

Architettura dipinta. I Miracoli di San Marco

Gabriella Liva

Lo studio sui teleri di Jacopo Robusti nasce in occasione del Cinquecentenario Tintoretiano del 2018-2019 con la collaborazione della Scuola Grande di San Rocco di Venezia; la ricerca, che ha prodotto una monografia edita in italiano¹ e in inglese per la mostra alla National Gallery di Washington, è stata condotta da un gruppo di lavoro formato da uno storico dell'architettura (Gianmario Guidarelli), uno storico dell'arte (Marsel Grosso) e dagli studiosi esperti in rappresentazione (Gabriella Liva, Cristian Boscaro, Isabella Friso). Partendo dallo *status quaestionis* legato alla più aggiornata storiografia artistica sull'opera di Tintoretto e alla storia dell'architettura del Rinascimento, gli autori hanno notato come il contributo del pittore veneziano sul rapporto con l'architettura sia rimasto inesplorato o limitato ad alcuni saggi che evidenziano una ricerca spaziale non comune.

L'analisi approfondita di undici opere², in cui sono riconoscibili elementi architettonici quali pavimenti policromi, scalinate, portici, sistemi voltati, edifici religiosi, templi classici, obelischi, ha permesso di ragionare sul significato della tecnica rappresentativa, sul rapporto spazio dipinto/spazio fisico e sul ruolo dell'architettura come elemento disciplinante della composizione.

Le azioni dipinte illustrano scene bibliche sacre inserite in un registro di prospettiva lineare: tale strumento di genesi spaziale che dal Rinascimento stabilisce un solido legame tra arti figurative e scienze matematiche, permette di realizzare, su un supporto bidimensionale, uno spazio illusorio otticamente coerente. Proprio su questa geometizzazione dello spazio Tintoretto imposta la sua narrazione eseguita *ex post* rispetto all'ambiente scenico.

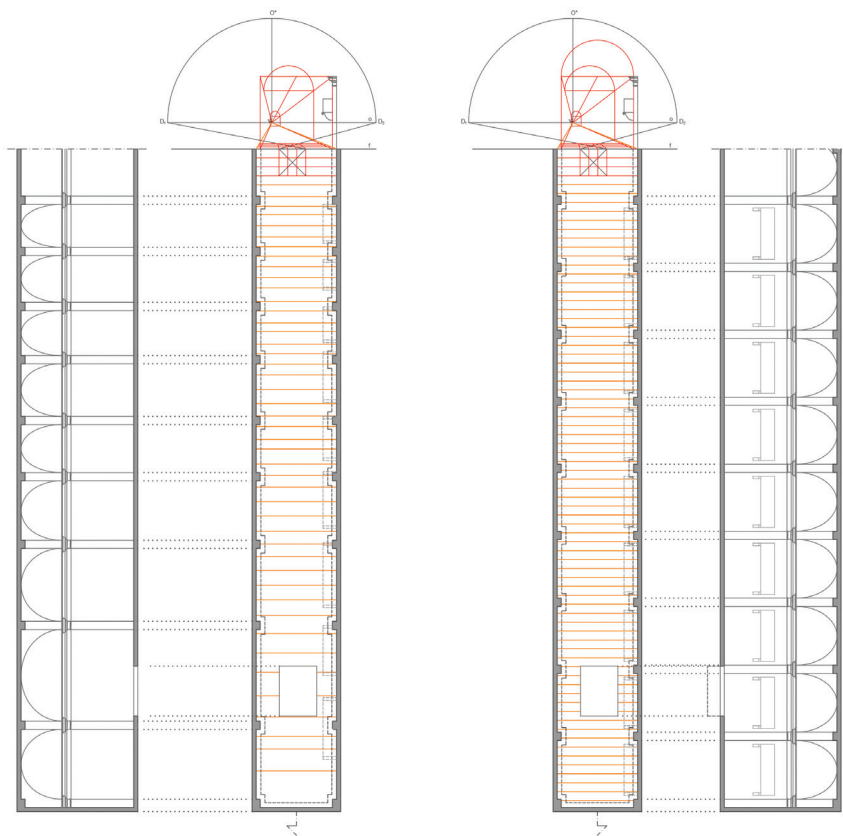
L'adozione di precise e replicabili regole prospettiche ci offre la possibilità di restituire, con un altrettanto rigoroso metodo inverso e con adeguati *software* di modellazione 2D e 3D, lo spazio dipinto per visualizzare, analizzare e comprendere sia relazioni spaziali tra singole architetture o porzioni di città, sia nuove interpretazioni sui processi ideativi e compositivi del pittore veneziano. L'utilizzo in alcuni casi (l'*Ultima Cena* nella chiesa di San Trovaso e l'*Ultima Cena*³ nella sagrestia della chiesa di Santo Stefano⁴) di un'applicazione "proble-



Jacopo Tintoretto, *Miracoli di San Marco*, 1562-1566



Jacopo Tintoretto, *Miracoli di San Marco*, 1562-1566.
Ricostruzione digitale di G. Liva



Pianta e sezioni longitudinali: confronto tra il ritmo non omogeneo delle campate (schema a sinistra) e quello regolare (schema a destra). In rosso viene evidenziato sulla pianta di sinistra la suddivisione del pavimento dipinto, sulla pianta di destra la suddivisione ideale.
Elaborazione grafica di G. Liva

matica” della tecnica prospettica, non implica la negazione totale della regola, ma una maggiore libertà che dimostra la consapevolezza tra il rigore dell’impostazione geometrica e la sua personale deroga.

L’attento studio condotto in ambiente CAD⁵ ha rivelato, per alcune opere, un unico spazio figurativo coerente con il punto di vista principale, per altri l’esistenza di due spazi figurativi – diversi per contenuto narrativo, architetture dipinte ed esposizione luminosa – che solo apparentemente soddisfano l’occhio, venendo abilmente fusi insieme da opportuni e voluti interventi pittorici.

Partendo da un’ortofoto ad alta risoluzione dei teleri, il *modus operandi* adottato, a seguito di uno studio delle fonti archivistiche e bibliografiche, prevedeva:

- l’individuazione di matrici geometriche compositive necessarie a suddividere la composizione in aree precise ed equilibrate;
- la convergenza delle linee-immagini recedenti in profondità in un punto di fuga, sia esso interno o esterno ai limiti del quadro;
- la coerenza tra primo piano e fondale della scena rappresentata;
- la classificazione degli edifici classici, medioevali o rinascimentali all’interno degli episodi narrati;
- la restituzione planimetrica e altimetrica delle architetture dipinte, mediante procedimento omologico;
- la modellazione 3D degli edifici in ambiente CAD;
- lo studio delle parti in ombra e delle parti illuminate, sia per gli edifici che per i personaggi;
- i *render* e lo studio delle luci in 3ds Max;
- il controllo di coerenza tra spazio dipinto e spazio virtuale;
- le ipotesi di originale posizionamento dei teleri nel contesto veneziano.

Grazie alla restituzione prospettica e, dunque, alla Geometria Descrittiva, affiancata dalle tecnologie informatico-digitali, è stato possibile ricostruire lo spazio pittorico in stretta relazione con i personaggi rappresentati, dimostrando, oltre alle fonti scritte, la reale possibilità che Tintoretto abbia utilizzato dei veri e propri ambienti scenografici, definiti “teatrini” prospettici⁶, necessari per verificare la correttezza delle composizioni.

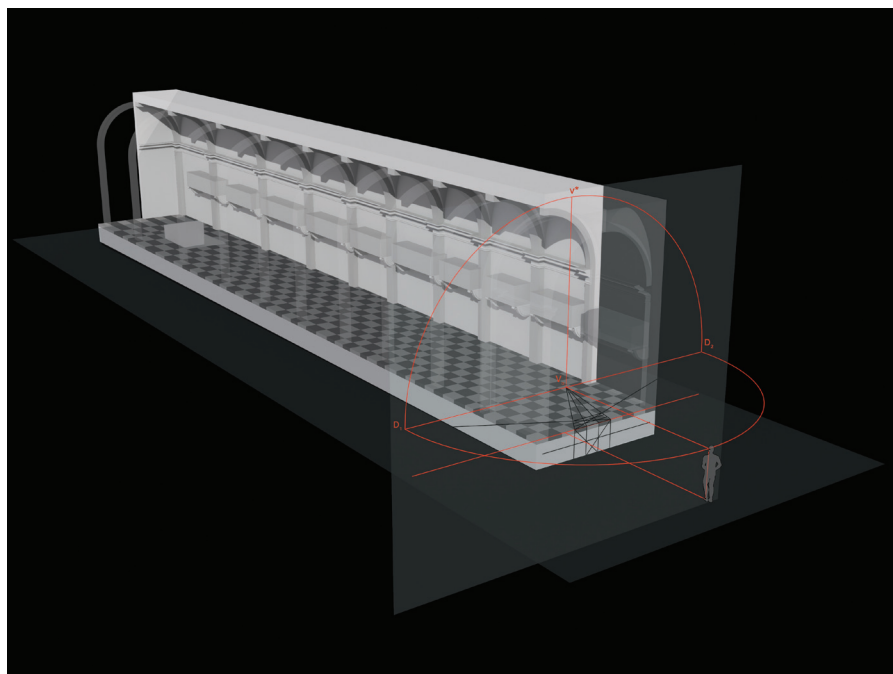
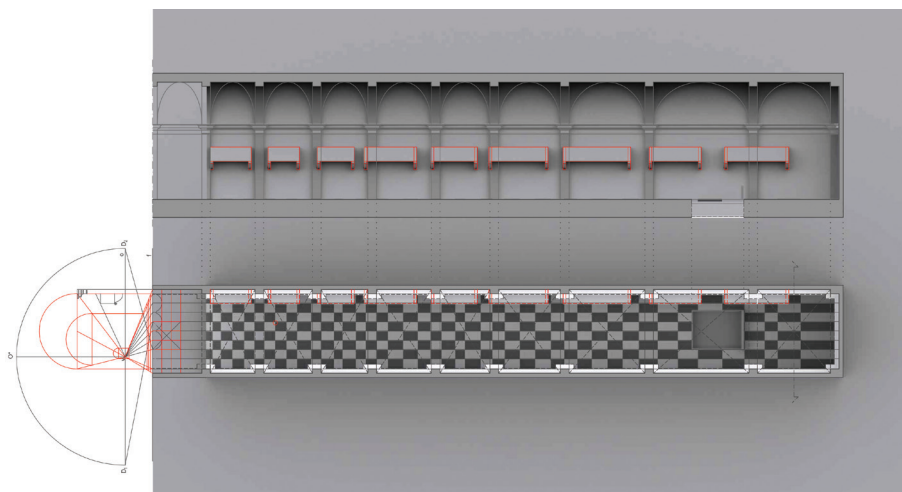
Non si può ignorare l’interesse di Tintoretto per l’ambito teatrale dovuto alle frequentazioni con Angelo Beolco, detto Ruzzante (1496-1542), Pietro Aretino (1492-1556) e Andrea Calmo (1509/1510-1571).

Gli spazi teatrali magistralmente costruiti per fondere luogo fisico della sala e luogo della scena, porticati in prospettiva, disegni di pavimenti a riquadri geometrici e soprattutto la determinazione del punto di vista dello spettatore diventano tematiche riproposte da Tintoretto, che fonde l'aspetto ideale con quello reale. Gli spazi tintoretiani non sono statiche scenografie, muti elementi che fanno da sfondo alla narrazione, ma, come sostiene Guidarelli⁷, spazi complessi che rendono visivamente percepibili le relazioni tra i personaggi e le loro rispettive azioni. In questo senso, lo spazio urbano e gli edifici agiscono percettivamente insieme con i personaggi. Le ambientazioni, certamente non così solenni come quelle di Paolo Veronese, dialogano con gli attori della scena e accompagnano l'osservatore in posizioni specifiche della rappresentazione⁸. Si verifica una moltiplicazione di spazi, all'interno della stessa composizione che cattura lo sguardo dell'osservatore e lo dirige in una lettura multipla degli eventi narrati. Tintoretto, dunque, crea un movimento ottico temporale all'interno della scena e rifugge dalle intoccabili vedute "ideali" per richiamare alla memoria luoghi in cui rivivere l'esperienza visiva riscontrabile nella realtà veneziana.

Miracoli di San Marco (1562-1566)

Tintoretto esegue i *Miracoli di San Marco* per la Sala Capitolare della Scuola Grande di San Marco, in un ciclo di tele dallo straordinario impatto scenografico. Tre sono i teleri destinati alla parete corrispondente alla facciata dell'edificio: i *Miracoli di San Marco* (conservato oggi all'Accademia di Brera), il *Trafugamento del corpo di San Marco* e *San Marco salva un saraceno durante il naufragio* (entrambi presenti alle Gallerie dell'Accademia). Tale trittico, che sottintende una strategia prospettica unitaria comune come ipotizza Weddigen, prevedeva il *Trafugamento* al centro e i *Miracoli* e il *Naufragio* simmetricamente ai lati con due viste fortemente scorciate⁹. Lo sforzo pittorico fu fortemente voluto dal Guardian Grande della Scuola, Tommaso Rangone, la cui figura è presente su due teleri.

Focalizzandoci sull'opera di Brera, essa presenta un monumentale portico all'antica in cui "vi appaiono in lungo [...] molti sepolcri appesi a' muri, tirati in bella"¹⁰. Questa scenografica prospettiva rivela un unico *punto principale* sul lato sinistro della composizione in corrispondenza del polso del santo che sancisce il riconoscimento del suo corpo; in primo piano, sono presenti, oltre a San Marco, un corpo



Render della pianta e della sezione longitudinale; in evidenza i sepolcri appesi non corrispondenti all'interasse delle volte.
Elaborazione grafica di G. Liva

Spaccato prospettico del modello 3D.
Le linee rosse identificano il riferimento prospettico.
Elaborazione grafica di G. Liva

esamine fortemente scorciato (chiaro riferimento al *Cristo morto* di Mantegna) e, superato Tommaso Rangone inginocchiato al centro della scena, un gruppo di persone, tra cui un uomo indemoniato, di spalle, spirante vapori sulfurei e collocato all'ombra perché avvolto dalle tenebre del male. Sul primo sepolcro pensile, due uomini, illuminati dalla candela sorretta da un compagno, calano il corpo mentre, sullo sfondo, altri due fanno luce su un sepolcro terragno.

Come per altri teleri, lo studio ha previsto, dopo una analisi geometrica delle matrici compositive e un'individuazione degli elementi dell'orientazione interna, una restituzione prospettica generata dalla scacchiera bicroma a formelle quadrate del pavimento. Si è potuto verificare come esso non segua una scansione regolare nel procedere in profondità, ma subisca un "rallentamento" progressivo giustificabile col tentativo di rendere leggibile la successione delle piastrelle e la notevole profondità dell'ambiente. Alla geometria del piano di calpestio si aggiunge il ritmo delle campate, scandite da semi-pilastri laterali e da volte a crociera. Entrambi gli elementi rispecchiano la logica pavimentale e si adattano alla decelerazione prospettica. Tenendo come elemento costante l'intervallo tra la prima e l'ultima campata che racchiude i sepolcri, la restituzione in pianta e in alzato evidenzia la differenza tra l'ambiente dipinto e l'ambiente ideale. La pittura tintoretiana, in tal caso, privilegia l'effetto scenico e forza la geometria al fine di potenziare la lettura percettiva della profondità.

L'ambiente strutturato da una cadenza ritmata di elementi verticali e orizzontali esibisce nove sepolcri pensili che, anche se visivamente coerenti con le volte, non sono al centro dell'interesse; in pianta e in sezione è visibile la loro incongruenza formale rispetto al contesto in cui sono inseriti.

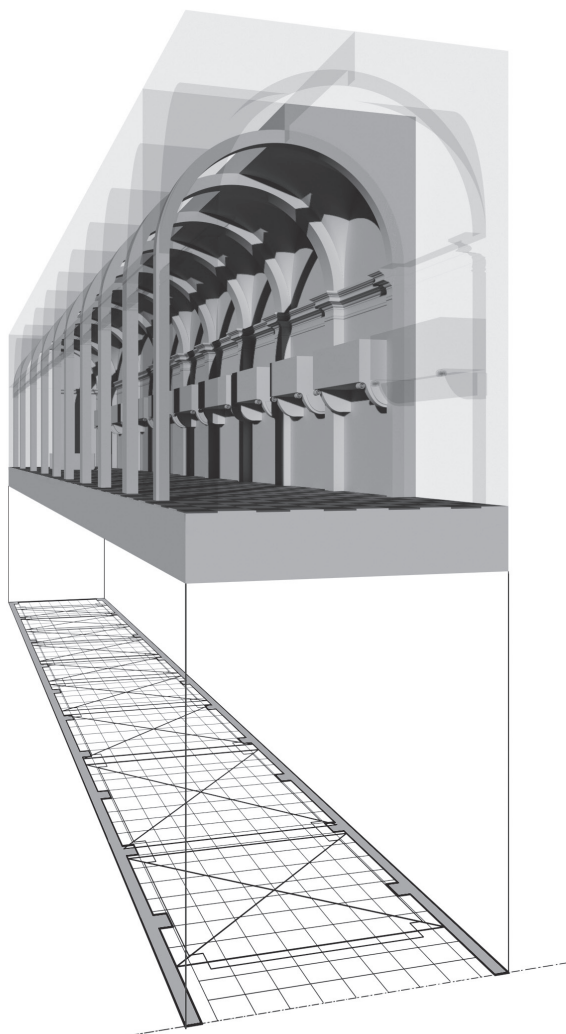
Ottenuti i dati dimensionali, in ambiente CAD 3D è stato realizzato un clone virtuale per verificare la posizione dell'osservatore, la correttezza dello spazio costruito – comparando l'immagine del telero con i *render* ottenuti dai modelli 3D –, e infine un'ipotesi di posizionamento di luci all'interno della scena.

Il telero ha le dimensioni di un quadrato di lato 405 cm. Dalla restituzione prospettica, l'osservatore è posizionato a 8 metri dal quadro e dunque è contenuto all'interno dello spazio ospitante il dipinto perché la Sala Consiliare ha una lunghezza di 53,5 x 25 metri. Per quanto riguarda la quota di osservazione, il quadro presenta il *punto principale*

a 2 metri di altezza dal limite inferiore del dipinto. Se consideriamo che nella parete il telero doveva essere posizionato verticalmente, a un'altezza tale che il bordo inferiore sicuramente non potesse toccare il pavimento, ne consegue che l'occhio dell'osservatore assume una quota ben superiore ai 2 metri, collocandosi dunque ad una altezza non umana. Come per altri casi, esso verrà osservato dal basso all'alto e il visitatore non potrà mai posizionarsi nel punto di vista ottimale, a causa della quota molto alta. Nei *Miracoli di San Marco* il punto di vista è solo apparentemente realistico e non si crea il prolungamento del processo della visione naturale con il dipinto, in quanto il piano che contiene il punto principale e l'occhio dell'osservatore risulterebbe inclinato. Il telero è dunque costruito in base alle regole della prospettiva lineare, ma viene percepito in maniera differente: l'orizzonte dell'osservatore non coincide con l'orizzonte figurativo e, considerate le dimensioni della Sala Consiliare, probabilmente esso era collocato molto al di sotto dell'opera. Forse per teleri racchiusi in spazi limitati, come le cappelle veneziane delle Scuole del Santissimo Sacramento (esempi di *Ultima Cena* e *Lavanda dei piedi*), in cui spesso venivano posizionati sulle pareti laterali "quadri bislungi"¹¹, l'orizzonte reale poteva almeno coincidere con la linea di terra della restituzione prospettica, quindi col limite inferiore del quadro.

Per quanto riguarda la correttezza configurativa delle superfici rappresentate, le volte a crociera modellate in ambiente digitale si presentano tutte diverse, pur mantenendo costante almeno la dimensione di uno dei due cilindri di intersezione, ovvero quello che presenta la base parallela all'osservatore. Il semi-cerchio direttore ha un raggio di circa 3 metri ed è costante in tutte le volte a crociera. Ciò che cambia è la curva piana direttrice del secondo cilindro di intersezione: l'ellisse generatrice presenta un asse costante, pari sempre all'altezza di circa 3 metri, dando vita a delle volte a crociera e non a botte lunettate, e l'altro asse variabile, in aumento con la successione delle campate, separate da arconi a tutto sesto. La campata che si presenta più ampia risulta essere quella che contiene il sepolcro terragno da cui proviene una forte fonte di luce.

Ricostruito l'ambiente voltato e il sistema riferito al punto di vista principale, il dipinto è stato comparato al *render* ottenuto attraverso il software 3ds Max, verificando la bontà del metodo adottato. L'ambiente virtuale è molto simile a quello dipinto e modellati gli elementi



Veduta prospettica della pianta dello spazio dipinto e del modello 3D.
Elaborazione grafica di G. Liva



A. Scarpagnino, portico delle Drapperie, 1515 ca., Rialto, Venezia.
Foto di G. Liva

architettonici lo studio è proseguito con le ipotesi di illuminazione. Le fonti di luce sono tre, due visibili all'interno del telero e una esterna, non visibile. Una luce potente – simulata con una fonte omnidirezionale – proviene dalla fiaccola tenuta da uno dei due uomini inginocchiati in corrispondenza della tomba ctonia, l'altra – fonte luminosa digitale omnidirezionale – dalla candela sostenuta dall'uomo in prossimità del secondo sepolcro pensile. Tali sorgenti di luce rischiarano parte dei sarcofagi e del sistema voltato creando un'alternanza di giochi di luce e ombra. Infine in primo piano è presente una luce la cui fonte è esterna al quadro ed è paragonabile a una fonte direzionale a raggi paralleli che da destra illumina i personaggi in primo piano. Ricostruito l'ambiente architettonico e stabilite le fonti di luce è lecito chiedersi quale possa essere stata la fonte di ispirazione per questo lungo spazio nell'ambiente veneziano. Una possibile suggestione può essere riferita a portici cinquecenteschi realizzati nella città lagunare. “La sequenza delle volte articolate in un lungo deambulatorio ricorda infatti il ritmico portico delle Drapperie di Rialto, in cui Antonio Scarpagnino declina in forme meno monumentali i loggiati di Palazzo Ducale”¹². Tale ipotesi, sostenuta da Guidarelli, mi trova concorde nel constatare la presenza di volte a crociera intervallate da arconi che coprono una larghezza di circa 6 metri e le cui campate terminano su una parete di chiusura. Un altro riferimento visuale individuato potrebbe essere il grande androne di collegamento tra il cortile e l'accesso al canale della fabbrica di Ca' Corner, in campo San Polo. Purtroppo non abbiamo documenti scritti che ci informino sull'effettiva corrispondenza con precisi luoghi veneziani, ma la critica ha evidenziato più volte la consuetudine da parte del pittore di avvalersi di ambienti riconducibili alla realtà lagunare. I suoi teleri superano il limite pittorico perché entrano nelle cappelle o nelle navate delle chiese, nelle sale delle Scuole Grandi o in quelle dei Palazzi del potere e richiamano alla memoria edifici del passato ma anche del presente in cui la molteplicità delle azioni dei personaggi dipinti riecheggiano (ispirandole) quelle delle persone reali (fedeli, membri di confraternite) cui il dipinto è destinato.

Note

1. M. Grosso, G. Guidarelli, *Tintoretto e l'architettura*, Marsilio, Venezia 2018.

2. *San Marco libera lo schiavo* (1547-1548), *La lavanda dei piedi* (1548-1549), *San Rocco risana gli appestati* (1549), *Miracoli di San Marco* (1562-1566), *Ultima Cena* (1561-1562), *Circoncisione* (1554-1555) teleri analizzati da G. Liva; *Il trafugamento del corpo di San Marco* (1562-1566); *Cristo davanti a Pilato* (1566-1567); *Ultima Cena* (1578-1581) teleri analizzati da C. Boscaro; *Le nozze di Cana* (1561), *Ultima Cena* (1976) teleri analizzati da I. Friso.

3. Cfr. G. Liva, *Jacopo Tintoretto e la logica digitale: il caso studio dell'Ultima Cena dei Santi Gervasio e Protasio* in M. Grosso, G. Guidarelli, *op. cit.*, pp. 152-157.

4. *Ultima Cena* (1576) cfr. *ivi*, pp. 192-197.

5. I software utilizzati per le restituzioni prospettiche, per le proiezioni ortogonali e per i modelli 3D sono *Autocad* e *Rhinoceros*.

6. C. Ridolfi, *Le meraviglie dell'arte*, 1648, D. F. von Hadeln (a cura di), vol. II, 1914-1924, p. 15.

7. G. Guidarelli, *La cultura architettonica di Jacopo Tintoretto negli anni della maturità*, in M. Grosso, G. Guidarelli, *op. cit.*, pp. 85-147.

8. “L’espedito di porre in successione spazi dalle dimensioni e dalla natura diversa (interni ed esterni, contesti urbani e paesaggi naturali) permette a Tintoretto di sfruttare le scenografie serliane e di raffigurare in contemporanea azioni che si svolgono in momenti diversi”, *ivi*, p. 128.

9. E. Weddigen, *Jacomo Tentor F., Myzelier zur Tintoretto-Forschung: Peripherie, Interpretation und Rekonstruktion*, München 2000, p. 171, fig. 115. Il disegno preparatorio del *Naufregio* sul retro del telero, alla fine schizzo abbandonato per una composizione libera, prevedeva un grande scenario architettonico con sala polistila, volte a crociera ed elementi simili al quadro l’*Adultera* di Palazzo Barberini.

10. C. Ridolfi, *op. cit.*, p. 22.

11. Il termine “quadro bislungo”, citato dal Vasari, venne adottato specialmente dagli inizi del 1600 per indicare dipinti di storia sacra in formato longitudinale, posti sulle pareti laterali delle cappelle veneziane e osservati da un punto di vista fortemente scorciato che ha influenzato posizione e dimensioni dei soggetti rappresentati. Cfr. M. Matile, *Quadri laterali, ovvero conseguenze di una collocazione ingrata. Sui dipinti di storie sacre nell'opera di Jacopo Tintoretto*, in “Venezia Cinquecento”, n. 6, 12, 1996 (1997), pp. 151-206.

12. M. Grosso, G. Guidarelli, *op. cit.*, p. 99.