

Introdução

A perspectiva linear,¹ a partir de Brunelleschi (1377-1446), tem sido até hoje o meio mais rápido de comunicar uma ideia de designer para designer, de designer para cliente, assim como, uma forma de materializar um pensamento, um *input*, um projeto que começa a ser elaborado mentalmente, do designer para ele mesmo.

Questionamentos a respeito da eficácia da comunicação dos desenhos em perspectiva criam força a partir do momento em que surgem outros meios de comunicação como a perspectiva auxiliada por computador e a mais recente proposta de representação espacial denominada RV – Realidade Virtual, com todos os seus equipamentos de imersão: capacete de realidade virtual (*head mounted displays*), luvas (*data gloves*), BOOM (*binocular omni – orientation monitor*), etc.

Até que ponto a perspectiva linear pode ser considerada uma linguagem, e se pode, encontra-se obsoleta?

E ainda, a perda de elementos pictóricos importantes como a linha, o contorno e a textura gradiente utilizada para dar noção de claro e escuro, substi-

1 A perspectiva linear – ou artesanal – aqui estudada abrange todas as perspectivas desenhadas à mão livre ou à instrumento. Consideraremos à mão livre os desenhos denominados de esboços, croquis ou perspectiva desenhada a sentimento; à instrumentos, consideraremos qualquer perspectiva desenhada com auxílio de esquadros e régua a partir de quaisquer dos três processos: seja o Processo dos Pontos Medidores, ou o Processo dos Arquitetos, ou o Processo das Três Escalas. Ambas – à mão livre ou a instrumento – podendo ser Perspectiva de Exteriores ou Perspectiva de Interiores, com um, dois ou três pontos de fuga; estando o observador à direita ou à esquerda, mais próximo ou mais afastado, mais acima ou mais abaixo em relação ao objeto. A perspectiva linear é uma projeção tridimensional, conhecida sob outros nomes: cônica, central, geométrica, aérea e de observação. Para conceitos mais abstratos, indicamos os livros: *A Perspectiva dos Profissionais*, Gildo A. Montenegro, 1983, Ed. Edgard Blücher Ltda, e *Desenho de Perspectiva*, Robert W. Gill, tradução de Eduardo Nogueira, 3a. edição, Lisboa, 1989, Ed. Presença Ltda.

tuídos pela imagem chapada das perspectivas computadorizadas, semelhantes à fotografia, influenciaram na qualidade da comunicação?

A importância desta qualidade, no mundo ocidental, entre profissional (técnico) e cliente (leigo) leva-nos a procurar por estas respostas, uma vez que a experiência profissional vivida diariamente em escritório de Design de Interior nos tem mostrado que vistas ortogonais – representação do produto em duas dimensões – não são interessantes para quem não tem uma formação técnica específica na área de Design, Arquitetura ou engenharia, e raramente consegue visualizar em três dimensões o que está desenhado em apenas duas.

Nosso trabalho passa um olhar reflexivo sobre o emprego da perspectiva linear ao longo da história. Traçaremos um paralelo entre esta e a perspectiva auxiliada por computador, discutindo a questão da perspectiva enquanto linguagem e desmembrando seus elementos visuais gráficos através de estudos de caso. Enfim, pesquisaremos se a forma, ou o conjunto de formas, em três dimensões, consegue se fazer explícita entre quem faz o projeto e quem compra o mesmo, salientando que ambas as perspectivas, como diz o Professor Gildo Montenegro “não passam de um meio para se chegar a um fim”,² e que o designer precisa, incontestavelmente, saber expressar-se através de imagens gráficas pictórica (meio), para atender à prática e às relações pessoais que seu ofício exige (fim).

2 “Nossa ideia é lembrar que a Perspectiva é um MEIO geométrico para chegar a um FIM: a representação artística. Uma volta às origens, pois a Perspectiva nasceu do estudo de suas aplicações no Teatro, na Arquitetura, na Pintura e na Escultura. Depois vieram os geômetras e, com eles, as abstrações. Não podemos aceitar que o estudo da Perspectiva se faça a partir de abstrações que terminam aí mesmo. A maioria das pessoas usa a Perspectiva como MEIO de representação gráfica: o desenhista, o arquiteto, o programador visual, o desenhista industrial, o publicitário, o cenarista, o pintor e outros profissionais. A estes e a todos os que fazem a Perspectiva Aplicada, dedicamos este livro. Apresentação do livro *A Perspectiva dos Profissionais*, Gildo A. Montenegro, 1983, Ed. Edgard Blücher Ltda.