

König Frigyes

Perspectiva

Cuprins

Vraja perspectivei	5
Scurtă prezentare istorică	7
Realizarea schițelor	22
Tainele văzului	30
Exerciții cu corpuri unghiulare	32
O mică paranteză	33
Desenarea cubului	35
Construcția perspectivei	45
Cercul desenat pe suprafața unui cub	54
Construcția umbrelor	64
În mijlocul naturii	85
Despre autor	96

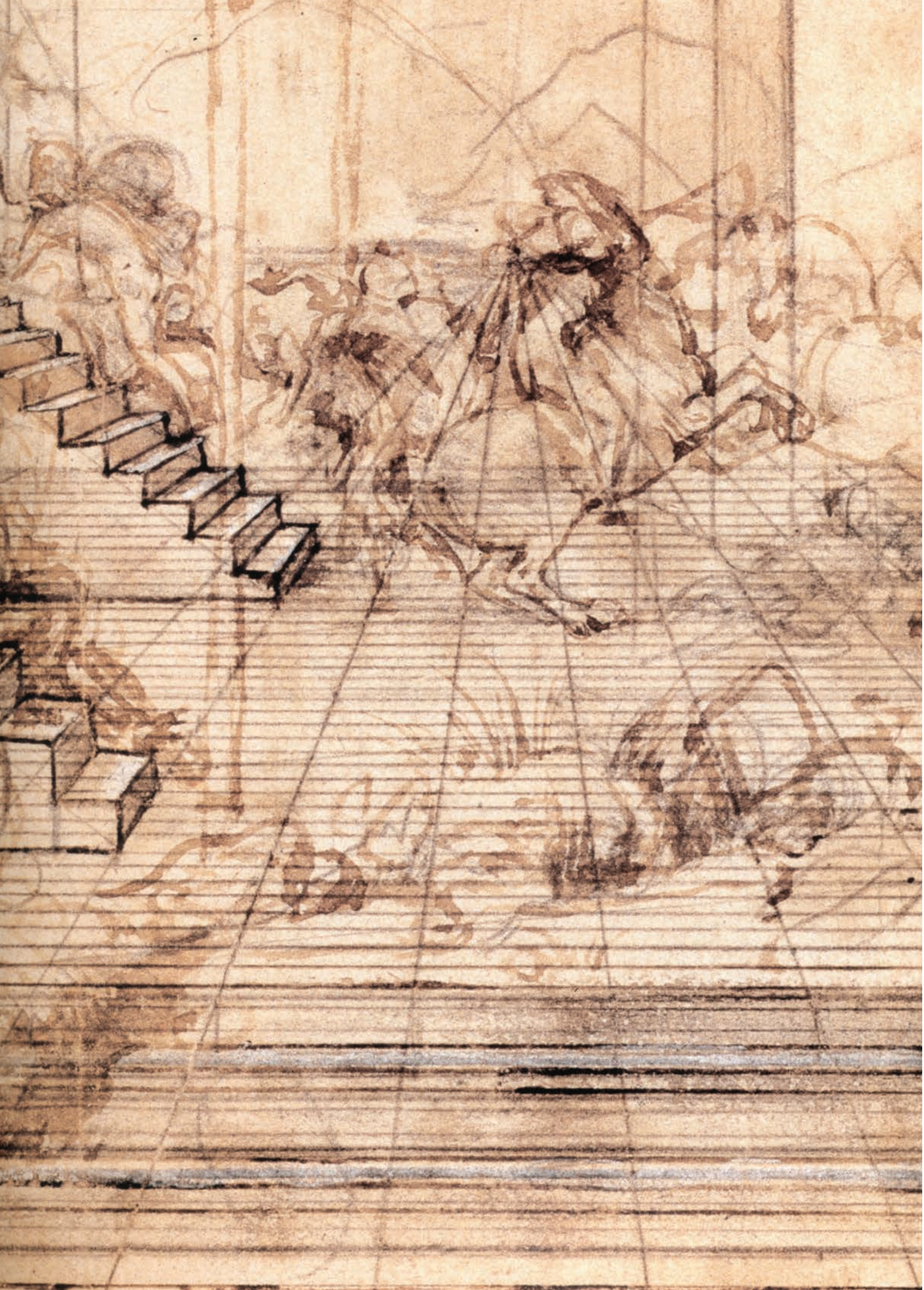


Vraja perspectivei

Cartea de față își propune să ne învețe, pas cu pas, mai întâi cum să înțelegem, și apoi cum să rezolvăm printr-un desen cu mâna liberă una dintre problemele fundamentale ale artei: reprezentarea spațiului tridimensional pe o suprafață bidimensională. Avem, deci, la îndemână, prin cartea profesorului König Frigyes, o metodă clară și practică de a crea noi înșine imagini nu doar credibile, ci și spectaculoase. Perspectiva a exercitat o adevărată vrajă încă din Antichitate, vrajă ce a ajuns la apogeu în perioada Renașterii și a Barocului. Pentru unii pictori, această fascinație a ajuns aproape obsesivă, ca în cazul artistului renascențist Paolo Ucello, supranumit de contemporani „cel nebun după perspectivă”. Problema reprezentării spațiului prin metoda perspectivei a împărțit istoria artei în două: stilurile care au recurs la reprezentarea adâncimii spațiale prin perspectivă erau diametral opuse celor care au evitat-o cu desăvârșire. De unde provine această dispută? Problema este una mai degrabă filosofică, legată de viziunea fundamentală asupra spațiului: este spațiul nostru, al existenței umane, unul fizic sau metafizic? Dacă noi ne mișcăm într-o lume metafizică, deci dincolo de timp și spațiu, o lume aflată sub raza eternă a ochiului divin, atunci și spațiul nostru este – cu tot ce conține el, ființe și obiecte – etern și de neschimbat. O lume pur spirituală iese din spațiu și timp, deci nu are adâncime, ci doar verticalitate. Asta era convingerea egiptenilor, a celor ce locuiau teritoriile dintre Tigru și Eufrat, apoi a primilor creștini și a întregului Ev Mediu. Vechile culturi ale lumii nu au fost interesate de reprezentarea spațiului fizic tridimensional, considerat un loc al iluziei și al suferinței ce marchează condiția umană. Arta modernă, prin anume curente preocupate de reprezentările abstracte, reia această problemă. De fapt, problema

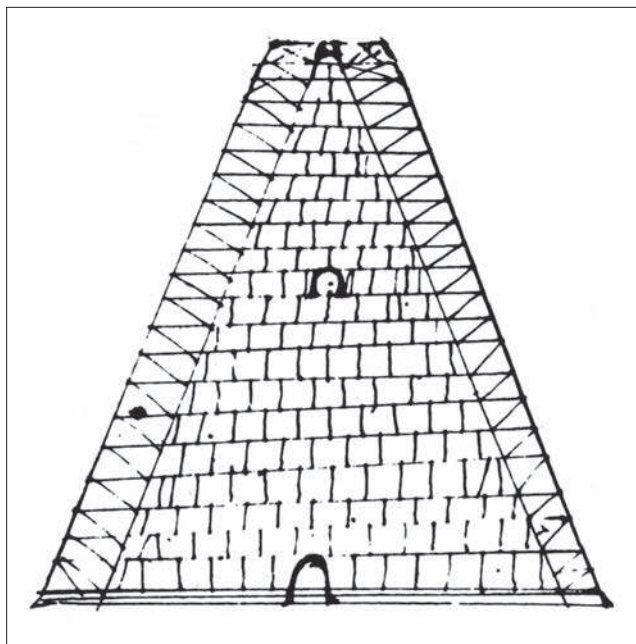
perspectivei este strâns legată de o alta, mai profundă, aceea a iluzionismului optic, care apare doar într-o lume interesată de mecanismele percepției senzoriale. Primii mari maestri ai reprezentării de tip senzorial bazate mai ales pe simțul văzului au fost grecii Antichității. Ei au aplicat corecții optice templelor și au creat pictura iluzionistă, ce a culminat în legendara operă a lui Apelles. Cucerind Grecia, romanii au fost, la rândul lor, cucerți de perspectivă, mărturii vii fiind picturile de la Pompei și Herculaneum. Dar reprezentarea spațiului lor iluzionist era doar intuitivă. A trebuit ca toată această vrajă a spațiului fizic, natural, perceptibil prin simțuri, să reînvie în Renaștere, prin creația florentinului Filippo Brunelleschi. Strălucit inginer și artist, el inventează, în primul sfert al secolului XV, perspectiva lineară, o metodă rațională de recreere iluzionistă a unui spațiu tridimensional pe o suprafață bidimensională. Experimentele sale au fost continuate de Paolo Ucello, Andrea Mantegna, Leon Battista Alberti sau Piero della Francesca, au fost preluate dincolo de Alpi de Rogier van der Weyden sau Jan van Eyck, ca să culmineze în perioada manieristă și barocă prin picturile și frescele lui Tintoretto, Veronese, Correggio, Tizian și ale altor maestri. Metoda perspectivei ne ajută să reprezentăm sau să imaginăm spațiul și timpul ca fiind cadrele fascinante ale vieții omenești. Meritul acestei cărți este că ne dezvăluie istoria și mai ales secretele acestei metode, sporindu-i impactul în universul nostru vizual. Cartea ne amintește cât de important este observatorul, din ochiul căruia pornesc razele ce cuprind întreaga lume. Asta înseamnă că fiecare dintre noi poate nu doar vedea, ci și înțelege și reprezenta, prin filtrul propriei sensibilități, spectacolul lumii în care trăim.

Dr. Ramona Novicov



Scurtă prezentare istorică

Analizând istoria reprezentării grafice, putem să observăm modul în care diferitele epoci sau culturi și-au conceput metodele de reprezentare, au selectat aspectele considerate importante și maniera în care au perceput lumea. Ca introducere, am aranjat în ordine cronologică câteva imagini ale faimoaselor piramide din Egipt. Prima imagine este desenul lui Huszti György, realizat în jurul anului 1540, în scopul ilustrării autobiografiei sale, scrisă în limba latină. Tânărul Huszti a ajuns în anul 1532, în captivitate, în Turcia, de unde a fost eliberat în 1536, și s-a angajat la un căpitan de vas arab, alături de care a petrecut doi



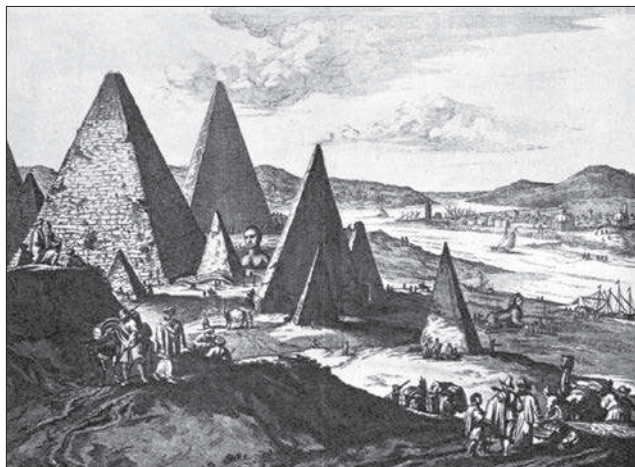
Desenul lui Huszti György realizat în jurul anului 1540

◁ Studiul de perspectivă al lui Leonardo da Vinci, pentru pictura intitulată „Adorația magilor”, 1481, Uffizi, Colecția de schițe și gravuri

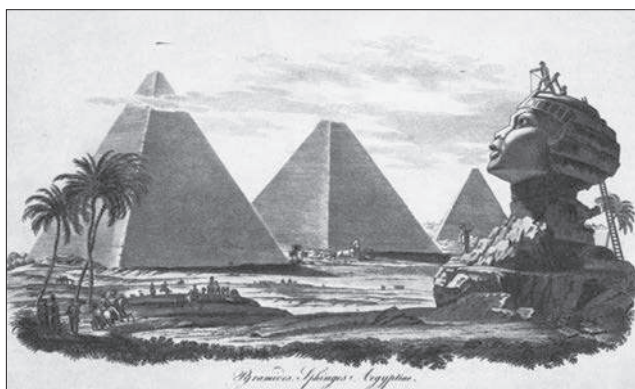


Imaginea piramidelor egiptene publicată în „Cosmografia” lui Sebastian Münster, în 1554

ani în Egipt. Astfel, i s-a ivit ocazia să viziteze personal una dintre cele șapte minuni ale lumii. Lucrarea sa cuprinde o descriere detaliată a „construcțiilor înalte”, dintre care „două imense (...)”. Toate au formă pătrată, toate au baza mai largă, iar în înălțime converg într-un vârf de munte.” Având educație umanistă, pentru a-și face descrierea mai realistă, Huszti a schițat una



Ilustrație din cartea lui O. Dapperse, publicată în 1670



Sfinxul și piramidele pe o gravură din 1725



Fotografie a lui W. Hammerschmidt din 1865

dintre piramide, încercând astfel să redea monumentalitatea construcției.

Schița, care pare naivă pentru ochiul modern, prezintă trei laturi ale piramidei, a patra latură fiind complet acoperită. Observăm că cele două

suprafețe laterale ale piramidei au fost desenate cu o linie zigzag specială. Probabil că, în imaginea din mintea lui Huszti, elementul cel mai pregnant al piramidei a fost forma de triunghi, iar acest element s-a situat cu baza pe pământ. Astfel, a desenat o linie orizontală, apoi pe aceasta un triunghi. Dar, fără îndoială, a existat un moment când piramida s-a înălțat în fața lui și, percepend imensul volum al acesteia, a fost nevoit să țină cont de realitatea ei fizică tridimensională. Cu siguranță, și-a adus aminte de muchiile care pornesc din laturile triunghiului și se îndepărtează, astfel că a reprezentat forma construcției cu linii care coincid cu direcția privirii sale.

În următoarea imagine vedem o gravură pe lemn (xilografură) publicată în „Cosmografia” lui Münster, în 1554, reprezentând trei piramide cu vârf destul de ascuțit. Imaginea va fi fost realizată de către un grafician în baza unor relatări, așa că nu e surprinzător faptul că gravura pare să redea o imagine de poveste. Cu toate acestea, imaginea ilustrează foarte bine caracteristicile acestor construcții.

Ilustrația din cartea lui O. Dapperse, publicată în 1670, oferă o imagine mult mai detaliată a locului și împrejurimii și putem presupune, pe bună dreptate, că autorul gravurii de cupru a lucrat în baza schițelor și desenelor realizate la fața locului. Lângă piramide apare Sfinxul într-o reprezentare, într-adevăr, destul de naturalistă.

Următoarea imagine foarte bogată în detalii a fost realizată în 1725, dar nu prezintă ansamblul de monumente istorice conform poziției sale reale. Proporțiile piramidelor sunt deformate pe direcție verticală, iar fața Sfinxului poartă semnele rasei africane. Un aspect pozitiv al reprezentării este faptul că toate detaliile importante se regăsesc în imagine, reprezentate concis. Probabil că autorul a realizat o singură compoziție combinând mai multe schițe.

Fotografia lui W. Hammerschmidt din 1865 este mai puțin spectaculoasă, dar redă situația reală. De-a lungul istoriei artei, au existat diverse concepții privind perspectiva. În desenele rupestre din paleolitic vom căuta în zadar elemente de perspectivă. În general, animalele sunt reprezentate din vedere laterală, în desene care au fost



Pictură murală realizată în Mormântul lui Naht, în jurul anului 1400 î.Hr. (Tebe, Mormântul nr. 52)

create din memorie de strămoșii noștri, pe baza observațiilor. Se presupune că poziția imaginilor de pe suprafețele pictate a fost aleasă în mod aleatoriu, deci nu putem vorbi de o compoziție deliberată.

Aceste imagini s-au compus dintr-o serie de impresii senzoriale și se presupune că reprezintă scenele unor ritualuri magice ale unei comunități. Arta marilor culturi fluviale, care au luat ființă pe văile fluviilor Nil, Tigru, Eufrat, Yangtze și Ind, este caracterizată de opere create pe baza unor reguli, deoarece modul de reprezentare poartă marca procesării intelectuale a imaginii mentale. În Egipt, în paralel cu scrierea cu hieroglife, și compoziția imaginilor s-a supus unor reguli, ținând de dispunerea elementelor care creează imaginile. Pentru a scoate în evidență caracteristicile imaginilor reprezentate, au fost îmbinate diferite puncte de vedere. Deoarece

trăsăturile chipului uman sunt mai evidente din vedere laterală, fețele au fost reprezentate din profil, iar ochii în vedere frontală. Umerii au fost reprezentați și ei din față; în cazul femeilor, sânii din vedere laterală, la fel și partea inferioară a corpului, brațele și picioarele aflate în mișcare. Degetele, cu excepția policelui, au fost ilustrate ca având lungimi egale. Proporțiile figurilor umane au fost determinate cu ajutorul unei grile de pătrate, cu rol de canon. Toate scenele care acoperă pereții își au sensul lor bine determinat. Suprafața a fost împărțită în benzi orizontale, care amintesc de benzile de film suprapuse serial. Dimensiunea figurilor umane este determinată de poziția ocupată în ierarhia socială, fiind ordonate în spațiu în funcție de perspectiva hieratică. Pe fețele lor nu vom găsi nicio urmă de emoție, fiind caracterizate de austeritate și atemporalitate. În picturi apar frecvent obiecte, ar-



Stindardul din Ur, partea care înfățișează viața în timp de pace

bori, râuri, lacuri sau mlaștini, dar rolul lor este de natură simbolică.

În legătură cu arta egipteană, merită amintite cuvintele filozofului grec Platon, care a trăit în perioada 427-347 î.Hr.: „S-au dat dispoziții foarte stricte ca educația tinerilor statului să cuprindă numai melodii și mișcări frumoase (...), iar de acum încolo nici pictorii, nici cei care realizează alte forme de reprezentare nu au voie să încerce drumuri noi. Nimeni nu are voie să introducă vreo noutate, indiferent dacă este vorba de pictură, sculptură sau altă formă a artei creatoare. Trebuie respectate cu strictețe formele tradiționale.” Putem înțelege din acest citat de ce în arta imperiului egiptean se observă numai schimbări minime, chiar dacă imperiul a avut o existență milenară. Artă sumeriană și akkadiană prezintă multe caracteristici similare. În imaginile Stindardului din Ur, de asemenea, putem observa scene aranjate în registre orizontale, iar ilustrarea figurilor umane este asemănătoare sistemului egiptean de reprezentare. Același lucru se poate observa pe reliefurile babiloniene și asiriene. Celebrii tauri înaripați cu cap antropomorf din Palatul lui Sargon sunt lucrări care combină vederea laterală cu vederea din față. Aceste creaturi cu cinci picioare constituie rezultatul reprezentării simultane a poziției de repaus și de mișcare.

În cultura clasică greacă apare nevoia reprezentării percepției spațiale bazate pe observații, eva-

luări și măsurători precise, matematice. Cunoaștem arta greacă numai prin intermediul obiectelor ceramice, sculpturilor și basoreliefurilor păstrate, dar sursele scrise ne informează și despre existența reprezentărilor peisagere.

În opinia lui Anaxagoras, care a trăit în perioada 500-428 î.Hr., „în desen, liniile trebuie să corespundă, în conformitate cu proporțiile naturale, cu imaginea care s-ar crea pe un plan intermediar, imaginar, de către razele care pornesc de la ochi. Ochiul este punctul central, iar razele conduc la punctele obiectului analizat.” Această recunoaștere a fost utilizată în practică la pictarea decorurilor de teatru, pentru prezentarea iluzionistică a fundalului. Germinus scrie despre această noțiune în următorii termeni: „Ramura opticii denumită scenografie studiază modul în care se desenează imaginile formelor. Deoarece imaginea percepută diferă de realitate, cei care observă obiectele le reprezintă nu în funcție de proporțiile lor reale, ci în funcție de cum apar ele. Scopul artistului este de a-și realiza opera în proporții armonioase din punct de vedere al aspectului și, în măsura în care este posibil, să găsească soluții de protecție împotriva iluziilor optice de acest gen, dar în același timp să nu se străduiască să obțină o reproducere fidelă a realității sau a proporțiilor corecte, ci acestea să fie conform imaginii.” Grecii au folosit proiecția paralelă, care a fost un sistem axonometric, re-



Pictură murală reprezentând un detaliu arhitectonic din casa familiei Vettius din Pompei

prezentând liniile paralele în realitate tot prin linii paralele și în imagine. Astfel, obiectele și formele s-au aranjat unele deasupra sau dedesubtul celorlalte, în funcție de cum au fost observate, fapt care depinde de cum vedem planul

de bază, dacă privirea noastră ajunge pe plan sau sub el.

Totuși, acest sistem nu este adecvat pentru reprezentarea liniilor paralele convergente. Din păcate, din pictura acestei epoci nu s-au păstrat



Detaliu din mozaicul Bisericii Chora din Constantinopol (sec. al XIV-lea): înscrierea Mariei în prezența Guvernatorului Quirinus

opere de artă; despre celebrii pictori Parrhasios sau Zeuxis cunoaștem numai anecdote. Întrucât romanii au preluat în mare parte rezultatele culturilor grecești, numeroase picturi murale realizate de ei ne furnizează informații despre realizările acestei epoci în domeniul artei.

În aceste picturi se observă numeroase exemple de reprezentări iluzioniste ale elementelor arhitectonice. Efectul acestui mod de reprezentare spațială, folosit în continuare în Europa medievală, poate fi detectat în arta arabă, turcă și persană, ca și a Asiei de Est. Pictura de icoane utilizează aceste cunoștințe și astăzi, fapt datorat artei bizantine, care a urmat reguli iconografice foarte stricte. O caracteristică importantă a acestei forme de artă este reprezentarea spațiului spiritual, obținut prin aplicarea fundalului de

aur. Fundalul figurilor modelate în mod plastic strălucește ca simbol al infinitului, ca plan imaterial ce sugerează misterul divin.

Reprezentarea axonometrică este puțin bizară, neplauzibilă pentru omul de astăzi. Totuși, aceste picturi păstrează scara elementelor prezentate în conformitate cu proporțiile originale. Astfel, devine posibilă reconstrucția structurii lor, a poziției lor în spațiu. Ca exemplu, să examinăm pictura lui Ambrogio Lorenzetti (?-1348), reprezentând un oraș de pe coasta mării. Artistul a construit grupurile de clădiri pe baza metodei antice, axonometrice. Pentru a avea mai multe detalii vizibile, a alungit puțin formele. Tot din acest motiv, a plasat la înălțime punctul de vedere (perspectivă plonjantă). Astfel, valoarea informativă a reprezentării s-a îmbogățit; pe baza datelor furnizate, se poate chiar schița planul de bază al așezării, dar imaginea este diferită de ceea ce se vede în realitate, fiind o reprezentare convențională.

În arta gotică, în Italia, tradițiile antice s-au amestecat cu noile cunoștințe empirice, iar în Europa de Nord s-a încercat formularea unor cadre realiste prin intermediul observării meticuloase a formelor, a naturii. Noua abordare a început să se contureze, dar încă lipsea baza care s-o încadreze într-un sistem logic. În opinia lui Vasari, soluția a fost găsită de Filippo Brunelleschi (1377-1446): acesta „s-a ocupat mult cu problema perspectivei, care în vremea aceea a fost greșit utilizată. În cele din urmă, a găsit me-

Pictura lui Ambrogio Lorenzetti, reprezentând un oraș de pe coasta mării (Galeria din Siena) și structura ei lineară

