



O DESENHO EM PERSPECTIVA NA REPRESENTAÇÃO DO REAL E DO IMAGINÁRIO

Ivoneide de França Costa
Maria da Conceição Amaral Alves

UEFS – Universidade Estadual de Feira de Santana – Departamento de Letras e
Artes: Área de Artes
neidefc@uefs.br, amaral@uefs.br

Marcelo João Alves da Silva

Mestrando do Programa Desenho Cultura e Interatividade, Universidade Estadual
de Feira de Santana.
mjalves2@yahoo.com.br

RESUMO

Mesmo com os avanços tecnológicos, o desenho em perspectiva ainda corresponde a uma das mais significativas técnicas de representação do espaço. Este artigo faz um estudo sobre essa técnica, enfatizando a representação do real e do imaginário através do seu traçado.

Palavras-chave: desenho, perspectiva, representação espacial.

RESUMEN

Mismo con desarrollo tecnológico, el diseño en perspectiva corresponde todavía a una de las más significativas técnicas de representación del espacio. Este artículo trace un estudio sobre esta técnica, enfatizando la representación del mundo real y del imaginario a través de su trazado.

Palabra clave: diseño, perspectiva, representación espacial.

1 Introdução

A perspectiva não é a mera representação do espaço tridimensional, ela vai além de um simples recurso gráfico, transcendendo o nosso universo visual. O homem, quando aprendeu a desenhar em perspectiva realizou um dos seus maiores anseios relacionados com a percepção, transcrever com linhas e pontos o ambiente que o cerca. Foi o poder diante do espaço, o controle da representação de um objeto ou de um determinado ambiente. Constitui uma imagem gravada, registrada no papel como uma fotografia, que também o levou a transcender essa técnica, para representar realidades e mundos imaginários.

2 Breve panorama histórico

Durante séculos esse foi o anseio do homem: desenhar de forma tridimensional. Uma busca incansável desde as antigas civilizações até a era moderna. A palavra perspectiva vem do latim “perspicere”, que significa “ver através”. Desde os primórdios da civilização os povos já possuíam noção sobre essa matéria, a própria técnica representativa dos egípcios deixa transparecer seu conhecimento com efeitos perspectivados, também os gregos e os romanos e de modo geral toda Antiguidade Clássica. Mas foi no Renascimento que esta técnica alcançou seu apogeu como método de representação dos objetos do espaço, tais como eles se nos apresentam à vista.

Segundo Gombrich (1995), a perspectiva tem suas bases no fato de que nosso olhar não dobra esquina, que, a partir do olho estacionário, vê-se apenas um aspecto do objeto para então sistematizarmos o traçado do desenho. Como ele mesmo explica:

“Tudo que se deve fazer é traçar linhas para esse ponto a partir de qualquer parte da superfície do objeto. Aquelas que estão por trás de um corpo opaco ficarão escondidas, as que tiverem passagem livre serão vistas. Além disso, o fato de enxergarmos só ao longo de linhas retas basta para explicar a diminuição do tamanho à distância”. (GOMBRICH, 1995, p.264).

Gombrich apresenta a ilustração de Albert Dürer para ilustrar o processo. Na imagem, Dürer representa a “linha reta da visão por uma corda e mostra como o alaúde aparecerá na moldura do ponto de vista do olho do pintor, que deveria estar onde a corda foi afixada à parede” (GOMBRICH, 1995, p. 264), conforme figura 1. Dürer também instruiu artistas a traçarem retângulos segundo método de enquadramento numa janela¹. A pintura de Albert representa o mundo visto através do observador que se apresenta ativamente olhando os objetos, em especial a figura humana na qual coloca o homem como medida de todas as coisas, esta relevância dada ao homem permeou muitos aspectos da cultura renascentista.

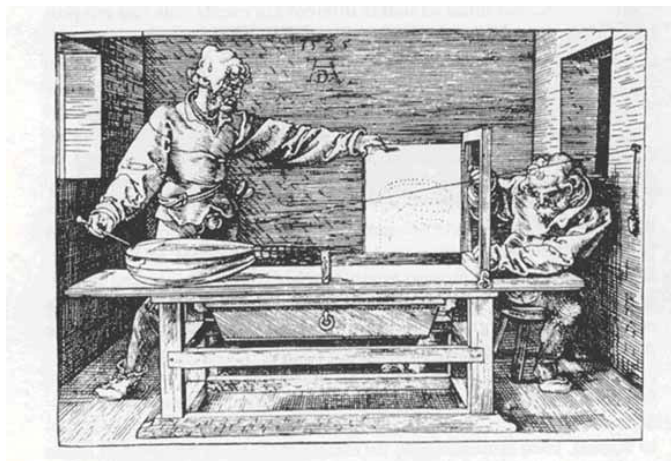


Figura 1: Processo de desenho em perspectiva. In: *Gombrich*, 1995.

¹ Esse método consistia em desenhar na superfície da pintura, retângulos do tamanho que prouver o artista, e os considerá-los como janelas abertas através da qual se vê o objeto a ser pintado. (ALPERS, 1999, p.112)

O desenho em perspectiva constitui uma representação linear que se vale de regras visuais como convergência de linhas, encurtamento das linhas e diminuições de medidas. Esse tipo de desenho cria a idéia do tridimensional numa superfície bidimensional, que se identifica com a impressão visual recebida pelo observador. Observa-se que no desenho da perspectiva linear “Os sinais visuais captados pela percepção, têm de ser transformados em entidades estruturadas e significantes, criando um espaço pictórico que permita ao Homem orientar-se e organizar o seu meio ambiente” (DA COSTA, 2003, p. 21).

A perspectiva possibilitou a representação do pensamento e da visão. Num momento que o homem estabeleceu suas regras tanto ligadas a geometria quanto a pura expressão do ver, o mundo das artes se expandiu para o domínio do espacial. Não importa se ela tenha sido empregada como mais um recurso de composição conforme Leon Batista Alberti e Piero Della Francesca a consideravam ou como uma técnica de representação do espaço tridimensional estabelecida por Leonardo Da Vinci². É sempre importante salientar que estes artistas, assim como os outros do período Renascentista, contribuíram para fundamentar e expandir os conhecimentos da perspectiva, sempre denotando uma realização para artistas e desenhadores.

Por estar diretamente relacionada com a percepção humana, com a nossa capacidade visual e por ser a visão um dos mais expressivos dos sentidos, podemos dizer que o domínio do desenho em perspectiva é a extensão da nossa visão num dado momento que uma situação se revela. Com este pensamento, ainda se pode dizer que a perspectiva vai além dessa extensão, ela seria a expressão de uma idéia, de um desenho ainda não contemplado pela visão, mas ansiado pelo homem, a realização de desejo que se encontra no seu eu, no seu criativo mental, um sonho, uma idéia que pode ser representado numa tela ou qualquer outro suporte.

O desenho em perspectiva não se resume a um ato totalmente mecânico de localizar observador, ângulo visual, linha do horizonte, linha de terra e pontos de fugas e adequar o tipo de processo ao objeto que se queira representar. Desenhar em perspectiva é fazer surgir uma nova forma proporcionando uma maravilhosa sensação de criação, a liberação do imaginário que se confunde com a ansiedade do criar e do representar. Pode-se fazer analogia com a modelagem na argila, seu artesão tem em frente apenas a argila sem sentido, o ato de modelar transforma-o em um objeto de arte. Assim, também é na perspectiva, o desenhista conhece os elementos, os métodos e põe-se a desenhar guiado pela mente: esta, por sua vez, controlada pela criatividade, pelos conceitos da perspectiva e o desejo de representar a forma, transformando-a em uma obra de arte.

Saber desenhar em perspectiva é poder controlar o espaço visual, é poder fotografar sem que a imagem já tenha sido contemplada no mundo que se conhece considerado como real. A imagem é tudo na perspectiva, até porque a própria perspectiva se assenta na representação

² Enquanto em Piero e Alberti a perspectiva fica ao lado do desenho, associada à composição, em Leonardo ela se expande, sendo a geométrica, linear uma de suas divisões." (KOSSOVITCH, 1980, p.187).

de imagens podendo elas serem “reais” ou “imaginárias”.

3 A imagem real e imaginária representada pela perspectiva

A imagem real na perspectiva esta inscrita na sua definição tradicional, ou seja, a representação da imagem como ela é percebida. Segundo Joly, ao analisar a imagem, refere-se a ela da seguinte forma: "Se a imagem é percebida como representação, isso quer dizer que a imagem é percebida como signo." (JOLY, 1996, p.39). Um signo de representação daquilo que se vê, um símbolo como considera Peirce na sua classificação dos tipos principais de signos: o ícone, o índice e o símbolo. Segundo esse autor o símbolo corresponde à classe dos signos que mantêm uma relação de convenção com seu referente. (...) Não falando das significações convencionais que atribuídas ao desenho, mesmo ao mais realista (como a paz para o desenho de uma pomba), “mas da própria maneira de desenhar que respeita regras de representação convencionais, como as da perspectiva”. (PIERCE citado por JOLY, 1996, p.36)

A imagem na perspectiva seduz, faz propaganda de seu referente, emite para o mundo de formas visuais das quais se acostumou a identificar e reconhecer, haja vista que se identificam as formas por padrões já estabelecidos e estereotipados. No entanto, nem sempre a perspectiva representa o mundo como realmente se vê, na visão estacionária, representa-se conforme as convenções, localizando em um determinado ponto para se representar, por exemplo, um ambiente. No desenho poder-se-á representá-lo como um todo, mas na realidade não se captam todas as imagens apenas com um único golpe de vista.

As convenções da perspectiva permitem representar os objetos semelhantes. Neste sentido, ter-se-á então, uma representação análoga da realidade. Imagens que tentam se assemelhar a essa, uma vez considerada visão da realidade, faz-se concebida por padrões determinados pelo próprio conceito do real, com as quais se compartilham com o grupo social do qual faz parte.

A perspectiva pode criar ainda ilusões, indo se chocar com as definições tradicionais de seu uso, ou seja, define-se a perspectiva como a representação do que se vê ou se imagina ver (análogas), mas artistas e desenhadores encantados com ela e com seus processos que a utilizaram para criar um mundo irreal, definindo também a perspectiva como a ilusão do olhar. Poder-se-á definir como sendo imagens de sonhos ou fantasias. Neste ponto entra-se num mundo de imagens fora do mundo considerado real, um mundo imaginário, criado pelo próprio homem, de acordo com sua emoção e descrevendo o espaço ilusório, onde a interpretação do observador é dificultada em função dos seus próprios padrões assentados nas definições do que é real e que se deve conceber suas formas segundo tais padrões. Quando um exercício mais profundo da percepção do espaço é proposto, define-se como anomalias por não se ter capacidade de compreender.

Esse tipo de representação também se apresenta por convenções estabelecidas pelo próprio artista e atreladas as convenções tradicionais, usando a perspectiva como ilusória e extrapolando a mera tentativa de representar o espaço, como lembra Gombrich (1995) ao afirmar que toda obra de arte é em essência uma ilusão. O artista diz não querer e não pode

transmitir verdades naturais. “Oferece ao nosso mundo visual e intelectual, por meio de suas obras, seu próprio mundo visual e intelectual” (E.H. GOMBRICH, citado por FREITAS & FREITAS,1995, p. 39). Com esse ponto de vista, artistas como M. C. Escher traduziu em seus trabalhos de litogravuras a conhecida falsa perspectiva, onde o artista sugere um mundo paradoxal da sua produção neste estilo de perspectiva pode-se citar os mais conhecidos: a Queda d’água (figura 2) e o Sobe-e-desce escadas (figura 3).



Figura 2: Queda d’água. In: *Escher*, 1989.



Figura 3: Sobe-e-desde escadas. In: *Escher*, 1989.

Na Queda d’água, Escher utilizou o triângulo impossível três vezes para representar uma cascata, cuja água põe em movimento a roda de um moinho e corre depois para baixo, numa calha inclinada entre duas torres, em ziguezague, até ao ponto em que a queda d’água recomeça. O sobe-e-desce corresponde a uma escadaria contínua, onde homens parecem subir e descer em movimentos permanentes. Em ambas as gravuras há a ilusão da representação espacial concebida por Escher que desafiam a compreensão visual.

Esta expressão da perspectiva ilusória não se encontra somente nos trabalhos de Escher, pois vê-se seu emprego nos trabalhos de Cézanne, que utiliza o ponto de vista múltiplo, e William Hogarth apresentando mundos impossíveis, e outros que se valeram do processos de perspectiva para expressar suas emoções estéticas ou simplesmente afetivas.

Vê-se então uma representação de imagens não como anteriormente mencionadas de

analogia com o real. Agora tem-se um signo de conotação entre o real e o imaginário, a ilusão da representação de uma situação espacial que não atende as expectativas visuais.

Como se pode notar, a perspectiva permite ir além da concepção do real; ele pode sugerir um mundo irreal, de ilusão que permite a expressão da ansiedade, inquietude, tormenta ou o simples jogo do olhar determinado propositadamente pelo artista. Neste mundo de imagens criadas por convenções análogas à realidade e imagens fruto do ilusório humano surge uma nova maneira de visualizar o espaço, a realidade virtual. Nova em termos, pois há muito tempo já se tinha essa concepção de espaço, mas seus conhecimentos estavam limitados a uma camada mais restrita de profissionais. Hoje se tornou mais acessível, e em quase todas as áreas de conhecimento, tem-se um mundo virtual. "As imagens fabricadas imitam mais ou menos corretamente um modelo (...). Sua função principal é imitar com tanta perfeição que podem se tornar "virtuais" e provocar a ilusão da própria realidade sem serem reais. São análogas perfeitos do real. "Ícones" perfeitos." (JOLY, 1996, p.39).

Neste instante ter-se-ão imagens ilusórias que imitam a realidade concebida, também como ícones que representam à realidade. Imagens que se movimentam, ou melhor, que permitem movimentar-se por entre elas. É um universo muito sedutor, até porque tudo que diz respeito a imagens virtuais é novidade para muitos, pois a computação gráfica ainda não é de total domínio público e possuir um computador ainda representa status para muitos.

Pode-se definir a perspectiva como um todo representativo da imagem análoga do real na concepção das formas, mergulhando nos caminhos do traço e da visualização, e saindo para respirar com a satisfatória composição do imaginário conforme convenções do processo, localizando a forma na dimensão da realidade existente.

O desenvolvimento da capacidade visual das formas, a noção de proporção e o desenvolvimento do traço contribuem para a expressão das imagens. A noção de espaço contribui para o raciocínio da volumetria no estudo das relações de dimensão a ser construídas e apresentação da forma estética. Levando em consideração que se vive num mundo expressamente visual, onde as formas arrojadas são definidas como expoente da modernidade, ou melhor, da pós-modernidade, o domínio do espaço possibilita criar e recriar modelos que defina estes estilos. Para tal, o estudo da volumetria permite a adequação da forma nas características estéticas a serem determinadas por ela.

No concernente a perspectiva, a realidade virtual cria situações inusitadas, onde até mesmo se pode passear por dentro das próprias imagens, um universo de fantasia criado pelo homem com o auxílio da máquina, uma parceria muito presente atualmente. Assim, as imagens em perspectiva se apresentam sob aspectos diferenciados conforme sua intenção representativa, determinada pelo meio de criação e pela intenção do seu criador.

4 Considerações Finais

As imagens representadas pelos processos de perspectiva compõem-se de criações a serviço do seu criador; este, por sua vez, permitiu-se tanto representar o mundo visto e considerado real quanto o mundo imaginado por ele, onde a ilusão ultrapassa a compreensão.

Apesar das suas vantagens, a perspectiva tem sido esquecida pelos estudantes, o desinteresse é percebido em áreas diversificadas. O desejo de representação utilizando processos tradicionais vem sendo substituído por meios mais modernos. É a computação gráfica despertando maior curiosidade por parte dos estudantes.

O desenho em perspectiva ainda representa um expoente diante da representação o espaço tridimensional. Através desse recurso pode-se criar e recriar imagens e ambientes. O seu domínio permite manipular realidades fazendo surgir imagens que desafiam a compreensão, determinando relações entre o a expressão do pensamento, da realidade e das ilusões elementos presentes na realidade virtual.

Agradecimentos

Agradecemos a Deus por se fazer presente em nossas vidas a todo o momento. Ao estimado orientador professor Robérico Celso Gomes dos Santos pelas orientações e sugestões dispensadas à realização do nosso trabalho. Ao professor Cledson Ponce pela sua colaboração.

Referências

- [1] ALPERS, Svetlana. **A arte de descrever**. São Paulo: USP, 1999.
- [2] ESCHER, M. C. **Gravuras e desenhos**. Holanda: Taschen, 2002
- [3] COSTA, Ivoneide de França. **O ensino do desenho em perspectiva e sua importância para o arquiteto**. Monografia de Especialização. Feira de Santana. Universidade Estadual de Feira de Santana, 1998.
- [4] DA COSTA: Manuel. Uma abordagem operativa à perspectiva Linear. In: **Boletim da Aproged**. Porto-PT, 2003.p. 21-32.
- [5] FREITAS, Juliana, FREITAS, Orlando. **Arte e Comunicação**. São Paulo: FTD, 1995. p. 36-39.
- [6] FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.
- [7] GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- [8] JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Tradução de Maria Appenzelle. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.
- [9] PINHEIRO, Gerson Pompeu. **Perspectiva e Composição**. Tese de concurso. Escola Nacional de Belas Artes da Universidade do Brasil, 1949.
- [10] KOSSOVITCH, Leon. A emancipação da cor. In: **O Olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.