
Il santuario di Giove Anxur a Terracina. Una ricostruzione tipologica come ausilio alla visita in situ

The Sanctuary of Jupiter Anxur in Terracina: a typological reconstruction as an aid for on site visits

Francesco Gabellone

Institute of Archaeological and Monumental Heritage (IBAM, Lecce – Italy)
National Research Council (CNR).

Resumen

El estudio de la reconstrucción del templo de Júpiter Anxur en Terracina, es parte de un proyecto de desarrollo más amplio que incluye medidas de musealización para las visitas in situ, destinadas a la comprensión de las estructuras arqueológicas que se pueden visitar, también a la creación de contenidos digitales y soluciones multimediales para estimular la curiosidad y el interés del visitante. El proyecto entero fue realizado en colaboración con la Superintendencia Arqueológica del Lazio, Officina Rambaldi s.p.a. y Syremont s.p.a. con el fin de promocionar un video informativo, ya que se describen las peculiaridades histórico-arqueológicas de uno de los santuarios republicanos más importantes del centro de Italia. La reconstrucción de las articulaciones planimétricas devuelve la sensación de espacio y de la complejidad arquitectónica de los diferentes niveles de altura entre los cuales se abre paso la originaria ruta de culto.

Palabras Clave: GIOVE ANXUR, RECONSTRUCCIÓN VIRTUAL, FILM, TIPOLOGICO.

Abstract

The reconstructive study of Giove Anxur sanctuary in Terracina (Lazio, Italy) is part of a wider valorization project to develop a musealization intervention that provides in-site visit, aimed at understanding the existents archaeological structures and to the creation of digital contents and multimedia solutions useful to stimulate the curiosity and interest of the visitors. The entire project was done in collaboration with the Archaeological Superintendence of Lazio, the Officina Rambaldi and the Syremont spa, in order to make a digital movie that describes the historical and archaeological features of one the most important republican sanctuaries in central Italy. The planimetric reconstruction returns the spatial sense and architectural complexity of the various levels on which articulates the original path of cult.

Key words: GIOVE ANXUR, VIRTUAL RECONSTRUCTION, MOVIE, TYPOLOGICAL.

1 FINALITÀ DELLA RICERCA

Lo studio ricostruttivo del Santuario di Giove Anxur a Terracina (Lazio, Italy) si inserisce in un più ampio progetto di valorizzazione che prevede interventi di musealizzazione per la visita in situ e la creazione di contenuti digitali utili a stimolare

la curiosità e l'interesse del visitatore. L'intero progetto è stato svolto in collaborazione con la Soprintendenza Archeologica del Lazio, Officina Rambaldi s.p.a e Syremont s.p.a. al fine di realizzare un filmato divulgativo in cui siano

descritte le peculiarità storico-archeologiche di uno dei santuari repubblicani più importanti dell'Italia centrale. Il santuario di Giove Anxur, in tempi recenti, non è stato mai oggetto di uno studio ricostruttivo completo, basato su rappresentazioni tridimensionali fotorealistiche, anche per la non esaustiva quantità di informazioni provenienti dai vecchi scavi, iniziati da L. Borsari sul finire dell'800, poi ripresi ed approfonditi in modo sistematico da G. Lugli negli anni '20 del secolo scorso e successivamente ampliati da F. Coarelli, G. Gullini, L. Quilici ed altri.

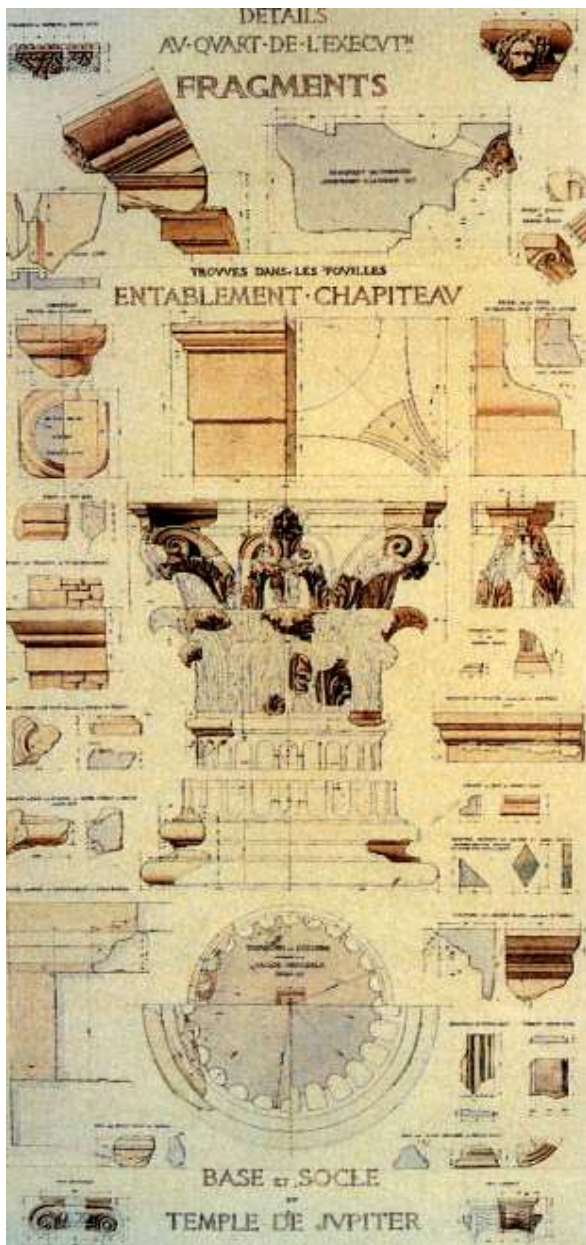


Figura 1: Planche Des Écoles Françaises De Rome



Figura 2: Disegno ricostruttivo del Tempio Di Giove Anxur. Gli esecutori forniscono dettagli sul colore e sull'alzato in chiave eclettica.

Le ricostruzioni esistenti partono dalle rappresentazioni ideali dell'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts che, pur tenendo conto della documentazione di scavo, si discostano sovente dal dato scientifico per offrire uno spaccato in stile neoclassico dell'architettura romana, fornendo indicazioni fantasiose sui colori ed una certa enfasi monumentale di gusto vagamente eclettico. Così ritroviamo, dalla mano degli stessi pensionnaires, alcuni disegni di frammenti architettonici organizzati scrupolosamente in planches quotate (Fig.1), attendibili e realistici, ed accanto a questi delle ricostruzioni più intente a comunicare stupore piuttosto che rigore (Fig.2). In tempi più recenti alcuni studiosi hanno offerto delle ricostruzioni più scrupolose, realizzate con metodi tradizionali, ma abbastanza coerenti sul piano scientifico.

Questo lavoro intende offrire una rappresentazione tridimensionale dell'intero santuario che, grazie alla grafica 3D, permette uno studio ricostruttivo condotto con un approccio 'numerico', al fine di offrire al pubblico di visitatori immagini ed animazioni che sviluppino una maggiore consapevolezza della sua articolazione spaziale.

2 CENNI SULL'ARCHITETTURA DEL SANTUARIO

Tra il II ed il I secolo a.C., in età tardo-repubblicana, si assiste nel Lazio alla completa riedificazione di antichi santuari connessa ad un'intensa attività edilizia. I facoltosi committenti responsabili di questi interventi vollero rivalutare luoghi di culto preesistenti, mantenendo riti ed usanze locali, ma anche impiegare le forme dell'arte ellenistica e nuovi modelli artistici per affidare ai santuari la memoria delle loro gesta negli anni futuri.

I nuovi influssi micro-asiatici trovarono terreno fertile nella penisola italica, fondendosi con le nuove tecniche edilizie qui inventate, come l'uso del cementizio applicato al paramento in opera incerta: questa commistione di esperienze e capacità rese possibile la realizzazione in Italia di complessi dalla monumentalità mai vista, dalle dimensioni e dall'articolazione planimetrica mai

raggiunte fino ad allora. Sorsero in questo periodo il Santuario di Ercole Vincitore a Tivoli, il Santuario della Fortuna Primigenia a Palestrina, il Santuario di Giunone Gabina, solo per citarne alcuni. A Terracina sorge invece il più semplice, ma forse il più ardito dei santuari repubblicani del Lazio, con il tempio tradizionalmente attribuito a Giove Anxur.

Il santuario fu riedificato in epoca sillana su un precedente luogo di culto. Il complesso comprende una terrazza superiore, detta "campo trincerato", ad uso prevalentemente militare, una terrazza mediana, che ospita il grande tempio e l'edicola oracolare, ed una terrazza inferiore, sulla quale poggia il grande basamento sostruttivo, tutt'ora ben conservato.

Le strutture ancora visibili del "campo trincerato", che occupano il punto più elevato dell'altura, si caratterizzano per la presenza di un piazzale delimitato da un triportico aperto sul lato sud ed un tempietto in antis. A sud di questo piazzale si apre una seconda terrazza che poggia sulle imponenti sostruzioni: su questa platea furono innalzati i principali edifici sacri adibiti al culto. Le sostruzioni sono realizzate da una successione di dodici arcate in opus incertum collegate trasversalmente tra loro da altrettante aperture che, in prospettiva, creano l'illusione di un lungo corridoio. Dietro questi ambienti voltati

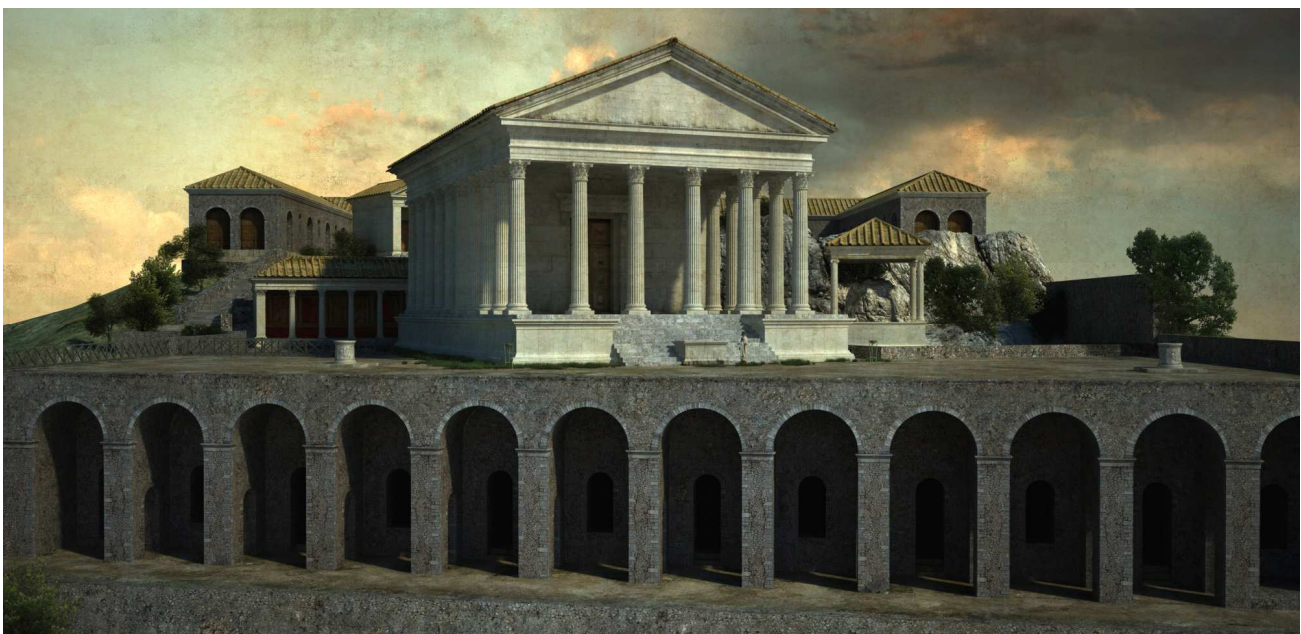


Figura 3: Ricostruzione virtuale del santuario.

corre una galleria trasversale coperta da una volta a botte, che si dispone anch'essa per tutta la lunghezza delle costruzioni. Nella parte più orientale di questo criptoportico si apre l'accesso ad una piccola grotta, connessa probabilmente con un oracolo. Il tempio sorgeva su un alto podio dotato di una scalinata frontale di dodici gradini, con un altare collocato nel centro. Si presentava come uno pseudo periptero, orientato quasi perfettamente sull'asse Nord-Sud, lungo 32,50 metri per 18,70 di larghezza e disposto trasversalmente nei confronti della terrazza. Presentava sulla fronte sei colonne corinzie ed una cella di forma quasi quadrata a cui si addossavano sei semicolonne. La tradizionale

pellegrini e dare accesso ad un'importante zona del santuario, situata ad Est del tempio e ben delimitata da un basso muro. All'interno di questo recinto è presente un'area probabilmente adibita alla consultazione oracolare: una sporgenza rocciosa monumentalizzata, cinta da un paramento in opera incerta ed in origine coperta da un'edicola costituita da colonnine in laterizio e capitelli ionici in travertino.

3 LA RICOSTRUZIONE TIPOLOGICA

Uno degli aspetti più critici nello studio ricostruttivo dei monumenti antichi è sicuramente costituito dalla carenza del dato



Figura 4: Il complesso monumentale con la terrazza mediana occupata dal tempio maggiore.

identificazione della divinità del tempio con Giove Anxur, "Giove fanciullo", è stata recentemente messa in dubbio dal ritrovamento di due iscrizioni dedicatorie presenti su due basette di ex-voto ed altre due iscrizioni, di cui una incisa su una grande soglia rinvenuta nei pressi dell'oracolo. Tutte probabilmente riferibili a una divinità venerata all'interno del grande santuario di età sillana: Venere Obsequens. Sul retro dell'edificio sacro, addossato alla parete rocciosa e orientato secondo gli assi del tempio, esisteva un portico aperto verso Sud, che presenta tutt'ora tracce di pitture parietali. La sua funzione prevalente era di offrire un riparo ai

archeologico. Capita molto spesso di trovarsi di fronte a siti di età preistorica che restituiscono solo informazioni frammentarie e lacunose, estremamente importanti e preziose sul piano scientifico, ma spesso insufficienti a formulare delle ipotesi ricostruttive verosimili. Nonostante questo, è innegabile il fascino legato al tentativo di 'immaginare' soluzioni possibili, utili ad alimentare un dibattito costruttivo sull'aspetto degli edifici del passato. Così lo studio ricostruttivo procede senza rinunce, mettendo a fattor comune molti dati apparentemente trascurabili, ma tuttavia indispensabili quando in numero così ridotto.



Figura 5: Vista della stoà corinzia collocata alle spalle del tempio maggiore.

L'analisi li soppesa continuamente sul piano tecnologico-funzionale, sforzandosi di trovarne una ragion d'essere plausibile. In fasi cronologiche più recenti, le rovine restituiscono un numero maggiore di dati e l'interrogativo più ricorrente riguarda l'aspetto degli elevati e delle finiture superficiali. Nella maggior parte dei contesti di età romana gli edifici sono ridotti a pura struttura; come affermò Auguste Perret: «... è la rovina libera da qualsiasi altra superflua definizione a far bella l'architettura, ridotta a pura struttura o a puro segno». Pur condividendo lo slancio modernista di Perret e la sua predilezione per le forme oneste e libere da ornamenti, bisogna riconoscere che questa celebrazione della nuda struttura ha prodotto nell'immaginario popolare equivoci rilevanti sull'aspetto originario dei monumenti antichi. Tutti ricordiamo le analoghe posizioni puriste di Johann Joachim Winckelmann, la cui venerazione per la statuaria greca lo portò ad evidenziarne il candore come una delle massime suggestioni estetiche.

È indubbio quindi che, considerata la forza

comunicativa e la verosimiglianza delle immagini di sintesi, lo sforzo da compiere nel proporre soluzioni ricostruttive, è forse più arduo di quanto avvenuto in passato. Il rendering rappresenta la realtà come mai prima d'ora e questo è in verità il suo vero punto debole. Quello che viene rappresentato è attendibile in rapporto ad una percentuale, per cui potrebbe essere verosimile la ricostruzione dell'apparato strutturale, ma potrebbe non esserlo la soluzione adottata per i paramenti e per le finiture. Ad ogni proposta di ricostruzione sarebbe quindi necessario affiancare un 'modello di corrispondenza', un grafico che misura l'attendibilità percentuale di una ricostruzione. Questo renderebbe onesta la rappresentazione, aiuterebbe ad allontanare gli equivoci e soprattutto permetterebbe agli altri studiosi di affinare la ricerca su quegli elementi ancora poco chiari. Il santuario di Giove Anxur a Terracina ha dei connotati storico-architettonici unici. La sua collocazione sulla sommità del Monte S. Angelo lo rende visibile da molto lontano e ne fa un punto di riferimento per l'intero territorio. Allo

stesso tempo, dal complesso sacro è possibile dominare un esteso tratto di costa. Il santuario narra la storia della città e la ricorda come luogo strategico sulla via Appia, ma anche come porto importante sulle rotte del Mediterraneo negli anni della tarda repubblica. Ma, come già detto, la sua connotazione più forte è senz'altro l'articolazione monumentale, il rapporto tra i vari edifici. Molto scarse solo le notizie sulle finiture superficiali. Solo per il portico alle spalle del tempio maggiore si conservano ancora frammenti di colore.

Per questi motivi, in mancanza di dati certi e completi sull'aspetto originario degli edifici, si è deciso di adottare materiali di rivestimento piuttosto consueti, largamente usati in età repubblicana e soluzioni ricostruttive derivate da un approccio che potremmo definire 'logico e analogico' insieme. Una riflessione che nasce da regole compositive, estranee al processo ricostruttivo e più consona all'atto creativo, alla costruzione ex novo, al progetto. Nel pensiero di Aldo Rossi il concetto di analogico si collega alla tipologia e diventa un modo di conoscenza e di costruzione della realtà urbana. Analogico, vale a dire basato sull'analogia, sul confronto con edifici coevi, ma anche sulle indicazioni relative alle proporzioni canoniche degli ordini classici, descritte in primo luogo da Vitruvio.



Figura 6: L'edicola Oracolare

Questo atteggiamento ha permesso di formulare delle ipotesi ricostruttive plausibili, in cui il dato archeologico è salvaguardato come fondamento indispensabile di ogni soluzione proposta, che seppur al livello tipologico, cioè volutamente sintetico, fornisce al visitatore una idea chiara dell'impatto tridimensionale del sito, che qui come in gran parte delle aree archeologiche italiane risulta spesso estremamente

ridimensionato o completa-mente annullato per l'esiguità dei resti visibili a terra. La ricostruzione dell'articolazione plani-metrica restituisce il senso dello spazio e della complessità architettonica dei vari livelli di altezza sui quali si snoda l'originario percorso di culto, informa sulla relazione dimensionale tra le parti, ne svela il legame con il luogo. Quello che emerge non è altro che una concreta 'idea' di santuario, che malgrado le singolarità, rimanda ad una più generale idea di organizzazione dello spazio, che segue regole importate dal vicino oriente. I modelli di riferimento per tali complessi cultuali vanno cercati nei santuari tardo-ellenistici come ad esempio quelli di Asclepio a Cos, sulla costa dell'Asia Minore, e di Atena a Lindos, nell'isola di Rodi, oppure sull'acropoli di Pergamo, mentre la tecnica costruttiva utilizzata, quella del conglomerato cementizio con paramento in opera incerta, di grande possibilità plastica e tettonica, era di tradizione italiana.

I principi architettonici che presiedevano tali realizzazioni provenivano invece dalle teorie e dalle opere diffuse da Ermogene di Priene (architetto greco-asiatico vissuto tra la seconda metà del III e la prima metà del II secolo a.C.) e furono importati a Roma da Ermodoro di Salamina a partire dal 146 a.C.. Le evidenti differenze esistenti tra i santuari tardo-repubblicani del Lazio rafforzano l'idea di una aderenza ad una tipologia piuttosto che ad un modello. Il termine tipo, infatti, non rappresenta tanto l'immagine di una cosa da copiare o imitare, quanto l'idea stessa di quella cosa. È la codificazione stessa di un bagaglio di caratteristiche stilistiche, formali, funzionali, distributive.

Lo studio ricostruttivo del tempio maggiore è partito dalla consueta analisi delle planimetrie, dalle descrizioni, dai disegni dei ritrovamenti. Di questo tempio abbiamo i disegni relativi alla base ed al capitello di una colonna corinzia. Da questi primi elementi è possibile tracciare un'ipotesi di elevato, ricavando i rapporti proporzionali dalle misure canoniche e confrontando i risultati con alcuni templi dello stesso periodo, in particolare con il tempio di Antonino e Faustina ed il tempio

di Vic (Osona, Catalogna). Dalla lettura del Libro Quarto del De Architettura di Vitruvio, desumiamo che dalla misura della colonna è possibile ricavare la dimensione della trabeazione e dei singoli elementi architettonici che compongono l'ordine. Tutto questo porta ad una ricostruzione coerente sul piano tipologico, cioè riferita ad un tempio di età sillana, di ordine corinzio, del quale conosciamo la planimetria, l'altezza del podio e le dimensioni della colonna. Lo stesso approccio 'logico e analogico' ha portato alla ricostruzione degli altri edifici, dei quali sono pubblicati disegni di frammenti di trabeazione, frammenti di colonna e soprattutto la tecnica costruttiva. Sarebbe stato molto interessante proporre una immagine del santuario con una ipotesi di colore, del resto la ricerca archeologica ne ha potuto documentare, in altri contesti, l'uso diffuso e costante. Ma questo avrebbe portato sicuramente ad una rappresentazione fantasiosa, in linea con quanto descritto in apertura, a proposito delle planches dell'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts.

4 ASPETTI COMUNICATIVI

Il lavoro svolto dall'equipe di lavoro, coordinata da Syremont, con la collaborazione di Officina Rambaldi e la supervisione della Soprintendenza Archeologica del Lazio, si propone di usare il filmato come sistema passivo per l'apprendimento di contenuti scientifici, principalmente con finalità divulgative. Proprio

dalla divulgazione scientifica sono nate le prime commesse dell'ITLab di Lecce per lavori di computer animation ed oggi si può affermare che questo settore è stato tra i primi ad essere innovato con l'uso di metodologie sempre più facili da comprendere ed emotivamente coinvolgenti, in grado di produrre interesse e sviluppare curiosità, coniugando l'intrattenimento con l'educazione. È del resto indubbio che la nuova frontiera della comunicazione sia strettamente legata all'unione di queste due componenti, educazione e comunicazione, vale a dire all'edutainment, che combina le esigenze e le tecniche di apprendimento in un sistema in cui divertimento, relax e intrattenimento rappresentano lo scenario fondamentale del messaggio informativo. L'obiettivo è quindi accelerare e favorire l'accrescimento culturale degli individui, dando valore aggiunto all'intrattenimento, quel valore che solo il rigore scientifico può assicurare. L'aspetto comunicativo è quindi alla base del progetto. Per questo motivo il filmato sul santuario di Giove Anxur a Terracina ha una impostazione documentaristico-narrativa, adatta anche ad un pubblico di non esperti. Al fine di ottenere animazioni svincolate dal tipico aspetto di prodotto generato al computer ed in linea con le vecchie rappresentazioni, alcune scene 3D sono state realizzate con un taglio decisamente 'pittorico', privilegiando inquadrature con forte profondità di campo e con notevole uso dei post-effects cinematografici.

RINGRAZIAMENTI

Un sincero ringraziamento alla Dott.ssa Nicoletta Cassieri (Soprintendenza Archeologica del Lazio) per l'alta competenza e lo spirito costruttivo in tutte le fasi di lavorazione. Ad Elena Giangiulio, Gaetano Mercadante (Syremont s.p.a.) e Arturo Agostino (Officina Rambaldi s.p.a.). Al sindaco del Comune di Terracina, Dott. Nicola Procaccini. Maria Chiffi, co-autrice dei testi e collaboratrice alla modellazione 3D.



REFERENCES

AA.VV. (2002): *ITALIA ANTIQUA. Envois degli architetti francesi (1811-1950). Italia e area mediterranea* (Catalogo della Mostra), École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris-Roma.

COARELLI, Filippo (1987): *I santuari repubblicani del Lazio*, Carocci, Roma.

DE LA BLANCHÈRE, M.R. (1884): *Terracine. Essai d'histoire locale*, "Bibliothèque des Écoles Françaises d'Athènes et de Rome", XXXIV, Paris.

GABELLONE, Francesco (2010a): "Metodologie integrate per la conoscenza dello stato attuale e lo studio ricostruttivo dei Beni Culturali?", in F. D'Andria, D. Malfitana, N. Masini, G. Scardozzi (eds), *Il dialogo dei Saperi. Metodologie integrate per i Beni Culturali*. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane, pp. 495-516

GABELLONE, Francesco (2010b): "Contesti antichi e realtà virtuale: dallo studio ricostruttivo alla costruzione di modelli di conoscenza", in F. D'Andria, D. Malfitana, N. Masini, G. Scardozzi, *Il dialogo dei Saperi. Metodologie integrate per i Beni Culturali*. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane, pp. 495-516

LÉVY, Pierre (1997): *Il Virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

LUGLI, Giuseppe (1926): *Anxur-Tarracina*, in: *Forma Italiae, Regio I*, vol. I, Ager Pomptinus, Pars I, Roma.

ROSSI, Aldo (1978): *L'architettura della città*, Marsilio Editori, Padova.

SMUTS, J.C. (1926): "Holism and evolution", MacMillan, London.