



## Sèrie 2

### Comprensió d'un text oral

**Un surrealista di terza generazione. Intervista a Jan Švankmajer**

(Adattato da Čapek, «rivista di amenità e vita campestre», riprodotto in [iltascabile.it](http://iltascabile.it), 12 di novembre 2021)

**Jan Švankmajer — regista, burattinaio, maestro indiscusso del cinema d'animazione — è uno degli ultimi surrealisti rimasti al mondo. La sua opera, abbondante di simbologie, ha influenzato registi come David Lynch, Tim Burton e Terry Gilliam.**

**— In una tua intervista facevi derivare il termine «animazione» dalla stessa radice di «animismo», ossia il dare vita agli oggetti. Come cambia la tua sensibilità di regista, quando lavori con un attore in carne ed ossa e quando dai vita a un oggetto?**

Con i film di animazione qualsiasi cosa ha la stessa importanza: gli attori, i loro costumi, gli attrezzi di scena, l'ambientazione, i fantocci, gli oggetti. Tutto può essere un simbolo e di conseguenza tutto può essere portatore di un significato, come nei sogni. Quindi, il mio approccio verso gli attori è lo stesso che ho verso le animazioni. Mi diverto anche a lavorare con vecchi oggetti che sono stati toccati da persone in diverse situazioni, con diverse tensioni ed emozioni, e che dunque sono carichi di queste emozioni. Con gli attori vivi ricerco queste emozioni principalmente nei loro occhi e nella bocca. Scelgo gli attori in base agli occhi e alla bocca perché sono le porte principali della loro anima, nella quale si riflettono sia le loro sofferenze che le aggressività. Questo è il motivo per cui nei miei film mi piace lavorare con i dettagli ingranditi di volti umani — occhi e bocca — e la struttura delle cose.

**— Guardando i tuoi film, anche gli oggetti più banali diventano protagonisti di scene comiche o inquietanti. Che rapporto hai con gli oggetti che usi tutti i giorni, come la caffettiera, lo spazzolino o le posate?**

È necessario rendersi conto che tempo fa tutti gli oggetti di uso quotidiano erano oggetti di culto; e in fondo ogni attività umana aveva un carattere rituale. Le persone si avvicinavano alle cose come se fossero esseri viventi. È stato solo a partire dal Rinascimento che abbiamo sconsecrato le cose e le abbiamo fatte diventare schiave — anche gli animali. Il culmine è nella società consumistica di oggi. Tutto ciò deriva dall'antropocentrismo, dalla centralità dell'umano imposta soprattutto dal cristianesimo. Nei miei film cerco di ridare vita alle cose. Sfortunatamente, devo usare la tecnologia per farlo. Oggi non abbiamo più la capacità intrinseca, innata, per farlo, quella capacità che avevano invece i nostri antenati, a cui bastava solo il potere della mente e quello dell'immaginazione.

**— Spesso sei stato accostato al surrealismo. Ma è ancora possibile essere un surrealista oggi? E come?**



---

**Proves d'accés a la Universitat 2022, convocatòria ordinària. Criteri d'avaluació**

---

La maggior parte delle persone, anche molti artisti e storici dell'arte, guarda al surrealismo come a un movimento che ha dominato la scena artistica tra le due guerre e che ora è al pascolo. Oggi scriviamo e dipingiamo in modo completamente diverso, no? Ma questo è un malinteso. Innanzitutto, il surrealismo non è solo arte. È una visione fantasiosa e magica della vita e del mondo. Non c'è pittura surrealista o film surrealista, ma c'è surrealismo nella pittura o surrealismo nei film. Non esiste un'estetica surreale. Questa è stata «inventata» a partire dall'estetica di Dalí, soprattutto dal suo periodo commerciale decadente. Ma cosa ha in comune questo «surrealismo» con Miró, Ernst, Lam, Péret, Effenberger e molti altri autentici surrealisti? Faccio parte del gruppo surrealista di Praga dal 1970 e il gruppo è ancora attivo. Mi considero un surrealista della terza generazione. Il gruppo comprende anche pittori, poeti, registi di cinquant'anni più giovani di me. L'appartenenza al gruppo non è una questione generazionale, come nel caso della maggior parte dei gruppi artistici. I membri non sono uniti dall'età, ma da un'idea. Pertanto, «diventare un surrealista» non significa nulla. Non esiste una «scuola» surrealista. O lo sei o non lo sei. Non puoi «scegliere» il surrealismo perché il surrealismo sceglie sé stesso.

**— Nel tuo «Decalogo ad uso dei registi» si legge che l'artista non deve mettere mai la sua opera al servizio di qualcosa di diverso dalla libertà. E la libertà di espressione, in che condizioni si trova nel 2021?**

La questione non è tanto legata alle condizioni esterne, ma all'atteggiamento interiore. Per esempio, la censura nella Repubblica Ceca è finita nel 1989, ma molti di quelli che al tempo chiedevano la libertà di parola, oggi sono al servizio del commercio e della pubblicità. Quelli che incolpavano i propri padri di servire un regime totalitario, ora tranquillamente girano *spot* pubblicitari, e si giustificano come facevano i loro padri nel regime precedente: ho una famiglia e devo supportarla economicamente. Ma la libertà è invisibile. Girare pubblicità è come girare un film celebrativo per la quindicesima assemblea generale del Partito Comunista.



## Clau de respostes

Per ciascuna delle domande seguenti, scegliete la risposta giusta. Attenzione: soltanto UNA risposta è corretta.

[3 punti: 0,375 punti per ogni risposta esatta; -0,125 punti per ogni risposta sbagliata. Non rispondere non comporta, invece, alcuna diminuzione.]

**1. Indicate la risposta NON valida. Nelle opere di Švankmajer è particolarmente importante il linguaggio.**

**2. Nell' intervista si dà ad intendere che l' estetica dei film di Švankmajer è onirica, trasognata, immaginativa.**

**3. Quando lavora con attori in carne ed ossa, Švankmajer si concentra nelle parti del corpo che più trasmettono emozioni.**

**4. Che cosa si propone di fare Švankmajer con gli oggetti nei suoi film? Presentarli come entità animate, dotate di vita.**

**5 Secondo Švankmajer, l' antica relazione umana con gli oggetti era rivestita di un' aura rituale, sacrale.**

**6. Švankmajer opina che l' estetica surrealista come tale non esiste: il surrealismo è una concezione del mondo.**

**7. Di norma, per ogni scuola artistica c'è una sola generazione di artisti, ma nel surrealismo, dice Švankmajer, quel che davvero importa non è la generazione o la scuola, ma l'essere surrealisti.**

**8. Come vede Švankmajer la questione della libertà di parola nella Cechia del presente? Se non viene esercitata, la libertà di espressione è come se non ci fosse.**



## Comprensió escrita

### Negli Stati Uniti il gioco d'azzardo si diffonde come una malattia

#### Parte 2: Comprensione del testo

Per ciascuna delle domande seguenti, scegliete la risposta giusta. Attenzione: soltanto UNA risposta è corretta.

[3 punti: 0,375 punti per ogni risposta esatta; -0,125 punti per ogni risposta sbagliata. Non rispondere, invece, non comporta alcuna diminuzione.]

**1. Il caso della Disney viene sottolineato per farci capire che si tratta di una compagnia**

che dietro a una facciata familiare fa soldi anche con il gioco.

**2. Come interpretare, nel secondo paragrafo, la riflessione sullo sport come attività economica?**

L'attività economica dello sport ha perso l'aura di rispettabilità di altri tempi.

**3. Come dobbiamo interpretare il riferimento alla mafia del secondo paragrafo?**

I cellulari fanno adesso possibili attività che prima non erano neanche legali.

**4. Secondo l'autore dell'articolo, la società statunitense oggi**

forse non esiste più come tale.

**5. Qual è l'interpretazione più plausibile di *devono ancora arrivare* in «La legalizzazione [...] e la decriminalizzazione [...] devono ancora arrivare»?**

Non si può escludere che finalmente arrivino.

**6. Dal rapporto di forze tra bene pubblico e mercato negli Stati Uniti è possibile concludere che**

regolare il consumo di certe sostanze attraverso il mercato si è dimostrato effettivo.

**7. Qual è la tesi che difende l'autore dell'articolo?**

I costi sociali del gioco sono parte costitutiva di un modello economico.

**8. Il testo pone l'accento sul fatto che l'economia statunitense**

si basa sull'indebitamento dei cittadini.

## Sèrie 5

### Comprensió d'un text oral

#### LE FORME ASTRATTE DELL'ARTE RUPESTRE NELL'ERA GLACIALE. DA UN'INTERVISTA A GENEVIEVE VON PETZINGER

(Testo adattato da «Le forme astratte dell'arte rupestre nell'era glaciale» di Alice Rinaldi, in Treccani.it, 13 gennaio 2020)

Nell'agosto del 2015, in una intervista concessa negli Stati Uniti, Genevieve von Petzinger, paleoantropologa dell'Università di Victoria in Canada, spiegava le sue più recenti scoperte a proposito dell'arte umana durante l'era glaciale. Bisogna non dimenticare che quando si dice «umana» lo si fa in generale, perché sembra proprio che le pitture rupestri, non solo quelle europee, siano state realizzate per i tre quarti dalle donne. E lo si deduce proprio dalle numerose impressioni di mani realizzate con la tecnica dello stampino.

«Studio alcune delle forme d'arte più antiche al mondo, create in Europa tra i 10 e i 40mila anni fa». Il primo esercizio da compiere è di immaginazione. Era infatti un'Europa molto diversa, dominata da imponenti strati di ghiaccio alti 3 o 4 km, tra pianure erbose battute dal vento e tundra ghiacciata. In quel tempo donne e uomini vivevano in caverne protette, e si addentravano anche nei loro spazi più remoti per lasciare dei segni: «nella caverna di Cudón in Spagna trovammo sul soffitto una serie di dipinti rossi in una sezione ancora inesplorata. Era così basso che non si riusciva a mettere a fuoco le immagini con la macchina fotografica». Cosa li spingeva fin lì? E come facevano a vedere ciò che creavano? Era arte o comunicazione?

«Nel secolo scorso sono stati scoperti più di 350 siti d'arte dell'era glaciale in tutto il continente, e tutti decorati con animali, figure astratte e a volte anche umane. L'Europa è stata tra i primi luoghi in cui abbiamo iniziato a notare dei disegni ricorrenti. Da quando sono stati ritrovati, la maggior parte degli studi si è concentrata sugli animali, come i cavalli neri di Cullalvera, in Spagna, o l'insolito bisonte viola di La Pasiega. Ma nel mio caso sono sempre state le forme astratte a stimolarmi a studiare questa forma d'arte».

«La cosa strana è che nella maggior parte dei siti i segni geometrici superano di molto il numero delle figure animali e umane, ma quando iniziai, nel 2007, non esisteva nemmeno una lista definitiva di quanti fossero, e se si ripetessero o meno nello spazio e nel tempo. Il mio primo passo fu quello di creare una banca dati. Per due anni trascorsi più di 300 ore sottoterra, camminando e strisciando in 52 siti in Francia, Spagna, Portogallo e Sicilia. Trovammo dei nuovi segni geometrici nel 75% dei luoghi che visitammo».

Ed ecco la scoperta: «tranne una manciata di eccezioni, ci sono solo 32 segni geometrici in tutto il continente europeo nell'arco di 30mila anni. Se fossero scarabocchi o decorazioni casuali ci si aspetterebbe di vedere molte più variazioni, invece si ripetono identici. Alcuni si diffusero molto, prima di perdere popolarità e sparire, mentre altri furono inventati più tardi; alcuni sono diffusi per migliaia di chilometri, altri hanno un'area di distribuzione molto più ristretta; alcuni si ritrovano in



---

**Proves d'accés a la Universitat 2022, convocatòria ordinària. Criteri d'avaluació**

---

singoli territori, come i rettangoli divisi presenti solo nel nord della Spagna, che alcuni studiosi ipotizzano siano distintivi di famiglie o clan. Ma il 65% di quei segni vennero utilizzati lungo tutto quell'arco di tempo: linee, rettangoli, triangoli, ovali, cerchi... Da siti che risalgono a 10mila anni fa, come quello dei Pirenei, fino alla caverna europea più antica, quella di Chauvet in Francia, 37mila anni fa».

«Inoltre, sorprendentemente, questo tipo di arte primitiva si somiglia moltissimo, da Francia e Spagna all'Indonesia e all'Australia. È estremamente probabile che essa abbia in realtà origine nello stesso luogo, in Africa». Se questi segni volevano dire qualcosa per chi li ideò, come si può notare in un bassorilievo vecchio di 25mila anni proveniente da La Roque de Venasque in Francia, erano dunque scelte deliberate. Allora «potremmo essere di fronte a uno dei più antichi sistemi di comunicazione grafica al mondo. Il cuneiforme dei sumeri, i geroglifici egizi, la prima grafia cinese, emersero tutti tra i 4 e i 5mila anni fa. Ognuno di loro ebbe origine da proto-sistemi precedenti, fatti di segni per contare, più rappresentazioni in cui il significato e l'immagine coincidevano. Perciò, per esempio, l'immagine di un uccello rappresentava l'animale stesso, mentre solo più tardi questi pittogrammi diventarono sempre più stilizzati fino a diventare quasi irriconoscibili».

Pare dunque improbabile che i segni geometrici dell'era glaciale fossero già segni di scrittura astratta. «Ciò che sembra più probabile invece è che, oltre a essere delle rappresentazioni stilizzate di oggetti del mondo circostante, fossero anche segni per contare, come si può vedere nella serie di linee proveniente dalla grotta Zà Minica in Sicilia. Ma dei punti rossi in sequenza, rappresentano delle armi o delle abitazioni? Oppure degli oggetti celesti, come costellazioni? O magari fiumi, montagne, alberi, paesaggi...?».

Alla luce di questa e altre recenti scoperte compiute da altri ricercatori, come il ritrovamento in Indonesia della più antica forma d'arte figurativa attribuita all'uomo, risalente a 44mila anni fa, sembra possibile conferire all'arte, alla comunicazione grafica e alla capacità umana di conservare e trasmettere messaggi una vita molto più antica di quella che si pensava. Fino a oggi si pensava che gli uomini avessero iniziato a dipingere nelle caverne europee. «Personalmente penso che i nostri antenati conoscessero già come fare arte prima di lasciare l'Africa», dice oggi von Petzinger. E non è l'unica ad avere questa sensazione. Significa tornare indietro in uno spazio di tempo vastissimo che va dai 60 ai 120mila anni fa...



### Clau de respostes

Per ciascuna delle domande seguenti, scegliete la risposta giusta. Attenzione: soltanto UNA risposta è corretta.

[3 punti: 0,375 punti per ogni risposta esatta; -0,125 punti per ogni risposta sbagliata. Non rispondere non comporta, invece, alcuna diminuzione.]

**1. La maggior parte dell'arte rupestre**

fu fatta dalle donne.

**2. La caverna di Cudón, in Spagna,**

presenta un soffitto bassissimo con dei dipinti in rosso.

**3. In Europa**

nel XX secolo sono stati scoperti più di 350 siti rupestri.

**4. L'attività di Genevieve von Petzinger consiste concretamente**

nello studio delle forme astratte nell'arte rupestre.

**5. Nel 2007**

non esisteva ancora un repertorio di figure rupestri astratte.

**6. Sorprende che, nelle pitture rupestri, i segni geometrici**

superino in proporzione le altre figure.

**7. Che in trentamila anni ci siano solo 32 segni geometrici in tutto il continente europeo fa pensare che**

che le figure geometriche rupestri rappresentino idee di qualche tipo.

**8. I segni geometrici dell'era glaciale**

probabilmente hanno in Africa la loro origine.



## Comprensió escrita

### LA NOIA È SOLO MANCANZA DI ATTENZIONE

#### Parte 2: Comprensione del testo

Per ciascuna delle domande seguenti, scegliete la risposta giusta. Attenzione: soltanto UNA risposta è corretta.

[3 punti: 0,375 punti per ogni risposta esatta; -0,125 punti per ogni risposta sbagliata. Non rispondere, invece, non comporta alcuna diminuzione.]

**1. Secondo il principio dell'adattamento edonico,**

ciò che viene ripetuto cessa di essere piacevole.

**2. Secondo l'autore del testo, l'economia moderna**

approfitta del fatto che non possiamo resisterci a ciò che è nuovo.

**3. Secondo l'autore del testo, chi preferisce le esperienze conosciute**

o non ama le novità, oppure prova disinteresse per il presente.

**4. Ai soggetti del suo esperimento, Ed O'Brien ha chiesto**

di rifare l'attività proposta oppure se piacerebbe a loro rifarla.

**5. L'esperimento di O'Brien dimostrerebbe che ripetere un'esperienza**

permette di scoprirvi dettagli prima non percepiti.

**6. Secondo O'Brien, rifacciamo le stesse esperienze**

perché in fondo non ci risultano tanto familiari.

**7. Da quel che dice O'Brien potremmo dedurre che**

nessuna esperienza si ripete mai in modo identico.

**8. Secondo lo scrittore Sam Harris, la noia**

nasce dall'incapacità di apprezzare le differenze.