

## Panoramas do século XIX: olhares do alto, cenários de batalhas

Mário César Coelho<sup>1</sup> - PPG-UFSC/UFSC

*A gigantesca massa se imobiliza sob o olhar. Ela se modifica em texturologia onde coincidem os extremos da ambição e da degradação, as oposições brutais de raças e estilos, os contrastes entre os prédios criados ontem, agora transformados em latas de lixo, e as irrupções urbanas do dia que barram o espaço. (...) Subir até o alto do World Trade Center é o mesmo que ser arrebatado até ao domínio da cidade. O corpo não está mais enlaçado pelas ruas que o fazem rodar e girar segundo uma lei autônoma; nem possuído, jogador ou jogado, pelo rumor de tantas diferenças e pelo nervosismo do tráfego nova-iorquino. Aquele que sobe até lá no alto foge à massa que carrega e tritura em si mesma toda identidade de autores ou de espectadores. Ícaro, acima dessas águas, pode agora ignorar as astúcias de Dédalo em labirintos móveis e sem fim. Sua elevação o transfigura em voyeur. Coloca-o à distância.(...) Será necessário depois cair de novo no sombrio espaço onde circulam multidões que, visíveis lá do alto, embaixo não vêem? Queda de Ícaro. No 110º andar, um cartaz, semelhante a uma esfinge, propõe um enigma ao pedestre por instantes transformado em visionário: It's hard to be down when you're up.<sup>2</sup>*

A principal característica nas paisagens dos panoramas é de serem visões do *alto*, seja de uma montanha, uma edificação, o convés de um navio. É do alto que se pode ter uma melhor idéia da totalidade de um lugar. O *olhar do alto* mantém determinadas características, em diferentes épocas, e está relacionado com as primeiras representações de cidades, principalmente quando eram desenhadas como se fossem vistas por um observador celestial.<sup>3</sup> Serão abordados aqui alguns exemplos na história da pintura e uma forma artística e de entretenimento que ocorreu durante todo o século XIX que foi a dos *panoramas*, pinturas circulares expostas nas chamadas Rotundas. Primeiramente os temas foram da natureza e vistas da cidade, mas já no final do século, as principais motivações destas pinturas eram os cenários de batalhas.

O pintor Albrecht Altdorfer (1480-1538) foi um dos primeiros pintores a retratar uma paisagem sem seres humanos e nem reproduzir uma história (*Paisagem*, c. 1526-8).<sup>4</sup> Ele fez estudos e aquarelas de montanhas e florestas e, apesar de não viajar muito, empreendeu uma viagem pelo Danúbio e os Alpes em 1511. Talvez tenha tido contato também com estudos de Albrecht Dürer da paisagem dos Alpes. Na paisagem o sentido de profundidade do espaço provém de diversos fatores, entre eles a diferença de tonalidades e cores a partir das distâncias, a diminuição das dimensões, da textura, dos detalhes e das sombras configurando os objetos.

Nas pinturas de paisagens normalmente o ponto de vista do observador está situado o mais alto possível propiciando uma maior visibilidade. Em *Batalha entre Alexandre e Dario próximo ao rio Issu* (1529) o pintor escolhe “um ponto de vista altíssimo e distante, semelhante aquele de uma águia em vôo. Com a acuidade de um olhar da águia...”<sup>5</sup> Imagem onde convivem o geral e o particular, entre os detalhes das figuras do primeiro plano e o cenário amplo da batalha que se estende até uma linha de horizonte que coloca em relevo a curvatura da terra: “o olhar próximo consente de colher qualquer coisa que foge a visão de conjunto e vice-versa.”<sup>6</sup> Esta pintura permite um olhar duplo, onde podemos nos deter na armadura dos cavaleiros, nos porta-bandeiras, nos desenhos dos cavalos, nas plumas dos capacetes dos soldados, Alexandre se dirigindo para a vitória, mas ao mesmo tempo na visão de conjunto os cavaleiros na paisagem aparecem apenas como uma textura. O artista adota “uma visão panorâmica, em resultado da qual os dois protagonistas se perdem no formigueiro dos seus exércitos”.<sup>7</sup> A presença simultânea do “dia” e da “noite” acentua ainda mais o distanciamento “com o sol a romper triunfantemente das nuvens, ‘derrotando’ a lua, como um drama celeste acima da vasta paisagem alpina, em relação com a luta dos exércitos, elevando a cena a um nível cósmico”.<sup>8</sup>

Entre várias obras tratando de provérbios, o pintor Pieter Bruegel, o Velho (1525-1569) representou o tema do mito de Ícaro: o engenhoso Dédalo, juntamente com seu filho, presos no labirinto que ele próprio projetara e do qual a única alternativa de fuga seria em direção ao céu. Dédalo projetou voar criando asas com cera e penas de pássaros. O pai adverte Ícaro de não voar nem muito próximo do mar, nem do sol. Ícaro encantado com a possibilidade de voar, imprudentemente, resolve ir mais alto em direção ao sol esquecendo os conselhos do pai. Suas asas de cera derretem e ele cai no mar. Na gravura *Navio de guerra com a queda de Ícaro* (circa 1565), Dédalo está voando e Ícaro, próximo ao Sol, já está prestes a cair. Dependendo do sentido que se queira dar para este evento, querer chegar ao alto terá uma punição ou será um ato de incentivo ao conhecimento.<sup>9</sup>

Alguns detalhes da obra *Paisagem com a queda de Ícaro* (c. 1555) são instigantes como apenas aparecerem as pernas de Ícaro no mar e ninguém prestar atenção na cena,

nem ao menos o pescador que está em frente. Um homem trabalhando com um arado está de costas executando seus afazeres cotidianos, assim como o cego. E ainda há um morto que provém de um provérbio flamengo: *Nenhuma charrua para um homem morrer*.<sup>10</sup> Esta despreocupação para com o outro, principalmente quando estamos imersos em nossos próprios problemas é também o *tema* desta paisagem.

A tragédia de Ícaro, no plano cotidiano passa despercebida. *É duro descer quando se está no alto*. O olhar panorâmico do pintor, do *príncipe*, permite traçar uma geografia, vislumbrar o tecido, perceber as artérias principais, a massa que se desloca sem perceber seu próprio *desenho*. Aos pés do chão as pessoas estão absortas em seus afazeres, presas em seus mundos cotidianos. São como os seres da pintura de Bruegel: o cego, o ceifeiro ou o pescador.

As profundas transformações ocorridas no final do século XVIII, tanto no plano político quanto industrial fazem com que as cidades tenham uma expansão caótica, e onde o indivíduo perde a capacidade de se reconhecer no espaço público. Nas grandes cidades as pessoas podem andar por a fio sem sair do espaço urbano. Walter Benjamin destaca a experiência do choque no final do século XIX, que as pessoas vão incorporando no seu dia a dia, a ponto de não se importar mais com a presença do outro. No conto de Edgar Allan Poe, o *Homem da multidão*,<sup>11</sup> fica estabelecido um limite na crença de se acreditar numa ordem. Um homem enigmático, incansável, é seguido pelo narrador pelas ruas da cidade durante toda a madrugada, fazendo com que o narrador, ao final, desista de tentar compreendê-lo: “ele não se deixa ler”.

O *Panorama* é uma visão da paisagem de um ponto estrategicamente mais alto ressaltando aspectos pitorescos e abarcando uma visão geral de um cenário. Quando a representação, além de ser do alto, retrata “toda” a paisagem, se torna um panorama circular. Buscava retratar “toda” a paisagem circundante. A forma de exposição da pintura é o interior de uma arquitetura especialmente projetada para este tipo de visão, que por sua

característica circular era chamada de *rotunda*. Procurava se incorporar junto com a pintura um olhar que pudesse se movimentar em diversas direções a partir de um ponto central - o olhar do artista, reconstituindo uma situação corporal que pudesse propiciar aquela mesma visão.

O *panorama* está inserido aos divertimentos populares e da cultura de massa e foi patenteado em 1787, pelo inglês Robert Barker, quando ele representou a visão de Londres a partir do teto de uma edificação. A invenção foi chamada de *La nature a coup d'oeil*, a natureza num piscar de olhos. Através dos panoramas o público tinha a possibilidade de estar presente virtualmente num outro lugar. Este tipo de arquitetura teve muito sucesso entre o público das grandes cidades, como Londres e Paris. O espetáculo oferecido servia como compensação à alienação da multidão, uma alienação que acaba reforçando um entretenimento de falsas ilusões. Para outros a representação panorâmica acaba transformando a cidade em paisagem e portanto, em objeto de contemplação e consumo.

O público heterogêneo e em boa parte popular das rotundas não vem procurar um prazer estético, nem mesmo, como se tem facilmente dito, uma simulação do movimento, que entrará mais tarde no campo de seus interesses. Ele vai viver a ilusão bem mais preciosa de um domínio sobre o mundo, sobre o espaço coletivo; nos panoramas, a cidade se dá como uma configuração estável ordenada à volta do espectador que reapropria assim a aglomeração naquilo que ele sente cotidianamente a impressão de se perder. Adotando um ponto de vista dominante, reintegrando uma posição central, o indivíduo capta uma nova medida da cidade, ele reencontra uma legibilidade e uma percepção de conjunto.<sup>12</sup>

Os panoramas estão ligados à modernidade, na difusão de uma paisagem virtual buscando ao máximo possível a representação do *real*. A idéia era de que as pessoas pudessem viajar de uma capital à outra, sem sair do lugar. O espectador parece imerso na atmosfera de uma paisagem *real*, ele experimenta um deslocamento virtual propiciado por uma pintura que, além da sua linguagem pictórica realista, integra uma arquitetura apropriada. O deslocamento do observador para o ambiente observado simula a visão do viajante nos cumes das montanhas: “A plataforma central, exígua, também deixa ao espectador a atitude de se deslocar, de girar seu olhar, reproduzindo assim duas das experiências maiores que aparecem em todos os relatos de viagens do século XVIII: o horizonte, o ponto culminante”.<sup>13</sup>

Além do gosto pelas viagens, uma série de descobertas e inovações ganham o dia, a imprensa se desenvolve, as ferrovias se expandem “ao que se juntaram as políticas imperialistas e colonialistas que reforçaram o interesse pelas regiões exóticas”.<sup>14</sup>

Um aspecto importante é o da substituição da realidade, o de fazer o espectador se sentir presente num lugar: “A imagem, portanto, vale pela experiência, permitindo realizar um sonho que reencontramos freqüentemente na primeira metade do século XIX e mais adiante: viajar sem se deslocar”.<sup>15</sup> Uma viagem sem riscos e fadiga, sem um perigo “real” de perda da vida, substituindo a experiência por um “espetáculo ilusionista”.

No diorama, no panorama, podemos viver também as catástrofes, as batalhas, as navegações em tormentas, sem ter de sofrer os perigos e os inconvenientes. Um medo confortável e sem risco, assim poderíamos resumir a emoção proposta. (...) A experiência do mundo e da realidade é substituída por seu simulacro.<sup>16</sup>

A incorporação de elementos móveis e de luzes criando a ilusão da mudança da hora do dia em que a paisagem estava representada, associada aos efeitos de sons, ventos, fumaças, procuravam colocar a pessoa em outro ambiente, simulando o ambiente natural, uma paisagem de cidade ou uma cena de batalha. É esta capacidade de inserção, primeiramente dos panoramas, depois nos dioramas, mareoramas e outros, que o cinema muitos anos mais tarde conseguiria suplantar utilizando as imagens em movimento.

O panorama nasce, com Barker sobre o signo do “atestado de veracidade”, de uma representação que procura ser equiparada ao *real*. Ele procura se cercar de testemunhas, atestando sua forma de trabalhar, para comprovar que sua representação está mais próxima do *real*. Isto significa dizer que os panoramistas precisavam de muita preparação e estudos para tentar levar *realidade* à tela.

Para as pinturas de batalhas o panoramista pesquisava os lugares de combates, entrevistava os soldados e oficiais. Isto era necessário para haver credibilidade na representação. O pintor exercia uma tarefa semelhante a do historiador criando uma representação da realidade mais próxima possível da “verdade”. Além disto eram publicados programas (livretos) explicativos sobre o tema e a forma de representação. Em muitos panoramas de batalhas passadas na Europa, acontecia de os velhos combatentes irem com

sua família, apontando os lugares e formas de luta e, assim, reviverem suas próprias experiências.

O panorama foi um dos primeiros mecanismos de difusão da cultura para massas, para onde acorriam milhares de pessoas em busca das novidades transmitidas pelas paisagens de outros lugares e de outros tempos, associados ao crescente nacionalismo na segunda metade do século XIX. Os cenários de batalhas eram formas de animar as causas nacionalistas. A *panoromania* foi reavivada pelas representações de batalhas na guerra franco-prussiana, em que mesmo as batalhas perdidas, ou até versões diferentes do confronto eram temas dos panoramas.

No Brasil, Victor Meirelles foi um dos artistas que utilizou esta forma de espetáculo expondo três grandes panoramas (hoje perdidos) no Rio de Janeiro no final do século XIX. Victor Meirelles se identificou com este gênero de pintura, pois antes de executar os panoramas já pintava quadros “históricos”. Para realizar a *Batalha de Guararapes* foi preciso se deslocar para Pernambuco e pesquisar o acontecimento e construir sua representação. Da mesma forma, na Guerra do Paraguai se deslocou para o campo de batalha. Esta era uma prática comum tanto para os pintores acadêmicos que privilegiavam o gênero de pintura histórica, quanto os pintores contratados para executar os panoramas nas rotundas.

Em 1896 Meirelles expôs seu segundo panorama circular: *Entrada da esquadra legal na Revolta da Armada: ruínas da Fortaleza de Villegaignon*. Estes panoramas registram um acontecimento na fase republicana: A Revolta da Armada. É o retrato de uma cidade vista a partir de uma fortaleza em ruínas. A bandeira nacional tremula sobre os escombros.

Os panoramas circulares expostos na rotunda da Praça XV de Novembro (antigo Paço Imperial) representaram, de certa forma, uma ruptura com o que era realizado até então por este artista pertencente à escola acadêmica, uma tentativa de estar mais próximo das linguagens realistas e, principalmente, da pintura de entretenimento e espetáculo que era representada em parte pelos panoramas.

## Notas

<sup>1</sup> Professor Adjunto do Departamento de Expressão Gráfica (UFSC) e doutorando no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

<sup>2</sup> CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*: 1. artes de fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994, p. 169-170

<sup>3</sup> Idem, *ibidem*, p. 170.

<sup>4</sup> GOMBRICH, E. H. *A história da arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999, p. 355.

<sup>5</sup> GINZBURG, Carlo. *Microstoria*: due o tre cose so di lei. Quaderni Storici, n. 86, vol. XXIX (2), 1994, p. 524.

<sup>6</sup> Idem, *ibidem*, p. 524.

<sup>7</sup> JANSON, H. W. *História da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1992, p. 490.

<sup>8</sup> Idem, *ibidem*, p. 491

<sup>9</sup> Ginzburg, Carlo. O alto e o baixo: o tema do conhecimento proibido nos séculos XVI e XVII. In: *Mitos, emblemas, sinais*: morfologia e história. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

<sup>10</sup> OBRAS primas de Brueghel. Introdução de Christopher Brown. Lisboa, São Paulo: Editorial Verbo, 1975.

<sup>11</sup> POE, Edgar Allan. *O homem da multidão*. Florianópolis, Paraula, 1993.

<sup>12</sup> COMMENT, Bernard. *Le XIX siècle des panoramas*. Paris: Société Nouvelle Adam Biro, 1993, p.91-92.

<sup>13</sup> AUMONT, Jacques. *O olho interminável*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004, p. 56

<sup>14</sup> COMMENT, *op. cit.*, p. 87.

<sup>15</sup> Idem, *ibidem*, p. 86.

<sup>16</sup> Idem, *ibidem*, p. 87.