

EMERSON RODRIGUES DE BRITO

**ESTUDO DA REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NA
IMAGEM PICTÓRICA DO RENASCIMENTO E NA IMAGEM
DIGITAL NO SÉCULO XXI**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MESTRADO
EM ESTUDOS DE LINGUAGENS
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPO GRANDE/MS
2009**

EMERSON RODRIGUES DE BRITO

**ESTUDO DA REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NA
IMAGEM PICTÓRICA DO RENASCIMENTO E NA IMAGEM
DIGITAL NO SÉCULO XXI**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora constituída pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, como exigência final para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens – área de concentração Linguística e Semiótica – sob orientação da Prof.^a Dr.^a. Eluiza Bortolotto Ghizzi.

**CAMPO GRANDE/MS
2009**

EMERSON RODRIGUES DE BRITO

**ESTUDO DA REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NA IMAGEM
PICTÓRICA DO RENASCIMENTO E NA IMAGEM DIGITAL NO
SÉCULO XXI**

DISSERTAÇÃO APROVADA POR:

Profª. Drª. ELUIZA BORTOLOTTO GHIZZI
UFMS | CCHS

Profª. Drª. DULCÍLIA LÚCIA DE OLIVEIRA SILVA
UCDB | CCHS

Profª. Drª. ROSANA CRISTINA ZANELATTO SANTOS
UFMS | CCHS

Campo Grande - MS, 25 de agosto de 2009.

De tempos em tempos, o Céu nos envia alguém que não é apenas humano, mas também divino, de modo que através de seu espírito e da superioridade de sua inteligência, possamos atingir o Céu (Giorgio Vasari).

Dedico esta dissertação a Deus e a todos que estiveram ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

Toda lista de agradecimentos eventualmente peca pela ausência de uma ou outra pessoa que teve papel na conclusão de um trabalho como este. Agradeço, então, a alguns que participaram comigo deste momento.

À minha família, pela formação que me permitiu ter, sem nunca medir sacrifícios, e ao amigo Henrique Cardoso Costa Barbosa.

Aos colegas do Curso, importantes para a continuidade dos trabalhos de pesquisa, em especial àqueles com quem troquei idéias e experiências, como Jéssika Machado, Desirèe Mello, Juliana Feliz e Ulisflávio Evangelista.

Aos professores Hélio Augusto Godoy de Souza e Aivone Carvalho Brandão e Rosana Cristina Zanelatto Santos e, em especial, aos professores Edgar César Nolasco dos Santos e Dulcília Lúcia de Oliveira Silva, pela disponibilidade de tempo e de recursos. Graças a eles tive acesso a fontes bibliográficas que eu desconhecia e que enriqueceram este trabalho, além de receber algumas orientações que me ajudaram a redefinir rotas e rumos.

Por fim, agradeço, em especial, à professora Eluiza Bortolotto Ghizzi, orientadora desta dissertação, por sua imensa disponibilidade, constante incentivo, dedicação, interesse e encorajamento sempre indicando a direção a ser tomada.

RESUMO

Este estudo investiga os modos como a pintura no Renascimento e a imagem digital no século XXI representam a figura humana. O *corpus* principal deste trabalho é composto pelas personagens femininas na obra Santa Ana, a Virgem e o Menino (1508-10), de Leonardo da Vinci, e pela imagem da Dra. Aki Ross, personagem principal do filme *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001); como *corpus* associativo, utiliza-se várias obras visuais que mostram a variação que sofreu a representação do corpo humano na história da arte. O objetivo é compreender se e como algo do Renascimento, ponto culminante do naturalismo e da valorização do homem fundamentado no Classicismo, ainda é mantido na tendência conhecida como Arte Digital, na Arte Contemporânea, particularmente quanto à manutenção dos valores representativos da tradição artística, mesmo com a crise da representação iniciada no século XVII. Uma revisão bibliográfica de textos de estudiosos da História da Arte incrementam a discussão acerca das obras de arte. Essas referências são somadas à teoria semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914), que é referência metodológica específica para este estudo, na medida em que propõe um processo de observação, descrição e análise do *corpus*, com base na classificação dos signos. Considerou-se a hipótese de que, em que pesem certas semelhanças, os modos de produção da imagem exercem influência sobre a maneira como o signo fundamenta a representação e dirige-se a um objeto, bem como gera um interpretante. Para conduzir este estudo, portanto, são realizadas descrições gerais dos modos de produção envolvidos nas obras selecionadas, analisando as conseqüências disso para a fundamentação do signo e para seu potencial representativo e interpretativo. Esta análise é comparativa e permite concluir por esse processo, semelhanças e diferenças na representação da figura humana nas épocas em questão.

Palavras-chave: Arte; Pintura; Imagem Digital; Semiótica.

ABSTRACT

This study investigates the ways in which painting in the Renaissance and the digital image in the 21st century represents the human figure. The *corpus* of this work consists of the female characters in the painting "Santa Ana, the Virgin and Child" (1508-10) by Leonardo da Vinci and the image of Dr. Aki Ross, the main character in the movie "Final Fantasy: The Spirits Within" (2001); as related *corpus*, several visual works are used to show the variation that the representation of the human body has experienced in the history of art. The goal is to understand whether and how some of the Renaissance, culmination of naturalism and the development of man based on Classicism, is still maintained in the trend known as Digital Art in Contemporary Art, particularly regarding the maintenance of values representative of the artistic tradition, even with the crisis in artistic representation that begun in the 17th century. A bibliographical review of texts from those that study the history of art, enhance the discussion about works of art. These references are added to the theory of semiotics from Charles Sanders Peirce (1839-1914), which is specific the specific methodology reference for this study to the extent that it proposes a process of observation, description and analysis of the corpus, based on the classification of signs. The hypothesis considered was that, in spite some similarities, the ways in which the image is produced exert influence in the way in which the sign bases the representation and it's directed to an object, as well as how it generates an interpreter. Therefore, to conduct this study, descriptions of the forms of production involved in the selected works are carried out, analyzing the consequences of this for the basis of the sign and its representative and interpretive potential. This is a comparative analysis and allows through this process, to reach conclusions on similarities and differences in the representation of the human figure in the periods in question.

Keywords: Art; Photography; Digital Imaging; Semiotics.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. A PERSPECTIVA DA SEMIÓTICA COMO ORIENTAÇÃO METODOLÓGICA PARA A ANÁLISE.....	18
2. A RETOMADA DA REPRESENTAÇÃO HUMANA NATURALISTA NO RENASCIMENTO.....	32
2.1. O gênio de Leonardo da Vinci.....	61
2.2. Apresentação e análise das personagens humanas na obra Santa Ana, a Virgem e o Menino de Leonardo da Vinci.....	71
3. A CRISE E A RETOMADA DA REPRESENTAÇÃO DA FIGURA E DO CORPO HUMANO PELA ARTE.....	86
3.1 A representação da figura humana na Arte Contemporânea mediada por suportes digitais.....	106
3.2. Apresentação do filme <i>Final Fantasy: The Spirits Within</i> e análise da personagem “Dra. Aki Ross”	121
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	135
REFERÊNCIAS.....	138

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Leonardo da Vinci. Santa Ana, a Virgem e o Menino (1508-10)...	33
Figura 2	São João Evangelista, do Evangeliário do Abe. Wedricus (1147)	34
Figura 3	Giotto. A Lamentação de Cristo (1305).....	36
Figura 4	Jan van Eyck. Os esposais dos Arnolfini (c. 1434)	37
Figura 5	Aquiles e Ajax jogando damas (c. 540. a.C.).....	40
Figura 6	Paleta do Rei Narmer, de Hieracômpolis (c. 3000 a.C.).....	40
Figura 7	Caça aos pássaros (c. 1450 a.C)	43
Figura 8	Kroisos. Ática (c. 525 a.C.).....	44
Figura 9	Praxiteles. Hermes com o jovem Dionísio (c. 340 a.C.).....	44
Figura 10	Retrato de Um Menino, de Fayum, Egito. Século II d.C	46
Figura 11	Masaccio. Santíssima Trindade com a Virgem, S. João e doadores (c.1425-1428)	50
Figura 12	Veneziano. Madona e o Menino com os Santos (c. 1445).	52
Figura 13	Rafael. As Três Graças (1406).....	49
Figura 14	Michelangelo. A Criação de Adão (afresco)	61
Figura 15	Leonardo da Vinci. Embrião no útero (c. 1510).....	64
Figura 16	Leonardo da Vinci. Estudos anatômicos (laringe e perna), 1510..	65
Figura 17	Leonardo da Vinci. Adoração ao Magos (1481-82).....	66
Figura 18	Leonardo da Vinci. A Última Ceia (1495-97).....	67
Figura 19	Leonardo da Vinci. Madona das Rochas (1483-86).....	68
Figura 20	Leonardo da Vinci. Mona Lisa (1503-06).....	69
Figura 21	Leonardo da Vinci. Leda e o Cisne (1510-15).....	69
Figura 22	Leonardo da Vinci. O homem vitruviano (1490).....	70
Figura 23	Leonardo da Vinci. Auto retrato.	71
Figura 24	Leonardo da Vinci. Santa Ana, a Virgem e o Menino (1508-10)...	73
Figura 25	Leonardo da Vinci. Santana, a Virgem e o Menino (figuras humanas destacadas, em cor e fundo preto).....	73
Figura 26	Leonardo da Vinci. Santana, a Virgem e o Menino (apenas o fundo destacado em cor com figuras humanas em preto).....	74
Figura 27	Leonardo da Vinci. Santa Ana, a Virgem e o Menino (destaque em cor para a fusão entre os corpo humano e o animal).....	75
Figura 28	Leonardo da Vinci. Santa Ana, a Virgem e o Menino (com sobreposição de diagrama triangular).....	75
Figura 29	Leonardo da Vinci. Santa Ana, a Virgem e o Menino (destaque para os contornos que compõem as personagens).....	79
Figura 30	Leonardo da Vinci. Santa Ana, a Virgem e o Menino (sobreposição de diagramas geométricos à obra).....	80
Figura 31	Detalhe da personagem Aki fotorrealismo – CGI (imagens geradas por computador), do filme “Final Fantasy “	87

Figura 32	Renoir. Le Moulin de la galette (1876).....	90
Figura 33	Paul Gauguim. O Cristo Amarelo (1889).....	91
Figura 34	Gustave Moreau. A Aparição (c. 1875).....	92
Figura 35	Edvard Munch. O Grito (1893).....	93
Figura 36	Henri Matisse. A Alegria da Vida (1905-6).....	94
Figura 37	Pablo Picasso. As senhoritas de Avignon (1907).....	94
Figura 38	Pablo Picasso. Ambroise Vollard (1909-10).....	96
Figura 39	Giorgio de Chirico. Mistério e Melancolia de uma Rua (1914).....	97
Figura 40	Salvador Dali. Construção mole com feijões cozidos. Presentimento da guerra civil (1936).....	98
Figura 41	De Kooning. Woman and Bicycle [Mulher e Bicicleta] (1952-53)	101
Figura 42	Roy Lichtenstein. Garota ao Piano (1963).....	103
Figura 43	Don Eddy. Sapatos Novos para H (1973-1974).....	105
Figura 44	Modelo armado 3D produzido por Willian Fetter (1964).....	107
Figura 45	Futureworld (1976). Foto-detalhe dos estágios de reconstrução digital da cabeça do personagem do ator Peter Fonda	108
Figura 46	Lillian Schwartz. Mona/Leo. Figura alterada por computador.....	109
Figura 47	Mariko Mori em uma de suas apresentações.....	111
Figura 48	Fotos obtidas do projeto <i>Visible Human</i>	111
Figura 49	Fotos obtidas do projeto de simulação de comportamento humano do MiraLab.....	119
Figura 50	Fotos obtidas do projeto de simulação de comportamento humano do MiraLab.....	119
Figura 51	Fotos obtidas do projeto de simulação de comportamento humano do MiraLab	120
Figura 52	Imagem do frame do Filme <i>Final Fantasy</i>	122
Figura 53	Imagem do frame do Filme <i>Final Fantasy</i>	123
Figura 54	Imagem do frame do Filme <i>Final Fantasy</i>	123
Figura 55	Imagem do frame do Filme <i>Final Fantasy</i>	126
Figura 56	Vários frames do Filme <i>Final Fantasy</i> , conforme evolução da criação da personagem Aki Ross	127
Figura 57	Detalhe da personagem Aki fotorrealismo – CGI (imagens geradas por computador), do filme <i>Final Fantasy</i>	128
Figura 58	Diferentes frames do filme <i>Final Fantasy</i> que apresentam variações cromáticas	129
Figura 59	Diferentes frames do filme <i>Final Fantasy</i> que demonstram as sutilezas na expressão	130
Figura 60	Diferentes frames do filme <i>Final Fantasy</i> que apresentam variações cromáticas de acordo com o ambiente em que foi inserida a personagem.....	130
Figura 61	Frame do Filme <i>Final Fantasy</i>	132

INTRODUÇÃO

Esta Dissertação de Mestrado apresenta a conclusão das atividades desenvolvidas no Programa de Pós-Graduação Mestrado em Estudos de Linguagens, do Centro de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, na área de concentração: Produção de Sentido no Texto e no Discurso, dentro da linha de pesquisa Linguística e Semiótica. Nesta introdução apresentamos o *corpus* e o objeto da pesquisa, os questionamentos que orientaram a investigação, as primeiras respostas, bem como o referencial teórico e metodológico para seu desenvolvimento.

Analisar semelhanças e diferenças entre duas produções artísticas, uma do Renascimento e outra da Arte Contemporânea, especialmente quanto ao modo de representar o corpo humano, foi o que se estabeleceu como o objetivo desse trabalho.

Como orientação para a análise adotamos, desde o início, a Semiótica de Charles S. Peirce (1839-1914) e, posto que, para uma análise afinada, a aplicação da semiótica reclama pelo diálogo com teorias mais específicas dos processos de signos que estarão sendo examinados, conforme nos lembra Santaella (2005, p. 6) ao escrever que “Para analisar pinturas é necessário haver um conhecimento de teorias e história da arte”, associamos à semiótica textos de apoio para o entendimento das obras enquanto arte e suas épocas.

Assim, para entender a arte do Classicismo até a Arte Moderna, recorreremos a Argan (1992), Baumgart (1999), Gombrich (1999), Janson e Janson (1996), Moraes (2002) e outros; e para Arte Contemporânea, aos trabalhos publicados de Arantes (2005), Domingues (2003), Janson e Janson (1996), Levy (1996), Santaella

(2003), Strikiland e Boswell (2002), Venturelli (2004), além de outros destacados durante o corpo desta pesquisa. Eventualmente, realizamos consultas a endereços que consideramos seguros na rede mundial de computadores.

Em associação ao objetivo supracitado, estabelecemos algumas indagações: (1) por quais transformações passou a representação do corpo humano durante a história das artes visuais? E (2) qual a influência dos diferentes suportes e técnicas utilizados na produção das representações nos seus respectivos períodos históricos? Nossas respostas iniciais - e ainda independentes de qualquer análise a essas questões - se constituíram em hipóteses que procuramos considerar durante a pesquisa: (1) em que pese transformações importantes quanto ao modo com que a arte considera a questão da representação, certos valores tradicionais – renascentistas - parecem ser mantidos na representação figurativa contemporânea observada em trabalhos de arte digital e, ainda, (2) em que pese certas semelhanças, os suportes e as técnicas devem ter influenciado em importantes diferenças entre as obras de uma e de outra época.

Visando obter respostas consistentes, teórica e metodologicamente embasadas, para esses questionamentos, recorreremos à pesquisa bibliográfica supracitada e à análise embasada na Semiótica peirciana. Para a análise da imagem artístico-figurativa do corpo humano, selecionamos personagens de duas obras das artes visuais, pertencentes aos dois períodos da história que, conforme afirmamos acima, interessavam aos nossos objetivos: (1) os personagens Santa Ana, a Virgem e o Menino na obra *Santa Ana, a Virgem e o Menino*, de 1508-10, uma pintura a óleo sobre madeira de álamo, medindo 168,5 x 130 cm, de Leonardo da Vinci, e (2) a personagem Aki Ross no filme digital *Final Fantasy: The Spirits*

Within, de 2001, criado e produzido pela Columbia Pictures/Square Pictures, Estados Unidos, sob direção de Hironobu Sakaguchi.

De início, merece consideração o fato de que as transformações que sofreram as representações da figura humana nas artes visuais fazem com que os especialistas na matéria usem a expressão “figura humana”, para tratar do período Clássico até a Arte Contemporânea; porém nesta, em associação especialmente com as tendências que utilizam tecnologias digitais de informação e de comunicação como meio de expressão, essa terminologia é substituída por “corpo humano”.

Desenvolvemos esta pesquisa, dividindo o conteúdo em três capítulos. No capítulo um trazemos os conceitos da Semiótica Geral de Peirce, que aplicamos no processo de leitura do *corpus* deste estudo. A semiótica tem como seus grandes precursores o linguista suíço Ferdinand de Saussure, na Europa, e o cientista Charles Sanders Peirce, nos Estados Unidos. Para Peirce a semiótica é uma ciência que investiga os signos e seus processos de significação. Conforme Santaella (2002), esses podem ser cheiros, placas de sinalização, teclas de computador, imagens mostradas em propagandas, publicidade, arte, vídeo, literatura. Enfim, todo tipo de linguagem.

Para Joly (2006, p. 28), abordar ou estudar certos fenômenos em seu aspecto semiótico é considerar seu modo de produção de sentido, ou seja, a maneira como provocam significações e interpretações. Assim, um signo só é “signo” se exprimir ideias e se provocar na mente daquele que o percebe uma atitude interpretativa. Ou seja, o signo é a matéria da linguagem e a semiótica permite penetrar no próprio movimento interno das mensagens.

No capítulo dois, mostramos as transformações que ocorreram na arte representativa do corpo humano no Renascimento, que se opôs ao modo de

representação medieval, com o retorno dos princípios da Antiguidade Clássica. Partimos da ideia de que o Renascimento (onde está inserido nosso primeiro *corpus*) atinge o ponto culminante da representação e que, antes desse período, só a Antiguidade Clássica lhe serve de referência, assim como a referência para esta última é, de alguma forma, o conjunto das representações egípcias.

No Renascimento, a representação do homem e sua natureza surgem como parte da busca de um aprimoramento da representação em geral. Sua essência estava em promover o indivíduo, a pessoa. Quando discorremos sobre o Renascimento nas artes pictóricas, enfocamos aquele ocorrido em Florença, em detrimento do ocorrido em Roma ou Veneza, apesar de citar artistas que elaboram suas obras nessas cidades-estados. A escolha de Florença se dá por um fator importante para esta pesquisa: foi ali que Leonardo da Vinci viveu e trabalhou e também porque Florença não apenas tentou recuperar o estilo da Antiguidade Clássica como a integração artística da Alta Idade Média, cujo resultado foi “ao mesmo tempo, vigoroso, dramático e rico em variações” (MARTINDALE, 1979, p. 15).

No século XV, no período denominado Alto Renascimento, um dos temas das representações pictóricas é o corpo, e Leonardo da Vinci detalha sua anatomia. Havia uma preocupação da sociedade daquele século com as pinturas e o estado “humano” de suas obras. Uma pintura não era apenas uma imagem fixada em um suporte, mas a apropriação de um estado mental. Assim, o artista elaborava suas representações de forma que toda a estrutura material e espiritual fosse valorizada.

Leonardo da Vinci é autor de obras artísticas e científicas, célebre por seus escritos por exemplo, o *Tratado de Pintura*, pelos retratos e pela invenção da técnica do “sfumato”, em que se vale da justaposição matizada de tons e cores diferentes,

de modo que se aproximem, sem limites ou bordas, à maneira de fumaça, conforme ele próprio afirmava. O sorriso enigmático, as sombras, as fartas cabeleiras são traços característicos das obras de Leonardo da Vinci, repetidos por seus seguidores.

É no período vivido por Leonardo da Vinci que as representações do ser humano atingem o apogeu e também o seu declínio, porém insuperável pelas formas de representação nos séculos seguintes. O capítulo apresenta o trabalho desse artista e culmina com a apresentação da obra de sua autoria intitulada Santa Ana, a Virgem e o Menino (1508-10) , bem como de seus personagens.

No capítulo três mostramos que o valor da representação naturalista do corpo humano muda. O pensamento humano modifica-se para se amoldar às necessidades dos diferentes momentos, e a arte passa das imagens idealmente belas, coesas, para aquelas cujos corpos ficam destorcidos e fragmentados. Na segunda metade do século XX, após a arte ter vivenciado novas formas de expressão e de representação, ajustando o passo das tradicionais belas-artes ao ritmo acelerado da sociedade, surgem novas possibilidades para a geração de imagens, como as disponibilizadas pelas tecnologias digitais de informação e de comunicação.

No século XX o corpo humano é usado como suporte da própria arte e, com a tendência digital, isso chega ao ponto de alguns autores, como Santaella (2003) e Venturelli (2004), denominarem esse corpo de “ciborgue”, alusão a uma mistura híbrida entre o ser humano e as novas tecnologias.

Conforme Lucena Júnior (2005, p. 302), a partir de várias invenções, a síntese de imagem digital completava o ciclo das tecnologias fundamentais para a criação de imagem por processos computacionais. A máquina vai trabalhar

numericamente e os artistas assumem a dianteira na aplicação ilusionista dos novos recursos, impulsionando o desenvolvimento tecnológico e artístico da computação gráfica.

Aqui surge a obra fílmica de Hironobu Sakaguchi denominada *Final Fantasy - The Spirits Within*, da qual escolhemos para analisar a personagem Aki Ross. Esta parece representar uma imagem concebida segundo os padrões de integridade física do Classicismo, com toda a beleza e a graça das obras do Renascimento, de forma que parece superar a crise de representação que se opera desde o início da Arte Moderna.

Nos diversos períodos da história da humanidade, os conceitos expostos pelas obras de arte, sua representação imagética, são partes do contexto e do ambiente cultural, social e tecnológico nos quais estão inseridos. Ou seja, as artes indiciam ideais e conhecimentos de sua contemporaneidade, pois os artistas buscam na representação pessoal um testemunho de sua época, uma aproximação do público e do ambiente circundante. Isso considerado, somos levados a considerar que Aki Ross, embora pareça ser o testemunho de uma criação artística contemporânea muito semelhante a uma obra renascentista, tendo sido elaborada por suportes computacionais, deve estabelecer com essa importantes diferenças decorrentes do seu contexto específico.

Nas considerações finais fazemos uma comparação entre os dois *corpus*, segundo suas semelhanças e suas distinções, embasados na observação e análise das representações, bem como nos elementos formais da semiótica.

CAPÍTULO 1

A PERSPECTIVA DA SEMIÓTICA COMO ORIENTAÇÃO METODOLÓGICA PARA A ANÁLISE DE IMAGENS

Este capítulo expõe sobre o que vem a ser arte¹ e como seu significado sofre transformações ao longo da história; posteriormente, trata apenas e tão somente dos aspectos da teoria semiótica que serão úteis para análise das obras Santa Ana, Virgem e o Menino de Leonardo da Vinci e a personagem Drª Aki Ross do filme *Final Fantasy - The Spirits Within* de Hironobu Sakaguchi, tendo em vista a amplitude do tema “semiótica”. Tomamos como referências principais, além da obra *Semiótica*, de Charles S. Peirce, textos de Lúcia Santaella e de outros estudiosos da obra de Peirce. Em associação ao referencial teórico da semiótica, introduzimos aqui também alguns conceitos de Panofsky, que nos ensina a reconhecer uma obra de arte por meio da iconografia, que trata do tema ou da mensagem das obras de arte em contraposição à sua forma, e pela iconologia que é, segundo o autor, interpretativa, “converte-se em parte integral do estudo da arte, em vez de ficar limitada ao papel de exame estatístico preliminar” (PANOFSKY, 2004, p. 54).

¹ No presente trabalho, a palavra arte, escrita ora com inicial maiúscula, ora minúscula, está acompanhando a fidelidade textual extraída dos autores citados. Assim, excetuadas as referidas citações, preferimos escrever a palavra arte com inicial minúscula. Ao que parece, existe certa discriminação em atribuir à palavra arte, uma com tom pejorativo (a) e outra com tom de exaltação (A), pela conclusão da análise qualitativa do trabalho de determinado artista. Tomamos como referência Gonbricha, para quem “não prejudica ninguém dar nome a todas essas atividades, desde que se conserve em mente que tal palavra pode significar coisas muito diversas, em tempos e lugares diferentes, e que Arte com A maiúsculo não existe. Na verdade, Arte com A maiúsculo passou a ser algo como um bicho papão, como um fetiche. Podemos esmagar um artista dizendo-lhe que o que ele acaba de fazer pode ser excelente ao seu modo, só que não é “Arte”. E podemos desconcertar qualquer pessoa que esteja contemplando com deleite uma tela, declarando que aquilo que ela tanto aprecia não é Arte mas uma coisa muito diferente” (1999, p. 15).

Para Calabrese (1993) a história da arte, a sociologia da arte e a iconologia são disciplinas orientadoras e intervencionistas que auxiliam na localização temporal em que foi elaborada determinada representação artística, bem como na inclusão do objeto individual numa série histórica e na relação do artista com o seu público empírico; já disciplinas mais abstratas, como a semiótica, têm a possibilidade de analisar os objetos figurativos como objetos teóricos, dotados de significação.

Para conceituar arte recorreremos, primeiramente, ao Dicionário de Filosofia de Abbagnano (2000), para quem, entre os muitos significados, a palavra arte, oriunda do latim *ars*, significa técnica ou habilidade. É entendida também como atividade humana feita por artistas a partir de percepções, emoções e ideais, com o objetivo de influenciar um ou mais espectadores.

Embora esse sentido amplo de arte possa incluir quase tudo o que é produzido pelas mãos do homem (se não tudo), há um sentido estrito do termo arte que restringe esses objetos àqueles que, sejam eles resultantes das artes plásticas, da arquitetura e, no século XX, da fotografia, do vídeo e das artes digitais, estão, em cada uma das épocas, mais estreitamente comprometidos com o que se estabelece como arte. É com eles que trabalhamos aqui.

Partindo da premissa de que o homem tem o potencial de criar objetos para satisfazer suas necessidades de ordem racional, práticas e, também, estéticas, entendemos que a arte pode servir a todas elas – embora algumas vezes mais a uma do que a outra, conforme a época -, dado que, por exemplo, o humano tanto usa a arte como uma forma de pensamento (função lógico-racional) quanto para comunicar-se (função prática), ainda que de modo diferente do que o fazem os produtos das outras áreas do conhecimento, ou como um modo de expressão de sentimentos e sensações.

Fischer (1981) ressalta a importância da arte para o desenvolvimento individual e para a sociedade onde esse indivíduo está inserido. Mas essa importância só veio adquirir conceito de necessidade quando, segundo Steiner (1998), se atribuiu à arte, também, grande valor para o progresso cultural da humanidade.

A arte não possui uma, mas várias definições, conforme o enfoque que se dá sobre sua relação com o mundo ou o homem. Dessa forma, a arte tem sido definida como expressão do seu criador ou da sua imaginação, meio de comunicação, meio de construção de ilusões ou dotada de certa magia.

Segundo Brill (1998, p. 40), de todas as formas de expressão artística, as artes plásticas têm uma história que registra imagens concretas que são portadoras de um poder mágico que exerce sobre o ser humano, podendo inspirá-lo, uni-lo, protegê-lo, etc., desvinculando-se a criação do criador para se tornar um ente coletivo.

A arte, segundo Janson (2001, p. 7), “dá a possibilidade de comunicar a concepção que temos das coisas por meio de procedimentos que não podem ser expressos de outra forma”. Nesse sentido, a arte tem sido considerada um diálogo visual, pois expressa a imaginação de seu criador como se ele estivesse falando conosco.

Tolstoi (2002, p. 76), por sua vez, afirma: “a arte é sim, um meio de intercâmbio humano, necessário para a vida e para o movimento em direção ao bem de cada homem e da humanidade, unindo-os em um mesmo sentimento”. E, ainda, a arte não pode ser conseguida por meio de mera observação sensória ou da imitação da natureza; sua suprema meta é transmitir, por meio da aparência (tornar visível o invisível), a ilusão de uma realidade superior.

Apesar de a palavra arte ser definida de diversos modos, ela é sempre tomada como representando alguma coisa (sentimentos, imaginação, mundo, etc.), em um sentido amplo de representação, não excluindo a expressão, conforme lembra Pareyson.

Paralelamente aos casos em que a expressão, desinteressando-se do assunto, abandona qualquer desígnio representativo, estão os casos em que a expressão pretende manter-se fiel ao argumento e exige, ela mesma, a representação, na qual o próprio assunto faz de tal modo parte da inspiração, que prescindir dele, sob o pretexto do irrelevante, significaria deixar fugir o sentido da obra e não saber apreciar o seu valor (PAREYSON, 1989, p. 64).

A arte à qual nos referimos neste estudo é a figurativa e representativa do corpo humano, especialmente aquela que busca representar esse corpo da forma mais perfeita possível, segundo as leis naturais e convencionais de uma época. Entendemos que essa arte, ainda, tem capacidade para representar além desse corpo, ou seja, para representar, por exemplo, um contexto cultural, tecnológico, uma realidade superior, parafraseando Tolstoi (2002). E para nos aproximarmos desse potencial representativo da arte, recorreremos, como já anunciado na Introdução a este texto, à semiótica.

A Semiótica peirciana, também conhecida por doutrina dos signos ou “teoria dos signos” (PEREIRA, 2003, p. 43), ou ainda, lógica do pensamento em geral, é proposta como resultante de um processo de abstração que leva a afirmações falíveis a respeito do que devem ser as características de todos os signos, realizada por uma inteligência capaz de aprender, por meio da experiência, uma inteligência científica.

Peirce concebeu essa semiótica em meio a uma intrincada arquitetura filosófica em cuja base está a fenomenologia, uma quase ciência que tem por objeto investigar qualquer coisa que surge na nossa mente (os fenômenos). No segundo

nível das ciências filosóficas de Peirce (após a fenomenologia), vêm as ciências normativas, que estão divididas em três ramos ou três ciências normativas: a estética, a ética e a lógica ou semiótica; estas, por sua vez, fornecem as bases para a metafísica. As ciências normativas têm como função estudar os ideais e as normas pertinentes, respectivamente, ao admirável em si, àquilo que é apropriado para a conduta e ao modo como o pensamento deve ser para que ele seja correto.

A lógica ou semiótica, por sua vez, é dividida em três outros ramos: a gramática especulativa, a lógica crítica e a metodêutica. A gramática especulativa estuda todos os signos e as suas formas. A lógica crítica baseia-se nas diversidades de signos e estuda suas inferências, raciocínios e argumentos: abdução, dedução e indução. A metodêutica, também chamada de retórica especulativa, estuda os princípios e os métodos científicos, analisando os métodos a que cada um dos raciocínios dá origem. Este nosso estudo se restringirá à gramática especulativa e, ainda, a um leque limitado de seus conceitos, selecionados em razão do *corpus* de análise e dos nossos objetivos neste estudo.

Como doutrina dos signos, a semiótica pode ajudar a conhecer, analisar e interpretar os signos em geral. Atualmente a semiótica é tão importante que Santaella (2002) afirma que a própria realidade está exigindo de nós uma ciência que dê conta dos signos como evolução contínua. Dos gestos às pinturas rupestres, daí para os vasos, para as paredes, para as telas e das telas para as instalações, as *performances*, e de volta ao gesto; da fala ligada ao gesto, ao corpo, para a escrita, no pergaminho, no papiro, no papel; o canto, que criou instrumentos e estas as orquestras e o rádio, o cinema, a TV.

Peirce considera o signo em sua natureza triádica, ou seja: no seu poder de significar a si mesmo, em sua capacidade de referenciar algo fora dele e nos efeitos

que poderá produzir nos seus receptores. Essa natureza triádica tem por base a fenomenologia e suas três categorias formais e universais, por ele chamadas de primeiridade, secundidade e terceiridade. A primeiridade está ligada a tudo que é possibilidade, qualidade, sentimento, liberdade, originalidade, acaso. É a consciência de algo inteiro, completo, antes de qualquer fragmentação feita pela tentativa de descrever tudo isso. A secundidade é o universo do conflito, dualidade, ação e reação, aqui e agora, surpresa, dúvida. É aquilo que é determinado, final, correlativo, objeto necessitado, reativo. A terceiridade refere-se ao que é geral, continuidade, crescimento, inteligência. Na terceiridade, o nível que aproxima um primeiro de um segundo em uma síntese intelectual, envolve uma categoria corresponde à camada da inteligibilidade, ou pensamento em signos, por intermédio da qual representamos e interpretamos o mundo.

Além de classificar os fenômenos, Peirce estabelece um método de pesquisa fenomenológico em três etapas, que podem ser resumidas em: simplesmente contemplar o que está diante de nós para, em seguida, buscar o que quer que estejamos procurando, sob qualquer disfarce e, por fim, generalizar e classificar.

Na sua natureza triádica, o signo corresponde à ideia de terceiridade (de generalização) e pode ser analisado, primeiramente, em **si mesmo**, nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar (signo ou representâmen: qualissigno, sinssigno e legissigno); em segundo lugar na sua relação com o **objeto**, ou seja, com aquilo que ele indica, refere ou representa (essa relação dá origem a três tipos de signo: ícone, índice e símbolo); e, em terceiro, na relação com os tipos de efeitos que está apto a produzir por meio do **interpretante**, isto é, os tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus

usuários (essa relação dá origem a outros três tipos de signo: rema, dicente e argumento).

No primeiro tipo de análise está a questão da **significação**; e uma primeira tricotomia, ligada à primeiridade, é caracterizada conforme o signo mostre suas qualidades (qualissignos), depois suas singularidades (sinssigno) e, por fim, suas normas ou leis (legissigno). Considerando tal divisão, uma obra de arte, por exemplo, pode ser analisada em si mesma, em suas propriedades internas, isto é, em seus aspectos qualitativos (cores, texturas formas, linhas, volumes, etc). Uma obra, ainda, pode ser analisada em sua singularidade, como algo que existe materialmente (um aqui e agora), ou seja, nos seus sinssignos. Em um terceiro nível é possível analisar o caráter geral da obra, ver a que classe de coisas ela pertence e, com isso, observar os legissignos da obra (SANTAELLA, 2002).

Para Ransdell (*apud* SANTAELLA, 2002), um qualissigno é um signo considerado particularmente no que diz respeito à sua qualidade intrínseca, sua aparência (isto é, sua propriedade primeira), apenas na medida em que aquela qualidade é constitutiva de uma identidade sógnica que ele carrega. Observar uma obra sob seu aspecto de qualissigno implica abstrair da figura ou da imagem tudo o que ela representa e fixar a atenção apenas nos elementos plásticos acima citados. O mesmo vale para imagens em movimento, isto é, vídeos ou filmes; o foco qualissígnico, que se ocupa das qualidades, observa os aspectos relativos ao enquadramento, aos pontos de vista, aos movimentos de câmera, às cores predominantes, à duração das cenas, ao papel da trilha sonora, aos cortes, etc. (SANTAELLA, 2002).

Para Ransdell (*apud* SANTAELLA, 2002) um sinssigno é um signo considerado especialmente no que diz respeito a uma relação diática na qual ele se

situa e apenas na medida em que isso é constitutivo de uma identidade sígnica que ele carrega. Este é o nível em que percebemos as peculiaridades, aquilo que é específico de cada obra, por exemplo. É a sua identidade, por assim dizer, sua origem, seu contexto. De fato, cada obra é única e deve ser explorada com tal ideia; a ideia de que estamos diante de sinssigno, um signo de existência, materializado, por exemplo, nas tintas ou na tela, no mármore, na pedra; ou, embora não materializado no sentido estrito do termo, como é o caso das obras que vivem apenas no ciberespaço, ainda assim, sujeitas a um outro modo de existir e de se apresentar aos nossos sentidos.

Um legissigno é um signo considerado no que diz respeito à sua generalidade. São signos usados segundo as normas, como os signos de uma língua ou os sinais de trânsito. Podemos, por exemplo, escrever a palavra estrela, mas isso não faz de quem a escreveu o criador da palavra, assim como, se apagarmos a palavra, não a destruimos (PEIRCE *apud* MORAES, 2006). No caso de uma determinada obra, na dimensão do legissigno, estaremos observando em que classe ela se enquadra e, dentro dessa classe, em que gênero, caso se acomode a certos princípios, regras, leis, enfim, que caracterizam tal ou qual gênero.

Quando se adentra na questão da relação entre **signo** e **objeto**, é importante frisar que o que o signo representa (seu objeto) pode ser algo fisicamente existente ou apenas imaginado; de qualquer modo, o signo representa o objeto de maneira que guarda algum tipo de relação com esse objeto. O estudo dessa relação ou da **objetivação**, corresponde à segunda tricotomia de Peirce, a do nível sugestivo, indicativo ou representativo do signo. Na segunda tricotomia, que corresponde a esse nível de análise, é possível observar o signo em suas relações de semelhança, analogia, comparação e associação com seu objeto (ícone); nos

indícios que identificam o signo em relação ao seu objeto, às conexões de fato (índice); e em relação às convenções, leis implicadas, hábitos de uso (símbolo).

Registra-se, em acréscimo a isso, que Peirce subdivide o objeto em dois. De modo geral, então, o “objeto imediato” é o objeto tal como está representado no signo, que depende do modo como o signo o representa. O “objeto dinâmico” é o objeto que está fora do signo. É aquele objeto que, pela própria natureza das coisas, o signo não consegue expressar inteiramente, cabendo ao intérprete descobri-lo por experiência colateral. O objeto dinâmico, portanto, é objeto que tem autonomia em relação ao signo, enquanto o imediato existe apenas dentro do signo e em relação dele (SANTAELLA, 1998).

Quando a relação entre signo e objeto permite associação por semelhança, temos o ícone. O objeto do ícone é sempre uma simples possibilidade, a possibilidade de algo. O ícone rompe com o processo abstrativo, porque mantém o interpretante ao nível da primeiridade. As formas de criação na arte e as descobertas iniciais (*insights*) da ciência relacionam-se aos ícones. O ícone é sempre um quase-signo: algo que se dá à contemplação. Seu mundo é o das formas visuais, sonoras, palativas, olfativas.

Um índice, por sua vez, é um signo que se refere ao seu objeto não tanto em virtude de uma similaridade ou analogia qualquer com ele (embora possa tê-la), nem pelo fato de estar associado às características gerais que esse objeto pode ter, mas sim por estar numa conexão dinâmica (espacial, inclusive) com o objeto. É um signo de reação, envolve uma relação efetiva com o objeto. O índice é um signo onde a virtude está em sua mera existência presente, em conexão com uma outra que tem por função chamar a atenção de algum intérprete para essa conexão.

Já o símbolo é o signo da segunda tricotomia cuja relação entre representamen e objeto é arbitrária e depende de convenções sociais. São, portanto, categorias de terceiridade – como o hábito, a regra, a lei e a memória – que o caracterizam. Na definição peirceana, “um símbolo é um signo que se refere ao objeto que denota, em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais” (PEIRCE, 1977). Exemplos de símbolos são o estandarte, uma insígnia, uma senha, um credo religioso, uma entrada de teatro. Sua função como signo dependerá precisamente dessa lei ou regra que determinará seu interpretante.

Quando consideramos a relação entre signo e interpretante, adentramos na questão da **interpretação**. O signo situa-se entre uma classe potencialmente infinita de antecedentes e uma potencialmente infinita de consequentes; e o interpretante funciona como uma regra geral para a passagem de uma a outra. Assim sendo, o interpretante é o mediador entre o objeto e os interpretantes futuros. Nos seus desdobramentos mais completos, é onde a mudança de hábitos tende a desalojar crenças petrificadas e a inaugurar novos modos de conduta e de ação cognitiva.

Segundo a tricotomia do nível interpretativo, o signo pode ser um rema, um dicente ou um argumento. Analisa-se que o signo, ao ser uma mera qualidade, tende a uma relação entre signo e objeto por semelhança (icônica) e, ao nível do interpretante, gera a ideia ou conceito (rema) que, contudo, ainda não pode ser afirmado ou negado; ao ser um fato, tende a uma relação entre signo e objeto por contiguidade (indicial) e a apresentar-se ao interpretante como uma proposição afirmativa ou negativa (dicente), contudo, ainda sem as razões de sê-lo; e ao ser uma lei, tende a estabelecer uma relação entre signo e objeto por convenção e a apresentar-se ao interpretante como um pensamento lógico-racional (argumento), capaz de associar proposições e extrair, com base nelas, certas conclusões.

É na relação com o interpretante que o signo completa efetivamente sua ação como signo. E, assim como distingue dois níveis de objeto, a teoria peirceana estabelece, também, que há diferentes níveis do interpretante:

Quanto ao Interpretante, devemos distinguir, igualmente, em primeiro lugar, o Interpretante Imediato, que é o interpretante tal como é revelando pela compreensão adequada ao próprio Signo, e que é normalmente chamado de *Significado* do signo; enquanto que, em segundo lugar, temos de observar a existência do Interpretante Dinâmico, que é efeito concreto que o Signo, enquanto Signo, realmente determina. Finalmente, há aquilo que denomino provisoriamente de Interpretante Final, e que se refere à maneira pela qual o signo tende a representar-se como estando relacionado ao seu Objeto (PEIRCE, 1977, p. 177).

A tricotomia dos interpretantes à qual nos referimos acima é a do interpretante final. Todavia, em um processo de leitura semiótica, nos colocamos sempre, conforme Santaella (2002), na posição do interpretante dinâmico; ou seja, buscamos, com base na teoria semiótica, uma interpretação particular sobre os fatos visuais propostos para análise. Em seguida, porém, devemos concluir sobre se temos argumentos razoáveis para generalizar nossa interpretação, de modo a propô-la como interpretante final. Abaixo trataremos mais dos interpretantes caracterizados como rema, dicente e argumento.

Em relação a uma obra de arte, por exemplo, “o que denominamos *estilo* não é senão uma proposição remática” (PIGNATARI *apud* MORAES, 2006). Ao analisarmos um estilo pictórico qualquer, podemos descrever verbalmente o que consideramos ser suas principais características, as quais nos permitem associar por semelhança diferentes obras entre si. Rema é algo que somente pode ser captado ou capturado por apreensão direta (PIGNATARI *apud* MORAES, 2006). No campo verbal o rema é simplesmente um nome de classe ou um nome próprio ou algo equivalente a esses e, portanto, qualquer signo que não é verdadeiro, nem falso, como quase cada palavra por si, exceto sim e não. O rema é um signo de

possibilidade qualitativa, entendido como representando esta e aquela espécie de objeto possível.

Por sua vez, o dicente (do latim *dicere*, dizer ou enunciar) é um signo de afirmação ou de negação, embora em si mesmo não contenha as razões para afirmar ou negar. Segundo Peirce (1977) um dicente é um signo que, para seu interpretante, é um signo de existência real. O dicente é a unidade mínima para exprimir ideias, que podem ser ou verdadeiras ou falsas, nada além disso.

Todo signo dicente determina um juízo ou uma ação do intérprete. É uma “conexão fechada”, que não só não deve ser completada como representa, em si mesmo, uma totalidade. Um dicente informa sobre seu objeto, anuncia algo sobre o objeto que nesta está representado. (WALTHER-BENSE *apud* GARCIA, 2006).

Um argumento é sempre entendido por um interpretante como fazendo parte de uma classe geral de argumentos análogos, classe esta que, como um todo, tende para a verdade. Isso pode ocorrer de três modos, dando origem à tricotomia de todos os argumentos simples em abduções, deduções e induções (PEIRCE, 1977). A abdução estabelece uma relação entre premissas e conclusão que se dá por similaridade entre os fatos apresentados. A dedução, por sua vez, verifica se a relação entre premissas é necessária. A indução parte de uma teoria, deduz predições de fenômenos e induz à observação desses fenômenos, a fim de ver quão de perto concordam com a teoria.

Visando aos objetivos do presente trabalho, escolhemos encaminhar a análise das figuras humanas nas obras que compõem nosso *corpus* em três níveis: (1) na sua condição de signo em si mesmo, ou seja, nas suas propriedades internas, (2) no seu poder para significar e (3) na relação do signo com o interpretante, quando o signo completa efetivamente sua ação como signo, considerando quais efeitos que deve produzir sobre o intérprete. Em cada um desses casos, não nos

deteremos em todos os aspectos possíveis de serem interpretados, mas naqueles que consideramos relevantes para a comparação entre os modos de representação da figura humana nas duas obras em análise.

Embasados no que está exposto acima, estabelecemos como primeiro passo contemplar as qualidades das obras em uma abordagem predominantemente visual, buscando observá-las livremente e tirando daí as primeiras impressões. Em um segundo momento nos perguntamos a que as obras se referem, ou seja, qual é seu objeto de significação. Por fim, adentramos no nível do interpretante, perguntando o que significam.

Especialmente para o terceiro passo, sentimos necessidade de levantar informações sobre o contexto histórico das obras de arte analisadas (Arte do Renascimento e Arte Contemporânea), dando maior atenção a quais procedimentos, instrumentos, mídias e linguagens estão na base do modo como foram/são feitas as obras dos períodos. Decidimos por apresentar esses contextos dentro de uma perspectiva histórica que se divide em duas partes: uma incluindo dados sobre períodos históricos que precedem o da arte do Renascimento e outra incluindo dados sobre o período compreendido entre a arte do Renascimento e a Arte Contemporânea; e, além disso, fazer com que cada parte culmine na apresentação das obras analisadas. Cada uma dessas partes é objeto de cada um dos dois capítulos que se seguem a este.

Julgamos importante observar ainda que, de um lado, a obra Santa Ana, a Virgem e o Menino parece se apresentar como um tanto mais complexa, posto que a análise abrange três figuras humanas distintas, duas mulheres e uma criança, enquanto Aki Ross se constitui de uma única figura; de outro, a figura de Aki Ross, sendo parte de uma obra cinematográfica, é mostrada sob diferentes pontos de

vista, enquanto os personagens de Da Vinci são estáticos na obra e sujeitos a uma perspectiva definida pela pintura, o que a torna, também, complexa para analisar.

Pela grande variedade de posições, cenários e situações em que a personagem Aki Ross aparece, para restringir sua análise, foi preciso que escolhêssemos determinados “frames”, suficientes para descrevê-la, analisá-la e interpretá-la dentro do limite de espaço e de tempo desta pesquisa. As razões de espaço e tempo são as mesmas que, em ambos os casos, nos levaram a optar por analisar predominantemente as representações do corpo humano, se não abstraindo sempre o fundo, ao menos diminuindo sua importância para o estudo.

CAPÍTULO 2

A RETOMADA DA REPRESENTAÇÃO HUMANA NATURALISTA NO RENASCIMENTO

Neste capítulo fazemos uma revisão de partes e aspectos da história das artes plásticas, com ênfase para a representação da figura humana. Tanto a imagem artística e figurativa do humano quanto o período que é focado aqui – Renascimento italiano -, foram selecionados para essa revisão em razão dos limites estabelecidos pelo objeto e pelo *corpus* desta pesquisa: neste caso, a obra renascentista Santa Ana, a Virgem e o Menino, realizada segundo os ideais do Classicismo. Cabe dizer que, além de focar o Renascimento, os ideais do Classicismo e a representação da figura humana nesse período, o capítulo percorre dados acerca de outros períodos da história que ajudam a contextualizar esse recorte ou a colocá-lo em perspectiva. Atentamos para o fato de que o período conhecido como Renascimento envolve várias fases: o Pré-Renascimento, o Renascimento propriamente dito e o Alto Renascimento; neste último está inserido o *corpus* de nossa pesquisa.

Para atingir os objetivos do capítulo, relacionamos algumas obras de arte que representam a figura humana em várias épocas, culminando no Renascimento, partindo do pressuposto que este é o apogeu do naturalismo pictórico da representação do homem, retomando o pensamento artístico clássico e suas formas de representação. Desse naturalismo, a obra Santa Ana, a Virgem e o Menino (Fig. 1), descrita e analisada no final deste capítulo, é exemplo.



Fig. 1: Leonardo Da Vinci, Santana, a Virgem e o Menino (1502- 1513), óleo sobre madeira de álamo [168,5 x 130 cm]. Museu do Louvre, Paris, França. Fonte: ZÓLNER, 2007, p. 181.

O estilo clássico-renascentista veio em seguida às representações pouco naturalistas que caracterizavam a arte da Idade Média. Para os italianos, o Renascimento foi visto como o período no qual o homem atingira o apogeu de seu poder criador, perdido no intervalo de “mil anos de trevas” que o antecedeu, ou seja, a Idade Média (compreendida entre os séculos V e XV). Naquele período a representação artística da figura humana estava submetida aos desígnios de Deus e da Igreja. As características de suas representações são a ausência do volume e da profundidade espacial, ignorando a perspectiva. O objeto estava mais voltado a uma função específica, a aproximação do homem ao divino religioso, o que para os iconófilos seria um instrumento de intercessão junto a Deus, como sustenta Joly (2006).

Gombrich (1999) diz que, naquela época, os artistas não se dispunham mais a fazer descobertas sobre o modo de representar o corpo ou criar uma ilusão de profundidade.

Na representação pictórica do medievo, portanto, não apenas a bidimensionalidade predomina, mas os personagens são representados conforme sua importância social, carregados de forte simbolismo religioso, sem preocupações com correspondências com objetos do mundo visível. Suas intenções eram transmitir, por meio da pintura, uma mensagem religiosa. Dessa forma, exigia-se dos artistas que reproduzissem imagens claras e didáticas, contudo, idealizadas. Sua representação deveria levar em conta a analogia com a posição simbólica da figura representada e não com sua aparência; o resultado era uma imagem idealizada que levava em consideração certos atos ou fatos bíblicos, embora algumas características físicas fossem semelhantes às de um ser humano.

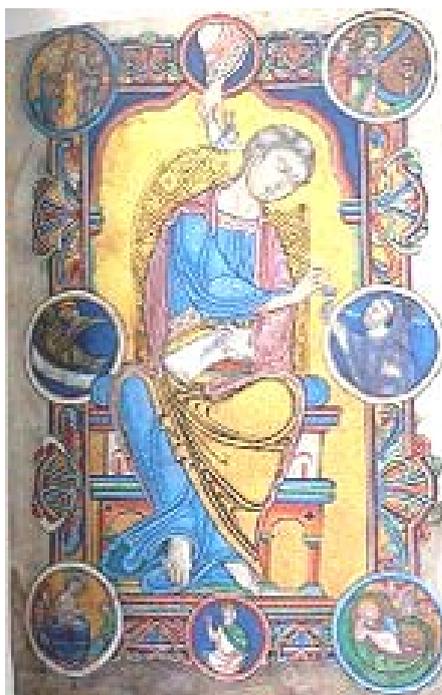


Fig. 2. São João Evangelista, do Evangelário do Abade Wedricus (Um pouco antes de 1147). Iluminura. Sociedade Arqueológica, Avesnes, França. Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 127.

A obra Evangelista João (Fig. 2) é apresentada por Janson e Janson (1996, p. 128) como exemplo da significação simbólica das figuras em volta do evangelista e do Espírito Santo em forma de pomba que é solto por uma mão que se associa a

Deus (ou Jesus), para inspirar aquele que, dado o nome da pintura, nos remete ao apóstolo João.

Outra característica que está presente nessa obra e, também, em outras da Idade Média são os traços que, dada sua rigidez, remetem às formas geométricas. Atendo-nos à representação humana principal, podemos ver, ainda, o uso de cores vivas (pouco naturais) e a valorização de um personagem principal, personificando a ideia de um santo venerado na época. A ausência de qualquer beleza física, seja na pessoa do representado, ou na sua postura é outro elemento próprio dessa idealização, dado que identifica os personagens mais com figuras simbólicas do que reais.

O distanciamento dessas formas de representação pouco naturalistas podemos observar no final do período gótico, quando já são constatadas representações da figura humana voltadas mais para o homem terreno do que para o homem divino. Giotto di Bondone (c. 1267-1337) realiza obras que apresentam figuras de aspecto mais naturalista, tanto nas proporções quanto na representação do volume. Nas pinturas de Giotto o corpo e as roupagens formam uma unidade, como se ambos fossem constituídos da mesma substância; as dobras do panejamento caem como se fossem tecidos verdadeiros.

Na obra A Lamentação de Cristo (Fig. 3), existe a representação de várias pessoas, algumas retratadas sem as auréolas, um simbolismo religioso que evidenciava a qualidade de pessoas sagradas, característica da arte medieval. O objeto da representação é a morte de Cristo, ligado ao universo religioso; todavia, o corpo de um homem seminudo, que é identificado como sendo a pessoa de Cristo, é representado com traços mais humanos; de modo semelhante, seu contexto ganha mais definição, aproximando-se de um espaço físico existente, diferentemente do

espaço vazio que era comum à sua época. Ainda existe uma profusão de cores sólidas, mas também de nuances que ajudam na aproximação do visível. Aqui já é possível verificar certa tridimensionalidade nas formas, que não era vista na arte desde muitos séculos atrás. Embora as faces não possuam linhas ou cores que possam acentuar ou demonstrar significado psicológico, os gestos são expressivos, ora esboçando dor, tristeza, ou devoção.



Fig. 3. Giotto. A Lamentação de Cristo (1305) Afresco. Capella dell'Arena, Pádua, Itália. Fonte: GOMBRICH, 1996, p. 203.

No geral, as obras de Giotto representativas de santos da Igreja Católica eram elaboradas com aparência mais humanizada, porém, sem atingir uma significação que nos remeta aos traços de uma pintura naturalista, tal como foi desenvolvida depois pelos artistas do Renascimento. Suas proporções de volume e de altura das imagens, que não eram comuns no seu tempo, tornaram-no um precursor da tridimensionalidade das figuras. Dadas essas características, ao mesmo tempo em que pertenceu ao gótico, Giotto é considerado o elo entre a Arte Medieval e o Renascimento.



Fig. 4: Jan van Eyck. Os esposais dos Arnolfini (c. 1434) Óleo sobre madeira, 81.8 x 59,7 cm. *National Gallery*, Londres. Fonte: GOMBRICH, 1999, p. 241.

Um século depois de Giotto chega o Renascimento; sua primeira fase é conhecida como Gótico Tardio ou Pré-Renascimento. Na obra de Jan van Eick (c. 1390-1441), O Casal Arnolfini (Fig. 4), o artista representa a figura humana de modo naturalista e com forte simbolismo, presente em quase todas as obras daquele período.

Apesar de manter um caráter simbólico marcante nas imagens, essa e outras obras do Renascimento apresentam personagens que são representações de homens que viveram de fato e que podem ser reconhecidos por quem vê a obra. Aqui estamos diante de uma imagem onde o icônico e o indicial, no sentido peirciano, são marcados pelas relações de similaridade com qualidades formais de seu objeto de representação e pelo fato de ele existir de fato, permitindo-nos reconhecê-lo. Como afirma Braudel (2007) sobre O Casal Arnolfini, a figura masculina é o rico comitente de Bruxelas, oriundo de Lucca, retratado com sua noiva dentro de seus aposentos. Na obra, o caráter do sacramento (casamento) é

analisado por Braudel como sendo realçado pela presença do pintor e de um acompanhante, que se pode verificar no espelho da parede do fundo, como testemunhas, além do próprio intérprete da obra. Essa presença do artista na obra também é algo novo no modo como as pinturas significam.

Em que pese o caráter histórico do personagem, a grossa roupagem não permite verificar as linhas que delineiam o corpo humano. As cores são valorizadas por linhas precisas que circundam cada personagem e os objetos captados pelo olhar do artista. Os gestos não apresentam muito dinamismo e, nesse aspecto, ainda lembram algo das figuras góticas que tinham um gesto definido, como o que vimos na Fig. 3.

No início do Renascimento, portanto, o artista já não está tão preocupado com a natureza divina do homem ou em representá-lo diante de situações que o coloquem simbolicamente ao lado de atos sagrados descritos pela Bíblia. Para Martindale (1979), uma outra origem dessa visão revolucionária da História, em que há a valorização do homem, pode ser buscada nos anos de 1330, nos inscitos do poeta italiano Francesco Petrarca (1304-1374), um dos homens que deram início ao Renascimento. Petrarca corporifica duas características proeminentes do Renascimento: o individualismo e o humanismo. O individualismo – uma nova autoconsciência e autoconfiança – permitiu-lhe afirmar, contra toda autoridade estabelecida, que a era da fé fora, na verdade, uma era de trevas e que os “pagãos incivilizados” da Antiguidade representavam o estágio mais iluminado da história.

Para Petrarca (*apud* MARTINDALE, 1979), o humanismo significava uma crença na importância daquilo que chamamos de humanidades ou letras humanas (em oposição às letras divinas, o estudo das escrituras): a busca do aprendizado

nas línguas, literatura, história e filosofia, como um fim em si mesmo, num contexto secular, baseado na Antiguidade greco-romana.

Na Grécia antiga, por exemplo, com o advento de uma sociedade laica e mais ligada ao pensamento filosófico, os artistas procuraram uma solução que ligasse o divino ao humano. Dentro desse contexto, construíram uma estética com características naturalistas, embora idealizadas, fundamentada em cânones que eram um tipo de média das características físicas das pessoas mais belas.

Para Gombrich (1999, p. 82), “a grande revolução da arte grega, a descoberta de formas naturais e do esboço, ocorreu numa época que é, certamente, o mais assombroso período da história humana”. É a época em que o povo grego contesta suas tradições antigas e lendas e inicia a investigação sobre a natureza das coisas. É, enfim, o “período em que a ciência, tal como hoje entendemos o termo, e a filosofia despertam pela primeira vez entre os homens” (GOMBRICH, 1999, p. 82).

Para Penteadado Neto:

O mistério da vida, a aspiração à salvação eterna, o problema do pecado e as exigências de justiça não tinham certamente possibilidade de encontrar uma expressão adequada no campo das artes figurativas, nem logravam, sem dificuldade, no organismo dos costumes gregos, encontrar o lugar conveniente para manifestar-se em formas plasticamente representativas (PENTEADO NETO, 1988, p. 309).

Na Antiguidade, a ideia de mostrar toda a estrutura corpórea instigava o artista a explorar a anatomia dos ossos e dos músculos, a qual permanece visível mesmo sob o ondulado das roupagens, o que foi deixado de lado na Idade Média. Ao analisar as figuras representadas por meio de suas esculturas, percebe-se que demonstram a relevância que davam ao conhecimento das formas como expressão artística (GOMBRICH, 1999, p. 87). Nervos, músculos, veias, expressões e

sentimentos podem ser observados. Tanto na escultura quanto nas pinturas, as temáticas iam desde a religiosa e dedicada aos mitos, até cenas do cotidiano, como as atividades desportivas.

Na pintura decorativa em cerâmica, do período inicial das artes gregas, o desenvolvimento da representação da figura humana tinha influência egípcia. Apesar de passados mais de três milênios entre a obra mostrada nas Fig. 5 e 6, podemos observar na primeira (Fig. 5) representações de Aquiles e Ajax jogando damas. O artista representa a figura desses dois personagens com lanças em suas mãos e em um momento de lazer, parecendo querer indicar tanto seu caráter heróico quanto humano.

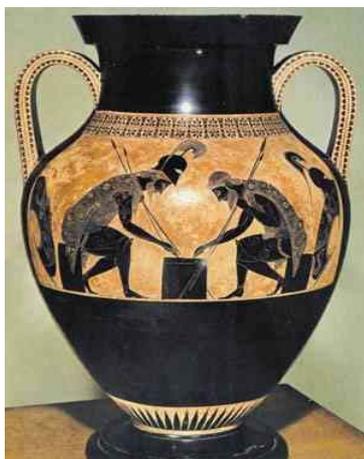


Fig. 5. Aquiles e Ajax jogando damas (c. 540. a.C.). Vaso no estilo de “figuras pretas” assinado por Exekias, alt. 61 cm. Museu Etrusco, Vaticano.
Fonte: A partir de GOMBRICH, 1999, p. 48, no *site*
www.colegiosaofrancisco.com.br%2Baquiles%2Be%2Bajax%26um%3D1%26h%3Dpt-BR
acesso em 25/03/2008



Fig. 6. Paleta do Rei Narmer, de Hieracômpolis (c. 3000 a.C.) Ardósia, altura: 0,64 m. Museu Egípcio, Cairo.
Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 24.

Seus olhos ainda parecem ser vistos de frente, porém os corpos já não são desenhados à semelhança egípcia, nem os braços e as mãos estão dispostos com a mesma clareza e rigidez antigas (Fig. 6). A cultura egípcia, da qual os gregos

tiveram influência, desenvolveu-se no decorrer do quarto milênio antes de Cristo; o espírito de rígida ordem e orientação, especialmente na arquitetura, em virtude de suas formas, define também as artes figurativas na pintura e na escultura. E o que se conservou de sua cultura baseia-se, exceto nos testemunhos escritos, quase exclusivamente nos templos e no conteúdo dos túmulos. Para Baumgart (1999), a representação do Rei Narmer (Fig. 6) é o princípio válido para todas as reproduções planas da figura humana que se seguiram: os traços evidenciam cabeça, ventre e membros vistos de perfil; os volumes indicam olhos, ombros e peitos, vistos de frente. A cabeça era mais facilmente vista de perfil e o olho humano quando visto de frente, assim como a metade superior do corpo, os ombros e o tronco. Podemos observar, também, como os braços se ligam ao corpo, como se braços e pernas estivessem em movimento.

O caráter simbólico também é evidente nessas obras; mesmo quando sabemos de quem tratam, o modo de representação é baseado em signos convencionais. Na obra representada pela Fig. 6, é possível verificar pelas linhas que delineam os corpos e o espaço onde estão inseridas que há três pessoas, sendo uma em destaque; é esta que se deduz ser o Rei, chamado de Narmer, devido à sua vestimenta, que é mais rica em detalhes que as demais, além do tamanho que ocupa no espaço da obra. O fato de estar segurando pelos cabelos outra pessoa pode significar que se trata de um rival ou um sacrifício humano, fato que é deduzido pelo contexto histórico do período em que está inserido. Outro elemento da representação que é simbólicos é o fato de o Rei estar descalço, indicando que o local onde ele se encontra é sagrado. Ademais, o gesto de Narmer “não deve ser entendido como a representação de uma luta verdadeira. O inimigo

encontra-se, já de início, em situação de desamparo, e a morte é um ritual, ao invés do esforço físico” (JANSON E JANSON, 1996, p. 24,25).

Com relação à representação acima destacada, Goldwasser (*apud* SANTAELLA e NÖTH, 1998, p. 151) concorda com o simbolismo religioso, porém, para ele, o Rei Narmer aparece várias vezes num mesmo plano, ora em destaque, golpeando o inimigo, ou em segundo plano como um falcão subjulgando caules de papiro com cabeça humana. Entretanto, o que nos interessa é o caráter representativo dessas figuras, que lembram, de alguma maneira, as semelhanças geométricas em suas composições: forma circular para a cabeça, pernas abertas que dão ao formato do corpo a forma triangular, etc.

Se antes as representações egípcias eram frias, sem modelações, com elementos lineares assimétricos, logo as representações da figura humana ganham contornos mais humanos, com valorização de todos os sexos. Na pintura do Novo Império, representada pela Fig. 7, o artista também utiliza a representação da figura humana e motivos secundários para contar uma história, como se o homem que está como figura principal demonstrasse o poder que detém ao caçar, enquanto figuras subordinadas, uma logo atrás e outra ao fundo, assistem impassíveis à cena principal. As linhas que dão contornos às figuras são retas, geometricamente triangulares, porém, não é difícil discernir os sexos, pelo uso da cor, um pouco escura indicando a figura masculina e mais clara para a mulher. Veja-se que uma figura retratada entre as pernas da representação principal parece indicar que os egípcios já conheciam estratégias de produção de um efeito da perspectiva, embora a perspectiva propriamente dita ainda não fosse utilizada: a representação secundária parece distante em relação à representação principal.



Fig. 7. Caça aos pássaros (c. 1450 a.C.) Pintura em estuque do túmulo de Nebunum em Tebas. 97 x 83 cm. Londres, Museu Britânico. Fonte: A partir de BAUMGART, 1999, p. 20, no Museu Britânico, *site*: http://www.britishmuseum.org/explore/galleries/ancient_egypt/room_61_tomb-chapel_nebamun.aspx. Acesso em 27/03/08

Embora os gregos tenham tomado como referência as obras egípcias, eles vão se distanciando daqueles padrões de rigidez, de forma que, após oitocentos anos passados entre uma das primeiras obras gregas na escultura (Fig. 8), os vestígios de rigidez da arte egípcia desaparecem da escultura grega (Fig. 9). Em “Kroisos”, um jovem nu é representado frontalmente, demonstrando toda a sua musculatura corpórea. O domínio em reprodução de figuras com todos os contornos biológicos que representam um ser humano natural já parece consolidado. Embora estática, a obra dá lugar à sugestão de movimento: uma perna adiante da outra, bem como os braços estendidos ao longo do corpo, sem tocá-lo, dão um ar de equilíbrio e movimento ao mesmo tempo, como se a figura humana representada pela estátua fosse retratada num momento em que estava se locomovendo perante o artista que a elaborou.



Fig. 8. Kroisos. Ática (c. 525 a.C.) Mármore. Altura 194 cm. Atenas, Museu Nacional. Fonte: A partir de BAUMGART, 1999, p. 50



Fig. 9. Praxiteles. Hermes com o jovem Dionísio (c. 340 a.C.) Mármore, altura 213 cm. Museu Arqueológico, Olímpia. Fonte: GOMBRICH, 1999, p. 102.

Em Hermes com o jovem Dionísio (Fig. 9), vemos o domínio em elaborar obras de representação do corpo humano mais complexas, com expressões físicas que parecem reais. A pele parece ganhar textura própria; as articulações do corpo, os músculos e os ossos parecem se distender e se mover sob a pele macia, dando a impressão de um corpo cheio de vitalidade, em plena graça e beleza. Veem-se também a leveza dos gestos, os sentimentos que afloram no rosto das personagens, indicando uma forte vinculação ao que é terreno.

Para Lichenstein (2004), em 399 a. C., Xenofonte (430-355 a.C.), ao defender os ideais de Sócrates em sua obra *Memorabilia*, relata em determinada passagem que o filósofo ateniense mostrava que a beleza dos corpos representados pelos artistas não depende da exatidão com que o modelo será representado na tela, e sim do modo como, ao lado da representação física, as qualidades espirituais eram captadas pelo artista. Dessa forma, na Antiguidade o estudo da fisionomia é

colocado como uma das metas do artista, juntamente com a busca da beleza espiritual.

Segundo Janson e Janson (1996, p. 113), na pintura grega a maioria das obras foram destruídas pela erupção do Monte Vesúvio, localizado em Pompéia, no ano 79 d.C. No tocante à arte romana, em especial à pictórica, são em sua maioria advindas das cidades de Pompéia e Herculano, ambas cidades soterradas pela erupção do Vesúvio em 79 a.C. Segundo a tradição, Roma foi fundada em 753 a.C. e floresceu nos próximos quinhentos anos, conquistando toda a Península Itálica e, como admiradores da arte grega (VINCI DE MOARES, 1993), os romanos seguiram-lhe o padrão; nas esculturas representam com fidelidade a pessoa, porém, não atingiram a mesma beleza daquelas criadas pelos gregos.

Vimos que Pompéia, uma pequena cidade romana, continha numerosos reflexos da arte helenística. Com efeito, a arte permaneceu mais ou menos inalterada enquanto os romanos conquistavam o mundo e fundavam seu próprio império sobre as ruínas dos reinos helênicos. A maioria dos artistas que trabalhavam em Roma era grega, e a maioria dos colecionadores romanos adquiria obras dos grandes mestres gregos ou cópia dessas obras. Não obstante, em certa medida, a arte mudou, quando Roma se tornou senhora do mundo (GOMBRICH, 1999, p. 117).

Escolhemos a obra romana Retrato de um Menino (Fig. 10), para termos uma ideia da obra pictórica desse período, pois além de vermos ainda a dependência da arte egípcia, conforme mencionam Janson e Janson (1996, p. 79), é possível verificar o cuidado com os detalhes naturalistas que vêm dos gregos, como as linhas que evidenciam certos fios de cabelos que se desprendem do penteado, ou um sombreado nas faces, em volta dos olhos e por baixo do queixo, no pescoço. A face é valorizada pelo olhar e pelo sorriso, dando um toque de leveza e de tranquilidade à personagem retratada e ao conjunto da obra, como que em completa sintonia com a natureza humana.

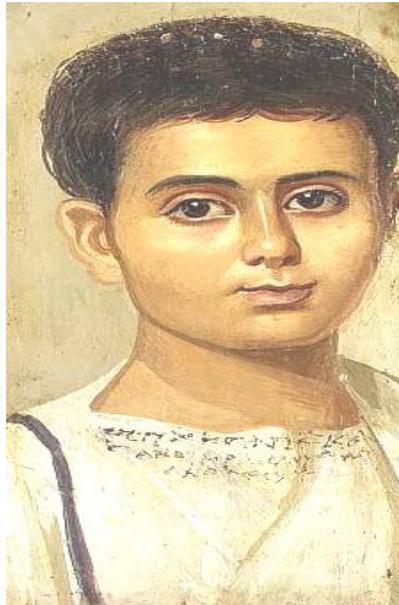


Fig. 10: Retrato de Um Menino, de Fayum, Egito. Século II d.C. Encáustica sobre painel. 0,33 x 0,18 cm. Museu Metropolitano de Arte – Estados Unidos da América (Doação de Edward S. Harkness).
Fonte: A partir de JANSON e JANSON, 1999, p. 80

O que os artistas do Renascimento buscavam era, em parte, esse naturalismo da representação humana. O Classicismo significa, portanto, uma apropriação de valores da Antiguidade Clássica e, no campo da arte, uma das consequências disso está em considerar o ser humano valorizado em todos os seus aspectos, físicos e expressivos, que na representação haviam ficado de lado desde o século V até o século XV.

Para Martindale (1979), os artistas renascentistas começaram a olhar a fisionomia da arte antiga como um todo e não como uma aglomeração de pormenores notáveis ou inspirações. Segundo Vinci de Moraes (1993, p. 164-165), devido às atividades comerciais e urbanas que se iniciaram a partir da Baixa Idade Média (entre os séculos XII e meados do século XV), tornou-se necessária a dinamização do conhecimento. Para se concretizar essa educação, era necessário que fossem reintroduzidas temáticas e princípios da Antiguidade Clássica. Como

consequência, isso afastava o homem de Deus e dos ensinamentos religiosos; embora não provocasse um rompimento definitivo com a religião, centralizava e baseava a análise no mundo concreto dos seres humanos, na realidade natural e social que os cercavam. Para Costa (Da Vinci, 2004, p. 9), naquele período o mundo parecia renascer nas artes e em todos os campos do conhecimento. Surgia, então, um novo mundo, repleto de desenvolvimento científico e tecnológico; grandes descobrimentos marítimos ampliavam os limites geográficos do planeta.

Dessa forma, influenciada pelo pensamento humanista da época e dotada de menosprezo pelo pensamento da Idade Média, que era mais associado à obscuridade, ao fundamentalismo religioso, à ignorância e ao barbarismo, a visão humanista que caracterizou o Renascimento apoiava-se no otimismo, no individualismo, no naturalismo, no interesse pelo legado greco-romano da Antiguidade e pelo ser humano (VINCI DE MORAES, 1993). Coligado nesses ideais houve no Renascimento o surgimento do antropocentrismo, ou a glorificação do homem e da natureza humana, em oposição à do divino e extraterreno, presente em toda a Idade Média.

No campo das artes plásticas isso implica em mudanças consideráveis, que não só se apropriam da representação do visível e os temas do cotidiano como avançam em relação ao que havia sido desenvolvido na Antiguidade. Para Battistoni Filho, no Renascimento:

Os pintores, de um modo geral, procuram reproduzir a realidade, submetida a uma beleza idealista. O espírito clássico, a ordem e as formas simétricas são traços marcantes desta pintura. (...) A paisagem não é mais um quadro pintado atrás dos personagens. Torna-se independente e contribui para o sentimento geral. As figuras são envolvidas pela atmosfera, e a invenção do claro-escuro, por Leonardo da Vinci, parece resultar na necessidade de estabelecer a unidade e fazer com que a luz represente um papel nessa sinfonia (BATTISTONI FILHO, 1996, p. 70).

Ainda conforme Battistoni Filho (1996, p. 67), de modo geral, os princípios estéticos do Renascimento são:

- a) Arte como estudo da natureza (corpo humano e paisagens devem ser desenhados sem disfarce);
- b) Arte como propósito moral de melhoria social, aspirando ao ideal;
- c) A pintura e a escultura são coisas do espírito, da inteligência e não vistos como artes mecânicas;
- d) Descobrimto da perspectiva científica e a elaboração das teorias matemáticas da proporção.

Portanto, a obra de arte renascentista não tinha apenas a função de expressar o belo, mas também de transmitir um ideal, o qual deveria ser atingido por meio da reflexão que cada quadro proporcionava. A experiência de uma pintura no século XV não se limitava à pintura, porém era uma combinação entre a pintura e os processos de visualização que o observador tinha anteriormente operado sobre o mesmo assunto. Assim, a unidade efetiva para o observador da época era a representação da figura sagrada como ser humano (BAXANDAL, 1991).

Para Panofsky (2004, p. 310), o poder expressivo e a beleza do corpo humano foram os dois ideais que a Renascença encontrou realizados na arte clássica. Segundo Gombrich (1999), as novas descobertas que os artistas da Itália e de Flandres tinham feito no começo do século XV produziram um frêmito de emoção em toda a Europa. Pintores e mecenas estavam igualmente fascinados pela ideia de qua a arte pudesse ser usada não só para contar a história sagrada de uma forma comovente, mas para refletir também um fragmento do mundo real. Talvez o resultado mais imediato dessa grande revolução na arte tenha sido os artistas começarem por toda a parte a realizar experiências e a buscar novos e surpreendentes efeitos.

Segundo Janson e Janson (1996), as origens do Pré-Renascimento italiano são mais fáceis de serem distinguidas em Florença. Isso porque ali se iniciou, em

1400, uma nova espécie de humanismo cívico patriótico, que aclamava Florença como a nova Atenas. Braudel ensina que, desde 1400, Florença e Veneza recebem alguns mestres gregos:

Aliás, quando Constantinopla cai, em 1453, a fuga dos intelectuais gregos para a Itália, por mais insuportáveis que certos refugiados tenham se revelado em seguida, representa uma enorme transferência de conhecimentos. É Enéias trazendo de novo à Itália “os deuses de Tróia” (BRAUDEL, 2007, p. 49).

As artes visuais foram consideradas essenciais ao ressurgimento do espírito florentino e agora alcançaram a posição de artes liberais, como a matemática, a geometria, a aritmética, a teoria musical, a dialética, a gramática, a retórica e a filosofia. O artista, que fazia parte desse novo grupo, passou por uma nova definição, a de uma pessoa de ideais. Seus trabalhos, tais como os desenhos, os esboços, os fragmentos e as peças inacabadas passaram a ser colecionadas.

Segundo Janson (2001, p. 186), as artes visuais, que haviam sido classificadas entre os ofícios artesanais, ou artes mecânicas, ao longo de toda a Antiguidade e a Idade Média, pela primeira vez, alcançavam a posição de artes liberais. A essência do Renascimento em promover o indivíduo, a pessoa, e, nas artes plásticas, em colocar o artista em um patamar superior, pode ser exemplificada em Leonardo da Vinci e Leon Batista Alberti (LICHTENSTEIN, 2004, p. 36).

No entanto, a pintura renascentista só começou a aparecer nos primeiros anos da década de 1420, por meio da obra de Tomasso di Giovanni Masaccio. No afresco da Santíssima Trindade (Fig. 11), produzido na Igreja de Santa Maria Novella em Florença, o artista pinta nus vestidos, com dobras do tecido que caem como tecidos verdadeiros. Os adornos são mais valorizados em detrimento da figura humana. Aqui, tem-se a firme presença na tridimensionalidade do espaço,

parecendo indicar que as personagens presentes da pintura pudessem transitar no ambiente da obra.

A gravidade das figuras combinada ao vasto cenário arquitetônico, de estrutura clássica, cria uma impressão de presença física real. Vemos luz e sombra utilizadas para criar o efeito esperado. As linhas geométricas de todo o conjunto arquitetônico colocam em evidência as representações humanas expostas em primeiro plano. Nossa retina se dirige, primeiramente, a esse conjunto de figuras humanas cuja presença mais marcante é a figura central, que destoa daqueles que estão totalmente vestidos. O artista parece preocupado em evidenciar sua musculatura por meio de linhas e cores escuras que deixam ver os contornos de seus ossos. Abaixo, na obra, o artista representa, através de finas linhas, o esqueleto humano em repouso e, com isso, demonstra o conhecimento da estrutura esquelética do ser humano. Como podemos observar, Masaccio dá importância fundamental à luz e às sombras na definição do volume de suas representações.

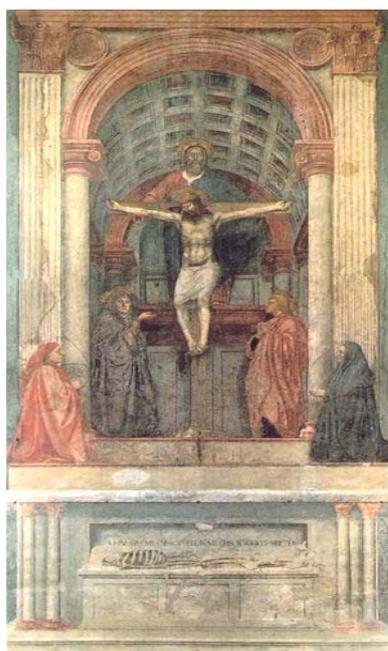


Fig.: 11. Masaccio. Santíssima Trindade com a Virgem, S. João e doadores (c.1425-1428). Afresco, 667 x 317 cm. Igreja de Santa Maria Novella, Florença. Fonte: GOMBRICH, 1999, p. 328.

Gombrich (1999) sugere que é preciso imaginar a perplexidade que esse mural causou às pessoas daquela época quando viram o que parecia ser um buraco na parede através do qual era possível ver uma outra capela. Gombrich (1999) nos diz que, ainda que os gregos conhecessem o escorço e os pintores helenísticos fossem engenhosos em criar ilusão de profundidade, ignoravam as leis matemáticas pelas quais os objetos parecem diminuir de tamanho quando se afastam de nós; e que o arquiteto Filippo Brunelleschi (1377 – 1446), pelas leis da matemática, proporcionou aos artistas os meios para a solução do problema, resultando em um efeito extraordinário nas composições de suas obras.

Um contemporâneo de Masaccio, Domenico Veneziano, trabalha com as figuras, representando-as conforme a natureza de cada um. No geral, as imagens são equilibradas e solenes, os corpos são esguios e vigorosos, conforme podemos ver na obra, *Madona e o Menino com os Santos* (Fig. 12), na pesada caracterização da representação facial masculina e nas profundas pregas do panejamento. Por uma convenção cultural e religiosa que ainda é mantida, é possível distinguir as classes sociais por meio dos traços característicos de roupa das personagens retratadas, embora o rosto da Madonna e do Menino se dirijam aos demais com aparência mais humilde; parece ser mais pela curiosidade da cena que eles presenciam do que pela solicitude do símbolo religioso: o valor da pobreza diante das riquezas espirituais.

As linhas dão às figuras humanas certa deselegância e as cores dão um ar de apreensão no observador, como se estivéssemos diante de objetos feitos de cera, modelados por artistas que não dominam tal técnica. Os gestos são mais valorizados e a expressão dos rostos parece indicar uma conversa estimulada pela primeira representação masculina à direita das figuras centrais.



Fig. 12. Domenico Veneziano. Madona e o Menino com os Santos (c. 1445). Têmpera sobre painel, 185 x 213 cm. Galeria dos Ofícios, Florença. Fonte: MARTINDALE, 1979, p. 50.

Ainda no Quattrocento temos o chamado de Alto Renascimento, onde aqueles ideais atingem seu apogeu, com as obras de Donatello, Filippo Brunelleschi², Masolino, Fra Angelino, Filippo Lippi, Masaccio, Francesco di Giorgio, Jacopo Bellini, Andrea del Verrochio, Sandro Botticelli, Leonardo da Vinci e muitos outros. Nesse período, em Florença, o poder político e a riqueza dos Médici, uma rica família de banqueiros que assumiu o governo da cidade, acabam por influenciar as obras renascentistas, que se desenvolveram rapidamente com seu apoio.

Para Panofsky,

O Quattrocento italiano subscreveu – ao menos em teoria, e até certo ponto na prática – todos os postulados clássicos como a harmonia quantitativa e qualitativa, o decoro e o movimento apropriado e expressão mimética inequívoca; até mesmo a luz tendia a ser explorada mais para a modelagem e clara dissociação de volumes plásticos do que para um efeito de *chiaroscuro* que

² Alguns artistas elaboraram determinadas obras que se enquadram num e noutro período, ou de acordo com o desenvolvimento pessoal do pintor em relação às suas obras.

unificasse esses volumes com o espaço ambiental (PANOFSKY, 2004, p. 359).

A distinção entre a arte do Pré-Renascimento e a do Alto Renascimento, tão marcada em Florença e Roma, é muito menos nítida em Veneza. Em linhas gerais, Battistoni Filho (1996) diz que na pintura renascentista podem-se distinguir três grandes escolas com características próprias: a Florentina, que se caracteriza pelo intelectualismo, exprimindo-se tanto pela predominância da linha sobre a cor como pela sensibilidade espiritualizada do claro-escuro; a Veneziana, em que há o predomínio da cor sobre o desenho ou a linha, em que as obras são luminosas e coloridas, sugerindo volume e contorno por meio de massa e cores, falando mais pelo espírito do sentido do que pelo desenho; e a Romana, que realiza o equilíbrio entre a linha dos florentinos e a cor do venezianos. Aqui vamos nos deter na arte florentina italiana. Eventualmente, qualquer menção a artistas de outro continente ou países que não a Itália é para melhor entendimento da matéria tratada.

Para Janson e Janson (1996), antes de 1500, o criar, por oposição ao fazer, era visto como privilégio de Deus. Esse culto ao gênio teve um profundo efeito sobre os próprios artistas; instigou-os à realização de objetivos vastos e ambiciosos, frequentemente inatingíveis; e sua fé na origem divina da inspiração levou-os a confiar nos padrões subjetivos de verdade e de beleza, muito mais que nas regras universais válidas que haviam sido reconhecidas pelo Pré-Renascimento.

A releitura dos clássicos pelos renascentistas pode ser exemplificada pela importância dada na época à obra de Marco Vitrúvio Polião (séc. I a.C), que discorre sobre a harmoniosa ligação entre as proporções da arquitetura e as do “homem de boa conformação”; “ao enunciar as características dessas proporções ideais comuns, ele define um cânone de beleza, que sem mudança notável, inspirará o

desenho dos corpos do Ocidente desde o Renascimento até o final do século XIX” (LICHTENSTEIN, 2004, p.18).

Leonardo da Vinci (1452-1519) seguiu algumas indicações de Vitruvius e aceitou a regra do quadrado, segundo a qual o homem com braços abertos pode se inscrever dentro de um quadrado e de um círculo, cujo centro é o umbigo (ver Fig. 22). Leonardo acrescenta ao cânone de Vitruvius a “exigência de uma correção anatômica das figuras (...)” pois, conforme ele mesmo afirma em seus escritos, (...) praticou cerca de trinta dissecações ao longo de sua carreira” (ver Fig. 15 e 16) (LICHTENSTEIN, 2004, p.36).

Portanto, para representar o tema da figura humana, o artista precisava conhecer anatomia para além do que era visível externamente; e, além disso, já não bastava apenas conhecer as regras de proporções e sim, segundo Lichtenstein, “(...) uma ciência aprofundada da estrutura do esfolado” (, 2004, p.36).

No Renascimento outros tratados, à semelhança do de Vitruvius, sobre as mais diferentes abordagens da representação da figura humana foram escritos. No final do século XIV, Lichtenstein (2004) afirma que Cennino Cennini (c. 1372 – antes de 1420), ao testemunhar as criações artísticas daquele período, lembra as conformações de Vitruvius; entretanto, para Cennini a pintura deve ser enaltecida pela expressão espiritual da obra por meio do rosto, por ser esta parte do corpo privilegiada no pensamento medieval. Ele não menciona a estrutura óssea quando escreve seu livro, o que é explorado por Leon Battista Alberti (1404-1472), no livro *De Pictura*. Alberti e o coreógrafo Guglielmo Ebreo (Pesaro, 1420 – Urbino, 1484) exploraram a questão do movimento e se preocuparam em escrever tratados sobre a expressão física e espiritual, pois isso refletia muito no julgamento das pessoas no século XV.

Luca Pacioli (1445-1510) escreve, em 1509, *De divina proportione* que, inspirado no tratado dos *Cinco corpos regulares de Piero*, reinterpreta as funções corporais até então pregadas, para, em obediência à geometria euclidiana, insistir sobre a forma ideal do corpo e da cabeça em formas geométricas perfeitas; e sistematiza a geometria simbólica, cristã e pitagórica, proposta no trabalho de Cennini, bem como faz do umbigo o centro do corpo, como Vitruvius.

Sobre as expressões físicas, Baxandall (1991, p. 66) diz que na Renascença deveriam ser usados com prudência, pois, dependendo da contextualização do gênero da imagem, poderia levar o intérprete ao engano: "é possível mesmo que as pessoas do Quattrocento pudessem se enganar quanto ao significado de um gesto ou movimento", porque, embora pudessem significar algo num determinado momento, em outro contexto poderiam trazer outra interpretação.

O texto de Alberti constituiu na pintura uma teoria e uma doutrina sistematizada e foi organizado em três livros, o primeiro dedicado à geometria e à análise do lugar, o segundo à divisão da pintura, produzida por conceitos e preceitos articulados, e o terceiro às virtudes e aos conhecimentos práticos do pintor.

No Livro Primeiro, Alberti trata das luzes, da matemática e dos rudimentos da pintura, fazendo uma exposição dos princípios da natureza na visão de um pintor. Nele Alberti explica as formas que devem ser seguidas, como o sinal, a linha e a superfície. Para ele, o sinal é qualquer coisa que esteja na superfície e que pode ser captado pelo olhar; desta forma, o pintor só representa aquilo que realmente vê. A linha, por sua vez, são pontos em sequência. A superfície, segundo Alberti, apresenta como "algumas qualidades são de tal forma inerentes à superfície que dela de forma alguma podem ser retirados sem que se altere a superfície" (ALBERTI, 1992, p. 72). Ainda no Livro Primeiro, Alberti (1992, p. 77) discorre sobre

a regra, como a de que “quanto maior é o numero de raios que há para ver, tanto maior parece ser o que se vê, e quanto menor o número de raios, menos parece ser o que se vê”; como pirâmide visual, na figura de um corpo todas as linhas retas que partem da base terminam em um único ponto. Alberti discorre, então, sobre as mudanças da superfície através da recepção da luz no objeto e da mistura de cores, exortando o pintor para saber que é próspero na profissão quando “entende bem proporções e as conjunções das superfícies” (ALBERTI, 1992, p. 82).

No Livro Segundo, Alberti divide a pintura em três partes:

1º - ao ver uma coisa, dizemos que ela ocupa um lugar. O pintor, descrevendo um espaço, dirá que percorre uma orla com linha é uma circunscrição.

2º - olhando esse espaço, fica sabendo que muitas superfícies desse corpo visto convém entre si. E então o artista, marcando-as em seus lugares, dirá que esta fazendo uma composição.

3º Discernimos mais distintamente as cores e as qualidades das superfícies e, como toda diferença se origina da luz, com propriedade podemos chamar essa representação de recepção de luzes (ALBERTI, 1992, p. 100).

Para ele, então, a circunscrição nada mais é que o delineamento da orla na qual se vê nas superfícies planas que cada uma delas se revela pelas suas próprias linhas, luzes e sombras. A composição é o processo de pintar pelo qual as partes das coisas vistas se ajustam na pintura. Da composição das superfícies nasce a beleza. Alberti conclui: “Resta tratar da recepção da luz. Como a luz tem força para variar as cores. Para o pintor o branco e o preto exprimem a sombra e a claridade. Muito contribuem para a graça e o prestígio da pintura e a variedade das cores” (ALBERTI, 1992, p. 107-120).

Ao ofício do pintor, Alberti (1992) dedica o Livro Terceiro, para explicar que ao pintor cabe “descrever com linhas e pintar com cores, em qualquer quadro ou parede que se lhe apresente superfícies vistas de qualquer corpo, os quais, a uma

cera distância e em certa posição do centro, parecem estar em relevo e ter muita semelhança com os corpos” (ALBERTI, 1992, p. 107-120).

Em síntese, para Alberti (1992), a harmonia da proporção e a fidelidade anatômica devem persistir na elaboração de uma obra. O autor aconselha que na figura imóvel seja dada especial atenção aos ossos, de forma que estes devem ser esboçados antes de qualquer coisa. Alberti aconselha que numa mesma obra as figuras tenham os movimentos diversificados, ao mesmo tempo em que tais figuras não pareçam repetitivas, preocupando-se também com as condições naturais e sociais das personagens.

No tocante às expressões de afeto em relação ao rosto, o artista deve-se utilizar de diversas artimanhas para expressar sutilmente uma paixão, “escolhendo finalmente não dar a ver o que se prefere deixar imaginar – por exemplo, ocultando o rosto de um pai cuja dor é demasiado intensa para poder ser expressa” (LICHTENSTEIN, 2004, p. 26). Em resumo, segundo Baxandall (1991, p. 64), “a expressão física do mental e do espiritual é uma das principais preocupações de Alberti em seu tratado sobre pintura”.

Um dos mais importantes artistas daquela época, Leonardo da Vinci (1452-1519) seguiu com cuidado o tratado de Alberti, pois, segundo Lichtenstein , “todos os temas do “De Pictura”, as proporções, a anatomia, os movimentos, a fisionomia, o vestuário e até a presença necessária de uma figura de ligação, são retomados em sua nota” (, 2004, p. 36).

Da Vinci exige que o artista tenha um profundo conhecimento da anatomia humana, ampliando o estudo de Vitruvius ao dissecar cerca de trinta³ corpos ao longo de sua carreira; e também aprofunda-se no estudo fisionômico das personagens,

³ Paul Valéry (1998, p. 135) nos lembra de que Da Vinci dissecou pelo menos dez cadáveres para seguir o trajeto de algumas veias. Ver a reprodução de uma desses estudos nas figuras 19 e 20.

expondo os efeitos das paixões sobre os traços do rosto. Leonardo também se preocupa em colocar figuras que testemunham as cenas principais em sua pintura ao invés das figuras de ligação propostas por Alberti. Na questão dos vestuários, utiliza uma vestimenta atemporal e formada, como nos antigos, por um tecido leve que deixa entrever o volume do corpo.

Um contemporâneo de Da Vinci, Rafael explorou a graça e o colorido de suas representações de bem como seu estilo para retratos e tomou de empréstimo o repertório de gestos e de poses das representações de Michelangelo, absorvendo-o em seu próprio estilo, dando-lhe, então, um significado diferente. Corpo e espírito, ação e sentimento estão harmoniosamente equilibrados e cada membro dessa grandiosa reunião representa seu papel com clareza magnífica e significativa. Na obra *As três graças* (Fig. 13), Rafael representa três mulheres que, com gestos graciosos, olham para os objetos que estão em suas mãos. As linhas são confiantes dando completa harmonia à textura que emana das cores que estabelecem as mais diferentes gradações. Apesar do tema da obra ser eminentemente metafórico, impera a imagem e a similaridade com o objeto representado. Nessa obra a imagem naturalista da figura humana já apresenta concretude das formas, conforme os ideais da tradição clássica.



Fig. 13. Rafael. As Três Graças, 17 x 17 cm. Musée Conde, Chantilly, França.
Fonte: <http://br.geocities.com/discursus/iconoteca/3grazas.jpg>. Acesso em 28/03/08

Segundo Lichtenstein (2004), Ludovico Dolce (1508-68) em sua obra *O Arestino o dialogo della pittura* elogia as obras de Rafael, por constatar nelas a moderação dos gestos, no qual o artista deve seguir em contraposição ao excesso de força e ao exagero de atitudes e, com isso, esboça uma das principais orientações do pensamento estético clássico.

Para Baumgart (1999), a arte da Alta Renascença não pode ser chamada de arte burguesa. Mas também não pode ser chamada de papal, absolutista, cortesã ou aristocrática. Ela é, e isso pertence essencialmente a seu caráter, pura e simplesmente humana, de uma nova e ideal condição humana que abrange tudo. Ainda para esse autor, no Renascimento importa o fato de o trabalho artístico não ser considerado um resultado acabado, mas um processo que torna o desenvolvimento visível ou perceptível, o que implica em movimento e transformação. Baumgart (1999) afirma ainda que representar a realidade de tal forma que ela pareça algo orgânico e vivo é realização da Alta Renascença. Provocou igualmente uma nova concepção da obra de arte, que como tal também teve de tornar-se um organismo.

A unidade efetiva das histórias era a figura humana. O caráter individual da figura dependia menos de sua fisionomia – uma questão pessoal largamente deixada aos cuidados do observador - do que de seu poder emocional, com exceções da figura de Cristo (ver as figuras 3, 11, 18 e 33).

A figura de Cristo deixava menos espaço à imaginação pessoal que as outras porque o século XV tinha ainda condição que houvesse uma testemunha ocular de sua aparência. Esta se encontra em um relatório a apócrifo de um certo Lentulo governador da Judéia, enviado ao Senado Romano (BAXANDALL, 1991, p. 61).

No geral, todas as obras acabavam expostas ao gosto pessoal e às tradições próprias do pintor da época. Baxandall (1991, p. 63) diz que, embora Leonardo da Vinci, por exemplo, considerasse o estudo da fisionomia uma falsa ciência, preferindo reduzir a observação do pintor “às marcas deixadas sobre o rosto pelas paixões passadas”, em geral, a fisiognomonia médica complexa daquela época era muito acadêmica e, portanto, em sua maioria, as obras do século XV, no tocante à fisionomia, não variavam tanto.

No Alto Renascimento, a arte chegou ao seu apogeu de tal forma que Janson e Janson registram:

Pensava que os homens de gênio se diferenciavam do comum dos mortais pela inspiração divina que orientava os seus esforços, e eram chamados de “divinos”, “imortais” e “criadores”(antes de 1500, o *criar*, por oposição ao *fazer*, era visto como privilégio dos deuses) (JANSON E JANSON, 1996, p. 207).

No campo das artes plásticas, Michelangelo pintou os afrescos da Capela Sistina (Fig. 14 - recorte) de tal modo que retrata a criação e a queda do homem por meio de variadas figuras cheias de vida. Expressão facial, força física, elegância e vigor gestual, equilíbrio e sentimento podem-se constatar nas figuras representadas, além da profusão de figuras em seus mais variados gestos, sem medo de colocá-las

em um mesmo plano. As representações humanas de Deus, que cria o homem nu, natural, determina sua condição: humano.

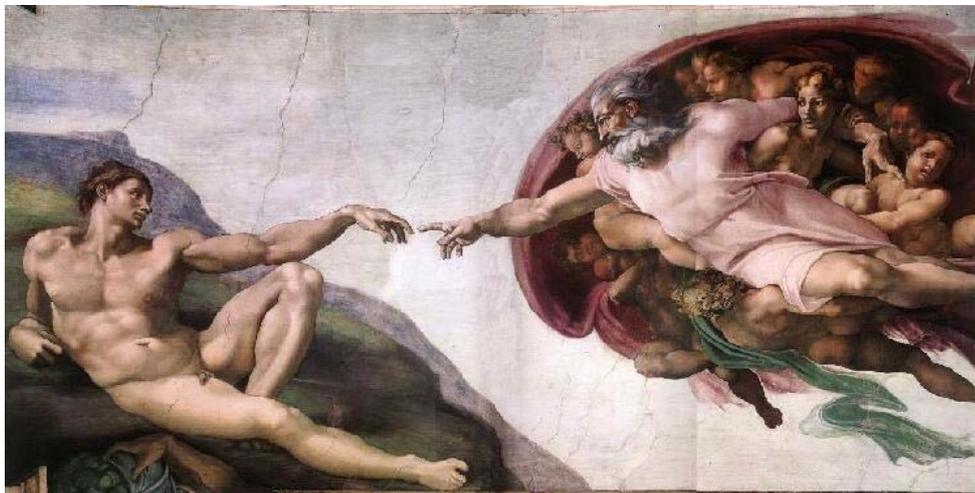


Fig. 14: Michelangelo. A Criação de Adão (afresco) Detalhe. Capela Sistina. A partir dos Museus Vaticanos http://mv.vatican.va/StartNew_PO.html no site http://pt.wikipedia.org/wiki/Capela_Sistina. Acesso em 25/04/08

Com o Cinquecêto, no século XVI, o movimento renascentista atinge toda Europa; todavia, esse é, também, o período no qual se inicia sua decadência. O domínio da ciência e do conhecimento da arte clássica mantiveram-se durante algum tempo exclusivamente nas mãos dos artistas italianos do Renascimento; porém, ressurgem posteriormente em vários períodos na história da arte, sempre tendo o modelo italiano renascentista como principal referência. Para Braudel (2007, p. 116), o Renascimento pode ser visto como a busca do indizível, das harmonias, daquilo que pode haver de sobrenatural, de divino, na beleza do mundo em que vivemos e sobre o qual importa descobrir ou pressentir os cânones.

2.1 O GÊNIO DE LEONARDO DA VINCI

Leonardo nasceu no dia 15 de abril de 1452, em uma pequena cidade chamada Vinci, perto dos montes Albanos, entre as cidades de Florença e Pisa, na

Itália, filho de Ser Piero, um tabelião, e Catarina, uma camponesa. Há dúvidas com relação à criação de Da Vinci, pois, segundo alguns, ele teria sido criado pelo avô materno. Aos 14 anos, em 1466, torna-se aprendiz de Andrea del Verrochio, o principal escultor de Florença e um dos artistas mais requisitados da Itália nas artes da pintura, escultura e ourivesaria. Ele teria sido admitido após seu pai ter mostrado ao artista um desenho que Leonardo havia feito, diante do qual o Verrochio teria demonstrado grande surpresa, pela perfeição do desenho elaborado pelo jovem.

Assim, aos 20 anos, Leonardo alcança o nível mais alto da hierarquia de aprendizes e passa a ajudar o mestre em seus trabalhos, já apresentando relativa independência em relação a esse. Em 1472, Leonardo é considerado como artista formado, ingressando na Corporação dos Pintores de Florença como mestre. Nesse período, mesmo já considerado um pintor independente, preferiu continuar trabalhando com seu antigo mestre.

Para Veneziani Costa *apud* Vinci, 2004, p. 9), Leonardo da Vinci, ou Leonardo, como preferia assinar suas obras, é considerado a maior expressão do Renascimento. A diversidade da sua atuação levou-o a criar em diferentes áreas, chegando a produzir, além de pinturas e esculturas, trabalhos na área de engenharia, arquitetura, ciências, invenções, astronomia, anatomista, música, geologia e escritos.

Na visão de Martindale (1979), antes de Leonardo da Vinci, ninguém havia desenhado a forma humana com tamanho, peso e volume da mesma maneira; ninguém aliou o conjunto dessas formas à textura tão coesa e harmoniosa.

Leonardo viveu em plena Renascença, nos séculos XV e XVI, e expressa melhor do que qualquer outro o espírito daquele tempo. Conhecido em Florença por não entregar suas obras, uma vez que, logo que resolvia o problema de uma

composição ou experimentava uma técnica, geralmente perdia o interesse pela obra e procurava outro desafio, Leonardo não era muito requisitado pelos mecenas dessa cidade, tendo que se mudar para outra cidade, Milão, onde presta serviço a Ludovico Sforza, “O Mouro”.

Durante o Renascimento, como vimos acima, a figura humana, especialmente para pintores como Leonardo da Vinci, era objeto de estudo de maior interesse e de fascínio. O desenho e a representação pictórica do corpo humano, tal como se desenvolveram na arte daquele período, são abordados a seguir.

Valéry (1996), nos diz que:

Pintar, para Leonardo, é uma operação que requer todos os conhecimentos, e quase todas as técnicas: geometria, dinâmica, geologia, fisiologia. (...) Uma personagem é uma síntese de pesquisas que vão da dissecação à psicologia. Ele observa com requintada precisão as atitudes dos corpos segundo a idade e o sexo, assim como analisa por outro lado os atos profissionais. Todas as coisas são para ele como que iguais diante de sua vontade de atingir e de apreender as formas por intermédio de suas causas. (...) Em suma, Leonardo encontra na obra pintada todos os problemas que o desejo de uma síntese da natureza pode propor ao espírito; e alguns mais (VALÉRY, 1996, p. 233, 234).

Para Lichtenstein (2006), como Alberti, Leonardo da Vinci afirma o princípio de universalidade da pintura contra toda especialização dos artistas. Leonardo reprova os pintores de retratos, de um lado, por não mostrarem seus temas em ação, quando a pintura do movimento é a condição e um dos meios da representação da história; mas também, acusação mais séria, por dedicarem-se tão exclusivamente à restituição de um personagem que negligenciam com isso todos os outros elementos que constituem a história.

Para Battistoni Filho (1996), Leonardo se considerava um cientista. Compôs um tratado em que registrou suas descobertas. O claro-escuro de Leonardo da Vinci é uma consequência, ao mesmo tempo, de sua visão e de suas teorias. A

perspectiva, na sua visão, é geométrica, como também aérea. Desenvolve uma técnica do esfumamento (*sfumato*), em que procura banhar todo o quadro de uma neblina suave e evocativa, dando-lhe uma áurea de mistério.

O conhecimento da anatomia humana tornou Leonardo da Vinci sensível à diversidade dos seres e levou-o a considerar o valor das proporções, a necessidade de concordância dos membros, de acordo com o tamanho do corpo e com a idade. Do mesmo modo, a importância da expressão dos afetos e de gestos. Enfim, Leonardo da Vinci pretendeu pintar o homem e sua mente, recomendando que ao vestir as figuras, os tecidos não escondessem os movimentos. Utilizava ao pintar todos os seus conhecimentos científicos: suas figuras humanas derivavam diretamente dos estudos de anatomia, enquanto as paisagens revelavam o conhecimento de botânica e de geologia.



Fig.: 15. Leonardo da Vinci. Embrião no útero (c. 1510) Tinta. Biblioteca Real, Castelo de Windsor (Copyright reservado a Coroa). Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 211.

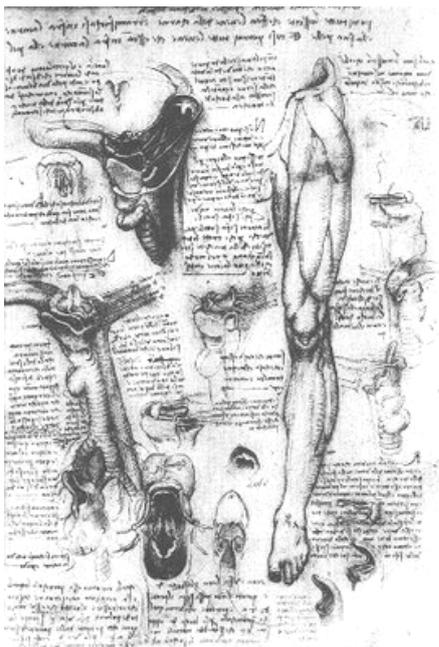


Fig.: 16. Leonardo da Vinci. Estudos anatômicos (laringe e perna), 1510. Pena, tinta marron e aguada sobre giz preto em papel. 26 x 19,6 cm. Biblioteca Real, Castelo de Windsor.
Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 295.

Ao longo de sua obra, é visível a importância cada vez maior que o artista concede aos contrastes entre luz e sombra e, principalmente, ao movimento. Com o *sfumato*, que dilui as figuras humanas na atmosfera, Leonardo realizou a síntese entre modelo e paisagem. A primeira visão de conjunto dos dados que levariam à criação de uma teoria das cores deve-se a escritos de Leonardo que, reunidos postumamente no livro *Tratado da Pintura e da Paisagem – Sombra e Luz*, criam o tronco básico para que os grandes coloristas a utilizassem, mesmo que traduzindo a sua forma e estilo. Segundo Pedrosa (2002, p. 41), a descoberta da cor do ar, por exemplo, sob base da teoria da perspectiva aérea, é descrita por Leonardo como “a degradação dos matizes do ar, torna sensível a distância dos objetos entre si, mesmo que todos estejam no mesmo plano”. Em termos gerais, “o sentido da realidade física da pintura renascentista baseia-se na conjugação das perspectivas aérea e linear” (PEDROSA, 2002, p. 41).

Seus principais trabalhos de pintura são:

A Mona Lisa (Gioconda), Virgem de Granada, Virgem do Carmo, Leda, O Batismo de Cristo, Anunciação, A Última Ceia, Virgem dos Rochedos, A Dama do Arminho, Retrato de um Músico, Virgem e o Menino com Sant'Anna, Madona e o Menino, Madona Litta e Batalha Anghiari. Trabalhos científicos: Homem Vitruviano, Anatomia do Tronco, Estudos de Perna, Anatomia do Olho e Estudo da Gravidez (COSTA *apud* VINCI, 2004, p, 13).

Após completar os seus estudos com Verrochio em Florença, foi trabalhar para o duque de Milão, deixando para trás uma grande Adoração aos Magos inacabada (Fig. 17).



Fig. 17: Leonardo da Vinci. Adoração dos Magos (1481-82) Pintura sobre painel, tamanho da área 061 x 076 cm. Galeria dos Ofícios, Florença. Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 208

Para elaboração dessa representação, Da Vinci utilizou a confecção preliminar de inúmeros desenhos e na obra podemos constatar, por linhas e formas, a representação da figura humana como seres que se materializam gradualmente sobre a tela; gestos, expressões faciais e movimentos são interpretantes do que aquelas personagens vivenciam. Próximo ao final de sua estadia em Milão, tentou aplicar este mesmo método à materialização gradual de uma representação numa tela no afresco A Última Ceia. Em 1499, o ducado de Milão caiu sob o domínio dos

franceses e Leonardo voltou para Florença, de onde os Médicis tinham sido expulsos.

Na obra *A Última Ceia* (Fig. 18), Da Vinci explora a questão dos detalhes, a indicação expressiva do corpo e da fisionomia, de forma que se pode sentir a solidão de Cristo em contraste com a agitação dos discípulos. Da Vinci imagina e representa as figuras humanas e o ambiente com base no testemunho bíblico do Novo Testamento quando Jesus, antes de ser traído, realizou junto com seus doze discípulos a última ceia (MATEUS: 26 , 17-30; MARCOS: 14,17-26; LUCAS: 22,7-39; JOÃO: 13, 1-38).



Fig. 18. Leonardo da Vinci. *A Última Ceia* (1495-1497). Mista de têmpera e óleo sobre gesso aplicados sobre estuque, 460 x 880 cm, Refeitório de Santa Maria delle Grazie, Milão, Itália. Fonte: ZÖLNER, 2007.

Em *Madona das Rochas* (Fig. 19), da Vinci apresenta uma composição piramidal, em que predomina o naturalismo, a proporção e o estudo da anatomia do corpo humano. A iluminação cuidadosamente modelada, o sombreado delicado, a suavidade e graça das figuras podem ser observadas nesta pintura.



Fig. 19. Leonardo da Vinci. Madona das Rochas. Óleo sobre madeira. 199 cm x 122 cm. Museu do Louvre, Paris. Fonte: ZÖLNER, 2007.

Apesar de vermos figuras simbólicas (Maria, um anjo, João Batista e o Menino Jesus), abstraindo essa condição, o corpo humano representado é de um naturalismo bastante convincente.

Foi na obra Mona Lisa que ele concebeu a técnica do *sfumato* (Fig. 20) e onde podemos perceber a fisionomia intensa da imagem. Segundo Lichtenstein (2004), em 1726, com a obra *Notícia sobre Leonardo da Vinci*, Pierre-Jean Mariette (1694-1774) evidencia o talento de Da Vinci para fisionomias, hoje representado por aquela obra. É como se em cada pintura presenciássemos a evolução de um gênio, que no início de sua carreira artística apresenta suas obras por simples pontos, formando traços, elaborando figuras geométricas para dar volumes e pintando, não apenas com relação ao seu gosto pessoal, mas retratando um ser humano em toda sua integralidade física e psicológica.



Fig. 20. Leonardo da Vinci. Mona Lisa (1505-06). Óleo sobre madeira de álamo. 77 x 53 cm, Museu do Louvre, Paris. Fonte: ZÖLNER, 2007.

Em Leda e o Cisne (Fig. 21), Leonardo usa a técnica da perspectiva aérea.



Fig. 21. Leonardo da Vinci. Leda e o Cisne (1510-15). Óleo sobre tela. 112 x 86 cm. Galeria Borghese (cópia), Roma, Italia. Fonte: ZÖLNER, 2007.

Na obra, o naturalismo humano é misturado ao simbolismo metafórico da história grega de Zeus, encarnado no cisne que coabita com Leda. Podemos nos perguntar: será que o artista está nos remetendo a uma ideia dos valores clássicos

no tocante a uma obra de arte com o nu de Leda (naturalismo clássico) e a presença do Cisne, um dos símbolos gregos históricos que representa Zeus?

A contribuição de Leonardo da Vinci para a animação é considerada presente no seu trabalho “Desenho das proporções do corpo humano” (Fig. 22), feito para ilustrar um texto de Vitruvius, no qual representa um homem exibindo o dobro de seus membros (LUCENA JUNIOR, 2005, p. 29). Para Alberti (*apud* Calabrese, 1993, p. 26), “(...) nós os pintores, que queremos representar o movimento do espírito com os movimentos dos membros, representamos aquele movimento mudando apenas o lugar”, de forma que ao elaborar uma representação humana com quatro braços e quatro pernas temos a impressão de movimento, dentro da geometria em que está inserida.

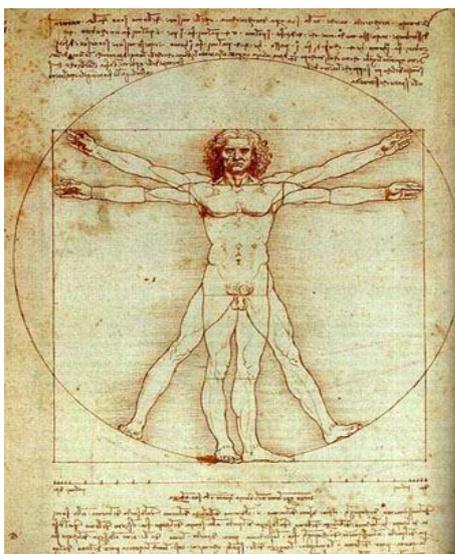


Fig. 22: Leonardo da Vinci. O homem vitruviano (1490). Fonte: Z ZÖLNER, 2007.

No Alto Renascimento, conforme vimos, o homem vê a si mesmo como no ápice de sua dignidade, como que ultrapassando sua condição humana, de forma que Leonardo da Vinci, em seu Auto retrato (Fig. 23), representa-se sob os traços de Deus Pai (BRAUDEL, 2007, p. 88).

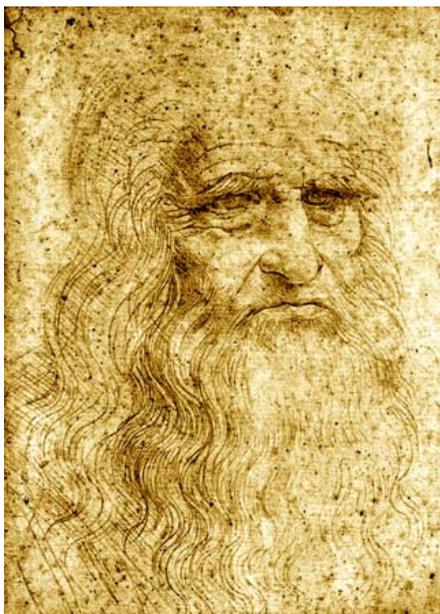


Fig. 23 Leonardo da Vinci. Auto retrato. Fonte: Nova Cultural, 1991 (Os grandes artistas: Gótico e Renascimento) Fonte: http://www.vivercidades.org.br/publicue222/media/daVinciOnline_DaVinci.jpg. Acesso em 07/06/08

Essa preocupação do artista em retratar as figuras humanas de uma maneira mais próxima do real, o homem e sua natureza, e a complexidade dessas representações durante o período estudado atinge, a nosso ver, o auge na obra de Da Vinci Santa Ana, a Virgem e o Menino, sobre a qual Martindale afirma exibir a “sinuosa complexidade que fascinou os artistas contemporâneos embora seja também um estudo de relacionamento psicológico” (1977, p. 77). A essa obra dedicamos o item seguinte.

2.2. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DAS PERSONAGENS HUMANAS NA OBRA SANTA ANA, A VIRGEM E O MENINO, DE LEONARDO DA VINCI

Panofsky (2004, p. 50) diz que **iconograficamente** existem dois temas, um primário e outro secundário. Primário seria aquele tema que se refere aos fatos e à expressão. Enumerações desse tipo de coisas constituem-se em uma descrição pré-iconográfica de uma obra de arte. O tema secundário é aquele em que há

combinação dos motivos artísticos (composições) com assuntos e conceitos. É a história esboçada na obra. Já a interpretação **iconológica** é apresentada por aqueles princípios subjacentes de uma nação, época, suas crenças, etc.

Santa Ana, a Virgem e o Menino (Fig. 24) é uma obra não finalizada de Leonardo da Vinci (a pintura de fundo não está acabada). Iniciada em Milão entre os anos de 1502 e 1513, atualmente se encontra no Museu do Louvre, em Paris. Baumgart (1999, p. 222) registra que, após o retorno temporário de Da Vinci a Florença, em 1500, iniciou a obra em estudo. A pintura a óleo sobre madeira de álamo, dividida em quatro tábuas verticais fixas entre si, medindo 168,5 x 130 cm, retrata a figura de duas mulheres, um menino e um animal (ZÖLNER, 2007). As pessoas, como o próprio título da obra indica, são Ana, mãe de Maria, a própria Maria e o menino Jesus⁴ (a afirmação é de BAUMGART, 1999, p. 223).

Tal como descrito anteriormente sobre o processo de leitura dos signos como primeiro passo para análise semiótica propriamente dita, devemos nos deixar afetar pela experiência fenomenológica. Abrir os olhos do espírito e olhar para a pintura (SANTAELLA, 2002, p. 86), ou seja, contemplar, deixar abertos os poros do olhar; com singeleza, impregnar-nos das linhas, cores, superfícies, formas luzes, complementaridades e contrastes; demorarmos tanto quanto possível sob o domínio

⁴ É sabido que Leonardo da Vinci era engenhoso em suas elaborações, como o fato de escrever ao contrário para que as pessoas tivessem dificuldades de ler o que ele exprimia pela escrita (DA VINCI, 2004). Da mesma forma, na pintura, um dos mais intrigantes fatos que apresentam nesta reprodução é a presença de um passáro entre as mulheres (reproduzido por meio das roupas de Maria) e que atinge com o bico, a boca do menino. Certa vez, Leonardo disse: “Escrever a respeito dos falcões parece ser meu destino, já que entre as primeiras recordações de minha infância parece-me que quando eu estava no berço, um falcão veio até mim e abriu minha boca com sua cauda e bateu-se várias vezes com ela dentro de meus lábios” (DA VINCI, 2004, p. 237). Isso é comprovado nas palavras de Sigmund Freud (1996, vol. 4, p. 106). Outro fato interessante que se encontra de forma visível na pintura é que onde termina a coxa do Menino, começa a perna do animal, o cordeiro, como se fossem o desenho de um Sátiro, presença comum em várias obras da Grécia clássica (Corpo da pessoa fundido com a de animal podem ser vistas em Baumgart, 1999, p. 60; Martindale, 1979, p. 73; Janson e Janson, 1996, p. 259). Obviamente este estudo não é direcionado com esta finalidade, mas das figuras humanas presentes na obra. Fica o registro para aqueles que desenvolvem trabalho neste tocante.

do puro sensível. O primeiro fundamento do signo está nas qualidades que ele exhibe e é essa leitura que apresentamos a seguir.



Fig. 24: Leonardo Da Vinci, Santana, a Virgem e o Menino (1502- 1513), óleo sobre madeira de álamo [168,5 x 130 cm]. Museu do Louvre, Paris, França. Fonte: ZÖLNER, 2007.

Na tela, as personagens estão localizadas mais ao lado esquerdo da obra; e na sua parte direita e inferior predomina a figura do menino com o cordeiro (Fig. 25).



Fig. 25 Leonardo Da Vinci, Santana, a Virgem e o Menino (1502- 1513), óleo sobre madeira de álamo [168,5 x 130 cm]. Museu do Louvre, Paris, França. Fonte: ZÖLNER, 2007 (figuras humanas destacadas por mim, no programa “Corel Draw”, em cor e fundo preto).

Ao fundo pode ser visto, como no quadro de Mona Lisa (Fig. 20) ou em Leda e o Cisne (Fig. 21), a presença de uma paisagem composta por montanhas distantes (Fig. 26). Tal composição de fundo, segundo Zölner (2007), parte dos estudos científicos do artista. Logo atrás do menino há um pequeno caminho que se inicia acima de sua cabeça, passando próximo a uma árvore, sendo esta a única vegetação perceptível. O ambiente retratado apresenta-se como árido, formado por elementos rochosos; e as personagens parecem encontrar-se em frente a um abismo.

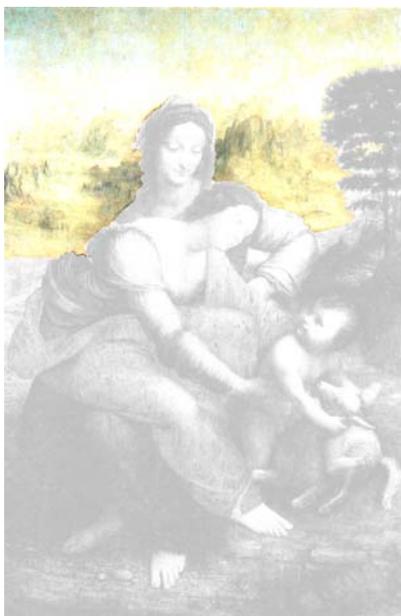


Fig. 26: Leonardo Da Vinci, Santana, a Virgem e o Menino (1502- 1513), óleo sobre madeira de álamo [168,5 x 130 cm]. Museu do Louvre, Paris, França. Fonte: ZÖLNER, 2007 (figuras humanas destacadas por mim, no programa “Corel Draw”, apenas o fundo destacado em cor, com figuras humanas em preto)

Os elementos humanos e o animal retratado nos apresentam a ideia de continuidade: o corpo de Santa Ana parece fundir-se ao de Maria pelo braço, e esta se liga ao menino Jesus que, por sua vez, toca o cordeiro, que parece fazer parte do seu corpo, fundindo-se à sua perna (Fig. 27).



Fig. 27. Leonardo Da Vinci, Santana, a Virgem e o Menino (1502- 1513), óleo sobre madeira de álamo [168,5 x 130 cm]. Museu do Louvre, Paris, França. Fonte: ZZÖLNER, 2007 (figuras humanas destacadas por mim, no programa “Corel Draw” em cor para a fusão entre os corpos humanos e o animal).

Pode ser visto, também, que o conjunto assume a forma piramidal, em cujo topo central está Ana (Fig. 28), seguida por Maria e Jesus, no centro e na base, respectivamente.



Fig.: 28: Leonardo Da Vinci, Santana, a Virgem e o Menino (1502- 1513), óleo sobre madeira de álamo [168,5 x 130 cm]. Museu do Louvre, Paris, França. Fonte: ZÖLNER, 2007 (figuras humanas destacadas por mim, no programa “Corel Draw” com sobreposição de diagrama triangular).

Parece que Leonardo da Vinci tentou, ainda, uma relação hierárquica entre as figuras, pois se analisarmos a relação entre elas há também um aspecto de subordinação: Jesus, subordinado a Maria e esta a Ana. Três gerações retratadas sob a ótica do pintor renascentista. No retrato, todos os modelos são representados na sua integralidade, dos pés à cabeça; e as figuras humanas demonstram uma expressão de calma e serenidade. A luminosidade combina com a geometria esférica e circular dos corpos, dando acentuada vivacidade ao sorriso e às formas. Os cabelos de ambas as mulheres estão voltados para trás, como forma de valorizar seus bustos, dando-lhes um ar de sensualidade, que é acentuada pela luz. Encontram-se, também, elementos de semelhança entre os detalhes da obra, como é o caso da pelagem do cordeiro, que apresenta formas e volumes semelhantes aos do cabelo do menino Jesus que, por sua vez, são semelhantes aos cachos na nuca de sua mãe Maria. O mesmo efeito de ligação entre os elementos pode ser encontrado nas roupas das personagens, pois o drapejado no véu de Santa Ana assemelha-se à gola da blusa de Maria; e a roupagem, em alguns momentos, apresenta volumes no seu drapejado, tal qual o das montanhas do fundo do quadro. Suas roupas parecem reproduzir um tecido leve e farto e, por vezes, transparente; com características atemporais, definem de modo expressivo o volume dos corpos, em cores quentes e contrastantes, que vão dos tons quentes, como os vermelhos, laranjas, e amarelos às cores frias, que se apresentam em diferentes tons de azul e no verde acinzentado.

Como vimos, Leonardo da Vinci é autor de obras artísticas e científicas, célebre por seus escritos, pelos retratos e pela invenção da técnica do *sfumato*, em que se vale da justaposição matizada de tons e cores diferentes, de modo que se aproximem, sem limites ou bordas, à maneira de fumaça, conforme ele próprio

afirmava. O sorriso enigmático, as sombras e as fartas cabeleiras são traços característicos das obras de Leonardo da Vinci, repetidos por seus seguidores. Martindale (1979) faz uma observação sobre a época em que Leonardo estava em Milão; justamente a época em que inicia o trabalho examinado.

Durante sua ausência⁵, porém, a atitude de Leonardo em relação a luz e à cor na pintura mudou radicalmente, e seu retorno revelou um novo estilo de pintura ao mundo artístico de Florença. Ele usava agora um colorido delicado e sombrio; suas pinturas possuíam uma unidade tonal de grande sutileza e, contrastando com as claras demarcações dos inícios de sua pintura, as transições de luz para sombra se mostravam levemente toldadas, numa técnica mais tarde denominada de *sfumato* (indicando que as etapas individuais dessas transições se haviam esfumado, desaparecido). Os exemplos mais evidentes das diferenças de seu estilo podem ser observados ao colocarmos um de seus primeiros trabalhos, *A Anunciação*, de Uffizzi, ao lado da *Virgem e Menino com Sant'Ana*, do Louvre. (MARTINDALE, 1979, p. 76).

A manifestação plástica da obra analisada é condicionada pelo *sfumato*, pelo tratamento de claro escuro que modela os corpos, deixando a luz chegar a toda parte, mesmo nas mais profundas regiões de sombra, que ainda vivem dessa luz, dando mobilidade dos corpos, inundando e preenchendo o espaço da tela.

A unidade do conjunto é atingida pelo colorido e pela estreita associação de todas as partes da forma entre si, o que resulta em forma global fechada. Essa forma não é geometricamente rígida, mas tão impregnada de tensões do espaço, do movimento e das expressões que pode ser caracterizada como um organismo imagético próprio. A forma global do grupo de figuras não se assemelha a uma escultura colocada livremente no espaço; é, em princípio, diferente desse mesmo espaço, mas constrói com o ambiente uma unidade orgânica. Por intermédio da soma de todos esses elementos, o mundo do quadro, não obstante a naturalidade e

⁵ O autor se refere ao período em que Leonardo estava em Milão, a serviço dos Sforza, onde iniciou a pintura em destaque.

a autenticidade da vida, é transformado em outro mundo, mais belo e mais perfeito em comparação ao real.

Para Dondis (2003), a caixa básica das ferramentas de todas as comunicações visuais são os elementos básicos, o ponto, a unidade visual mínima, o indicador e marcador de espaço; a linha, o articulador fluido da forma, seja na soltura vacilante do esboço, seja na rigidez de um projeto técnico; a forma, como básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todos as suas infinitas variações, combinações, permutações e dimensões; a direção, o impulso do movimento que incorpora e reflete o caráter das formas básicas, circulares, diagonais, perpendiculares; o tom, a presença ou a ausência de luz, por meio da qual enxergamos; a cor, a outra parte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional; a textura, ótica ou tátil, o caráter de superfície dos materiais visuais; a escala ou proporção, a medida e o tamanho relativo; a dimensão e o movimento, ambos implícitos e expressos com a mesma frequência.

O próprio Da Vinci tinha uma preocupação semelhante sobre a representação do objeto:

A ciência de pintar começa com o ponto; depois vem a linha e então o plano em terceiro lugar e, em quarto, o corpo em seu invólucro de planos. Nisso consiste a representação do objeto, pois, na verdade, a pintura não se estende além da superfície e é por sua superfície que o corpo de qualquer coisa visível é representado (DA VINCI, 2004, p.111).

Quando observamos as linhas da obra, vemos que nas figuras de Santa Ana, da Virgem e do Menino (Fig. 29) o artista usa uma espécie de “contorno⁶” no extremo do *sfumato*, delimitando e segregando as imagens. Alguns dos contornos

⁶ A técnica do *sfumato* elimina a linha como elemento visível da obra; daí que não há um contorno de fato, apenas um que pode ser imaginado.

são precisos, rigorosos e mais acentuados, outros são mais sutis e sugerem uma linha mais difusa, leve, tornando-se difícil identificá-la. A linha na obra é contínua em determinados lugares, mas, também, fragmentada; e, dada a técnica do *sfumato*, o é definida pelas variações de cores ou, simplesmente, pelas variações de tons que definem a forma. As linhas em determinados momentos se confundem-se para dar noção de profundidade, de movimento e de equilíbrio.



Fig.: 29: Leonardo Da Vinci, Santana, a Virgem e o Menino (1502- 1513), óleo sobre madeira de álamo [168,5 x 130 cm]. Museu do Louvre, Paris, França. Fonte: ZÖLNER, 2007 (figuras humanas destacadas por mim, no programa “Corel Draw”, para os contornos que compõem as personagens)

Conforme vimos acima, as figuras humanas presentes na obra são agrupadas regularmente. Além disso, todos os elementos restantes também são organizados por formas estruturais encontradas na natureza e que podem ser vistas enquanto figuras geométricas (tais como trapézios, hexágonos, retângulos, triângulos, círculos, elipses, cilindro, cones, etc.) e orgânicas. Neste caso específico, as formas cilíndricas ou circulares predominam (Fig. 30). Tais formas, associadas às suas posições relativas, encarregam-se de criar a ilusão de volumes e de

perspectivas, configurando um espaço tridimensional (composto de comprimento, largura e altura) em um plano bidimensional.



Fig. 30: Leonardo Da Vinci, Santana, a Virgem e o Menino (1502- 1513), óleo sobre madeira de álamo [168,5 x 130 cm]. Museu do Louvre, Paris, França. Fonte: ZÖLNER, 2007 (figuras humanas destacadas por mim, no programa “Corel Draw” com sobreposição de diagramas geométricos à obra)

Para Klee (2001, p. 55) a cor é, em primeiro lugar, qualidade. Secundariamente ela é peso, pois não tem apenas um valor cromático, mas também um valor luminoso. Em terceiro lugar, ela é medida, pois além dos seus valores possui determinados limites, sua área e sua extensão, coisas que podem ser mensuradas. A pintura em questão apresenta uma paleta de matizes, numa profusão em que as cores se misturam e se combinam com delicadezas. O cinza claro é observado no primeiro contato com a tela, uniformizando-a, e, em determinado momento, essa cor ganha contornos de vida, com a claridade que acentua algumas partes da pintura, chegando à sua forma mais luminosa: o branco. A cor cinza é fluida, transparente, perde-se e retorna em outras áreas; encontra-se

por vezes em tons tão suaves que podemos ver uma ou outra cor, tal como a vermelha, que se inicia por baixo daquele cinza.

Temos associado a esse cinza, portanto, um vermelho que, ora se mistura a outra cor e desaparece para, noutra parte da tela, reaparecer com todas suas características. É um vermelho que ganha contornos de vida numa profusão de tons que vão de um vermelho suave a um vermelho sangue. Em alguns lugares da obra a cor vermelha é sutilmente e vagarosamente transformada numa cor laranja, ocre e bege, cujo tons claros e escuros acentuam os matizes. Os diversos matizes misturados entre si que se apresentam em tons escuros identificados na obra pela cor preta oferecem um tom soturno, uma cor neutra e muito presente na tela. Essas cores geralmente são quebradas pelos tons amarelos que vão de uma cor que lembra a de um pêssigo a um óleo de girassol, cor quente, viva, alegre e vibrante, porém contido, não afetando a serenidade do quadro em si.

Os tons de azul oferecem um outro plano para a obra; dialogam em contraste com as suas cores opostas (laranja, amarelo), sugerindo uma claridade que, por vezes, ultrapassa os tons escuros, tornando-se mais destacada e lembrando a luz do dia que ilumina suavemente a paisagem.

Outras cores como o lilás, o roxo e o magenta são discretamente apresentadas na obra ou fazem parte da mistura cromática desta, surgindo mesmo que de relance, em uma mínima ou quase nula quantidade. Já o tom verde é outro que, além do vermelho e do azul, é mais nítido e freqüente.

Para Santaella (2005), quando a análise aborda a relação do signo com seu objeto, o caminho está aberto para perguntas relativas a o que é aquilo a que o signo se refere e como ele o faz. A obra em análise figura três pessoas, sendo duas mulheres e uma criança, além de um animal, reconhecido como uma ovelha.

Sabemos pelo título que são personagens bíblicos. Quando nos perguntamos sobre o modo como a obra se refere às figuras bíblicas de Ana, Maria e Jesus, vemos que as auréolas, frequentemente usadas para indicar a representação de um santo (ver Fig. 3, 11 e 12), são ausentes nessa obra. Entretanto, nem sempre Leonardo da Vinci usou em suas obras a auréola como significado da santidade (ver nas figuras 17 e 18, por exemplo; e outros artistas também não utilizam, como nas figuras 2 e 14). Algumas vezes, para se chegar ao entendimento do que tal obra significa, dependemos da leitura de um contexto.

Em *A Última Ceia*, por exemplo, entendemos que se trata daquela passagem descrita no Livro de Mateus, cap. 26, vers. 20, ou de Marcos, cap. 14, vers. 15, ou ainda de Lucas, cap. 22, vers. 12, principalmente por se tratar de um grupo de pessoas junto a uma mesa. No caso específico, “um grupo de treze homens em volta a uma mesa de jantar” (PANOFSKY, 2004, p. 52). No caso de *Santa Ana, a Virgem e o Menino*, a menção bíblica de Ana junto com Maria é aquela que se refere Lucas, cap. 2, vers. 36, ou seja, a profetisa Ana, uma viúva de quase oitenta e quatro anos, que ficava no templo. Se tomarmos esses dados como referência, todavia, vemos que existe uma incongruência entre a idade da pessoa referenciada pela Bíblia e a personagem representada na tela. Além disso, o ambiente em que as personagens foram representadas não é o do templo e o apóstolo Lucas, cap. 2, vers. 36, é firme ao afirmar que a profetisa Ana quase nunca se ausentava do templo.

As figuras representacionais foram elaboradas, portanto, atemporalmente em relação ao que é descrito na Bíblia, ou seja, o artista imaginou uma cena que bem pode ser uma mescla entre a fonte bíblica e o seu gosto ou sentimento pessoal. Contribuem para esse aspecto atemporal da obra as aparências das figuras

femininas, que não demonstram uma idade específica, embora, permitam constatar Maria como mais jovem que Ana.

A imagem evoca um ambiente de campo e a presença do cordeiro, um animal essencialmente campestre, reforça isso. Além disso, há as pedras cuidadosamente dispostas no local. As cores que iluminam a paisagem remetem ao período diurno, a árvore remete uma estação quente do ano; isso é reforçado pelo modo como as mulheres estão bem à vontade para se exporem ao ar livre e pelo fato de a criança estar nua.

As representações analisadas parecem possuir signos indiciais, posto que o modo naturalista com que as figuras estão pintadas leva a pensar que essas pessoas devem ter existido ou que se trata de uma cena histórica. Porém, estamos diante de uma pintura renascentista de personagens bíblicos; ou seja, ainda que não se discuta a existência dessas pessoas, sabemos que o artista não pôde tê-las conhecido e, portanto, isto parece, mas não é, um retrato dessas pessoas em particular, mas daquilo que elas significam e com base em ideais iconográficos.

O reconhecimento de tais personagens tem por base o conhecimento, por parte de quem vê a obra, da Bíblia e da iconografia usada na época. Assim, para o leitor ciente dos modos de representação das personagens religiosas, já tornados convencionais para a época (Renascimento), e mesmo hoje (quando ainda predomina aquele modo de representação para tais personagens), a identificação pode vir anteriormente à leitura do nome. Isso porque o modo de representar respeita uma iconografia religiosa específica ou uma relação entre signo e objeto que é chamada na semiótica peirciana de simbólica.

O último passo da nossa análise é aquele em que consideramos como o signo é interpretado. O intérprete é definido aqui como o apreciador da obra de arte

em análise que conhece os signos da obra e seus significados. Nas personagens, como vimos, há a predominância do símbolo e o que a justifica é o conhecimento, por parte do apreciador, do texto bíblico e da iconografia cristã. Um observador capaz de interpretar conforme previsto pela convenção ali utilizada.

Os signos convencionais podem ser vistos em todo o conjunto: o menino (Jesus) que segura o animal simboliza a docilidade e a servidão que o perseguirá por toda a vida. A Bíblia menciona, em várias passagens, o cordeiro como aquele que trará a paz ao mundo. As características já observadas da representação do menino, como parecendo fundir-se à do animal ganham sentido aqui; o animal simboliza essa paz pela qual o menino se responsabiliza. A árvore, única presente na obra, segundo essa mesma iconografia, representa a castidade, a santidade. Ela está no lado de Maria e do Menino, como que atribuindo a eles essas qualidades.

No tocante às mulheres, elas não simbolizam só o poder da docilidade, da amabilidade, ou do fato de se serem geradoras de vida. São pessoas que carregam sobre si o poder da educação, da instrução aos filhos. O reforço de poder que o artista confere a essas mulheres pela representação é instigante. A mulher simboliza o poder da criação e da educação conforme já mencionamos, no entanto, quando o artista as representa sem que qualquer homem seja também representado na tela, dá a entender que, ali, naquele caso específico, cabiam a elas o poder pleno da instrução. Maria, jovem ainda, confia na experiência da mais velha, Ana, nessa árdua tarefa. Isso também simboliza o poder e a unidade familiar.

A simplicidade é, talvez, referência a uma cena privada nas formas pelas quais as mulheres estão representadas, roupas desalinhadas, que parecem querer transmitir um sentimento humano, com suas paixões e sua sensualidade para com aqueles que observam sua obra. As figuras religiosas não são apresentadas como

seres distantes, mas como iguais. Esse parece ser, também, o sentido da ausência da auréola. A pintura se enquadra, portanto, na tradição renascentista de representações de personagens bíblicos em atitudes humanas, em oposição ao modo de representação da arte medieval.

Note-se que, embora o artista as represente de modo naturalista, elas não passam, para ele, de símbolos abstratos. Para o apreciador intérprete, todavia, tal representação tem forte apelo de realidade, embora não passe, para usar a linguagem contemporânea, de uma “linguagem virtual”. Reforçada, nesse caso, pela solidez e pela dimensão cultural da crença, que lhe dão estatuto de realidade tanto quanto a imagem em si.

CAPÍTULO 3

A CRISE E A RETOMADA DA REPRESENTAÇÃO DA FIGURA E DO CORPO HUMANO PELA ARTE

Neste capítulo abordamos a representação da figura humana da arte Pós-renascentista até a Arte Contemporânea, mostrando um percurso de crise e de retomada desse tipo de representação com ênfase na Arte Contemporânea, para a relação com as diversas possibilidades que as recentes tecnologias de informação e de comunicação dispõem a serviço da criação artística, especialmente para representação do corpo.

Na Arte Contemporânea toma-se como referência a tendência conhecida como Arte e Tecnologia, que incorpora desde as criações e animações artísticas mediadas por tecnologias eletrônicas iniciadas nos anos 1960 até a chamada Arte Digital, que ganha força a partir dos anos 80 do século XX, com ênfase para esta última.

Nosso enfoque final neste capítulo é dado à representação imagética da personagem “Dra. Aki Ross” (Fig. 31), do filme *Final Fantasy - The Spirits Within* (2001), de Shinobu Sakaguchi, criada em arte computacional. Atentamos especialmente para o modo como sua imagem retoma algo da naturalidade das representações da Antiguidade Clássica e do Alto Renascimento, contudo incrementada pela aliança da Arte Contemporânea com as tecnologias digitais.

Vimos que o ponto culminante das artes representativas do corpo humano é o Alto Renascimento; porém, logo após esse período, as formas de representá-lo se

distanciam dos padrões estabelecidos. Com a chegada da Arte Moderna e, logo após, a Arte Contemporânea, variados modos de expressão e de representação da figura humana têm lugar e o modo figurativo não é mais um ideal de toda uma cultura ou época. Todavia, os ideais de construção de realidades virtuais, baseados em modelos científicos de representação do corpo, fazem ressurgir esse tema clássico na representação do corpo.



Fig. 31. Frame do Filme *Final Fantasy - The Spirits Within* com destaque para Aki Ross. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs

As representações disformes do corpo, que se constata a partir do Alto Renascimento, podem ser verificadas com mais precisão na época da Revolução Francesa, quando os artistas sentiram-se livres para escolher qualquer coisa como tema, além do ingresso de novos artistas vindo de outros países, de forma que causaram uma mescla de ideias e formas de expressões.

Para Sarzi-Ribeiro (2007), na passagem do século XVIII para o XIX, a representação da figura humana ganha nova configuração, a partir do olhar que tem o artista sobre si mesmo, como ser humano. Isso altera o sistema de representação, tendo em vista que anteriormente havia um sistema pautado no respeito pelo intacto e pela imagem de um corpo belo e coeso. A partir de então a figura humana é

representada de tal modo que paulatinamente expõe o corpo e sua fragilidade, suas deformações; isso torna essa figura humana representada mais próxima do real e menos idealizada.

Na Arte Moderna, por exemplo, existe uma oposição à representação do corpo humano perfeito ou de acordo com os mais belos traços de vários indivíduos; e mesmo à representação do visível como tal. Nesse meio tempo – do Renascimento à Arte Moderna, Penteado Neto (1988) analisa que a representação pode ser expressa por meio, ora de oposições entre personalidades contemporâneas – Rafael e Michelangelo (Fig. 13 e 14) no século XVI; Picasso e Matisse (Fig. 36 e 37) no século XX, e outros.

Apesar das inúmeras mudanças pós-renascentistas, o foco sobre si mesmo havia deslocado o olhar do homem do divino para o seu próprio ser, para o seu corpo real, definitivamente. Por conseguinte, o corpo e também a mente são agora colocados em evidência e à disposição da arte e da ciência (MORAES, 2006). Para Fischer (1981, p. 107) uma fragmentação do homem e de seu mundo encontra reiterada expressão na obra de nosso tempo, onde não há unidade e inteireza. Tal comportamento é marcado, sobretudo, pela emancipação cultural do corpo que, durante séculos, foi representado como símbolo da integridade humana e espelho da beleza e da divindade e que agora sofre uma divisão entre sujeito e objeto, passando a ser suporte do eu e de outros. O corpo é ao mesmo tempo a encarnação e a representação, a carne e a imagem da carne.

A Arte Moderna, portanto, fundamentou-se numa nova cultura, em que as formas tradicionais de concepção das artes plásticas, bem como outras manifestações artísticas e a própria organização social e vida cotidiana, haviam se

tornado ultrapassados, de forma que houve reexames da cada aspecto existencial para se chegar ao chamado progresso humano.

Para Klee (2001, p. 47) (ele mesmo, um artista do modernismo), antigamente retratavam-se coisas que podiam ser vistas da Terra, coisas que as pessoas gostavam de ver, ou coisas que elas teriam gostado de ver. Agora, torna-se evidente a relatividade das coisas visíveis e desse modo ganha expressão a crença de que o visível não passa de um exemplo isolado em relação ao universo todo e de que outras verdades, latentes, encontram-se em maior número; Klee afirma que os artistas sempre reagiram ao mundo em mutação que os cerca, mas raramente chegaram a desafiá-lo como agora, com um sentido veemente de causa pessoal.

Para Argan (1992) já no Neoclassicismo, uma das primeiras maneiras de expressão da arte modernista, os pintores mantêm um olhar na perfeição do antigo, mas, ao mesmo tempo, parecem estar preocupados como demonstrar sua modernidade: dão preferência ao retrato - com o qual procuram definir simultaneamente a individualidade e a sociabilidade da pessoa - aos quadros mitológicos. A representação naturalista do corpo humano era mantida e significava o centro e o apogeu da arte neoclássica (MORAES, 2006).

Por sua vez, no Impressionismo, um movimento artístico que revolucionou profundamente a pintura e deu início às grandes tendências da arte do século XX, em termos gerais, seus artistas trabalhavam por meio da observação do efeito da luz sobre os objetos, procurando retratar em suas pinturas essas constantes alterações que a luz provoca na natureza. Para Argan (1992, p. 77), o movimento impressionista rompeu decididamente as pontes com o passado e abriu caminho para a pesquisa artística moderna. A impressão é um movimento do exterior para o interior: é a realidade (o objeto) que se exprime na consciência (sujeito). Diante da

realidade o Impressionismo manifesta uma atitude sensitiva. Paul Klee (2001, p. 78) nos diz que no decorrer do Impressionismo foi descoberta a luz na pintura, a luz apreendida no fundo da sensibilidade, como organismo de cores de valores complementares, de medidas que se completam em pares, de contrastes em vários lados ao mesmo tempo.

Le Moulin de la Galette (Fig. 32), de Auguste Renoir, representa o ser humano numa mescla de luz do sol e penumbra; o calor humano é realçado em cada figura representada na tela. Pinceladas vigorosas e firmes, o uso de cores contrastantes, o abuso de claridade/escuro fazem parte da obra.



Fig: 32. Auguste Renoir. *Le Moulin de la galette* (1876). Tela 131 x 175 cm. Musée d'Orsay, Paris.
Fonte: ARGAN, 1992, p. 104, 105.

A pintura aparece como se indicasse o “click” de uma câmera fotográfica que o artista conseguiu captar e transpor para a tela. Nesse milésimo de segundo, o artista torna-se ávido para não perdê-lo. Uma obra que representa bem o impressionismo e que relembra os temas religiosos é O Cristo Amarelo (Fig. 33), de Paul Gauguim, onde o artista interpreta o tema com ênfase na luz.

Aqui, finalmente está o que nenhum pintor romântico tinha conseguido: um estilo baseado nas origens pré-renascentistas. O modelado e a perspectiva foram abandonadas por formas planas e

simplificadas, delineadas fortemente em preto, e as cores brilhantes são igualmente não-naturais (JANSON e JANSON , 1996, p. 346).

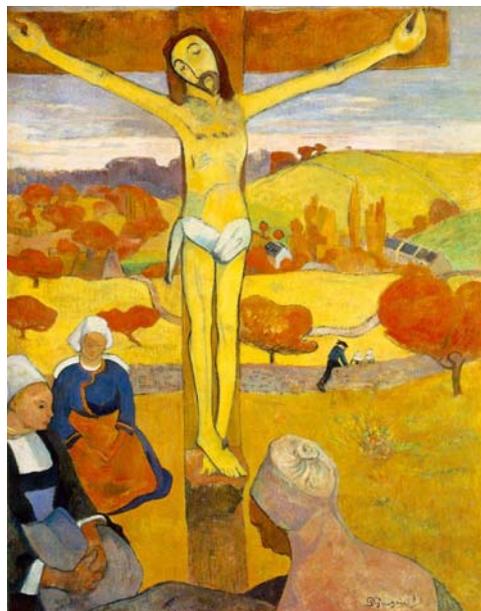


Fig. 33.. Paul Gauguim. O Cristo Amarelo (1889). Óleo sobre tela, 0,92 x 0,73 cm. Galeria de Arte Albright-Knox, Buffalo. Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 347.

Nas representações do Simbolismo os artistas acreditavam na visão interior acima da observação da natureza. Em *A Aparição – Dança de Salomé* (Fig. 34), Gustave Moreau representa na tela a imagem do que indica ser a cabeça de João Batista, segundo o tema bíblico da decapitação e, em uma ofuscante radiação de luz, aparece a figura feminina de Salomé, que indica estar dançando. Os gestos são carregados da sensualidade apropriada à personagem. Se o personagem retratado na bíblia foi executado pelo carrasco (MARCOS: 5, 25), o momento histórico em que foi produzida a obra lembra a época da guilhotina, em que artistas focalizam a cabeça da vítima em detrimento do corpo. Na cabeça está o cerne do ser.

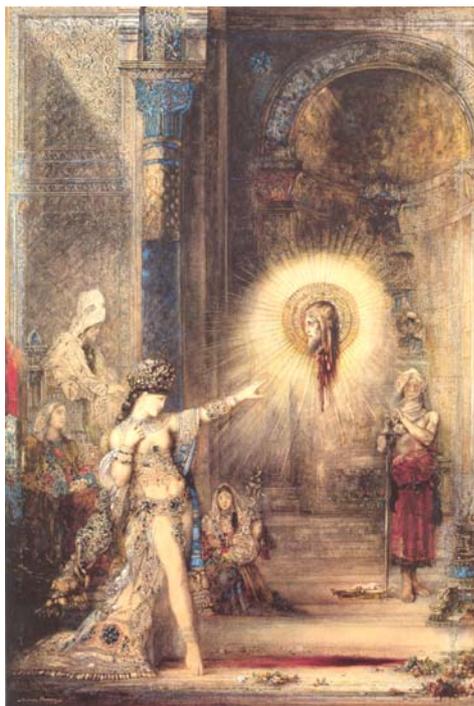


Fig. 34. Gustave Moreau. A Aparição (c. 1875). Aquarela. Paris, Louvre. Fonte: ARGAN, 1992, p. 141.

Em 1893, Edvard Munch pinta O Grito (Fig. 35), cujas pinceladas firmes e vigorosas expressam o medo aterrador e irracional que se sente durante um pesadelo. O ritmo das linhas longas e sinuosas parece ser o eco provocado pelo grito, transformando o céu e a terra em uma grande e sonora cena de horror. Parece que, se tirarmos a figura humana distorcida presente no primeiro plano da tela, esta obra ainda causaria a mesma sensação de terror e medo. Razão e emoção se conflitam. O olhar da representação em primeiro plano não está direcionado para aquele que o contempla (o intérprete da obra), indicando um medo aparentemente sem razão. A figura humana está lá, mas não é ela que importa em primeiro lugar e sim os sentimentos expressos na obra.

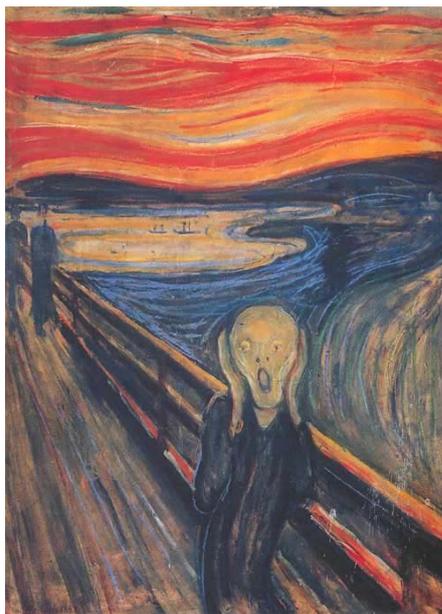


Fig. 35: Edvard Munch. O Grito (1893). Óleo sobre tela. 091 x 172 cm. Museu Nacional, Oslo.
Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 352.

Para Janson e Janson (1996), entre as tendências internacionais da arte do século XX, encontram-se três correntes principais, que surgiram com os pós-impressionistas e têm se desenvolvido muito desde então: Expressionismo, Abstração e Fantasia. A primeira enfatiza a atitude emocional do artista para consigo próprio e o mundo; a segunda, a estrutura formal da obra de arte; e a terceira explora o domínio da imaginação, especialmente em suas características irracionais e espontâneas; porém, tais correntes não se excluem mutuamente, mas estão inter-relacionadas de muitas formas e a obra de um artista pode pertencer a mais de uma corrente, conforme já foi enfatizado. Além disso, cada corrente abrange uma ampla gama de abordagens, de realista a totalmente não-figurativa (ou não objetiva). Assim, essas três correntes não correspondem a estilos específicos, mas a atitudes gerais.

Para Janson e Janson (1996), o expressionismo fica representado pela arte alemã do início do século XX; a expressão é um movimento do interior para o exterior: é o sujeito que por si mesmo exprime o objeto, numa atitude volitiva, por

vezes até agressiva, colocando o problema da relação concreta com a sociedade e, portanto, da comunicação. Já a Abstração associamos ao Cubismo de Facetas, que podemos observar em uma das obras de Picasso: as Senhoritas de Avignon (Fig. 37) na qual as figuras possuem distorções angulares do corpo humano e realizam, segundo Argan (1992), a primeira ação de ruptura na História da Arte Moderna. Nessa obra, Picasso decompõe o fundo e as figuras humanas em inúmeros planos rígidos e agudos. A pintura representa mimeticamente o tema da figura humana, mas o espaço se torna multifacetado, onde figura e fundo, forma e espaço não se distinguem.



Fig. 36. Henri Matisse. A Alegria da Vida (1905-6). Óleo sobre tela, 174 x 238 cm. *Copyright* Fundação Barnes, Merion, Pensilvânia. Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 358.

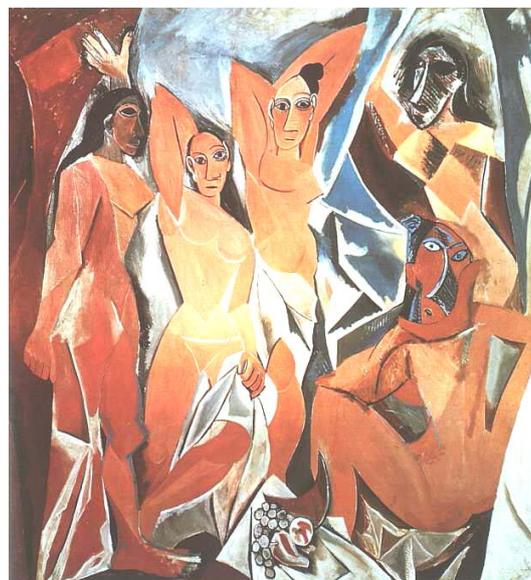


Fig. 37: Pablo Picasso. As senhoritas de Avignon (1907). Tela, 244 x 233 cm. Museu de Arte Moderna, Nova Iorque. Fonte: ARGAN, 1992, p. 425

As Senhoritas de d'Avignon, de Picasso, rompe com a representação naturalista, guiada pela perspectiva renascentista, de acordo com a qual o objeto era representado sob um único ponto de vista. Apesar de empregar a perspectiva

múltipla, o cubismo analítico ainda trabalhava com a ideia de janela, de “vidro translúcido”, por meio do qual poderíamos contemplar o mundo representado.

Segundo Janson e Janson (1996), Gauguim afirmava que se os fauvistas haviam descoberto o apelo estético da escultura da África e da Oceania, foi Picasso, mais do que eles, quem usou a arte contra a concepção clássica de beleza. Não somente as proporções, mas também a integridade orgânica e a continuidade do corpo humano são negados aqui, de modo que a tela assemelha-se a um campo de vidro quebrado. De acordo com Argan (1992, p. 559), o que fica em evidência não é a questão do reconhecimento ou não da figura do corpo. A nova imagem ressalta que ela não se resume somente a esse caráter da representação da figura humana, e sim ao valor que se confere a ela.

Se a obra de Picasso rompe com os padrões renascentistas, podemos ver na obra *A Alegria da Vida* (Fig. 36), de Matisse, onde ele representa suas figuras humanas com poses predominantemente clássicas, que, embora abstraindo detalhes do corpo ainda assim transmite um profundo conhecimento da estrutura da anatomia da figura humana. A ordenação rítmica da linha e da cor numa superfície plana parecem ter uma função definida. É possível perceber que, por baixo da deformação da imagem humana, o artista possui conhecimento de anatomia, posto que o contorno do corpo é representado com precisão. Músculos são evidenciados pela exploração de formas, movimentos são expressos de maneira a não deixar dúvidas o que cada personagem está fazendo naquele momento.

No Cubismo de Colagem as obras são compostas quase que inteiramente de fragmentos de materiais cortados e colados, tendo somente algumas linhas a mais para completar o desenho: como podemos ver na obra *Ambroise Vollard* (Fig.

38), de Pablo Picasso, a figura humana surge como um fantasma no meio de traços que marcam suas dimensões.

Para descobrirmos a imagem do ser humano, a obra exige de nós, intérpretes, uma análise cuidadosa que vai além da aparência cúbica de toda a tela. Então a representação sígnica nos revela ao mesmo tempo uma imagem similar ao humano, mas uma metáfora de um homem que é criado a partir de seus fragmentos e de formas geométricas.



Fig. 38: Pablo Picasso. Ambroise Vollard (1909-10). Óleo sobre tela. 091 x 065 cm. Museu Puskin, Moscou. Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 367.

O Cubismo de Colagem oferece um conceito de espaço basicamente novo, o primeiro de Masaccio (ver Fig. 11): é um verdadeiro marco na história da pintura (JANSON E JANSON, 1999, p. 368). O espaço é desestruturado, desarmônico. Para Arantes (2005), é aqui que se encontra a ruptura radical com a visão de espaço renascentista e, concomitantemente, com a visão da arte como representação da natureza. Essa transformação na arte teve como um dos fatores a crise na representação, a ruptura do ideal de representação da natureza herdado da tradição clássica. Quando os pintores impressionistas, ao trocar o ateliê pelo ar livre,

começam a apreender o objeto em sua luminosidade natural, a pintura naturalista, baseada na imitação da natureza e no espaço racional renascentista, começa a morrer.

Joly (2006) diz que a rejeição das leis da representação em perspectiva e do olhar uno herdados no Renascimento, rejeitando-se a submissão da representação visual à representação do espaço e à instantaneidade, reivindicando a liberdade de manipular as ferramentas da maneira que elas se mostram.

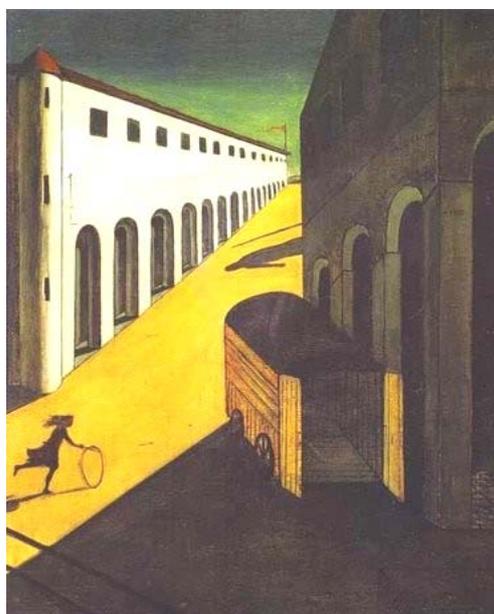


Fig. 39: Giorgio de Chirico. Mistério e Melancolia de uma Rua (1914). Tela, 087 x 071 cm. Coleção Resor, New Canaan, Connecticut. Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 377.

A terceira corrente, denominada Fantasia, segue uma trajetória menos definida do que as outras duas (abstração e expressão). A única coisa que todos os pintores da fantasia têm em comum é a crença de que a imaginação é mais importante do que o mundo exterior. É possível ver ou sentir esse modo de representação na obra de Giorgio de Chirico, Mistério e Melancolia de uma Rua (Fig. 39). Quando vemos uma das figuras que remete às formas humanas, ela está empurrando seu arco, numa rua vazia, e há a sombra que indica ser de uma pessoa

que vem em sua direção (sexualmente indistinguível). No tocante à sombra é o próprio Chirico quem diz: “Há mais enigmas na sombra de um homem que caminha sob o sol do que em todas as religiões do passado, no presente e no futuro” (*apud* MORAES, 2002, p. 97). A sombra aqui retratada se opõe à coloração clara do fundo, resultando numa sensação de suspense que jamais chegará a um fim.



Fig. 40: Salvador Dalí. Construção mole com feijões cozidos. Pressentimento da guerra civil. 1936. Tela. 100 x 99 cm. *Philadelphia Museum of Art*. Fonte: BAUMGART, 1996, p. 350.

O surrealismo visa expressar o processo do pensamento livre do exercício da razão e de qualquer propósito estético ou moral (JANSON E JANSON, 1999, p. 381). A linguagem é onírica, repleta de simbologia e da forma de narrativa de um sonho. A obra deixa de representar o ser humano e valoriza os sentimentos, oniricamente representados na quadratura da tela de Salvador Dalí (Fig. 40). Falar só da representação é quase que impossível. Tudo na tela possui um significado que ganha contornos com a interpretação pessoal de cada sujeito interpretante. Porém, ousamos discorrer que, sobre a obra de Dalí, Construção mole com feijões cozidos - Pressentimento da guerra civil (Fig. 40), a representação mais parece a de um corpo humano que se esvai em si mesmo e que procura desesperadamente não

se deixar desintegrar. O ambiente em que foi inserido o personagem indica uma torturante solidão.

Da Arte Moderna à Arte Contemporânea a representação da figura humana declina de tal maneira que se verifica a perda dos valores do Classicismo e do Renascimento, conforme sintetiza Santaella.

Em uma série de manifestos, o fim da arte foi reiteradamente proclamado pelas vanguardas estéticas no início do século XX. Inseparável da história da arte moderna, que se desenrolou dos impressionistas até Mondrian e Pollock, a propalada morte da arte caminhou *pari passu* com a desconstrução de princípios e valores herdados do Renascimento, desconstrução esta que os movimentos artísticos modernos foram executando de maneira gradual, sistemática e implacável (SANTAELLA, 2003, p. 315-16).

Belting e Danto (*apud* Santaella, 2004) chegam a dizer que a arte e sua história começaram em 1400 e terminaram nos anos 60 do século XX, isso porque, antes e depois daquele período, não havia uma unidade estilística utilizada como padrão; “foi no Renascimento que o conceito de artista se tornou central, trazendo consigo considerações de ordem estética que começaram a governar nossas relações com a imagem” (SANTAELLA, 2004, p. 322). E foi nas primeiras décadas do século XX que encontramos as bases para a chamada Arte Contemporânea, cuja mistura de estilos, movimentos e tendências torna difícil definir o seu surgimento exato. Há, também, uma dificuldade em estabelecer o que é Arte Contemporânea, pois “o problema de avaliar uma Arte Contemporânea é que ela ainda está viva e em crescimento” (STRCKILAND E BOSWELL, 2002, p.168)⁷.

Para Santaella (2004, p. 136), o fim do ciclo desconstrutor da Arte Moderna, seu ponto de chegada, coincidiu com o ponto de partida de um fenômeno que

⁷ Janson e Janson (1996) dizem que a arte da década de 1980 tem sido chamada de Pós-Moderna e acrescenta: “É claro que o termo é incogruente; a modernidade não pode jamais estar ultrapassada, pois é simplesmente tudo aquilo que é contemporâneo” (JANSON E JANSON, 1999, p. 401).

passou a marcar crescentemente os caminhos da arte: a explosão dos meios de comunicação e da cultura de massas no contexto de uma expansão tecnológica que não cessa de avançar. Iniciado nos anos 1950, acentuando-se nos anos 1960 e, mais ainda nos 1970, sofrendo o impacto dessa expansão, os processos artísticos, a partir do *Pop Art*, por exemplo, começaram a apresentar processos de misturas de meios e de efeitos, especialmente os pictóricos e os fotográficos.

Na Arte Contemporânea, a própria arte interroga e atribui significados diferentes aos já propostos quando se apropria da imagem, pois propõe o questionamento de todas as formas de expressão. Desta forma, para Santaella (2004), diante da importância imagética, o artista insinua-se à crítica da imagem, reprocessando-a e aprofundando suas pesquisas e sua linguagem poética, de forma que a arte passou a ocupar o espaço da invenção e da crítica de si mesma. E com o advento de novas tecnologias, elas se tornam um meio à disposição da liberdade artística, somado às técnicas e aos suportes tradicionais, de forma que ela não se expressa mais sobre uma tela em branco, mas sobre a história por trás da pintura, a qualidade da linguagem e o uso do objeto que irá materializar suas ideias.

Na Arte Contemporânea, dentre os muitos movimentos destacamos a *Pop Art*, o Expressionismo Abstrato, o Fotorrealismo e a Arte Digital, posto que existe uma grande variedade de tendências contemporâneas espalhadas pelo mundo, o que torna praticamente impossível identificar e abordar todas elas.

Para Strickland e Boswell (2002), foi por volta de 1948 que o Expressionismo Abstrato entrou em cena, expressando-se de maneira emocional, impulsiva, trazendo nas pinceladas a assinatura do artista. Para Janson e Janson (1996), é tão enganoso quanto Surrealismo o termo Expressionismo Abstrato, que é frequentemente aplicado ao estilo que prevaleceu durante cerca de doze anos após

o término da Segunda Guerra Mundial. Foi iniciado por um grupo de artistas em reação à ansiedade causada pela era nuclear e pela guerra fria subsequente. Sob a influência da filosofia existencialista, os expressionistas abstratos desenvolveram, a partir do Surrealismo, uma nova abordagem da arte (Janson e Janson, 1996), de modo que a pintura tornou-se um equivalente da própria vida: um processo contínuo no qual o artista enfrenta riscos comparáveis e supera os dilemas com que se defronta por meio de uma série de decisões conscientes e inconscientes, numa reação a exigências tanto internas quanto externas.



Fig. 41: Willem de Kooning, Woman and Bicycle [Mulher e Bicicleta] (1952-53). Óleo sobre tela, 194,3 x 124,5 cm. Coleção do *Whitney Museum of American Art*, Nova Iorque.

Willem de Kooning (1904-1997), com a obra *Woman* (Fig. 41), representa o corpo feminino e sua sexualidade, repleto de irregularidades na anatomia, com uma mistura de sátira e elegia metafórica, ênfase na expressão, no conteúdo, de tal modo que a pintura não se deixa definir facilmente e não pode ser capturada de imediato (LICHTENSTEIN, 2004).

De fato, uma profusão de linhas em todas as direções torna difícil identificar a figura humana. Algumas partes do corpo são identificadas por geometrias

circulares - seios, face e pernas -, mas isso é resultado de uma abstração profunda para entender toda a temática do corpo humano. Para Argan (1992), as pinceladas de De Kooning são como gestos explosivos que desintegram a realidade.

Na *Pop Art* artistas que se tornaram famosos na metade da década de 1950 redescobriram aquilo que o leigo considera ponto pacífico, apesar de todos os esforços para persuadi-lo do contrário: a ideia de que um quadro não é essencialmente uma superfície lisa coberta com cores, mas uma imagem que quer se reconhecida. A *Pop Art* não é motivada pelo desespero ou pela animosidade contra a civilização atual; considera a cultura comercial a sua matéria-prima, uma fonte inesgotável de material pictórico, prevalecendo sua condição existencial, mais do que um mal a ser combatido. Talvez o artista que melhor represente a *Pop Art* seja Roy Lichtenstein (Janson e Janson, 1999). Ele recorreu à história em quadrinhos, ou melhor, às imagens padronizadas dos quadrinhos convencionais que se voltam para a ação violenta e o amor sentimental, mais do que para as histórias que carregam a marca do indivíduo que as criou.

Em *A Garota ao Piano* (Fig. 42), segundo Argan (1992), o que fascina Lichtenstein nas histórias em quadrinhos – e o que ele nos faz ver pela primeira vez – são as rígidas convenções de seu estilo, tão firmemente estabelecidas e tão distantes da vida quanto as regras da arte bizantina medieval. Como um ícone, sua pintura espelha dessa forma os ideais e as esperanças de uma cultura e o faz de uma forma que todos sabem “ler”. As cores são puras, simples, sem qualquer conotação exterior.



Fig. 42: Roy Lichtenstein. Garota ao Piano (1963). Magma sobre tela, 172 x 122 cm. Coleção da Família Harry N. Abrams, Nova Iorque. Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 397.

Em 1822, um inventor francês chamado Joseph Nicéphore Niépce conseguiu, aos 57 anos, fazer a primeira imagem fotográfica permanente. Na época Niépce juntou suas forças às de um jovem chamado Louis Jacques Mande Daguerre, que havia criado uma câmara improvisada. Depois de mais de dez anos de pesquisas químicas e mecânicas, o daguerreótipo, usando exposições positivas, foi trazido ao público em 1839, dando origem à era da Fotografia (JANSON E JANSON, 1996). A Fotografia revela, por meio dos planos de composições e percepção mais detalhada de imagens, coisas que o olhar humano, mais lento e menos preciso, não conseguia captar. Surgem as discussões entre a pintura e a fotografia de forma que, segundo Argan, "a hipótese de que a fotografia reproduz a realidade como ela é e a pintura a reproduz como se vê é insustentável: a objetiva fotográfica reproduz, pelo menos na primeira fase de seu desenvolvimento técnico, o funcionamento do olho humano" (ARGAN, 1992, p.79).

O amplo registro dos movimentos, a disposição e a iluminação dos objetos, bem como os enquadramentos e os novos enfoques trazidos pela fotografia, possibilitaram ao pintor mais dinamismo, riqueza de detalhes e a desconstrução dos contornos dos objetos, face à deformação que a foto causa ao captar a velocidade do movimento de um objeto. Com o advento da fotografia, o artista passa a experimentar novas visões, por meio de ideias inovadoras sobre a natureza, os materiais e as funções artísticas, em direção à abstração.

A fotografia e a arte apresentam respostas paralelas às suas épocas e, em geral, têm expressado a mesma visão de mundo. De fato o poder que a câmara tem de ampliar nosso modo de ver foi, às vezes, percebido inicialmente pela visão criativa do artista. Não obstante, ambos mantido desde o início, uma relação pouco harmoniosa. Em geral, os artistas tem considerado a fotografia como algo semelhante a um esboço preliminar. A fotografia, por sua vez, têm sido julgada de acordo com sua maior ou menor capacidade de imitar pinturas, gravuras e desenhos (JANSON, 1996, p. 424).

Pode-se dizer que a fotografia influencia a arte de diferentes modos. Em um primeiro momento os artistas veem nela um substituto da pintura naturalista e buscam para si um outro campo de representação. Nöth e Santaella (1998) dizem que alguns artistas da Arte Moderna utilizam a fotografia para compor suas obras, todavia, com o objetivo de uma ruptura da dependência da imagem aos objetos do mundo. Para os referidos autores, ainda, dentre os expoentes dessa linguagem moderna, temos os pintores do impressionismo francês, os neoimpressionistas, como Matisse, e os expressionistas alemães, que proclamaram “o olhar interno” e não mais o “externo” antes buscado pela pintura.

É, ainda, nas palavras de Nöth e Santaella que,

(...), na pós-modernidade, na década de 60, a arte moderna, já crepuscular, cedia terreno para outros tipos de criação, dentro de novos princípios que vieram a ser chamados de pós-modernos. De fato a pós-modernidade coincidiu com o advento das tecnologias eletrônicas e, entre outras coisas, com a emergência do terceiro

paradigma na produção de imagens que aqui estamos chamando de pós-fotográfico (SANTAELLA E NÖTH, 1998).

Nesse contexto temos os seguidores do Fotorrealismo que, diferentemente dos artistas do modernismo, vão aproximar a arte da fotografia, adotando uma ampla gama de temas e técnicas, do mais pessoal ao mais distante, dependendo da visão que o artista tem da realidade objetiva e de seu significado subjetivo.



Fig. 43: Don Eddy. Sapatos Novos para H (1973-1974). Acrílico sobre tela, 112 x 122 cm. Museu de Arte de Cleveland. Fonte: JANSON e JANSON, 1996, p. 421.

Na obra Sapatos Novos para H (Fig. 43), por exemplo, Don Eddy coloca parte de um ser humano num espaço que faz referência ao cotidiano onde está inserido o homem contemporâneo, uma sociedade de consumo onde a imagem fala tudo. Assim o artista explora a representação da realidade ao mesmo tempo em que exagera nas cores firmes e coloridas, que dão ao conjunto quadrilátero da obra a sugestão de uma outra realidade, muito mais fascinante do que aquela na qual vivemos.

3.1 A REPRESENTAÇÃO DA FIGURA HUMANA NA ARTE CONTEMPORÂNEA MEDIADA POR SUPORTES DIGITAIS.

Com as novas formas de expressão, possibilitadas pelo uso das tecnologias digitais de informação e de comunicação, a figura humana ganha no campo da representação *status* diferente dos já apresentados neste estudo, de forma que vários autores (Santaella, 2003; Venturelli, 2004; Domingues, 2002) usam, no lugar do termo “figura humana”, o termo “corpo”. A princípio parece não haver distinção, todavia, o termo corpo é usado quando queremos nos referir ao corpo físico do ser humano; já figura humana é usado para falar da imagem, da representação, da forma (FERREIRA, 2001).

Ocorre que na Arte Contemporânea o corpo é, muitas vezes, o suporte da própria arte. A figura humana então, na maioria das vezes, deixa de ser representada com a finalidade de ser contemplada, para fazer parte da própria representação; uma simbiose que vem se firmando desde a década de 60 e tem sido reinventada com a mediação das novas tecnologias que introduzem novas formas de experiência com o corpo, tanto do artista quanto do espectador, segundo os tipos de interatividade dos quais faz uso.

Para Arantes (2005) é difícil saber quando exatamente teve início a utilização da informática no campo da arte, no entanto, a partir dos anos 1950-1960, recursos informáticos para a produção a manipulação e a exibição de imagem já estavam disponíveis. Segundo os estudos de Santaella, na década de 1960 surgem os primeiros trabalhos nesse campo, devido à criação do primeiro computador gráfico.

Quando o computador foi inventado, era visto como um simples instrumento. Mas, logo, ele passou a ser definido como um meio, uma mídia, ou melhor, um verdadeiro sistema que fazia uma releitura das mídias conhecidas e então, acrescentando novas possibilidades para a criação da imagem (SANTAELLA, 2004, p. 58).

Para Venturelli (2004, p. 59), o principal objetivo da computação gráfica é converter dados em imagem, processo conhecido como visualização. Assim, os estudos nessa área levam aos estudos de métodos de criação e de estruturação de dados no computador, assim como aos que permitem a obtenção de uma imagem a partir desses dados. Para Arantes (2005), as primeiras obras em *computer art* eram, na sua maioria, não figurativas. À medida que o computador foi se tornando mais acessível, principalmente a partir dos anos 1980-1990, com sua popularização e com o advento da Internet, as possibilidades de experimentação artística com os recursos informáticos começaram a se ampliar.



Fig. 44: Modelo armado 3D produzido por Willian Fetter (1964). Boeing Aircraft Co.
A partir de Lucena Junior (2005, p. 210).

As primeiras imagens e filmes computadorizados foram realizados em laboratórios, na ótica de cientistas, sem embasamento artístico. No laboratório Bell Telephone (AT & T) surgem as primeiras animações que efetivamente dão início à era do filme digital; e em 1965, a Boeing Aircraft Company lança uma animação de

figura humana para estudos ergométricos, visando a projetos de cabines de piloto de avião, intitulada *The Second Man* de Willian Fetter (Fig. 44). Linhas geométricas são exploradas em todos os sentidos, resultando num volume sólido para cada personagem humana criada.

Em 1976 é lançado nos EUA o filme *Futureworld* (dirigido por Richard Heffron, com título no Brasil em 2003: Operação Terra), em que a empresa Triple I materializa, por intermédio da computação gráfica, três samurais em uma variação de técnica de “pixelização”, envolvendo simples composição de cena e a clonagem de um personagem. Porém, em uma sequência de 40 segundos, a cabeça de um personagem, o ator Peter Fonda, é reconstruída digitalmente (Fig. 45). Os estágios da construção são apresentados lançando-se mão dos vários modelos de exibição de imagem 3-D então existentes: arame, superfície facetada, superfície suave opaca e superfície suave brilhante (LUCENA JUNIOR, 2005).



Fig. 45: *Futureworld* (1976). Foto de um detalhe dos estágios da reconstrução digital da cabeça do personagem do ator Peter Fonda. Metro Goodwin Mayer. A partir de Lucena Junior (2005, p. 326) no site: http://www.retrojunk.com/details_articles/2600/. Acesso em 15/08/08

Ainda no anos 1970, Lillian Schwartz, artista plástica e “videasta”, realiza um dos primeiros filmes em computador. Em *Mona/Leo* (Fig. 57), inventa uma técnica de

edição que permite misturar as imagens calculadas pelo computador com as imagens animadas manualmente. Na obra, partes das obras de Leonardo da Vinci - seu Auto retrato (Fig. 23) e a Mona Lisa (Fig. 20) - juntam-se para gerar uma figura que une com tal perfeição ambas as imagens que faz surgir a dúvida sobre se a representação da obra Mona Lisa não teria como modelo o próprio rosto de Da Vinci.



Fig. 46. Lillian Schwartz. Mona/Leo. Figura alterada por computador. Fonte: http://library.thinkquest.org/13681/media/mona.jpg&imgrefurl=http://library.thinkquest.org/13681/data/llians.htm&usg=__b0Fm4w8EQDAwl6ITQQ20vAhkLDo=&h=277&w=216&sz=14&hl=pt-BR&start=4&um=1&tbnid=Fq46nyw47EbtTM:&tbnh=114&tbnw=89&prev=/images%3Fq%3DLillian%2BSchwartz%26um%3D1%26hl%3Dpt-BR%26lr%3Dlang_pt%26sa%3DN. Acesso em 15/07/08.

Em razão de recursos que lhe são próprios, a computação gráfica é comparada com a fotografia, tanto por partilharem da origem técnico-científica quanto em virtude do impacto de ambas na representação visual e nas implicações socioculturais. Santaella (2003), por outro lado, associa o modo de construção de imagens por meio dos computadores – simulando a fotografia - com os modos de construção de imagens dos pintores renascentistas:

Uma dessas ligações tem como exemplo, as simulações de fotografia computacional da Arte Contemporânea com a visão dos pintores da Renascença, pois constroem suas imagens centradas no olho do espectador a partir de determinada posição, a partir da organização sistemática de informações sobre o objeto, espaços e comportamentos da luz (SANTAELLA, 2003, p. 142).

Uma das principais áreas da expressão da arte digital é a manipulação de fotografias, alterando o objeto segundo a vontade do artista. Para Santaella (2003), desde o final dos anos 1980, um número extraordinário de práticas fotográficas tomou o corpo humano como seu objeto central, decorrente da fascinação com o corpo pelo advento de novas tecnologias, associado ao fascínio pela reprodução e pela distribuição rápida que oferecem as fotografias digitais.

Para Hockney (1970), a manipulação do computador significa que não é mais possível acreditar que uma fotografia represente um objeto específico, num lugar específico, num tempo específico – acreditando que ela seja objetiva e “verdadeira”. O computador aproxima, nesse sentido, a fotografia do desenho e da pintura. Os *softwares* de manipulação de imagens fotográficas parecem indicar isso no uso de termos como “paleta”, “pincel”, “lápiz” e “caixa de cores” (HOCKNEY, 1970, p. 185).

No campo das imagens manipuladas digitalmente, a japonesa Mariko Mori (Fig 47) fotografa a si mesma em figurinos desenhados por ela. Ao passarem pela digitalização, as fotos adquirem feições surreais e, nelas, a artista se assemelha a uma boneca de plástico, a uma *pop star* congelada pelos artifícios da imagem, parecendo ao mesmo tempo horrível e misteriosa (SANTAELLA, 2003). Aqui, a manipulação se dá por meio do “pixel”, que permite a transformação de imagens de vídeo nos seus elementos de cor, forma, luminosidade, tamanho, etc., seja de forma isolada, ou em movimento.



Fig. 47. Mariko Mori em uma de suas apresentações. Fonte: <http://image.aladdin.co.kr/Community/mypaper/Img774683173461865.jpg>. Acesso em 19/07/08

Um exemplo de arte na qual temos a digitalização do corpo humano, conforme mencionado por Santaella (2003), é o projeto *Visible Human* (Fig. 59), cujos artistas-cientistas realizaram a digitalização integral de dois cadáveres, o de um homem e o de uma mulher, doados para esse fim. Aqui é possível ver o corpo humano estruturado/desestruturado, dentro e fora, explorado em todas as suas entranhas, um representação indicial existente.

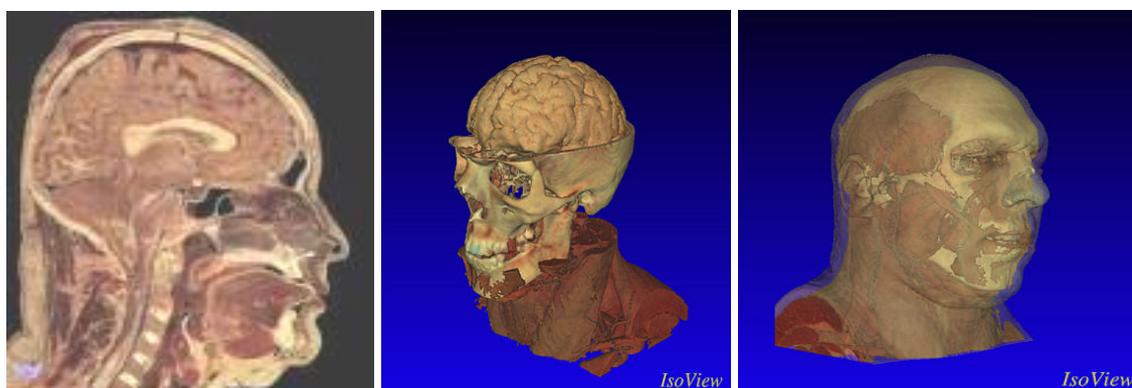


Fig. 48. Fotos obtidas do projeto *Visible Human* Fonte: *National Library Of Medicine – USA*) http://www.nlm.nih.gov/research/visible/vhp_conf/stewart/index.htm. Acesso em 19/07/08

Sobre eles, diz Garcia dos Anjos:

Primeiro foram totalmente escaneados por ressonâncias magnéticas; uma vez duplicados numa matriz, foram congelados em gelatina: os blocos petrificados foram seccionados em quatro partes e cada uma delas foi submetida à tomografia e à ressonância magnética; finalmente as partes seccionadas foram sistematicamente fatiadas em lâminas finíssimas e fotografadas digitalmente, cada fotografia convertendo-se então num arquivo visual (...) (GARCIA DOS ANJOS *apud* SANTAELLA, 2003, p. 206)

Se Leonardo da Vinci dissecou corpos para estudar a anatomia e conseguir a perfeição de suas representações da figura humana, agora é possível qualquer artista analisar o ser humano a partir da apropriação desses conhecimentos colocados à sua disposição pelas novas tecnologias. Para isso, o artista deve ter as ferramentas adequadas, o suporte computacional e as técnicas de sua utilização.

Rusch 2000 (*apud* Venturelli, 2004) diz que uma imagem criada no computador não está mais em nenhum lugar e em nenhum tempo. Digitalizadas e modificadas por programas, as imagens computacionais parecem abolir as fronteiras entre passado, presente e futuro. E a imagem captada pela máquina e modificada digitalmente deixa de lado a exploração consciente e naturalista da figura clássica e se abre para novas definições de realidade, resultando em imagens plásticas, abstratas, imaginadas e geradas a partir da junção da memória e da criatividade humana e computacional.

Lucena Junior (2005) nos lembra de que muitas denominações que são utilizadas para modos de expressão das Artes Computacionais não passam de equivalentes contemporâneos a técnicas como óleo sobre tela, litografia, acetato, recortes, técnicas tridimensionais, diagramação editorial, etc. portanto, fazendo parte de grandes sistemas já clássicos de expressão, há muito estabelecidos e não, em si, constituindo uma nova arte.

Para Arantes (2005, p. 41-2), a aliança entre ciência e arte da qual se fala hoje não é fruto do século XX, pois no Renascimento os artistas utilizavam uma série de preceitos científicos – da geometria, anatomia, dissecação, óptica, teoria das cores, etc. – para desenvolver suas propostas estéticas.

Apesar das semelhanças apontadas entre algumas imagens contemporâneas e as renascentistas, Santaella (2003) lembra que do Renascimento até o século XIX as artes eram produzidas artesanalmente, quer dizer, eram feitas à mão. Dependiam, por isso, da habilidade manual de um indivíduo para plasmar, por meio de pincel, tintas e outros recursos manuseáveis, o visível e o imaginário visual em uma forma bi ou tridimensional. A pintura digital ou ilustração digital utiliza programas computacionais específicos para a edição de imagens que podem simular a pintura em óleo sobre tela, aquarelas, baixo-relevos e muitas outras formas de expressão artística; por fim, simulam as ferramentas utilizadas na arte tradicional.

O corpo convertido em grãos de pixels torna-se informação e pode ser metamorfoseado por meio de efeitos especiais de botões e comandos. Esse corpo efêmero e evanescente, qual uma vertigem de luz, passeia fantasticamente, sem peso e matéria, pelo fluxo eletrônico. Mesmo assim, seu ponto de partida é ainda um corpo mimético e indicial, gerado a partir de um registro físico que é transmutado em dados simbólicos.

Um novo tipo de corpo surgiu com as grafias informacionais. É o corpo infográfico gerado pela informação computacional. Esse corpo não depende mais do registro da câmera; nasce, cresce e se desenvolve a partir de números, de algoritmos. Esse é o corpo numérico, simulado, que pode parecer tão indicial quanto uma fotografia, muito embora não tenha existido, por trás dele, um corpo

carnal capturado em uma chapa sensível à luz. Um ser não real, com todas as características de virtual.

Associado a isso tudo temos a ideia da própria máquina como um corpo. A produção de imagens digitais depende de linguagens específicas e objetivas que, inseridas na máquina, tornam o computador uma máquina orgânica, posto que, segundo Jonhson (2001), a máquina pensa.

Um computador pensa – se pensar é a palavra correta no caso – através de minúsculos pulsos de eletricidade, que representam um estado ligado ou desligado, um 0 ou um 1. Os seres humanos pensam através de palavras, conceitos, imagens, sons, associações (...) Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também se representar a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda (JONHSON *apud* ARANTES, 2005, p. 65).

Santaella (2004) diz ainda que, via digitalização, o *bit* é o menor elemento atômico do DNA da informação, como algo orgânico. Para esses autores então, quando a máquina produz uma obra de arte, por intermédio de comandos humanos, ela mesma acaba se tornando a extensão do homem.

Com essas tecnologias pode-se digitalizar uma fotografia ou uma música e ambas são transformadas em bits, gravadas, armazenadas e transmitidas sob forma digital. Para Tânia Fraga (2001, p. 17), os artistas que utilizam as novas tecnologias computacionais encontram-se na intersecção de dois universos. Um deles é o universo matemático, que consiste de matrizes numéricas, de equações matemáticas e de operações geométricas. Essa “matéria-prima” pode ser operada por meio de conjuntos de transformações vetoriais e matriciais, fato que a caracteriza como um campo de combinações e re-combinações diversas, continuamente submetidas a metamorfoses.

Conforme Venturelli (2004), a manipulação deverá ser antecedida por descrição matemática, preexistindo todo tipo de informação, pois a imagem depende

do envolvimento e de conhecimentos da matemática, cinética, óticos, cibernéticos, biológicos, lingüísticos, inteligência artificial, autonomia de objetos-imagens virtuais, entre tantos outros que tornaram possível o devir da realidade virtual. Assim, há a possibilidade de desmaterialização da imagem, a interatividade e a escrita da imagem.

Segundo Lucena Júnior (2005, p. 302), a partir de várias invenções, a síntese de imagem digital completava o ciclo das tecnologias fundamentais para a criação de imagem por processos computacionais. Número por número, a máquina trabalha digitalmente e os artistas assumem a dianteira na aplicação ilusionista dos novos recursos, guiando o desenvolvimento tecnológico e artístico da computação gráfica. Lucena Junior (2005, p. 162) ainda discorre sobre a animação digital e sobre como ela remete à arte da Antiguidade, que também se baseou em esquemas que facilitavam a elaboração visual, como regras geométricas, teorias da cor, cânones estruturais, etc. Ele também lembra que esquemas de outra natureza, que garantissem uma espécie de transmissão codificada da informação visual, há muito também foram desenvolvidos pelos gregos, que antigamente pintavam vasos em que um tom era reservado para a figura e outro, em contraste, para o fundo: eles tinham plena consciência do princípio de reversão implícito nesse procedimento (ver Fig. 5: Aquiles e Ajax jogando damas) – a ideia de positivo/negativo, cheio/vazio, claro/escuro. Foi a partir daí que eles desenvolveram criptogramas para formas em relevo, códigos de tons para modelagem em luz e sombra que estão por trás de todo o desenvolvimento da arte ocidental.

O melhor exemplo do sistema de composição da imagem por meio de partes coloridas, como corretamente apontou Gombrich (1992), é o mosaico. Os pontos na tela computador (pixel), responsáveis pela resolução da imagem, são justamente

pequenos quadradinhos (células) a formar um mosaico. Entretanto, devemos nos lembrar de que as técnicas de elaboração de uma representação na Antiguidade e no Renascimento dependiam predominantemente do artista que as elaborava, enquanto na arte digital as linguagens são pré-estabelecidas, muitas vezes, por pessoas que não têm conhecimentos profundos sobre arte ou técnicas para criação artística.

Para Kerckhove (*apud* Domingues, 2003), o que atualmente se vê na realidade virtual, na computação gráfica 3-D ou em todas as mídias interativas, geralmente, é uma experiência que promove o inverso da perspectiva renascentista. A perspectiva era a representação formal do espaço estruturado pela visão binocular. Durante o Renascimento, artistas e arquitetos, bem como seus mecenas, recorriam muitas vezes à técnica de simular a experiência táctil exclusivamente pela visão (ver a Fig. 11). E o espectador recorria a esse ponto de vista para apreciar e ler a obra. Na Arte Contemporânea, experiências em realidade virtual podem ser vividas mais intensamente em uma sala, ou cubo com projeções múltiplas e óculos apropriados para a visão em estereoscopia, além de dispositivos que conectam o corpo ao ambiente, para que seja possível imergir no ambiente virtual tridimensionalmente e agir dentro dele. Pesquisadores e artistas têm criados *caves*, ou cavernas, nas quais o espectador-ator fica cercado de imagens por todos os lados, sem a necessidade de usar capacete. Apenas óculos especiais e os sons no ambiente produzem a sensação de imersão e de se estar em um espaço real.

Diferentemente do mundo físico, o virtual⁸ é um mundo artificial, um mundo de dados constituído por informações numéricas e binárias. Assim, o virtual é um

⁸ Em *O que é virtual*, Lévy (1996) diz que: "Virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado, por sua vez, de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore esta virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao

mundo totalmente diverso daquele das tecnologias ótico-eletrônicas, como a fotografia, o cinema e o vídeo, já que não apresenta nenhuma adesão à realidade física.

Nas obras que envolvem realidade virtual não se trata somente de ver uma realidade gerada computacionalmente, em uma tela, mas de estar dentro desse ambiente: imersão total. Tal forma de expressão artística teve início no século XX, nos anos 60, nos simuladores de voo criados para treinar pilotos. Segundo Venturelli (2004, p. 101-2), as experiências com realidade virtual iniciaram-se no ano de 1968, quando Ivan Sutherland, engenheiro do Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT), começou a experimentar diversos tipos de capacetes de visão. Entretanto, o primeiro dispositivo de imersão começou a funcionar em 1970, explorando o realismo através da imersão, navegação e interação em ambiente computacional, utilizando canais multissensoriais.

Domingues (2004) analisa que quando se trate de por em contato o espectador com simulações de seres humanos, organismos imaginários ou simples imagens, nota-se que os dispositivos interativos imaginados pelos artistas tendem a solicitar a participação do corpo inteiro. Existe aí uma nova forma de contato entre a obra e o espectador que, longe de afastar a arte para uma pretensa desmaterialização em que o corpo seria negado em proveito de puras abstrações, abre-se para outros horizontes.

Para Arantes (2005), em alguns casos, as interações se desenvolvem exclusivamente no interior do próprio ambiente computacional a partir de algoritmos complexos que emulam o funcionamento da natureza e dos sistemas vivos. Nesse último caso, a obra de arte é vista como uma espécie de sistema vivo.

De acordo com Para Lévy (1996), essas maneiras de construir e se relacionar com o corpo do homem pós-moderno desencadearam um processo de virtualização dos corpos, ou seja, como uma nova etapa na aventura de auto-criação que sustenta nossa espécie, uma vez que “nossa vida física e psíquica passa cada vez mais por uma 'exterioridade', complicada na qual se misturam circuitos econômicos, institucionais e tecnocientíficos" (LÉVY, 1996, p.27). Portanto, com as novas tecnologias, "(...) o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica" (LÉVY, 1996, p.33).

Para Sommer e Mignonneua:

Por meio de nossas várias obras de arte interativas, criamos trabalhos que não são mais estéticos ou predefinidos. Tornam-se, em vez disso, um sistema vivo semelhante a um processo. Essas obras são caracterizadas por interações complexas e dinâmicas entre entidades reais e virtuais, e os usuários que participam dessas obras se tornam parte essencial desses processos de imagem, fornecendo dados e informações que esses sistemas usam, interpretam, transformam, desenvolvem e fazem evoluir (SOMMER E MIGNONNEUA *apud* DOMINGUES, 2003, p. 205)

Na expressão da arte em realidade virtual, a simulação, uma das formas de representação da imagem do corpo, permite a reconstituição da aparência da realidade como uma representação calculada no real e, desse modo, de construção de todo um universo de tempo, espaço e imagem. Na simulação de comportamento do Departamento de Ciência da Computação dirigido por Nadia Thalmann e Danile Thalmann, na Universidade de Genebra, Suíça, um dos objetivos é a modelagem de comportamentos em humanos virtuais com inteligência autônoma e com capacidade de memória, percepção e adaptação em mundos virtuais. Segundo essas pesquisadoras, os conceitos desenvolvidos atualmente em seu laboratório, MiraLab,

para atingir os objetivos são: a) comportamento – maneira de se conduzir sozinho (pode ser definido como os atos de seres humanos, psicológicos e sociológicos, em relação ao social e sua reação em movimentos corporais e em grupos); b) inteligência – habilidade de aprender, entender e aplicar conhecimentos para manipular ambientes de maneira criteriosa e objetiva; c) autonomia – capacidade de se autogovernar; d) adaptação – capacidade de se ajustar em condições ambientais de mundos desconhecidos; e) percepção – como percepção de elementos que causam sensação física (*apud* ARANTES, 2005).

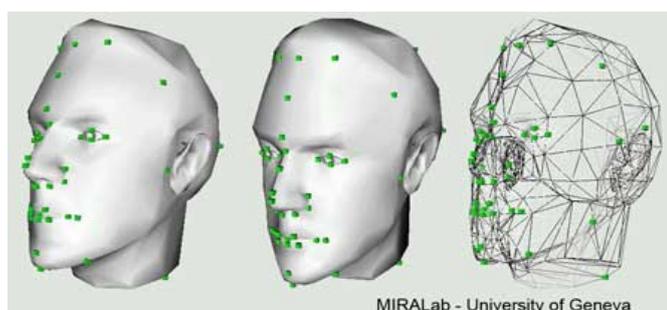


Fig. 49. Fotos obtidas do projeto de simulação de comportamento do MiraLab. Universidade de Genebra. Suíça. Fonte: <http://www.miralab.unige.ch/>. Acesso em 29/09/08

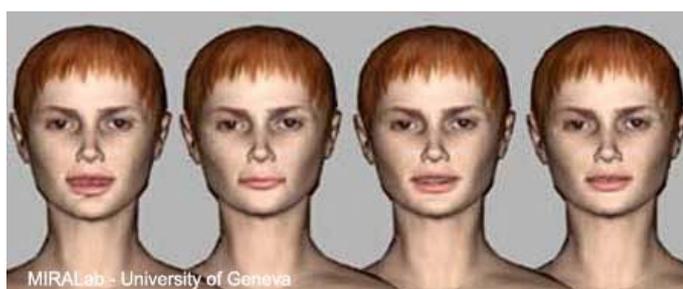


Fig. 50. Fotos obtidas do projeto de simulação de comportamento do MiraLab. Universidade de Genebra. Suíça. Fonte: <http://www.miralab.unige.ch/>. Acesso em 29/09/08

Os humanos virtuais que foram criados no laboratório foram equipados com visão e sensores auditivos. Esses sensores são a base de toda a técnica implementada para a criação da percepção e estão relacionados diretamente à

locomoção, à reação, a sons, etc. O sistema de visão com o qual os humanos virtuais foram equipados permite que se locomovam em mundos virtuais e oferece também muitas informações existentes nos ambientes em que se encontram, como caminhos a seguir, obstáculos a ultrapassar e objetos existentes.



Fig. 51. Fotos obtidas do projeto de simulação de comportamento do MiraLab. Universidade de Genebra. Suíça. Fonte: <http://www.miralab.unige.ch/>
Acesso em 29/09/08

Os humanos virtuais foram também dotados de memória, o que possibilita sua locomoção a partir de uma lista armazenada de destinações e de posições diferentes, podendo então locomover-se sozinhos em espaços conhecidos e desconhecidos. A animação por arte computacional desses humanos possui ainda um conceito de emoção, que é conseguida sobretudo com a modelagem de expressões faciais e a postura do corpo. Muitos estudos em modelagem e animação são baseados em leis da física e servem tanto para objetos como para a criação de humanos virtuais.

Quando os artistas criam mundos virtuais no ciberespaço, estão participando de um universo que se estende e abrange não apenas materiais, informações e seres humanos, mas que também é constituído e povoado por seres estranhos, parte textos, parte máquinas, meio atores, meio cenários. Um dos paradigmas da Realidade Virtual – RV, conforme vimos anteriormente, é a interatividade do ser humano com o objeto representado. Porém, um dos pressupostos da RV é a criação de mundos ou objetos virtuais.

3.2. APRESENTAÇÃO DO FILME *FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN* E ANÁLISE DA PERSONAGEM “DRA. AKI ROSS”

A partir das considerações acima, nos perguntamos como enquadrar o filme *Final Fantasy: The Spirits Within*, ao qual pertence a personagem Dra Aki Ross, segundo *corpus* de análise deste estudo? O filme *Final Fantasy: The Spirits Within* é uma produção da Square Pictures⁹ em computador, procurando recriar a realidade de uma filmagem, com figuras 3-D no lugar de atores reais. O filme de 106 minutos é considerado o primeiro filme CGI (filme gerado por computador) e tem a direção de Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara (co-diretor), com roteiro de Al Reinert, Hironobu Sakaguchi e Jeff Vintar¹⁰. Prima pela capacidade de recriar a realidade como em uma filmagem tradicional, embora tanto o ambiente quanto os atores sejam imagens criadas em 3-D.

⁹ O estúdio Square Soft, criador dos jogos de playstation Final Fantasy, uniu-se a Columbia Pictures, do ramo de cinema, para juntas formarem a empresa Square Pictures e criarem o filme *Final Fantasy, The Spirits Within*.

¹⁰ No elenco estão atores famosos que fazem a vozes das personagens criadas, como: Ming-Na que faz a voz da Dra. Aki Ross; Donald Sutherland, Dr. Sid; Alec Baldwin, Gray Edwards; Ving Rhames, Ryan Whittaker; Peri Gilpin, Jane Proudfoot; Steve Busceni, Neil Fleming; James Wood, General Hein; Matt McKenzie, Prefeito Elliot; Kheith David, Membro do Conselho 1; Jean Simmons, Membro do Conselho 2; Jonh DeMita (não creditado), Soldado da BCR/Técnico da Estação Espacial; Jonh Di Maggio (não creditado), Soldado da BFW; Alex Fernandes, David Rasner e Dwight Shultz (Técnicos da Estação Espacial); Annie Wu (não creditada), O Quinto Espírito.

Como pessoas reais, esses atores possuem expressões faciais, movimentos humanos, musculatura, cabelos manchas na pele, enfim, todos os mínimos detalhes necessários para simular de forma absolutamente perfeita uma imagem real.(HRADEC, 2001, p. 20).

O especialista na matéria acrescenta, ainda: “Quase tanto quanto os cenários e efeitos, são aparentemente reais os personagens que andam, respiram, falam, choram, tosem, caem, enfim, atuam como uma verdadeira pessoa faria.” (HRADEC, 2001, p. 21).



Fig. 52 Imagem do frame do Filme Final Fantasy. Fonte: *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs

A história se passa em 2065 quando, de acordo com o roteiro, a queda de um imenso meteoro trouxe à Terra uma invasão de seres invisíveis mortais chamados *phantons*. A Doutora Aki Ross é a personagem principal e, junto com o Doutor Sid, trabalha incessantemente para acabar com a ameaça dos *phantons*.



Fig. 53 Imagem do frame do Filme Final Fantasy. Fonte: *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs

Apesar de aparências diferentes, os personagens são praticamente iguais sob a perspectiva de *software*¹¹. Profundos conhecedores da anatomia humana (músculos, pele etc.), os modeladores fizeram com que cada parte do personagem se encaixasse perfeitamente em um modelo base.



Fig. 54 Frame do filme Final Fantasy. Fonte: *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs

Foram adicionados aos modelos sinais e imperfeições presentes na pele humana (poros, rugas, manchas, pelos e pintas), além de vasos sanguíneos,

¹¹ Como cada personagem possui o mesmo número de pontos e vértices, pois as perspectivas são iguais sob um programa de computador, isso facilitou os trabalhos dos modeladores com as configurações das deformações e dos esqueletos.

coloração e umidade da pele, como detalharemos mais adiante nas imagens da personagem Aki. Cenas de alta velocidade e personagens em close exigiam vários ajustes, feitos pelos modeladores. A equipe pôde resolver detalhes mais sutis e difíceis de serem animados (animação facial, expressões e mãos, por exemplo), por ter sido auxiliada pelo sistema *motion capture*, que aplicou nos personagens digitais os mesmos movimentos dos personagens reais. Também no que se refere aos movimentos cada um dos atores foi criado sob um a forma de figura padrão, um *master template*; após as diferenciações, todavia, a diferença entre um e outro é gritante, como se cada personagem fosse distinto, com forma e personalidade diferentes, conforme a descrição dada a cada um no roteiro.

(...) a semiótica aplicada no conceito e história deste filme [Final Fantasy], mostra o que todos tememos no futuro é como olhar num portal que mostra o mundo daqui a 64 anos. O sentimento de angústia se estamos sozinho no universo, e se o planeta será sempre dominado pelo homem é visto neste filme de forma clara e objetiva, mantendo uma estrutura organizacional, de sucesso junto a teoria da conspiração (CHANAN, 2001, p. 48)

Apesar da grande quantidade de atores secundários, os *charaters designers* tomaram maior cuidado com alguns atores principais, pois são eles que aparecem como que mais próximos às cameras. Cada um dos “atores” possui características psicológicas próprias, vida independente, de modo que cada um recebe um nome.

Para elaborar as personagens foram utilizados, em primeiro lugar, frame por frame, o *storyboards*, digitalizado em uma apresentação de slides no sistema Avid, enquanto a voz era gravada pelos atores humanos que trabalharam essas vozes a partir dos *scripts* que lhes foram fornecidos. Usando um programa chamado Alias/Wayefront Maya, as cenas foram bloqueadas e uma câmera virtual foi avançando sobre cada cena. Os roteiros e as imagens foram então enviados para captura no sistema de digitalização e animação. Uma câmera de *motion capture* foi

utilizada para registrar os movimentos e depois transportada para monitoramento *Motion Analysis*. Esses dados foram integrados em um sistema *in-house* que os converteu em uma das performances reconhecíveis de forma Maya. De lá, animadores trabalharam em aperfeiçoar o aparecimento e o movimento dos personagens dos órgãos e de rostos e, mais tarde, da sua pele e de seus cabelos¹².

Na criação das roupas todas as peças foram criadas e deformadas sobre o corpo do personagem animado por meio de simulação de colisão e deformação de tecidos, técnica utilizada na computação gráfica. Os cabelos, principalmente os da Doutora Aki Ross, foram modelados a mão, fio a fio, e depois implantados em cada cabeça e animados por simulação. Por isso cada fio reage independentemente, colidindo com a cabeça, ombros e outros fios, balançando ao vento e reagindo à gravidade.

Com base nesses dados sobre seu processo de produção, vemos que o filme *Final Fantasy* não possui um dos paradigmas da RV, que é justamente a capacidade de interação entre o objeto representado e aquele que contempla. Não há imersão. Todavia, o modo como ele constroi as cenas e os personagens envolve muito da complexidade da construção de ambiente para realidade virtual, excluída toda parte de interação ativa por parte de um espectador.

Ao estabelecer os limites do termo RV, Santaella, diz que:

Há hoje um sentido estrito e um sentido estendido para RV. No sentido estrito, ela envolve o uso de computadores poderosos para criar, [...], ambientes tridimensionais nos quais o usuário pode imergir em tempo real para interagir com um mundo gerado matematicamente. Em um sentido mais amplo, o termo “virtual” passou a significar qualquer coisa que acontece no computador. A palavra “virtualidade” penetrou no imaginário popular como uma metáfora para se referir ao espaço dentro do computador e mesmo

¹² Park [s/n] nos lembra de que os conceitos utilizados em *Final Fantasy: The Spirits Within*, já foram utilizados em *Toy Story* (1995) e *Stuart Little* (1999); nos efeitos digitais de *Jurassic Park* (1993), *Forrest Gump* (1994), *Titanic* (1997) e *Star Wars I: O Phantom Menace* (1999); em filmes baseados em videogames como *Super Mario Bros* (1993), *Mortal Kombat* (1996) e *Pokemon: O Filme* (1999).

fora do computador. O uso do termo se ampliou tanto que passou a conotar qualquer espécie de fenômeno computacional, do e-mail a grupos de trabalho na rede, de livrarias virtuais e universidades virtuais (SANTAELLA, 2003, p. 195).

A partir dessa definição, conclui-se que o filme *Final Fantasy: The Spirits Within* enquadra-se dentro do sentido amplo do termo virtual, embora não permita a interação espectador/realidade virtual.



Fig. 55 Frame do filme Final Fantasy. Fonte: *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures, 2001, 2 DVDs

Embora todo filme digital seja, em sentido amplo, também, virtual, nesse caso os personagens são seres virtuais dentro de um ambiente virtual. A personagem Aki Ross transita em vários ambientes e analisar o seu papel como signo está intimamente ligado com o contexto no qual está inserida. Porém, a presente análise limita-se à personagem Aki Ross como representação humana na Arte Contemporânea. Os criadores do filme *Final Fantasy: The Spirits Within*, caracterizaram sua personagem principal, Aki Ross¹³, como nascida aos 7 de outubro de 2038, em São Francisco, Califórnia, EUA, com 27 anos à época dos

¹³ Digno de nota é o fato de que o criador da personagem Aki, Sakaguchi, chamou-a pelo nome de sua mãe, já falecida em acidente.

acontecimentos, 1,70 cm, 56 kg, sangue tipo A, com educação superior em nível de doutorado. Estado civil: solteira.



Fig. 56. Vários frames do Filme *Final Fantasy*, conforme evolução da criação da personagem Aki Ross. Fonte: *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs.

Seus criadores definem sua personalidade como:

Honesta em suas opiniões e ideais Aki se tornou especialista em sua área, apesar da pouca idade. Foi treinada em reconhecimento ambiental bem como aero-espacial na Academia Militar de Houston onde se envolveu com Gray Edwards. Continuaram sua relação até que Gray foi designado para Olhos Profundos e Aki retornou a Nova York para completar o seu doutorado. Aki se tornou uma partidária da teoria do Dr. Sid trabalhando na investigação sob a sua supervisão, a fim de eliminar os fantasmas sem o uso da força. Foi durante um experiência que Aki foi infectada com partículas Fantasmas. Roy Sato, seu principal criador, Sakagushi, a criaram com formas sexy e determinada. Ela demonstra sua personalidade através de sutis emoções e não por intermédio de atitude hostis. (Tradução minha) (*FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs)¹⁴

Franca respecto a sus opiniones e ideales Aki se convirtió en experto em su campo a tamprana edad. Fue entrenada em reconocimiento ambiental y de yermos así como educación aero-espacial en la Academia Militar de Houston em onde se involucró com Gray Edwards. Continuaon su relación aunque Gray fue asignado a los Ojos Profundos y Aki volvió a Nueva York a terminar su doctorado. Aki se convirtió em partidaria de la teoría del Dr. Sid trabajando bajo su supervisión investigando para eliminar a los Fantasmas sin exceso de fuerza. Fue durante um experimento que Aki se infectó com partículas de Fantasmas. Roy Sato, su animador principal, la diseñó con la visión del sonido de Sakaguchi haciéndola uma científica sexy y resuelta. Demuestra su personalidad a través de emociones sutiles y no uma actitud enemiga (...). (*FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs)

Sua criação (Fig. 56) foi realizada por meio de programas específicos de computação, com propósito de dar-lhe aspectos de um ser humano natural. Na obra fílmica, o contexto histórico da personagem limita-se a um tempo específico, ou seja, o ano de 2065.



Fig. 57. Detalhe da personagem “Aki” fotorrealismo – CGI (imagens geradas por computador), do filme *Final Fantasy: The Spirits Within*, Japão/Estados Unidos, Columbia Pictures/Square Pictures 2001

Não a vemos criada por outro ser com características fisiológicas para gerá-la (uma mãe), ou temos qualquer alusão à sua infância e à juventude. Portanto, a apresentação da personagem é limitada ao ano de 2065. Em uma alusão à concepção bíblica do primeiro homem, descrita no livro de Gênese, cap. 1, segundo a qual Deus modela o barro para a criação do homem e, com o sopro de seu hálito, lhe dá vida, podemos dizer que os criadores de Aki a modelaram a partir das partículas de *pixels* e lhe deram vida pela computação.

A perfeição da criação (proximidade da aparência como a um ser humano natural) pode-se verificar na Fig. 57 muitas das características físicas aparentes de

um ser humano, inclusive algumas deformações na pele, e a capacidade de esboçar sentimentos por meio de expressões faciais ou do olhar.

Seguindo os três passos da análise semiótica que utilizamos como referencial metodológico, nosso primeiro olhar se dirige aos traços, cores e texturas presentes na personagem. As cores predominantes nos frames escolhidos (Fig. 58) são os tons de azul, laranja e lilás. Dependendo do contexto no qual a personagem está inserida, tais cores chegam a ganhar contornos prateados, com um efeito brilhante e ofuscante (Fig. 59 a 61).



Fig. 58. Diferentes frames do filme que apresentam variações cromáticas. Fonte: *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs.

A cor da pele é vívida, com pequenos sinais que dão naturalidade à obra. Pequeníssimos pontos nas cores preta e marrom escuro marcam a cútis. Seus cílios são pretos, pouco espessos. Os cabelos são de um castanho escuro brilhante (quase preto), cujos fios deslizam suavemente até próximo aos ombros.



Fig. 59: Diferentes frames que demonstram as sutilezas na expressão (recortes pelo autor da pesquisa) Fonte: *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs

Os lábios possuem uma cor rosada (beirando um escuro sólido), uma tonalidade um pouco mais acentuada que a da pele.

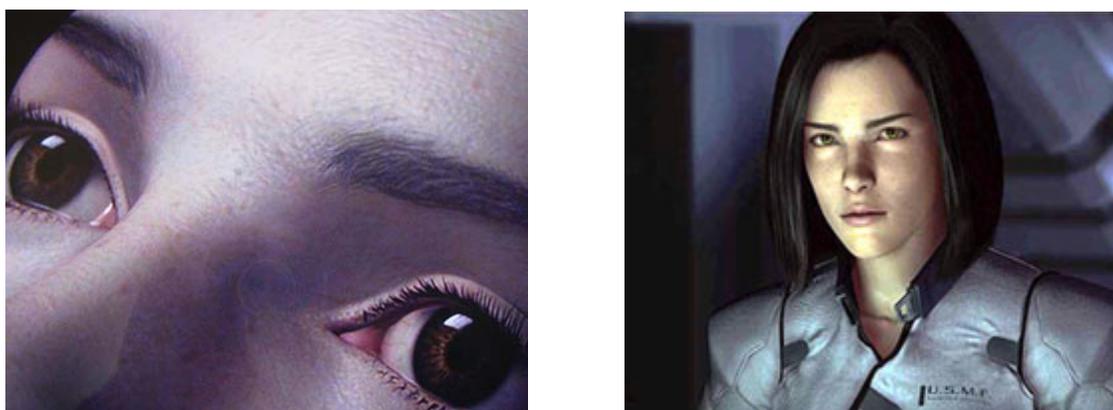


Fig. 60 Diferentes frames do filme que apresentam variações cromáticas de acordo com o ambiente em que foi inserida a personagem. Fonte *Final Fantasy: The Spirit Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs

As linhas que dão corpo à personagem são sinuosas, confiantes, angulares, Os ângulos são identificados pela luz e pela sombra. O brilho é explorado em todas as formas possíveis, assim como a sutileza de tons. Logo no início do filme, em

razão do ambiente onde a personagem está inserida, a pele da representação adquire uma coloração beirando a vermelho claro, brilhante, envolvente. Nas cenas seguintes, o ambiente é escuro, denso, e a personagem ganha contornos predominantemente cinzas e pouco precisos; as formas são dominadas por luzes e sombras, cores leves que geram contrastes, que vêm e vão com muita rapidez. Nas cenas mais próximas do final do filme, a personagem ganha cores mais alegres, vibrantes, envolventes, em tons azuis, verdes, amarelos, brancos, roxos, laranjas, vermelho, índigo, etc. É possível distingui-la com maior nitidez.

O importante nos parece ser destacar: a irregularidade da cútis, os movimentos de olho, dos fios de cabelo e do corpo como um todo, que são bastante próximos dos humanos, bem como as mudanças na cor e na luminosidade da pele de acordo com o ambiente. Tudo isso contribui para a naturalidade da personagem. Afasta-a da rigidez dos desenhos animados em geral, da linguagem gráfica que neles é predominante, aproximando-a da linguagem fotográfica, que é a base dos filmes com atores humanos.

Ao atentar para a relação entre sua imagem e o que ela representa, concluímos que toda a plasticidade e a harmonia dos gestos, a forma ovalada do rosto, enfatizam sua feminilidade, bem como a delicadeza dos traços e dos volumes. Os cabelos bem penteados, assim como a pele bem tonificada, indicam que se trata de uma mulher que cuida de sua aparência. Seu olhar firme indica uma pessoa inteligente, decidida, independente, imparcial e que não se assusta com facilidade. Ao lado de toda essa ênfase nos seus atributos femininos, suas roupas – sempre em uma cor padrão - possuem desenho e cor de uniforme, com símbolos que parecem ligá-la a uma corporação. Isso é coerente com a sua apresentação, no início do filme, como médica.

O fato de a representação da personagem possuir mobilidade em todos os aspectos, capacidade de emitir sons distinguíveis, mesmo que artificialmente acompanhados de movimento labial, aproxima essa representação do humano. Assim, a representação impressiona pela capacidade e ter chegado muito próxima da nossa aparência e do modo como nos movimentamos. Ao lado dessa semelhança que impressiona, pequenas incongruências denunciam o tempo todo sua artificialidade. Em alguns momentos, quando pronuncia uma palavra, os lábios de Aki Ross não seguem o movimento labial correto para aquele som, mesmo que a língua do filme seja a do original, o que indica que sua fala não é de origem interna da personagem. Por outro lado, o tom da voz denuncia sua origem humana. E sabemos que a voz da personagem não resulta de mera síntese de sons originais, por meio de modelação, mas de usos da técnica de dublagem. A voz, portanto, é de fato humana, o que torna a personagem um híbrido humano-digital.



Fig. 61. Frame do filme *Final Fantasy*. Fonte: *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos: Columbia Pictures/Square Pictures 2001, 2 DVDs

Esse tipo de imagem tem por base modelos digitais do corpo humano, como pode ser visto na Fig. 56. Esses são modelos gerais, resultantes do conhecimento formal sobre estrutura óssea, muscular, nervosa e de tecidos do corpo humano. A personagem resultante desse tipo de modelação refere-se a um ser humano tipo, em seus aspectos externos. Assim também são definidos os padrões de cor, brilho e

outros elementos da aparência e do funcionamento do corpo. O objeto da imagem, desse ponto de vista (o modelo geral), é da natureza de um conceito abstrato; e quando o signo revela ou remete a esse modelo, então temos uma relação entre signo e objeto baseada no conhecimento, uma relação simbólica.

Em um terceiro nível da análise, a pergunta que buscamos responder é: como esse signo é interpretado pelos espectadores do filme? Fazemos isso localizando a nós mesmos no nível do interpretante dinâmico, como um espectador. A personagem Aki Ross do filme *Final Fantasy* deve ser, ao mesmo tempo, reconhecida como um ser semelhante ao humano e como criada por meio de computação gráfica; ou seja, apesar de o espectador saber que se trata de mera imagem, a simulação, tanto da aparência humana quanto da capacidade de se locomover, demonstrar sutis emoções humanas de gestos e a fala devem gerar nesse espectador um efeito de realidade.

A aparência e o funcionamento do corpo humano contribuem para que Aki Ross apresente características humanas de sentimentos: apresente medo, coragem, pequenos lapsos de timidez (o momento do encontro com seu antigo namorado), ansiedade; a personagem tem capacidade de sorrir, demonstrar preocupações, chorar e expor sentimentos complexos, como a paixão. Além disso, ela apresenta comportamento social: responsabilidade e consciência de sua importância enquanto pesquisadora. Embora esse tipo de efeito também possa ser obtido com desenhos bem mais simples, sendo já há muito usado na animação, somos levados a crer que há uma diferença de grau que cria entre o espectador e a personagem uma identidade maior e importante para o processo de interpretação do tema do filme.

Enquanto acompanha o desenvolvimento do filme, o espectador é levado por essas semelhanças (relações icônicas) com a realidade a aceitar a ilusão. Isso

apesar de estar, ao mesmo tempo, sempre consciente da ilusão de que não está diante de uma personagem representada por um ator, mas diante de uma personagem representada por uma imagem, que é expressão visível (e simbólica) de modelos gráficos e de movimento de um ser humano genérico.

No filme, não só Aki Ross, mas todas as personagens são feitas a partir de uma só figura padrão, o que nos faz pensar numa “genética virtual”, transformada até particularizar a personalidade individual de cada uma. A gênese da criatura Aki são os laboratórios digitais, sendo, talvez, a primeira personagem fílmica elaborada por meio desses recursos e devendo funcionar como referência para produções mais realistas ainda.

Cabe dizer ainda que, além de o intérprete saber o tempo todo que se trata de uma obra de arte digital, elaborada por sistemas avançados de computação gráfica, ele também deve saber que isso resulta de conhecimentos humanos específicos da nossa época (fins do século XX e início do século XXI). Em alguns casos é justamente isso o que o leva a ver o filme.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos, neste trabalho, alguns momentos da história da arte, mais especificamente, da representação do corpo humano e das transformações pela qual passou essa representação: em certos períodos voltada para o sagrado, sem a preocupação em descrever o ser humano em suas formas naturais, mas como um ser divino, ou a figura dos santos católicos. Com o Renascimento, a busca de um elo perdido, ou seja, a evolução das técnicas e do aprimoramento conquistado para as representações do ser humano, naquele momento valorizado profundamente

Após esse período, em que a arte expressou de maneira intensa a figura humana, ela começa a se fragmentar, mudar, até atingir o momento em que se torna difícil interpretar a figura humana como do ser humano. O ápice ocorre com a Arte Moderna, com os seus mais variados modos de expressão e de representação e no seu distanciamento da tradição artística clássica. Há, portanto, um período de crise da representação das coisas visíveis.

Na Arte Contemporânea, todavia, uma de suas tendências é a Arte Digital; e nela a representação naturalista do corpo atinge possibilidades antes inimagináveis.

Por meio da comparação entre as duas obras analisadas, uma do Renascimento e outra da Arte Digital, vimos que a obra Santa Ana, a Virgem e o Menino representa aspectos fisiológicos e emocionais das personagens, tal como se elas fossem pessoas existentes, com alto grau de definição. São utilizadas técnicas que primam pela capacidade de representar o ser humano da maneira mais realista possível. De outro lado, na representação da personagem Aki Ross, temos outro exemplo de como a arte pode produzir efeito de realidade. Também, nesse caso,

seu objeto não é um existente. Em ambos os casos, trata-se de um símbolo cultural (iconografia cristã e modelo de aparência e de movimento) associado a um modo particular de cada época de atualizar esse conceito na obra, bem como do modo como o artista (pintor ou diretor e outros) o interpreta. Uma diferença, no caso da obra Aki Ross é a aparência da personagem é resultante da livre imaginação de seus criadores em mais alto grau do que os personagens de Da Vinci, já que este de algum modo, deveria respeitar uma iconografia pré-estabelecida. Apesar de uma ser analógica e outra digital, ambas são pictóricas no sentido amplo do termo; ou seja, ambas são imagens formadas em nossa retina por meio de manchas de cor e não por traços (ainda que estes sejam inseridos no processo de construção das imagens).

Vemos que a história da arte é também a história dos meios técnicos e das linguagens. Hoje os dispositivos tecnológicos produzem novas espécies de imagens, sons e formas, que modificam a maneira de nos relacionarmos com as obras. A obra de Leonardo da Vinci, por exemplo, é analógica e seu original tem suporte único e material, mas a partir do momento em que sua imagem foi disponibilizada diretamente do museu do Louvre, na rede, ela ganhou uma réplica desmaterializada, transformada em digital; qualquer pessoa que tenha a tecnologia adequada poderá se apropriar da imagem e, por meio dela, se tornar mais próximo da obra. Apesar disso, a obra continua lá, não sofreu mudança; o que muda é nossa relação com ela, agora mediada pelas inúmeras imagens que a tornaram acessível.

A obra que representa Aki Ross é totalmente digital e está acessível a qualquer pessoa que possua condições para adquirir o suporte (DVD) na qual está inserida (e o aparelho de TV ou tela de computador adaptado para decodificar aquela imagem). Em qualquer país do mundo podem-se ver as duas imagens, mas

no caso da obra de Da Vinci, uma só é real e verdadeira, a exposta no Museu do Louvre; essa é Santa Ana, a Virgem e o Menino. Já no caso do filme *Final Fantasy - The Spirits Within*, não há qualquer concepção de original. Cada um editado é um original.

Do ponto de vista do signo em si mesmo, constatamos que ambas as obras, em seus aspectos qualitativos e icônicos, representam imagens possíveis além de idealizadas. Na representação da imagem possível, relacionam-se por semelhança com as outras obras que representam a mulher nos períodos renascentista e contemporâneo, suas formas coesas, bem delineadas, voltadas a uma reprodução o mais verdadeira próximo possível de um modelo de beleza da época. Ao mesmo tempo, como vimos, são representações simbólicas, posto que sua construção está apoiada em uma convenção cultural do período, associada à intenção de seus artistas em representarem o ser humano o mais próximo possível do que é idealizado para cada época.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ARANTES, Priscila. *@arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: SENAC, 2005.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Trad. de Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. Campinas, SP: Papyrus, 1993. (Coleção Ofício e Arte).

ALBERTI, Leon Battista. *Da pintura*. Trad. de Antônio da Silveira Mendonça. 2.^a ed. Campinas, SP: Editora Unicamp, 1992.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna: do Iluminismo aos movimentos contemporâneos*. Trad. de Denise Bottman e Frederico Carott. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BATTISTONI FILHO, Duílio. *Pequena história da arte*. 7. ed. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

BRAUDEL, Fernand. *O modelo italiano*. Trad. de Flanklin de Mattos. Coord. Sérgio Miceli. São Paulo: Companhia das Letras, 2007 (Coleção história social da arte).

BAUMGART, Fritz. *Breve história da arte*. Trad. de Marcos Holler. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BAXANDALL, Michael. *O olhar renascente: pintura e experiência social na Itália da Renascença*. Trad. de Maria Cecília Preto R. Almeida. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991. (Oficina das Artes; v. 6).

BRILL, Alice. *Da arte e da linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

CHANAN, Maximiliano. *Desenvolvimento e conceito de criação do Site Final Fantasy*. Revista Digital Designer (n. 34, p. 48-49) São Paulo: True Color Editora Ltda. Agosto/2001.

COELHO NETO, J. Teixeira. *Semiótica, informação e comunicação*. Diagrama da Teoria do Signo. 5.^a ed. Perspectiva, 2001.

DOMINGUES, Diana. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.

_____. (org). *Arte e vida no século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp, 2003.

_____. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, 2002.

DUARTE JR., João-Francisco. *O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível*. 3. ed. Curitiba, PR: Criar Edições, 2004.

DYENS, Ollivier. Arte na rede. In DOMINGUES, Diana. (Org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. 4. ed. São Paulo: Editora da Unesp, 1997

ECO, Umberto. *O signo*. Editorial Renascença 1997. Lisboa, Portugal.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio Século XXI – o mini dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

FRAGA, Tânia. Arte computacional e devir in CAPISANI, Dulcimira (org). *Transformação e realidade: mundos convergentes e divergentes*. Campo Grande, MS: PROPP/CEAD/UFMS Departamento de Comunicação e Artes, 2001.

FISCHER, Ernst. *A necessidade da arte*. 8.^a ed. Trad. de Leandro Konder. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

GARCIA, Vivian Maria Silva. *Ciberarte: Uma aproximação em 3 dimensões [semióticas]*. 2006. 178 f. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem. Universidade do Sul de Santa Catarina: Tubarão, 2006.

GOMBRICH, Ernst Hans. *História da arte*. Trad. de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1972.

HRADEC, Roberto. *Final Fantasy: The Spirits Within - jogo, filme e realidade*. Revista Digital Designer (n. 34, p. 20-25) São Paulo: True Color Editora Ltda. Agosto/2001.

JANSON, H. W. *História Geral da Arte*. Vol. 04. O Mundo Moderno. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

JANSON, H. W.; JANSON, A. F. *Iniciação à história da arte*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

JEUDY, Henri-Pierre. *O corpo como objeto de arte*. Trad. Tereza Lourenço. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. 10. ed. Campinas, SP: Papyrus, 1996. (Coleção Ofício de Arte e Forma).

KLEE, Paul. *Sobre a arte moderna e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LANEYRIE-DAGEN, Nadeiji. *A Figura Humana*. In: LICHTENSTEIN, Jacqueline (org.). *A Pintura – Vol. 06: A Figura Humana*. São Paulo: Ed. 34, 2004.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre. Ed. Sulina, 2002.

LEVY, Pierre. *O que é virtual*. Trad. de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. *As tecnologias da inteligência*. Trad. de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1993.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (org.). *A Pintura – A Figura Humana*. Vol. 06. São Paulo: Ed. 34, 2004.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte na animação: técnica e estética através da história*. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

MACHADO, Arlindo. In: DOMINGUES, Diana. (Org.). *A arte do século XXI: a humanização das tecnologias*. 4. ed. São Paulo: Editora da Unesp, 1997.

MARTINDALE, Andrew. *O Renascimento*. O mundo das artes. 7ª. ed. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1979.

MORAES, Eliane Robert. *O corpo impossível*. A decomposição da figura humana: de Lautréamont a Bataille. São Paulo: Iluminuras, 2002.

PARK, Jane. *Final Fantasy: The Spirits Within. A Case Study*. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/Events/mit2/Abstracts/JanePark.pdf>> Acesso em 15 de agosto de 2007.

PANOFSKY, Erwin. *Significado nas artes visuais*. 2. ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2004.

PAREYSON, Luigi. *Os problemas da estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

PEDROSA, Israel. *Da cor à cor inexistente*. 8.ª ed. Rio de Janeiro: Leó Christiano Editorial, 2002.

PENTEADO NETO, Onofre. *Vida-Valor-Arte I*. São Paulo: Perspectiva, Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1988

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. Trad. de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PEREIRA, José Haroldo. *Curso Básico de teoria da comunicação*. 2. ed. Rio de Janeiro: UniverCidade Editora, 2003.

PIGNATARI, Décio. *Informação, linguagem, comunicação*. 2. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Estética de Platão a Peirce*. 2 ed. São Paulo: Experimento, 2000.

_____. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. *A percepção: uma teoria semiótica*. 2.º ed. São Paulo: Experimento, 1998.

_____. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

_____. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Editora Pioneira, 2000.

_____. Lúcia; NÖTH, Winfried. *Semiótica*. São Paulo: Experimento, 1999

SARZI-RIBEIRO, Regilene Aparecida, *A figura humana fragmentada na pintura: Tiradentes esquadrejado em Pedro Américo e Adriana Varejão*. Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – São Paulo. 2007. 149 f.

STEINER, Rudolf. *Arte e estética segundo Goethe: Goethe como inaugurador de uma estética nova*. Trad. Marcelo da Veiga Greuel - 2. Ed. – São Paulo: Antroposófica, 1998.

STRICKLAND, Carol. *Arte comentada. Da pré-história ao pós-moderno*. 8. ed. Trad.: Angela Lobo de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

STRICKLAND, Carol e BOSWELL, Jolm. *Arte Comentada. Da pré-história ao pós moderno*. Trad. Ângela L. de Andrade. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

TOLSTOI, Leon. *O que é arte? A polêmica visão do autor de Guerra e Paz*. Trad. Bete Torii. São Paulo: Ediouro, 2002 (Clássicos ilustrados)

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. Sistema Integrado de Bibliotecas. Grupo DiTeses. *Diretrizes para apresentação de dissertações e teses da USP: documento eletrônico e impresso*. FUNARO, Vânia M. B. de Oliveira. coord. [et. al]. São Paulo: SIBi-USP, 2004.

VALÉRY, Paul. *Introdução ao método de Leonardo da Vinci*. Trad. de Gérson de Souza. Edição bilíngüe francês/português. São Paulo: Ed. 34, 1998.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço_tempo_imagem*. Brasília: UNB, 2004.

VINCI DE MORAES, José Geraldo. *Caminhos das civilizações. Da pré-história aos dias atuais*. Atual: São Paulo, 1993.

VINCI, Leonardo da. *Da Vinci por ele mesmo*. Trad. de Marcos Malvezi. São Paulo: Madras, 2004.

_____. Leonardo da. *Tratado de Pintura, o verdadeiro mestre é universal*. Col. A pintura. Vol. 10. Os gêneros pictóricos. Coord. Jaqueline Lichtenstein. São Paulo: Ed. 34, 2006.

WALTHER-BENSE, Elizabeth. *A teoria geral dos signos*. Trad. de Pérola de Carvalho. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.

WONG, Wucius. *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ZÖLNER, Frank. *Leonardo da Vinci: obra pictórica completa y obra gráfica*. Espanha: Ed. Taschen, 2007.