IL RINASCIMENTO

1 RITORNO ALL'ANTICO

Con questo termine si vuole sottolineare come, da questo momento, l'arte torna ad una visione estetica molto simile a quella dell'età classica. In pratica, nel Quattrocento l'arte non nasce ma «rinasce», in quanto essa ci ripropone modelli simili a quelli già realizzati dagli antichi greci e dagli antichi romani.

Nel medioevo, una visione dell'arte, basata fondamentalmente sulla religione, escludeva del tutto la bellezza. L'arte aveva un fine essenzialmente didattico: insegnare le storie della religione cristiana. La bellezza non era importante, anzi, veniva spesso considerata apertamente pericolosa. Perché la bellezza è qualcosa che parla ai sensi, e come tale può indurre più al peccato che non ai buoni precetti.

Nel Rinascimento assistiamo invece ad un recupero intenso del concetto di bellezza. Il perché è ben comprensibile: la bellezza era l'espressione stessa della perfezione, di quella perfezione che diviene il metro per giudicare la capacità dell'uomo di creare un mondo nuovo. In questo il Rinascimento è molto simile al mondo greco: in entrambi i casi la bellezza è sinonimo di perfezione e si basa su leggi matematiche. La bellezza è l'armonia dei rapporti perfetti, che solo i numeri sanno svelare.

In questo, quindi, il Rinascimento recupera l'antico. Recupera il senso del bello, l'armonia delle proporzioni, il gusto per la perfezione formale.

2 LA PROSPETTIVA

Le prime applicazioni della prospettiva avvennero a Firenze, nel terzo decennio del XV secolo, ad opera di Masaccio nel campo della pittura e di Donatello nel campo della scultura. Ma il vero inventore della prospettiva fu Filippo Brunelleschi.

Da un punto di vista più immediato, l'arte rinascimentale fu segnata da una scoperta molto precisa: la prospettiva.

Il pittore, in pratica, opera allo stesso modo: *percepisce una realtà tridimensionale, e la traduce in rappresentazioni bidimensionali*. Se la rappresentazione segue le stesse leggi ottiche dell'occhio umano, abbiamo una pittura naturalistica; diversamente si va nel simbolico o nell'astratto.

Vi sono delle leggi ottiche molto precise, che regolano la nostra vista. L'occhio raccoglie i raggi visivi dallo spazio, li fa convergere in un punto, e quindi li proietta su un piano ideale posto all'interno dell'occhio. In pratica, traduce la realtà, tridimensionale, in immagini, bidimensionali.

3 IL DISEGNO

Per quanto possa sembrare strano, è solo da questo momento in poi che gli artisti imparano realmente a disegnare: imparano cioè a utilizzare il disegno soprattutto per rappresentare le proprie idee.

Ma, benché la prospettiva ebbe un ruolo storicamente fondamentale, non fu probabilmente l'elemento determinante per far nascere il rinascimento. L'elemento decisivo fu il disegno.

il disegno era, ora, non più una semplice tecnica di rappresentazione: era uno strumento di pensiero. Era uno strumento che consentiva di materializzare le proprie idee e, ovviamente, consentiva di pensare meglio.

Se una persona sa disegnare, riesce anche a materializzare, riesce a dare un'immagine, a ciò che ha in testa.

In questo senso il disegno è uno strumento progettuale.

quando io devo realizzare qualcosa, ancora non so quale sarà il risultato che andrò ad ottenere. Solo dopo aver realizzato effettivamente l'opera potrò giudicare se è valida o meno. Ma ciò non è sempre razionale.

prima di cominciare a realizzare qualcosa, devo essere sicuro del risultato che vado ad ottenere.

Il disegno è invece uno strumento progettuale che possiamo definire «di visualizzazione»: esso mi consente di visualizzare, cioè di vedere, il risultato finale, prima di realizzare l'opera.

Nel giro di un secolo, se guardiamo ai disegni di Leonardo, ci rendiamo conto di come il disegno è ormai lo strumento principe dell'artista: grazie ad esso, l'artista rinascimentale può progettare opere d'arte, di architettura, opere militari, di ingegneria civile, di idraulica, di meccanica, e di infinite altre cose.

la scoperta del disegno quale strumento progettuale, portò ad una conseguenza inedita: fu possibile, per l'artista, scindere il momento dell'*ideazione* da quello dell'*esecuzione*. All'artista poteva anche bastare fare il disegno dell'opera che intendeva realizzare: la realizzazione poteva anche affidarla ad altri i quali, grazie ai disegni avuti, divenivano dei semplici esecutori materiali di quanto ideato dall'artista.

soprattutto in pittura, la scissione tra ideazione ed esecuzione non fu una regola assoluta: in tempi successivi, soprattutto nel corso del XIX secolo, i due momenti divennero nuovamente inscindibili.

4 IL NUOVO RUOLO DELL'ARTISTA

Per tutto il Medioevo, l'artista era stato sempre considerato quale un artigiano, persona, cioè, la cui abilità era soprattutto manuale.

Le arti figurative erano annoverate tra quelle meccaniche: i pittori e gli scultori potevano anche essere degli analfabeti (e spesso lo erano) tanto a loro non era chiesta alcuna attività di pensiero. Essi dovevano solo possedere l'abilità tecnica per saper eseguire quello che il committente gli chiedeva. Ed infatti, la paternità dell'opera d'arte, nel Medioevo, veniva considerata più del committente che non dell'artista che l'aveva realizzata.

Già nel Trecento, con Giotto, ad esempio, assistiamo ad una crescita straordinaria della considerazione sociale di cui gode ora l'artista. Ma è soprattutto con l'affermarsi del Rinascimento che l'evoluzione della figura dell'artista compie il grande salto: da questo momento in poi, anche l'artista rivendicherà per se il ruolo di intellettuale.

E nella corte di un principe l'artista viene a contatto con tutti i maggiori rappresentati dell'intellettualità del tempo: poeti, scrittori, filosofi, matematici, e così via. Entra quindi a far parte, a pieno diritto, nel novero degli intellettuali del tempo.

Nel corso del Rinascimento, anche il luogo dell'artista cambia: non è più quello della bottega, ma quello della corte. Molti artisti lavorano direttamente alle dipendenze dei signori che governano i piccoli stati

A cura della pro.ssa Vincy Amato