



laboratorio d'arte

dossier della mostra

TEOTIHUACAN LA CITTÀ DEGLI DEI

Tra il 300 e il 100 a.C., Teotihuacan crebbe fino a divenire la forza dominante nella Valle del Messico e presto si diffuse la sua influenza su un'area molto più vasta, comprendendo anche zone montane. Nel suo pieno rigoglio, era uno dei più vasti insediamenti umani al mondo. Teotihuacan è semplicemente immensa: le sue piazze, piramidi e strade sopraffanno il visitatore con le loro enormi dimensioni.

Brian Fagan

Maschera di pietra, mosaico con turchese, amazonite, ossidiana e conchiglia, 100-650 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico



- indicazioni per l'uso del dossier
- Teotihuacan
- schede di lavoro
 - la metropoli
 - la piramide
 - la pittura murale
 - le maschere
 - le conchiglie
- consigli di lettura dello Scaffale d'arte
- siti internet

guida all'uso del dossier

Il dossier è pensato per tutti coloro che sono curiosi di sapere e sperimentare. Suggerisce spunti di discussione e attività. Le schede di lavoro approfondiscono temi chiave con immagini, informazioni, citazioni e proposte operative. È uno strumento utile per sviluppare a scuola o a casa gli argomenti trattati al museo. Per un rapporto costante di scambio e riflessione con scuole e famiglie, oltre la visita in mostra.

per approfondire la nostra metodologia di lavoro, vi consigliamo:
C. Francucci e P. Vassalli (a cura di), *Educare all'arte*, Electa Milano 2005
C. Francucci e P. Vassalli (a cura di), *Educare all'arte. Immagini esperienze percorsi*, Electa Milano 2009

istruzioni d'uso

una risorsa per insegnanti, genitori e operatori

La mostra *Teotihuacan: la città degli dei* offre al pubblico l'opportunità di aprire una finestra su un'antica civiltà del Messico misteriosamente scomparsa. Con oltre 400 reperti presenta, per la prima volta in Italia, i risultati delle campagne di scavo 1998-2004. Il percorso espositivo accompagna il visitatore alla scoperta degli aspetti più importanti e suggestivi di Teotihuacan: dall'urbanesimo alla politica, dalla religione alla vita quotidiana, dall'arte al ruolo della città nel più vasto ambito dell'America centrale. Il dossier, come la mostra, intreccia discipline diverse e tocca i vari punti della straordinaria vicenda artistica di una città da molti definita la Roma dell'America centrale, avvicinandola al vissuto e all'esperienza diretta dei ragazzi. Aspettiamo di conoscere la vostra opinione su questo dossier e le sue proposte d'uso. Scriveteci all'indirizzo: didattica.pde@palaexpo.it

obiettivi didattici

- Lavorare in gruppo confrontandosi con gli altri: raccontare, descrivere, dialogare scambiandosi domande, informazioni, impressioni, opinioni ed emozioni
- Sensibilizzare all'osservazione critica e all'analisi di oggetti provenienti da contesti estranei alla nostra cultura, scoprendo somiglianze e differenze che contraddistinguono il fare dell'uomo
- Rendere familiare la diversità scoprendo le usanze e le storie di un popolo
- Capire che in un'opera d'arte forma e materiale rafforzano significato e funzione
- Rendersi consapevoli delle responsabilità di ognuno nella tutela del patrimonio, attraverso lo studio dell'archeologia
- Incontrare il fatto storico a partire dal confronto con il quotidiano per stimolare la curiosità e sollecitare rinvii al presente
- Offrire modalità di apprendimento che utilizzino i criteri teorici e le soluzioni pratiche del modello di laboratorio



Divinità della morte, scultura in pietra, stucco e pigmento, 400-600 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico



ossidiana pietra vulcanica dall'aspetto vetroso, solitamente grigio-nero, che a Teotihuacan si distingue per il particolare colore verde. Tagliente come il metallo, si usa per costruire lame e strumenti affilati.

Aztechi popolazione nomade che intorno al XIII secolo si insedia nella valle del Messico e in seguito dà vita a Tenochtitlàn, l'attuale Città del Messico.

Toltechi popolo di indole guerresca che, dopo la caduta di Teotihuacan, prende possesso della città per circa duecento anni.

conquistadores colonizzatori spagnoli che intorno al XVI secolo, dopo la scoperta del Nuovo Mondo, conquistano l'America centrale e meridionale sottomettendo brutalmente i suoi abitanti.

la collezione di Diego Rivera

Una parte delle opere presenti in mostra proviene dalla prestigiosa collezione di Diego Rivera.

A partire dal 1942 l'artista dedica gli ultimi anni della sua vita alla creazione di una casa studio – l'attuale Museo Diego Rivera Anahuacalli – in cui poter conservare anche la propria collezione archeologica. Nell'arte di Rivera le civiltà precolombiane si incontrano con la storia contemporanea, così i simboli religiosi del Messico antico si fondono con i fatti del presente. Le sue pitture sono ideate per le grandi superfici murali degli edifici pubblici. Tra i più importanti Rivera decora il Palazzo presidenziale in cui rappresenta «Storia del Messico: dalla Conquista al 1930».

Teotihuacan

Teotihuacan è situata vicino Città del Messico a circa 2.300 metri di altezza. Priva di cinte murarie e di opere militari la città è un grandioso complesso sacrale che comprende piramidi, templi e palazzi. Domina una valle alluvionale con sorgenti che rendono fertile il terreno. La presenza di vulcani assicura ai suoi abitanti l'**ossidiana**, un materiale utile per fabbricare oggetti e utensili. La città raggiunge il culmine del suo splendore nel periodo compreso tra il 150 e il 450 d.C., quando diventa il centro di un'importante cultura che, in America Centrale, esercita un potere e un'influenza paragonabili a quelli dell'antica Roma. Dopo la sua misteriosa caduta le popolazioni che si insediano nella città rimangono talmente impressionate dalla grandezza delle rovine da credere che lì si fossero sacrificati gli dei, per permettere l'inizio di una nuova era. Sono gli **Aztechi** a chiamarla Teotihuacan "la città dove nascono gli dei" e a dedicare al Sole e alla Luna le piramidi più grandi della città. Le cause della caduta della città sono ancora oggi un enigma non risolto: un repentino cambiamento climatico con conseguenti carestie, invasioni barbariche oppure una serie di rivolte interne alla società teotihuacana. Alcune fonti narrano di saccheggi e incendi in città avvenuti intorno al 700 d.C. per mano dei **Toltechi**. Molto tempo dopo i **conquistadores** spagnoli trovano Teotihuacan in stato di completo abbandono, ricoperta di detriti, terra e vegetazione. Le prime campagne di scavo archeologico vengono avviate a inizio Novecento e proseguono senza sosta per tutto il secolo, riportando alla luce una grandiosa metropoli neolitica. Dal 1987 Teotihuacan entra a far parte del patrimonio mondiale UNESCO.

Teotihuacan
(II sec. a.C. - VII sec. d.C.)

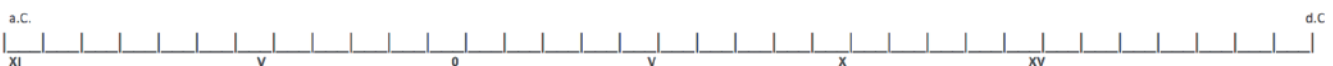
Toltechi
(VII sec. d.C. - XII sec. d.C.)

Aztechi
(XIII-XVI sec. d.C.)

Conquistadores
(dal XVI sec. d.C.)

Maya
(XI sec. a. C. - XVI sec. d.C.)

Conquistadores
(dal XVI sec. d.C.)



schema cronologico delle antiche civiltà dell'America centrale

viale dei morti così chiamato dagli Aztechi i quali credevano che gli imponenti edifici ai suoi lati fossero tombe costruite da giganti per i primi sovrani di Teotihuacan. **zenit** è il punto del cielo posto sulla verticale dell'osservatore a terra, a 90° dall'orizzonte. Nel Tropico del Cancro il sole si trova allo zenit il 21 giugno a mezzogiorno, giorno del solstizio d'estate.

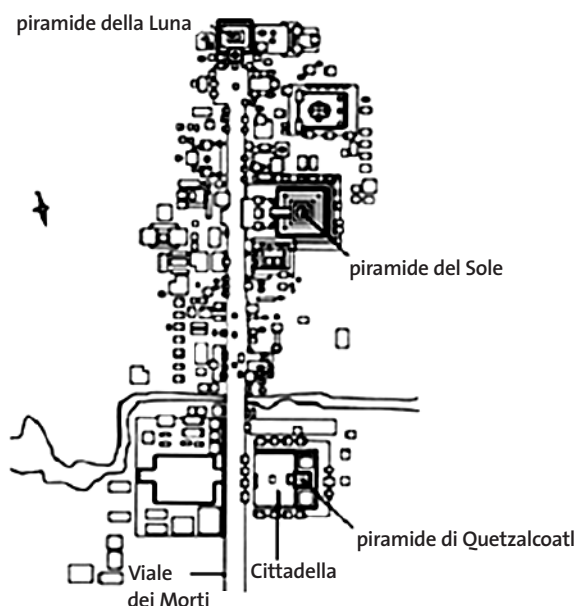
Quetzalcóatl è il nome che gli Aztechi danno al serpente piumato, la principale figura divina di tutta l'America centrale. *Quetzal* è un uccello rampicante raro, con la coda lunga oltre 80 cm, di colore verde azzurro iridescente, simbolo divino che si combina con il serpente acquatico, *coatl*. Nel suo aspetto riunisce tre elementi: aria, acqua e terra.

la metropoli

Conosciamo ben poco delle credenze e conoscenze di coloro che edificarono Teotihuacan. Nonostante per più di un secolo siano stati compiuti lavori archeologici nelle rovine, solo una minima parte della città è stata scavata scientificamente.

Fernando Jiménez del Oso

Teotihuacan è concepita secondo un preciso disegno urbanistico che si articola intorno a un asse nord-sud, il **Viale dei Morti**, lungo il quale sorgono i principali edifici cerimoniali. La zona monumentale segue principi di simmetria e perpendicolarità. Gli urbanisti progettano la città a forma di croce e tagliano l'asse nord-sud deviando il corso del fiume San Juan. La regolarità del progetto fa ipotizzare agli archeologi una stretta relazione tra il punto in cui sorgono gli edifici e l'osservazione della mappa celeste: il Viale dei Morti riproduce la traiettoria del sole durante un anno, mentre la grande Piramide del Sole segna il punto dell'orizzonte in cui il sole tramonta, una sola volta l'anno, nel giorno dello **zenit**. All'estremo nord del Viale si trova la Piramide della Luna che, pur essendo più piccola di quella del Sole, risulta perfettamente allineata poiché costruita su un terreno più elevato. A sud del Viale sorge la Cittadella, un complesso di forma quadrata che si suppone sia stata la residenza dei sacerdoti, l'élite più potente. Dentro le sue mura si trova la piramide di **Quetzalcóatl**, il tempio dedicato alla divinità più importante dell'America centrale. Le altre costruzioni seguono un impianto a reticolato, organizzato sempre intorno alle due vie principali: il Viale dei Morti e la via Est-Ovest. Il punto di incrocio tra le due vie segna il centro della città e divide Teotihuacan in quattro grandi quartieri con le diverse attività economiche e sociali. Per la costruzione della città vengono utilizzati pietra, mattoni di fango cotti al sole e legno, tutti materiali reperibili sul territorio.



spunti di discussione

la religione nelle città antiche

A Teotihuacan e in altre antiche civiltà esiste una stretta relazione tra religione e città. Famiglie, gruppi e tribù conferiscono una grande importanza alle aree sacre, con edifici dedicati al culto religioso. Spesso questi edifici sono costruiti su tre livelli: sotterraneo per il culto dei morti, di superficie per la vita degli uomini sulla terra ed elevato per avvicinarsi al cielo e alle divinità. Confrontate Teotihuacan con altre culture dell'antichità: Mesopotamia, Egitto, Grecia, Roma. Quali edifici sacri rappresentano il punto di contatto tra cielo, terra e mondo inferiore?

attività

urbanisti per caso

In epoche antiche le città non si formano per l'accrescersi lento degli abitanti e delle costruzioni, ma si fondano nel momento in cui si ritiene formata una comunità culturale, unita da interessi e abitudini. Provate a mettere su carta il progetto di un'antica città che rispecchi lo stile di vita dei suoi misteriosi abitanti. Su un foglio quadrettato progettate la pianta tracciando le mura. Riflettete sulla forma del tracciato e stabilite il numero di porte necessarie per accedere all'interno. Per muoversi dentro la città bisogna incrociare strade che possano condurre agli spazi pubblici e privati: case, piazze, botteghe, zone sacre, aree di gioco. Per finire scegliete un nome per la vostra antica città. Al posto del disegno a mano potete usare la tecnica del collage, prendendo da giornali e riviste le immagini di mura, strade ed edifici. Osservate il progetto immaginando di entrare nel tessuto urbano. Assicuratevi che ci sia tutto ciò che occorre agli abitanti per vivere secondo le loro abitudini.



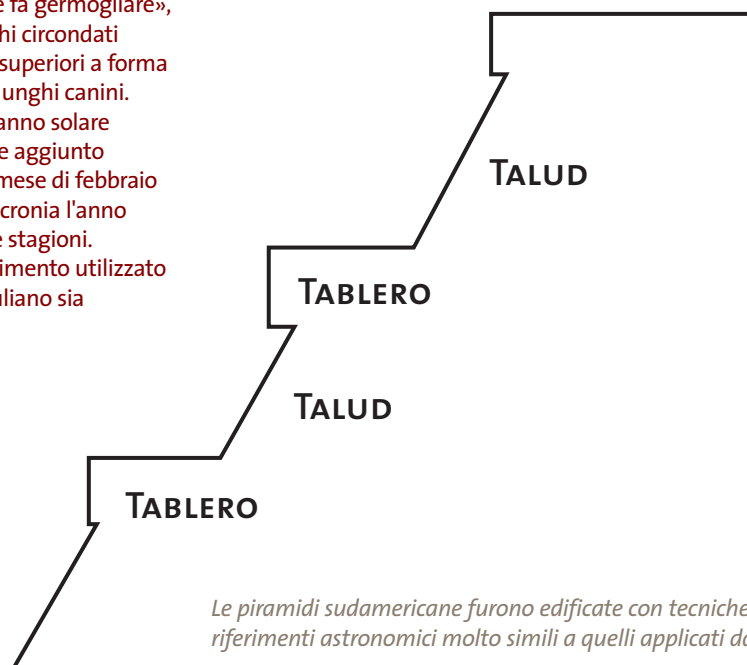
Giaguaro che emerge da "portale" piumato
Pietra, stucco e pigmenti, 350-650 d.C.
Museo Nacional de Antropología, Città del Messico

ziggurat piramide tronca, costruita dai Sumeri, a più piani decrescenti verso l'alto e comunicanti tra loro tramite scalinate esterne.

Serve da piattaforma al tempio.

Tlaloc è il nome che gli Aztechi danno al dio dell'acqua e del temporale, «colui che fa germogliare», caratterizzato da occhi circondati da anelli e da labbra superiori a forma di baffo con quattro lunghi canini.

anno bisestile è l'anno solare durante il quale viene aggiunto un giorno in più nel mese di febbraio per mantenere in sincronia l'anno civile con il ciclo delle stagioni. Si tratta di un accorgimento utilizzato sia nel calendario giuliano sia in quello gregoriano.



Le piramidi sudamericane furono edificate con tecniche costruttive avanzatissime e con riferimenti astronomici molto simili a quelli applicati dagli architetti e astronomi egizi.

Luigi Colli

la piramide

Le piramidi di Teotihuacan sono costruzioni compatte che un tempo culminavano con un tempio coperto. Al contrario di quelle egizie, non sono né adibite a luoghi di sepoltura per i sovrani né situate lontano dal centro città. La piramide del Sole è la struttura architettonica più grande di Teotihuacan, visibile da qualsiasi punto della città. Ha la tipica struttura a pareti oblique, i talud, alternate a terrazze o gradoni rettangolari, i tableros. Presenta cinque piani sovrapposti ed è eretta sopra una grotta naturale con acque sotterranee. La grotta ha la forma di un fiore a quattro petali ed è simbolo della nascita della vita e della creazione.

L'apice della piramide rappresenta la vita al centro dell'universo.

I sacerdoti utilizzavano la piramide per raggiungere il tempio posto sulla sommità, oggi scomparso, attraverso una scalinata sul lato sinistro. Durante le cerimonie religiose, i fedeli vedevano salire i sacerdoti ma quando questi raggiungevano la cima li perdevano di vista, immaginando la loro entrata in cielo. Come le **ziggurat** in Mesopotamia le piramidi di Teotihuacan servivano a portare i sacerdoti vicino alle divinità, a suscitare riverenza nella popolazione, a incrementare il prestigio della città e anche a osservare meglio le stelle. Altra piramide importante è quella di Quetzalcóatl, composta da sei corpi sovrapposti con il tipico profilo a talud-tablero e ornata da teste scolpite a rilievo: nei talud serpenti con collari piumati, chiocciole, conchiglie e stelle di mare, nei tableros serpenti piumati alternati a teste di drago con la pelle a squame, da molti studiosi identificabili con **Tlaloc**, il dio dell'acqua e della fertilità. Le teste di pietra sono in totale 366, come i giorni dell'**anno bisestile**. La piramide è progettata secondo il calendario agricolo, poiché associa il culto del sole a quello della pioggia in un costante richiamo alla fertilità e alla vita. A Teotihuacan si contano inoltre un centinaio di piramidi minori, tutte disposte lungo i lati del Viale dei Morti.

Piramide del Sole



Teste a rilievo, piramide di Quetzalcóatl



spunti di discussione

le piramidi dell'antichità

Nel mondo antico si erigono piramidi ovunque, dal Messico alla Cina, dalla Mesopotamia all'Egitto, dalle isole del Pacifico alla Bosnia. Come è possibile che culture tanto distanti tra loro abbiano eretto costruzioni simili? La loro forma è sempre uguale?

Hanno tutte la stessa funzione? Fate una ricerca su internet o in biblioteca sulle piramidi dell'antichità, confrontando le similitudini e scoprendo le differenze.

attività

l'energia della piramide

Molti studiosi sostengono che la piramide, per via della sua forma, sia un potente accumulatore di energia. Sono stati condotti esperimenti con piccole piramidi realizzate sulla base della grande piramide di Cheope e i risultati ottenuti sono davvero curiosi. Questi modelli sono in grado di aumentare l'energia vitale di ciò che si trova al suo interno. Si conserva meglio il cibo, le piante crescono velocemente anche in assenza di luce, la normale decomposizione delle sostanze organiche si rallenta. Non ci credete? Provate a costruire una piramide di qualsiasi materiale, anche in cartone, di dimensioni abbastanza grandi per potervi sedere al suo interno. Una volta dentro incrociate le gambe, poggiate le mani sulle ginocchia, chiudete gli occhi e concentratevi: dall'apice della piramide scenderà su di voi una carica di energia positiva.

affresco per realizzare questa tecnica si ricopre il muro con uno strato di stucco e quando questo è ancora fresco, prima che tiri, viene stesa la pittura. Quando il colore si asciuga penetra nello stucco e diventa tutt'uno con il muro, mantenendo a lungo un aspetto compatto e lucente.

pelota in spagnolo "palla", il cui gioco viene praticato con i piedi o utilizzando un pezzo di bastone, un po' come oggi nel golf.

Il campo di gioco rappresenta il cosmo, la palla di gomma il sole, i giocatori gli dei incaricati di far muovere il sole in cielo.

Quel che è rimasto dei dipinti [...] parla soprattutto di una religione ispirata alla vita stessa dove le divinità trascendentali appaiono traduzioni dell'eterno fluire della vita tra fertilità, rigoglio e fecondazione.

Luigi Gulizia

la pittura murale

Come l'architettura, anche la pittura di Teotihuacan è al servizio della religione. Raggiunge la massima espressione nella decorazione ad **affresco** dei templi e delle abitazioni dei sacerdoti. Ricopre sia l'interno che l'esterno degli edifici, sebbene per quest'ultimo si usi spesso solo il colore rosso. Le tecniche pittoriche sono due: l'affresco, che consiste nell'inumidire parti di muro e applicare i pigmenti diluiti con acqua o linfa di cactus e la tempera, che prevede l'aggiunta di resina o colla nella stesura del colore su intonaco già secco. I colori utilizzati sono estratti da terre e minerali, come il rosso indio, l'azzurro turchese, il verde malachite o il giallo oca. Queste sostanze vengono polverizzate nei mortai, mescolate su tavolozza e applicate sulla parete con pennelli e spazzole. Per i disegni preparatori si usano pezzi di ossidiana per incidere la parete o pezzi di carbone per tracciare segni. Le decorazioni hanno valore simbolico e la loro interpretazione è tuttora difficoltosa. Le rappresentazioni più frequenti mostrano divinità, sacerdoti in processione, animali, piante, acqua e cibo.

La pittura murale a Teotihuacan fornisce ai ricercatori un grande repertorio di informazioni utili per ricostruire le abitudini e le tradizioni dei suoi abitanti.

Tra gli esempi più interessanti c'è la documentazione del gioco della **pelota**: anche se a Teotihuacan non è stato ritrovato alcun campo, le pitture ci mostrano che questo gioco è ampiamente praticato.



Tlaloc che canta e sparge cibi, stucco e pigmenti 400-600 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico



Quetzal che canta, stucco e pigmenti, 200-400 d.C., Museo Amparo, Puebla

spunti di discussione

serpenti divini

Affreschi e sculture documentano che la divinità più importante del pantheon messicano è Quetzalcóatl, il serpente piumato. Nella storia delle religioni molte divinità sono associate al serpente per rappresentare l'energia vitale, la trasformazione e la rinascita.

Il serpente è presente in tutte le culture dell'antichità come simbolo della continuità della vita e del legame con gli inferi per la sua abitudine a ritirarsi in luoghi nascosti e sotterranei. Misterioso e primordiale il serpente emerge dagli abissi delle acque, dove la vita comincia, e si rinnova stagionalmente, cadendo in letargo e cambiando pelle. Oggi nella nostra cultura prevale una concezione negativa del serpente. Perché?

Discutetene con l'insegnante e con i genitori, provando a capire dove e quando il serpente inizia ad essere associato al male e alla disonestà.

attività

mi rivolgo a Tlaloc

Gli affreschi mostrano spesso Tlaloc, dio dell'acqua e del fulmine, nell'atto di versare dalle mani acqua e semi per assicurare prosperità alla terra. Si tratta di una divinità benefica che irriga i campi esaudendo le preghiere dei sacerdoti e allo stesso tempo di una divinità temibile, capace di grande ira, siccità, alluvioni, grandinate.

L'immagine di Tlaloc è caratterizzata da occhi e naso di serpente, da bocca e denti di giaguaro e da piume di airone sui capelli per simboleggiare le nubi addensate sulla cima della montagna prima della pioggia. Per coltivare il mais in abbondanza i sacerdoti si rivolgono a Tlaloc attraverso processioni, rituali e formule magiche.

Provate a comporre un'invocazione in rima utilizzando queste parole: pioggia, tuono, aiuto, energia, fertile, terra, sole. Unite le frasi più intense in un unico componimento da recitare in gruppo durante una cerimonia di offerta alla divinità.



Tlaloc che porta il mais in una canasta

Stucco e pigmenti, 400-600 d.C.

Museo Nacional de Antropología, Città del Messico

nefrite pietra verde il cui nome deriva dal greco nephros, "rene". I Greci ritenevano che un amuleto di nefrite tenesse lontane le malattie del rene.

basalto pietra di origine vulcanica, scura o nera, che si forma quando il magma entra a contatto con l'aria o l'acqua e si solidifica velocemente.

giada pietra verde brillante e traslucida, più pregiata rispetto alla nefrite. Gli Aztechi istituiscono una tassa sulla giada che sfortunatamente porta a riciclare antichi manufatti.

incensieri piccoli altari caratterizzati da una decorazione esuberante. Servono a bruciare l'incenso durante le cerimonie sacre.

Numerose maschere rituali in granito, onice e giada, dai grandi ornamenti agli orecchi, furono poi realizzate a scopi funerari.

Mary Hollingsworth

le maschere

La produzione artistica di Teotihuacan eccelle nelle maschere di pietra scolpite in **nefrite**, **basalto** e **giada**. Queste pietre non si trovano nei giacimenti vicini alla città ma arrivano da altre regioni dell'America centrale attraverso la vasta rete commerciale controllata da Teotihuacan. Le maschere sono quasi a grandezza naturale ma non possono essere indossate poiché pesanti e non forate all'altezza di occhi e bocca. Per lungo tempo si è pensato che si trattasse di maschere funebri. Tuttavia queste maschere non provengono da luoghi di sepoltura ma da edifici pubblici. Probabilmente erano attaccate sul volto di statue di legno oggi scomparse. Sono a forma di triangolo rovesciato con la punta arrotondata e presentano piccole incavature per occhi e bocca da intarsiare con conchiglie e ossidiana. I fori all'altezza delle orecchie e della fronte fanno ipotizzare la presenza di pendenti e copricapi con piume, tessuti e altri materiali deperibili. I lineamenti delle maschere sono stilizzati e ritraggono espressioni impassibili di antenati o divinità minori. Sono volti anonimi, forse per sottolineare l'importanza dell'uguaglianza all'interno della società teotihuacana. Alcune maschere sono realizzate in terracotta dipinta e presentano grandi orecchini a forma di disco e naso a farfalla. Si trovano spesso al centro o sui coperchi degli incensieri da cerimonia e hanno la funzione di mettere i fedeli di fronte al volto della divinità o del sacerdote da venerare. A differenza delle maschere di pietra queste in terracotta sono forate in corrispondenza di occhi e bocca, per permettere a chi le indossa di guardare e parlare.

attività

scopri la maschera!

Realizzate delle carte da gioco partendo dalle immagini delle maschere esposte in mostra. Nella pagina seguente ne trovate sei. Stampatene tante copie a colori e plastificatele. Distribuite le carte capovolgendole sul tavolo. Una alla volta scoprite le carte cercando nel mucchio le maschere con caratteristiche comuni: materia prima, occhi di ossidiana, naso a farfalla, denti di conchiglia e così via. Lo scopo del gioco è trovare coppie di maschere simili, ricordandosi la loro posizione man mano che le scoprirete.

Maschera con naso a farfalla, ceramica, stucco e pigmenti, 500-600 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico



Maschera di pietra, 100-650 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico



Maschera con ornamento piumato, ceramica, stucco e pigmenti, 300-600 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico



Maschera di pietra, mosaico con turchese, amazzonite, ossidiana e conchiglia, 100-650 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico

Maschera con applicazioni e orecchini, pietra verde e diorite, 100-650 d.C., Museo del Templo Mayor, Cuauhtémoc



Maschera di pietra verde, 100-650 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico

strombo grande mollusco dei mari caldi, la cui conchiglia di colore roseo è usata soprattutto nella lavorazione dei cammei e delle perle.

Tra gli usi più antichi, più universali e nel contempo più duraturi delle conchiglie vi è quello di impiegarle a guisa di trombe e corni.

www.mtsn.it/molluschi

le conchiglie

Da sempre gli uomini utilizzano i molluschi come alimento e materia prima per costruire utensili. La loro forma convessa permette di utilizzarle anche come recipienti. La polvere ottenuta con la loro triturazione viene usata nell'edilizia, mescolata ad altre sostanze per stuccare i muri. Le conchiglie si usano come moneta di scambio per via del loro valore simbolico e religioso. Gli intensi scambi commerciali con le altre regioni dell'America centrale hanno permesso a Teotihuacan di importare numerose conchiglie e chioccioline marine dall'oceano Pacifico e dal golfo del Messico. Simboli di ricchezza e di potere le conchiglie vengono utilizzate come elementi decorativi e come offerta agli dei, soprattutto in onore dei defunti. Con le conchiglie gli abitanti di Teotihuacan realizzano ciondoli, orecchini e collane. La tecnica impiegata per perforarle consiste nel ruotare uno stecco su se stesso con l'aiuto di acqua e sabbia come abrasivi. La conchiglia è associata al mare, al sole che nel mare nasce e muore, alla luna che regola le maree e alla fertilità. La specie di mollusco più grande d'America, lo **strombo**, viene stuccata e dipinta a fresco con pigmenti naturali con motivi geometrici e simboli dei cicli del calendario. Le pitture murali testimoniano l'uso di conchiglie come strumenti musicali a fiato, simili a trombe o corni. Per poter soffiare all'interno alle conchiglie viene forato e levigato l'apice.



Conchiglia dipinta con glifi e piume, stucco e pigmenti, 100-650 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico

spunti di discussione

la tromba a conchiglia

Suonare la conchiglia a tromba è una tradizione diffusa in molte epoche e in varie parti del mondo. In America centrale si suona per invocare o a calmare le piogge.

Ancora oggi esiste l'usanza di suonarla per segnalare l'arrivo del temporale, richiamare il gregge e in alcuni casi avvisare dell'arrivo del postino e sostituire le campane della chiesa. Nel bacino del Mediterraneo la tromba a conchiglia si suona nelle isole Egee, in Croazia, Sardegna, Liguria, Corsica, Provenza e Maiorca. In ognuno di questi luoghi si chiama in un modo diverso, quale? Per scoprirlo fate una ricerca su internet o in biblioteca.

attività

strumenti musicali postmoderni

Con oggetti facilmente reperibili in natura si possono produrre tanti suoni.

Per realizzare percussioni, fischietti, flauti e trombe i nostri antenati usavano conchiglie, ossa di animale, pietre, legno, gusci di noci. Oggi per realizzare uno strumento a fiato basta entrare in garage o nel ripostiglio e procurarsi questi materiali di riciclo: un tubo di gomma lungo 120 cm, un imbuto medio di plastica o di rame e un innesto di plastica maschio per rubinetteria. Infilate l'innesto in una estremità del tubo e l'imbuto nell'altra.

Portate l'innesto alle labbra come una normale imboccatura e incominciate a emettere fiato per far vibrare il suono. Dimostrate agli increduli le potenzialità espressive del vostro strumento postmoderno!

Vaso zoomorfo, ceramica, pigmento, conchiglie e pietra verde, 400-600 d.C., Museo Nacional de Antropología, Città del Messico



Teotihuacan. La città degli dei.

09 novembre 2010 - 27 febbraio 2011

credits

progetto
Servizi Educativi
Laboratorio d'arte

responsabile
Paola Vassalli

a cura di
Francesca Romana Mastroianni
con Chiara Bandi

consigli di lettura
Francesca Romana Mastroianni

organizzazione
Elena Fierli
con Giulia Franchi

traduzione in inglese
Stephen Tobin

progetto grafico
rocchi pavese design

info•attività e laboratori

MEXcoliamoci

scuole • infanzia e primaria

dal martedì al venerdì ore 11.30

ingresso euro 4,00

(gratuito scuola dell'infanzia)

attività euro 80,00 per gruppo classe

è possibile accogliere
contemporaneamente due classi
(max 25 ragazzi per classe)

prenotazione gratuita obbligatoria

famiglie • ragazzi 7 > 11 anni

domenica dalle 11.00 alle 13.00

attività + ingresso mostra euro 12,00

prenotazione consigliata euro 1,50

offerta famiglia

attività + ingresso mostra

euro 10,00 per ragazzo

ingresso mostra

euro 10,00 per adulto (max 2)

i ragazzi dai 7 agli 11 anni che nell'arco
di un mese partecipano a due
laboratori del percorso grandi mostre
al Palazzo delle Esposizioni
e alle Scuderie del Quirinale possono
acquistare lo speciale biglietto
integrato laboratorio a euro 18,00

Palazzo delle Esposizioni

via Nazionale 194, 00184 Roma

www.palazzo.esposizioni.it

info e prenotazioni

scuole 06 39967 200

privati 06 39967 500

dal lunedì al venerdì

dalle 9.00 alle 18.00

sabato dalle 9.00 alle 14.00

consigli di lettura dello Scaffale d'arte

per adulti

Philip P. Arnold, *L'occupazione del paesaggio. Aztechi ed europei nella valle del Messico*, Jaca Book 2009

Simone Barcelli, *Tracce d'eternità*, Cerchio della Luna 2009

David Herbert Lawrence, *Il serpente piumato*, Mondadori 2000

Felipe Solís, *Teotihuacan. La Città degli Dei*, Skira 2010 (catalogo della mostra)

Max Toth, Greg Nielsen, Roberta Rambelli, *L'energia della piramide*, studio Tesi 2001

per ragazzi

Ferninand Anton, *Secret world of the Aztecs*, Prestel 2002

Caroline Arnold, *City of the Gods: Mexico's ancient city of Teotihuacan*, Clarion Books 1994

Andrea Belloli, *Exploring World Art*, Frances Lincoln 1999

Marino Benzi, *Fiabe e leggende degli indios del Messico*, Condaghes 2006

Raphaël De Filippo, *L'archeologia a piccoli passi*, Motta Junior 2007

Belinda Gallagher, *100 things you should know about pyramids*, Miles Kelly 2009

Christiane Lavaquerie-Klein, Laurence Paix-Rusterholtz, *Huaca. Trésors des peuples d'Amérique du sud*, Réunion des Musées Nationaux 2006

Alfonso Pérez de Laborda, Sandro Corsi, *Gli antichi astronomi*, Jaca Book 2007

Juan Schobinger, *La prima metropoli Teotihuacan*, Jaca Book 1994

Maria Teresa Uriarte, *L'architettura precolombiana in Mesoamerica*, Jaca Book 2009

siti internet

<http://teotihuacan.com.mx>

<http://archaeology.asu.edu/teo>

<http://www.in-sieme.it/unesco/messico/teotihuacan.htm>

<http://www.gobiernodigital.inah.gob.mx/mener/index.php?contentPagina=32>

www.templomayor.inah.gob.mx

www.diegorivera.com

www.museomuraldiegorivera.bellasartes.gob.mx

crediti fotografici

© Consejo Nacional para la Cultura y las Artes –

Instituto Nacional de Antropología e Historia, México.

Photo: Martirene, Alcantara, assistant Olivier Dekeyse