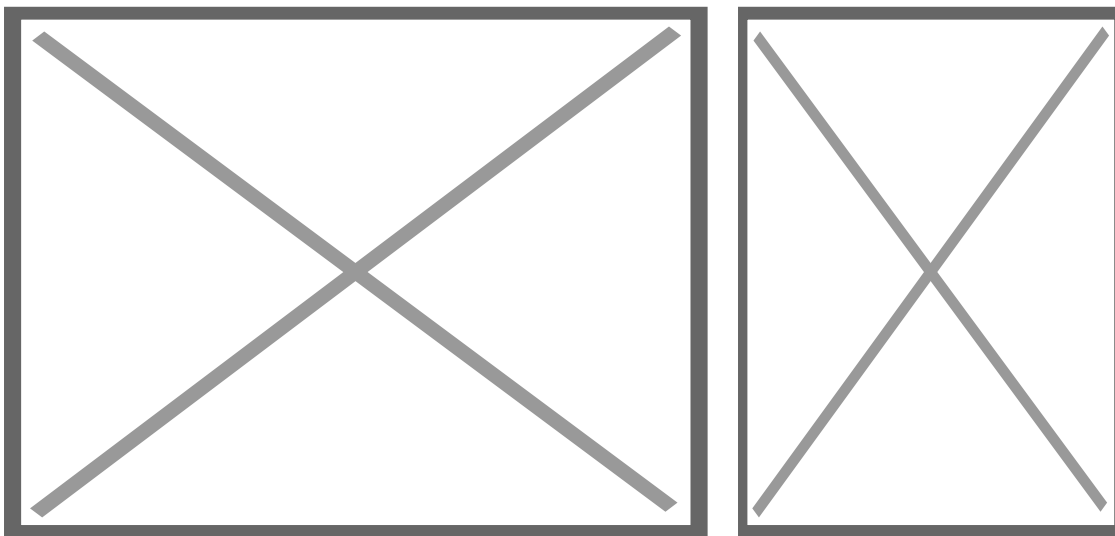


Piero della Francesca e i video games

Aurelio Andrighetto

10 Luglio 2015

La città di Reggio Emilia ha dedicato una mostra al disegno tra arte e scienza nell'opera di Piero della Francesca. La mostra porta l'attenzione sulle sue opere grafiche e teoriche: il famoso *De prospectiva pingendi* composto intorno al 1475, il *Trattato d'abaco* commissionatoli da un suo amico mercante e il *Libellus de quinque corporibus regularibus* dal quale Luca Pacioli attinse a piene mani per il suo *De divina proportione*. In esposizione anche un rara copia delle opere di Archimede recentemente attribuita a Piero.

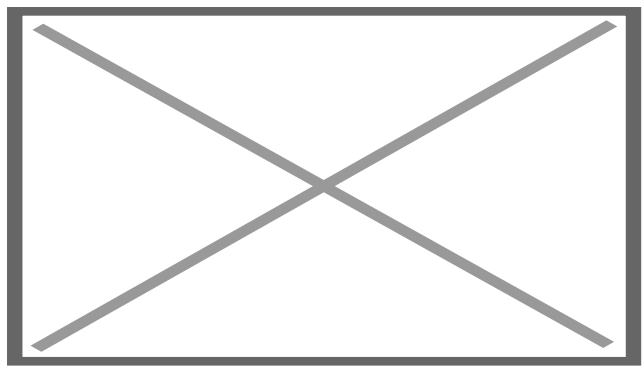
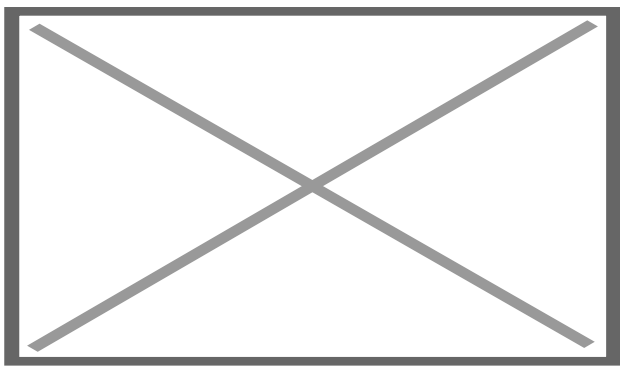


Da sinistra: Piero Della Francesca, De prospectiva pingendi, 1472-1492, manoscritto Biblioteca Panizzi, Reggio Emilia; San Ludovico do Tolosa, 1460 affresco staccato, Museo Civico di San Sepolcro, San Sepolcro, Arezzo

Il *De prospectiva pingendi* è il primo manuale di prospettiva lineare ad uso dei pittori. Il precedente trattato *De pictura*, composto da Leon Battista Alberti tra il 1435 e il 1436, non è un manuale ma un trattato teorico nel quale l'autore formula la fortunata definizione posta a fondamento concettuale della prospettiva rinascimentale: "il quadro è una intersezione piana della piramide visiva". La

mostra comprende anche il *San Ludovico da Tolosa* affrescato da Piero per il Palazzo Pretorio di Sansepolcro e opere di altri autori: Lorenzo Ghiberti, Leon Battista Alberti, Ercole de' Roberti, Domenico Ghirlandaio, Giovanni Bellini, Francesco di Giorgio, Albrecht Dürer, Antonio da Sangallo il Giovane, Baldassare Peruzzi, Amico Aspertini e Michelangelo. È molto ben corredata da esempi didattici, tra i quali una ricostruzione della tavoletta prospettica costruita da Filippo Brunelleschi, l'artista al quale si attribuisce la scoperta della prospettiva lineare. La tavoletta costituisce il punto di partenza dei successivi dispositivi ottici costruiti per facilitare l'esecuzione del disegno prospettico. Tra questi i prospettografi a vetro, velo e sportello rappresentati da Dürer in alcune sue incisioni.

La mostra comprende anche il disegno di un mazzocchio tracciato a penna, stilo e compasso da Antonio da Sangallo il Giovane nel 1526-27, oltre a quelli disegnati da Piero. Il mazzocchio è un esercizio di abilità grafica con il quale gli artisti esibivano la loro conoscenza del disegno prospettico. I mazzocchi che Paolo Uccello inserisce puntualmente nelle sue opere (nella *Battaglia di San Romano* come copricapo di alcuni guerrieri) costituiscono il punto estremo di un forsennato e ossessivo studio geometrico dei corpi e dei volumi nello spazio attraverso punti, segmenti e poligoni prospetticamente ordinati tra loro in rapporto a un punto di vista. Se consideriamo attentamente questi esercizi di abilità grafica, scopriamo che hanno una parentela con la grafica vettoriale usata per la modellazione 3D. È una tecnica che descrive un'immagine tramite un insieme di primitive geometriche: punti, segmenti e poligoni coordinati prospetticamente nel rendering finale allo scopo di generare l'illusione di una realtà (virtuale) nella quale ci immergiamo in modo acritico e spesso anche compulsivo. I fanatici dei videogames "sparatutto" (FPS) si fissano davanti al monitor come l'artista rinascimentale davanti all'intersezione piana della piramide visiva culminante nel punto di vista, costituito nei giochi FPS dal mirino di un'arma che spara all'impazzata. Questa rappresentazione visiva ha contribuito a formare un modo di vedere apparentemente aderente al vero. Ma non c'è nulla di vero in tutto ciò.



Da sinistra: Paolo Uccello, *La battaglia di San Romano*, 1438 circa. Galleria degli Uffizi, Firenze; Frame estratto dal videogame *Battlefield 4*

Donatello rimprovera il suo amico Paolo Uccello: "Eh! Paulo, questa tua prospettiva ti fa lasciare il certo per l'incerto: queste sono cose che non servono se non a questi che fanno le tarsie; perciocché empiono i fregi di brucioli, di chiocciole tonde e quadre, e d'altre cose simili". La frase è riportata da Giorgio Vasari in *Vite de' più celebri pittori, scultori e architettori*. Il riferimento ai falegnami intarsiatori si chiarisce facilmente perché erano considerati "maestri di prospettiva", tanto che si suppone che il manuale composto da Piero della Francesca fosse dedicato a Federico da Montefeltro in ragione del suo interesse per l'arte dell'intarsio; ma perché Donatello la considera un'arte dell'incerto? E cosa sarà mai per lo scultore fiorentino l'arte del certo? L'incerto al quale Donatello si riferisce è la logica prospettiva nella quale siamo immersi e che ci sembra così aderente al vero. Il certo al quale si riferisce è invece quello che a noi appare incerto: prospettive che rovesciano il punto di vista, come nella prospettiva inversa nei mosaici di Ravenna, o che lo moltiplicano, come nella prospettiva ellenistica migrata nella pittura italiana del Duecento attraverso Bisanzio. Donatello salda questa superiore e grandiosa rappresentazione dello spazio a quella della prospettiva lineare del Rinascimento italiano con geniali soluzioni visive. Per esempio, nella *Madonna Pazzi* scolpita a rilievo stacciato tra il 1425 e il 1430 Donatello inserisce un dislivello tra il fondo e la cornice architettonica in prospettiva lineare. Se portiamo l'attenzione sulla costruzione prospettica, la Madonna con Bambino si trova dentro lo spazio della cornice, se invece portiamo l'attenzione sul dislivello, e quindi sulla costruzione plastica dell'immagine, la Madonna con Bambino si trova fuori e davanti alla cornice architettonica, rappresentata in prospettiva inversa con le linee che divergono anziché convergere verso il fondo, come l'altare nel *Sacrificio di Abele*, *Melchisedec* e *Abramo* in S. Apollinare in Classe. L'effetto d'inversione prospettica è rinforzato dalla forma a losanga delle cornici sui piani laterali. Le losanghe sono

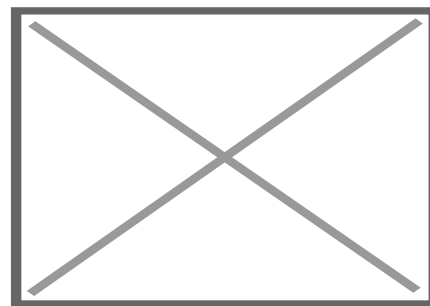
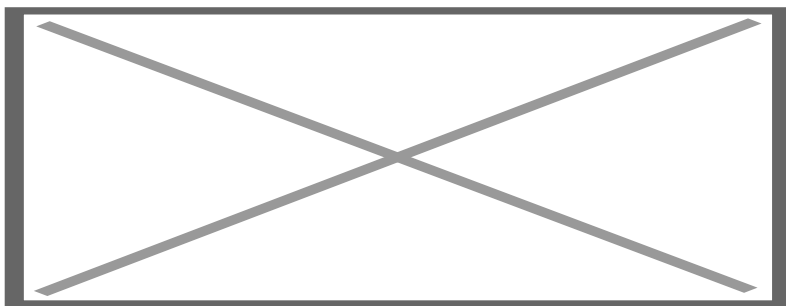
figure a multistabilità percettiva, molto usate nell'arte antica per raddoppiare il punto di vista, e tali devono essere considerate anche in questo caso perché l'inclinazione di un loro lato è incoerente dal punto di vista prospettico con l'inclinazione del piano sul quale appoggiano il busto della Madonna e il piede sinistro del Bambino. Anche il conflitto tra due diversi indici di profondità (occlusione e prospettiva lineare) partecipa all'effetto d'inversione, ma su questi ulteriori dettagli possiamo anche non soffermarci.



Donatello, Madonna Pazzi, 1420 1430. Berlino Boden Museum

Il certo di Donatello non è quello geometrico della piramide visiva, che Alberti pone a fondamento concettuale della prospettiva rinascimentale e Piero della Francesca sistematizza e illustra con maestria, ma quello che deriva da una pratica di mezzi, strumenti e codici visivi, tra i quali anche la prospettiva lineare, che interagiscono in modo complesso tra loro. Lo scultore rimprovera a Paolo Uccello di lasciare il certo, che pur convive con l'incerto nelle sue opere, per i "ghiribizzi" utili agli intarsiatori considerati "maestri di prospettiva" ma non ai pittori e agli scultori impegnati in un serrato confronto con la complessità del figurare e con la discontinuità della percezione visiva.

Con i suoi "mazzocchi a punte e a quadri tirati in prospettiva per diverse vedute, e palle a settantadue facce a punte di diamanti", Paolo Uccello "getta il tempo dietro al tempo, affatica la natura, e l'ingegno empie di difficoltà [tanto che] si ridusse a starsi solo, e quasi salvatico, senza molte pratiche le settimane ed i mesi in casa, senza lasciarsi vedere"; come i patiti dei videogames davanti ai loro schermi, immersi visivamente in un paesaggio grafico per loro "certo" e reale, anzi più reale del reale: iperreale.



Da sinistra: Paolo Uccello, studio di mazzocchio in prospettiva, XV secolo. Firenze, Galleria degli Uffizi, Gabinetto dei Disegni; Albrecht Dürer, Lo sportello, 1525 ca, Gabinetto disegni e stampe degli Uffizi, Firenze.

La mostra allestita a Palazzo Magnani si è chiusa il 29 giugno. Per chi non ha avuto la possibilità di visitarla è disponibile un catalogo che la riepiloga con cura. Il volume è un'ottima pubblicazione non solo per gli studiosi ma anche per chi desidera farsi un'idea del lavoro grafico e teorico di Piero della Francesca assai meno conosciuto di quello pittorico. Come la visita alla mostra, anche la lettura del catalogo sarà una buona occasione per riflettere anche sulle certezze di Donatello e sulle nostre incertezze.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

