



MEDITERRANEO ANTICO

SPECIALE

# IL CAVALIERE MARAFIOTI

DALLA SCOPERTA LOCRESE ALLA  
DIGITALIZZAZIONE

*di Alessandra Randazzo e Rosanna Pesce*

---

*con la gentile collaborazione di Giuseppe Mantella*





# IL CAVALIERE MARAFIOTI

## La scoperta locrese

di Alessandra Randazzo

«Dopo il Promontorio di Eracle, si trova quello di Locri, detto Zefirio, che ha il porto protetto dai venti occidentali e da ciò ne deriva anche il nome. Segue poi la città detta Locri Epizefiri, che fu colonizzata da quei Locresi che stanno sul golfo di Crisa, condotti qui da Evante, poco dopo la fondazione di Crotone e Siracusa. Eforo, perciò, non è nel giusto quando afferma che si tratta di una colonia dei Locresi Opunzi. Questi coloni, dunque, abitarono per tre o quattro anni presso lo Zefirio e c'è là una fonte, chiamata Locria, dove i Locresi posero il loro accampamento. Poi trasferirono la loro città, con l'aiuto dei Siracusani. Da Rhegion a Locri vi sono 600 stadi; la città sorge sul pendio di un colle detto Esopis<sup>1</sup>.»

Strabone, *Geografia*, VI, 1, 7C259

Riguardo la cronologia della fondazione della colonia di Locri Epizefiri, Eusebio di Cesarea nel *Chronicon*<sup>2</sup> la colloca attorno al 673 a.C., mentre Girolamo<sup>3</sup>, curatore della traduzione latina dell'opera di Eusebio parla di una data prossima al 679 a.C. Secondo il geografo Strabone invece, la colonia di Locri Epizefiri fu fondata attorno al 700 a.C., dopo le fondazioni di Siracusa (733 a.C.) e di Crotone (710 a.C.), da alcuni coloni provenienti dalla Locride greca, dato che verrebbe confermato anche dai ritrovamenti archeologici. Essendoci però due Locridi nell'antichità, quella Occidentale (Ozolia o Epicnemidia) affacciata sul golfo di Corinto e quella Orientale sul mar Egeo (Opunzia), questo ha creato grossi dubbi sull'attribuzione della fondazione, ma accertati gli stretti rapporti tra le due Locridi, gli studiosi hanno ritenuto che la fondazione fu mista. Aristotele invece sosteneva che la fondazione fosse avvenuta attraverso l'arrivo di servi fuggiti dalla madrepatria con le mogli dei loro padroni impegnati nella prima guerra messenica<sup>4</sup> contro Sparta; notizia contestata dallo storico Timeo nel III secolo a.C., ma confermata da Polibio<sup>5</sup> che ne raccolse testimonianze direttamente dai Locresi. Originariamente i coloni sotto la guida del "capo spedizione", l'ecista Evante, si fermarono a Capo Zefirio, l'odierno capo Bruzzano, secondo le indicazioni date dall'oracolo di Delfi, probabilmente però già conosciuto per rapporti commerciali precedenti. Dopo una cinquantina di



Figura 1 - Mappa Calabria antica (by Txt Communication)

1. Strabone, *Geografia*, VI, 1, 7C259

2. Testo storiografico che riassume la cronologia universale e biblica.

3. Il *Chronicon* di San Girolamo nella traduzione latina fu composta attorno al 380 d.C. a Costantinopoli.

4. Prima guerra messenica (circa 730-710)

5. Megalopoli, 206 a.C. circa - Grecia, 124 a.C.



**Figura 2 - Cavaliere Marafioti dopo il restauro** (foto di digi.Art - Claudio Martino)

anni si spostarono 25 km più a nord, nella collina di Esopis ("luogo da cui si vede"), in un'area più adatta all'agricoltura rispetto alla zona precedente, di cui però conservarono il nome della colonia: Λοκροὶ Επιζεφύριοι, un'antica formula di plurale che corrisponderebbe al nome degli abitanti che abitavano "attorno allo Zefirio".

Il colle però non era disabitato, era occupato infatti dalla popolazione indigena dei Siculi, scacciati malamente dai Locresi con un inganno. Secondo quanto riportato dalle fonti, i Locresi si sarebbero impegnati in patti di convivenza pacifica, ma incuranti dello spergiuro violarono l'accordo e annientarono l'abitato indigeno di Janchina, località retrostante Capo Zefirio e primo approdo dei coloni greci. Locri consta di una vasta area archeologica, divisa tra estese pianure e alture accidentate per oltre 300 ettari, e amministrata tra i comuni di Portigliola<sup>6</sup> e Locri. Non essendoci una sovrapposizione tra la città antica e un abitato medievale e moderno, ciò ha favorito la ricerca archeologica sin dall'800 quando a Paolo Orsi si devono i primi scavi sistematici della zona. Di particolare interesse, ma anche di difficile ricostruzione, è un tempio forse dedicato a Zeus e chiamato oggi di Casa Marafioti, per la sovrapposizione sulle strutture originarie di un caseggiato moderno<sup>7</sup>. Già all'epoca dello scavo di Orsi la ricostruzione ha destato particolare difficoltà, ma ha permesso, grazie all'intuito del team dell'archeologo, di portare alla luce, seppur in vari frammenti, decorazioni architettoniche di notevole pregio. Non distante dal teatro, il tempio dorico di Casa Marafioti sorge in una posizione elevata nel punto nord della città, dominando la scena dalla terrazza superiore realizzata

6. Dista 11 Km da Locri  
7. XVIII sec.

artificialmente mediante un grosso muro di sostegno. Fu costruito attorno all'ultimo quarto del VI secolo a.C. in uno stile dorico originale, dove ai triglifi vennero preferiti dei pentaglifi, e subì una ristrutturazione del tetto verso la fine del V secolo a.C. L'attribuzionismo lo vuole dedicato al padre degli dei, da come appare su una dedica ritrovata vicino al teatro: "AINEASON... SOTERI<sup>8</sup>" (a Zeus il Salvatore), e ciò non deve stupire nonostante a Locri sia particolarmente concentrata, dal punto di vista archeologico ed epigrafico, una predilezione per le figure femminili di Persefone e Afrodite. Tuttavia, il padre degli dei Zeus, dovette avere un ruolo determinante nel culto locrese, se pensiamo che la sua testa o i suoi simboli come l'aquila e il fulmine compaiono spesso nella monetazione di Locri a partire dalla metà del IV secolo a.C. La prima esplorazione del santuario risale al 1830 e la si deve ad Honoré Théodoric d'Albert, duca di Luynes, ma già scarse erano le tracce perimetrali dell'edificio a causa del diffuso reimpiego del materiale di costruzione. Indagato nuovamente nel 1911 dall'archeologo Paolo Orsi, anche lui dovette imbattersi con la scarsità di testimonianze sul terreno; tuttavia, grazie all'individuazione delle trincee di fondazione e ai pochi blocchi calcarei rimasti in corrispondenza di due angoli della struttura, alla fine degli anni '90 anche la Soprintendenza poté ipotizzare una pianta lunga e stretta del tempio, 6x13 colonne<sup>9</sup>, di circa 20x40 metri con colonnato esterno, forse doppio sui lati brevi. Il tempio subì tra la fine del III e l'inizio del II secolo a.C. un disastroso incendio del tetto, probabilmente vennero effettuati successivamente dei lavori di ristrutturazione che ne attestarono una frequentazione e un utilizzo di questi

8. Dallo scavo del teatro III-II secolo a.C.

9. D. Mertens, Città e monumenti dei greci d'Occidente p.220

fino alla prima età imperiale. Nella storia degli scavi, fortunati furono i ritrovamenti delle decorazioni architettoniche appartenenti alla ristrutturazione del tetto del V secolo a.C., e in particolare riaffiorarono frammenti di terrecotte architettoniche vivacemente colorate e parte di capitelli e fregio. Sicuramente di grande prestigio il ritrovamento di un gruppo in terracotta, chiamato "Efebo cavalcante" o "Cavaliere di Marafioti", che raffigura un Dioscuoro (?) a cavallo sostenuto da una sfinge. Il gruppo doveva verosimilmente essere collocato sul lato posteriore del tempio, forse come acroterio centrale; questa è la ricostruzione che ne fa Orsi nel suo diario di scavo, ma non è mai stato effettivamente chiaro il suo ruolo nella decorazione architettonica; il gruppo era stato ritrovato in "minuti frammenti" sul lato occidentale del tempio, presso l'adyton, nello strato di crollo. Secondo Orsi<sup>10</sup> le condizioni mal ridotte erano probabilmente dovute all'altezza da cui dovette crollare e poi, ipotizzò anche, dovute ad un'azione volontaria di ulteriore rottura una volta arrivate sul suolo di calpestio. A posteriori pensare ad una eventuale azione di distruzione da parte dell'uomo è molto difficile, sembra più probabile che la frammentazione si debba al crollo o alla pressione del terreno in fase di accumulo degli strati sovrastanti. Se nella figura del cavaliere si vuole riconoscere un Dioscuoro, questo secondo l'iconografia classica, doveva essere affiancato da una seconda figura identica, dal momento appunto che i figli di Zeus e Leda erano due gemelli raffigurati sempre in coppia, ma del secondo gruppo nulla è stato ritrovato. Di fatto, si tratta di un giovane uomo su un cavallo a galoppo, come indicano



Figura 3 - Cavaliere Marafioti dopo il restauro (foto di digi.Art - Claudio Martino)

la testa inarcata che tende i muscoli del collo e le zampe anteriori dell'animale. Il movimento è nervoso, il muso del cavallo è piegato verso sinistra a seguire le briglie del suo cavaliere. Nell'ipotesi ricostruttiva si pensa anche ad una lancia o spada che il giovane doveva impugnare nella mano destra (integra) che connotava la sua specifica figura di cavaliere e probabilmente l'oggetto così come la morsa e la briglia del cavallo dovevano essere di metallo.

L'ipotesi che il giovane fosse un Dioscuoro è stata accolta in seguito a numerosi confronti con altri gruppi rappresentanti i figli di Zeus e Leda; il gruppo è noto a Metaponto<sup>11</sup>, a Francavilla Marittima<sup>12</sup>, a Metauros<sup>13</sup>, dove una delle due statue conserva la sfinge e anche nella stessa Locri nel santuario di Marasà.

Dal punto di vista qualitativo e stilistico, il Cavaliere Marafioti è da sempre stato considerato uno straordinario prodotto di bottega coroplastica locrese d'età classica, tanto che l'illustrazione che ne fece Orsi non venne consegnata ad una rivista archeologica ma addirittura alla prestigiosa rivista di arte "Dedalo" diretta da Ugo Ojetti<sup>14</sup>. La maestria della bottega si è vista nel fatto che, avendo il gruppo grandi dimensioni, sono state apportate originariamente delle accortezze per stabilizzare la figura con l'inserimento di vari puntelli a vista; inoltre il coroplasta, immaginando le difficoltà nella cottura, si era preoccupato di inserire tre fori di sfato sul corpo della sfinge, mentre un quarto venne praticato sulla groppa del cavallo. Difficile sin dall'inizio

10. Orsi 1911 suppl., p.39

11. Szeliga 1982, pp.64-65

12. Stoop 1970-71, pp.51-52

13. Gagliardi 1958, pp.33-36 e tavv.IX-X

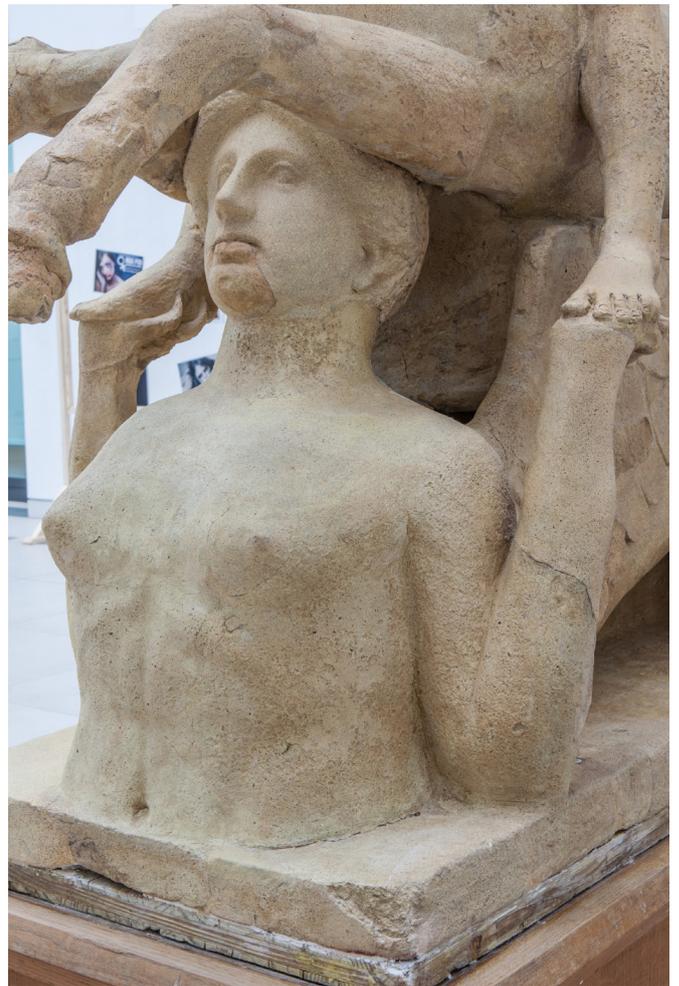
14. Ojetti fu fondatore di Dedalo nel 1920 e la diresse fino al 1933, quando finirono le pubblicazioni



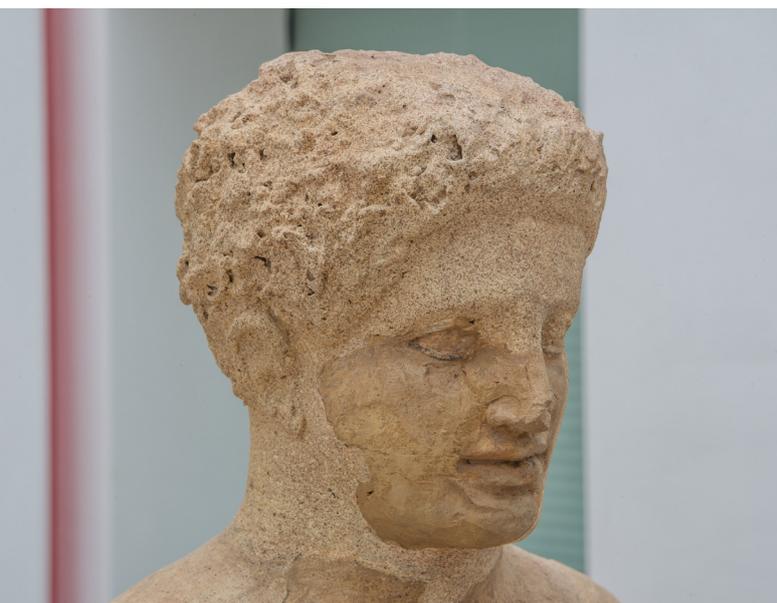
Figura 4 - Cavaliere Marafioti dopo il restauro (foto di digi.Art - Claudio Martino)

l'interpretazione del gruppo, possibile solo attraverso l'assemblaggio dei minutissimi pezzi trovati e poi attraverso il "lento e penoso lavoro di restauro<sup>15</sup>" cominciato dopo la scoperta del tempio nel 1910 e durato quasi 15 anni nella provvisoria sede della Soprintendenza Archeologica per la Calabria a Siracusa. Dalle indagini si è potuto notare che le varie parti anatomiche del gruppo hanno diversi spessori, alcune parti sono piene, come gli arti, altre cave; soluzioni comunque già ampiamente sperimentate nella coroplastica magno greca e siceliota di età arcaica e classica. Per una resa veristica il coroplasta utilizzò la rifinitura a stecca, soprattutto nella resa della criniera del cavallo e del pellame della sfinge, il tutto maggiormente esaltato da una ricca policromia purtroppo oggi quasi del tutto perduta. Anche Orsi<sup>16</sup> dovette intuire il prezioso ruolo della policromia su questo gruppo fittile che ne esaltava la plasticità e la tridimensionalità. Molto forte infatti è il suo rammarico per la perdita quasi totale del colore a eccezione delle poche tracce superstiti di bianco, nero e rosso fulvo sulla testa della sfinge, sul muso, sulla criniera e la coda del cavallo. Questa particolare attenzione verso elementi così labili ma importanti come il colore, e in questo Orsi non era secondo a nessuno per la grande esperienza maturata sul campo, sembra mancare completamente negli studi posteriori, se si pensa che nelle descrizioni del gruppo non vi si fa nessun accenno ai colori di rivestimento; probabilmente gli anni di esposizione museale con conseguente accumulo di patine hanno contribuito a nascondere la policromia.

Il primo restauro (1911-1925 circa) fu affidato a Giuseppe Damico, a cui va il merito di aver intuito il riconoscimento dei pezzi per la ricomposizione, e al disegnatore Rosario Carta che collaborava con Orsi nei saggi locresi. Tutto cominciò da 180 frammenti incollati e assemblati con la colofonia, una



**Figura 5 - Cavaliere Marafioti dopo il restauro**  
(foto di digi.Art - Claudio Martino)



**Figura 6 - Cavaliere Marafioti dopo il restauro**  
(foto di digi.Art - Claudio Martino)

resina vegetale gialla e solida utilizzata all'epoca, e tenuti assieme mediante l'utilizzo di staffe e supporti interni e di grappe metalliche per dare maggiore solidità alla struttura; le parti lacunose, tra cui la testa che è una ricostruzione moderna, furono integrate sempre da Damico. Il secondo intervento di restauro (Reggio Calabria 2015) si inserisce in un progetto chiamato "Restituzioni", il programma di restauri del patrimonio artistico pubblico curato e promosso da Intesa Sanpaolo, in un cantiere *en plein air* all'interno del Museo Archeologico di Reggio Calabria. I delicatissimi lavori sono stati diretti da Sante Guido e Giuseppe Mantella con la direzione di Simonetta Bonomi, ed ogni passaggio è stato attentamente accompagnato in ogni sua fase da analisi diagnostiche e da una ricca campagna fotografica e di documentazione. Gli interventi hanno mirato a rimuovere i depositi che hanno opacizzato la superficie, a consolidare i frammenti e ad eliminare sostanze organiche e grasse dovute ad alcune manutenzioni posteriori al 1925<sup>17</sup>. Il lavoro ha riservato non poche sorprese, tra cui il recupero

15. Orsi 1911 suppl., pp.27-62

16. Orsi 1911 suppl., p.44; Orsi 1925-1926, p.350

17. Restituzioni 2016, Giovane Cavaliere (Dioscuoro?) sorretto da una sfinge, pp.49-55



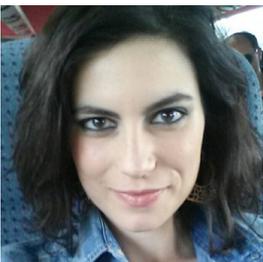
Figura 7 - Cavaliere Marafioti durante il restauro (foto di digi.Art - Claudio Martino)

di numerose tracce di policromia originaria, i cui colori nero, bianco e rosso arancio variamente sfumato, erano stati già intuiti da Orsi. L'abilità del coroplasta può essere vista ancora una volta nei dettagli della criniera e del muso del

cavallo, nella viva resa cromatica degli occhi, della bocca spalancata, impreziosita maggiormente da alcuni effetti, come le ombreggiature nere sui denti bianchi.

## BIBLIOGRAFIA

- STRABONE, *Geografia*, libro IV, BUR 1988  
 AA.VV., *Il Parco Archeologico di Locri Epizefiri*, Laruffa Editore  
 D. MERTENS, *Città e monumenti dei Greci d'Occidente*, L'Erma di Bretschneider 2006  
 L. COSTAMAGNA, C. SABBIONE, *Una città in Magna Grecia. Locri Epizefiri*, Laruffa 1990  
 P. ORSI, *Locri Epizefiri*, FPE-Franco Pancallo Editore 2009  
 M. BARRA BAGNASCO, *Locri Epizefiri*, FPE-Franco Pancallo Editore  
 Restituzioni 2016, (a cura di) C. BERTELLI, G. BONSANTI, *Tesori d'arte restaurati*, Venezia 2016



### Alessandra Randazzo

Laureanda in Lettere Classiche presso il DICAM dell'Università di Messina. Attualmente ricopre il ruolo di redattrice e social media manager per [www.mediterraneoantico.it](http://www.mediterraneoantico.it) e di redattrice per il mensile *Made in Pompei*. Durante la carriera universitaria ha partecipato a numerose campagne di scavo e ricognizione presso siti siciliani e calabresi. [MORE INFO](#)





# IL CAVALIERE MARAFIOTI

## Dal restauro alla digitalizzazione

di Rosanna Pesce

con la gentile collaborazione di Giuseppe Mantella

Il restauro, condotto magistralmente da Giuseppe Mantella e Sante Guido, ha permesso di restituire al pubblico dei visitatori del Museo Archeologico di Reggio Calabria, luogo deputato all'esposizione del reperto, l'opera così come doveva essere all'epoca della realizzazione. Sono orgogliosa di aver contribuito alla diffusione della conoscenza dei risultati di questo ultimo restauro, e ringrazio Giuseppe Mantella per avermi consentito di prendere alcuni spunti tratti dalla relazione tecnica sua e di Sante Guido, utili, a mio parere, per comprendere al meglio la complessità di quest'opera e le tecnologie innovative utilizzate dalla digi.Art per la valorizzazione del pregevole manufatto.

Grazie alla sponsorizzazione tecnica nell'ambito del Progetto di Intesa Sanpaolo "Restituzioni", la digi.Art ha avuto il privilegio di seguire e digitalizzare tutte le fasi dell'ultimo

restauro del Cavaliere di casa Marafioti, un gruppo scultoreo in terracotta costituito da una sfinge alata sormontata da un cavallo e da un cavaliere. Questa tripartizione offre già il primo spunto per approfondire le conoscenze sulla composizione dell'opera:

"Il Gruppo equestre di Locri Epizefiri, come venne chiamato da Paolo Orsi al momento della sua scoperta, deriva dal riassetto dei frammenti in terracotta rinvenuti durante la campagna di scavo del 1910 sul fianco occidentale del tempio dorico in località 'Casa Marafioti' (dal nome della famiglia proprietaria del luogo ove fu rinvenuto il tempio).

Il cosiddetto *Cavaliere Marafioti* è frutto dell'attento lavoro di assemblaggio di circa 186 frammenti ad opera del restauratore Giuseppe Damico grazie alla ricostruzione grafica di Rosario Carta, su indicazione di Orsi... Durante l'intervento

di ricomposizione furono assemblati i numerosi frammenti per mezzo di staffe, grappe metalliche, supporti interni di diversa natura, quali legno e stucco, al fine di recuperare nella sua interezza l'articolata opera plastica che raffigura un giovanetto a cavallo sorretto da una sfinge; per raggiungere tale scopo furono necessarie importanti reintegrazioni, indispensabili per risarcire le numerose lacune, ma anche per assicurare la tenuta statica dell'intero manufatto" (dalla Relazione Tecnica sul Restauro del Cavaliere di Marafioti, Sante Guido e Giuseppe Mantella, 2016, pp. 1-2).



**Figura 1 - Cavaliere Marafioti**  
(foto di digi.Art - Claudio Martino)

Le fasi preliminari di un restauro (verifica dello stato di conservazione del manufatto), ma anche quelle relative al reperimento del materiale utile per la creazione dei modelli digitali, hanno permesso di definire un cronoprogramma delle attività da effettuare e di concordare i momenti durante i quali le tecnologie digitali sarebbero intervenute per realizzare la documentazione necessaria per la realizzazione del corredo fotografico in alta definizione e la scansione tridimensionale indispensabili alla creazione del modello digitale del gruppo scultoreo e delle successive fasi operative digitali.

Inoltre l'analisi formale e quelle effettuate durante il restauro del manufatto hanno consentito di comprendere la tecnica realizzativa dell'opera e che il gruppo dev'essere considerato come composto da quattro e non tre elementi plastici:

"...Il restauro appena concluso, infatti, resosi necessario viste le cattive condizioni conservative nelle quali versava l'opera, è stato anche l'occasione per analizzare e approfondire la genesi del manufatto e lo studio dello straordinario restauro ricostruttivo[...] Il gruppo fittile si presenta costituito dall'assemblaggio di quattro grandi elementi plastici distinti (a differenza di quanto suggerito da Orsi, che cita tre grandi figure riferendosi ai tre 'personaggi' che costituiscono il gruppo, nel nostro caso si tratterà l'insieme come composto da quattro porzioni principali in quanto la sfinge e risultata essere formata da due elementi distinti, modellati singolarmente), modellati separatamente nell'argilla fresca... successivamente connessi tra loro: il giovinetto, il cavallo, il corpo leonino e il busto antropomorfo dalle fattezze femminili..." (dalla Relazione Tecnica sul Restauro del Cavaliere di Marafioti, Sante Guido e Giuseppe Mantella, 2016, pp.1-2)

"...Una volta assemblate le diverse parti, il gruppo in argilla fresca venne cotto in un'unica soluzione. Nonostante le dimensioni e la complessa articolazione della struttura, tale operazione venne eseguita con successo, come dimostrano le parti originali superstiti che non presentano segni di ritiro o deformazioni dovute a temperature non idonee o ad altri errori in fase di cottura. Come da buona prassi esecutiva, prima di questa delicata operazione, erano stati predisposti dei grandi fori ovali di sfato, ancora oggi ben visibili, posizionati in punti precisi della scultura al fine di permettere la circolazione dell'aria calda per la cottura delle superfici interne e la conseguente evaporazione dell'acqua presente negli impasti d'argilla [...] Nella grande porzione di modellato del collo e della testa le aperture di sfato sono inusualmente assenti [...] Sia per il busto femminile che per la figura del fanciullo non sono stati rilevati fori di sfato,



**Figura 2 - Digitalizzazione del Cavaliere Marafioti**  
(foto di digi.Art - Claudio Martino)

sebbene nel caso del giovane cavaliere, vista la grande estensione delle lacune, non è dato sapere se questi fossero presenti nelle porzioni mancanti, come la sommità del capo o la parte bassa della schiena..." (dalla Relazione Tecnica sul Restauro del Cavaliere di Marafioti, Sante Guido e Giuseppe Mantella, 2016, p. 4)

"...Data la complessità dell'opera, per l'assemblaggio delle varie parti e la cottura dell'intero manufatto in un'unica soluzione fu necessario ricorrere all'ausilio di alcuni tenoni posizionati in punti considerati critici per la tenuta statica della scultura. Veri e propri puntelli che hanno permesso di conferire unità strutturale all'insieme e di rinforzare le aree più delicate di una composizione estremamente complessa, ma anche di compensare, al momento dell'assemblaggio, la distribuzione dei carichi delle masse sovrapposte di argilla cruda e bagnata, in un sistema che vede molta parte del peso del cavallo e del giovane dio gravare sulla sfinge..." (dalla Relazione Tecnica sul Restauro del Cavaliere di Marafioti, Sante Guido e Giuseppe Mantella, 2016, p. 5).



Figura 3 - Digitalizzazione del Cavaliere Marafioti (foto di digi.Art - Claudio Martino)

È importante sottolineare il fatto che la tecnologia digitale permette la fruizione di un bene quale è quello così delicato come il gruppo in terracotta in questione, intervenendo in maniera non invasiva e fornendo ai restauratori un database di informazioni (passate e presenti) utili per i successivi interventi di manutenzione e restauro:

“...Il rilievo non invasivo sul “Cavaliere di Marafioti” ha permesso ai restauratori di ottenere un modello tridimensionale corrispondente al reale e texturizzato in alta definizione. Per l’ottenimento della nuvola di punti, le prime operazioni di scansione sul Cavaliere di casa Marafioti sono state effettuate con uno scanner tridimensionale a



Figure 4 - Digitalizzazione del Cavaliere Marafioti (foto di digi.Art - Claudio Martino)



**Figura 5 - Digitalizzazione del Cavaliere Marafioti** (foto di digi.Art - Claudio Martino)

luce strutturata configurato appositamente tenendo conto delle condizioni ambientali e delle geometrie dell'oggetto, con particolare riferimento alle ampie zone in sottosquadro. Successivamente, per le zone di maggiore dettaglio è stato utilizzato uno scanner con tecnologia laser a triangolazione ottica..." (dalla Relazione Tecnica sulla scansione 3D del Cavaliere di Marafioti, Rosanna Pesce per digi.Art, 2016).

I risultati della "scansione texturizzata" che formano un vero e proprio database 3D, consentiranno la formulazione di un'ipotesi ricostruttiva filologicamente corretta delle parti mancanti e di una possibile originaria destinazione e collocazione del Cavaliere di casa Marafioti, nel rispetto dell'opera e in massima sicurezza, non sottoponendo la stessa a stress e a manipolazioni non necessarie.

La successione delle fasi del restauro è stata seguita parallelamente da riprese video e fotografiche anche tramite l'utilizzo di un drone, per dare la possibilità al pubblico di poter ammirare il gruppo scultoreo da tutti i punti di vista. Oltre al lavoro di collaborazione con i restauratori all'interno del cantiere aperto al pubblico del Cavaliere di Marafioti, e preliminare per le attività previste da Intesa Sanpaolo nell'ambito del Progetto "Restituzioni", il lavoro più imponente è stato svolto in studio, dove è stata fatta una cernita di tutto il materiale video e fotografico e di scansione tridimensionale eseguiti sull'opera e sono state eseguite tutte le fasi necessarie per ottenere un modello tridimensionale reale e texturizzato:



**Figura 6 - Digitalizzazione del Cavaliere Marafioti** (foto di digi.Art - Claudio Martino)



Figura 7 - Digitalizzazione del Cavaliere Marafioti (foto di digi.Art - Claudio Martino)

L'allineamento avviene secondo procedure semi automatiche nelle quali si fanno riconoscere al software di controllo le nuvole acquisite.

La ricostruzione è la fase più importante di tutto il lavoro di creazione di un modello 3D: il fine è quello di esportare i modelli ottenuti per renderli navigabili e fruibili alla platea più ampia di utenti, e per la creazione di viste tridimensionali. Durante questa fase viene ricostruita la continuità superficiale dell'opera...” (dalla Relazione Tecnica sulla scansione 3D del Cavaliere di Marafioti, Rosanna Pesce per digi.Art, 2016).

“...Al termine della scansione il lavoro di rielaborazione della nuvola di punti è stato fondamentale per riuscire a trasformare il risultato della ripresa in un 'oggetto' gestibile e fruibile anche online.

L'allineamento è la fase durante la quale si compongono tutte le scansioni rimontando l'oggetto com'è nella realtà.

Un altro aspetto estremamente interessante è quello relativo al colore dell'opera; come ormai attestato da molteplici studiosi di archeologia e dalle analisi particolareggiate sui pigmenti utilizzati per colorare le opere d'arte nell'antichità, anche in questo caso le analisi



Figura 8 - Digitalizzazione del Cavaliere Marafioti (foto di digi.Art - Claudio Martino)

effettuate durante il restauro del Cavaliere si sono rivelate indicatrici della reale policromia del gruppo scultoreo:

“...L'aspetto originale del *Gruppo equestre di Locri Epizefiri* doveva essere estremamente diverso da quello che appare oggi. Le superfici, infatti, così come già osservato da Paolo Orsi, presentano numerose tracce di policromia originale ottenuta con la tecnica dell'ingobbio finale...” (dalla Relazione Tecnica sul Restauro del Cavaliere di Marafioti, Sante Guido e Giuseppe Mantella, 2016, p. 5).

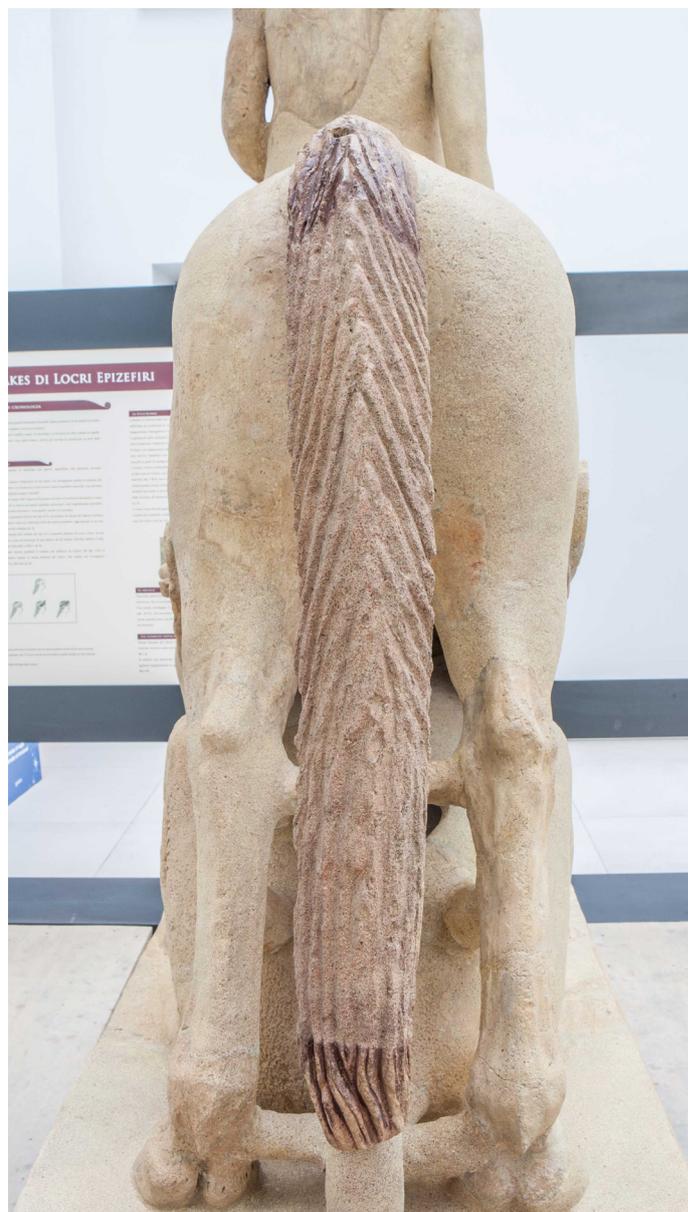
I colori rinvenuti sono il nero, l'arancio ed un caratteristico rosso scuro quasi violaceo presente e ben visibile nei frammenti della coda e nella criniera del cavallo.

... “La figura del cavallo presenta tracce di nero per la definizione delle ombre dei denti che a loro volta conservano minuti lacerti di tinta bianca. Gli occhi sono definiti dalle palpebre di colorazione nera e, nel caso di quello sinistro perfettamente conservato, si nota la sclera bianca e, al centro della sottile incisione, la pupilla scura come testimoniano le particelle di colore nero [...] Le numerose tracce di colore aranciato rinvenute sul cavallo sono totalmente assenti sulla sfinge, a dimostrazione che quest'ultima doveva apparire in netto contrasto cromatico rispetto alle figure soprastanti. In nessun punto della scultura, nè nel tronco ferino, nè sul busto femminile, pur indagando fintanto nei sottosquadri e nelle parti interne più protette, è stato rintracciato un colore caldo simile a quello del cavallo. L'unica eccezione è rappresentata dall'area del mento, ove la pulitura ha messo in luce una bella sfumatura aranciorosata.

Al contrario, le poche zone del busto, ma anche delle piume, conservatesi integre, dov'è ancora visibile la levigatezza della superficie originale, presentano una tonalità chiara, giallo pallido, pertinente sia al corpo ceramico, ma anche alla scialbatura che ricopre lo strato di argilla...” (dalla Relazione Tecnica sul Restauro del Cavaliere di Marafioti, Sante Guido e Giuseppe Mantella, 2016, p. 6).

Relativamente alla colorazione digitale del Cavaliere ci si è limitati ad effettuare un'operazione di Texturing consistente nell'applicazione della texture originale dell'opera (al suo stato di fatto) sul modello tridimensionale. Nello specifico:

“...La fase di texturing per il “**Cavaliere**” è stata gestita in post processing, artificialmente, dato che la superficie del reperto presenta diverse parti oggetto di precedenti restauri (soprattutto dell'epoca di Paolo Orsi) conservate in modo non naturale, come soggetti ad operazioni di pulitura non idonee che hanno degradato il materiale. Pertanto le texture sono state applicate successivamente, durante la fase di ricostruzione del modello intero. Si è



**Figura 9 - Particolare della coda** (foto di digi.Art - Claudio Martino)

inoltre realizzata la texturizzare fotorealisticamente” (dalla Relazione Tecnica sulla scansione 3D del Cavaliere di Marafioti, Rosanna Pesce per digi.Art, 2016).

Tutto il lavoro documentale eseguito durante le fasi del restauro è servito inoltre per realizzare un documentario che riassume tutti gli aspetti di questo restauro e che è disponibile online per il pubblico che volesse ulteriori curiosità sulla digitalizzazione del Cavaliere di casa Marafioti.



Figura 10 - Digitalizzazione del Cavaliere Marafioti (foto di digi.Art - Claudio Martino)



### Rosanna Pesce

Rosanna Pesce, dott.ssa in Lettere Classiche indirizzo storico archeologico, avendo già maturato molteplici esperienze nell'ambito del restauro delle opere d'arte ed essendo amante della Storia antica, dell'Arte e dell'Archeologia fonda la digi.Art come un laboratorio che fornisce servizi digitali per l'Arte e i Beni Culturali mirati alla valorizzazione e promozione del territorio e del patrimonio storico-culturale. Concentra il suo know-how nel settore dei beni culturali e della multimedialità applicata alla cultura.

Sin da subito, nell'ideazione dei suoi prodotti e servizi, la digi.Art punta la sua attenzione sulle difficoltà di interazione tra il pubblico e l'oggetto esposto, con particolare riguardo alle corrette comprensione dei contenuti.

Per conoscere la digi.Art e le sue molteplici attività cliccate sui seguenti link:

<http://digi-art.it/chi-siamo/>

<http://digi-art.it/progetti/>

