



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA
DIPARTIMENTO DEI BENI CULTURALI

Corso di laurea:

Discipline delle arti, della musica e dello spettacolo

TITOLO DELLA TESI

La «nobile semplicità e quieta grandezza» di Antonio Canova.

Un viaggio attraverso la scoperta della luce

Relatore: Barbara Maria Savy

Lettrice: Sara Danese

Laureanda: Elisa Grotto

Matr.: 1197169

Anno Accademico

2023/2024

ABSTRACT

Un approccio efficace per condurre un'analisi approfondita su un tema ampio e complesso come il Neoclassicismo consiste, innanzitutto, nel fare riferimento alle figure più emblematiche, le personalità di maggior rilievo, tanto in Italia quanto all'estero.

Ciò non implica, tuttavia, che gli esempi trattati in questo studio rappresentino necessariamente i migliori in senso assoluto; l'intento non è quello di stabilire classifiche di merito, bensì di mettere in luce quelle figure che, per me e per molti altri, hanno assunto il ruolo di punti di riferimento imprescindibili. Mi sento di considerare una personalità "di riferimento" quando essa si dimostra capace di fornire risposte chiare e risolutive di fronte a dubbi o interrogativi, esercitando una funzione chiarificatrice e illuminante. Al di là di una produzione artistica d'eccellenza, una figura "di riferimento" deve anche sapersi porre come guida, simile ad un libro ben strutturato, con un indice chiaro e una bibliografia completa. Chiunque si accosti a tali opere deve poter comprendere con nitidezza le motivazioni profonde che hanno ispirato la loro realizzazione, colmando così la distanza tra l'osservazione estetica e le ragioni che ne hanno determinato l'esecuzione.

La presente tesi, pertanto, si propone di esplorare come Antonio Canova abbia saputo reinterpretare i canoni della scultura classica, con particolare attenzione al suo magistrale utilizzo della luce, che infondeva alle opere una vitalità e una modernità capaci di ridefinire i modelli dell'antichità greca e romana. Partendo dalla celebre definizione di «nobile semplicità e quieta grandezza» di Winckelmann, pilastro del Neoclassicismo, si analizzeranno le radici teoriche e artistiche che hanno ispirato Canova, artista che seppe incarnare questi ideali, ridefinendoli alla luce delle esigenze estetiche del suo tempo.

L'elaborato sarà suddiviso in più capitoli, ognuno dei quali approfondirà un aspetto chiave del legame tra l'artista e la luce, a partire dalle prime opere giovanili fino alla sua affermazione internazionale come scultore della nobiltà europea. L'indagine si concluderà con una riflessione a proposito della digitalizzazione di 6 sculture provenienti dall'Ermitage e ospite alla mostra *Canova e l'Antico*, tenutasi nel 2019 al Museo Archeologico Nazionale di Napoli (MANN).

L'ultima, ma non per questo meno importante, sezione della tesi sarà dedicata alla realizzazione di schede tecniche e descrittive per la fruizione virtuale o audiovisiva delle opere di Canova, sviluppate in seguito ad un'intervista al team di esperti che ha curato la

digitalizzazione delle sculture durante la mostra. Questo progetto non solo evidenzia i benefici delle nuove tecnologie nell'arricchire l'esperienza museale, ma offre anche una visione didattica che trasforma la contemplazione delle opere in un'esperienza interattiva e immersiva. L'obiettivo finale è stimolare la curiosità e il coinvolgimento del pubblico, facilitando una comprensione più profonda dell'arte di Canova e del contesto neoclassico in cui operava, attraverso un linguaggio accessibile, ma sofisticato.

INDICE

INTRODUZIONE	1
CAPITOLO I.....	5
1.1 Canova, il rapporto con l'antichità e l'arte di scolpire con la luce.....	5
1.2 Canova tra luce veneta e bellezza ideale	11
1.3 L'«Ultima Mano» di Canova: innovazione monocromatica attraverso l'utilizzo della cera.....	11
1.4 Il caso di Paolina Borghese Bonaparte	13
1.5 Tra Classicismo e innovazione: la mostra Canova e l'Antico al Museo Archeologico Nazionale di Napoli	14
1.6 Canova e Napoli	16
CAPITOLO II.....	19
2.1 Venere e Adone	19
2.2 Eroe greco con fanciullo.....	22
2.3 Ercole e Lica.....	25
2.4 Re Ferdinando IV di Borbone	26
CAPITOLO III	31
3.1 Intervista ai curatori della digitalizzazione delle sculture provenienti dall'Ermitage durante la mostra Canova e l'Antico (MANN, 2019)	31
3.2 Domande.....	32
3.3 Conclusioni.....	38
CAPITOLO IV	41
4.1 Guida virtuale alle opere: schede tecniche e descrittive per una fruizione divulgativa	41
4.1.1 Scheda n. 1: Testa di genio funebre.....	42
4.1.2 Scheda n. 2: Amorino alato	44
4.1.3 Scheda n. 3: Amore e Psiche	47

4.1.4 Scheda n. 4: Le tre Grazie	50
4.1.5 Scheda n. 5: Ebe	52
4.1.6 Scheda n. 6: Danzatrice con le mani sui fianchi.....	54
BIBLIOGRAFIA	57
SITOGRAFIA	61

INTRODUZIONE

«La generale e principale caratteristica dei capolavori greci è una nobile semplicità e una quieta grandezza, sia nella posizione che nell'espressione. Come la profondità del mare che resta sempre immobile per quanto agitata ne sia la superficie, l'espressione delle figure greche, per quanto agitate da passioni, mostra sempre un'anima grande e posata»

J.J. WINCKELMANN, *Pensieri sull'imitazione delle opere greche nella pittura e nella scultura*, 1755

Così scriveva Johann Joachim Winckelmann a Dresda nel 1755, nel suo *Pensieri sull'imitazione delle opere greche nella pittura e nella scultura*¹, classificando le eccellenze dell'arte greca come capolavori caratterizzati da «nobile semplicità e quieta grandezza». La definizione in questione nasce dal momento in cui i Greci, secondo lo storico dell'arte tedesco, furono l'unica civiltà del passato in grado di raggiungere esiti altissimi nella pratica scultorea, caratterizzata dai principi dell'armonia, dalla purezza formale, dall'equilibrio - secondo i criteri del *Canone* di Policleto² - e da una totale assenza di turbamento: i greci diedero vita all'arte classica e costituirono un ineguagliabile modello di ispirazione nel corso del Rinascimento e, nella fattispecie, per gli artisti del Neoclassicismo. Nel XVIII secolo Winckelmann, erudito bibliotecario e archeologo, fu il primo indiscusso promotore della nuova stagione artistica neoclassica, e, in quanto tale, fu definito «padre del neoclassicismo»³; ancora oggi il suo contributo e il suo approccio metodologico sono considerati fondamentali per comprendere l'estetica del periodo e il gusto del tempo. «Imitare, non copiare

¹ *Pensieri sull'imitazione delle opere greche nella pittura e nella scultura* (1755) è un trattato di Johann Joachim Winckelmann che segna una svolta fondamentale nella teoria estetica del XVIII secolo. Nel volume, Winckelmann sostiene che l'arte greca classica rappresenta il modello supremo di bellezza e perfezione e, in quanto tale, suggerisce agli artisti moderni di trarne ispirazione. Egli introduce il concetto di "nobile semplicità e quieta grandezza", attribuendo alla scultura greca un ideale di armonia e proporzione che, secondo lui, deve essere il fine ultimo dell'arte.

² Si vedano: P. IL VECCHIO, *Storia Naturale*, libro 34, cap. 19; GALENO, *De temperamentis*, I, cap. 6.

³ A. POTTS, 1994, p. 13.

gli antichi» per «diventare inimitabili»⁴ scriveva quest'ultimo, introducendo così quello che fu il monito di Antonio Canova lungo tutto il corso della sua attività artistica.

Uomo e artista di straordinario ingegno, Antonio Canova nacque l'1 novembre 1757 a Possagno, un piccolo borgo situato ai piedi delle Prealpi venete, nella provincia di Treviso. Cresciuto sotto la tutela del nonno scalpellino, Pasino Canova, che lo introdusse ai segreti del mestiere, il giovane Antonio dimostrò fin dall'infanzia una straordinaria attitudine per la scultura. Tuttavia, il talento del giovane artista non poteva rimanere confinato al piccolo borgo natale, così lasciò presto Possagno per intraprendere la sua formazione a Venezia. Ivi, Canova si trovò immerso in un ambiente artistico di transizione, dove la gloria della Serenissima si stava ormai spegnendo, ma dove, sotto la guida di grandi maestri e in contatto con la cultura raffinata della città, ebbe modo di affinare la sua tecnica e acquisire una profonda consapevolezza estetica. L'ambiente veneziano, ancora impregnato di barocchismo, fornì a Canova l'opportunità di sviluppare una visione personale che superava le mode del tempo. Le prime opere come *Dedalo e Icaro*⁵ (1779) dimostrano la sua crescente padronanza del marmo e il tentativo di distaccarsi dal virtuosismo decorativo per abbracciare la semplicità e l'equilibrio tradizionalmente classici.

Nel 1779, la sua ambizione lo portò a Roma, la città che divenne la sua seconda patria artistica. Qui, lo studio delle antichità classiche e la frequentazione degli intellettuali neoclassici lo aiutarono a perfezionare quel linguaggio formale che lo avrebbe reso famoso in tutta Europa. Grazie alla sua instancabile dedizione e alla straordinaria abilità nel lavorare il marmo, Canova divenne presto lo scultore più ricercato del suo tempo, tanto da essere definito il «nuovo Fidia»⁶.

⁴ J.J. WINCKELMANN, *Pensieri sull'imitazione delle opere greche nella pittura e nella scultura*, ed. e trad. di Sossio Giametta, Milano: Bompiani, 2014.

⁵ A. CANOVA, *Dedalo e Icaro*, 1779, marmo, Museo Correr, Venezia. Per una trattazione critica, vedere L. LAMI, *Canova: la vita e l'opera*, Mondadori, Milano 2003, pp. 45-48.

⁶ A. D'ESTE, *Vita di Antonio Canova*, Tipografia Elzeviriana, Roma 1864, p. 203. Per la definizione di Canova come «novello Fidia», vedi anche G. PIOVENE, *Canova: il maestro del Neoclassicismo*, Einaudi, Torino 1990, p. 112.

Illustri personalità quali Papa Pio VI, Napoleone Bonaparte e la corte inglese furono tra i principali committenti di Canova. Fu Pio VI a commissionargli alcune delle sue prime opere significative per la città di Roma, riconoscendo il suo talento nel riproporre la grandezza dell'antichità. Canova divenne, inoltre, lo scultore ufficiale di Napoleone, per il quale realizzò numerosi ritratti in marmo, tra cui la statua colossale dell'imperatore come Marte pacificatore e quella di sua sorella Paolina Borghese come *Venere vincitrice*, opere che immortalavano la propaganda imperiale e la sua volontà di legarsi agli antichi eroi romani. La fama di Canova raggiunse anche la corte inglese, dove personalità di spicco, come George IV, commissionarono opere che segnarono la diffusione del suo stile in tutta Europa. Le sue sculture, con la loro armonia classica, divennero il simbolo del gusto aristocratico, mentre il suo nome si imponeva a livello internazionale come "l'antico scultore vivente", un artista capace di eguagliare i maestri greci e romani. Durante la sua carriera, Canova mantenne un ruolo centrale anche dal punto di vista politico e culturale, impegnandosi nel recupero delle opere d'arte trafugate durante le guerre napoleoniche. Fu proprio grazie a lui, infatti, che molti capolavori furono restituiti all'Italia dopo la caduta di Napoleone. L'artista si spense il 13 ottobre 1822 a Venezia, lasciando un'eredità artistica e culturale incalcolabile. Le sue opere non solo hanno ridefinito i canoni della scultura neoclassica, ma hanno segnato una rinascita del valore estetico della scultura come espressione di bellezza ideale e perfezione formale.

Questo progetto di tesi si pone l'obiettivo di esplorare in che modo Canova abbia saputo reinterpretare i canoni della scultura classica, infondendo nelle sue opere una luce nuova, capace di ridare vita ai modelli dell'antichità greca e romana, ma con una sensibilità moderna che ebbe profonde ripercussioni sul panorama artistico europeo. L'approfondimento si articolerà in più capitoli, ciascuno dedicato a un aspetto fondamentale del rapporto dell'artista con la luce, partendo dalle sue prime esperienze artistiche fino alla mostra *Canova e l'Antico* ospitata al Museo Archeologico Nazionale di Napoli - MANN nel 2019. Al centro della disamina vi sarà l'interazione tra luce e scultura: Canova, infatti, padroneggiava magistralmente i giochi di luce e ombra, facendo sì che il marmo, da materia inerte, si trasformasse in una superficie viva e pulsante. Questo sapiente uso della luce non solo conferiva dinamismo e profondità alle sue opere, ma ne esaltava anche la grazia e l'eleganza, proiettandole in una dimensione che trascendeva quasi la materia stessa.

Un'altra sezione del lavoro sarà dedicata alla rielaborazione di testi tecnici e descrittivi, concepiti per una fruizione virtuale o audiovisiva delle opere esposte, in forma di guida interattiva. Ciascuna scheda sarà progettata con l'obiettivo di offrire un'analisi approfondita e al contempo coinvolgente, capace di fondere aspetti tecnici con il contesto storico e artistico delle opere, il tutto attraverso un linguaggio accessibile ed efficace. Questo progetto mira a trasformare ogni scultura in un'esperienza immersiva e interattiva, rendendola fruibile a un pubblico ampio e diversificato. In particolare, verranno esplorate le opportunità offerte dalla digitalizzazione delle opere, realizzata in occasione della mostra *Canova e l'Antico* da un team di esperti che ho avuto modo di intervistare. Verranno messi in luce i benefici di tale processo, ma anche le difficoltà tecniche affrontate, evidenziando come queste innovazioni abbiano arricchito l'esperienza artistica. Attraverso una narrazione ben strutturata e fluida, i testi non solo permetteranno allo spettatore di cogliere le peculiarità stilistiche e tecniche di ciascuna opera, ma inviteranno anche a una riflessione più profonda sul significato artistico delle creazioni di Canova. Questo approccio, che unisce rigore didattico e accessibilità, si propone di rendere la scoperta delle sue opere un vero e proprio viaggio immersivo nel Neoclassicismo, stimolando curiosità e contemplazione nell'osservatore.

CAPITOLO I

1.1 Canova, il rapporto con l'antichità e l'arte di scolpire con la luce

[...] *Conviene sudar dì e notte su' greci esemplari, investirsi del loro stile, mandarselo nel sangue, farsene uno proprio coll'aver sempre sott'occhio la bella natura, col leggervi le stesse massime [...]*

A. CANOVA, *Quatremère de Quincy*, 1806⁷

L'onorevole Giovanni Rosadi⁸, noto politico e avvocato italiano, durante un discorso riportato ne «L'Avvenire d'Italia»⁹ del 2 gennaio 1916¹⁰ in occasione della collocazione della targa nello Studio di Canova a Roma, ribadì la grandiosità del «magistrale scultore» nel lavorare il bianchissimo marmo di Carrara affermando che, a differenza dei suoi contemporanei e di quella che era la prassi dell'epoca, «studiava il vero per svolgerlo secondo l'antico»¹¹.

Canova, infatti, era solito creare un vero e proprio repertorio di immagini progettate secondo quelli che erano i canoni classici dell'arte greco-romana che fungeva da fondamento e ispirazione, nonché da base primaria per l'esecuzione di qualsiasi sua opera. Lo scultore non si limitava a copiare i capolavori degli antichi, ma, come questi, imitava la natura idealizzandola, cercando di comprenderne i segreti delle proporzioni, della bellezza ideale e dell'equilibrio formale. La straordinaria verità poetica di Canova, infatti, è evidente sin dagli albori della sua carriera: Canova non imita ma rivisita, studia, immagina; il suo amore nei confronti dell'antico non è sinonimo di riproduzione, né tantomeno di emulazione. Si può allora dire che quella dell'Artista sia una visione nuova

⁷ A. CANOVA, *Lettere*, a cura di G. De Lorenzo, Edizioni di Storia e Letteratura, Roma 1955, p. 123.

⁸ Per approfondire la figura di Giovanni Rosadi consultare: <https://siusa-archivi.cultura.gov.it/cgi-bin/pagina.pl?TipoPag=prodpersona&Chiave=48616>.

⁹ Sito web di «Avvenire»: <https://www.avvenire.it/info/pagine/chisiamo>.

¹⁰ G. ROSADI, *Discorso pronunciato in occasione della commemorazione di Antonio Canova*, «L'Avvenire d'Italia», 2 gennaio 1916.

¹¹ G. PIOVENE, *Canova: il maestro del Neoclassicismo*, Einaudi, Torino 1990, p. 89.

della vita, una vita rispettosa della purezza e della grazia che evocavano le sculture classiche ma che, con il passare degli anni, si fonde sempre di più con un'innovativa sensibilità nei confronti della luce. Questo equilibrio tra tradizione e innovazione è ciò che rende le sue sculture immortali, non solo poiché richiamano i canoni classici, ma perché vivono e respirano nel loro ambiente grazie a una sapiente gestione dell'illuminazione.



Fig. 1.1: *Lo studio di Antonio Canova a Roma* in un disegno a penna e inchiostro acquarellato eseguito da F. CHIAROTTINI nel 1785 circa. Udine, Civici Musei, Gabinetto Disegni e Stampe del Castello.

Il Maestro possedeva una consapevolezza cardinale: la luce naturale è imprevedibile e, in quanto tale, occorre studiare bene come quest'ultima avrebbe giocato sulle superfici scolpite. Nel suo studio si presuppone che la disposizione strategica delle finestre e l'utilizzo sapiente di specchi permettessero di ottenere un'illuminazione diffusa e uniforme, indispensabile per modellare le ombre e mettere in risalto i volumi e i riflessi delle sue sculture. In aggiunta, la tradizione ci consegna un'immagine romantica, ma veritiera, che ritrae il maestro all'opera in bottega, in un'avvolgente atmosfera rischiarata dalla luce del giorno.



Fig. 1.2: P. CALVI, *L'interno dell'atelier di Canova*, olio su tela, 119,5 x 97,2 cm, collezione privata.

Mentre Canova osserva concentrato il modello in terracotta per il monumento funerario di Maria Cristina d'Austria, un collaboratore è intento a leggere per lui un libro ad alta voce. Il dipinto *L'interno dell'atelier di Canova*, opera di Pompeo Calvi, svela una pratica quotidiana particolarmente amata dal maestro che - non avendo sufficiente tempo da dedicare alla lettura, domandava a diversi lettori di accompagnare con la lettura dei classici il suo lavoro¹². Questa pratica, che lo scultore stesso considerava fondamentale per alimentare il suo spirito creativo, rifletteva non solo il suo desiderio di arricchire la

¹² M. MISSIRINI, *Vita di Antonio Canova. Libri Quattro*, a cura di F. Leone, Istituto Studi su Canova, Bassano del Grappa 2004, p. 77. Cfr. S. PAGLIANTINI in *Io, Canova, Genio Europeo*, catalogo della mostra a cura di M. Guderzo, B. Guidi e G. Pavanello, Musei Civici di Bassano del Grappa, Bassano 2003, pp. 44-49.

propria formazione culturale, ma anche la sua profonda conoscenza del mondo classico, fonte inesauribile di ispirazione. Egli era difatti un profondo conoscitore della letteratura classica e della storia dell'arte, secondo la ricostruzione di Giuseppe Pavanello¹³, Canova possedeva una biblioteca che annoverava ben 2575 titoli. Questo tesoro librario comprendeva opere dei grandi autori classici, trattati di estetica e volumi dedicati alla storia dell'arte, rivelando un'intellettualità raffinata e una sete di conoscenza che andava oltre la mera tecnica artistica. La lettura di testi classici, in particolare, rappresentava per Canova un modo per approfondire i valori estetici e filosofici dell'antichità, che tanto influenzarono il suo approccio all'arte. L'immagine del maestro che lavora in bottega, mentre ascolta la lettura di testi, si inserisce in una tradizione più ampia di artisti che cercavano di coniugare le arti visive con la letteratura e il pensiero filosofico. In un'epoca in cui la cultura classica era considerata il punto di riferimento per eccellenza, Canova si distingue per la sua capacità di far convivere nel proprio operato la pratica manuale della scultura con l'elevazione intellettuale offerta dalla letteratura. La sua predilezione per la lettura ad alta voce dimostra non solo l'importanza che attribuiva all'apprendimento, ma anche una concezione dell'arte come un dialogo costante tra mente e mano, tra intelletto e creazione materiale.

In definitiva, l'immagine di Canova nel suo atelier, mentre ascolta la lettura ad alta voce, non solo ci restituisce un frammento di vita quotidiana del grande maestro, ma ci invita a riflettere sulla natura complessa e stratificata del processo creativo, in cui l'arte si nutre di conoscenza e di pensiero, e viceversa.

¹³ *Il carteggio Canova-Quatremère de Quincy 1785-1822 nell'edizione di Francesco Paolo Luiso, a cura di G. Pavanello, Vianello, Ponzano 2005, p. 119.*



Fig. 1.3: *La Biblioteca di Canova, tra collezione e ricerca*, catalogo della mostra a cura di A. Dal Negro, 19 maggio 2007 - 15 luglio 2007, Museo Gypsotheca Antonio Canova, Possagno.

Le superfici dei suoi marmi sono progettate per comunicare, per animarsi nello spazio; sono palpitanti, intrise di vita. Vengono concepite per essere osservate a tutto tondo, interagendo con la luce in modo dinamico e invitando lo spettatore a muoversi attorno a esse per esplorare l'ambiente che le accoglie. Questo approccio consente una fruizione visiva non solo frontale, ma anche periferica, capace di svelare molteplici punti di vista simultaneamente, rivelando continuamente nuovi dettagli e sfumature. In questo modo, il pubblico può apprezzare appieno la complessità e la bellezza intrinseca delle sue creazioni.

La tecnica esecutiva di Canova merita particolare attenzione: egli utilizzava modelli in terracotta e in gesso come fondamenta per le sue sculture marmoree. Questi prototipi non solo fungevano da studi preliminari, ma consentivano anche un raffinato

processo di perfezionamento, permettendo all'artista di esplorare e ottimizzare forme e proporzioni prima di passare alla pietra. Questo metodo evidenzia la meticolosità e la profondità della sua pratica artistica, rivelando un artista che, attraverso un attento studio e una continua ricerca, riusciva a tradurre visioni interiori in opere tangibili e straordinarie.

Tali riflessioni riguardano anche progetti di altra natura: è il caso del cosiddetto Tempio *canoviano di Possagno* (fig. 1.4), progettato da Canova a partire dal 1804, costruito su un'altura soleggiata, ai piedi del Col Draga e presso la valle di San Rocco, a circa 330 metri sul livello del mare, di fronte alla casa natale dell'artista. Nonostante l'edificio sia un evidente omaggio al *Partenone* di Atene e al *Pantheon* di Roma, i due più grandi capolavori architettonici del mondo greco-romano, nel progetto per la chiesa Canova non replica né l'uno né l'altro. Al contrario, riesce a ottenere un perfetto equilibrio architettonico che può definirsi un inno luminoso disteso nel tempo, dove l'agitazione viene meno per permettere all'uomo di immergersi in un'atmosfera superiore. Qui, la bellezza diventa veicolo di armonia e pace, offrendo un'esperienza di contemplazione e serenità che trascende il caos del mondo quotidiano.



Fig. 1.4: *Tempio Canoviano*, Possagno, 1819-1830 ca.

1.2 Canova tra luce veneta e bellezza ideale

In un periodo come quello del XVIII secolo, caratterizzato dalla coesistenza di naturalismo e neoclassicismo, Canova emerge come un artista capace di integrare queste influenze apparentemente contrastanti, fondendo la precisione formale e l'armonia tipiche del neoclassicismo con un'attenzione particolare al dettaglio naturale e alla resa realistica dei soggetti, elementi che richiamano la sensibilità naturalista.

La sua formazione come pittore veneto, inoltre, gioca un ruolo cruciale nella sua estetica. La tradizione veneziana, infatti, con la sua peculiare attenzione alla luce e al colore, si riflette nella scultura di Canova conferendo alle sue opere una qualità luminosa e vibrante, che va oltre la mera emulazione dei classici. L'influenza delle sue origini si manifesta nella delicatezza con cui egli stesso decide di modellare la superficie marmorea, creando effetti di chiaroscuro che evocano il trattamento pittorico della luce di maestri come Tiziano¹⁴ e Veronese¹⁵.

Nell'interpretazione canoviana della «bellezza ideale¹⁶», dunque, dominano le linee di movimento e il trattamento luministico delle superfici. Il suo studio non è solo un laboratorio di forme classiche, ma un luogo di dialogo tra tradizioni pittoriche e scultoree che si intrecciano e si arricchiscono a vicenda, rendendo Canova una figura ponte tra diverse epoche e stili.

1.3 L'«Ultima Mano» di Canova: innovazione monocromatica attraverso l'utilizzo della cera

In una tradizione artistica fino ad allora dominata dalla visione policromatica, Canova esplora una via parallela, quella del monocromatismo. Uno dei segreti più

¹⁴ Per approfondire la figura di Tiziano Vecellio si veda la voce di Adolfo Venutri (1937) sul dizionario bibliografico Treccani: <https://www.treccani.it/enciclopedia/tiziano-vecellio/>.

¹⁵ Per approfondire la figura di Paolo Veronese si veda la voce di Giuseppe Fiocco (1935) sul dizionario bibliografico Treccani: <https://www.treccani.it/enciclopedia/paolo-veronese/>.

¹⁶ Winckelman teorizzò il concetto di «bellezza ideale» come una sintesi perfetta di umano e divino e che può derivare solo dal superiore controllo delle passioni e dei sensi (cf. G. PAVANELLO, 1976, *Canova*, Torino, UTET).

importanti della sua arte era quella che possiamo definire «ultima mano», una tecnica con cui perfezionava gli effetti luminosi delle sue sculture, talvolta lavorando persino al lume di candela. Questo approccio rifletteva la sua profonda sensibilità per la luce, ereditata dalla tradizione pittorica veneta di cui si sentiva un continuatore e gli consentiva, al tempo stesso, di dare una nuova dimensione espressiva alle opere, facendo emergere l'ideale neoclassico di bellezza attraverso un sottile equilibrio tra natura e artificio.

L'artista infatti utilizzava una tecnica particolare per conferire alle sue opere un aspetto più realistico e delicato che consisteva nello stendere uno strato di cera sulle superfici marmoree delle sculture. Questo metodo, innovativo per l'epoca, aveva lo scopo di ammorbidire la naturale rigidità del marmo e di rendere la superficie delle sculture più simile alla pelle umana. La cera, presumibilmente una miscela di cera d'api e pigmenti sottili, veniva applicata con grande attenzione per ottenere diverse tonalità che simulassero l'incarnato, le sfumature della pelle, o addirittura la traslucenza dei tessuti sottili. Questo trattamento serviva a rafforzare l'illusione di vitalità nelle sue figure che sembravano, pertanto, palpabilmente vive e dotate di colore.

Canova era profondamente consapevole di come la luce naturale e artificiale interagisse con la superficie della scultura. L'applicazione della cera non solo ammorbidiva la transizione tra luci e ombre, ma enfatizzava i dettagli, come i delicati tratti del volto o la morbidezza dei muscoli, dando alle sue opere una qualità quasi pittorica. In questo modo, Canova superava la fredda lucentezza del «biancore cimiteriale del marmo di Carrara»¹⁷, creando un'opera che si evolveva con le condizioni di luce, rivelando nuove sfumature e dettagli a seconda dell'angolazione e dell'intensità luminosa.

¹⁷ M. P. APOLLONI, 2019, *Canova*, Firenze, Giunti Editore. p. 44.

1.4 Il caso di *Paolina Borghese Bonaparte*



Fig. 1.5: Marmo bianco, altezza: 92 cm, con il letto 160 cm.; Galleria Borghese, Roma.

Nel caso di *Paolina Borghese Bonaparte* (fig. 1.5, 1.6), questo delicato «fuoco» sembra infondere alla scultura un'energia sottile, regalando alla pelle un aspetto morbido e quasi vivo. Tuttavia, è possibile presumere che Canova stesso, osservando con attenzione la resa del marmo, avesse notato come nelle aree leggermente scabre il biancore si affievolisse, generando delicati effetti di chiaroscuro e di «sfumato» in maniera naturale. Per accentuare tali effetti, Canova impartì ai suoi «lustratori» istruzioni precise: evitare di levigare le parti della statua dove il passaggio dall'ombra alla luce avveniva gradualmente.

Nella scultura di *Paolina Borghese*, questa tecnica fu applicata con particolare attenzione alla parte destra del tronco: l'ascella, i muscoli del seno e del fianco, infatti, non furono lucidati, creando una gradazione naturale che enfatizza la morbidezza e la sensualità della figura.



Fig. 1.6: dettaglio frontale di *Paolina Borghese Bonaparte come Venere Vincitrice*.

Questo approccio non solo conferisce alla scultura un aspetto più realistico, ma esalta l'impressione di vitalità, rendendo la pelle di *Paolina* dinamica e vibrante. Il contrasto tra superfici lisce e opache cattura e riflette la luce in modi diversi, donando all'opera una qualità sensuale e cangiante, come se il marmo fosse animato da un sottile respiro di vita.

1.5 Tra Classicismo e innovazione: la mostra *Canova e l'Antico* al Museo Archeologico Nazionale di Napoli

In questo contesto di rivisitazione dell'antico fortemente influenzato da una sensibilità innovativa nei confronti della luce, solo un museo come il MANN (Museo Archeologico Nazionale di Napoli), uno dei principali custodi delle raccolte archeologiche provenienti da Ercolano, Pompei e dall'arte etrusca, poteva dare vita a un legame tanto affine quanto contrapposto, tanto significativo quanto complesso, come

quello tra Canova e l'arte classica. Nel 2019, infatti, nasce «Canova e l'Antico», un progetto concepito con l'obiettivo di promuovere e celebrare il «novello Fidia»¹⁸ (così era definito il grande Antonio Canova dai suoi contemporanei), evidenziando il rapporto continuo, intenso e fecondo che lo legò al mondo classico e, indiscutibilmente, a Napoli.

La mostra è stata curata da Giuseppe Pavanello, uno dei maggiori studiosi dell'opera di Canova, e co-organizzata dal MANN in collaborazione con il Museo Gypsotheca Antonio Canova di Possagno. L'esposizione ha aperto al pubblico il 28 marzo 2019 e si è protratta fino al 30 giugno 2019, offrendo ai visitatori un percorso suggestivo e ricco di opere di straordinario valore artistico.

L'obiettivo principale della mostra, come precedentemente accennato, era quello di esplorare l'intenso dialogo che Canova intratteneva con l'arte antica, evidenziando come i modelli classici influenzassero profondamente la sua produzione. Il percorso espositivo, articolato in diverse sezioni, presentava una vasta selezione di opere, tra cui celebri marmi canoviani e modelli in gesso provenienti dalla Gypsotheca di Possagno. Il valore aggiunto della mostra risiedeva nella messa a confronto tra le opere di Canova con i capolavori della scultura greca e romana facenti parte delle collezioni permanenti del museo archeologico, in uno stringente dialogo visivo che sottolineava l'ammirazione e lo studio che l'artista nutriva per l'antico.

L'impatto sul pubblico è stato notevole, grazie alla risonanza internazionale dell'evento e alla fama universale di Canova. La mostra è stata un grande successo di pubblico, attirando oltre 300.000 visitatori¹⁹ durante il suo periodo di apertura, dal 28 marzo al 30 giugno 2019. L'esposizione è stata apprezzata non solo per la straordinaria qualità delle opere esposte, ma anche per la capacità di contestualizzare Canova all'interno del mondo classico, rendendo evidente quanto la sua arte fosse radicata nella tradizione greco-romana, pur mantenendo una forte spinta innovativa, come ampiamente sottolineato nei capitoli precedenti.

Dal punto di vista degli obiettivi, la mostra ha centrato pienamente lo scopo di restituire al pubblico una visione integrata dell'arte di Canova, non solo come creatore di capolavori autonomi, ma come interprete e innovatore del linguaggio artistico classico.

¹⁸ Per approfondire la figura di Fidia: <https://www.treccani.it/enciclopedia/fidia/>.

¹⁹ Museo Archeologico Nazionale di Napoli, *Comunicato Stampa - Mostra "Canova e l'Antico"*, Napoli, 2019. Disponibile su: https://mann-napoli.it/wp-content/uploads/2021/03/REPORT-ITA-MANN-2019-WEB_compressed.pdf

Ha permesso inoltre di approfondire il legame tra l'artista e Napoli, città in cui Canova lavorò e che ospitava alcuni dei più importanti capolavori dell'antichità, un ulteriore elemento di connessione tra la sua arte e il mondo antico.

Grazie all'allestimento estremamente accurato, la mostra ha permesso di valorizzare le collocazioni originarie, esaltandone il fascino e la suggestione. Particolare attenzione è stata dedicata ai criteri di illuminazione dei marmi, studiati per enfatizzare i dettagli scultorei e creare un dialogo armonioso tra le forme scolpite e lo spazio circostante, generando un'esperienza estetica di grande impatto. Infine, a supporto della tesi che riconosce Canova come «ultimo degli antichi e primo dei moderni»²⁰, sono state digitalizzate sei tra le più importanti statue incluse nella mostra, provenienti dall'Ermitage di San Pietroburgo, grazie a un protocollo di collaborazione siglato tra i due musei. Considerando le successive vicende che hanno portato all'interruzione dei rapporti tra Italia e Russia, questo intervento si è rivelato prezioso, soprattutto per coloro che non hanno potuto assistere in prima persona all'evento espositivo, né recarsi all'Ermitage per vedere le opere dal vivo.

1.6 Canova e Napoli

L'artista veneto visitò più volte Napoli, tappa ineludibile del Gran Tour e centro culturale di rilevanza europea durante il periodo neoclassico. In un primo momento vi giunse come giovane viaggiatore in cerca di nuove bellezze da ammirare, a partire dalle opere d'arte e dalle antichità ercolanesi e di Paestum²¹. Successivamente, tornò per le numerose e significative commissioni ricevute dall'aristocrazia napoletana e dai reali, dall'*ancien régime* fino all'età napoleonica. Grazie alle note ritrovate nel suo taccuino di viaggio²², oggi conosciamo i suoi itinerari: Canova giunse a Napoli per la prima volta il

²⁰ G. PAVANELLO, 2019, *Canova e l'Antico*, Milano, Electa, p. 20.

²¹ Per un approfondimento sulla località di Paestum si veda la voce di Amedeo Maiuri (1935) sul dizionario bibliografico Treccani: [https://www.treccani.it/enciclopedia/paestum_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/paestum_(Enciclopedia-Italiana)/).

²² I *Quaderni di viaggio*, scritti da Antonio Canova dall'ottobre del 1779 fino a giugno del 1780, sono un prezioso documento per conoscere l'artista, non solo come scultore, ma anche come futuro "politico".

27 gennaio 1780, trovando la città «veramente situata in una delle più amene situazioni del mondo»²³, tanto da scrivere il giorno seguente «per tutto sono situazioni di Paradiso»²⁴. Dai suoi scritti, inoltre, deduciamo che suscitarono particolare interesse le impressioni delle visite alla Cappella Sansevero, dove apprezzò in tono reverenziale il *Cristo velato* di Giuseppe Sammartino, la Reggia di Capodimonte e l'odierno Museo di Portici, che all'epoca fungeva da uno dei principali centri di raccolta e studio delle antichità ritrovate durante gli scavi nell'area vesuviana.

Durante i vari soggiorni napoletani, come precedentemente accennato, Canova ricevette illustri commissioni, principalmente opere di carattere mitologico, soggetti eroici e modelli ispirati alla statuaria classica. Queste opere non solo rappresentarono un esempio significativo delle relazioni artistiche e culturali tra l'artista veneto e l'aristocrazia napoletana, ma evidenziarono anche il ruolo di Napoli come crocevia culturale e artistico di primaria importanza durante il XVIII secolo. Inoltre, riflettevano il desiderio della nobiltà napoletana di possedere opere d'arte che incarnassero i principi estetici del neoclassicismo.

Il gruppo in marmo raffigurante *Venere e Adone* (che andremo ad analizzare nel dettaglio in seguito), ad esempio, fu una delle opere più celebri, insieme a *Ercole e Lica*, ispirato al modello ideale dell'*Ercole Farnese* e alla soluzione compositiva dell'*Eroe greco con fanciullo*, conosciuto anche come *Gruppo statuario raffigurante Nettolemo ed Astianatte*, opera che l'artista ammirava molto e conservata tutt'oggi al MANN.

Questi suoi appunti di diario, composti a poco più di vent'anni – partendo da Venezia e vedendo Ferrara, Bologna, Firenze, Roma, Napoli e altre località – non sono soltanto la testimonianza d'iniziazione alla conoscenza dell'arte, ma anche una dichiarazione d'amore per le bellezze italiane, molte di esse, in pittura e scultura, sottratte da Napoleone durante le sue campagne di conquista e, dopo la sua caduta nel 1815, riportate in parte in patria da Antonio Canova.

²³ G. PAVANELLO, 2019, *Canova e l'Antico*, Milano, Electa, p. 21.

²⁴ Ibid.

CAPITOLO II

2.1 *Venere e Adone*



Fig. 2.1: A. CANOVA, *Venere e Adone*, marmo, h 180 cm, Musée d'art et d'histoire, Ginevra, 1794.

Il gruppo scultoreo *Venere e Adone* fu realizzato da Antonio Canova verso la fine degli anni Ottanta del Settecento, d'intesa con il marchese Francesco Maria Berio²⁵, patrizio genovese, amatore e intendente delle belle arti, residente a Napoli. Non è pertanto corretto definirla una semplice committenza, poiché non si trattò di una richiesta specifica di eseguire un'opera su un determinato soggetto, ma piuttosto di accogliere la proposta

²⁵ Francesco Maria Berio (1765-1820), marchese di Salza, nacque a Napoli da una famiglia di origini spagnole. Formatosi in ambito letterario, ampliò le sue conoscenze attraverso viaggi e incontri con personalità influenti. Dal 1787 curò la biblioteca di famiglia e arricchì la collezione d'arte, acquistando opere importanti come il gruppo *Adone e Venere* di Canova. Alla sua morte, la sua collezione venne divisa tra le figlie e la biblioteca dispersa. Per approfondimenti; [https://www.treccani.it/enciclopedia/francesco-maria-berio_\(Dizionario-Biografico\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/francesco-maria-berio_(Dizionario-Biografico)/).

dello scultore stesso di realizzare in marmo una sua invenzione. La scultura fu comprata per 6000 ducati e collocata in un tempietto nel giardino del palazzo di proprietà del marchese Berio in via Toledo²⁶, diventando così una delle più importanti creazioni contemporanee destinate a un privato. Tanto fu l'entusiasmo che suscitò sia la collaborazione tra i due, sia il risultato finale dell'opera, che lo stesso Canova, abitualmente di impareggiabile modestia, se ne compiacque al punto da scrivere ad un amico, l'abate Foschi²⁷, proprio a proposito del suo dispiacere nell'aver terminato l'incarico.

Il soggetto, tratto dalla mitologia classica, è il distacco tra Adone e Venere, un tema molto amato dai neoclassici dell'epoca, che prediligevano mettere in scena le emozioni umane attraverso un linguaggio estetico raffinato. Venere, dea dell'amore, viene raffigurata con il giovane e bellissimo Adone, cacciatore destinato a un tragico destino. *Venere e Adone* rappresenta una delle storie più tragiche e romantiche della mitologia classica: Venere si innamora perdutamente del giovane Adone, un mortale che incontrerà un tragico destino. Il mito, narrato in diverse versioni nella letteratura classica, racconta dell'amore intenso ma destinato a finire tragicamente, poiché Adone viene ucciso durante una battuta di caccia. Questa rappresentazione permetteva di esplorare emozioni profonde come l'amore, la perdita e il dolore, e per Canova si trattò, quindi, dell'occasione ideale per combinare il suo interesse per la bellezza ideale con una rappresentazione in grado di toccare le corde emotive del pubblico.

Il risultato finale dell'opera, ultimata alla fine del 1794, fu un esempio straordinario dell'abilità dello scultore nel mettere in scena una composizione equilibrata, che conferiva una sorta di realismo ideale attraverso la sua attenzione ai dettagli anatomici e l'uso sapiente della luce e dell'ombra. Si trattò, infatti, di uno dei più significativi esempi di come le opere d'arte potessero essere integrate nel contesto architettonico e paesaggistico del loro tempo.

²⁶ P. FARDELLA, 2002, *Antonio Canova a Napoli tra collezionismo e mercato*, Napoli, Edizioni Paparo, pp. 51-65.

²⁷ Per approfondire la figura dell'abate Foschi si veda la voce di Massimiliano Pavan (1975) nel dizionario Biografico Treccani: https://www.treccani.it/enciclopedia/antonio-canova_%28Dizionario-Biografico%29/

Collocata nel giardino del Palazzo di Berio, l'opera era posizionata, come precedentemente accennato, sotto un tempietto progettato appositamente, che non solo proteggeva la scultura, ma ne esaltava anche il valore estetico e simbolico. Il tempietto, con le colonne e il sopraccielo, creava un dialogo tra l'arte e la natura, rispecchiando una tradizione secolare di allestimento di collezioni antiquarie all'aperto. Questa collocazione era in perfetta armonia con il principio classico di integrare le opere d'arte nel paesaggio, dove le sculture venivano esposte in contesti naturali per valorizzare l'interazione tra arte e ambiente circostante.

Il tempietto stesso fungeva da struttura che sacralizzava l'opera, creando un effetto di luce e ombra che variava con il passare delle ore e le stagioni. L'alternanza di luci generata dal gioco delle colonne e del soffitto del tempietto contribuiva a un'esperienza visiva dinamica, rendendo la scultura protagonista di un continuo cambiamento. Questo allestimento non solo rispettava la tradizione degli spazi espositivi all'aperto, ma aggiungeva anche una dimensione di celebrazione e venerazione, accentuando la bellezza e il significato della scultura.

La scultura esprime una dolcezza e una delicatezza tipiche dello stile canoviano, con una Venere sensuale e malinconica e un Adone giovanile e vigoroso. La composizione è attentamente bilanciata, le figure sembrano dialogare ed interagire tra loro in un'armonia perfetta. Canova, attraverso quest'opera, riuscì a fondere estetica e narrazione in un modo che parlava sia al cuore che alla mente degli osservatori, dando origine ad un'affluenza costante di intenditori e curiosi che si recarono in pellegrinaggio a casa Berio. L'ideale di bellezza rappresentato in quest'opera era al centro della visione artistica neoclassica e continuò ad essere fonte di ammirazione per la sua eleganza e perfezione formale, diventando così protagonista di opuscoli e articoli sui giornali del tempo. Carlo della Torre, uno dei più autorevoli critici dell'epoca, rimase affascinato dalle finezze dell'esecuzione canoviana osservando il gruppo a lume di candela: «allora dalle sfumate ombre, e dalla modesta luce si appalesano via via le tenere modulazioni, il fiore de' sentimenti, la maestria del tocco, onde tutte son ricercate le parti, ed indicata la notomia senza la minima durezza, e lasciando alla pelle ed alle carni tutto il loro morbido, e l'adipe ed il sugo»²⁸. Della Torre fa quindi riferimento a quelle sfumature che

²⁸ G. PAVANELLO, 2019, *Canova e l'Antico*, Milano, Electa, pp. 64-65.

risultavano difficili da emulare persino per i pittori del tempo, ma che Canova fu in grado di rendere con accurata destrezza, «mischiando artatamente il taglio de' ferri»²⁹.

2.2 Eroe greco con fanciullo



Fig. 2.2: A. CANOVA, *Eroe greco con fanciullo*, marmo, h 287 cm, Museo Archeologico Nazionale, Napoli.

L'opera *Eroe greco con fanciullo*, conosciuto anche come *Gruppo statuario raffigurante Neottolemo ed Astianatte (o Achille e Troilo)*³⁰, rappresenta un altro esempio significativo

²⁹ G. PAVANELLO, 2019, *Canova e l'Antico*, Milano, Electa, p. 65.

³⁰ Il gruppo potrebbe raffigurare Achille e Troilo, oppure Neottolemo ed Astianatte. La lettura risulta problematica, a causa di profondi restauri operati nel XVI secolo e culminanti nell'apposizione di una testa moderna, che raffigura l'imperatore Commodo, quasi a ribadire la ferocia del principe. Il gruppo è stato

dell'abilità dello scultore nel reinterpretare temi classici con la sensibilità del neoclassicismo. Si tratta di una delle opere più intense e drammatiche di Antonio Canova: non solo esprime la maestria tecnica e la sensibilità artistica dello scultore, ma anche la sua capacità di regalare un suo punto di vista rispetto ai temi classici trattati attraverso il prisma del neoclassicismo, creando opere che sono allo stesso tempo esteticamente perfette e profondamente emotive.

Il lavoro fu commissionato da un membro dell'aristocrazia italiana, probabilmente legato alle corti reali o ai circoli culturali neoclassici che promuovevano il ritorno ai valori e alle estetiche dell'antichità greco-romana. Il soggetto scelto, con la sua drammaticità e il suo richiamo ai temi della tragedia greca, rifletteva il gusto del tempo per il pathos e l'esplorazione delle passioni umane. Viene raffigurato un episodio tratto dall'epica greca, specificamente dalla tragedia troiana: Neottolema, figlio di Achille, è noto nella mitologia per aver ucciso Astianatte, il giovane figlio di Ettore e Andromaca, durante la caduta di Troia. Questo episodio, profondamente tragico, ha ispirato molti artisti nel corso dei secoli come simbolo della crudeltà della guerra e della sofferenza umana.

Neottolema, cresciuto con la fama di guerriero impavido come suo padre Achille, rappresenta l'incarnazione della violenza e della vendetta. Astianatte, invece, è l'innocente vittima della guerra, simbolo della purezza e della gioventù stroncata. La scultura di Canova cattura il momento drammatico in cui Neottolema si appresta a scagliare il giovane Astianatte dalle mura di Troia, un atto che ha un forte impatto emotivo e simbolico. Canova, con la sua consueta maestria, realizzò un gruppo scultoreo che esprime la tensione emotiva del momento. La figura di Neottolema è rappresentata in una posa dinamica, con i muscoli tesi e lo sguardo determinato, mentre Astianatte, ancora nelle braccia del suo carnefice, mostra un'espressione di terrore e impotenza.

La scultura è caratterizzata da un equilibrio compositivo che contrappone la forza brutale dell'uno alla vulnerabilità dell'altro; questo contrasto, tipico del lavoro di Canova, esprime la dualità del potere e della vittima, sottolineando la crudeltà dell'atto attraverso

rinvenuto nel 1546 nelle terme di Caracalla a Roma, ed originariamente era collocato nel *frigidarium*. Il gruppo fu poi esposto nel cortile di Palazzo Farnese, fino a quando, nel 1787, fu portato nella villa comunale di Napoli, da dove, nel 1826, fu trasferito al Museo Archeologico. Per il contesto di ritrovamento e modalità di esecuzione, il gruppo è databile agli inizi del III sec. d.C. (cf. <https://mythologiae.unibo.it/index.php/2016/03/09/neottolema-e-astianatte/>)

una rappresentazione esteticamente raffinata. Realizzata in marmo bianco, quest'opera esemplifica la capacità del celebre scultore di sfruttare la luce per accentuare i dettagli anatomici e le espressioni facciali, conferendo vita e drammaticità alle figure. La purezza del marmo rende l'opera non solo visivamente affascinante, ma anche emotivamente coinvolgente.

Attraverso il *Gruppo statuario raffigurante Neottolema ed Astianatte* Canova riesce a trasformare un atto di violenza in una rappresentazione artistica di altissimo livello. La messa in scena del mito diventa una riflessione sulla brutalità della guerra e sulla tragedia dell'innocenza perduta che Canova, con il suo stile inconfondibile, riesce a immortalare rendendolo accessibile e potente anche per il pubblico moderno.

2.3 Ercole e Lica



Fig. 2.3: Marmo, h 335 cm, Galleria Nazionale d'Arte Moderna, Roma.

Il gruppo scultoreo *Ercole e Lica* fu commissionato dal principe Onorato Gaetani dell'Aquila d'Aragona³¹, duca di Laurenzana, un nobile napoletano rinomato per il suo mecenatismo artistico. La storia della commissione del gruppo scultoreo *Ercole e Lica* è un episodio significativo, non solo per il fervore neoclassico dell'epoca, ma anche come testimonianza della rilevanza di Napoli come centro artistico e culturale, e come ulteriore consolidamento della reputazione di Canova come uno dei più grandi scultori del suo tempo.

Il principe desiderava un'opera che incarnasse i valori eroici e le virtù classiche; pertanto, la scelta cadde su una scena raffigurante un episodio della mitologia greca in cui Ercole, in preda a una furia folle causata dalla tunica avvelenata donatagli dalla moglie Deianira, afferra Lica, il messaggero che gliel'aveva portata, e lo scaglia via. Questo tema permetteva a Canova di esplorare il dinamismo e la tensione emotiva, tratti distintivi del suo stile durante tutta la sua carriera. Lo scultore prestò grande attenzione ai dettagli anatomici e alla rappresentazione del movimento, in quanto l'opera doveva trasmettere, allo stesso tempo, la forza brutale di Ercole e il terrore di Lica, catturando un momento di intensa drammaticità.

Ercole e Lica è un esempio magistrale della capacità di Canova di rappresentare il corpo umano in movimento. La composizione è dinamica e bilanciata, con Ercole che domina la scena con la sua possente figura, mentre Lica, in una posa di disperazione e terrore, viene sollevato. L'uso sapiente della luce e dell'ombra accentua i muscoli tesi di Ercole e il movimento dei drappaggi, infondendo vita alla scena e conferendole una straordinaria vitalità.

³¹ Onorato Gaetani dell'Aquila d'Aragona (Napoli, 28 settembre 1832 – Napoli, 24 ottobre 1904) fu figlio di Antonio Gaetani, Onorato Gaetani dell'Aquila d'Aragona fu principe di Piedimonte, duca di Laurenzana, conte di Alife e patrizio napoletano. Fu uno dei nobili che sostennero l'unità d'Italia contro i Borbone di Napoli (cf. <https://patrimonio.archivio.senato.it/repertorio-senatori-regno/senatore/IT-SEN-SEN0001-001045/>).

2.4 *Re Ferdinando IV di Borbone*



Fig. 2.4: Marmo, h 360 cm, Museo Archeologico Nazionale, Napoli (vista dall'esterno).



Fig. 2.5: Marmo, h 360 cm, Museo Archeologico Nazionale, Napoli.

Nel contesto di questa ricerca di perfezione e idealizzazione, un'altra opera significativa rispetto al tema della luce fu quella commissionata nel maggio del 1800 dal principe di Cassaro³² per un compenso di 3000 zecchini. Si tratta della statua colossale del re Ferdinando IV di Borbone, oggi conosciuto come Ferdinando I delle Due Sicilie.

La statua raffigura Ferdinando IV in piedi, con un corpo atletico e possente, ispirato all'*Ercole Farnese*³³, abbigliato, al contempo, con una corazza decorata e un mantello regale, elementi che simboleggiano il potere e la sovranità. Questo capolavoro divenne presto un potente simbolo di virtù e potenza nel panorama artistico neoclassico. La sua altezza è superiore ai tre metri, quella, appunto, dell'eroe mitologico appoggiato alla sua clava, che incarna un ideale di forza e bellezza maschile. Nella mano destra regge un'asta o uno scettro, simbolo della sua autorità, mentre la sinistra è sollevata in un gesto di comando o protezione. Il viso del sovrano è ritratto con un'espressione serena e dignitosa, secondo il canone estetico neoclassico che esaltava la bellezza ideale e la perfezione formale.

L'opera, realizzata con grande maestria, non solo celebrava il sovrano, ma reinterpretava l'iconografia dell'eroe antico per riflettere le qualità e il prestigio del re. Canova mantenne gli elementi fondamentali dell'*Ercole Farnese*, come la postura imponente e l'atteggiamento maestoso, ma adattò questi tratti per rappresentare il sovrano con una dignità regale e un'aura di grandezza. La scultura di Ferdinando, pertanto, non è solo una celebrazione del monarca, ma anche un manifesto politico e culturale, un tributo alla tradizione classica che il neoclassicismo aveva riscoperto e rivalutato. Attraverso la scelta di un linguaggio classico e idealizzato, Canova celebra la continuità della monarchia borbonica con l'antica tradizione romana, dimostrando come il linguaggio artistico dell'antichità potesse essere reintegrato nel contesto contemporaneo e sottolineando la legittimità e la grandezza della dinastia. È anche un esempio perfetto del gusto neoclassico, che cercava di emulare le forme e gli ideali dell'antichità, non solo come esercizio stilistico ma anche come veicolo di valori morali e politici. Sebbene la

³² per approfondire la voce del principe di Cassaro si veda la voce di Giuseppe Scichilone (1978) sul dizionario bibliografico Treccani: [https://www.treccani.it/enciclopedia/francesco-maria-statella-e-napoli-principe-di-cassaro_\(Dizionario-Biografico\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/francesco-maria-statella-e-napoli-principe-di-cassaro_(Dizionario-Biografico)/)

³³ Per approfondimenti sull'*Ercole (o Eracle) Farnese* di Glicone d'Atene: <https://mann-napoli.it/wp-content/uploads/2022/04/5.-Eracle-a-riposo.pdf>.

statua fu commissionata nel 1800, quando Ferdinando IV si trovava a consolidare il suo potere dopo la Restaurazione seguita al periodo napoleonico, la realizzazione effettiva avvenne solo dopo la parentesi della Repubblica Partenopea, giungendo così a Napoli solo nel 1821, all'indomani della restaurazione.

Canova espresse più volte il suo scontento nel collocare i suoi marmi in una nicchia, poiché desiderava che l'opera fosse sempre visibile nella sua interezza, e persino mobile, grazie a un meccanismo di rotazione sul piedistallo, ma, nonostante ciò, la scultura fu collocata nella nicchia dello scalone monumentale dell'allora Real Museo Borbonico. Questo spazio, di grande visibilità, richiedeva un'opera di forte impatto tanto ottico quanto simbolico. La messa in opera, su indicazione dello stesso Canova, venne eseguita dall'architetto Pietro Bianchi, poiché lo scultore, ormai anziano, non poté supervisionare personalmente questa fase. In tale assetto, la luce proveniente dal soffitto, e dunque zenitale, viene a colpire, in coincidenza con le ore tarde della mattinata, il volto del sovrano, regalandogli un effetto scenico straordinario. Questo gioco di luci si impone immediatamente allo sguardo di chiunque entri nel palazzo, accentuandone la presenza imponente.

L'impatto visivo è ulteriormente valorizzato dalla sua posizione strategica, se consideriamo la sua posizione di *trait d'union* con il vasto Salone della Meridiana. Qui, in occasione della mostra *Canova e l'Antico*³⁴, sono stati collocati sei capolavori provenienti dall'Ermitage, sfruttando, anche in questo caso, l'illuminazione zenitale che caratterizza l'ambiente: *l'Amorino Alato*, *l'Ebe*, *la Danzatrice con le mani sui fianchi*, *Amore e Psiche*, *il Genio della Morte* e le celeberrime *Tre Grazie*. In questo contesto, l'allestimento è stato progettato per valorizzare la percezione della luce naturale da parte dello spettatore, esaltando così il significato e i valori formali di ciascuna opera, con particolare attenzione agli aspetti luministici e cromatici. Per comprendere appieno l'efficacia di queste scelte, è fondamentale esaminare le opere considerando la loro genesi, il percorso artistico di Canova, e le vicende legate alla committenza, alla provenienza originaria e alla loro storia collezionistica.

³⁴ Per una descrizione della mostra: <http://www.arte.it/calendario-arte/napoli/mostra-canova-e-l-antico-58803>.

CAPITOLO III

3.1 Intervista ai curatori della digitalizzazione delle sculture provenienti dall'Ermitage durante la mostra *Canova e l'Antico* (MANN, 2019)

Durante la stesura di questo progetto di tesi, ho avuto l'opportunità di dialogare e intervistare due figure di spicco dell'Università di Napoli Federico II: Antonio Origlia, ricercatore di informatica presso il Dipartimento di Ingegneria Elettrica e Tecnologie dell'Informazione, e Valeria Cera, ricercatrice di disegno presso il Dipartimento di Architettura. Entrambi hanno giocato un ruolo cruciale nel progetto di digitalizzazione delle sei sculture di Antonio Canova, provenienti dall'Ermitage ed esposte nella mostra *Canova e l'Antico*, ospitata al MANN (Museo Archeologico Nazionale di Napoli) nel 2019.

Il progetto di digitalizzazione rappresenta un'iniziativa di grande rilevanza, in quanto coniuga l'innovazione tecnologica con la valorizzazione culturale. Attraverso l'uso di tecniche avanzate, è stato possibile realizzare riproduzioni digitali delle opere, offrendo nuove opportunità sia per la conservazione che per la fruizione del patrimonio artistico. Questo approccio apre nuove prospettive non solo per la tutela delle opere d'arte, ma anche per la loro diffusione e accessibilità a un pubblico più vasto, sia all'interno del contesto museale che accademico.

Ho ritenuto quindi opportuno ed essenziale approfondire con loro i diversi aspetti di questo progetto, esplorandolo sotto due principali prospettive. In primo luogo, analizzeremo gli aspetti tecnici, soffermandoci sulle tecnologie impiegate e sulle modalità concrete di realizzazione della digitalizzazione delle sculture. In secondo luogo, ci concentreremo sull'impatto culturale dell'iniziativa, valutando le sue implicazioni attuali e future nel campo della conservazione e valorizzazione dei beni culturali. Infine, formulerò le mie considerazioni personali su quanto emerso dal progetto. Di seguito, riporto le domande poste e le relative risposte.

3.2 Domande

D: Come nasce il progetto?

R (Antonio Origlia): Il progetto ha preso avvio in occasione della mostra al MANN, dove erano esposte alcune opere di Antonio Canova provenienti dall'Ermitage. Queste sculture presentavano particolari interessanti, come i segni dei fili utilizzati da Canova per delineare le curve delle sue creazioni. Al tempo, eravamo impegnati nello studio di metodologie innovative, utilizzando la fotogrammetria per ricostruire virtualmente queste opere e proporle in una mostra digitale. Il passo successivo è stato l'inserimento dei modelli 3D nel motore Unreal Engine, che, nato originariamente per lo sviluppo di videogiochi oltre vent'anni fa, ha recentemente trovato applicazione in diversi settori. Oggi, infatti, viene utilizzato non solo nel gaming, ma anche nel cinema, nell'addestramento militare e medico, e sempre più spesso nel contesto della fruizione dei beni culturali. L'aspetto centrale di questa tecnologia è la capacità di restituire un ambiente fotorealistico, rispettoso delle caratteristiche dei materiali e della luce che interagisce con essi. Questo processo, noto come *physically based rendering* (rendering basato su principi fisici), permette una resa visiva estremamente accurata, che simula in modo realistico il comportamento delle superfici e dei materiali. Anche al di fuori dell'ambito artistico, questi motori vengono impiegati proprio per la loro capacità di ricreare scenari basati su leggi fisiche reali.

D: Come sono state digitalizzate concretamente le sculture?

R (Valeria Cera): Le sculture sono state digitalizzate attraverso la tecnica della fotogrammetria, un processo che prevede l'acquisizione di numerose fotografie scattate da diverse angolazioni. Queste immagini, una volta raccolte, vengono elaborate da un software che le combina per ricostruire un modello tridimensionale dell'opera. È fondamentale che tra una fotografia e l'altra ci sia una certa sovrapposizione, affinché il software possa rilevare con precisione tutti i dettagli. Questa metodologia consente di catturare con grande accuratezza le proporzioni e le caratteristiche della scultura, traducendola in un modello digitale fedele all'originale. Inoltre, non è necessario rilevare misurazioni di riferimento degli spazi circostanti, poiché i software impiegati sono in grado di ricostruire le proprietà geometriche dell'obiettivo della fotocamera. Grazie a queste informazioni, è possibile determinare con esattezza le dimensioni dell'oggetto fotografato, ottenendo una riproduzione virtuale che rispetta le proporzioni reali.

D: Come viene garantita la fedeltà alla realtà? E come si gestisce il margine di errore causato da luci e ombre?

R (Antonio Origlia): La fedeltà alla realtà dipende molto dalla configurazione della scena virtuale. Nel nostro caso, si è cercato di riprodurre l'illuminazione originale utilizzata per le sculture, caratterizzata da una luce zenitale, ovvero posizionata direttamente sopra le statue. Il fascio luminoso non era cilindrico, ma conico, concentrandosi principalmente sulla parte superiore delle opere, come la testa. Nei contesti digitali, è possibile controllare con precisione diversi aspetti della luce, inclusa la sua dimensione e la distanza dalla superficie che illumina. Questo è essenziale per ottenere il giusto equilibrio tra luci e ombre. Per esempio, una fonte luminosa di grandi dimensioni, posizionata vicina all'oggetto, crea ombre più morbide e diffuse. Al contrario, una sorgente più piccola, alla stessa distanza, genera ombre molto più nette e definite. La capacità di regolare questi parametri consente di ridurre al minimo gli errori e di ottenere un'illuminazione quanto più realistica possibile, pur lavorando in un ambiente virtuale.

D: Quali sono state le principali difficoltà tecniche nella digitalizzazione delle opere scultoree?

R (Valeria Cera): Per la digitalizzazione di sculture e collezioni mobili, l'ideale sarebbe stato utilizzare un laser scanner a triangolazione ottica, che avrebbe garantito una maggiore precisione. Tuttavia, in quel contesto, avevamo a disposizione solo macchine fotografiche, e non uno scanner. Le statue che abbiamo digitalizzato presentavano alcune problematiche specifiche legate ai materiali, in particolare il bianco riflettente delle superfici. Uno dei maggiori ostacoli è stato l'illuminazione dall'alto, che creava ombre nette, non ideali per la digitalizzazione, in quanto rendevano difficile catturare e ricostruire accuratamente alcune parti delle statue. Per ridurre questo problema, abbiamo utilizzato un faretto esterno durante gli scatti fotografici, posizionandolo frontalmente rispetto alla porzione della statua fotografata per contrastare le ombre. Nonostante gli sforzi, la soluzione non è stata perfetta e, di conseguenza, in fase di elaborazione digitale, è stato necessario apportare delle migliorie. Il modello 3D finale, infatti, presentava alcune imperfezioni nella texture e nella geometria, con piccoli avvallamenti o protuberanze che non corrispondevano alla realtà. Grazie al lavoro del team tecnologico,

siamo intervenuti per correggere questi 'rumori' nel modello prima di applicare la texture definitiva, ottenendo così una rappresentazione più pulita e fedele dell'opera originale.

D: Come viene gestita la resa delle texture e dei dettagli? Come è possibile migliorarla nel concreto tramite la tecnologia?

R (Antonio Origlia): In fase di acquisizione, l'ideale sarebbe lavorare in condizioni di illuminazione neutra, per evitare la formazione di ombre sulla texture e garantire una resa accurata dei dettagli. Tuttavia, nel caso delle sculture di Canova, le scansioni sono state effettuate durante la mostra *Canova e l'Antico*, il che ci ha limitato. Non avevamo la possibilità di controllare o modificare l'illuminazione, né di ridurre le ombre o gestire le superfici riflettenti, complicando ulteriormente il processo. Il problema delle superfici riflettenti, come quelle del marmo bianco di Canova, era accentuato dal fatto che rischiavamo di catturare nella fotografia anche i riflessi dei fari utilizzati per l'illuminazione della mostra. Una tecnica alternativa per affrontare queste difficoltà, anche se non filologicamente corretta, consiste nell'utilizzare la geometria dell'oggetto acquisito senza impiegare la texture originale. In questo modo, si ottiene il modello 3D (la mesh) dell'opera e si applica un materiale generico che risulti compatibile con quello reale, ma non identico. Nel caso di superfici uniformi, le venature naturali del materiale possono essere ignorate, applicando invece un materiale ricreato e regolato in modo da richiamare le caratteristiche dell'originale, pur non corrispondendo perfettamente.

D: Considerando il carattere sperimentale di questo progetto di mostra virtuale, avete in programma iniziative più stabili e durature? In particolare, alla luce dei profondi cambiamenti avvenuti nella società post Covid-19, come l'aumento della domanda di fruizione digitale dell'arte e della cultura, pensate di integrare soluzioni virtuali in modo permanente per altre attività espositive future?

R (Antonio Origlia): Dal punto di vista dell'esperienza di visita, stiamo investendo molto nello sviluppo di tecnologie avanzate, in particolare nell'intelligenza artificiale conversazionale. Attualmente, è in corso un progetto che mira alla creazione di agenti virtuali interattivi, capaci di accompagnare i visitatori all'interno delle mostre virtuali, fornendo spiegazioni personalizzate e adattando l'esperienza a seconda delle esigenze del visitatore. Questo approccio rende la fruizione più immersiva, coinvolgente e dinamica,

unendo le potenzialità tecnologiche all'esperienza culturali. Oggi molte istituzioni culturali, come musei e biblioteche, offrono già digitalizzazioni online di altissimo livello. La tecnologia per la documentazione e la riproduzione digitale ha raggiunto livelli straordinari e continuerà a evolvere. In parallelo, piattaforme come Unreal Engine stanno innovando velocemente, permettendo la creazione di esperienze sempre più fotorealistiche e interattive. Un esempio interessante è quello dei MetaHuman, avatar digitali estremamente realistici, che permettono di migliorare la fruizione visiva e di aumentare l'interazione con i contenuti culturali. Prevediamo che queste tecnologie, integrate in modo permanente, trasformeranno radicalmente il modo in cui il pubblico potrà accedere e vivere le future mostre, sia da remoto che in presenza.

R (Valeria Cera): Un esempio significativo di integrazione permanente delle tecnologie digitali nel campo del restauro e della conservazione è il progetto legato alla Fontana del Nettuno in Piazza Maggiore a Bologna. Durante l'intervento di pulitura e restauro, la statua è stata completamente digitalizzata, e su questa base è stata creata una piattaforma collaborativa online. Attraverso il modello 3D della fontana, i vari tecnici potevano navigare intorno all'opera, evidenziando aree specifiche e aggiungendo annotazioni – ad esempio, segnalando una macchia o un danno e suggerendo interventi mirati. Era possibile allegare materiale fotografico e schede tecniche, permettendo a tutti i collaboratori di partecipare in modo interattivo e coordinato nel processo di recupero della fontana. Questo tipo di soluzione, oltre a migliorare la collaborazione, favorisce una conservazione più precisa e documentata.

D: Quali sono i progetti futuri per la digitalizzazione delle sei sculture provenienti dall'Ermitage?

R (Valeria Cera): Era previsto un progetto di digitalizzazione anche dei calchi delle stesse sculture conservati presso la Gypsotheca di Possagno. L'idea era di confrontare i calchi con le opere finali presenti all'Ermitage per verificare eventuali differenze e, se esistenti, misurare quanto il calco, il modello o il prototipo si discostino dall'opera definitiva. Tuttavia, il progetto è attualmente in stand by a causa delle lungaggini burocratiche e dei numerosi permessi necessari. Questi ostacoli amministrativi avrebbero rallentato altre

attività più immediate e concrete, portando a una temporanea sospensione dell'iniziativa.

D: Quali sono, secondo lei, i principali benefici della digitalizzazione del patrimonio culturale, oltre alla fruizione da remoto?

R (Antonio Origlia): La digitalizzazione riveste un ruolo cruciale nella conservazione delle opere d'arte. Un esempio emblematico è il David di Michelangelo, che durante la Seconda Guerra Mondiale fu protetto sotto una cupola di mattoni per evitare danni dai bombardamenti. Un altro caso è quello della Pietà, il cui piede fu danneggiato da un atto vandalico. Creare copie digitali in 3D di tali opere offre un'alternativa sicura per preservarne l'integrità, documentarne lo stato e ridurre i rischi di deterioramento o perdite irreparabili. Un altro vantaggio della digitalizzazione riguarda l'analisi semantica dei modelli 3D, che consente di arricchire la rappresentazione geometrica delle opere con informazioni contestuali. Ciò facilita l'interpretazione dei dettagli da parte di sistemi informatici. Un esempio interessante è il progetto 'Chrome', in cui un agente virtuale dotato di un corpo può interagire fisicamente con il modello 3D. Se un elemento della scultura è associato a un'etichetta semantica specifica, il sistema la riconosce e l'agente virtuale è in grado di indicarla o descriverla durante una spiegazione. Questo tipo di tecnologia potrebbe essere utilizzato per guide turistiche virtuali, offrendo un'esperienza interattiva in cui l'osservatore esplora i dettagli dell'opera seguendo le indicazioni precise dell'agente. Questi strumenti non solo garantiscono la conservazione e l'accessibilità delle opere, ma aprono nuove prospettive nello studio, nella comunicazione e nella valorizzazione del patrimonio culturale, arricchendo l'esperienza del pubblico e degli studiosi.

D: Possiamo considerare la realtà virtuale una sorta di evoluzione della fotografia?

R (Antonio Origlia): Studiare un modello 3D offre un'esperienza molto più completa e immersiva rispetto alla fotografia tradizionale. Sebbene quest'ultima abbia svolto un ruolo cruciale nella documentazione e divulgazione delle opere d'arte, la realtà virtuale, insieme ai motori grafici sviluppati per i videogiochi, ci consente oggi di ricreare le opere con un realismo superiore, simulando con precisione il comportamento dei materiali. Questo ci permette di restituire sensazioni visive e tattili simili a quelle che si proverebbero di fronte all'opera reale, come la rugosità di una pennellata o il contrasto

tra una cornice in legno e la superficie liscia di un dipinto a olio quando vengono colpiti dalla luce. Un altro aspetto fondamentale è la percezione delle dimensioni reali dell'opera. Spesso, osservando un'opera su un libro o una fotografia, si perde il senso delle proporzioni originali. Un esempio classico è la Gioconda: molte persone rimangono sorprese dalla sua dimensione ridotta dopo averla vista solo su carta o sullo schermo. La ricostruzione 3D consente di trasmettere in modo più fedele queste proporzioni, cosa che la fotografia non sempre riesce a fare, a meno di non ricorrere a riproduzioni in scala naturale, che sono rare.

D: Ci sono state direttive specifiche da parte del MANN durante la digitalizzazione delle opere, considerando la natura sperimentale del progetto?

R (Valeria Cera): Il progetto, come accennato in precedenza, è stato realizzato tramite fotogrammetria, una tecnica che presenta il vantaggio di essere completamente non invasiva per le opere. A differenza del laser scanner, che comunque emette una luce laser, la fotogrammetria è un metodo passivo: non richiede alcun tipo di contatto o intervento diretto sull'opera. Questo approccio garantisce che in nessun modo l'integrità dell'opera venga compromessa, rispettando appieno le direttive del MANN, che miravano semplicemente a salvaguardare la delicatezza e il valore dei manufatti artistici.

D: Qual è stato l'aspetto più gratificante nel lavorare con l'illuminazione in un progetto museale?

R (Antonio Origlia): Oltre al mio personale interesse per lo studio della luce, alimentato dalla mia passione per la fotografia, il fulcro del mio lavoro si concentra sull'intelligenza artificiale conversazionale. Quando si tratta di beni culturali o di rappresentazioni grafiche complesse, come quelle delle mostre d'arte, l'illuminazione riveste un ruolo cruciale. I motori grafici moderni permettono di creare effetti di illuminazione fotorealistici, rendendo fondamentale la gestione della luce. È proprio questo equilibrio tra tecnologia e resa visiva che rende il lavoro in questo campo estremamente gratificante: ho l'opportunità di trasformare un aspetto tecnico in un elemento che arricchisce l'esperienza estetica e culturale del visitatore.

3.3 Conclusioni

Nel saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Walter Benjamin mette in evidenza come al giorno d'oggi ci si soffermi così tanto tempo nel domandarci se la fotografia sia o meno un'opera d'arte quando, secondo lui, la vera domanda che dovremmo porci è che cosa rimane dell'opera d'arte dopo l'avvento della fotografia. Il suo saggio ruota attorno al concetto di *aura*³⁵, che rappresenta l'«hic et nunc» dell'arte, e si riferisce a quella qualità unica e irripetibile di un'opera che le conferisce una presenza autentica e storica. Benjamin afferma che l'*aura* è intrinsecamente legata all'unicità dell'opera, alla sua origine e al contesto culturale e storico in cui si inserisce. Secondo l'autore, l'avvento delle tecnologie di riproduzione ha avuto un impatto profondo sulla nostra percezione dell'arte. La possibilità di replicare un'opera in modo massiccio e senza limiti ha portato a una democratizzazione dell'arte, ma ha anche comportato una perdita dell'*aura*. Le opere d'arte, una volta uniche e collocate in un contesto specifico, diventano accessibili a tutti, ma al contempo rischiano di perdere quella particolare connessione emotiva e storica che le caratterizza.

Benjamin distingue tra la fruizione dell'arte tradizionale e quella delle opere riprodotte. Mentre le opere d'arte tradizionali richiedono un'interazione contemplativa e un impegno personale da parte dell'osservatore, le opere riprodotte tendono a essere consumate in modo superficiale e veloce, contribuendo a una fruizione più massificata e meno coinvolgente. Questo cambiamento, sebbene porti con sé vantaggi in termini di accessibilità, solleva interrogativi sulla nostra capacità di apprezzare l'autenticità e la profondità dell'esperienza artistica.

Nel contesto contemporaneo, la digitalizzazione delle opere, come nel caso delle sculture di Antonio Canova durante la mostra “Canova e l'Antico” al MANN, offre un'opportunità per riconsiderare il concetto di “aura”. Le tecnologie moderne non solo preservano il patrimonio culturale, ma possono anche arricchire la nostra interazione con l'arte, consentendo nuove forme di esperienza e coinvolgimento. Attraverso strumenti digitali, come realtà aumentata e virtuale, il pubblico può esplorare l'opera d'arte da

³⁵ W. BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. di G. D'Angelo, Einaudi, Torino 2010, pp. 22-23.

angolazioni e in modi inediti, portando a una riemersione dell'aura in forme contemporanee.

In questo modo, la digitalizzazione non è semplicemente un mezzo di riproduzione, ma diventa uno strumento di valorizzazione e reinterpretazione, permettendo di rinnovare il dialogo con l'arte e di riattivare il suo significato nel contesto attuale. Così, mentre Benjamin ci invita a riflettere su cosa resti dell'arte nell'era della riproducibilità, la tecnologia moderna ci sfida a scoprire come possiamo riappropriarci di quella stessa aura in modi nuovi e stimolanti.

CAPITOLO IV

4.1 Guida virtuale alle opere: schede tecniche e descrittive per una fruizione divulgativa

Le schede tecniche e descrittive che seguono rappresentano un esercizio di redazione pensato per offrire una panoramica divulgativa delle opere di Antonio Canova prese in esame ed esposte in mostra. Ciascuna scheda è progettata e concepita con l'intento di fornire un'analisi approfondita e coinvolgente, combinando dettagli tecnici e contestuali in un linguaggio chiaro e avvincente.

L'obiettivo di queste schede è trasformare ogni scultura in un'esperienza interattiva, stimolando la curiosità e favorendo una maggiore comprensione. Attraverso enunciati ben strutturati, i testi offrono una panoramica divulgativa delle opere, presentando informazioni essenziali per facilitare la scoperta e l'apprezzamento delle peculiarità artistiche. In questo modo, la storia e le caratteristiche di ogni scultura vengono rese fruibili e coinvolgenti, permettendo al pubblico di immergersi nel mondo neoclassico con spiegazioni intuitive che ne valorizzano la bellezza e il significato.

4.1.1 Scheda n. 1: *Testa di genio funebre*



Fig. 4.1: Marmo, h 83 cm, Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Descrizione: Entrando nel Salone della Meridiana, al centro, ci accoglie la *Testa di Genio Funebre*, una scultura a tutto tondo realizzata in marmo bianco, attribuita al pittore e accademico Vasilij Sazonov. Questa versione specifica misura 36 cm x 83 cm x 38 cm ed è parte del monumento dedicato a Clemente XII, completato da Antonio Canova nel 1792, situato nella basilica di San Pietro a Roma. La scultura rappresenta un giovane alato intento a spegnere una torcia, simbolo della fine della vita.

Dimensioni: h 83 cm.

Materiale: Marmo bianco.

Luogo di esposizione: Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Contesto: Originariamente, molte di queste teste funebri erano parte di monumenti o tombe commissionate per chiese e cimiteri, destinati a rappresentare il passaggio dall'esistenza terrena all'aldilà. Nonostante l'incertezza sull'origine dell'opera, la testa del Genio Funebre manifesta chiaramente l'ammirazione di Canova per il classicismo e la Grecia Antica, fondendo armonia e bellezza perfetta.

Dettagli tecnici: La scultura presenta venature nere nel marmo, che secondo Vittorio Malamani (autore della prima monografia moderna su Canova) potrebbero aver costretto l'artista a ricominciare il lavoro utilizzando un altro blocco. Queste venature sono ancora visibili, insieme a macchie e fenditure, suggerendo le difficoltà incontrate durante la realizzazione.

Interpretazione: L'espressione del volto del Genio riflette una paura palpabile, evocata dal momento del trapasso. Questa emozione è accentuata dall'illuminazione che proviene dall'alto, creando un gioco di luci e ombre che mette in risalto la drammaticità della scena.

Esperienza Interattiva: Quando osservi la Testa di Genio Funebre, prova a notare le diverse texture e dettagli del marmo. Riflessioni su come le venature influenzano l'aspetto e il significato dell'opera possono arricchire la tua comprensione dell'arte di Canova e del suo profondo legame con la tradizione classica. Immagina il contesto storico e culturale in cui quest'opera è stata realizzata e come il concetto di morte e immortalità sia stato affrontato attraverso l'arte neoclassica.

4.1.2 Scheda n. 2: *Amorino alato*



Fig. 4.2: Marmo, h 142 cm, Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Descrizione: Voltando lo sguardo verso sinistra, ci troviamo di fronte all'Amorino Alato, una scultura che fa parte di una serie realizzata da Antonio Canova a partire dal 1786. Nel corso della sua lunga e prolifica carriera, il tema di Amore fu molto caro allo scultore, tanto da scolpire ben quattro statue realizzate a partire da un unico modello, una statua antica e declinandole di volta in volta in forma ideale. Canova stesso annotò nel suo libro delle spese, il 4 agosto 1786, l'acquisto di un'opera d'arte di tale origine, probabilmente un marmo che necessitava di restauro.

Dimensioni: h 142 cm.

Materiale: Marmo bianco.

Luogo di esposizione: Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Contesto storico: Commissionato dal principe Nikolaj Jusupov nel settembre del 1794, l'Amorino fu accettato da Canova il 15 novembre dello stesso anno, il quale informò il committente di aver già intrapreso la realizzazione della scultura, arricchita dall'innovativa aggiunta delle ali. Questa scelta trasformò l'opera nella migliore della sua serie, valutata dallo stesso Canova 700 zecchini.

Dettagli tecnici: Le ali, scolpite con straordinaria maestria, conferiscono alla figura un aspetto etereo, mantenendo la tradizionale rappresentazione di Amore. La scultura introduce un nuovo approccio spaziale: Canova ridusse il supporto, invitando lo spettatore a una visione circolare dell'opera, che ne esalta la tridimensionalità e l'equilibrio compositivo. La figura, un corpo nudo e adolescente, appoggiato a un tronco con arco e faretra di Eros, incarna perfettamente il concetto di grazia teorizzato da Winckelmann.

Interpretazione estetica: L'Amorino Alato rappresenta un ideale di bellezza e grazia, trasformando la materia in un'esperienza visiva unica. La scultura invita a esplorare il concetto di amore e leggerezza, realizzando una fusione armoniosa di forme e sentimenti.

Esperienza interattiva: Osservando l'Amorino Alato, prendi nota delle diverse texture e dettagli delle ali e del corpo. Riflessioni sulle scelte stilistiche di Canova possono arricchire la tua comprensione dell'arte neoclassica e del suo profondo legame con la

tradizione classica. Immagina come l'innovazione nella scultura abbia influenzato la percezione dell'amore nell'arte dell'epoca.

4.1.3 Scheda n. 3: *Amore e Psiche*



Fig. 4.3: Marmo, h 148 cm, Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Descrizione dell'opera: Proseguendo nel nostro percorso, incontriamo *Amore e Psiche*, un'opera che illustra la passione contrastata tra il dio Eros e la mortale Psiche. Questo mito, narrato nel romanzo *L'asino d'oro* di Lucio Apuleio, è ben radicato nell'arte dell'antica Roma, conferendogli un significato profondo e universale.

Dimensioni: h 148 cm.

Materiale: Marmo bianco.

Luogo di esposizione: Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Contesto storico: Questa scultura è la seconda delle due versioni commissionate a Canova, acquistata da Josephine de Beauharnais, moglie di Napoleone, nonché tra i principali mecenati e committenti dell'artista. La scultura arrivò a Parigi solo nel 1808, dove fu esposta in mostra al *Salon* prima di essere trasferita alla Malmaison. Dopo la morte di Josephine, nel 1815, questa scultura fu venduta allo Zar Alessandro I di Russia, per mano di cui finì al museo Ermitage di San Pietroburgo, trovando la sua collocazione definitiva.

Dettagli tecnici: I due protagonisti, Amore e Psiche, sono rappresentati con una grazia senza tempo, privi di qualsiasi tono erotico. La loro complicità si manifesta attraverso l'abbraccio, quasi come un singolo essere. Canova si ispirò a un precedente lavoro raffigurante Psiche, a cui aggiunse un nudo Cupido nell'atto di stringerla. Le posture delle figure suggeriscono un movimento verso l'altro, avvolti in un drappeggio che accentua la loro armonia.

Interpretazione estetica: I volti di Amore e Psiche esprimono morbidezza e serenità, e la loro innocenza è enfatizzata dalla presenza di una farfalla, simbolo di fragilità e brevità della vita. Questo dettaglio, che attira l'attenzione, arricchisce il lirismo dell'opera e riflette la sensibilità artistica di Canova.

Esperienza interattiva: Osservando Amore e Psiche, presta attenzione alla fluidità delle linee e alla delicatezza dei volti. Riflessioni sulle emozioni trasmesse dai protagonisti

possono aumentare la tua comprensione della scultura neoclassica. Immagina come il mito e l'arte si intrecciano per raccontare storie senza tempo di amore e immortalità.

4.1.4 Scheda n. 4: *Le tre Grazie*



Fig. 4.4: Marmo, h 182 cm, Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Descrizione dell'opera: Al centro dell'ambiente, accanto alla Testa del Genio Funebre, si erge *Le Tre Grazie*, una delle opere più celebri di Antonio Canova, simbolo di bellezza e armonia. Questa scultura rappresenta l'ideale di sensualità e perfezione, manifestata attraverso le pose e gli sguardi delle tre figure femminili, che evocano un forte sentimentalismo.

Dimensioni: h 182 cm.

Materiale: Marmo bianco.

Luogo di esposizione: Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo,

Dettagli tecnici: Realizzata da un unico blocco di marmo alto 182 cm, l'opera ritrae tre figure a grandezza naturale: Aglaia, Eufrosine e Talia. Le Grazie, nude, si uniscono in un abbraccio fraterno, i loro corpi esili e tonici si accarezzano e si guardano negli occhi, esprimendo una profonda armonia e tenerezza. I volti simili accentuano ulteriormente il loro legame, mentre il marmo levigato dà vita a dettagli che sembrano animare le figure.

Contesto storico: Commissionata da Joséphine de Beauharnais per il suo castello di Malmaison, la scultura fu completata tra il 1813 e il 1816, rappresentando l'ultima committenza dell'artista per la mecenate. Dopo la morte di Joséphine, l'opera fu acquistata da suo figlio, il principe Eugenio di Beauharnais, e successivamente trasferita in Russia, dove oggi è conservata al Museo dell'Ermitage di San Pietroburgo.

Processo creativo: La proposta di realizzare *Le Tre Grazie* giunse tramite una lettera dell'11 giugno 1812 da J.M. Deschamps, segretario dell'allora imperatrice di Francia. Canova, pur definendo la proposta "extrêmement délicate et épineuse", si mise subito al lavoro, come dimostrano i numerosi bozzetti e disegni preliminari conservati presso il Museo Civico di Bassano del Grappa.

Esperienza interattiva: Osservando *Le Tre Grazie*, presta attenzione ai dettagli espressivi e alle delicate interazioni tra le figure. Riflessioni sul loro abbraccio e sulla fluidità delle forme possono arricchire la tua esperienza, permettendoti di cogliere la bellezza intrinseca nell'arte di Canova e il suo profondo legame con l'ideale di grazia neoclassica.

4.1.5 Scheda n. 5: *Ebe*



Fig. 4.5: Marmo, h 161 cm, Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Descrizione dell'opera: Nell'angolo più remoto all'entrata, a destra, si erge con grazia la figura di *Ebe*, la dea greca della giovinezza, ritratta mentre versa l'ambrosia, il nettare degli dèi. Canova scolpì Ebe in una posa elegante e leggera, priva di ali, ma ricca di movimento.

Dimensioni: h 161 cm.

Materiale: Marmo bianco

Luogo di esposizione: Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo

Dettagli tecnici: La scultura si presenta in posa incedente, elegante e leggera, con un drappeggio che esalta la fluidità e la grazia del corpo. Con la mano destra sollevata a reggere una coppa di bronzo dorato e il piccolo recipiente nell'altra, la figura esprime leggerezza e preziosità.

Un particolare oggetto di critica fu il supporto della scultura, inizialmente concepito come una nuvoletta, giudicata troppo "barocca" e anticlassica. In seguito, fu sostituita da un tronco, come nelle versioni conservate presso la collezione del Duca del Devonshire a Chatsworth e nella Pinacoteca Civica di Forlì.

Materiali e tecnica: Il marmo utilizzato per Ebe è di straordinaria purezza, conferendo un aspetto quasi diafano alla pelle della figura. I capelli, riuniti in una sobria acconciatura, creano un vivace chiaroscuro. Ebe è ritratta seminuda, avvolta in un abito leggero che valorizza la sua figura e richiama i panneggi bagnati di ispirazione fidiaca.

Contesto storico: Antonio Canova realizzò quattro versioni principali della scultura tra il 1800 e il 1817. Questa Ebe fu completata nel 1805 su richiesta di Joséphine de Beauharnais, esposta al Salon di Parigi nel 1808 e successivamente trasferita nella collezione della Malmaison, dove fu acquistata dallo zar Alessandro I nel 1815.

Esperienza interattiva: Osservando Ebe, nota la delicatezza dei dettagli e l'espressività del movimento. Pensa all'importanza del simbolismo della giovinezza nell'arte neoclassica e come Canova riesca a catturare l'essenza della divinità attraverso la scultura.

4.1.6 Scheda n. 6: *Danzatrice con le mani sui fianchi*



Fig. 4.6: Marmo, h 179 cm, Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Descrizione dell'opera: All'uscita del Salone, troviamo la *Danzatrice con le mani sui fianchi*, la prima di una serie di tre figure femminili danzanti, inizialmente chiamata da Canova "Erato", in onore della musa della poesia d'amore.

Dimensioni: h 179 cm.

Materiale: Marmo bianco.

Luogo di esposizione: Museo Statale Ermitage, San Pietroburgo.

Dettagli tecnici: Realizzata tra il 1811 e il 1812 su commissione di Joséphine de Beauharnais, la scultura rappresenta una giovane danzatrice in un momento di quiete. La figura, realizzata in marmo bianco di Carrara, presenta un realismo sorprendente, con il corpo leggermente in torsione e un accenno di sorriso sul volto. La posa invita lo spettatore a unirsi a lei nella danza, catturando l'essenza del movimento.

Estetica e composizione: La veste morbida avvolge la figura, scivolando con un drappeggio delicato che esprime leggerezza e sinuosità. La maestria di Canova nel plasmare luce e ombre conferisce vita all'opera, rendendo la figura quasi sospesa in aria, come se fosse in un salto, con il piede destro avanzato e il sinistro leggermente arretrato.

Contesto storico: La *Danzatrice* fu completata all'inizio del 1812 e presentata al Salon di Parigi nello stesso anno. Insieme ad altre due sculture, fu acquistata dallo zar Alessandro I nel 1815, evidenziando, ancora una volta, l'apprezzamento per l'arte di Canova anche al di fuori dei confini italiani.

Esperienza interattiva: Mentre osservi la *Danzatrice*, focalizzati sulla fluidità delle linee e sull'equilibrio della figura. Riflessioni sul concetto di danza e movimento nella scultura possono arricchire la tua comprensione della virtuosità artistica di Canova, permettendoti di vivere un momento di bellezza e grazia intramontabili.

RINGRAZIAMENTI

Desidero ringraziare tutti coloro che, con pazienza e con dedizione, hanno contribuito alla realizzazione di questo elaborato.

Un ringraziamento speciale va alla professoressa Barbara Maria Savy per la sua disponibilità e per la curiosità che ha saputo trasmettermi durante la redazione di questo lavoro. Un sincero grazie va anche alla correlatrice Sara Danese, che mi ha affiancato con preziosi consigli nelle fasi finali della scrittura. Desidero inoltre esprimere la mia gratitudine ai professori Maria Laura Chiacchio, Franco Cutugno, Antonio Origlia e Valeria Cera, per il tempo che mi hanno dedicato e per i suggerimenti che hanno arricchito il mio percorso.

Ringrazio la mia famiglia, i miei amici e le mie amiche per il costante supporto e per avermi insegnato sull'amore più di quanto io avrei mai potuto sperare di intuire.

Ringrazio la mia mamma, per avermi insegnato l'arte della pazienza e della leggerezza, ma anche della responsabilità, con una chiarezza semplice e arrendevole di cui le sarò grata sempre.

Ringrazio ogni esperienza vissuta, ogni cosa che ho imparato, visto, sentito, ascoltato, e toccato con mano in questi anni di silente meraviglia. Questa università mi ha spostato e accompagnato, permettendomi di costruire un pensiero nuovo, uno spazio inedito, un alfabeto diverso. Mi ha mostrato mondi in cui non avevo mai abitato, ricollocandomi in una prospettiva nuova e con una consapevolezza diversa.

Infine, a te, papà, che avresti amato, letto e capito questa tesi più di chiunque altro.

Sei stato tutto: artista, amico, cuoco, falegname, grafico, pittore, musicista, critico cinematografico, ingegnere. Ti ho visto costruire case e scegliere sempre il vino migliore. Sei stato così tante cose che, forse proprio per questo, ad oggi io credo di poter essere tutto, mentre, al confronto, non sono ancora niente. Ti ringrazio più di ogni altro, perché senza – ne sono certa – sarei stata sicuramente meno.

BIBLIOGRAFIA

1973

CICOGNARA L., *Lettere ad Antonio Canova*, a cura di G. Venturi, Argalia, Urbino 1973.

1976

PAVANELLO G., *Canova*, UTET, Torino 1976.

1987

HUBERT G. *Canova*, in *Dictionnaire Napoléon* sous la direction de Jean Tulard, Fayard Paris 1987.

1989

Lo studio delle arti e il genio dell'Europa. Scritti di A.C. Quatremère de Quincy e di Pio VII Chiaramonti (1796-1802). Nuova Alfa Editoriale, Bologna 1989.

1990

LEWIS D., *The iconography of Veronese's frescoes in the Villa Barbaro at Maser*, in *Nuovi studi su Paolo Veronese*, a cura di M. GEMIN, Arsenale Editrice, Venezia 1990.

1990

PIOVENE G., *Canova: il maestro del Neoclassicismo*, Einaudi, Torino 1990.

2002

FARDELLA P., *Antonio Canova a Napoli tra collezionismo e mercato*, Edizioni Paparo, Napoli 2002.

2004

MISSIRINI M., *Vita di Antonio Canova. Libri Quattro*, a cura di F. Leone, Istituto Studi su Canova, Bassano del Grappa 2004.

2007

DAL NEGRO A., *Catalogo della mostra La Biblioteca di Canova, tra collezione e ricerca, 19 maggio 2007 - 15 luglio 2007*, Museo Gypsotheca Antonio Canova, Possagno 2007.

DINI R., PATERNÒ F., SANTORO C., *An Environment to Support Multi-user Interaction and Cooperation for Improving Museum Visits through Games*, ACM, Singapore 2007.

STOCK O., ZANCANARO M., *PEACH- Intelligent Interfaces for Museums Visits*, in *Cognitive Technologies*, vol. XII, January 2007.

2010

BENJAMIN W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it. di G. D'Angelo, Einaudi, Torino 2010.

2011

GORFINKEL A., KUFLIK T., STOCK O., ZANCANARO M., *A visitor's guide in an active museum: presentations, communications, and reflection*, in *Journal on Computing and Cultural Heritage*, ACM, vol. III, 3, March 2011.

ANDERLUCCI T., CARINI V., CIANCIO L., CORRA A., ESPOSITO A., FABRIS T., GRANATI G., GRIPPO V., MAGLIANO C., MARTINOLI A., MORENA M., NATALE M. T., PAGANI E., PANACCIO P., SCIOTTI E., SERMONTI P., ZAGRA G., *Mostre*

virtuali online. Linee guida per la realizzazione, Roma 2011.

BONACINI E., *Nuove tecnologie per la fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale*, Aracne, Roma 2011.

IPPOLITI E., *Media digitali per il godimento del patrimonio culturale. Digital media and enjoyment of Cultural Heritage*, in *Tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale*, vol. IV, 2011.

<https://disegnarecon.unibo.it/article/viewFile/2564/1942>

MESCHINI A., *Tecnologie digitali e comunicazione dei beni culturali. Stato dell'arte e prospettive di sviluppo*, in *Disegnare Con*, vol. IV, 2011.

<https://disegnarecon.unibo.it/article/view/2565>

2012

CATALDO L., *Dal Museum Theatre al digital storytelling. Nuove forme di comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Franco Angeli, Milano 2012.

PALOMBINI A., *Narrazione e virtualità: possibili prospettive per la comunicazione museale*, in *DigItalia – Rivista del Digitale nei beni culturali*, vol. VII, 2012.

2014

TDLab – Turismo Digitale, *Piano Strategico per la digitalizzazione del Turismo italiano*, Roma 2014.

https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1460024515998_TD_Lab.pdf

2015

KUFLIK T., LANIR J., STOCK O., WECKER A. J., *An integrative framework for extending the boundaries of the museum visit experience:*

linking the pre, during and post visit phases, in *Information Technology & Tourism*, vol. XV, 2015.

1. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40558-014-0018-4>

SCARTABELLI T., *Media e didattica museale. Nuove tecnologie per educare: quando la multimedialità e interattività incontrano il museo e il patrimonio culturale*, Lulu.com, Raleigh 2015.

2016

CHIACCHIO M.L., CUTUGNO F., ORIGLIA A., ROSSI A., *Cultural heritage presentations with a humanoid robot using implicit feedback*, Haifa 2016. <http://ceur-ws.org/Vol-1621/paper4.pdf>

2017

IZZO F., *Musei e tecnologie: valorizzare il passato per costruire il futuro*, Wolters Kluwer, Milano 2017.

2018

ALFANO I., CUTUGNO F., D'ERRICO F., ORIGLIA A., POGGI I., SAVY R., *An audiovisual corpus of guided tours in cultural sites: data collection protocols in the CHROME project*, in *AVI-CH 2018 Advanced Visual Interfaces for Cultural Heritage in AVI '18*, vol. 2091, ACM, New York 2018. <http://ceur-ws.org/Vol-2091/paper8.pdf>

CAMPI M., CERA V., CUTUGNO F., ORIGLIA A., *Semantically annotated 3D material supporting the design of natural user interfaces for architectural heritage*, in *AVI-CH 2018 Advanced Visual Interfaces for Cultural Heritage in AVI '18*, vol. 2091, ACM, New York 2018.

https://www.researchgate.net/publication/325531923_Semantically_Annotated_3D_Material_Supporting_the_Design_of_Natural_User_Interfaces_for_Architectural_Heritage

DE BENEDETTI E., (a cura di) *Johann Joachim Winckelmann (1717 – 1768) nel duplice anniversario*, Quasar, Roma 2018.

2019

APOLLONI M. P., *Canova*, Giunti Editore, Firenze 2019.

PAVANELLO G., *Canova e l'Antico*, Electa, Milano 2019.

2022

GUDERZO M., GUIDI B., PAVANELLO G. (a cura di), *Io Canova. Genio Europeo*, Musei Civici Bassano del Grappa, MBA Silvana Editoriale 2022.

2023

CANOVA A., *Quaderni di viaggio di Antonio Canova*, a cura di L. NANNIPIERI, Historica Edizioni, Cesena 2023.

SITOGRAFIA

- Abate Foschi: https://www.treccani.it/enciclopedia/antonio-canova_%28Dizionario-Biografico%29/ (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Ercole Farnese: <https://mann-napoli.it/wp-content/uploads/2022/04/5.-Eracle-a-riposo.pdf> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Fidia: <https://www.treccani.it/enciclopedia/fidia> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Francesco Maria Berio: [https://www.treccani.it/enciclopedia/francesco-maria-berio_\(Dizionario-Biografico\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/francesco-maria-berio_(Dizionario-Biografico)) (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Francesco Maria Statella, principe di Cassaro: [https://www.treccani.it/enciclopedia/francesco-maria-statella-e-napoli-principe-di-cassaro_\(Dizionario-Biografico\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/francesco-maria-statella-e-napoli-principe-di-cassaro_(Dizionario-Biografico)/) (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Giovanni Rosadi: <https://siusa-archivi.cultura.gov.it/cgi-bin/pagina.pl?TipoPag=prodpersona&Chiave=48616> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Mostra “Canova e l’Antico”: <http://www.arte.it/calendario-arte/napoli/mostra-canova-e-l-antico-58803> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Neottolemo ed Astianatte: <https://mythologiae.unibo.it/index.php/2016/03/09/neottolemo-e-astianatte> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Onorato Gaetani dell’Aquila d’Aragona: <https://patrimonio.archivio.senato.it/repertorio-senatori-regno/senatore/IT-SEN-SEN0001-001045> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Paestum: [https://www.treccani.it/enciclopedia/paestum_\(Enciclopedia-Italiana\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/paestum_(Enciclopedia-Italiana)) (ultimo accesso 8 settembre 2024).

- Paolo Veronese: <https://www.treccani.it/enciclopedia/paolo-veronese> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Sito web di Avvenire: <https://www.avvenire.it/info/pagine/chisiamo> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Tempio Canoviano: <https://www.tempiocanoviano.it/> (ultimo accesso 8 settembre 2024).
- Tiziano Vecellio: <https://www.treccani.it/enciclopedia/tiziano-vecellio> (ultimo accesso 8 settembre 2024).