L’arte dell’illusione come inganno visivo dell’osservatore

Il Rinascimento ingannevole

Proprio mentre il suo acerrimo rivale Borromini stava ultimando quell’incredibile «galleria prospettica» di Palazzo Spada, che in un minimo vano obbligato ti dà l’impressione d’intravvedere la fuga di un salone profondissimo, miracolo vero di illusionismo architettonico, Bernini scriveva: «**L’arte sta in fare che il tutto sia finto, e paia vero**». Che è verità assoluta, ma che va anche ben decifrata. L’arte è sempre stata, all’origine, duplicazione di quello che si vede, con gran stizza di Platone, che scopriva per due volte l’uomo allontanato dalla Verità, inseguendo e idolatrando una copia di una copia.

Un'illusione ottica è una qualsiasi illusione che inganna l'apparato visivo umano, facendogli percepire qualcosa che non è presente o facendogli percepire in modo scorretto qualcosa che nella realtà si presenta diversamente.

Le illusioni ottiche possono manifestarsi naturalmente o essere dimostrate da specifici trucchi visuali che mostrano particolari assunzioni del sistema percettivo umano. Dalla base al meccanismo che ne è causa quindi, si hanno tre categorie di illusioni:

1) ottiche, quando sono causate da fenomeni puramente ottici e pertanto non dipendenti dalla fisiologia umana;

2) percettive, in quanto generate dalla fisiologia dell'occhio. Un esempio sono le immagini postume che si possono vedere chiudendo gli occhi dopo avere fissato un'immagine molto contrastata e luminosa;

3) cognitive, dovute all'interpretazione che il cervello dà delle immagini.

Il tentativo di rappresentare realisticamente la realtà risale alle origini della pittura, alle antiche pitture murali, nate con i primi insediamenti umani. Miti, battaglie e vicende della vita quotidiana come la caccia, le cerimonie religiose ecc. venivano immortalati sulle pareti delle caverne, nelle tombe, negli edifici di culto e nei palazzi. Le pareti tombali dell'antico Egitto infatti ci tramandano figure stilizzate e un ricchissimo repertorio naturalistico di dipinti eseguiti con campiture piatte di colori puri. Gli artisti egizi o minoici, con pitture raffiguranti giardini, coprivano le pareti dei templi, delle tombe o dei palazzi.

Artisticamente prospere furono anche le civiltà mediterranee, come quella greca e cretese, le quali probabilmente influenzarono l'arte pittorica etrusca e poi quella romana da un punto di vista religioso ma soprattutto naturalistico e decorativo. A queste inoltre risalgono i primi "sfondati illusionistici" della storia e temi decorativi che sono entrati sistematicamente nel repertorio decorativo di oggi.

Tuttavia né in greco né in latino esiste una parola che identifichi esplicitamente una categoria estetica fondata sull'effetto ingannatore dell'arte, né un termine che designi un genere paragonabile a quello del moderno trompe l'oeil, benché diversi vocaboli, nell'una e nell'altra lingua, segnalino i limiti della falsa apparenza nell'arte:

Eidolon = simulacro, idolo

Skiagrafia= chiaroscuro

Fantasma= copie

Species

Per Platone occorre distinguere la eidolopoietikè mimesis, la produzione di false immagini (idoli) che imitano le cose, e l'autopoietikè, la produzione delle cose stesse come simulacri che imitano la realtà delle forme ideali.

La mimesi è un'attività che riguarda sia gli uomini quando producono ad esempio i dipinti, sia gli dei quando creano i sogni. La mimesi umana va poi distinta:

in icastica quando le immagini riproducono fedelmente il modello (eikones)

in fantastica quando produce simulacri (phantasmata), copie illusorie che si ottengono ad esempio nella "pittura ad ombre" utilizzando anche la prospettiva per ingannare lo spettatore.

Quest'arte dell'inganno è tipica della sofistica mentre la mimesi icastica è dell'artefice divino del cosmo che crea le cose come copie fedeli dei modelli ideali eterni.

La "grande pittura" greca del V e IV secolo a.C. permette di scorgere tratti di questa tecnica, in particolar modo negli affreschi prodotti in un'età successiva (il I secolo a.C.) e collegati alla tradizione pompeiana. L'apparato decorativo è molto ricco e s'ispira a un criterio di imitazione della realtà, che però supera la soglia della verosimiglianza; gli elementi architettonici si addensano, si sovrappongono, schiudendo spazi continui ma di estensione limitata, nei quali s'insinua una natura che è anche esito di fantasia. Si tratta di un'interpretazione già ellenistica, propria del III secolo a.C., che gli artisti pompeiani riprendono in una fase successiva, rielaborando originali greci di cui mantengono, tuttavia, il carattere "realistico", sviluppato fino alle sue estreme conseguenze: la rassegna degli elementi architettonici diviene analitica, vengono curati i minimi particolari di elementi architettonici. Anche l'elemento naturale contribuisce a delineare un paesaggio fantasioso: il ruolo affidato alle piante è infatti troppo contenuto, è usato come un "riempitivo", che occupa il poco spazio lasciato libero dalla struttura architettonica.

Per incontrare per la prima volta un termine la cui accezione ricopra, probabilmente solo in parte, quella di trompe l'oeil, bisogna aspettare Platone con la parola skiagrafia, formata da skia, ombra, e da grafè, disegno, pittura.

La skiagrafia stava comunque ad indicare la pittura realizzata in base all'ombra riflessa, il disegno che ne tracciava il contorno. La figura così ottenuta era chiamata skia.

OLPE CHIGI 640 a.c.
MUSEO ETRUSCO VILLA GIULIA

In tutto il vaso gli ornati sono eseguiti in bianco su fondo nero, mentre le parti figurate sono ottenute con tecnica policroma e a contorno sul fondo giallastro-chiaro dell'argilla. La composizione è ottenuta con i quattro colori fondamentali (nero, rosso-bruno, bianco e giallo-bruno chiaro) . Ai colori, stesi direttamente sulla superficie del vaso, si aggiungono i particolari, resi mediante l'incisione, come è tipico per la ceramica a figure nere. L'insieme è di grande ricchezza e varietà tonale e vi appare evidente, nei due fregi maggiori, l'interesse precoce per la rappresentazione dello spazio e del movimento. La profondità è suggerita dalla tecnica della sovrapposizione, che indica la presenza di piani differenti

La pittura romana di giardino fu uno dei temi più significativamente sviluppati dai romani nella decorazione parietale per ingannare l’occhio. Nella pittura romana le rappresentazioni di giardino ricorrono sia come decorazione a tutto campo di interi ambienti in scala 1:1, sia inserite in finte architetture, all'interno di grandi campi rettangolari profilati. A volte occupano anche una sola parete, o una parte di essa (spesso a zona mediana). Altre volte un giardino dipinto compare solo nello zoccolo, con cespugli, ciuffi di piante e graticci di canne o muretti.

Esistono poi dei giardini in miniatura, rappresentati come visti dall'alto e inseriti nella stretta predella sotto l'edicola centrale di una parete.

Tra i migliori artifici del genere della pittura di giardino c'è quello di creare quinte ottiche che scandiscano in profondità in piani della rappresentazione: il più diffuso di tali artifici è quello di dipingere una bassa recinzione in primo piano (spesso movimentata da nicchie e rientranze) oltre la quale si dispone il giardino vero e proprio; a ciò si possono aggiungere alcuni vialetti interni bordati di vegetazione.

L'esempio più antico di pittura romana di giardino, fiorito all'epoca del secondo stile dal I secolo a.C., si ha negli affreschi del ninfeo sotterraneo della villa di Livia, un ambiente sotterraneo forse usato per sfuggire alla calura estiva databile tra il 40 e il 20 a.C. In queste pitture, dal 1951 al Museo Nazionale Romano di Palazzo Massimo, fu ricreato un giardino "concluso" ideale, costruito tramite sapienti architettazioni compositive e spaziali. Una recinzione di canne e rami di salice è in primo piano e poco più avanti, a una distanza sufficiente da staccare illusionisticamente lo spettatore dalla decorazione retrostante, si trova una seconda balaustra marmorea. Le piante (23 specie diverse) e gli uccelli (ben 69 varietà), sono dipinte con la massima attenzione al dettaglio, tanto che è possibile individuare ogni singola specie botanica; via via che ci si allontana verso lo sfondo però i dettagli sono ridotti, la rappresentazione più sfumata, in modo da suggerire una prospettiva aerea e una rarissima (la prima per quell'epoca) sensazione dell'atmosfera, suggerita anche dalle cime mosse dal vento e dagli uccelli in volo.

Sebbene le pitture romane di giardino si propongano di negare le pareti e sfondarle illusionisticamente verso un orizzonte più lontano, esse in realtà non possono essere mai definite come trompe-l'œil, perché il gioco con lo spettatore si ferma sempre a una soglia "pattuita": ne cattura cioè lo sguardo, trasportandolo dalla percezione d'insieme a quella dei dettagli, ma non pretende mai a ingannare lo spettatore. Anche nelle rappresentazioni più fini, come nella villa di Livia, il fatto di trovarsi in una stanza sotterranea rende assurdo la presenza del giardino, anzi proprio da questo paradosso nasce il singolare straniamento dello spettatore, che può far correre la propria immaginazione sui binari prestabiliti del genere pittorico.

Fu durante il Rinascimento che la pittura "architettonica" illusionista trovò la sua massima diffusione. In questo periodo storico, infatti, vennero teorizzate le prime regole della prospettiva ad opera di grandi maestri quali Masaccio, Brunelleschi e Leon Battista Alberti e il trompe-l'oeil venne condotto a livelli di estremo realismo e grande raffinatezza, applicato anche alle strutture architettoniche, deformate ed amplificate otticamente con la costruzione di falsi "sfondati" prospettici. Con questi importanti artisti il trompe l'oeil non solo venne condotto a livelli di estremo realismo e di grande raffinatezza, ma gettò le basi della profondità spaziale, recuperata e rielaborata successivamente con grande virtuosismo dai loro successori barocchi

Il trompe-l'œil, letteralmente «inganna l'occhio», è un genere pittorico che, attraverso espedienti, induce nell'osservatore l'illusione di stare guardando oggetti reali e tridimensionali, in realtà dipinti su una superficie bidimensionale. Esso consiste tipicamente nel dipingere un soggetto in modo sufficientemente realistico, da far sparire alla vista la parete su cui è dipinto: ad esempio, trova il suo campo nella rappresentazione di finestre, porte o atri, per dare l'illusione che lo spazio interno di un ambiente sia più vasto. L'espressione pare sia nata nel periodo barocco, sebbene tale genere pittorico sia di gran lunga precedente (si rammentino, ad esempio, opere come la Camera degli Sposi del Mantegna a Mantova, o il finto coro di Santa Maria presso San Satiro a Milano, del Bramante).

Tipico e famosissimo esempio di esecuzione dell'arte dell'inganno è rappresentato dalla camera picta, detta anche Camera degli sposi, situata nel palazzo ducale di Mantova ed eseguita da Andrea Mantegna intorno al 1464. Tali dipinti costituiscono un prototipo esemplare di concezione decorativa unitaria di un ambiente, in chiave ottica e prospettica; la miglior fruizione delle pitture si ha dal centro della stanza. Su una zoccolatura in finto marmo che fa da proscenio si muovono i protagonisti della rappresentazione, resi visibili dallo scostamento delle tende che chiudono i lati sud ed est; la finzione architettonica si sviluppa sulle parete con finte lesene che scandiscono le pitture, e sopra di esse continua dai capitelli pensili attraverso le vele della volta (alzata per rendere cubiche le proporzioni dell'ambiente), culminando nel tondo centrale, il celebre oculo prospettico dal quale affacciano varie figure che scrutano verso il basso.

La stanza presenta pareti tripartite verticalmente da arcate di un finto loggiato, che accolgono le scene dietro finti tendoni damascati scostati. Solo il camino, le porte, le finestre e i peducci sono reali; tutto il resto è reso illusionisticamente con la pittura al fine di dare l'impressione di maggiore spazio allo spettatore di seguito.

CHIESA DI SAN SATIRO A MILANO

La pianta a croce commissa faceva risultare la chiesa sbilanciata, poiché non era stato possibile costruire una cavità absidale sufficientemente profonda per la presenza di una strada che corre all'esterno e impediva lo sviluppo in lunghezza dell'abside. Il problema viene risolto da Bramante con un finto coro in stucco dipinto che razionalizza l'intera struttura e che ricompone visivamente quel senso di dilatazione spaziale di cui la cupola è il centro e che il muro pieno avrebbe arrestato troppo bruscamente, riequilibrando lo spazio maestoso del resto della chiesa. L'intervento di Bramante si gioca tutto in uno spazio esiguo di soli 90 cm., ma riesce a creare l'immagine di un'abside monumentale, profonda e coperta da volte a botte con cassettoni. Bramante, conoscendo a fondo la prospettiva, riesce a mascherare la mancanza di spazio con un coro illusionistico. Applicando i principi illusionistici della prospettiva ad un'architettura reale propone una soluzione ingannevole e scenografica, ma fortemente suggestiva. Realizza un perfetto trompe l'oeil sulla parete retrostante l'altare della navata maggiore, che dà l'impressione di proseguire, tramite un braccio longitudinale con volta a botte, la navata centrale.

SPOSALIZIO DELLA VERGINE – RAFFAELLO – 1504 – PINACOTECA DI BRERA

Sullo sfondo è presente un tempio rinascimentale a pianta centrale, contornato da un immenso cortile che delimita il paesaggio profondissimo: il tempio non è soltanto un fondale, ma un tramite con il paesaggio, dove i colli lievemente abbozzati rievocano una prospettiva infinita. In primo piano avviene l'episodio evangelico: al centro della scena il sacerdote tiene le mani di Giuseppe e Maria intenti a scambiarsi gli anelli.

SAN GEROLAMO NELLO STUDIO – 1474 – ANTONELLO DA MESSINA – NATIONAL GALLERY LONDRA

Lo spettatore osserva la composizione come se fosse affacciato ad una porta gotica, secondo un abile illusionismo che suggerisce la continuità dello spazio ai lati. San Girolamo è seduto nel suo studiolo ligneo, inserito entro un ambiente basilicale con elementi gotici (la volta a crociera e le bifore) e rinascimentali (le finestre rettangolari e il luminoso loggiato a destra).
La luce è resa con grande realismo e si offre all'occhio nelle sue molteplici manifestazioni, dai riflessi metallici del catino agli effetti di controluce nel leone o di morbidezza pulviscolare sul pavimento a sinistra, diventando uno strumento espressivo che crea un'atmosfera raccolta e silenziosa.

CHIESA DI SANT'IGNAZIO DI LOYOLA – 1650 – ANDREA POZZO

La cupola di 13 metri di diametro è finta, il soffitto è piatto e al di sopra è stato applicato un dipinto prospettico su tela: è solo un’illusione ottica tridimensionale. Infatti, se da quel tondo sul pavimento ci si sposta lateralmente, la cupola assume tutt’altra prospettiva e perde completamente di significato.
Questo ingegnoso espediente venne ideato dal Frate pittore per sopperire alla mancanza di fondi destinati alla costruzione della cupola. Ma si dice anche che siano stati gli stessi abitanti del quartiere Campo Marzio a non volerne la costruzione. Essa, infatti, avrebbe oscurato il sole.

Tale edificio fu costruito tra il 1530 e il 1570 dal re di Francia Carlo VIII per i Minimi, ordine religioso fondato da Francesco da Paola, frate canonizzato da Leone X nel 1519 e protagonista del prodigioso attraversamento dello Stretto di Messina a bordo del suo mantello.

REFRETTORIO CONVENTO
TRINITA' DEI MONTI
ANDREA POZZO

GALLERIA SPADA – 1652 - BORROMINI

La finta prospettiva è creata sull'illusione che la galleria sia lunga circa 35 metri, mentre in realtà è lunga 8,82 metri. L'illusione è dovuta al fatto che i piani convergono in un unico punto di fuga; così, mentre il soffitto scende dall'alto verso il basso, il pavimento mosaicato sale.

Giuseppe Arcinboldo utilizzò le illusioni ottiche per i suoi ritratti. Ciò che lo ha reso famoso infatti è l’utilizzo delle nature morte, di fiori, frutti, animali e altri oggetti, in maniera del tutto diversa da quanto in uso nell’arte pittorica del suo tempo: egli infatti non colloca un fiore in un vaso all’interno di un tradizionale ambiente domestico, ma si avvale di ogni oggetto per comporre soggetti umani e, in particolare, le sue famose “teste composte”. L'utilizzo di questa straordinaria quanto innovativa tecnica di pittura ripiega sulla facoltà della mente umana di elaborare le immagini che arrivano attraverso l'occhio , facendo così apparire un insieme di nature morte in un volto.

L’anamorfismo è una tecnica geometrica concepita da ingegnosi e creativi studiosi che, sin dagli albori del Rinascimento, si dedicarono alla prospettiva e alle sue molteplici applicazioni. Il risultato è l’anamorfosi (dal greco anamórphosis, “ricostruzione della forma”), cioè una figura che appare alterata e distorta quando osservata frontalmente, ma che riacquista forma e senso compiuto inclinando il proprio punto di vista rispetto al piano dell’immagine.

La conoscenza dei procedimenti per costruirle fu a lungo trasmessa come dottrina magica e segreta, finché a partire dal Cinquecento le immagini anamorfiche hanno cominciato a diffondersi. Infatti è nel Seicento che l'anamorfosi ha invaso i trattati di prospettiva, la pratica architettonica e le feconde speculazioni ottiche dell'epoca, diventando poi una sorta di lucido e onniavvolgente delirio nell'opera di due grandi gesuiti, Kircher e Bottini. Il sistema più diretto e semplice per realizzare dipinti anamorfici era legato all'utilizzo della luce. I pittori stendevano, seguendo le consuete proporzioni naturali di stampo realistico, il disegno da "nascondere": un volto, un oggetto, uno stemma. Trasferivano poi il disegno su un cartone, come avveniva normalmente nelle operazioni preparatorie degli affreschi; il cartone veniva infatti bucato con la punta di un chiodo in corrispondenza d'ogni linea del disegno stesso. A questo punto si agiva schermando lateralmente il cartone per evitare che la luce del sole o della lampada entrasse nella stanza in cui sarebbe stato realizzato il dipinto. I fasci luminosi, in questo modo, passavano esclusivamente attraverso ogni foro del cartone, proiettando un "fotodisegno" sulla parete.

Quando il foglio veniva messo di sbieco, il disegno tratteggiato dalla luce si allungava a dismisura sul muro. A questo punto il pittore si avvicinava alla parete e, con un carboncino o una punta, ricalcava la proiezione luminosa, imprimendo sul muro le linee anamorfiche. Il disegno scorciato appariva così allungato da risultare incomprensibile a una vista frontale. Il pittore colorava poi il volto stesso e, per mascherare ulteriormente la fisionomia, dipingeva frontalmente piccoli cespugli, animali, oggetti che avevano il compito di creare un paesaggio apparente.

CONVENTO DI TRINITA' DEI MONTI – 1642 – EMMANUEL MAIGNAN

Scorrendo il dipinto da un punto di vista che si mantenga perpendicolare alla parete – ossia la comune visione di un'opera d'arte – possiamo ammirare un vasto e flessuoso paesaggio costiero in cui si distingue un'imbarcazione che, a vele spiegate, è in rotta verso un porticciolo visibile in lontananza; a largo, poco distante dalla vela, individuiamo la figura di San Francesco da Paola e un confratello in ginocchio, durante il miracoloso transito dalle coste calabresi a quelle siciliane.

CONVENTO TRINITA’ DEI MONTI – 1642 – JEAN FRANCOIS NICERON

L’immensa figura del San Giovanni chino su sé stesso, concentrato nella stesura dell’Apocalisse, è percettibile solo dalle due prospettive laterali. Osservando la parete frontalmente, potremmo invece riconoscere un grande paesaggio riconducibile all’isola egea di Patmos, dove, secondo la tradizione cristiana, l’apostolo trascorse parte della sua vita in esilio.

Lo scarabattolo è una sorta di piccolo armadio per oggetti di particolare valore artistico e naturale. In pratica é la presentazione, su tre ripiani, di un mondo di “naturalia e artificialia”, con molti oggetti che facevano parte delle collezioni medicee: uno specchio sferico, una lente, uno strumento scientifico in vetro soffiato, un termometro ad alcool, una pistola, un orologio da tasca sul bordo dello stipetto insieme ad un calamaio con due penne d’oca e un coltellino, nastri rossi, quindici mini-dipinti, una stampa, due grosse medaglie, bronzetti e cammei, vasi di avorio tornito, rami di corallo color rosso e nero, scarabei, minerali, conchiglie e un cranio umano con un corallo rosso sulla sua sommità.

Non è possibile raffigurare - o in termini più generali rappresentare - alcunché come la realtà fisica ci presenta, bensì potremo raffigurare esclusivamente l'idea dell'oggetto che ognuno porta in sé.

Il tentativo, quindi, di voler rappresentare la realtà come si presenta (realismi vari, in pittura, cinema, ecc.) è un'impossibilità di fatto. L'inganno - cosciente o meno - e la falsità di chi pretende voler rappresentare realisticamente un oggetto o un contesto reale è maggiore laddove più è esasperata questa tendenza.

La differenza tra l'oggetto ed il suo segno rappresentativo è fondamentalmente di due tipi:

1. Il primo è inerente all'idea che l'artista ha dell'oggetto che categoricamente mai può essere identica all'oggetto in quanto la sua visione, la sua comprensione e la sua interpretazione, saranno sempre differenti da quella di un altro artista e questo determina soggettività, doxa, opinione individuale.

2. La seconda differenza peculiare tra il segno e l'oggetto è, invece, inerente al supporto proprio del segno. Un esempio più sottile può essere quello rappresentato dalla pittura. E' chiaro che il dipinto, per essere realizzato, necessita di un supporto (tela, cartone, tavola di legno, ecc.) che ha una propria sostanza, trama, ricettività alla luce e al colore che nulla hanno a che fare con l'oggetto da rappresentare. Queste differenze evidenzieranno già un diverso risultato a seconda che si utilizzi un supporto o un altro. Vi sono ancora diversi tipi di colore (olio, tempera, acquarello, pastello, ecc.) e differenti utensili per la loro stesura (pennelli, matite, pennini, ecc.) che condizioneranno per diversità di tecnica l'effetto finale dell'opera, esalteranno effetti vari e multiformi, comunque mai identici; queste differenze determineranno quindi una certa limitazione, una certa de-finizione, una certa forma - propriamente una certa interpretazione.

L'arte è mimesi ovvero imitazione della realtà - il termine realtà comprende, nella sua accezione più estesa, non solamente ciò che appare bensì anche ciò che non appare pur "essendo", ciò che è, ma non può ancora per sua natura manifestarsi pur "potendo" apparire.

Questo concetto di mimesi, non ha il senso di copia più o meno fedele della realtà, quanto di rappresentazione, raffigurazione senza un particolare riferimento all'uguaglianza con la cosa imitata, imitazione quindi, della forma ideale