

ETRUSCHI & MISTERO A VOLTERRA – Parte II

In viaggio sulle tracce degli Etruschi, seguendo il bandolo del "mistero", troveremo che “anche a loro piacciono gli ingenui”

VILLA CERTALDO – VILLA RONCOLLA



Gli esterni furono girati a Roncolla lungo il muro di cinta, al cancello sulla 68, sul piazzale, sul lato della cappella, etc...

Ludovico Inghirami "Roncolla"

Eccoci all'ingresso della misteriosa villa del conte Certaldo, sita in zona Balze nello sceneggiato. In realtà si tratta di Villa Roncolla, nell'omonimo Borgo (poco fuori Volterra, ma dalla parte opposta delle Balze), location principale per gli esterni girati nel 1974 (gli interni furono realizzati in studio a Roma). Come scrive Ludovico Inghirami: “*Gli esterni furono girati a Roncolla lungo il muro di cinta, al cancello sulla 68, sul piazzale, sul lato della Cappella, etc... Nel “Selvatico” era stata costruita, in legno, una serra al “Pratino.”*”.

Roncolla è una frazione di Volterra, a circa quattro chilometri, sulla strada provinciale 68 che porta a San Giminiano. Il nome antico era “*Roncunula*”, cui si vuole dare un riferimento (forse agricolo) etrusco-romano, specialmente dopo il ritrovamento in zona di una lapide romana dedicata a Varia Severa (*cognomen* usato anche dai Cecina).



Ingresso Villa Certaldo



Ingresso Villa Roncolla

La villa fu fatta costruire nel 1777 dal Monsignor Mario Guarnacci (quello del Museo) che fece edificare anche la chiesa del borgo dedicata a San Martino, nel 1779. Nel 1830 la villa passò ai Campani, che la ristrutturarono, rifacendo la facciata nel 1840. Uno dei discendenti sposò addirittura una Leonori Cecina. Nel 1948 la villa passò per successione agli Inghirami (quelli che hanno dato il nome alla famosa Tomba) che sono ancora gli attuali proprietari.



Nello sceneggiato all'interno della villa vi è “*la stanza etrusca*”, il museo privato dei Certaldo, formatosi nel 'Settecento, con vasi, candelieri e altri reperti etruschi, alcuni sistemati in vetrinette. In una di queste vedremo un elmo da oplita etrusco, di stile attico, e alcune statuette di bronzo che rappresentano dei guerrieri o *Laran*, il dio della guerra. La statuetta a destra dovete immaginarla con una lancia sollevata con il braccio destro e lo scudo a sinistra. Una identica la trovate nella sala archeologica (Collezione Ippolito) del Museo Valdese di Torre Pellice.

L'interno di Villa Certaldo ha un aspetto piuttosto gotico, con affreschi e oggetti di significato arcano, e simboli esoterici.

In una scena vedremo il conte Alberto nel suo studio che sta sfogliando un antico libro con una strana copertina: il disegno di un serpente con una mela in bocca, trafitto da una freccia. Questo simbolo - che rivedremo in un quadro - è il cosiddetto (ma dopo il 1828) “*sigillo esoterico di Cagliostro*”, cui vengono dati i più disparati e inventati significati. Chissà se gli spettatori di quaranta anni fa ci fecero caso?

Alessandro Cagliostro (1743–1795) fu un noto (e molto rinomato all'epoca) avventuriero, truffatore, alchimista, negromante, guaritore e massone, membro di circoli segreti di “iniziati”, che finì i suoi giorni nella fortezza papale di San Leo, condannato a vita per eresia. Nella finzione scenica fu maestro del conte Giacomo Certaldo.



VELATHRI, LA VOLTERRA ETRUSCA E LE BALZE



Si calcola che l'etrusca *Velathri* avesse circa 25.000 abitanti nel periodo tra il V e IV secolo a.C. quando furono costruite le mura, più del doppio di oggi. Le mura erano più estese - circa 7 chilometri - di quelle medievali, che praticamente contengono ancora quasi tutta la città odierna. Si sono conservate, in buona parte, ancora oggi, nonostante i danni dell'uomo e del maltempo. Nello sceneggiato ci furono inquadrature e scene presso le mura etrusche, e una all'interno di una tomba a *thòlos* ricostruita grossolanamente in studio con del polistirolo espanso.

Una delle scene, che il Bollini ricalcò dal fim “*Sandra*” di Visconti, fu girata nei pressi della Badia dei Camandolesi, su un promontorio che si affaccia sulle Balze, dove non è difficile cadere nel baratro, spesso nascosto alla vista dalla vegetazione che cresce sino al bordo. Se ci andate non avvicinatevi troppo.

Per vedere meglio le Balze e questa antica abbazia dall'interno delle mura etrusche facciamo come il Lawrence in “*Etruscan Places*”: “... *ci sediamo su antichi ammassi di muratura e ci affacciamo su baratri misteriosi, spalancati come immense cave.*”



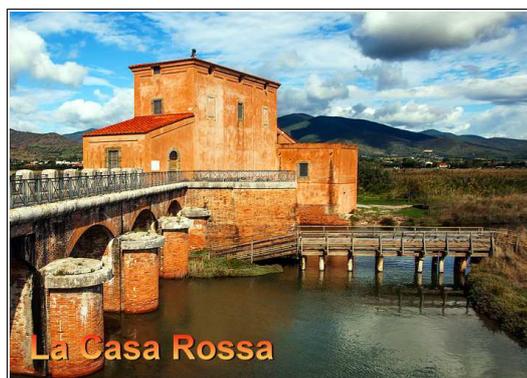
La Badia dei SS. Salvatore, Giusto e Clemente fu fondata nel 1030 dai Benedettini, vicino alla Chiesa di San Giusto al Botro, che - per mantenere fede al nome impostole - a metà del 1600 rovinò giù, nel baratro delle Balze. Passata ai Camandolesi, la badia fu ampliata nel XVI e XVII secolo. Un terremoto del 1767 fece molti danni, e uno successivo del 1846 ne determinò l'abbandono e la rovina. Questo fenomeno naturale di erosione progressiva è dovuto al dilavamento degli strati di argille marnose, che sono al di sotto delle sabbie arenarie.

I calanchi hanno un aspetto selvaggio e impressionante. Gli sfaldamenti e le numerose frane hanno distrutto e ingoiato parte delle mura etrusche e la più grande e antica necropoli.

LA CASA DI WALTER, LA CASA ROSSA E IL MUSEO

Nello sceneggiato in più occasioni faremo un giro per Volterra, seguendo l'auto di Luigi, oppure a piedi seguendo Sandra per i vicoli, e scopriremo molti luoghi appartati, ma attenzione, i percorsi non corrispondono a quelli reali, infatti, si tratta unicamente di un pretesto per mostrarci alcuni angoli caratteristici della città medioevale. Rivedremo anche la Porta all'Arco, che - se ricordate - è in parte ancora etrusca, oltre che romana.

Entreremo anche nella casa di Walter, il bambino medium (suo malgrado), in Via Giusto Turazza 25. Dovendo girare una scena in studio dove si vedeva anche l'ingresso, la RAI lo ricostruì tale e quale all'originale, così com'è ancora oggi.



Andando con Luigi - il medium in trans aveva evocato una misteriosa casa rossa - arriveremo anche sulla costa (da cui Volterra dista una quarantina di chilometri), ma non - come c'era da aspettarsi - alla "Villa Rossa" di Cecina, ovvero il casale a tre piani che i Cipriani fecero edificare nel 1882 sul Poggetto del Fico, sopra la grande cisterna sotterranea della villa romana (del I secolo a.C. detta di San Vincenzino, che la tradizione identifica con quella del senatore Decio Albina Cecina) sfruttandone le massicce fondazioni, e riutilizzandola come cantina, ma molto più a sud, nel Grossetano, presso l'allora malandata "Casa Rossa".

La Casa Rossa, o Casa Ximenes, si trova nell'area palustre della riserva naturalistica regionale "Diaccia Botrona" a Castiglione della Pescaia. Si tratta di una struttura per il controllo del deflusso dell'acqua, realizzata nel 1765 dall'ingegnere idraulico - nonché gesuita - Leonardo Ximenes (1716-1786) durante la bonifica e il prosciugamento dell'antico Lago Prile, una grande laguna salata formata dall'Ombrone. Questo fu il mare delle importanti città etrusche di Vetulonia e Roselle, tanto per smentire coloro che insistono nel dire che l'unica città etrusca sul mare fosse stata Populonia, e che - oltretutto - dimenticano l'esistenza di Orbetello. Le leggende locali narrano addirittura (molti ci credono) di una mitica città etrusca detta Lucerna, un nodo commerciale situato sul tombolo (il cordone litorale), dotato di un faro che guidava gli antichi naviganti, ma bisogna dire che nessuna traccia archeologica suffraga questa favola.



Alla Casa Rossa Luigi incontra Nebbia, un misterioso personaggio fuori dal tempo, appassionato cultore di Etruschi (chissà, forse un loro discendente, o un'ombra da loro evocata), che gli dirà "*stò coi morti ... morti da più di due millenni*" e il suo punto di vista "*gli Etruschi erano ossessionati dall'idea della morte ...*", collegato alle rappresentazioni del viaggio verso l'aldilà (dove il defunto troverà gli antenati ad attenderlo) a piedi, a cavallo, su di un carro/*carpentum*, persino in nave, accompagnati dal demone *Charun* e/o da *Vanth*, o da *Lase* protettrici.

Per capire ciò che Nebbia intende, facciamo il biglietto ed entriamo al Museo Etrusco Guarnacci, dove troveremo queste scene di viaggio per raggiungere gli inferi, e di commiato da parenti e da servi (anche loro facenti parte della famiglia patriarcale), sui bassorilievi di decine e decine di urne di bianco alabastro gessoso, tipiche di Volterra.

L'UOVO ETRUSCO E LA TRATTORIA DEL CACCIATORE



In una delle scene vedremo Luigi ed Elisa a cena alla *Trattoria del Cacciatore*, dove incontreranno il Mercani, altro personaggio indecifrabile, che spiegherà (a modo suo) cos'era l'uovo per gli Etruschi: "...il simbolo del mistero del mondo".

Il realtà, per gli Etruschi l'uovo era un cibo per il pasto funebre, ma anche il simbolo della rinascita, come rappresentato in due affreschi di Tarquinia: la Tomba delle Leonesse e La Tomba degli Scudi, in cui Velia Seithiti lo porge al marito defunto Larh Velcha nel corso di un immaginario banchetto, ancora uniti.

Se capitate a Volterra, per trovare e fare uno spuntino alla *Trattoria del Cacciatore*, dovete prendere Via Lungo le Mura di Porta all'Arco, che si vede in diverse scene percorsa dall'auto di Luigi. Dopo - a piedi - salite sulla rampa a sinistra, poi nuovamente a sinistra, e troverete che non è mai esistita. Oggi c'è un portone di legno con un arco di mattoni al posto della finta entrata e dell'insegna.



LA NECROPOLI SOTTERRANEA NASCOSTA



In una delle scene iniziali Luigi ed Elisa incontrano Fosco, un tombarolo solitario e stralunato, che dice addirittura "... non una tomba, una città di tombe", per ricalcare la ricerca della necropoli nascosta.

Alla fine, dopo e nonostante qualche morto ammazzato, i protagonisti scoprono - per puro caso - l'insospettato ingresso della necropoli sotterranea. Grazie all'urna con la mappa ricomposta, i nostri possono entrare nella improbabile catacomba etrusca, un labirinto che risulterà pieno di reperti, di ori, di gemme, e di veri e propri inestimabili tesori.

Vi ho parlato del passaggio segreto, di alcuni personaggi e di luoghi, ma non vi ho volutamente raccontato la trama dello sceneggiato. Ovviamente, come per tutti i thriller che si rispettino, non vi dirò nemmeno come andrà a finire: godetevi la suspense.

Vi ragguaglio, però, su alcuni dei reperti che vedrete nella necropoli sotterranea, infatti, gli autori e gli scenografi nell'ultima puntata si sono sbizzarriti nel sistemare fac simili (spesso eseguiti in modo affrettato) di ritrovamenti archeologici etruschi di città ed epoche diverse, persino un'anfora vinaria.



Lungo i corridoi del labirinto e nelle camere tombali, ricostruite in studio, troverete:

- × uno strano cinerario, con coperchio a forma di testa umana, detto canopo, prodotto tipico di Chiusi e di Sarteano;
- × una urnetta "semplice", cioè senza bassorilievi, di cui esistono molti esemplari anche a Volterra, esposti al Museo Etrusco Guarnacci;
- × la stele funeraria in pietra di certo *Larth Ninie* (l'originale è alto 138 per 42 cm, databile 550 a.C. da Fiesole), un guerriero rappresentato in perizoma, con lancia e un'ascia di tipo antico;
- × un umbone dorato, con testa di Achiloo, in stile con quello in lamina di bronzo del Museo Nazionale di Tarquinia;

e molti altri "falsi" o riproduzioni di reperti, e particolari di camere tombali, tra cui la stessa grossolana ricostruzione di una tomba a *thòlos* già utilizzata in una delle puntate precedenti.

Gli scenografi hanno addirittura ricreato una tomba a pilastri - ispirandosi verosimilmente alla Tomba dell'Alcova (IV secolo a.C.) della Banditaccia di Cerveteri - su cui hanno appeso degli oggetti di uso comune, come quelli di stucco della Tomba dei Rilievi, e inserito un trono, tipicamente etrusco.

Inoltre vedremo gioielli e tanti altri reperti preziosi (messi sulle urne o indossati dalle figure dei defunti recumbenti sui coperchi, cosa che archeologicamente non regge), come quelli esposti alcuni anni or sono durante una bella mostra a Volterra.



Luigi Certaldo è l'unico personaggio non misterioso, infatti, è spontaneo e trasparente, talvolta sprovveduto, tanto che Sandra - nella scena conclusiva - gli dirà: "*Se tu non fossi ingenuo non te la saresti cavata in questa avventura. Ho l'impressione che gli Etruschi ti abbiano dato una mano a salvarti ... si direbbe che anche a loro piacciono gli ingenui ...*".

Michele Tosco 2015/2016