

MATEMATICA E ARTE

Arte al cubo

La **pittura cubista**, che si sviluppò in Europa tra il 1908 e il 1914, modificò la visione prospettica, sulla base delle indicazioni di Cézanne: «trattare la natura secondo il cilindro, la sfera, il cono».

Da cosa deriva il nome «cubismo»?

Picasso, *Ritratto di Wilhelm Uhde*, 1910.
Londra, coll. Penrose.



LA RISPOSTA

Lo sconvolgimento dei canoni pittorici

La pittura, dal Rinascimento in poi, aveva come scopo fondamentale quello di imitare la natura e di produrre immagini verosimili del reale. Le 3 dimensioni venivano rappresentate con il chiaroscuro (la tecnica delle ombre) e la profondità veniva resa con la prospettiva.



Edvard Munch, *Ragazze sul ponte*, 1905. Colonia, Wallraf-Richart Museum.

Alla fine del XIX secolo, con l'Espressionismo, anziché elaborare e rappresentare i dati della realtà, gli artisti cercarono di comunicare il loro stato d'animo attraverso le linee, i colori e la composizione, creando anche effetti del tutto innaturali.

Anche le regole della **prospettiva**, come già era accaduto nella ricerca degli Impressionisti, vennero messe in discussione.

Nei quadri cubisti l'oggetto viene infatti rappresentato nella sua volumetria essenziale come se fosse visto contemporaneamente da diverse direzioni. In questo modo gli artisti volevano ottenere una rappresentazione «totale»: non più solo ciò che si vede, ma anche ciò che si conosce.

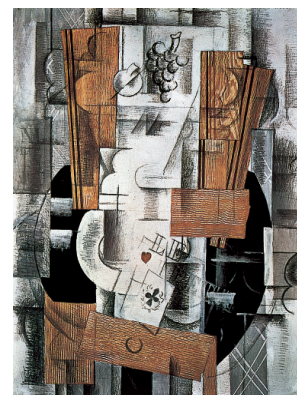
Però le immagini così ottenute sono del tutto diverse da come noi siamo abituati a vedere le cose e per questo possono sembrare a volte incomprensibili.

Il nome **Cubismo**, che venne dato ironicamente a questo movimento artistico proprio dai suoi denigratori, deriva appunto dal fatto che ogni forma, nei dipinti di Picasso e di Braque, sembrava costituita da facce di cubi sovrapposte, senza alcuna corrispondenza con la realtà.

Le due fasi del Cubismo

1. Nel Cubismo analitico (1908-1910) le forme sono ridotte alla loro struttura geometrica interna (poliedri, coni e cilindri). Tutte le sfaccettature, che sarebbero visibili da diversi punti di vista, vengono ridotte su un unico piano. Non esiste il chiaroscuro né la prospettiva aerea (in cui le immagini venivano rese man mano più sfocate per dare il senso della distanza). In questo modo il fondo si rovescia sulla superficie e l'oggetto viene frantumato nella compenetrazione dei piani e delle linee. I colori usati sono solo bianco, nero e pochi altri toni, non coincidono più con la forma degli oggetti e sono leggeri e sfumati ai bordi. Il risultato è un'immagine davvero difficile da ricomporre per uno spettatore.

2. Nel Cubismo sintetico (1912-1913) i soggetti, prevalentemente **nature morte**, non hanno più neanche un ricordo della loro forma reale: rappresentano invece l'idea dell'oggetto come viene elaborata non solo attraverso i sensi ma anche attraverso l'intelletto. Il dipinto non è più neppure una vaga imitazione della realtà, è una cosa a sé che forse, se non avesse un titolo, sarebbe impossibile da ricollegare alla realtà a cui si ispira. Nel quadro infatti gli oggetti non vengono nemmeno più evocati attraverso la finzione della pittura, ma semplificati al massimo nelle loro componenti essenziali e sono inseriti brandelli di giornale, spartiti musicali, carte da gioco, legno, metallo (i *collage* di Picasso).



Georges Braque, *Natura morta con carte da gioco*, 1913. Parigi, Musée National d'Art Moderne.