

Nome: Ricardo Zanchetta
E-mail: rzanchetta@yahoo.com.br
Instituição de Ensino: USP
Orientador: Leon Kossovitch

JANELA ABERTA: PERSPECTIVA E VISÃO NA TECNOLOGIA DAS TELAS NO SÉC. XXI

Resumo: A perspectiva, descoberta ou redescoberta na Florença do século XV, provocou um impacto profundo no modo como vemos as obras de arte desde seus primeiros usos até nossos dias, como também causou grandes mudanças na própria maneira como a visão é concebida, alterando a relação da visão com as coisas vistas. Pois as pinturas com construções em perspectiva são, em geral, superfícies planas, mas parecem possuir profundidade e relevo, ou seja, não vemos nessas obras apenas as linhas e cores dispostas em um plano, porque a própria superfície da pintura se desdobra em um espaço tridimensional.

A visão, de acordo com a assim chamada “perspectiva natural”, conhece a distância e a localização das coisas vistas através da relação entre os lugares em que elas estão, de modo que conseguimos reconhecer quando algo está a direita ou a esquerda, no alto ou no baixo, perto ou longe. O próprio lugar da coisa vista e sua relação direta com o espectador permite a compreensão dessas relações espaciais pela visão, ou seja, algo parece estar distante justamente porque está distante, pois podemos comparar as coisas vistas entre si e compreender através do processo de certificação da visão qual o lugar que algo ocupa.

A pintura, por sua vez, altera e, em certa medida, subverte essa relação ao fazer com que coisas vistas a mesma distância pareçam ter distâncias diferentes. É possível, em uma pintura feita em perspectiva, distinguir as figuras que estão ao fundo daquelas que estão à frente, todavia, a própria pintura é uma superfície plana e não há nada nela que está mais distante para parecer mais ao fundo e esse efeito é obtido através da construção geométrica utilizada na perspectiva. Assim, a chamada “perspectiva artificial” propõe, em sua construção, outra maneira de ver as coisas, onde as relações espaciais não são mais julgadas pelo lugar em que as coisas estão, mas através da disposição delas em uma construção geométrica sobre um plano, estabelecendo com isso outras relações entre as coisas vistas e o espectador. Além disso, esse modo de ver,

como não é natural, mas feito por meio da arte, apresenta uma série de pressupostos para que o efeito de profundidade e tridimensionalidade do plano da pintura ocorra. Por exemplo, quem não se posicionar logo abaixo do *Oculus* pintado por Andrea Mantegna na *Câmara dos esposos* não conseguirá ver aquele teto se abrir para o céu, como se fosse parte integrante da arquitetura; se visto por outros ângulos o efeito perspectivo do *Oculus* será perdido, pois, diferentemente da perspectiva natural, a visão segundo a perspectiva artificial exige que o espectador se posicione corretamente para ver as coisas.

As questões relativas a essa “nova” maneira de ver as coisas ultrapassaram o campo da pintura e das artes, especialmente com o advento de diversas tecnologias do século XX e XXI que tornaram comuns e usuais o uso da perspectiva artificial. Primeiramente com a fotografia, depois com o cinema e a televisão e hoje com computadores, tablets e celulares. Todas essas tecnologias têm em comum o fato de conseguirem transformar as superfícies planas de suas telas em espaços tridimensionais, como se elas fossem janelas abertas para outros mundos. Nesse ponto, elas se assemelham à pintura, uma vez que também utilizam mecanismos visuais como a perspectiva para desdobrarem as duas dimensões de suas telas em uma terceira dimensão, permitindo a profundidade de suas superfícies planas.

Essas tecnologias também têm pressupostos para sua observação ser corretamente efetuada, o que estabelece outras relações entre o espectador e as coisas vistas. Um exemplo evidente está nos filmes 3d, onde a utilização do óculos especial é obrigatória para alcançar o efeito de relevo; todavia, há outros pressupostos que já não são mais tão discerníveis por serem demasiadamente óbvios para nossos costumes visuais. Estamos tão imersos nesses modos de ver que hoje é trivial para qualquer um realizar um esboço em perspectiva, traçando algumas linhas que se encontrem em um ponto de fuga, sem ser necessário um conhecimento de perspectiva para fazê-lo. Hubert Damisch afirma em seu *A Origem da Perspectiva* que “sem dúvidas, nosso período está muito mais massivamente ‘informado’ pelo paradigma da perspectiva, graças à fotografia, ao cinema e agora ao vídeo do que estava no século XV, que podia se gabar de pouquíssimas construções em perspectiva ‘corretas’.” O texto de Damisch, publicado a exatos 20 anos não poderia prever como hoje estamos ainda mais “informados” sobre a perspectiva, já que as telas saíram das paredes para as mãos de todos. Por isso, é preciso sobretudo recorrer aos princípios da perspectiva nas artes e suas primeiras

discussões para compreender alguns hábitos visuais hoje arraigados pela multiplicação maciça de telas pela tecnologia.

Com efeito, a própria ideia de tela que todos esses aparelhos usam é, em alguma medida, derivada da terminologia da pintura: a tela é um dos suportes materiais no qual se aplicam as tintas para fazer a pintura e tornou-se quase sinônimo de pintura, muito embora essa seja feita em diversos suportes além da tela; a própria materialidade da tela com suas tramas de tecido é suprimida por aquilo que é pintado sobre ela, chegando ao ponto de mal lembrarmos qual o suporte de uma pintura que vemos, pois, em geral, pouco importa ao observador comum se ela é feita sobre uma tela, sobre papel, sobre madeira ou qualquer outro material. A tela de uma televisão ou de um celular utiliza a palavra tela em um sentido análogo ao da pintura, pois é também uma superfície feita com tecnologias de LED, LCD ou outras, mas isso é praticamente suprimido ao olharmos para sua tela, pois vemos como que através dela para as coisas que ela mostra, como se as víssemos através de uma janela aberta.

Propomos nessa comunicação o exame de algumas dessas questões sobre os modos de ver estabelecidos hoje pelas novas tecnologias e em que medida eles podem ser entendidos à luz das doutrinas de pintura escritas no século XV, quando surgiram os primeiros textos sobre a perspectiva. Evidentemente, não entendemos com isso que as tecnologias atuais foram pensadas a partir das noções de perspectiva pictórica, mas essas noções podem ser usadas para esclarecer algumas questões atuais, possibilitando uma reflexão sobre a própria visualidade contemporânea.

Para fomentar essa reflexão, tomaremos como base as considerações de Leon Battista Alberti em seu *Da Pintura*; esse texto, considerado o primeiro texto moderno sobre pintura, funda uma nova maneira de conceber a pintura, propondo que ela é como “uma janela aberta a partir da qual se vê a história”. A pintura é, metaforicamente, uma janela, porque ela é como uma superfície transparente através da qual se vê uma história; a conjunção de linhas e cores bem compostas quase que anula o suporte material da pintura, transformando aquela superfície de madeira ou parede em uma abertura para uma história, isso é, um acontecimento narrado pela própria obra. A metáfora da pintura como janela, junto com a definição de pintura, propõe um modo de ver as coisas através da perspectiva artificial. Tais noções podem ser usadas, em alguma medida, para pensar o estatuto visual das telas de televisão ou de celular e quais relações elas estabelecem com o espectador em seus modos próprios de ver. Assim, analisaremos

em que medida é possível atualizar esses conceitos das doutrinas de pintura do século XV para nossa realidade contemporânea, apresentando também suas limitações.

Palavras-chave: Pintura, Renascimento, Perspectiva, Tecnologia