Viaggiare nelle antiche città romane... : attraverso le immagini

Autor(en): **Reymond, Bernard**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Bollettino dell'Associazione archeologica ticinese**

Band (Jahr): **32 (2020)**

PDF erstellt am: **15.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-917208

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Viaggiare nelle antiche città romane... attraverso le immagini

Bernard Reymond
Archeologo, illustratore scientifico

1

1 Vista della città di *Lousonna* verso il 200 d.C.
2 Modello 3D degli edifici partendo dalla planimetria archeologica e dalla documentazione raccolta.

(illustrazione e foto B. Reymond)

2

Chi non ha provato emozioni o fascino davanti ai resti di un monumento di 2'000 anni fa, immaginandosi le persone che l'hanno costruito o frequentato all'epoca? Questa riflessione, tuttavia, è talvolta accompagnata da interrogativi o addirittura da una certa frustrazione: com'era questo edificio, la vita che vi si svolgeva o la città che lo ospitava? Lungi dall'essere una risposta infallibile a queste domande, la restituzione grafica permette di descrivere in modo efficace una serie di dati archeologici e invita lo spettatore a immergersi nel passato. Un recente lavoro di illustrazione eseguito per il sito di *Lousonna*-Losanna (VD) consente di tornare sul tema della realizzazione di vedute che riproducono una città antica. Per proseguire la riflessione presenteremo anche altri tipi di immagini che raffigurano grandi edifici pubblici di *Aventicum*-Avenches (VD), di *Augusta Raurica*-Augst (BL) e della *Colonia Iulia Equestris*-Nyon (VD)[1].

La raffigurazione di una città: un concentrato di informazioni

È difficile immaginarsi come potesse apparire all'epoca un agglomerato antico. Nelle nostre regioni, i siti sono spesso stati rasi al suolo e molte città romane sono state ricoperte dai centri abitati attuali. Nel caso della città di *Lousonna*, si sono conservati i resti di diversi edifici: nel parco archeologico di Vidy, in particolare, sono ancora visibili quelli di grandi strutture pubbliche quali la basilica o il tempio che sorgevano nel *forum* di *Lousonna*. Tuttavia, l'agglomerato che si estendeva tutt'intorno scompare sotto l'impianto urbanistico moderno. Anche la topografia è fortemente cambiata dall'epoca romana. Il fiume che attraversava *Lousonna*, l'attuale Flon, è stato incanalato e interrato, e la valle che lo circondava è stata completamente riempita negli anni '50 per far posto a strade e a nuove costruzioni. Inoltre, la riva del lago Lemano, che fiancheggiava la parte meridionale della città, si trova oggi circa 200 metri più a sud. Per il visitatore del parco archeologico è quindi difficile immaginare dalla sola presenza delle rovine come si presentassero il porto e la città romana nel suo insieme, così come la sua estensione.

L'immagine funge allora da supporto. Se i dati raccolti sul sito sono sufficienti[2], la resa grafica di una città consente di riunire molte delle informazioni fornite dagli archeologi e di illustrare in modo efficace le loro interpretazioni.

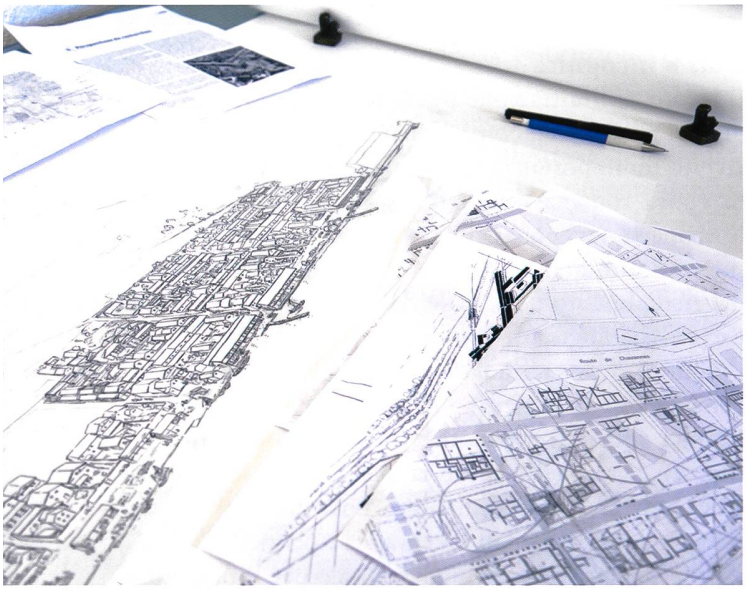
Le conoscenze acquisite dall'archeologia nel corso del XX e all'inizio del XXI secolo hanno permesso di proporre una prima restituzione di *Lousonna*. Quest'immagine, realizzata dall'architetto e archeologo Pierre André, illustrava perfettamente l'organizzazione della città, i suoi principali monumenti e il suo contesto. Essa metteva in evidenza in particolare il tessuto urbano, il tracciato delle strade est-ovest vincolato dalla topografia dei terrazzamenti lacustri e l'aspetto dei diversi quartieri (BERTI ROSSI – MAY CASTELLA 2005, p. 263). Da allora, nuovi dati archeologici hanno arricchito le nostre conoscenze sull'antica città, ridisegnando diversi settori: a ovest si conoscono meglio i confini del centro abitato grazie alla scoperta, nel 2012, di una necropoli e allo scavo di un quartiere residenziale condotto a partire dal 2013; scavi effettuati nel 2017 forniscono informazioni sugli impianti portuali; indagini del 2018 ci danno a loro volta preziose indicazioni sull'occupazione della costa occidentale, sulle rive del lago e sul tessuto urbano orientale. Una nuova restituzione di *Lousonna* doveva quindi riportare questi dati (fig. 1). Quando nel 2018 vennero intrapresi nuovi lavori di valorizzazione del parco archeologico, ci si è resi conto che era arrivato il momento di effettuare una tale evocazione.

Dati e incognite

Il lavoro di illustrazione inizia con una modellazione 3D del rilievo che, come abbiamo visto, per *Lousonna* riveste un'importanza particolare. Se le rive del lago in epoca romana vengono disegnate sulla base delle scoperte archeologiche, il rilievo viene dal canto suo restituito grazie a mappe storiche risalenti a prima del riempimento della valle del Flon[3]. Partendo dalla carta archeologica di *Lousonna* sono stati modellizzati i volumi di diversi quartieri, cominciando da quelli che meglio caratterizzano la città, oggetto di studio e talvolta anche di prove di restituzione architettonica (fig. 2): l'area del *forum* e la *domus* sopra la quale si trova oggi il Museo romano di Losanna-Vidy, di cui esistono già proposte di resa grafica e plastici; il teatro, altro edificio pubblico fondamentale per l'immagine

della città; il porto di *Lousonna*, riprodotto in occasione della presentazione dei risultati dei recenti scavi[4]. In questa fase di lavoro vengono anche modellizzati il tracciato delle strade e alcune aree della città grazie a studi architettonici[5].

Nonostante l'avanzamento della ricerca, molte aree sono poco conosciute, in parte perché andate distrutte, in parte perché non ancora scavate. Non si può pretendere di rendere l'immagine di un sito esattamente come appariva in epoca romana. Tuttavia, attenersi a rappresentare unicamente le parti più conosciute porterebbe a mostrare un'immagine lacunare del sito e distorcerebbe la comprensione dello spettatore. Il lavoro di modellazione deve quindi proseguire con le restanti aree della città. La loro restituzione è in parte indotta dai resti rilevati dagli archeologi che indicano l'orientamento degli edifici, ma anche delle parti coperte e delle corti. Gli studi di urbanistica consentono di completare i quartieri residenziali, artigianali o portuali (BERTI ROSSI – MAY CASTELLA 2005): quelli attorno al *forum* si ispirano chiaramente alle *insulae* classiche delle colonie, mentre vicino alle rive, su parcelle dalle dimensioni standardizzate, le abitazioni sono simili alle cosiddette "case a striscia" (*Streifenhäuser*); a nord della città, le poche case riportate alla luce danno un'idea della disposizione degli edifici.
Una volta riprodotti gli elementi principali che caratterizzano la città, è facile trovare l'angolazione più adatta spostandosi all'interno del modello 3D. Le discussioni con gli specialisti portano a evidenziare l'importanza del lago: il punto di vista dal Lemano è praticamente frontale e pone al centro dell'immagine il cuore della città, cioè il *forum* con la sua imponente basilica e il porto. Il formato allungato dell'immagine mostra la presunta estensione della città. Se da una parte i limiti dell'agglomerato sono ormai abbastanza conosciuti a ovest e a nord, la restituzione di una gran parte della zona orientale della città si basa sull'intuizione che il *forum* non fosse completamente decentrato: oltre l'attuale Flon, la città doveva estendersi seguendo il *decumanus*, l'asse principale che si congiungeva con la via che costeggiava il lago.
Sulla base di un modello grafico 3D, la città viene poi disegnata su un foglio di grande formato (fig. 3). Questa fase di lavoro permette di completare la restituzione, aggiungere dettagli architettonici o indicare la copertura vegetale. Personaggi, carri e imbarcazioni vengono puntualmente abbozzati per animare il porto e le strade della città prima di aggiungere il colore per via informatica. La veduta di *Lousonna* evoca alla fine una città vivace e prospera, che trae profitto da una situazione portuaria e stradale favorevole al trasporto di merci tra il bacino del Rodano e quello del Reno, grazie all'asse che partiva dai moli verso nord, in direzione di *Eburodunum*-Yverdon (VD).



3

3 Disegno della città di *Lousonna*.
4 Evocazione del *forum* di *Aventicum*.
5 Scena nella *curia* di *Augusta Raurica*.
6 Vista delle rovine della *curia* ad Augst.

(illustrazioni e foto B. Reymond)

Restituire il cuore monumentale di una città: il *forum*

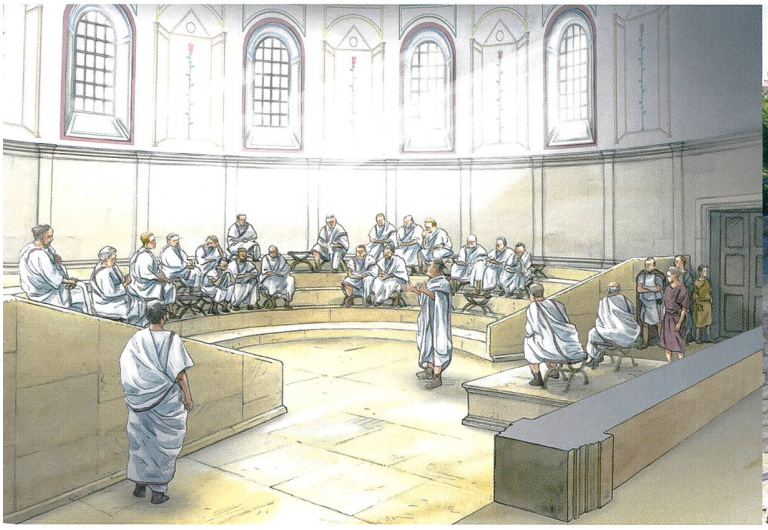
Altri tipi di immagini, incentrati su alcuni monumenti in particolare, consentono di rendere in modo più preciso l'architettura e le decorazioni degli edifici principali di una città romana e di evocarne la funzione. È il caso della restituzione digitale del *forum* di *Aventicum*, capitale del territorio elvetico (fig. 4). Anche questa vista si basa su una modellazione tridimensionale. L'autore del modello 3D, Thomas Hufschmid, responsabile dei monumenti del sito archeologico di Avenches, ha condotto uno studio approfondito del complesso utilizzando dati molto diversi fra loro (HUFSCHMID 2017). Questo lavoro fa seguito a una prospezione geoelettrica condotta nell'area del *forum* nel 2015 e a scavi effettuati nel 2003 lungo il lato occidentale dello stesso. Sfruttando questi dati e fotografie aeree che rivelano la posizione delle fondamenta nel terreno, e riesaminando le prime interpretazioni formulate sulla base di vecchi scavi, l'archeologo ha potuto proporre una restituzione architettonica dell'insieme.
Il disegno del *forum* deve rendere l'organizzazione del complesso: grandi piazze fiancheggiate da portici che

4

formano l'area sacra e l'area pubblica, chiuse da un grande edificio multifunzionale, la basilica. La composizione dell'immagine pone in primo piano il *podium* e le colonne del tempio che si ergeva nell'area sacra ed evidenzia la basilica posta all'altra estremità della piazza. Il disegno e la pittura ad acquerello consentono di prestare particolare attenzione alla resa dell'architettura e delle decorazioni. L'illustrazione deve rendere la monumentalità e lo splendore del *forum*, piazza pubblica molto frequentata, ma anche centro politico, religioso ed economico. Questa evocazione, che i futuri scavi potranno forse convalidare o correggere, viene presentata in occasione dell'esposizione permanente del Museo romano di Avenches, in una sezione che mostra i legami tra i notabili di Avenches e il potere centrale di Roma.

Il contributo delle scene di vita quotidiana nelle restituzioni di edifici pubblici

Nell'immagine di restituzione della *curia* di *Augusta Raurica*, edificio adiacente alla basilica in cui si riuniva il consiglio municipale, si svolge davanti agli occhi dello spettatore una scena di dibattito politico (fig. 5). In questo caso l'immagine viene progettata inizialmente per essere vista sul sito archeologico stesso, davanti alle vestigia. Sul posto, i muri segnano ancora i limiti dell'edificio e i gradini sono stati ricostruiti (fig. 6). In questo contesto la rappresentazione aiuta il visitatore a immaginarsi la funzione e l'aspetto della sala. Grazie al parere scientifico degli archeologi, il disegno permette di ridare vita al monumento, di illustrare una scena che avrebbe potuto svolgersi lì e di rendere l'atmosfera di questa sala di riunioni.



5

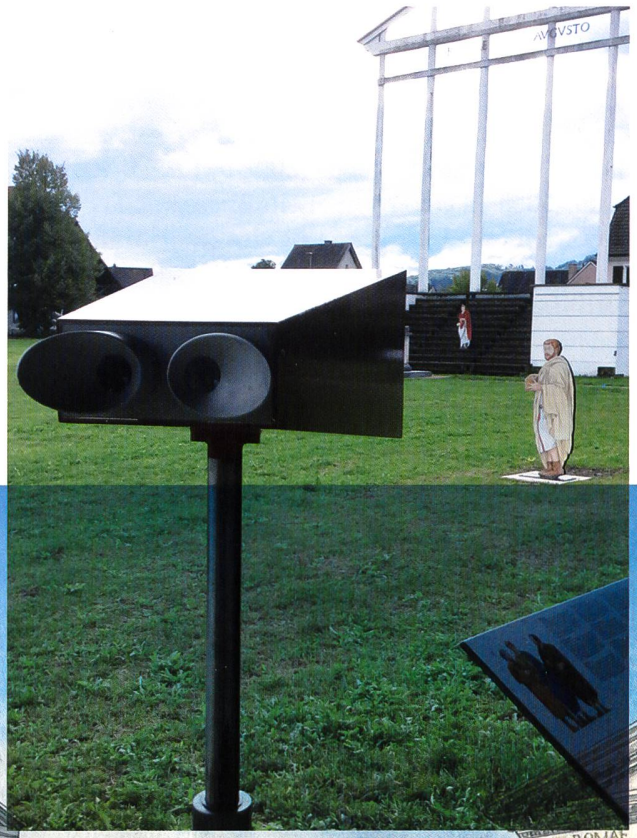
6

Sul sito del *forum* di *Augusta Raurica* un'altra immagine propone la restituzione del tempio dell'area sacra (fig. 8). Questa mette in scena un corteo (*pompa*) in cui un animale viene condotto all'altare di fronte al tempio per essere sacrificato durante una cerimonia religiosa. Per il disegnatore, rendere delle pratiche sociali o religiose, riprodurre abiti antichi e rappresentare ritrovamenti specifici ai siti (oggetti, mobilio, ecc.) implica una ricerca in altre fonti documentarie, talvolta esterne al sito stesso. Oltre all'archeologia, forniscono indicazioni preziose anche i testi, che descrivono ad esempio lo svolgimento di un sacrificio, così come l'iconografia antica. In questo caso, i rilievi che illustrano processioni religiose sono molto ricchi di informazioni.

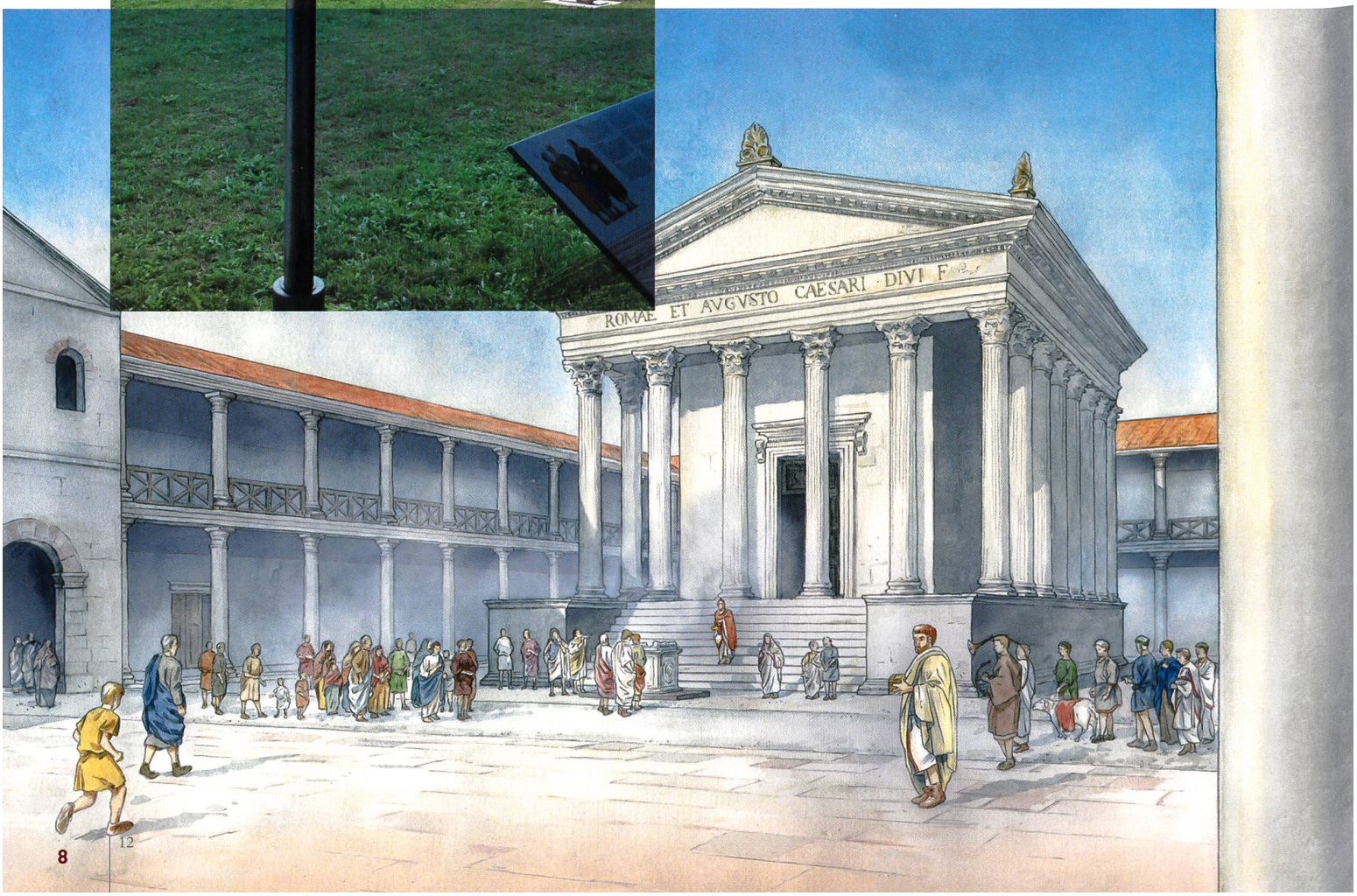
Il punto di vista è posto ad altezza umana, come se anche lo spettatore stesse assistendo alla scena. È il particolare contesto dell'uso di questa immagine che ha motivato la sua concezione (PFÄFFLI 2018): essa viene infatti vista mediante degli occhiali che si trovano sul posto, di fronte ai resti del tempio (fig. 7). Coinvolgente, l'immagine rende ciò che il visitatore del sito può vedere solo in parte ed esplicita la funzione religiosa dell'edificio.

Talvolta, la scena di vita quotidiana passa in primo piano, come nel caso della scena del mercato realizzata per la guida del sito archeologico di Nyon, favorendo così la sensazione di "partecipazione" (fig. 9). L'immagine evoca lo spazio del mercato coperto (*macellum*) scavato nelle vicinanze del *forum* della *Colonia Iulia Equestris* e riporta il fermento che doveva regnare in quel luogo. Qui il disegno dei personaggi e dei loro atteggiamenti si ispira a scene di mercato contemporanee: gli scambi e le trattative commerciali nei mercati sono probabilmente atemporali... Questo tipo di immagine permette inoltre di trasmettere molte informazioni. Immerso nella folla, lo spettatore attento può notare molti dettagli attestati dall'archeologia: la presenza di una macelleria, una tavola per misure (*mensa ponderaria*), l'abside in una delle estremità dell'edificio, i prodotti locali o d'importazione illustrati in primo piano. Tutti elementi che contribuiscono a dare l'impressione di fare un viaggio nell'Antichità.

Traduzione Emanuela Guerra Ferretti



7



8

7 L'immagine della restituzione grafica è visibile grazie a questi occhiali. Le dimensioni del tempio e le figure collocate *in situ* conferiscono alla scena un ancoraggio alla realtà.
8 Scena di cerimonia religiosa davanti al tempio del *forum* di *Augusta Raurica*.
9 Colorazione ad acquerello della scena del mercato nel *macellum* di Nyon.

(illustrazioni e foto B. Reymond)

BIBLIOGRAFIA

BERTI ROSSI S. – MAY CASTELLA C. 2005, *La fouille de Vidy "Chavannes 11" 1989-1990. Archéologie, architecture et urbanisme*, "Cahiers d'archéologie romande", 102, Losanna, pp. 263-268.

GOLVIN J.-C. 2004, *La restitution de l'image des villes antiques*, in VERGNIEUX R. – DELEVOIE C. (a cura di), Actes du colloque Virtual Retrospect 2003, Ausonius, Bordeaux, pp. 39-43.

GOLVIN J.-C. 2010, *À la recherche des villes romaines*, in COULON G. *et al.*, *Pérégrination dans l'Empire romain. De Bliesbrück-Reinheim à Rome avec Jean-Claude Govin, peintre de l'Antiquité*, Arles.

GUICHON R. 2018, *Du nouveau sur les origines et le port de Lousonna*, "Archéologie vaudoise. Chroniques 2017", Losanna, pp. 54-69.

HUFSCHMID T. 2017, *Das Forum von Aventicum. Neue Erkenntnisse dank neuer Methoden*, "Bulletin de l'association Pro Aventico", 56, Avenches, pp. 83-108.

PFÄFFLI B. 2018, *Das Forum von Augusta Raurica neu präsentiert*, "Augusta Raurica. Das Magazin zur Römerstadt", 2018/1, Augst, pp. 8-11.

NOTE

1. Questi siti sono inoltre stati oggetto ciascuno di un volume della collezione *Les Guides à pattes*, serie di opere pedagogiche – rivolte ai più piccoli – che presentano il patrimonio archeologico svizzero.
2. Jean-Claude Golvin, architetto e archeologo specializzato in rappresentazioni di città antiche, ritiene che la fattibilità di un'immagine di una città sia condizionata da cinque elementi "determinanti" che permettono di caratterizzare il sito: la topografia e il paesaggio, il contorno della città, il tessuto urbano, la forma dei grandi edifici pubblici e la posizione relativa di tutti gli elementi sopracitati (GOLVIN 2010, pp. 13-17).
3. Abbiamo potuto accedere a un fondo di mappe antiche di Losanna messe a disposizione dal Servizio archeologico cantonale vodese. Anche le mappe topografiche storiche di swisstopo, geolocalizzate, sono state di grande aiuto.
4. GUICHON 2018, p. 68. La scoperta di strutture portuali modifica in modo significativo l'aspetto della città.
5. È il caso ad esempio dei quartieri residenziali di Chavannes 11, di Vidy-Boulodrome e di abitazioni suburbane che forniscono, tra l'altro, informazioni preziose sulla natura e sull'aspetto di alcune aree della città e delle case in periferia.