

La Necropoli di Tarquinia



Figg. 1, 2
La Necropoli dei Monterozzi a Tarquinia. Veduta dei tumuli e planimetria dell'area.

Un mondo sepolto di immagini

Tra le testimonianze della cultura funeraria etrusca spicca l'area di Tarquinia, un antico centro fondato in Età villanoviana e rimasto uno snodo cruciale fino alla conquista romana. Gli scavi, avviati dal Rinascimento, hanno portato alla luce tracce di diverse zone di sepoltura, dalle più antiche (Arcatelle, Poggio Selciatello, Selciatello sopra, Le Rose, Villa Bruschi Falgari Villa Bruschi Falgari) alla grande necropoli scoperta sotto il pianoro dei Monterozzi.

Divenuta per antonomasia la **Necropoli di Tarquinia**, l'area funeraria della collina dei Monterozzi riveste un'alta rilevanza archeologica per la concentrazione, il numero e l'ampio arco temporale di realizzazione delle sepolture, tra cui numerose tombe dipinte. Le pitture murali rinvenute costituiscono **un insieme unico nel mondo**

antico mediterraneo, considerando che la grande pittura greca coeva di cui danno notizia le fonti è interamente scomparsa, lasciando solo un'eco di sé nella decorazione delle ceramiche. Contrariamente ai dipinti dei templi greci, quelli etruschi si sono conservati grazie alla **peculiare collocazione**: realizzati in tombe ipogee di cui nel tempo si sono spesso perse le tracce, sono rimasti al riparo da furti e spoliazioni e hanno potuto conservarsi in condizioni costanti di temperatura e pressione. Inoltre, l'utilizzo diffuso delle tecniche dell'**encausto** e dell'**affresco**, che favoriscono il fissaggio del colore alla parete rispetto alla sola stesura a secco, ha contribuito a renderle più durevoli. Delle circa seimila sepolture censite nella necropoli, quelle dipinte, per quanto più numerose che in ogni altra necropoli etrusca, sono poco meno

I centri etruschi: città-stato e dodecapoli

La forma politica tipica degli Etruschi fu la **città-stato**: ciascuna città aveva le proprie istituzioni, fondate sulla preminenza di un potente ceto aristocratico, e non si realizzò mai una formazione politica unitaria di vaste proporzioni. Alcune città si allearono tra loro, dando vita a una federazione di dodici centri, perciò chiamata **dodecalopoli** (dal greco *dodekapolis* 'dodici città') tra i quali venivano stipulati accordi di natura militare ed economica, cementati dalla celebrazione di culti comuni e di giochi analoghi a quelli olimpici dei Greci.

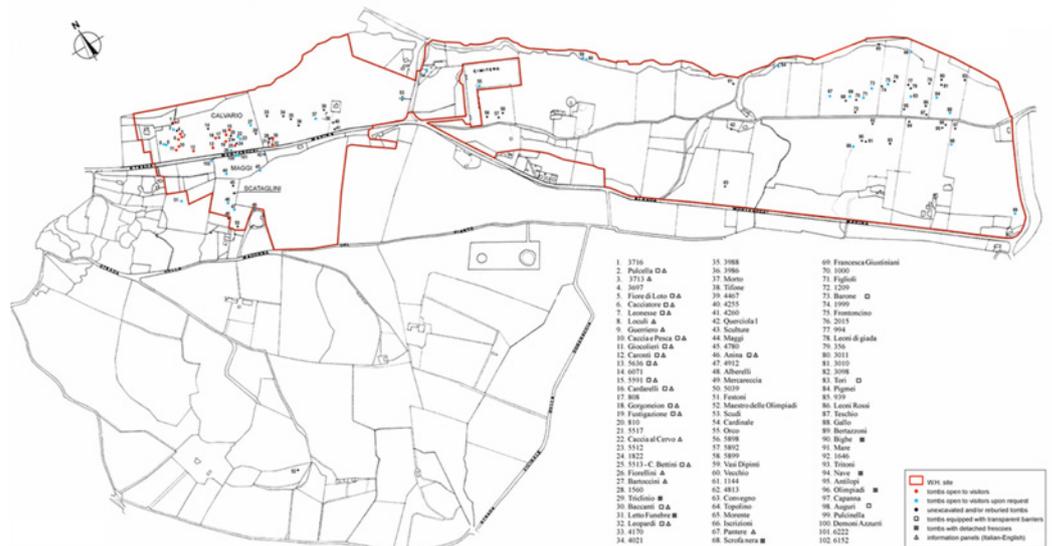


Fig. 3
Pantere, dal frontone principale della *Tomba delle Pantere*, fine VII sec. a. C. Tarquinia, Necropoli dei Monterozzi.



di duecento. Si tratta di un rapporto numerico significativo perché mette in evidenza il **carattere elitario del fenomeno**: la possibilità di abbellire il sepolcro era riservata all'aristocrazia, la sola in grado di sostenere gli alti costi del materiale, degli artigiani e degli artisti, spesso di provenienza greca, per realizzare l'opera.

Il racconto di una civiltà

La necropoli, di origine arcaica, fu utilizzata fino all'Età imperiale romana. I primi affreschi finora ritrovati risalgono al VII secolo; raggiunta, nel secolo successivo, la piena maturità artistica, la pittura parietale tarquiniese mostra un progressivo mutamento nei caratteri tecnici e stilistici tra il IV e il III secolo.

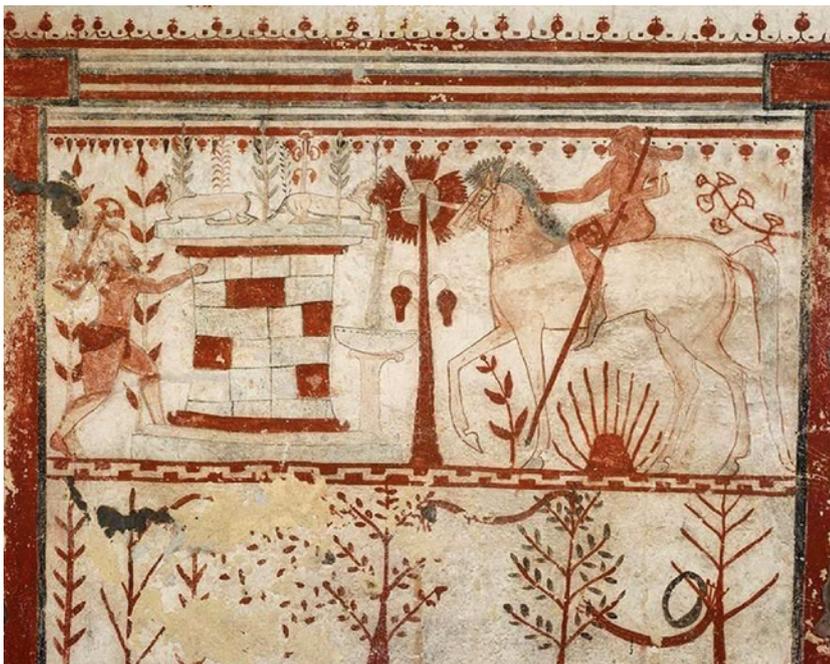
Nata per tradurre in immagini le suggestioni religiose sull'oltretomba e sul culto dei morti, nel suo intero sviluppo la pittura parietale offre un racconto visivo della civiltà etrusca nella sua lunga

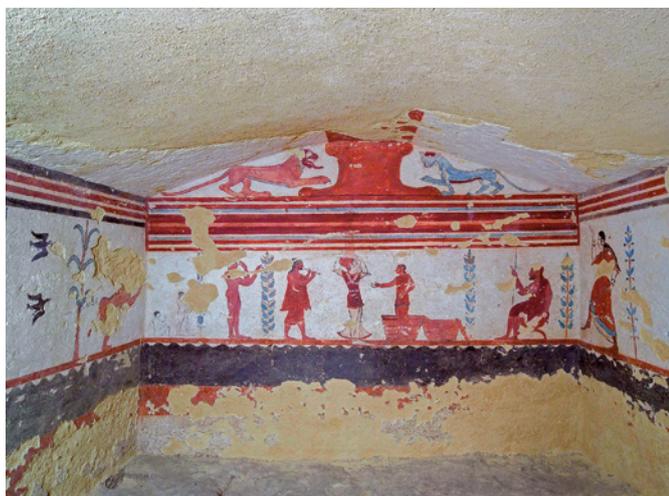
evoluzione, registrando i cambiamenti culturali, gli eventi storico-politici e le influenze delle coeve culture greche e italiche.

Le prime decorazioni pittoriche compaiono a Tarquinia in tombe ipogee nel VII secolo, che affiancano le tombe monumentali con grandi camere a pianta rettangolare allungata, soffitto a doppio spiovente, vestibolo e gradinate d'accesso, fino a quel momento destinate all'aristocrazia. Nella **Tomba delle Pantere**, la più antica finora ritrovata, due eleganti sagome di animali viste di profilo, con le zampe appoggiate alla testa di un terzo, decorano il frontone della camera sepolcrale; la stessa presenza "fantastica", associata alla pantera forse perché animale caro a Dioniso, compare seduta ai lati della porta di ingresso, quasi ad assolvere il compito di guardiano dell'aldilà. I dipinti sono realizzati in bicromia, alternando linee nere e rosse con andamenti sinuosi: le figure risultano piatte, ma armoniose, di grande impatto decorativo e vicine al gusto orientalizzante delle ceramiche corinzie.

Dalla seconda metà del VI secolo i dipinti interessano tutte le pareti della camera funeraria e il soffitto, spesso trattato con figurazioni che evocano gli elementi architettonici dei cerimoniali funebri, baldacchini o padiglioni con tendaggi e pale di sostegno. Le scene rappresentate sono banchetti, danze, gare ippiche ed atletiche, soggetti desunti dalla vita reale che richiamano i momenti rituali della sepoltura e trasmettono l'auspicio della prosecuzione della vita oltre la morte in immagini festose dell'aldilà, ma che esaltano anche la condizione sociale del defunto e della sua famiglia. Compaiono sia scene di soggetto mitologico, come nella **Tomba dei Tori** (540 a. C.) dove è riconoscibile la scena dell'imboscata di Achille a Troilo, sia immagini che cantano la natura e la vita quotidiana, come nella **Tomba della caccia e della pesca** (530-520 a.C.), dove l'intero zoccolo è trattato con rappresentazioni animali e vegetali che sembrano ricostituire per il defunto una prospettiva di vita eterna e pienamente armoniosa. Altrove il soggetto è il defunto stesso:

Fig. 4
Lotta di Achille e Troilo, particolare dalla *Tomba dei Tori*, 540. a. C. Tarquinia, Necropoli dei Monterozzi.





A sinistra: **Fig. 5**
Veduta della *Tomba dei Giocolieri*, 520 a. C. Tarquinia, Necropoli dei Monterozzi.



A destra: **Fig. 6**
Figura che tende l'uovo in direzione dell'aldilà, particolare della parete laterale della *Tomba delle Leonesse*, 520 a.C. Tarquinia, Necropoli dei Monterozzi.

nella **Tomba dei Giocolieri** (520 a. C.) il personaggio seduto sul seggio utilizzato dai magistrati è riconducibile al committente del sepolcro che in vita aveva rivestito cariche di magistratura. Nella **Tomba delle Leonesse** (520 a.C.) un intero racconto si dipana sulle quattro pareti disseminato di simboli: il cratere richiama l'ebbrezza dionisiaca; il ramo di ulivo è il segno della vita; l'uovo nelle mani di un personaggio, forse il padre del defunto adolescente, è simbolo di fecondità e rigenerazione. La bidimensionalità delle figure delineate da contorni neri, trattate con stesure piatte e una tavolozza essenziale di rossi, ocra, gialli, blu e bianchi si arricchisce a partire dal 500 a.C. grazie a una resa pittorica più realistica e vivace, vicina alle influenze dello stile attico. È il periodo in cui Tarquinia, potente città della Dodecapoli, vive una fase di grande prosperità grazie ai commerci con la Grecia e l'Oriente. È la stagione dei grandi capolavori: *le tombe del Triclinio, della Scrofa Nera, dei Leopardi*. Gli affreschi della **Tomba del Triclinio** (480-70 a.C.), staccati e conservati al Museo Nazionale Etrusco di Tarquinia, rappresentano il banchetto aristocratico in forme ormai classiche: motivi naturalistici, onde marine e tralci d'edera, inquadrano musicisti e danzatori tra alberi e uccelli. Le figure hanno asmarrito la rigidità dello schema orientale e sono rappresentate di scorcio, in

posture complesse e dinamiche, con ricchi panneggi e colorazioni tenui. Dal IV secolo, in coincidenza con la crisi politica e la disgregazione della galassia etrusca, la visione chiara della vita eterna lascia il posto all'incertezza della sopravvivenza oltre la morte: si moltiplicano i temi mitologici, mentre le scene si affollano di demoni e mostri che popolano un oltretomba terrificante e minaccioso. I colori si fanno cupi e contrastati, le figure acquistano il volume e si arricchiscono di effetti chiaroscurali di derivazione ellenistica: nella **Tomba dell'Orco** (IV sec. a.C.) il mostro alato rappresenta Charun, che trasporta le anime non più nella serenità dell'Ade, ma nella mostruosità degli inferi.

La tecnica dell'affresco

L'affresco è una tecnica pittorica che prevede la stesura del colore "a fresco", cioè su una superficie umida. Nel caso delle pitture parietali di Tarquinia le pareti in tufo erano preparate con una prima stesura di argilla miscelata con paglia. Sul muro bagnato veniva tracciato il disegno con il graffito; si procedeva, poi, con una mano di latte di calce che costituiva il legante per i pigmenti colorati. Nella fase di disidratazione che segue si produce un processo chimico – detto carbonatazione – per il quale i diversi strati formano un unico composto coeso e "colorato". Sullo strato asciutto è poi possibile intervenire con finiture "a secco".



A lato: **Fig. 7**
Suonatore di cetra, dalla *Tomba del Triclinio*, 480-70 a. C. Tarquinia, Necropoli dei Monterozzi.



A destra: **Fig. 8**
Charun, particolare dalla *Tomba dell'Orco*, 370-350 a. C. Tarquinia, Necropoli dei Monterozzi.