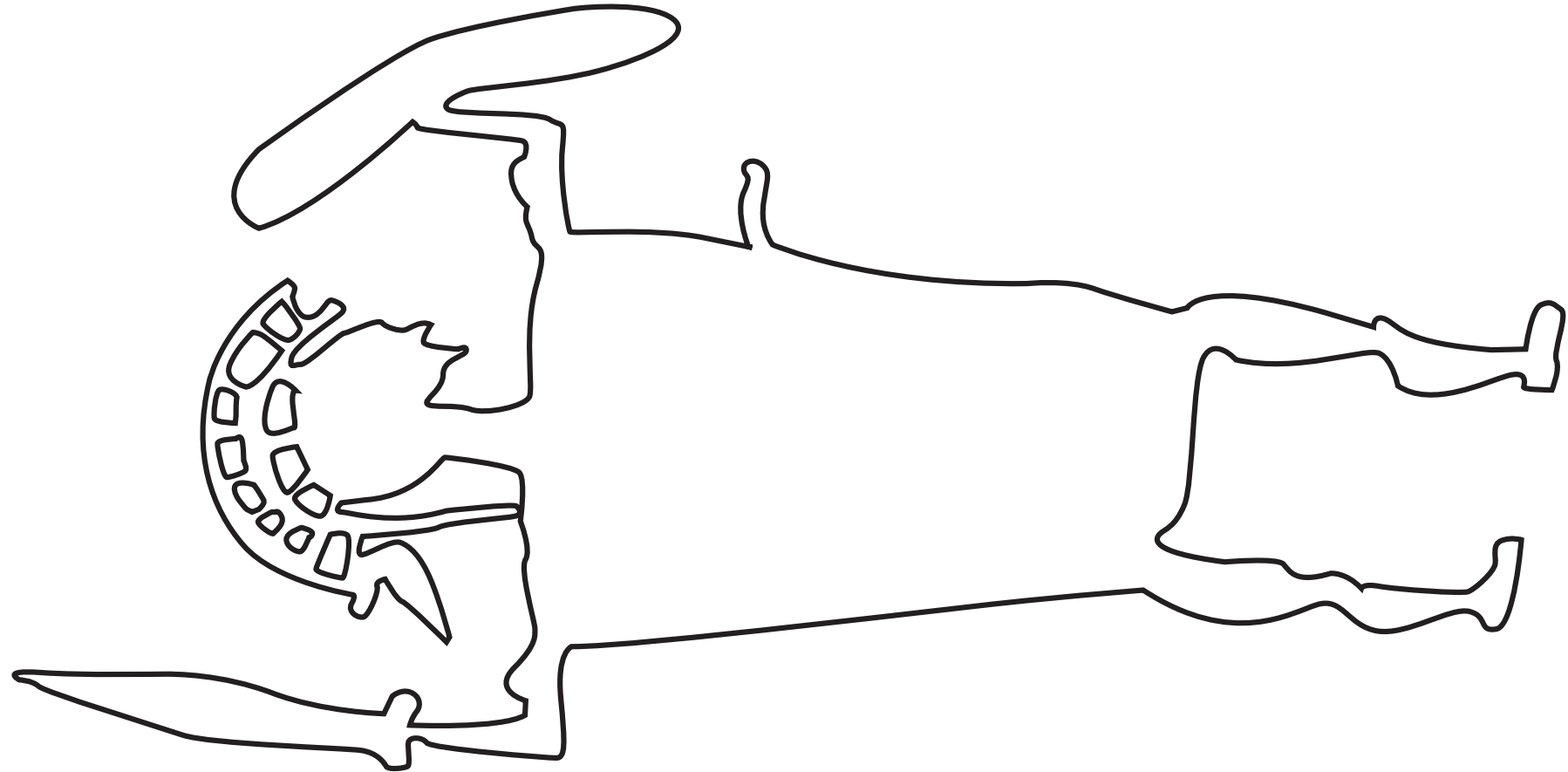


1. La Vita immaginata



1. La Vita immaginata

Questo guerriero è forte e muscoloso.  
Quali sono le sue armi? E come sarà vestito?  
Puoi inventare e disegnare la sua armatura...



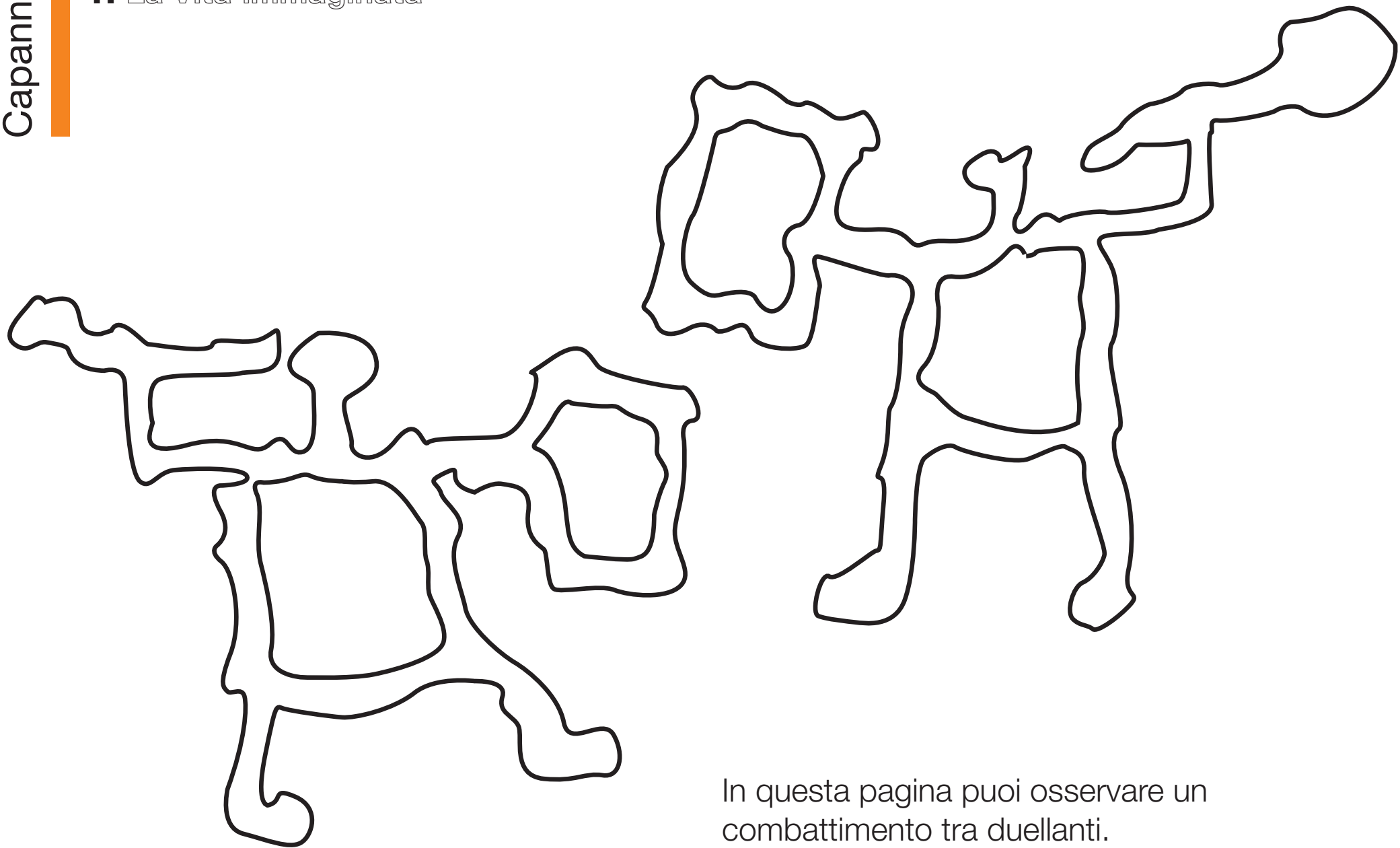
Questo è davvero un personaggio strano.  
Probabilmente non è un guerriero perché non porta le armi.  
Un curioso copricapo ondeggia sulla sua testa: è nudo ma qualche elemento è presente sul suo corpo.  
Possiamo immaginare chi è e cosa sta facendo?



1. La Vita immaginata

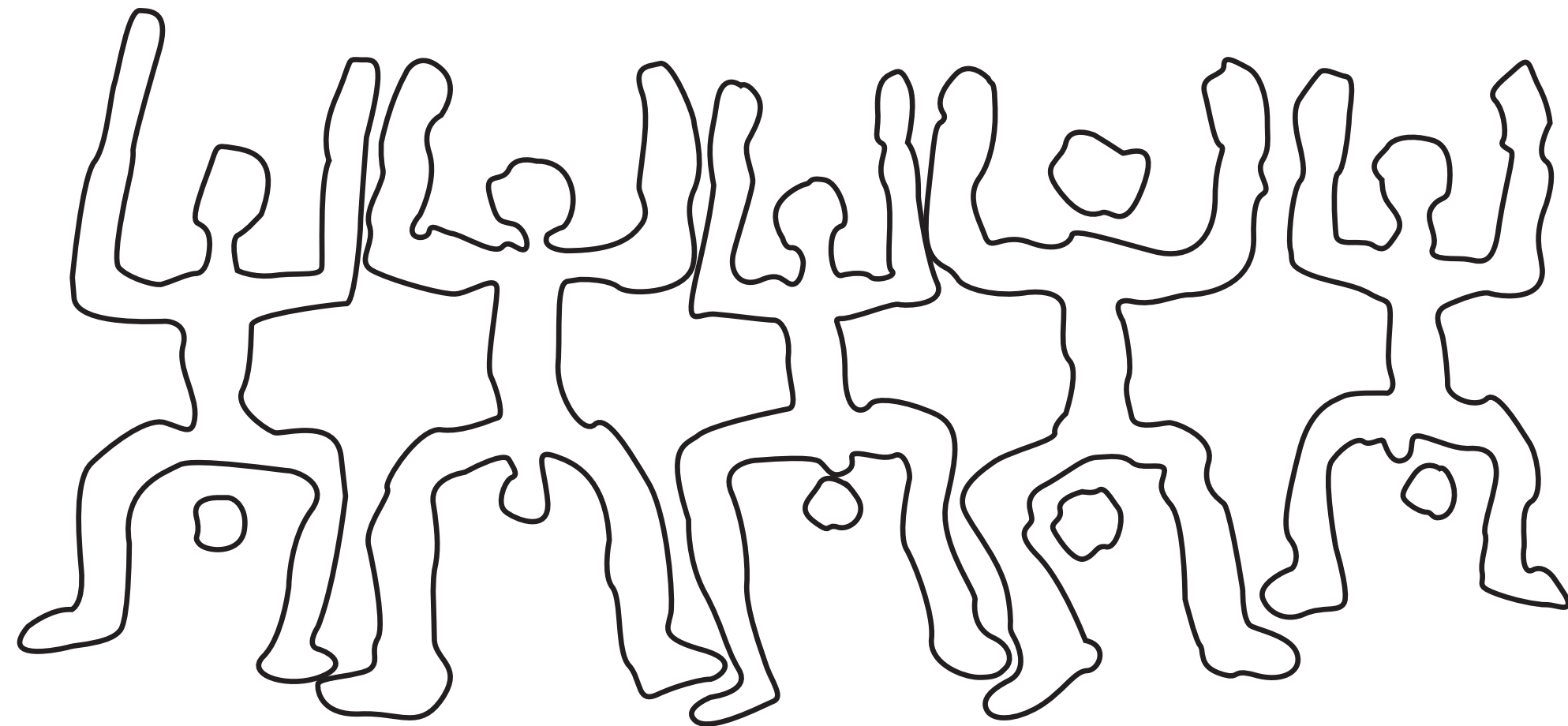


1. La Vita immaginata



In questa pagina puoi osservare un combattimento tra duellanti. Come li coloreresti?

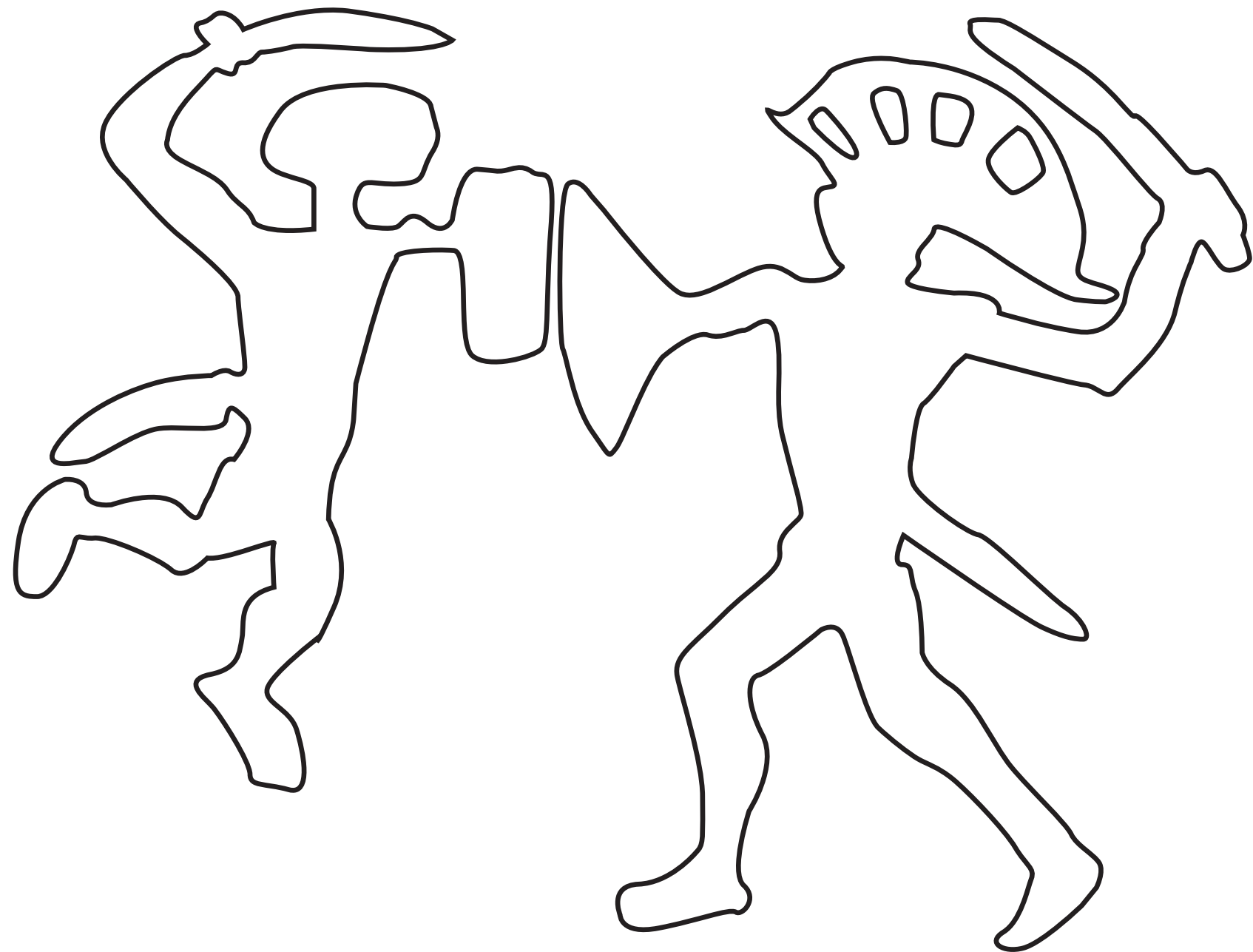
1. La Vita immaginata



Omini tutti allineati e con le braccia alzate al cielo. Forse un rito sacro collettivo, forse una danza rituale...

I duelli raffigurati nelle immagini delle incisioni possono rappresentare situazioni reali oppure rituali. Questa immagine in particolare, esprime grande movimento, forse una danza.

## 1. La Vita immaginata



## 2. Pronti... si gioca!

### Possiamo giocare imparando.

Curiosando tra le immagini incise sulle rocce possiamo scoprire tante cose divertenti.

Sapevi che sulle rocce sono state trovate immagini di omini che si trasformano in capanne e viceversa? E capanne che diventano dei palazzi?

Possiamo poi giocare a creare immagini duplicando i disegni che diventeranno quadri, motivi decorativi per tappeti o stoffe.

Puoi costruire un **giardino di rose camune** di tante forme e colori.

Allora, pronti...via con la tua fantasia!



***Gli uomini-capanna***



***I palazzi del villaggio***



***Il giardino di rose camune***



## 2. Pronti... si gioca!

### **Gli uomini-capanna**

- **Osserva** ognuna delle immagini nella pagina seguente. Cosa vedi? Sarà un uomo o una capanna? Forse entrambi.

*I disegni raffigurano due esempi di uomo-capanna, figure misteriose incise in Valle Camonica.*

Prova a realizzarle anche tu.

- **Scarica** e **stampa** le immagini nel formato che vuoi (A4/A3) su carta da fotocopie.
- **Prendi** un foglio trasparente (carta da lucido o acetato che trovi in cartoleria o nei negozi di belle arti).
- **Ripassa** con un pennarello indelebile solo le linee che appartengono alla figura della capanna.
- Su un altro foglio e con un pennarello di colore diverso fai la stessa cosa sulla figura dell'uomo facendo attenzione che i bordi dei fogli combacino.
- **Sovrapponi** il foglio con la traccia dell'uomo sopra quella della capanna. Se vuoi puoi colorare l'interno come vuoi.
- **Unisci** i bordi dei due fogli con lo scotch e appoggiali al vetro della finestra. I colori risulteranno più brillanti. **(Video 2)**.

### **Cosa serve?**

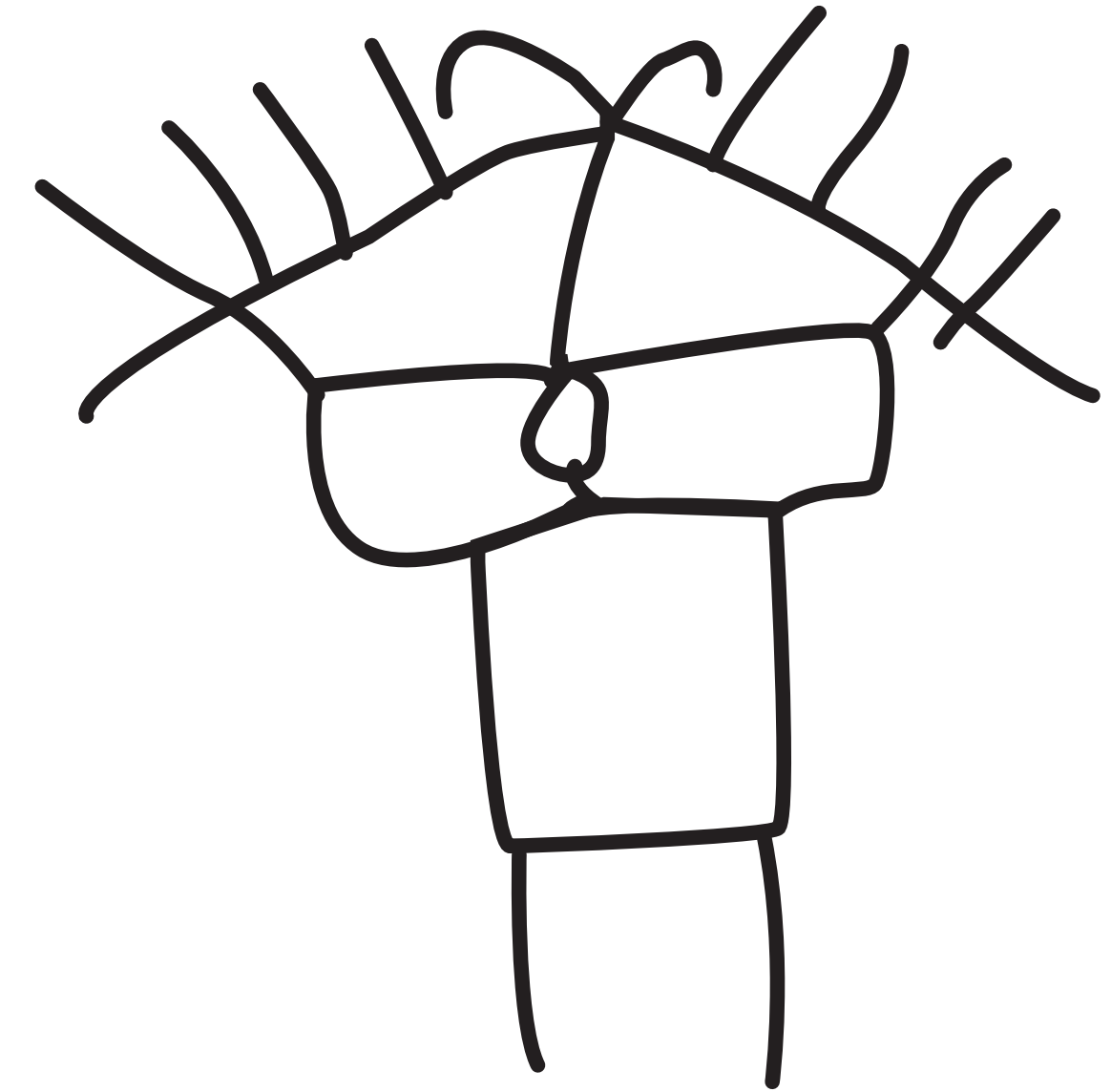
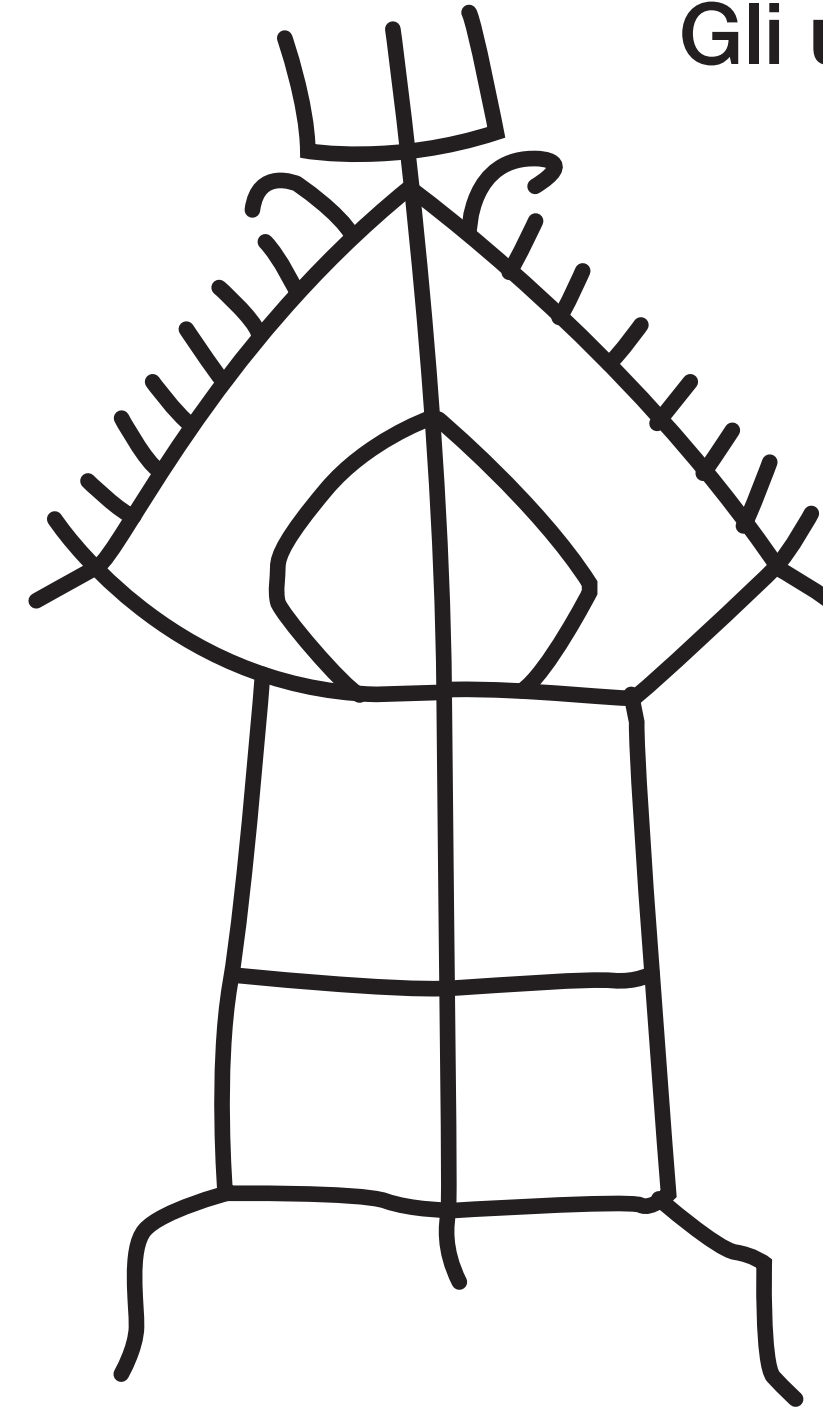
Fogli di carta per stampare le immagini scaricate. Fogli trasparenti di acetato, carta da lucido.

Pennarelli punta grossa indelebili di vari colori.

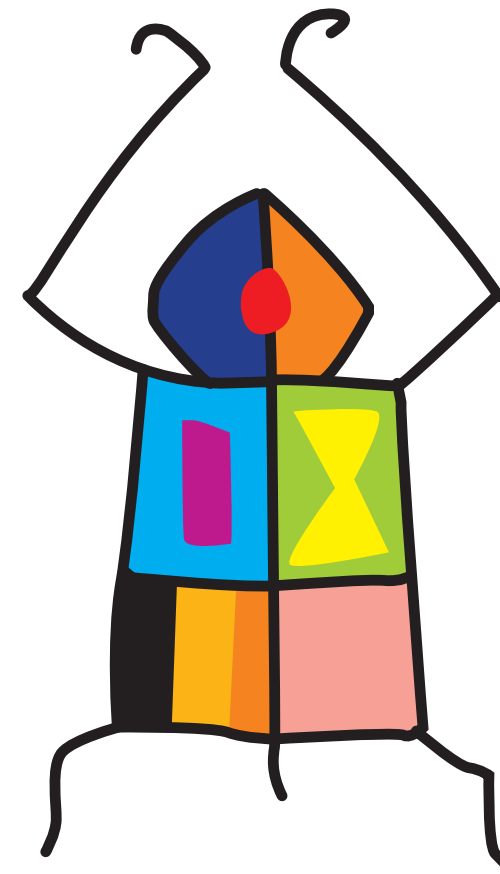
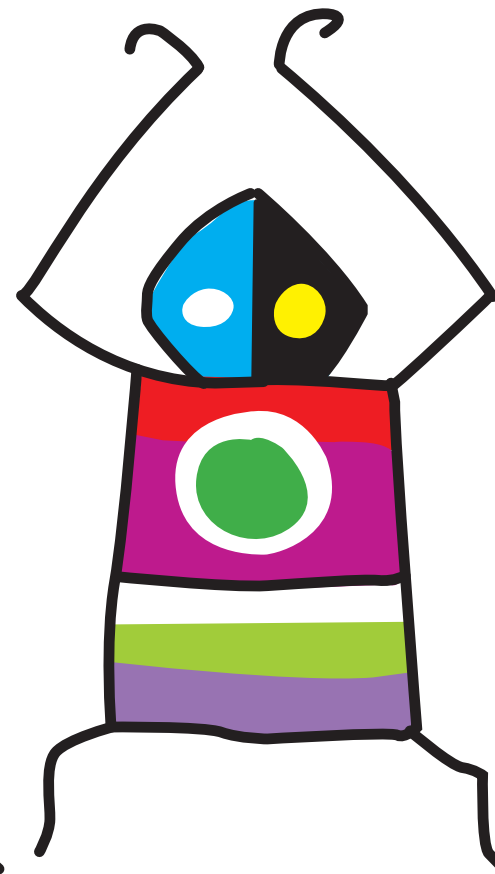
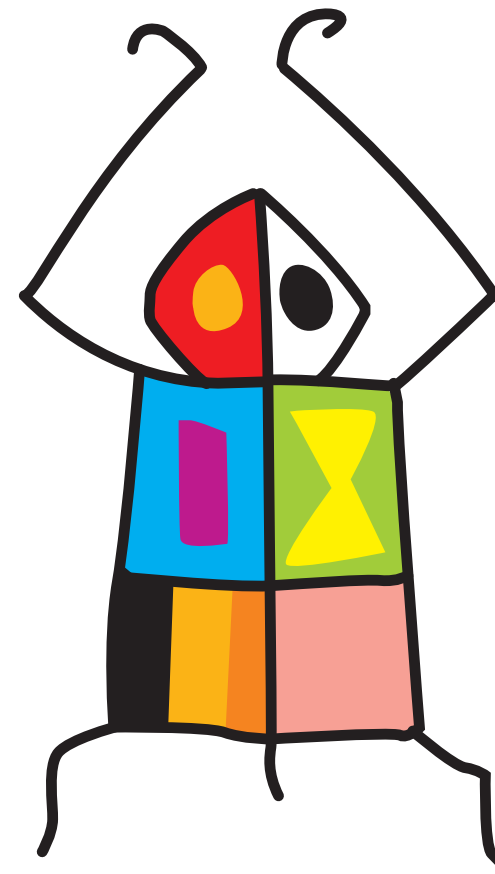
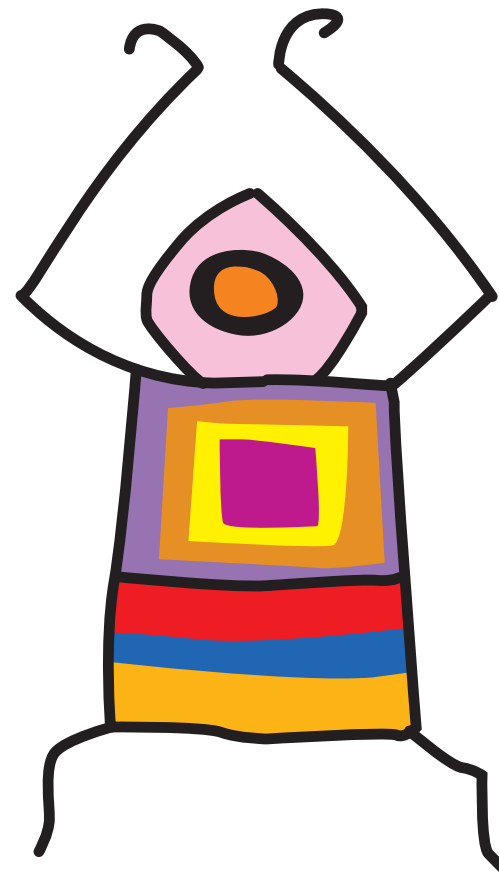
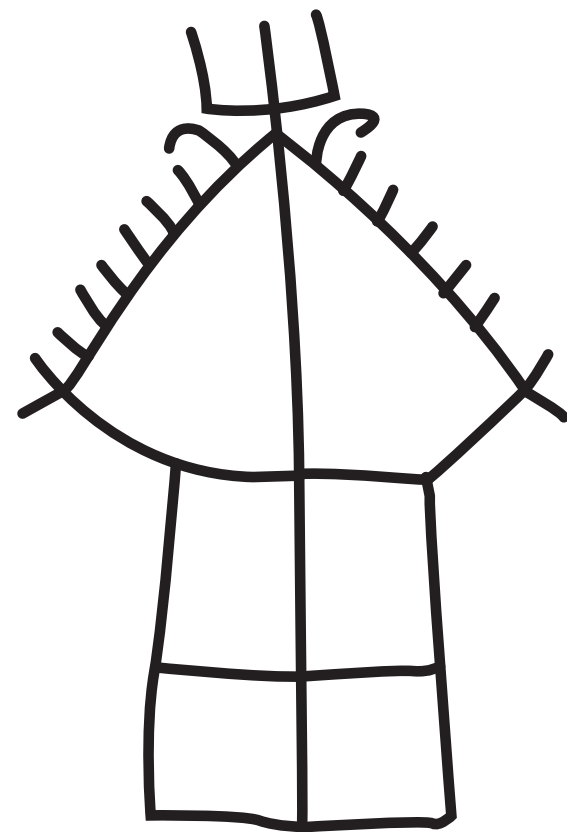
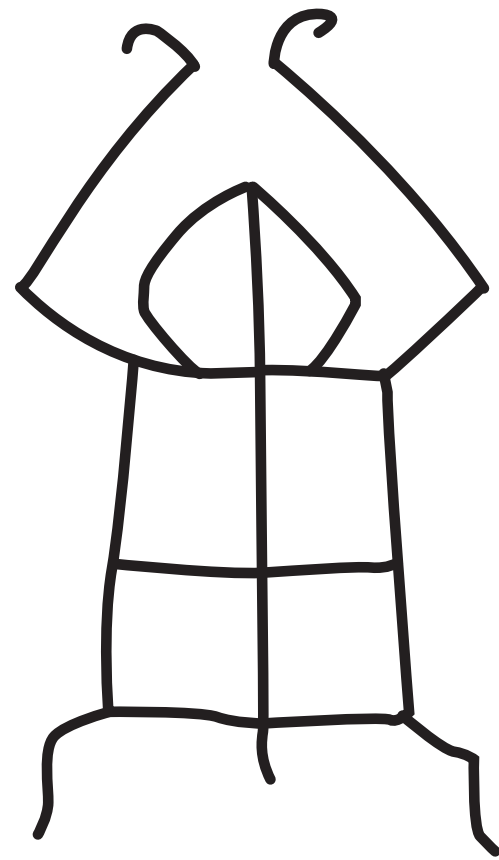
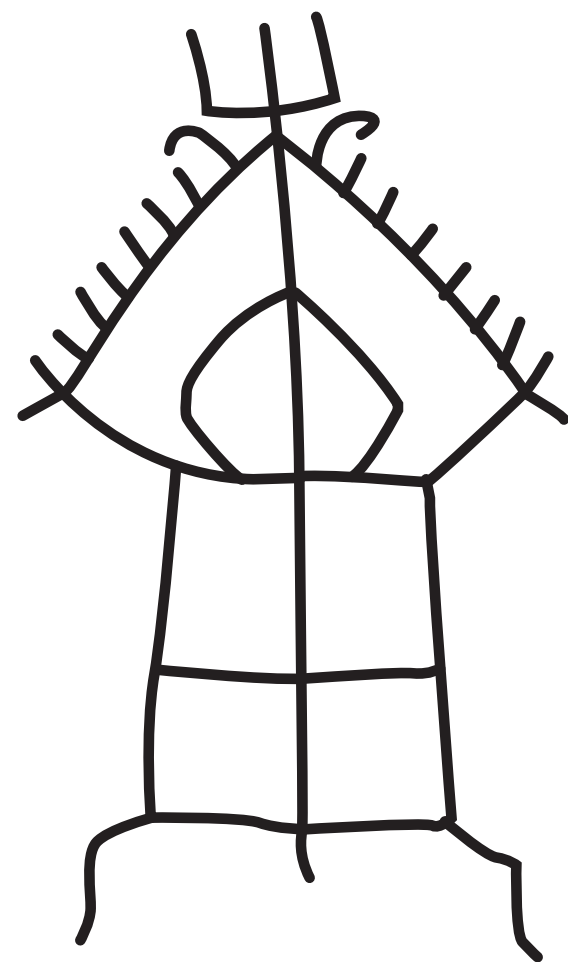
Scotch trasparente.



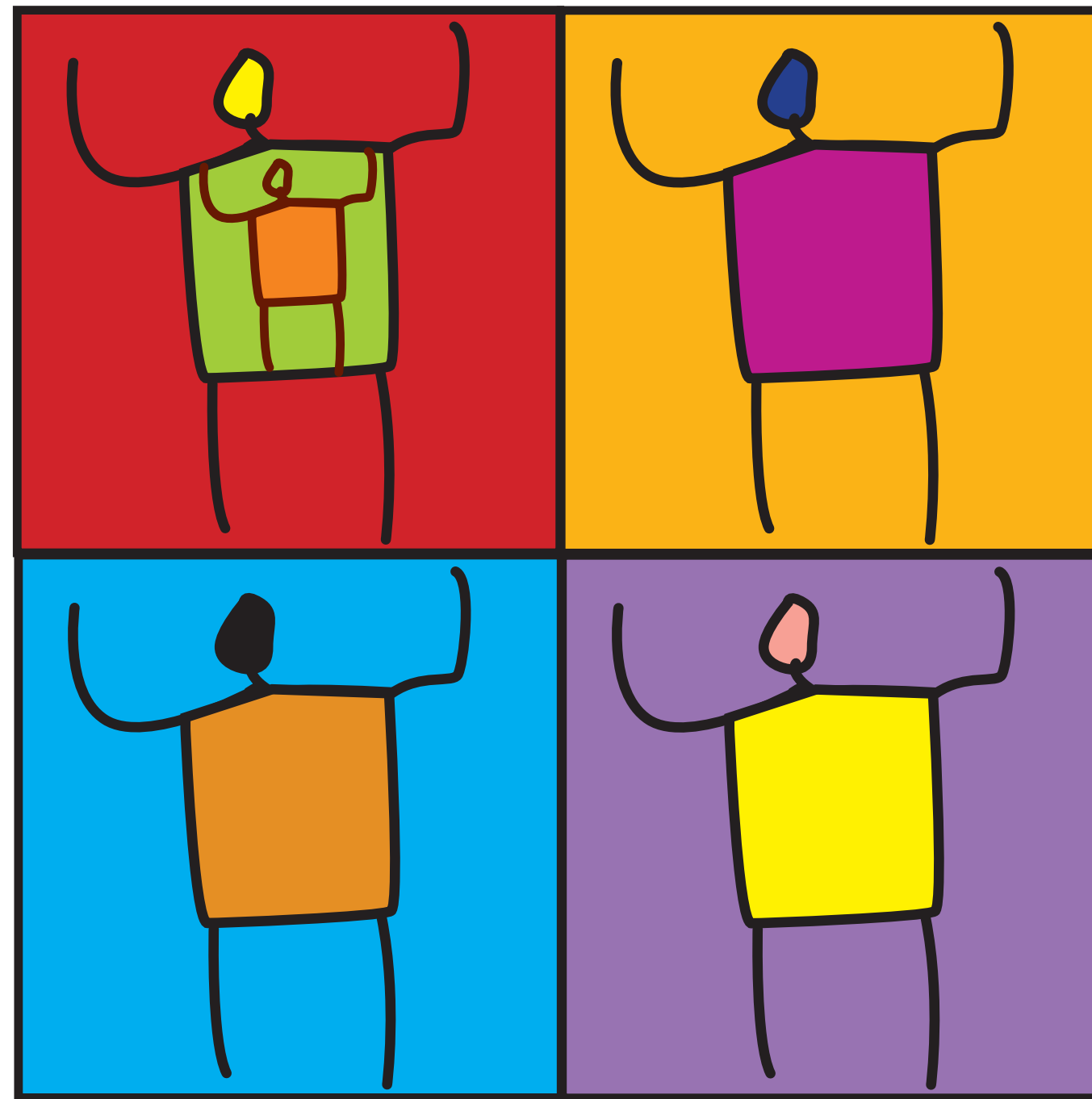
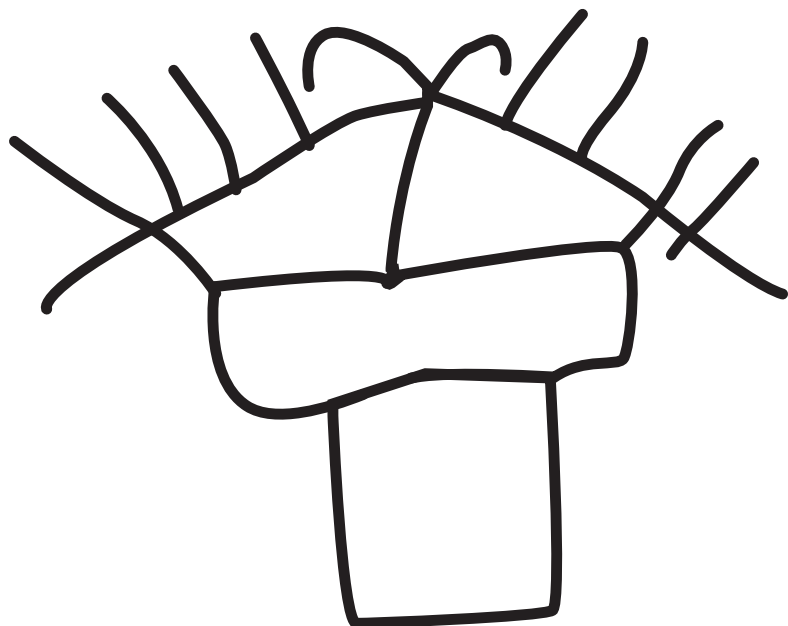
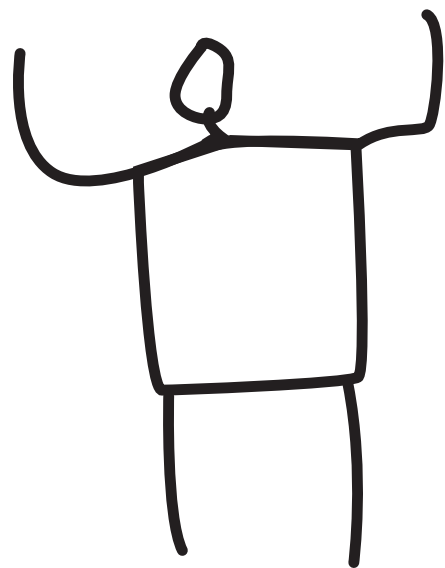
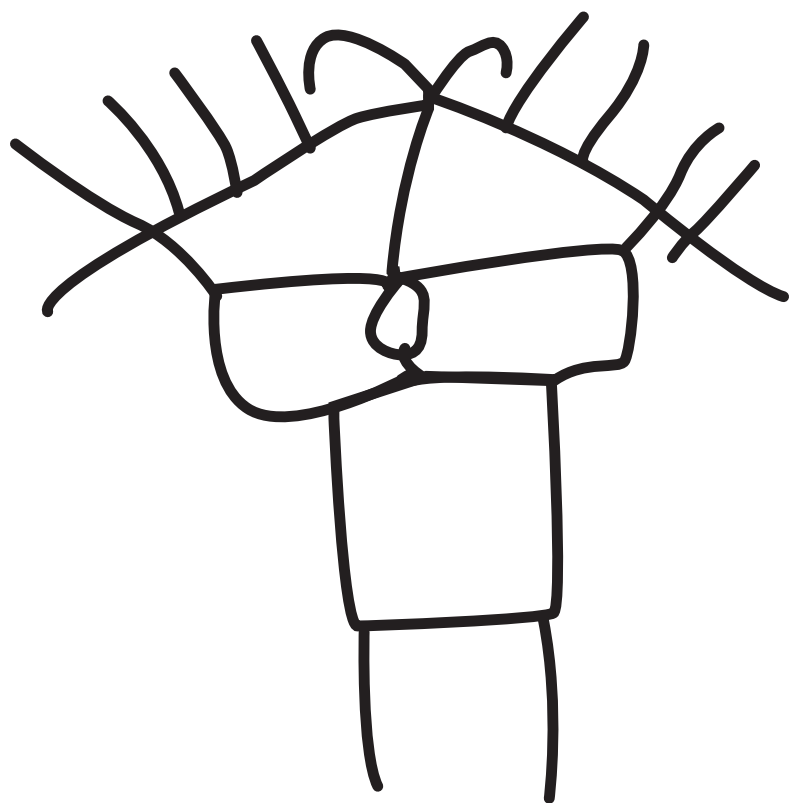
### Gli uomini-capanna







Questi sono degli esempi di colorazione.  
Ma tu puoi inventarne tanti altri sia per gli  
omini come per le capanne.



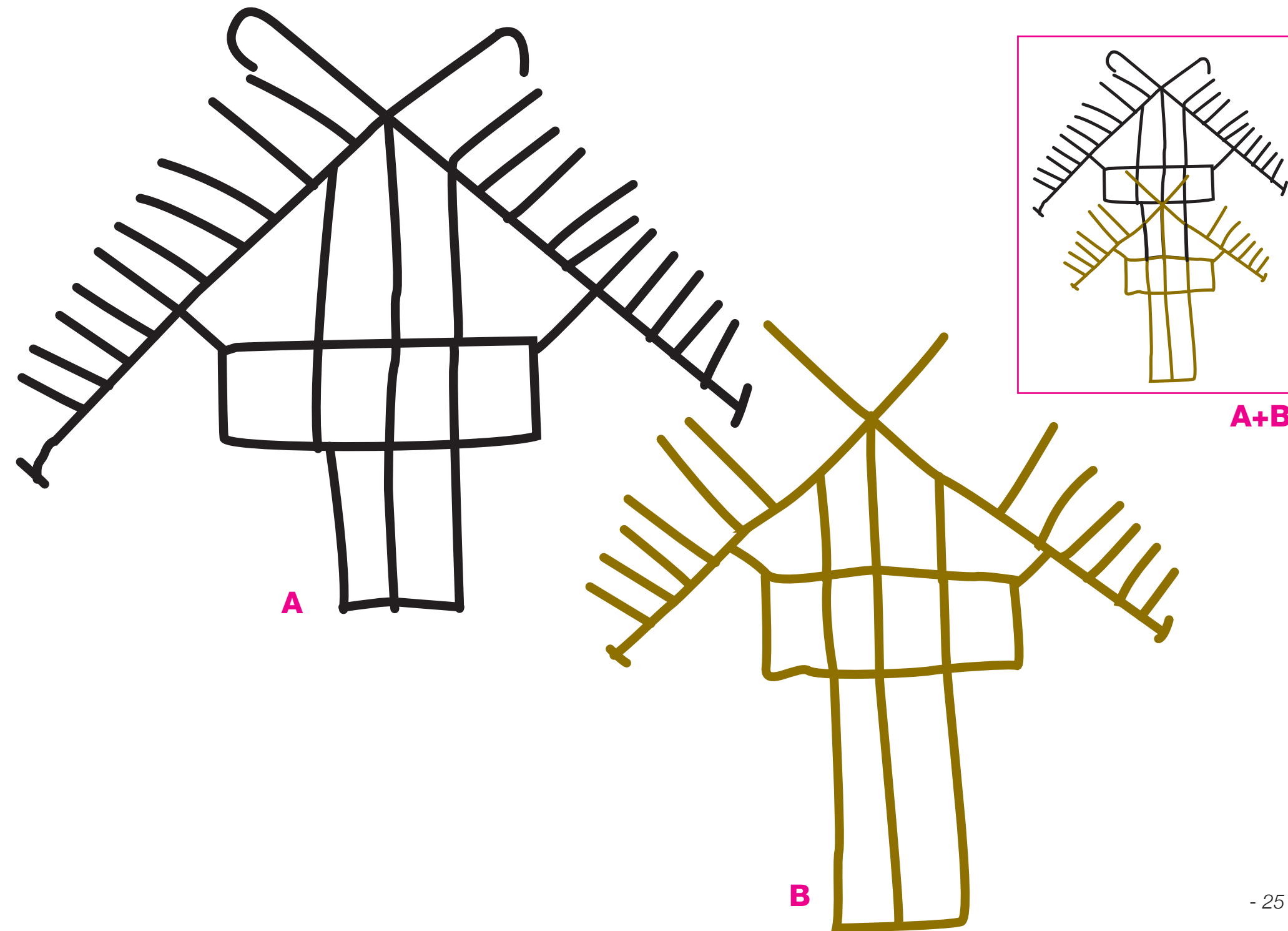
## 2. Pronti... si gioca!

### *I palazzi del villaggio*

- **Osserva** le immagini delle pagine seguenti. Cosa vedi? Nell'incisione rupestre si vedono due capanne, una sovrapposta all'altra. *Chissà se esistevano capanne a più piani... non certo perché mancasse lo spazio, forse solo per ammirare meglio il panorama...*  
Vuoi costruire un villaggio preistorico con grattacieli fatti di capanne?
- **Scarica e stampa** le immagini A e B nel formato che vuoi (A4/A3) su carta da fotocopie.
- **Prendi** un foglio trasparente (carta da lucido o acetato che trovi in cartoleria o nei negozi di belle arti).
- **Ripassa** con un pennarello indelebile le linee che appartengono alla figura della capanna A, poi osservando la figura A+B e posizionando correttamente il foglio, ripassa anche le linee del foglio B. Otterrai così il disegno di un palazzo preistorico. Più capanne sovrapponi, più alta verrà la costruzione!
- **Colora** come più ti piace.

### *Cosa serve?*

Fogli di carta per stampare le immagini scaricate. Fogli trasparenti di acetato, carta da lucido.  
Pennarelli punta grossa indelebili di vari colori.





## 2. Pronti... si gioca!

### ***I giardini di rose camune***

*La rosa camuna è una figura particolare che compare quasi un centinaio di volte sulle rocce. Il suo significato è ancora un mistero.*

Vuoi realizzare un piccolo giardino con le rose camune e colorarle tutte diversamente? Ne puoi fare poche, tante, quelle che vuoi.

- **Osserva** le immagini delle pagine seguenti.
- **Scarica e stampa** le immagini nel formato che vuoi (A4/A3) su carta o cartoncino di almeno 200 gr.
- **Colora** come ti piace le tue rose camune.
- **Ritaglia e incolla** sul retro uno stecco di legno (quello del gelato oppure il legnetto da spiedino)
- Infila le tue rose in una spugna da fiorista.
- **Cosa serve?**

Fogli di carta per stampare le immagini scaricate.

Pennarelli, acquerelli, gessetti, tempere.

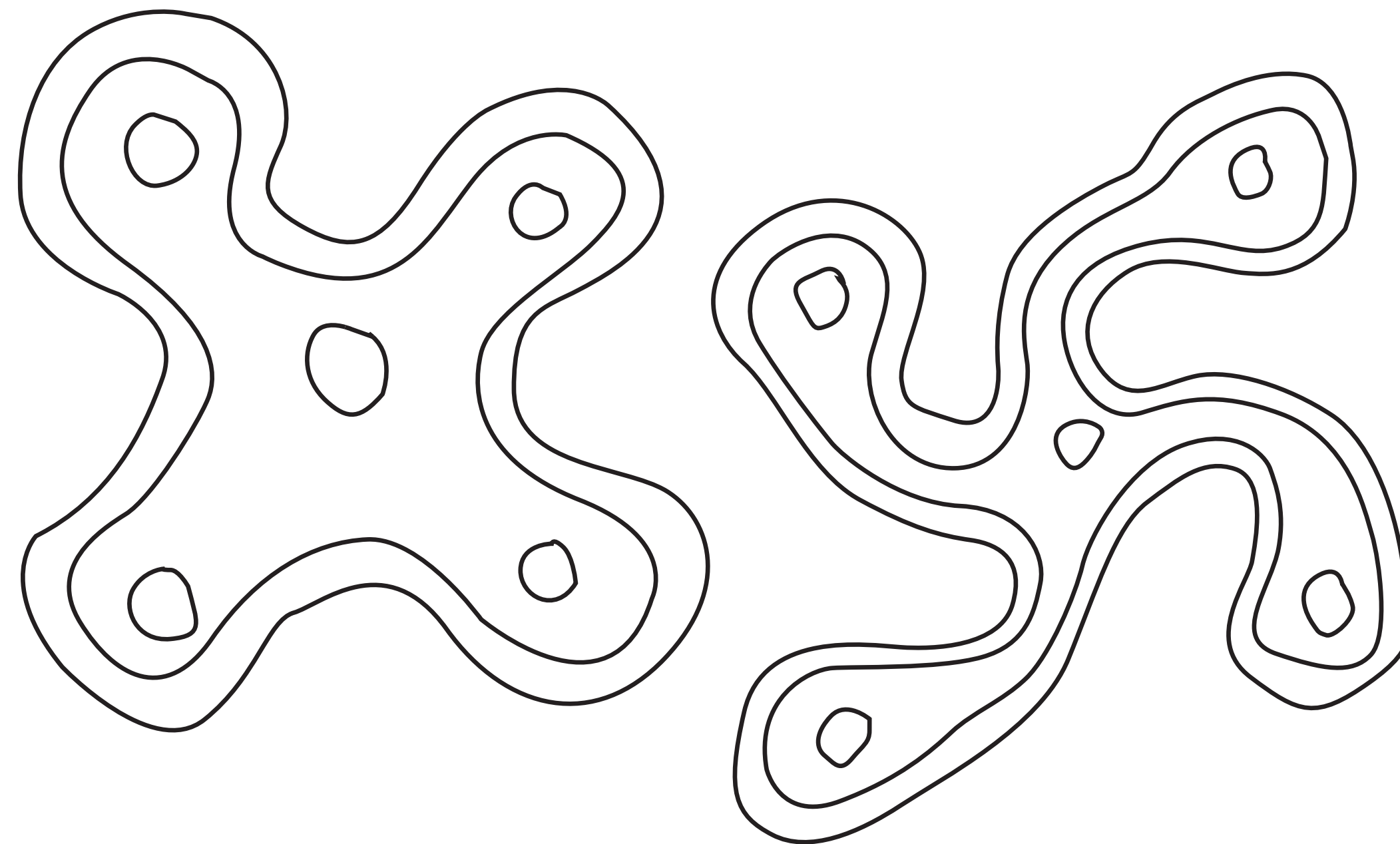
Pennelli

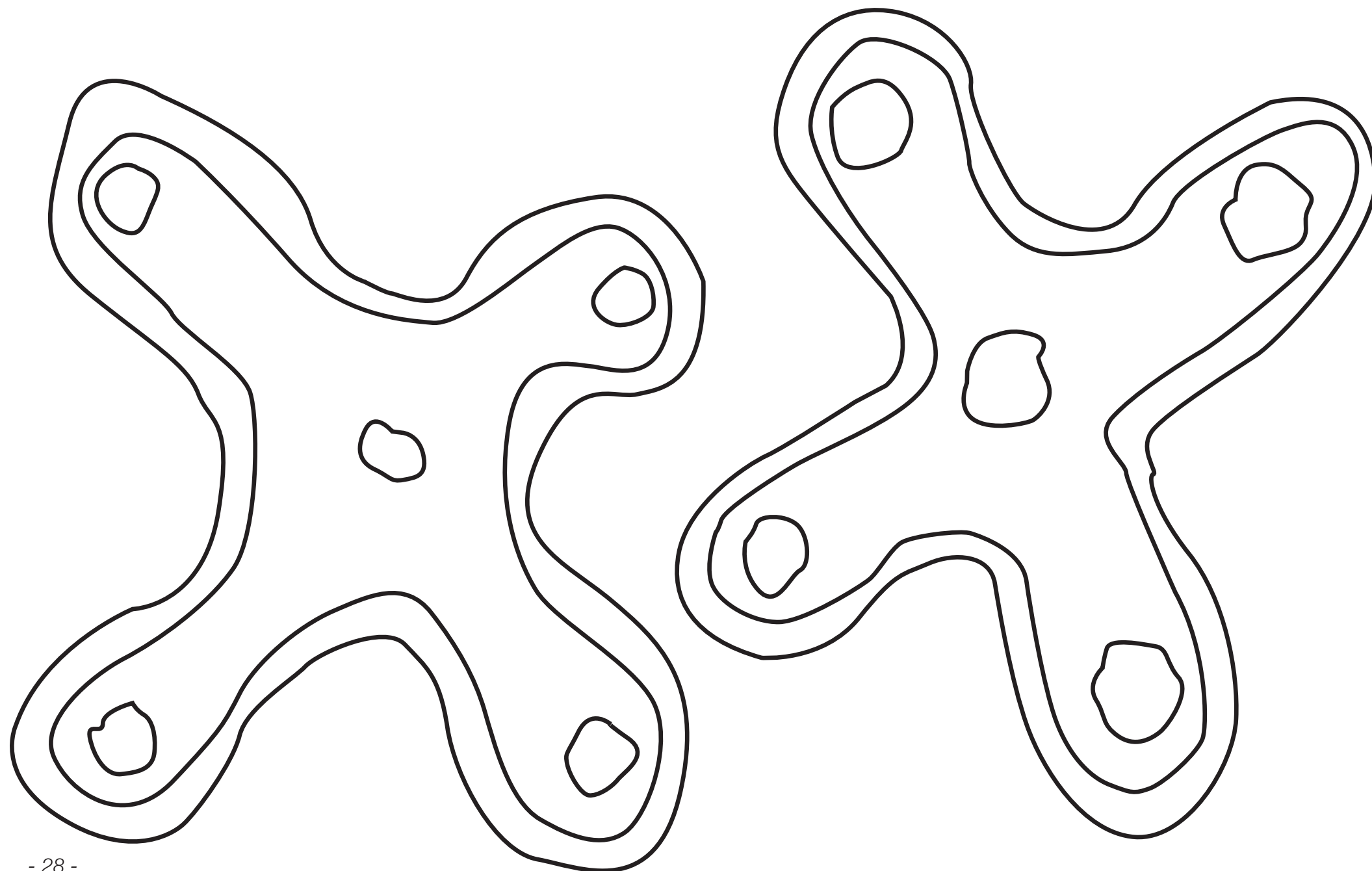
Vaschette per colori e per l'acqua

Carta tipo Scottex

Colla vinilica

Spugna verde per fioristi





### 3. Eppure si muove...



#### Vuoi fare una piccola animazione?

Puoi inventare delle piccole scene in movimento con i personaggi che vuoi.

#### ***Come fare?***

- **Osserva** le immagini da pagina 5 a pagina 16. Alcune contengono stimoli che aiutano a fantasticare. Puoi sceglierle in base a un tema ( la caccia, il duello, il rito sacro, il villaggio...) oppure puoi metterle assieme come preferisci.
- **Scarica e stampa** le immagini che hai scelto nel formato che vuoi (A4/A3) e su carta o cartoncino di almeno 200 gr. Puoi anche disegnarle su altri fogli copiando le immagini che hai stampato.
- **Colora** le immagini con i materiali e le tecniche che vuoi. Con i pennarelli o con le tempere, potresti utilizzare la tecnica della picchiettatura, tecnica che riproduce quella della martellina, utilizzata per realizzare le incisioni sulla roccia.
- **Ritaglia** le immagini e posizionale su un cartoncino/sfondo bianco, nero o colorato di f.to 50 cm x 70cm.
- Adesso puoi **spostare** le figure e cercare di **costruire** la tua composizione. Prova ad immaginare cosa sta succedendo sul tuo foglio. Che evento si sta svolgendo? Cosa fanno i personaggi? Prova a inventare una storia.
- **Crea** una cornice sul cartoncino con lo scotch di carta per definire i riferimenti per gli scatti fotografici.



### 3. Eppure si muove...

- Per ottenere una buona animazione è importante che gli scatti siano effettuati sempre dalla stessa posizione. Se possiedi un cavalletto tutto è più semplice, ma in alternativa, inquadra il limite interno dei lati della cornice e utilizza questa posizione come riferimento.
- **Posiziona** la figura ritagliata sul cartoncino e **scatta**.
- Utilizzando la tecnica **PASSO UNO\*** muovi di poco la figura e **scatta** di nuovo.
- Procedi nel **muovere** e **fotografare** le figure introducendo anche gli eventuali altri personaggi.
- Al termine degli scatti avrai realizzato una sequenza.
- Adesso puoi **installare** sul tuo computer, smartphone o tablet un programma di montaggio semplice e gratuito (es. *openshot, open toonz, shotcut o altri...*) per realizzare la tua animazione e **trasferisci** le fotografie dal tuo telefonino al PC o al tablet.
- Ora puoi generare un file video (es: .mp4) e visualizzarlo sul telefono, tablet, computer o Tv.
- Un **tutorial** è disponibile per seguire le fasi di realizzazione dell'animazione. **(Video 3)**

***Puoi realizzare da solo questa animazione se hai dai 10/11 anni in su, altrimenti puoi farti aiutare dagli adulti.***

*\* Su Internet trovi informazioni dettagliate sulla tecnica PASSO UNO, puoi imparare tante cose interessanti sull'animazione!*



Progetto: Renata Besola - renatabesola.com  
Consulenza scientifica: Centro Camuno Studi Preistorici - Capo di Ponte (Bs)  
Video: IMMAGINI di Davide Bassanesi