

Universidades Lusíada

Sequeira, Maria Luísa Alves de Paiva Menezes,
1966-

Os jogos ilusórios das anamorfoses

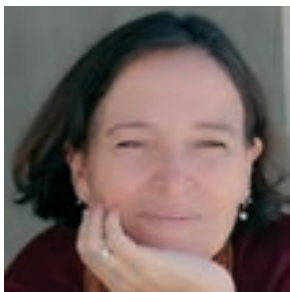
<http://hdl.handle.net/11067/7604>

<https://doi.org/10.34628/KGBN-GD03>

Metadados

Data de Publicação	2024
Resumo	Tendo em consideração a mobilidade de um observador no espaço e a diversidade formal dos suportes de representação (planos, curvos, poliédricos ou empenados), será tema desta apresentação compreender o controlo que é possível exercer sobre a representação perspéctica, de modo a criar efeitos de ilusão de óptica que permitem ao observador apreender representações cambiantes, com efeitos surpreendentes, de acordo com a sua mobilidade nesse espaço de actuação. Os jogos ilusórios das anamorfoses pod...
Editor	Universidade Lusíada Editora
Palavras Chave	Arquitectura - Filosofia, Perspectiva
Tipo	article
Revisão de Pares	Não
Coleções	[ILID-CITAD] Contribuições em livros

Esta página foi gerada automaticamente em 2026-10-31T02:02:55Z com
informação proveniente do Repositório



LUÍSA PAIVA SEQUEIRA

Licenciada em Arquitectura pela FA-UTL (1990) e em Pintura pela FBA - UL (2013). Obteve o grau de Mestre em Arquitectura pela U. Lusíada (1998) e o grau de Doutor em Escultura pela FBA - UL (2013). É sócia gerente do LabART Laboratório de Arquitectura e Arte - Centro de Estudos desde 1991, onde partilha a responsabilidade de coordenar diversos projectos de arquitectura e artes, bem como a gestão do atelier. É docente universitária de Projecto Arquitectónico, na Universidade Lusíada desde 1992 e desde 1994 partilha a docência com a Universidade Lusófona, nas áreas de Projecto Arquitectónico e Design. Os seus principais interesses de investigação estão ligados às Artes.

OS JOGOS ILUSÓRIOS DAS ANAMORFOSES

Luísa Paiva Sequeira

CITAD | Universidade Lusíada, Lisboa, Portugal

mluisapaiva2@gmail.com

Orcid: 0000-0003-2126-581X

DOI: <https://doi.org/10.34628/KGBN-GD03>

Abstract: Tendo em consideração a mobilidade de um observador no espaço e a diversidade formal dos suportes de representação (planos, curvos, poliedricos ou empenados), será tema desta apresentação compreender o controlo que é possível exercer sobre a representação perspéctica, de modo a criar efeitos de ilusão de óptica que permitem ao observador apreender representações cambiantes, com efeitos surpreendentes, de acordo com a sua mobilidade nesse espaço de actuação.

Os jogos ilusórios das anamorfoses podem ser reais ou virtuais, executados segundo métodos tradicionais ou com recurso às novas tecnologias computadorizadas, mas centram-se sempre no problema da mobilidade do observador e sua relação com o espaço envolvente que, neste caso, se procura que seja harmónico, proporcionado e edílico.

O regime de ocularidade, crescente, a partir do século XVI, e que, progressivamente se vai impondo sobre os demais sentidos, conduz a uma supremacia da imagem de rápida apreensão, mas conducente à incapacidade de profundidade, ou seja, de uma leitura que possa ir além da superfície das coisas.

Keywords: Ilusão ótica; Representação; Perspectiva; Profundidade.

Definição

Anamorfose (anamorfismo) (do grego ἀναμόρφωσις, *anamòrfôsis* «reformação, retorno da forma, reiteiração da forma, reversão da forma», derivado de ἀναμόρφωσις: “formar de novo”; de ἀνά, *aná*: “no alto, em cima; no alto de, sobre; de baixo para cima” + μορφή *morphê*: “forma”) é utilizado em várias áreas do conhecimento – matemática, ótica (com aplicações nas artes visuais), biologia e geologia, com diferentes acepções.

Ana Sofia dos Penedos Alves (2016).
O Desenho da Perspetiva na Concepção de Trompe L'oeils e Anamorfoses. [S.l.]:
Universidade de Lisboa.

As Anamorfoses são processos de transformação, distorção, recombinação, aumento de complexidade, fusões, etc., que ocorrem naturalmente, mas também de forma induzida.

O conceito de anamorfose aplica-se a qualquer situação onde a base constitutiva transfere as suas características para a constituição geral.



Figura 1- *Os Embaixadores* (1533), *The National Gallery*, Londres, Hans Holbein, o jovem.



Figura 2- Exercício de deformação da representação de modo a corrigir a imagem do crânio, que, no quadro original surge deformado. Autoria de João M. Sequeira

Na pintura: *Os Embaixadores*¹, constata-se dois tipos de representação. Quando se contempla o quadro em plano frontal, para além da cena realista da composição, observável num olhar mais imediato, subjaz uma outra, distorcida, em primeiro plano. No entanto, se a aproximação à tela for escorça, haverá um momento no qual, antes da representação poder ser apreendida como um todo, se observa um crânio que pretende representar a precariedade da vida e lembrarnos da nossa própria finitude.

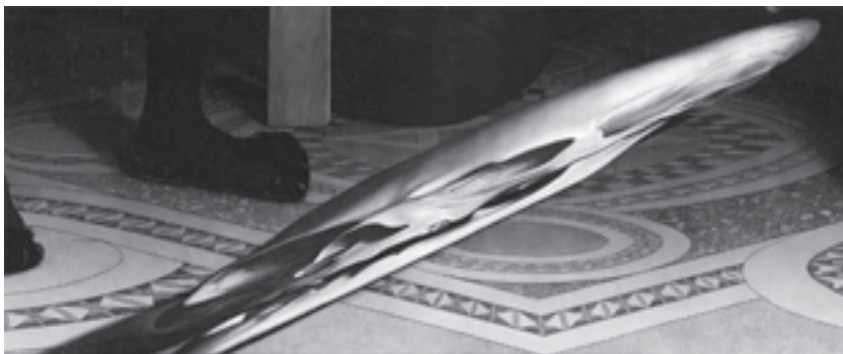


Figura 3 – Ampliação do crânio, tal como pode ser observado no quadro de Holbein.
A autoria de João M. Sequeira



Figura 4 – Ampliação do crânio, da Figura 2. Autoria de João M. Sequeira

A procura de meios de representação que coincidam ou, pelo menos se aproximem do modo como o Homem “vê o mundo” é uma demanda muito antiga.

O método de representação que, comumente, designamos de Perspetiva Linear (visão cónica), desenvolveu-se na Europa Ocidental, a partir do Renascimento.

¹ Jean de Dinteville e Georges de Selve, ambos enviados como embaixadores do rei francês Francisco I à corte inglesa do rei Henrique VIII.

O quadro foi pintado em Londres, onde os embaixadores tinham a difícil missão e proteger os interesses do seu país e tentar impedir que os ingleses se separassem da Igreja de Roma.

Mas já os Gregos, da Antiguidade Clássica, sabiam que o olho humano tende a distorcer as formas e, por isso, procediam a deformações dos elementos arquitetónicos, para que estes parecessem corretos, ao observador.



Figura 5 - Templo a Poseidon, Cabo Sounion, Grécia. Fonte própria

Figura 6 - Detalhe do pódio do Templo de Poseidon. Fonte própria

No Renascimento o conhecimento, sobre este método de representação, foi mais desenvolvido, mais cientificado, se quisermos e, por isso, passou a ser passível de ser transmitido com grande rigor.

No entanto e tal como com os antigos Gregos, aquilo que se procurava, era uma aproximação ao “belo ideal”, através da harmonia, do equilíbrio e da boa proporção das formas.



Figura 7 - Praça do Capitólio, Roma (1534...), Planta da Praça, Miguel Ângelo Buonarroti.

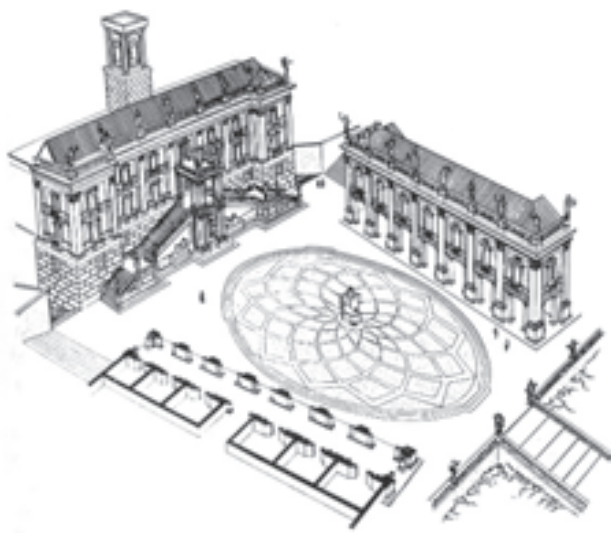


Figura 8 - Praça do Capitólio, Roma (1534...), Representação Perspetivada, Miguel Ângelo Buonarroti.

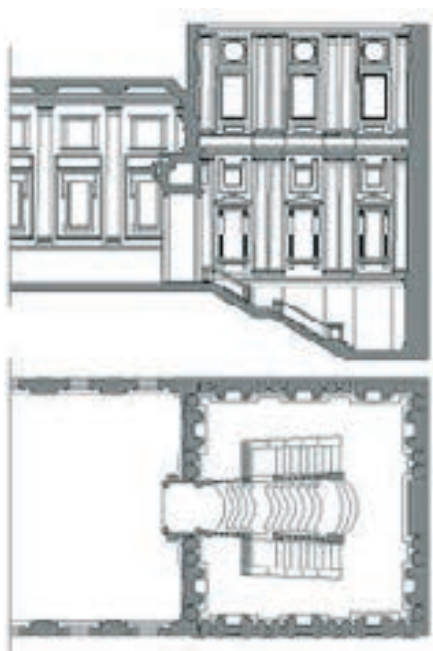


Figura 9 - Escadaria da Biblioteca Laurenziana, Planta e Corte Florença (1523 -1525), Miguel Ângelo Buonarroti.

<https://www.pinterest.pt/pin/676736281490636676/> (open source)



Figura 10 – Escadaria no hall de entrada da Biblioteca Laurenziana, Miguel Ângelo Buonarroti.
ID da imagem 279345

Foi mais tarde, já nos séculos XVII e XVIII, com a emergência do estilo Barroco, que, não só o domínio dessa técnica de representação passou a ser pleno (e usada com grande mestria e sofisticação), como assumiu uma componente simbólica².

Este novo estilo (Barroco), que surge associado ao movimento da Contrarreforma da Igreja Católica Apostólica Romana, tem como propósito manter os fiéis no seio desta Igreja e impedir que estes adiram às novas ideias Cristãs Protestantes.

No que à Arquitetura diz respeito, este movimento artístico não irá propor nada de novo e de fundamental, uma vez que os espaços continuam a ter o mesmo tipo de características, estruturais, dimensionais, proporcionais e técnicas, dos anteriormente existentes.

² Veja-se: A Perspetiva como forma Simbólica, de Erwin Panafosky.



Figura 11 - Igreja de Santo Ignazio de Loyola, Roma (1626 - 1650), Andrea di Pozzo
Pintura de teto com prolongamento vertical ilusório. Fonte própria



Figura 12 - Igreja de Santo Ignazio de Loyola, Roma (1626 - 1650), Andrea di Pozzo. Cúpula
Ilusória. Fonte própria



Figuras 13 e 14 - Pintura de sala, Museu degli Argenti (1640), Ângelo Michele Colonna e Agostino Mitelli. Fonte própria

A proposta Barroca dá-se, não ao nível físico, mas sim sensorial.

É através do domínio da arte da representação que os espaços são trabalhados de maneira a que, quem os contemple, os apreenda de um outro modo.

Trata-se de um jogo de “enganos” que ilude os sentidos.

Os espaços parecem prolongar-se para lá da sua fisicalidade, projetando-se verticalmente, por vezes rompendo a cobertura e mostrando o Céu. Ou rompendo os planos de alvenaria.

A conformidade do espaço pode também ser iludida. Tetos planos que agora parecem abobadados ou planos de parede que sugerem a ondulação.



Figuras 15 e 16 - Pintura de sala, Museu degli Argenti (1640), Ângelo Michele Colonna e Agostino Mitelli. Fonte própria

A sala das perspectivas da Villa Farnesina, em Roma, por exemplo, tem diversas representações perspéticas em diversos planos distintos, pressupondo (para o visionamento de cada perspectiva) um ponto de observação diferente, como se o pintor estivesse a prever a dinâmica de movimentos que o observador tem naquele espaço.



Figuras 17 e 18 – Vista da sala das perspectivas, Villa Farnesina, Roma (1518/ 19), Baldassare Peruzzi. Fonte própria

Outro exemplo de um *tromp l'oeil* obtido à custa de uma ilusão perspética, é o fresco da autoria de Andrea Pozzo³, pintado na parede oblíqua que topeja uma nave (corredor) na Casa di Gezú, em Roma (1680). Esta representação, embora numa parede escorça, sugere um plano frontal, perpendicular às paredes laterais da nave (correção do espaço à custa de uma ilusão de perspectiva).

Neste exemplo, não só a perspectiva serve para corrigir o espaço, como as próprias figuras são deformadas para que, do ponto estabelecido, a figura surja correta ao observador.

³ Andrea Pozzo foi um padre Jesuíta italiano, pintor, arquitecto e teórico do período barroco. Ficou conhecido pelos seus frescos, realizados com recurso a uma ilusão de óptica conhecida por “quadratura” segundo a qual a arquitectura e a pintura decorativa se complementam.

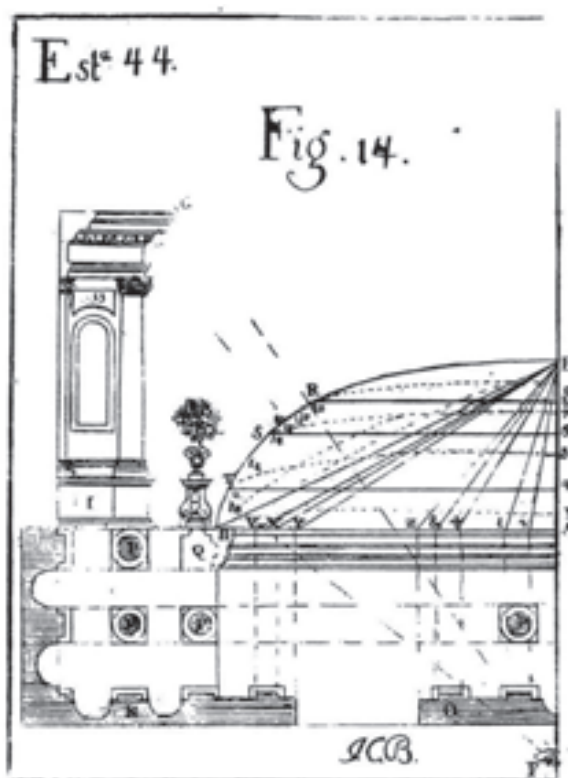


Figura 19 - Ilustração, método dos fios esticados



Figura 20 – Anamorfose no corredor da Casa Professa de Gezù, Roma, 1680. Andrea Pozzo. À esquerda, vista correta, num enquadramento visual oblíquo; À direita, vista frontal em relação à superfície de parede.

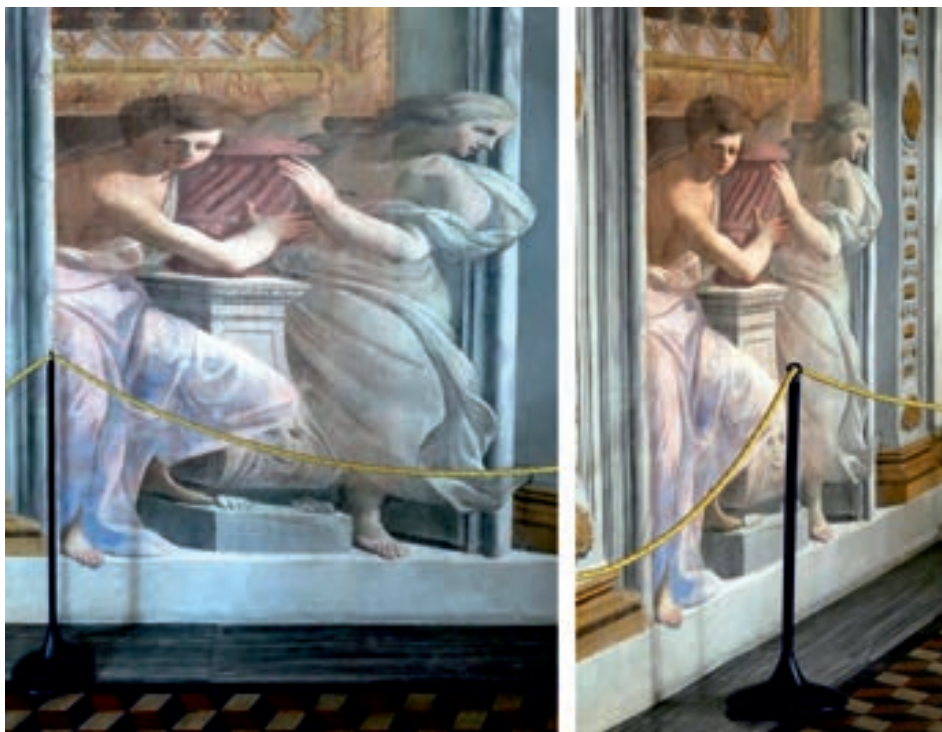


Figura 21 – Anamorfose no corredor da Casa Professa de Gezù, Roma, 1680. Andrea Pozzo.
À esquerda, vista correta, num enquadramento visual oblíquo.
À direita, vista frontal em relação à superfície de parede.

Métodos

Algumas das metodologias usadas para a execução destes tipos de traçado, são:

1. O método *filistésico*⁴ ou método dos fios esticados: designação dada pelos italianos, ao processo que consiste em fazer o traçado a partir linhas esticadas ou de varas que são fixadas a partir de um único ponto.
2. O método do *Spolvero* (método do cartão perfurado) consiste em projetar o desenho na parede, a partir de um cartão perfurado com recurso a um foco de luz e é testemunhado por José de Figueiredo Seixas, na tradução do manuscrito de 1732 do tratado do jesuíta Andrea Pozzo⁵, cota Mss n° 222, folha 91/ 93 verso e 94 frente, bem como descrito por Vignola no seu tratado da perspetiva: *Le due regole della prospettiva*.

⁴ Os métodos jesuítas descritos por Tomas Vicente Tosca e Millet Deschales, são essencialmente o método geométrico e o método dei Filitesi, descritos no *Compêndio Mathemático*, vol. VI, livro V, Proposition X, pag. 230.

⁵ Que se encontra na Biblioteca da Universidade de Coimbra.

Conclusão

O regime de ocularidade, crescente, a partir do século XVI, e que, progressivamente se foi impondo sobre os demais sentidos, conduziu a uma supremacia da imagem de rápida apreensão.

Atualmente, ainda reféns dessa supremacia da imagem, verifica-se a crescente incapacidade, por parte de quem observa, de uma leitura da imagem em profundidade.

A saturação de imagens no dia a dia de cada um de nós, impede uma leitura que possa ir além da mera superfície das coisas e, conseqüentemente reduz o pensamento crítico.

Aquilo que começou por ser “encantador” ou mesmo do âmbito do divino, com o decorrer do tempo e acelerado pela industrialização e conseqüentes progressos tecnológicos, passou a constituir um problema.

O que poderá acontecer agora, nesta era da reprodutibilidade técnica⁶, na qual as imagens que criamos e a nossa própria identidade se baseiam noutras imagens?

O que se coloca por detrás do mundo das imagens numa era na qual as imagens são compreendidas em relação a outras imagens, em vez de face a um referente real?

O que é o “real” e o que podemos esperar dele?

Baudrillard descreve-nos um mundo transformado pelas tecnologias de informação e organizado como uma sociedade de informação, ou seja, descreve um mundo no qual a própria ideia de real foi submersa pelos modelos da realidade. E afirma:

Do mesmo tipo que a impossibilidade de voltar a encontrar um nível absoluto do real é a impossibilidade de encenar a ilusão. A ilusão já não é possível porque o real já não é possível. É todo o problema político da paródia, da hiper-simulação ou simulação ofensiva, que se coloca. (...) A simulação é infinitamente mais perigosa, pois deixa sempre supor, para além do seu objeto, que a própria ordem e a própria lei poderiam não ser mais que simulação. (...) se é praticamente impossível isolar o processo de simulação, pela força de inércia do real que nos rodeia, o inverso também é verdadeiro (e esta mesma reversibilidade faz parte do dispositivo de simulação e de impotência do poder): a saber que é doravante impossível isolar o processo do real e provar o real. (Jean Baudrillard, 1981a, pp: 29, 30, 31).

Para o filósofo e sociólogo, já não há qualquer diferença entre real e modelo do real ou entre referente e cópia. Vivemos num mundo de realidades simuladas, no mundo do “simulacro”, do “hiper-real”, do “mais real que o próprio real”, onde já não se coloca a questão do original ou da cópia.

Significa então que o mundo fora das representações desapareceu, tendo ficado enredado na linguagem - em representações, discursos, géneros e histórias?

⁶ Alusão ao ensaio de Walter Benjamin: A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica.

Quando Jacques Derrida afirma não haver mundo fora da linguagem, refere algo um pouco diferente do “simulacro” de Jean Baudrillard, ou seja, considera que os signos só referem outros signos. Para Jacques Derrida, apesar de existir, de facto, um mundo onde nos situamos, este não se posiciona por detrás das representações, mas antes, é ele próprio, produzido e estruturado por elas.

As teorias de Walter Benjamin aplicam-se ao novo reino da arte digital e ao potencial de reprodução dos “hipermédia”.

A enorme capacidade que os computadores modernos têm e a facilidade, cada vez maior com que apresentam representações visuais de grande qualidade e verosimilhança, fazem com que a inquietação de W. Benjamin perante a fotografia e o cinema nos possa parecer estranha ou mesmo desproporcionada, relativamente aos atuais fenómenos de produção de imagens. No entanto, todas essas questões que Benjamin levantou acerca das consequências sociais desta cultura de imagens, recaem sobre nós, agora mais do que nunca. As tecnologias multimédia afetam a nossa perceção da realidade, afastando a definição de autenticidade da sua antiga condição prévia de existência física.

Dir-se-ia que, a manipulação da imagem e a criação, deliberada, da ilusão iniciada nos séculos XVI e XVII se perpetuou até aos dias de hoje, intensificando-se e acelerando, mercê dos sucessivos avanços tecnológicos que foram, entretanto, acontecendo e que hoje (com vista “perspetivada” sobre o passado) se pode falar da ascensão e queda de um regime de ocularidade.



Figura 22 - ‘À ciel ouvert’ (2016), MAMO centre, cité radieuse, Marselha, Felice Varini. Fonte própria

Referências Bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean (1981a). *Simulacros e Simulação*. Coleção Antropos. Lisboa : Relógio D’Água.

BOSSE, Abraham (1653) *Moyen universel de pratiquer la perspective sur les tableaux*

- ou surfaces irrégulières*. Ed : Bosse, Paris.
- DEBORD, G. (1997). *A Sociedade do Espectáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- DIDI-HUBERMAN, G. (1998). *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34.
- DUCHAMP, Marcel (2002). *Engenheiro do Tempo Perdido – entrevistas com Pierre Cabanne*. 2ª Edição. Lisboa: Assírio & Alvim.
- TOSCA, T. V. e Deschales, M., *Compêndio Matemático*, vol. VI, livro V, Proposição X, p. 230.
- TRINDADE, António Oriol (2008) *Um Olhar sobre a perspetiva linear em Portugal nas pinturas de cavalete, tetos e abóbadas: 1470-1816*, Tese de Doutoramento. Lisboa: FBAUL.
- VIGNOLA, J. B. (1682), *Le due regole della prospettiva prattica*. Bologna, per Gioseffo Longhi.