Acerca da paisagem

Hernani Guimarães Mendes | UFRGS
Sou Artista Plástico e atuo na área desde o ano 2005. Graduado pela Escola Guignard da UEMG em 2012. Mestrando em Artes Visuais na linha de Poéticas Visuais na UFRGS.

Resumo. Este artigo pretende uma revisão bibliográfica relativa ao tema paisagem, buscando uma definição para o conceito, sua história e as questões que estão relacionadas diretamente a ele. O artigo apresenta as abordagens de Anne Cauquelin e Javier Maderuelo sobre o tema, passando pela constituição do termo e conceito, a questão da perspectiva e a formação de nossa cultura visual através da paisagem. Acrescenta as considerações históricas de David Hockney e Edmond Couchot ao tema para entender as imagens na atualidade, terminando com os conceitos de simulação e hiper-realidade de Jean Baudrillard.

Palavras-chave. paisagem, imagem, perspectiva, fotografia, hiper-realidade.

Around landscape

Abstract. This article intends a bibliography review in landscape's theme, searching a definition to the concept, its history and the questions directly relative to it. The article presents the approach of Anne Cauquelin and Javier Maderuelo about the theme, talking about the origin of the term and concept, the question of perspective and the formation of our visual culture through the landscape. Adds the historic considerations about it by David Hockney and Edmond Couchot to understand the images actually, ending whith concepts of simulation and hyper-reality by Jean Baudrillard.

Keywords. landscape, image, perspective, photography, hyper-reality.

Muito se tem falado atualmente sobre paisagem. O tema se mostra recorrente na arte contemporânea se fazendo presente com bastante frequência. Esse fenômeno se traduz também em uma grande quantidade de autores trabalhando o conceito em diversas áreas, principalmente na arte.

Talvez essa preocupação com a paisagem seja um sintoma de uma sociedade que vive diversas crises no espaço que habita. A flagrante destruição do ambiente natural pelas práticas extrativistas, acúmulos de resíduos e demais consequências da industrialização em escala global agora tomam dimensões apocalípticas. Isso, juntamente com um processo de urbanização extensiva, com suas espacialidades e modos de vidas degradados, são paradigmas atuais da sociedade global.

Notando essa grande presença do tema da paisagem atualmente, e da consequente grande produção teórica circunscrita pelo conceito, Javier Maderuelo, pesquisador espanhol, em seu livro, *El paisaje: génesis de un concepto,* vai fazer uma compilação dos avanços nas discussões sobre o tema através da revisão de vários autores. Vai discutir as discordâncias entre eles e mapear a origem do conceito, sua definição e lugar em nossa cultura. O livro é bem útil para os investigadores do tema, principalmente para o conhecimento da história do termo e conceito, que é a parte onde existem maiores divergências entre os autores.

Primeiro Maderuelo coloca a importância de esclarecer o que se diz quando se diz paisagem, pois, como alerta, o termo sofre atualmente um abuso e um desgaste semântico, um processo de expansão conceitual para todas as direções, que torna difícil saber a que está se referindo quando se fala paisagem. Muito se usa o termo para reivindicar um *caracter artístico* a algumas manifestações. Essa dificuldade aumenta ainda mais pelo número de áreas que reivindicam o entendimento do termo como a arte, geografia, arquitetura, biologia, etc. Esse é o mote do seu estudo, que tenta abarcar o conceito em seus inúmeros aspectos.

Maderuelo retoma Augustin Berque, que vai ser seu principal guia no desenvolvimento do estudo, o livro inclusive é dedicado a ele. Berque é também um dos primeiros autores a notar a emergência da paisagem e se dedicar profundamente ao tema.

> Augustin Berque nos adverte da existência de mal entendidos quando escreve: "As pessoas (compreendendo aqui os historiadores da arte, os etnólogos, os filósofos e outros conhecedores da coisa cultural) creem de boa vontade que todo ser humano goza da beleza das paisagens, e que a natureza em si mesma não pode ser mais que bela". Efetivamente,

> as pessoas em geral, creem numa série de tópicos cuja origem poderíamos rastrear no romantismo; entre aqueles que estão mais arraigados se encontra a universalidade do conceito de beleza unida à ideia de natureza. Uma das primeiras coisas que precisamos fazer é desligar a ideia de natureza do conceito de paisagem, com o fim de que termos como paisagem natural não pareça redundante e que outros, como paisagem urbana ou paisagem industrial, não sejam considerados contraditórios. (MADERUELO, 2005, p. 17)

Estamos imersos em diversos tipos de ambientes que chamamos com gosto de paisagem e que diferenciamos de acordo com sua morfologia entre: paisagem natural, paisagem rural, paisagem agrícola, paisagem urbana, paisagem industrial, paisagem virtual e paisagem interior. O que mostra que vivemos no que podemos chamar de uma *cultura paisagística*. Porém existem outras culturas que não o são, como nas antigas culturas grega e romana, por exemplo. Maderuelo, assim como Anne Cauquelin, dedicam uma boa parte de seus livros argumentando que não existe paisagem na Grécia Antiga, Roma, Bizâncio e Idade Média. Que se estende erroneamente o conceito de paisagem para esses períodos, chamando de paisagem manifestações que não o são. A cultura eurocêntrica reivindica uma universalidade para o conceito, porém ele não é universal.

O conceito de paisagem, da forma entendida por Maderuelo, aparece pela primeira vez na China no século VIII, e logo se espalha pelo oriente. Na Europa, o conceito e sua noção têm suas primeiras aparições no século XV, na avalanche de invenções do Renascimento e está ligado intrinsecamente com o surgimento da subjetividade moderna. Porém demora alguns séculos para se consolidar. Na Espanha, por exemplo, o termo só aparece no século XVIII. Várias traduções que atualizam textos antigos, anteriores ao surgimento do conceito, traduzem alguns termos[1] equivocadamente para paisagem, o que gera alguma confusão fazendo parecer que o conceito já existia antes mesmo de seu real surgimento.

Etimologicamente a palavra em português *paisagem* deriva de outra palavra do português *país*, que por sua vez deriva do latim *pagus* e do latim vulgar *pago*. Tanto *pagus, pago* ou *país* expressavam a ideia de lugar, território ou região. A palavra *país* não tinha, no período, o sentido de nação ou de estado nacional que ganhou posteriormente e que é seu principal sentido hoje.

É inequívoco, para o autor, que tanto o termo quanto a noção tenham surgido no seio da arte. Sobre isso nos lembra: "[...] não existe contemplação do entorno como paisagem até que os artistas comecem a representá-lo, o que conduz a confirmação de uma utilidade estendida à pintura, a de servir como escola do olhar" (MADERUELO, 2005, p. 30).

Mas, então, o que seria a paisagem? O autor define:

> A paisagem não é […] o que está aí, diante de nós, é um conceito inventado ou, melhor, uma construção cultural. A paisagem não é um mero lugar físico, e sim o conjunto de uma série de ideias, sensações e sentimentos que elaboramos a partir do lugar e seus elementos constituintes. A palavra paisagem […] reclama também algo mais: reclama uma interpretação, a busca de um caráter e a presença de uma sensibilidade. […] A ideia de paisagem não se encontra tanto no objeto que se contempla como na mirada de quem contempla. Não é o que está a sua frente e sim o que se vê. (Maderuelo, 2005, p. 38)

A paisagem é a percepção daquilo que nos cerca, natureza ou realidade, o que vemos, a forma de ver e também como significamos essa visão. Ver os espaços, os lugares ou ambientes como paisagem diz coisas profundas sobre nossa cultura.

Anne Cauquelin, filósofa francesa, vai investigar as formas dessa gênese. Seu livro *A invenção da paisagem* traz uma análise dos principais aspectos que envolvem essa invenção. Cauquelin diz que a paisagem "se instalaria definitivamente em nossos espíritos com a longa elaboração das leis da perspectiva" (Cauquelin, 2007, p. 35). Enfim, são as leis da perspectiva, que aplicadas à pintura, vão fazer nascer e legitimar a paisagem. Ela começa como ornamento e cenário, depois se torna toda a pintura, configurando aí um gênero independente. Mas aquilo que surge discretamente e é percebido apenas como uma técnica de representação será um grande marco de nossa cultura visual.

> Parece bem pouco verossímil que uma simples técnica – é verdade que longamente regulada – possa transformar a visão global que temos das coisas: a visão que mantemos da natureza, a ideia que fazemos das distâncias das proporções, da simetria. Mas é preciso render-nos à evidência: o mundo de antes da perspectiva legítima não é o mesmo em que vivemos no Ocidente desde o século XV.
>
> Parece que se deu um salto que leva mais longe que a mera possibilidade de representação gráfica dos lugares e dos objetos, que é um salto de outra espécie: uma ordem que se instaura, a da equivalência entre um artifício e a natureza. Para os ocidentais que somos, a paisagem é, com efeito justamente "da natureza". A imagem, construída sobre a ilusão da perspectiva, confunde-se com aquilo de que ela seria a imagem. Legítima, a perspectiva também é chamada de artificial. O que, então, é legitimado é o transporte da imagem para o original, uma valendo pelo outro. Mais até: ela seria a única imagem-realidade possível, aderiria perfeitamente ao conceito de natureza, sem distanciamento. A paisagem não é uma metáfora para a natureza, uma maneira de evocá-la; ela é de fato a natureza. (Cauquelin, 2007, p. 38)

O que a filósofa chama de natureza aqui pode ser lido como realidade, "esse tecido uniforme, de grande solidez e certeza" (Cauquelin, 2007, p. 15), como ela coloca no prefácio de seu livro. Esse ensaio é importante, principalmente, pois a

autora demonstra como a paisagem fora pensada e construída como o equivalente da natureza, e como a sua percepção depende da apresentação que se fez dela na pintura do Ocidente no século XV e só parece natural ao preço de um artifício permanente. Essa crença em uma naturalidade da paisagem permanece difícil de erradicar, mesmo que no presente ela seja desmentida por diversas práticas. Sobre essa equivalência é importante lembrar que nas línguas ocidentais não existem palavras diferentes para diferenciar a paisagem *in situ* da paisagem *in visu*. A imagem e a natureza (ou realidade), por assim dizer, são designadas pela mesma palavra, o que é diferente do que acontece, por exemplo, na China e no Japão.

A perspectiva é uma técnica de desenho geométrico que permite em duas dimensões surgir uma terceira, criando assim uma forte ilusão de volume, um espaço virtual. David Hockney, em seu documentário *O conhecimento secreto*, refaz as experiências ópticas com a câmara escura, lentes, espelhos, etc., de Bruneleschi, Alberti e outros, realizadas no século XV, e que foram as bases para a criação e legitimação da perspectiva. Nessas experiências esse maquinário seria pensado como uma analogia da forma como nosso olho enxerga. Assim, nosso olho é: córnea, cristalino, pupila, retina; sendo visto como: lente, câmara escura, um pequeno orifício por onde entra a luz e um plano onde a imagem se forma.

No entanto há falhas nesse pensamento, pois a câmara escura não funciona como nossa visão, e sim como uma visão monocular, tida por um olho imóvel, com foco limitado e projetada sobre uma superfície plana diferente de nossa retina que é côncava, isso entre outras incongruências[2]. Mas a principal distorção é o modelo de percepção que considera que as imagens estão no mundo e que nossos olhos-máquinas vão apenas captá-las como uma máquina fotográfica. Não, nossos olhos captam a luz e a imagem é formada em nosso cérebro orientada pelo entendimento que a nossa cultura nos dá sobre o que vemos, e leva em conta outros processos mentais, principalmente a memória. A respeito disso Anne Cauquelin vai sintetizar: "Só vemos o que já foi visto e o vemos como deve ser visto" (Cauquelin, 2007, p. 96).

A perspectiva é a geometria extraída desse maquinário ótico e que supostamente teria seu funcionamento análogo ao olho. A perspectiva, sendo derivada dessa abordagem científica e linguagem matemática, vai se legitimar. A pintura vai ser pensada então como uma espécie de ciência do olhar como reivindicou figuras de peso como Leonardo da Vinci e Leon Batista Alberti.

Hockney nomeia seu documentário e livro de *O conhecimento secreto*, porque

os historiadores, em sua maioria, *esqueceram* o uso desses aparatos óticos para produzir as imagens em um bom período da história da arte. Esse esquecimento das máquinas óticas contribui para naturalizar o artifício da perspectiva, contribui para entendê-lo não como artifício, mas como a forma que de fato enxergamos[3]. Anne Cauquelin vai se referir à perspectiva como *um artifício invisível*[4].

A estrutura da câmara escura é a estrutura básica da máquina fotográfica. Hockney nos relembra que o surgimento da fotografia no século XIX está ligado ao desenvolvimento da química, que permitiu a fixação da imagem luminosa em uma superfície, a parte óptica da câmera fotográfica já existia há algum tempo, e foi largamente utilizada na pintura. A imagem fotográfica é em sua essência perspectivada, por isso ela vai ser chamada por alguns teóricos de máquina perspectivadora. Essas imagens, acrescidas do mito da imparcialidade da máquina, vão fazer sobreviver o estatuto da imagem – surgido com a paisagem – à guerra que os artistas, a partir do século XIX, vão declarar à perspectiva, à representação e à própria imagem. Também vão fazê-las sobreviver à deslegitimação do modelo matemático da geometria euclidiana, no qual se embasa a perspectiva, que ocorre também no século XIX, com o surgimento e consolidação das geometrias não-euclidianas como as de Riemann e Lobachevsky.

A imagem, depois da fotografia, passa a não ser uma questão exclusiva da arte, a pintura está livre da tarefa de produzir imagens, de figurar o visível. Os artistas modernos vão chegar a abandonar a imagem, porém as novas mídias de massa, que estão surgindo nesse momento, vão abraçá-las e fazer dela uma grande arma.

Essa forma de conceber a imagem, de origem renascentista, deve ser vista além do conceito de representação. Segundo Edmond Couchot a partir desse momento, da absorção das leis da perspectiva pela pintura, manifesta-se na arte uma vontade não de representar a realidade, mas de simular a realidade. Através dos estudos da óptica, das leis físicas da luz e da matemática tenta-se criar uma outra realidade que pareça se comportar de acordo com essas leis e que seja o mais semelhante possível ao real.

Couchot constrói uma narrativa histórica iniciada nesse momento da perspectiva, passando por: panorama, estereoscópio, fotografia, cinema, holografia, capacete de imersão, implantes corporais, etc. Essa narrativa parte da representação à simulação, e narra, historicamente, esse ímpeto de criar uma outra realidade que talvez possa substituir essa. Nessa realidade nova tudo é controlado

pelo seu criador, nenhuma folha cai sem sua vontade, e nessa realidade nova provavelmente e principalmente não existiria a morte. Temos aqui a manifestação de uma cultura que nega a condição humana. A ficção científica, em filmes como *Matrix*, chega a especular se essa substituição já não aconteceu. Aliás, caso tenha acontecido, como saberíamos?

O filósofo francês Jean Baudrillard[5] vai se dedicar especialmente ao conceito de simulação, que, conforme sua teoria, seria o paradigma hegemônico da imagem na contemporaneidade. A simulação teria seu início neste momento da gênese da paisagem, através da perspectiva e seguiria sua história dando origem a diversos outros artifícios. A imagem parte da representação para a simulação. A diferença entre esses dois estatutos é que na simulação existe a eliminação da diferença entre a representação e o representado. Como a eliminação dessa diferença não pode se concretizar completamente na realidade, ela se dá no plano ideológico, da retórica e da crença. Nas palavras de Baudrillard:

> Assim é a simulação, naquilo em que se opõe à representação. Esta parte do princípio de equivalência do signo e do real (mesmo se esta equivalência é utópica, é um axioma fundamental). A simulação parte, ao contrário da utopia, do princípio de equivalência, parte da negação radical do signo como valor, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda referência. Enquanto que a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro.
> Seriam estas as fases da imagem:
> – ela é o reflexo de uma realidade profunda
> – ela mascara e deforma uma realidade profunda
> – ela mascara a ausência de realidade profunda
> – ela não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro. (Baudrillard, 1991, p. 13)

A paisagem participaria dessa gênese e seria um espaço privilegiado para essa simulação. Depois de esvaziada da narrativa, absorver a perspectiva e se transformar em um gênero independente, a pintura de paisagem vai criar um lugar virtual, onde adentramos e percorremos virtualmente através de nossa imaginação. Uma imagem equivalente à natureza.

A narrativa de Couchot mostra também que o homem do renascimento já é um homem que se desligou da natureza. O homem não faz mais parte da natureza, ele a vê de fora, por suas imagens, e compete com ela criando uma outra realidade, onde ela, a natureza, fica do lado de fora. Notamos essa visão mais claramente na geografia, que prontamente adota o conceito paisagem. Além disso,

na geografia, concomitante a essa gênese, temos um grande desenvolvimento da cartografia, que está ligado ao desenvolvimento da paisagem, participam de uma mesma lógica, um mesmo pensamento. O geógrafo Jean-Marc Besse, em seu ensaio *Brueghel e a geografia*, discute essas ligações. A respeito da criação do mapa-múndi, aquele que pretende mostrar todos os territórios, vai dizer:

> Podemos então talvez compreender o que une o mapa-múndi e a representação artística da paisagem e, além disto, dar uma significação a este gesto que consiste em representar a Terra como paisagem. Nestes dois casos é preciso, por assim dizer, retirar-se, desprender-se da Terra para percebê-la como um todo. Não é mais preciso pertencer ao lugar para vê-la.
>
> No entanto, esta visão só pode se efetuar numa imagem. O espaço terrestre é perceptível e intelectualmente apreensível como um todo unicamente na virtualidade de uma experiência, da qual o mapa-múndi e a representação da paisagem são as condições suportes. Nisto o mapa e a visão da paisagem são portadores de um novo gênero da experiência terrestre. (Besse, 2006, p. 35)

A experiência então, nesse novo paradigma, vai ser mediada pela imagem. Primeiramente a visão terrestre como coloca Besse. O homem se afasta da Terra para vê-la como uma imagem, uma visão mais completa, pois inclui nela seus modelos teóricos, suas concepções do todo, naquilo que Maderuelo vai chamar de "paralelismo sinestésico entre o olho e o pensamento" (Maderuelo, 2005, p. 37).

Séculos passados desse primeiro desligamento, o homem já está distante demais da natureza e a imagem vai passar a mediar toda experiência. As imagens técnicas vão ser bombardeadas pelas mídias de massa, impondo nelas discursos que muitas vezes não sabemos ler, mas que nem por isso deixamos de absorvê-los, pois naturalizamos seus artifícios, muitos outros além da perspectiva. A arte muitas vezes está construindo e desconstruindo esses paradigmas, ora de um lado ora de outro.

A representação se consolida como equivalente da realidade, fazendo sumir tanto a representação quanto a realidade. Assim como no conto de Jorge Luis Borges *Do rigor na ciência*, onde, em um império imaginário, o rigor dos cartógrafos os leva a construir um mapa do império com o tamanho exato do próprio império e que coincidia com ele em todos os pontos. Depois o mapa se arruína sob a ação das intempéries e os seus restos, que ainda podem ser encontrados nos desertos, passa a ser habitado por mendigos e animais.

> Hoje a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não

> precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros – é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. É o real, e não o mapa, cujos vestígios subsistem aqui e ali, nos desertos que já não são do Império, mas o nosso. *O deserto do próprio real.*
>
> De fato, mesmo invertida a fábula é inutilizável. Talvez subsista apenas a alegoria do Império. Pois é com o mesmo imperialismo que os simuladores atuais tentam fazer coincidir o real, todo o real, com os seus modelos de simulação. Mas já não se trata de mapa nem de território. Algo desapareceu: a diferença soberana de um para o outro, que constituía o encanto da abstração. Pois é na diferença que consiste a poesia do mapa e o encanto do território, a magia do conceito e o encanto do real. (BAUDRILLARD, 1991, p. 8)

As imagens cobrem a realidade como um véu, depois perdem o seu lastro de referência e passam a se referir a elas mesmas, à sua natureza e a outras imagens, que por sua vez, remetem a outras, em um abismo de imagens onde temos dificuldade de encontrar o real. Essa seria a hiper-realidade, como define Baudrillard, essa segunda realidade artificial onde habitamos, em que a imagem é *mais real que o real.*

Essas considerações nos ajudam a entender o que está em jogo quando discutimos a paisagem, que vai muito além do senso comum que a entende como a vista de um ambiente natural abarcada pelo olhar. A gênese da paisagem nos conta sobre seu lugar em nossa cultura. Sua forma artística é sempre uma problematização dessas questões levantadas aqui e fala fortemente sobre o próprio estatuto da imagem, de nossa cultura visual, além, claro, de nossa relação com o espaço.

[1] Maderuelo comenta que termos como o grego *topia*, o latino *loca amoena* ou o italiano *paese*, por exemplo, aparecem traduzidos ou *atualizados* erroneamente como paisagem em diversos textos.

[2] Erwin Panofsky lista em seu estudo *A perspectiva como forma simbólica* as incompatibilidades de nossa visão com o modelo da perspectiva.

[3] Hockney também faz uma ligação da história da fotografia com a história da arte geral. História essa que nunca esteve separada, porém muitos autores escreveram histórias da fotografia separadas da história da arte, contribuindo para esses equívocos.

[4] Cauquelin nomeia o capítulo de seu livro que trata da perspectiva dessa maneira: *Um artifício invisível.* Trata-se do primeiro capítulo da terceira parte do livro *A invenção da paisagem.*

[5] O filme *Matrix,* citado no artigo, foi baseado na obra de Baudrillard *Simulacros e Simulação.*

Referências

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BESSE, Jean-Marc. *Ver a terra: seis ensaios sobre a paisagem e a geografia*. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BORGES, Jorge Luis. *História universal da infâmia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

CAUQUELIN, Anne. *A invenção da paisagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte. Da fotografica à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

HOCKNEY, David. *O conhecimento secreto*. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

IRMÃOS WACHOWSKI. *The Matrix*. Estados Unidos/Austrália. Warner Bros Pictures, 1999. 2h16min.

MADERUELO, Javier. *El Paisaje: génesis de un concepto*. Madrid: Abada Editores, 2005.

PANOFSKY, Erwin. *A perspectiva como forma simbólica*. Lisboa: Edições 70, 1999.

Artigo enviado em março de 2016. Aprovado em maio de 2016.