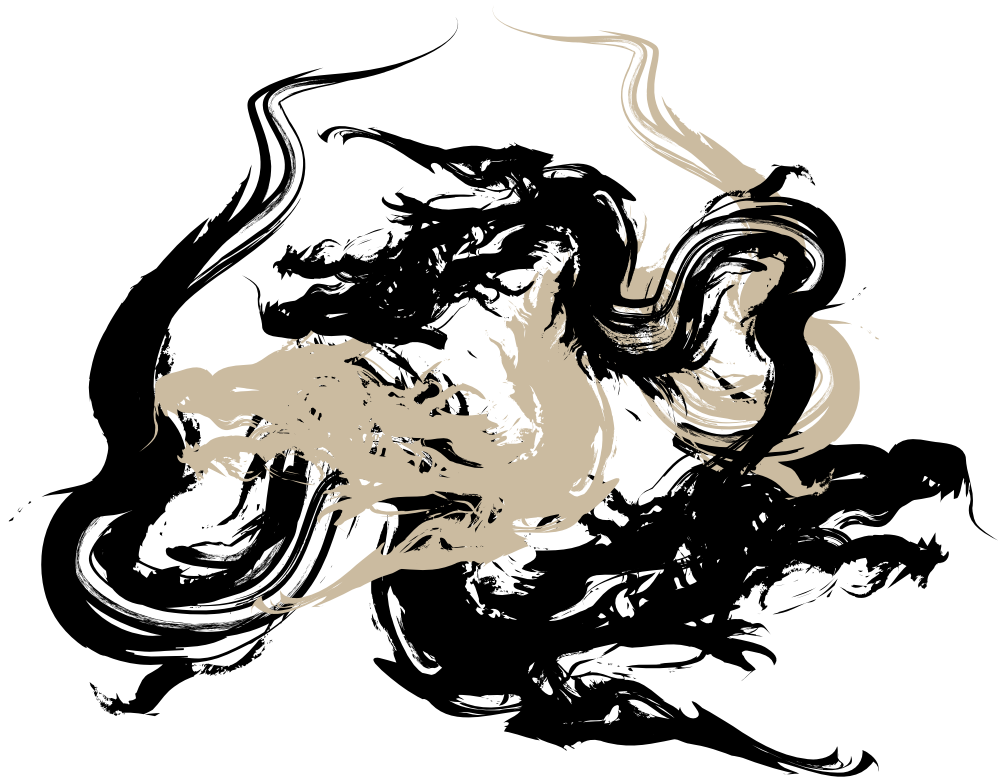




FELTRE - ANTICHE PRIGIONI

10 agosto - 31 ottobre 2023

LE PRIGIONI DELLA MENTE

DRAGHI, BASILISCHI, RETTILI FANTASTICI

CON IL PATROCINIO DI

CELLE-5-6-7

Questa mostra è un'anteprima del Festival dell'Araldica di Feltre, che dai primi giorni di ottobre, per due settimane, animerà la città con conferenze, incontri, laboratori, spettacoli e molto altro.

È la prima iniziativa di questo tipo in Italia e Feltre, con la ricchezza del suo patrimonio artistico e storico, ne è il palcoscenico ideale.

Non sarà un evento riservato a pochi specialisti, ma una straordinaria occasione per tutti per assaporare e scoprire con occhi diversi linguaggi, storie e sensibilità che sono alla radice del nostro presente.

La mostra *Le prigioni della mente* ne è una prima dimostrazione, ricca di contenuti - storici artistici e araldici - e al tempo stesso capace di parlare sia ai grandi che ai piccoli. Un'occasione per conoscere il passato ma anche – perché no – stupirsi e emozionarsi.

Buona visita a tutti.

Il Sindaco
Viviana Fusaro

Le prigioni della mente. Draghi, basilischi, rettili fantastici

Feltre - Antiche prigioni

Festival dell'Araldica di Feltre – Anteprima

Mostra immersiva a cura di:

U.O. Cultura, Politiche Giovanili, Istruzione,
Servizi all'Infanzia del Comune di Feltre

Ricerca storica e testi:

Laura Pontin

Voci:

Barbara Gallon, Silvana Vignaga

Grafica e video:

I Buoni Motivi

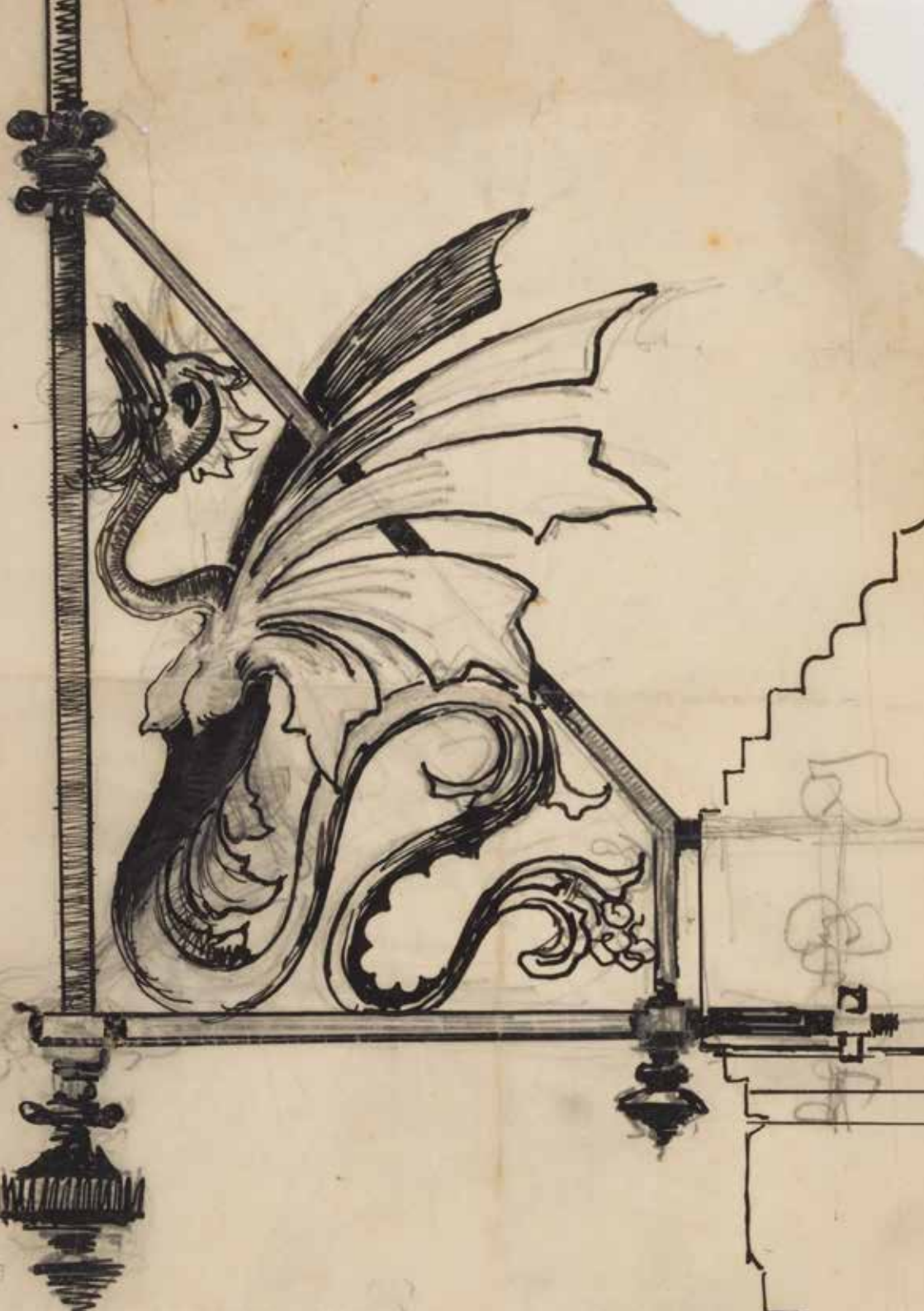
Alessandro Mazzucotelli, *studio per braccio reggilampada con figura chimerica*, 1903 ca,
Archivio Galleria d'arte moderna Carlo Rizzarda ►

Carlo Rizzarda, *studio per insegna*, anni Venti, Archivio Galleria d'arte moderna Carlo Rizzarda ▼



Ogni creatura del mondo
come un libro e una pittura
è per noi specchio,
fedele segno della nostra vita,
della nostra sorte,
del nostro stato,
della nostra morte.

Alano di Lilla (tra 1115 e 1128 - 1202), *De planctu naturae*.
Traduzione di A. Varvaro, *Letterature romanze del medioevo*,
Il Mulino, Bologna, 1985



DRAGHI, BASILISCHI, RETTILI FANTASTICI

Draghi, basilischi, rettili fantastici: nei secoli queste figure hanno animato la quotidianità dei nostri antenati come parte viva e reale dell'esistenza.

Non erano solo figure dell'immaginario, creazioni della mente più o meno ispirate al vero; costituivano piuttosto presenze concrete capaci di interagire con l'uomo influenzandone la vita. Esse esprimevano, nel loro stesso esistere, paure, sogni, credenze: le prigioni della mente, ovvero il patrimonio di convinzioni attraverso cui uomini e donne di tutte le età oggi come un tempo filtrano l'intera esperienza del reale.

Queste figure vivevano nelle ombre della sera, nei fenomeni atmosferici, negli eventi che la ragione non riusciva a spiegare. Cariche di valori emotivi e simbolici, ricche del fascino di una bellezza mostruosa e misteriosa, diventavano parte di storie, di creazioni artistiche, di decorazioni, di stemmi.

Sono testimonianze che sopravvivono tuttora, anche se il nostro sguardo stenta spesso a riconoscerne la presenza. Ci raccontano di un mondo solo all'apparenza lontano e che è parte delle radici di ciascuno di noi. In questa mostra abbiamo provato a dar loro voce.

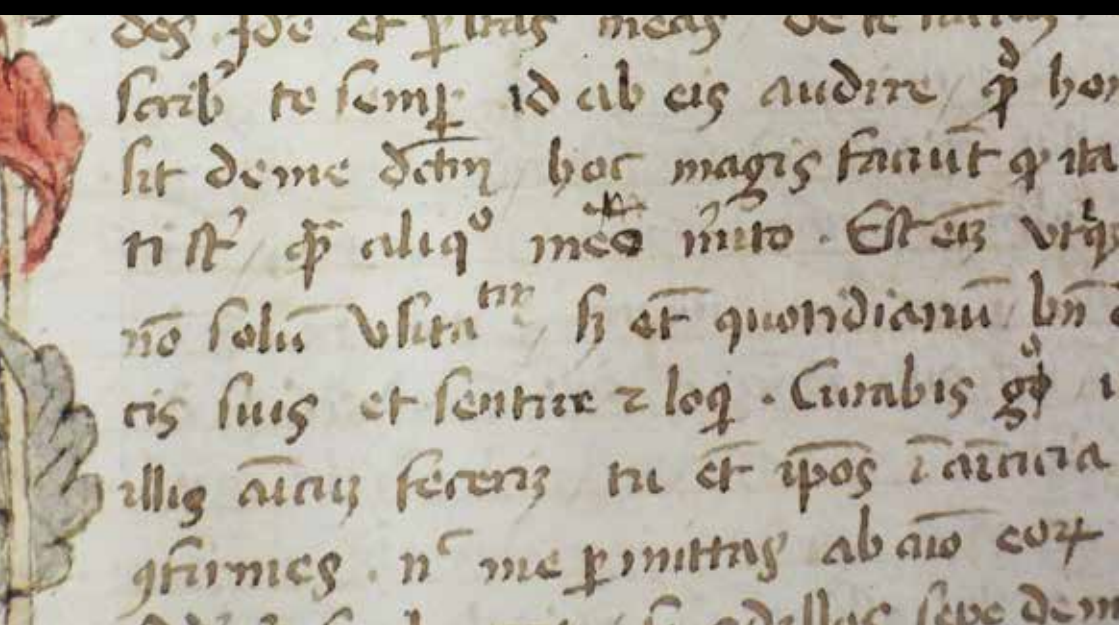


BUIO.
UMIDITÀ.
PAURA.



Possiamo immaginare che fossero loro ad accompagnare la permanenza degli sventurati costretti a soggiornare in queste antiche prigioni. Non conosciamo tutti i nomi di questi uomini e donne, e solo per alcuni sappiamo la ragione di incarcerazione. Di certo però,

per ciascuno di loro, la reclusione significò confrontarsi con timori, speranze, certezze e fragilità. Prigioni della mente popolate di creature come draghi, basilischi, rettili; spazi sospesi tra la realtà e l'oscurità della paura.



SUONI,
IMMAGINI,
LUCI





▲ Feltre, Palazzo Borgasio-Pezzani, *petenella con bestiario fantastico*, seconda metà XV- inizi XVI sec.
Si ringrazia la proprietà per la gentile concessione.



▲ Feltre, Palazzo Salce-Aldovini-Mezzanotte, *Marte con spadone a due mani ed elmo con drago per cimiero*, XVI sec.

Il percorso immersivo multisensoriale che state per sperimentare è composto di suoni, immagini, luci. Va pertanto vissuto con vari sensi.

La **vista**: gli spazi che attraverserete sono scuri, come erano al tempo in cui qui sostava chi attendeva di essere giudicato o chi vi scontava la propria condanna. Video e immagini che incontrerete sono stati realizzati sfruttando l'intelligenza artificiale e utilizzando immagini di draghi, basilischi e rettili realmente esistenti sul territorio del Comune di Feltre. Per sapere dove si trovano nella realtà potete consultare la mappa posta alla fine di questo opuscolo e che costituisce un invito a scoprire anche dal vivo la straordinaria ricchezza del patrimonio culturale feltrino.

L'udito: ascolterete suoni dell'ambiente naturale e rumori di animali, ma anche voci umane. Le sentirete raccontare, in italiano ma anche nel dialetto di diverse

aree del territorio, leggende e credenze della tradizione orale locale legate a draghi, basilischi e rettili, ovvero le creature che costituiscono il filo conduttore di questa mostra. Si tratta di narrazioni raccolte e trascritte da Daniela Perco e Carlo Zoldan, pubblicate nei due volumi di *Leggende e credenze di tradizione orale della montagna bellunese* editi dalla Provincia di Belluno nei quaderni del Museo Etnografico della Provincia di Belluno.

Tatto e olfatto: gli ambienti che attraverserete sono state risanati rispetto al tempo in cui vennero utilizzati come prigione, ma vi potrete comunque percepire il freddo umido che doveva un tempo caratterizzarli. Quel che per noi è un refrigerio nelle torride giornate estive in cui le prigioni sono visitabili, nei rigidi inverni feltrini diventava per gli ospiti delle carceri uno spiacevole aggravio della pena.



PICCOLO PRONTUARIO DI ZOOLOGIA FANTASTICA

NICOLAO BERNARDO PRATOR
PRAEFECTO QVE INCOMPARABIL
IVSTITIAE AC PROBITA IN EXEMPL
INSTAVRATORI VRBIS DATORI
QVIETIS

Lorenzo Luzzo (attr.), *Fregio con draghi e clipeo con busto soprastante lo stemma del podestà capitano Nicolao Bernardo*,
Feltre, Sala d'Armi del Castello, inizio XVI sec.



▲ Lorenzo Luzzo, *Madonna con il Bambino, San Vittore e San Giorgio con il drago (part.)*, XVI sec., Villabruna, Chiesa di San Giorgio



▲ Feltre, Palazzo de Mezzan, sala della Venere, *Ercole combatte con il toro Acheloo (part.)*, XVI sec.

Nella cultura occidentale la distinzione tra draghi, serpenti e altri rettili è alquanto vaga e varia notevolmente da un autore e da una tradizione all'altra.

Drago: è ritenuto il più grande dei serpenti. A due o quattro zampe simili a quelle del leone ma con artigli d'aquila, ha spesso due grandi ali nella parte inferiore del collo, il corpo ricoperto di scaglie più dure di quelle dei serpenti, una coda lunghissima e affilata, una cresta dorsale con pungiglioni, occhi piccoli e rossi che possono pietrificare, lingua biforcuta e fauci con zanne appuntite con cui divora e sputa fuoco. È l'unico animale a essere in contatto con tutti gli elementi empedoclei: terra (che calpesta con le zampe), aria (che attraversa grazie alle ali), fuoco (che emette dalle fauci), acqua (che solca usando la lunga coda come timone). Gli sono associati sapienza e potenza, ma anche malvagità. Non a caso rappresenta il male nelle tradizioni agiografiche di santi "sauroctoni" quali San Giorgio, San Michele, Santa Margherita. Solo i più grandi santi possono sconfiggerlo, per questo sin dal medioevo l'uomo temeva di incontrare un drago più di quanto non lo spaventasse imbattersi in un lupo. Ogni vittoria su di lui è vittoria del bene sul male.

Sugli stemmi è anticamente spesso associato a famiglie di fede ghibellina ed è emblema tra XIII e XIV secolo anche di eretici e comandanti mussulmani. Secondo la tradizione simboleggia vigilanza, perspicacia, potenza. A dispetto del suo grande valore simbolico, il drago non è molto diffuso sugli stemmi. Ciò nonostante, a Feltre compare in diverse armi.

Basilisco: per gli autori classici era una serpe pericolosissima con una macchia sulla testa a forma di corona, da cui il nome che significa "piccolo re". A partire da Bèda il Venerabile (672 o 673 – 735) si cominciò a ritenere nascesse da un uovo deposto da un gallo nel periodo della canicola e covato da un serpente o da un rospo. Ha testa, ali e zampe da gallo ma il suo corpo termina a forma di serpente. Può uccidere anche solo con lo sguardo. Tutti gli animali ne hanno paura tranne la donnola, che lo attacca coraggiosamente e vittoriosamente sebbene questo significhi condannarsi a morte certa a meno che non si sia nutrita di ruta. In araldica è rappresentato come una specie di drago con la testa di gallo e il corpo in parte da pantera: un animale dunque che non assomiglia al basilisco della tradizione. È simbolo della calunnia e secondo la tradizione

lo prende per insegna chi "volle forse dimostrare, che con la sua innocenza, egli uccidesse la falsa calunnia".

Serpenti: sotto questo nome la zoologia medievale finì a volte per catalogare tutti gli animali che non si sapeva come altrimenti definire. Per questo vi ritroviamo a volte non solo vari tipi di bisce ma anche lumache, rospi, salamandre, lucertole e draghi. Ciascuno di essi però nei bestiari aveva proprie caratteristiche. L'aspide ha un morso che non uccide, ma fa cadere in un sonno da cui non ci si sveglia più. È affascinata dal canto e dalla musica, specie quella del flauto, che la fa cadere addormentata. Per evitarlo fa aderire un orecchio al suolo e

si tappa l'altro con la coda, divenendo in questo modo immagine degli uomini che rifiutano di ascoltare la parola di Dio. La vipera è l'essere più vile e infido del mondo, specie se femmina. Le bisce adorano il latte e lo succhiano di nascosto dalle mucche e in alternativa da pecore o cani femmine, provocando loro grave danno. Con il suo veleno, la sua pelle e i suoi denti si possono produrre filtri che hanno il potere di allontanare bestie feroci, draghi e coccodrilli. In araldica i serpenti sono quasi sempre verdi e ondegianti in verticale, con il capo rivolto a sinistra se sono bisce. Rappresentano l'astuzia ma anche la saggezza e la prudenza (aspidi), la perspicacia e la vigilanza (bisce).

▼ Feltre, Palazzo de Mezzan, sala dell'Alcova, *La Visitazione (part. del fregio)*, XVI sec.

▼ Giovanni Pivetta, *San Giorgio e il drago*, Villabruna, Chiesa di San Giorgio, 1989



▲ Feltre, Palazzo de Mezzan, sala al piano terreno, *fregio con putti e basilisco*, XVI sec.
Si ringrazia la proprietà per la gentile concessione.



▲ Marco da Mel (attr.), *fregio a grottesche (part.)*, Feltre, Palazzo Villabruna (Museo Civico Archeologico), XVI sec.



PICCOLO STEMMARIO FELTRINO

Feltre, Palazzo Villabruna (Museo Civico Archeologico), sottoportico, *Stemma Ramponi*, fine XIV-XV sec.



▲ Alberto Alpago Novello, Guido Assereto, *Stemma Sandi*, XX sec., Feltre, Palazzo Villabruna (Museo Civico Archeologico), sottoportico

A Feltre sono attestati diversi esemplari di stemmi con draghi ed altri rettili più o meno fantastici. Percorrendo la mostra ne potrete vedere diversi, sia all'interno dei filmati che nelle proiezioni luminose. Potete riconoscere alcuni di essi anche percorrendo la città, o visitandone alcuni dei siti.

I DRAGHI DI CASA RAMPONI

Lo stemma di questa casata è scolpito su una lapide murata nell'atrio di ingresso al Museo Civico Archeologico di Feltre. Datata al XIV-XV secolo, proviene dall'antico cimitero della chiesa di San Lorenzo, attuale Battistero cittadino. Un tempo molto probabilmente era colorato, ma oggi gli smalti non sono più visibili. In araldica si blasona, cioè si descrive, come alla riga, accompagnato da tre draghi, due in capo affrontati e uno in punta.

Secondo la tradizione la casata Ramponi si sarebbe originata nel XIII secolo dalla famiglia Da Foro. Inscritta nel registro delle famiglie nobili feltrine, era di fede ghibellina.

LE SERPI DI CASA SANDI

Le possiamo vedere ondeggiare sullo stemma dipinto a inizio Novecento nel sottoportico del Museo Civico Archeologico di Feltre.



▲ Francesco Tauro, *Stemma e albero genealogico della famiglia Orum (part.)*, in "Urbis Feltriae permaxima silva", Feltre, Archivio Capitolare, coll. VII/1, Feltre, 1735-1739

La casata Sandi, a cui appartiene l'arma, era originaria di Milano e da lì si trasferì a Feltre arricchendosi con il commercio delle carni e finendo per entrare nel 1682 tra il gruppo ristretto delle famiglie nobili della Città. Da Feltre la famiglia estese i propri rami verso altri centri di potere. Nel Trecento alcuni rappresentanti si trasferirono infatti a Belluno, dove nel Seicento verranno ammessi tra i nobili; un altro ramo dei Sandi nel Cinquecento si trasferì invece a Venezia dove acquistò l'ammissione al patriziato veneto per l'esorbitante cifra di 100.000 ducati!

In araldica il loro stemma si blasona, cioè si descrive così: inquartato; nel primo di rosso, alla serpe d'oro ondeggiante in palo, rivolta; nel secondo e terzo d'argento alla mezz'aquila bicipite di nero uscente dalla partizione; nel quarto come nel primo, ma con la serpe rivolta a destra.

LE FIAMME DI CASA ORUM

Potete vedere questo stemma dipinto sulle pagine di un manoscritto settecentesco conservato presso l'Archivio Capitolare del Duomo di Feltre.

La casata Orum che portava quest'arma, attestata almeno dal XIV secolo, si arricchì

enormemente grazie al commercio. Questo, e i legami famigliari stretti con alcune importanti casate feltrine, le permise di essere iscritta nel 1578 all'albo d'oro della nobiltà feltrina. Fu un successo di breve durata. La casata infatti di lì a breve si trovò senza eredi diretti e il suo nome venne

ereditato da un'altra casata feltrina: i Facen, che da allora si chiameranno Facen Orum. In araldica lo stemma Orum si blasona d'oro, alla fascia d'azzurro accompagnata da dieci fiamme di rosso poste cinque in capo e cinque in punta, ordinate in fascia.



▲ Guido Assereto (disegni), Alberto Alpago Novello (cliché), Mario Gaggia (studio), *Stemma Orum*, Stemmario famiglie nobili di Feltre, 1928, c. 67, Museo Civico Archeologico di Feltre, inv. FIII, 29 bis

◀ Guido Assereto (disegni), Alberto Alpago Novello (cliché), Mario Gaggia (studio), *Stemma Da Foro*, Stemmario famiglie nobili di Feltre, 1928, c. 42, Museo Civico Archeologico di Feltre, inv. FIII, 29 bis.

NELLE TERRE DEI DRAGHI

Draghi, basilischi e rettili più o meno fantastici continuano a vivere a Feltre e nei suoi dintorni, raccontandoci di un mondo lontano le cui testimonianze permangono sotto lo sguardo di chi le sa vedere. Nella mappa sotto riportata ne abbiamo indicato alcuni esempi, con l'invito - per chi ne avrà voglia, a vederli dal vivo e a scoprirne di nuovi.

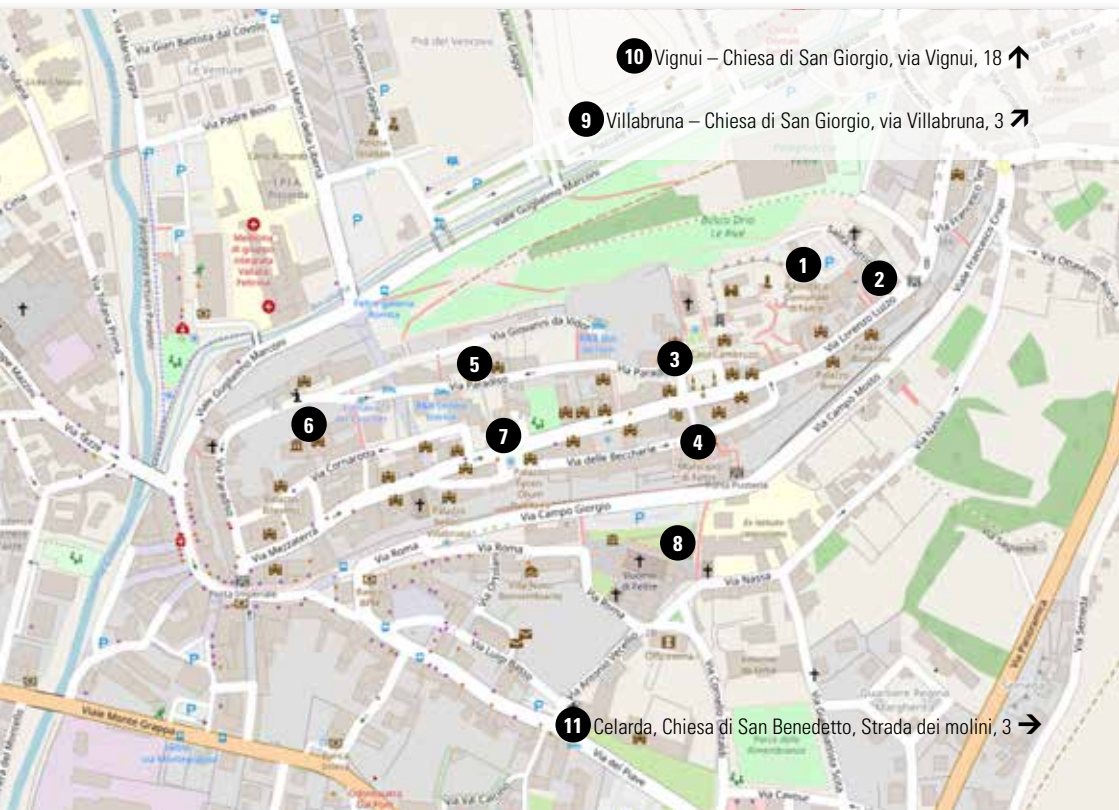
- 1** Feltre – Polo Bibliotecario Feltrino, Salita Ramponi.
Capolettera miniato, 1432
(Gasperino Barizza, *Epistolae*, Fondo storico F. Il. 12, f. 1r)
In esposizione fino al 15.10.2023

- 2** Feltre - Museo Civico Archeologico, via Luzzo 23
Stemma Ramponi, fine XIV-XV sec., lastra lapidea murata nel sottoportico
Alberto Alpagò Novello, Guido Assereto, *Stemmi Ramponi, Da Foro, Sandi*, XX sec., tempera su muro, sottoportico

Fregi con paesaggi, XVI sec., affresco secondo piano
Bartolomeo Litterini, *La Prudenza*, 1675 ca., olio su tela, scalone

- 3** Feltre – Palazzo Guarnieri, Piazza Maggiore
Giuseppe Segusini, *Scudi cimati da elmi con drago e draghi cimiero*, Feltre, Palazzo Guarnieri, 1835

- 4** Feltre – Sala degli Stemmi (Palazzo Pretorio), Piazzetta delle Biade, 1
Stemma Badoer, arma non originale liberamente modificata nel XX sec.



- 5** Feltre – Galleria d'arte moderna Carlo Rizzarda, via Paradiso 8
Giambattista Gianotti, *Crocifissione*, smalto su intonaco, 1923;
Laboratori Lenci; *Marianna*, terraglia, 1929;
Guido Bin (Mario De Luigi) per Salviati, *Frammento di vassoio*, vetro mosaico, 1936
- 6** Feltre – Museo Diocesano Belluno Feltre, via Paradiso, 19
Antonio Di Salvi, *Reliquiario a busto di San Silvestro papa*, 1497
Ambito Veneto-Friulano, *San Giorgio e il drago con la principessa*, seconda metà XV sec.
- 7** Feltre – Palazzo Salce-Aldovini-Mezzanotte, via Mezzaterra, 19
Marte con spada ed elmo con drago per cimiero, lunetta affrescata nella fascia sottogronda, XVI sec.
- 8** Feltre – Battistero, Salita Da Cesana
Stemma Da Foro, lastra sepolcrale, XVII sec.
- 9** Villabruna – Chiesa di San Giorgio, via Villabruna, 3
Lorenzo Luzzo, *Madonna con il Bambino, San Vittore e San Giorgio*, olio su tela, XVI sec.
Giovanni Pivetta, *San Giorgio e il drago*, affresco in facciata, 1989.
- 10** Vignui – Chiesa di San Giorgio, via Vignui, 18
Andrea Nasone (attr.), *Madonna, San Giorgio con il drago e San Martino*, Vignui, chiesa di San Giorgio, XVI sec.
- 11** Celarda, Chiesa di San Benedetto, Strada dei molini, 3
Domenico Falce (attr.), *Madonna con il Bambino, San Benedetto, San Vittore e Santa Corona*, olio su tela, XVII sec.
- ▼ Giuseppe Segusini, *Scudo cimato da drago*, Feltre, Palazzo Guarneri, 1835



Per saperne di più

- Augusto Burlon e Laura Pontin, *Araldica della Provincia di Belluno*, parte prima, Istituto Bellunese di Ricerche Sociali e Culturali, Belluno, 2000
- Lorenzo Caratti di Valfrei, *Dizionario di araldica*, Mondadori, Milano, 1997
- Mario Gaggia, *Famiglie nobili di Feltre*, Castaldi, Feltre, 1936
- Franco Marzatico, Luca Tori, Aline SteinBrecher (a cura di), *Sangue di drago, squame di serpente. Animali fantastici al Castello del Buonconsiglio*, Skira, Milano, 2013
- Michel Pastoureau, *Traité d'heraldique*, Picard éditeur, Paris, 2003
- Michel Pastoureau, *Bestiari del Medioevo*, Einaudi, Torino, 2012
- Daniela Perco e Carlo Zoldan (a cura di), *Leggende e credenze di tradizione orale della montagna bellunese*, Edizioni della Provincia di Belluno, Belluno, 2001
- Laura Pontin, *Tracce di pietra. Stemmi medievali feltrini tra storia e araldica*, Antiche Porte Editrice, Reggio Emilia, 2018

L'Intelligenza Artificiale al servizio della cultura

La mostra prende vita attraverso video e immagini create utilizzando modelli di intelligenza artificiale generativa (AI), o più specificamente, di *deep learning* (apprendimento profondo). Il *deep learning* è una sottocategoria del *machine learning* (apprendimento automatico) e indica quella branca dell'intelligenza artificiale che si basa su algoritmi ispirati alla struttura e alla funzione del cervello, chiamati reti neurali artificiali, e che vengono addestrati su un vasto insieme di dati.

La tecnica principale impiegata per generare le immagini è conosciuta come *diffusion*. Durante il processo di addestramento di questi modelli, le immagini nel dataset vengono gradualmente arricchite di rumore fino a diventare completamente irriconoscibili, simili a quelle visualizzate su un vecchio televisore senza antenna. Successivamente, viene addestrato un predittore di rumore con l'obiettivo di rimuovere gradualmente tale rumore e ripristinare l'immagine originale nitida attraverso un processo chiamato diffusione inversa.

Il processo di generazione delle immagini e dei *videoframe* inizia da un'immagine iniziale contenente solo rumore e viene condizionato e guidato in modo flessibile utilizzando una stringa di testo, un'immagine o altri parametri per ottenere il risultato desiderato. Nella mostra, sono state utilizzate come input immagini di beni culturali del territorio e leggende della tradizione orale bellunese.

- Francesco Tauro, *Stemma e albero genealogico della famiglia Ramponi (part.)*, in "Urbis Feltriae permaxima silva", Feltre, Archivio Capitolare, coll. VII/1, Feltre, 1735-1739



Francisc
de Foro
Can 1463

Agnes
obijt 1493

Jo. Pet.

Nicolaus
Rampon
et de Foro
1496

Jo. Bapt.

Romagn
1412

Jo. Petrus
Not.
1402
1414

Jacobus.

Petrus Rā.
ponus
de Foro.

