



Arte e Ragione

Pietro Perugino, *Sposalizio della Vergine*
1501-04
Caen, Musée des Beaux-Arts

di Mosè Viero

Nel 985 a Chiusi, nei pressi di Siena, l'orafo Ranieri acquista da un mercante ebreo una preziosa reliquia: l'anello con cui Maria di Nazareth andò in sposa a Giuseppe. Il Santo Anello diventa l'orgoglio della cittadina toscana; ma nel 1473 un frate di Magonza riesce a rubarlo e tenta di portarlo nella propria città. Secondo la leggenda, il frate viene bloccato a Perugia da una misteriosa nebbia: solo lasciando lì il Santo Anello la nebbia si dirada, permettendo al monaco di tornare a casa. Da allora i perugini si sentono in diritto di rivendicare la proprietà della reliquia: tanto che resistono in armi agli attacchi di Chiusi e di Siena, che provano diverse volte a recuperarla senza riuscirci.

Il Santo Anello viene sistemato in una cappella del Duomo di Perugia: a decorarla viene chiamato, all'inizio del cinquecento, il pittore più celebre della città, Pietro di Cristoforo Vanucci, detto il Perugino. L'artista sceglie un soggetto incentrato precisamente sulla reliquia, lo *Sposalizio della Vergine*, e lo costruisce "riciclando" la formula già utilizzata anni prima per la *Consegna delle chiavi* nella Cappella Sistina a Roma. I protagonisti occupano tutto il primo piano, disponendosi come sul proscenio di un palco teatrale: al centro c'è la coppia di sposi che si scambia il Santo Anello, dietro di loro il sacerdote, ai lati i due cortei, maschile e femminile, che accompagnano i protagonisti. Un uomo vicino a Giuseppe spezza un ramoscello col ginocchio: è un'allusione alla tradizione secondo cui lo sposo sarebbe stato scelto tramite un segno divino, ovvero la fioritura del ramo che gli era stato assegnato, unica tra tutti i partecipanti. Ciò che più ci interessa in questa sede, però, è lo sfondo: nettamente staccato dal primo piano tramite un ampio spazio vuoto che prende le forme di una piazza lastricata, è dominato da un edificio ottagonale, probabile rimando al Tempio di Gerusalemme. Gli elementi architettonici sono descritti con dovizia di particolari e corrispondono in tutto e per tutto agli ideali razionalisti del Rinascimento, codificati, per quel che riguarda l'architettura, soprattutto da Leon Battista Alberti. Il tempio ha quattro protiri con archi tondi e cupolette sui quattro lati principali, dove si aprono altrettanti portali con timpano triangolare. L'intera struttura è

intelaiata da lesene interrotte da cornici marcapiano; in alto c'è un camminamento balaustrato e una cupola, tagliata dal bordo superiore della pala. Lo sguardo del fruitore è concentrato sull'edificio dalla rigorosa fuga prospettica disegnata dai riquadri della piazza: in corrispondenza del basamento del tempio, però, la prospettiva si capovolge, suggerendo che la struttura debba trovarsi su una qualche sommità.

Come ci è già capitato di sottolineare in questa rubrica, a rendere unica l'arte del Rinascimento umbro-tosco-emiliano è questa ossessione per la costruzione e la misurazione indiretta dello spazio: come se dopo secoli di dominio del simbolo, si dovesse finalmente celebrare il ritorno del reale. Poco importa che le commissioni siano quasi sempre a tema sacro: è quest'ultimo a doversi piegare alle nuove tendenze, anche a costo di diventare quasi un corollario della rappresentazione. Per quel che riguarda questa specifica fattispecie, è interessante ricordare che Vasari, nelle sue *Vite*, descrive Perugino non solo come «avaro e assetato di denaro», ma anche come «ateo»: anche se va detto che all'epoca il termine indica più il cattolico non praticante che il vero e proprio non credente come lo intendiamo oggi. Nonostante questa nomea, certificata dal più celebre critico dell'epoca, Perugino resta richiestissimo: l'abilità tecnica e stilistica, oggi diremmo la "firma", è diventata più importante sia del soggetto sia anche delle inclinazioni personali dell'artista, che proprio in quanto tale può rivendicare libertà sconosciute alla gente "normale". ■

#Perugino #reliquie #Rinascimento #costruzione



Mosè Viero

Storico dell'arte con specializzazione in iconologia. Lavora come guida turistica a Venezia. Si dichiara acerrimo nemico di chi collega la storia delle immagini al "bello": l'arte è anzitutto testimonianza storica e prodotto culturale. Nel tempo libero dà sfogo alla sua anima nerd collezionando costruzioni Lego, giochi da tavolo e videogiochi.