

# Introduzione

Il modello, o rappresentazione, di una scena della realtà è un oggetto analogo, per codici di riconoscimento e interpretazione, alla scena originale, e per questo posto in diretta corrispondenza con essa. Tutte o alcune delle parti dell'oggetto corrisponderanno allora *semanticamente* a elementi della scena originale.

Il modello può essere considerato allora una trasposizione della scena, nella bidimensionalità della superficie pittorica, o nella tridimensionalità dello spazio del rilievo o della scultura.

La tipologia del rapporto tra scena e modello, quindi la modalità dello spazio della raffigurazione, è espressione della cultura e della storia nelle quali si è sviluppata una particolare idea di spazio.

Nella pittura, nel mosaico, nel rilievo, vi è stata in diverse epoche continua oscillazione tra la tendenza a maggiore aderenza geometrica e topologica alla realtà, e la tendenza a maggiore svincolo dalla necessità di fornire nella rappresentazione indizi di riconoscibilità degli esatti rapporti metrici e qualitativi tra gli elementi della scena, portando questi in secondo piano, o addirittura annullandoli, per dare maggiore risalto ad altri

contenuti o significati della composizione.

Le tipologie di rappresentazione dello spazio egizia, bizantina, medioevale, rinascimentale sono diverse tra loro poichè sono diverse non solo le capacità tecnico-concettuali di esperienza e rappresentazione dello spazio, ma anche le esigenze relative alla rappresentazione di un dato contenuto o significato, o relative ai modi stessi della presentazione di tale contenuto.

La concezione dello spazio, funzionale a una sua rappresentazione in virtù di una lettura secondo determinati codici è dipendente da particolari strategie di riconoscimento degli elementi di tale spazio, attivate di volta in volta nel fruitore in maniera differente.

Tali strategie evidentemente non rimangono costanti, ma evolvono nel tempo. I condizionamenti religiosi, culturali, sociali influiscono infatti sulla variazione tipologica di tali strategie, attraverso i vincoli e le prescrizioni imposti all'iconografia delle raffigurazioni.

Con il consolidarsi nel tempo di questo codice si raggiunge in misura sempre maggiore un automatismo nella produzione e nel successivo riconoscimento degli

elementi e del significato complessivo di tali raffigurazioni.

Le strategie cognitive di interpretazione dello spazio vengono allora gradatamente tarate sulle caratteristiche di questo codice, per cui ogni rappresentazione che si situi parzialmente o totalmente al di fuori di esso, sarà assunta dall'occhio, ma riconosciuta dalla mente come dotata di ambiguità.

Ne deriva che solo deroghe al codice tra di loro coerenti e relativamente sistematiche diventano significative in funzione di una modificazione nella taratura di tali strategie.

Il processo di modificazione sarà allora costituito dalla sostituzione dei modelli conoscitivi obsoleti con i nuovi modelli.

E' comunque problematica una obbiettiva valutazione contemporanea delle esperienze figurative di un passato più o meno remoto.

Le attuali strategie conoscitive-interpretative dello spazio sono infatti indubbiamente differenti da quelle dell'uomo del Quattrocento, così come quelle di quest'ultimo erano differenti da quelle dell'uomo medievale, greco o egizio.

La rappresentazione prospettica secondo le regole albertiane adoperata dai pittori del XV secolo

doveva, ad esempio, produrre ben altri effetti sull'osservatore all'epoca della sua introduzione, di quelli che produce oggi su di noi, che abbiamo da secoli ormai tarato le nostre strategie conoscitive e percettive in funzione di tale trasformazione spaziale.

Non è allora lo spazio che comanda e omogenea le figure, le situazioni, gli eventi, ma sono questi - formando un *campo* - che modificano lo spazio della rappresentazione e le sue regole, creando luoghi topologicamente notevoli, prima, dopo, e al di là di qualsiasi unificazione prospettica.