

## Sombra projetada

Edmilson Forte Miranda Júnior  
Antonio Wellington de Oliveira Junior  
Universidade Federal do Ceará

### Abstract

This article deals with the work proposal for the MA in Social Communication from the Universidade Federal do Ceará, the video installation "Drop Shadow". The paper discusses the metaphor of a relationship of the body with the institutional, which is different from the relationship that exists between the body and other spaces. It is a reflection on the body that also refreshes the current discourse on hybridized man and machine. The question is directed to a work space more focused on the media which transmits the message, in case the image in projection. There is the discussion of the embodied person but what fills the heart of the matter is how this body is presented. More specifically, the mechanism of action of that body in space. This interaction between man and his communication tool: the projected image, puts me in front of a discussion on the future of these tools within a large mechanism, full of features and endless possibilities that are the relations between them.

Keywords: Device, performance, body, video installation, society.

### Sombra projetada

Um projetor preso ao teto com a lente apontada para o chão demarca o espaço da ação. Duas câmeras capturam a imagem dos corpos presentes, a primeira registra os corpos em movimento dentro do espaço acima referido e os projeta como uma sombra composta de números, que referem-se às dimensões dos corpos (peso e altura relativos) captados pela segunda câmera. A transformação da imagem captada nos números que se reúnem para formar a sombra é processada por um *software* de interação<sup>1</sup>.

---

1 Utilizarei o Max MSP Jitter programa recorrente em múltiplos projetos multimídia, utilizado principalmente por músicos compositores, mas também por *performers*, *designers* de *software*, investigadores e artistas, interessados na criação de *software* interativo e no processamento de áudio, vídeo e gráficos 2D e 3D, que lhes permita interagir com a interface em tempo real e ainda controlar dispositivos digitais ou analógicos através desta. -

Quando alguém entra na área da projeção é captado pela câmara e o sistema projeta uma sombra que varia de tamanho de acordo com o ponto em que se está nesse espaço. No centro, ocorre o equivalente a sombra “real” sob o Sol do meio-dia e quanto mais afastado do centro, mais a sombra se estende, simulando o efeito ao ar livre. Será providenciada uma iluminação adequada para o reconhecimento dos corpos pelo programa.

O ajuste entre o tamanho da área de projeção e sua relação com a resolução das câmeras serão resolvidos diante das especificações do espaço a ser utilizado, a quantidade de pessoas que podem ser captadas simultaneamente e quais recursos 3D ou outros comporão os números dependerão da programação no *software* e a capacidade de processamento da máquina utilizada.

### **Performance no espaço**

*Sombra projetada* deriva de outra linha de pesquisa, onde inicialmente tratava de interpretações da cidade. A ideia surgiu ao observar atentamente o movimento do centro de Fortaleza e da pergunta que então surgiu sobre o que aquele espaço comunicava. A intervenção urbana, criada em 2005 e recomposta em 2008 sobre a calçada do teatro José de Alencar, chamava-se “Por onde anda a luz – 96010033518” e averiguava a cidade como textura e seus diferentes níveis de relação com o indivíduo. A ação debateu o conceito de “prática da cidade” (Certeau 2007), segundo o qual formas específicas de operações ou “maneiras de fazer” são desenvolvidas pelo indivíduo ao atuar no espaço habitado.

Vendo nos números uma forma de registro, foi discutida a ideia do indivíduo absorvido pela coletividade. Na intervenção, sombras de pessoas abordadas no espaço público são “fixadas” no chão na forma de desenhos. A silhueta desenhada é preenchida com números relacionados ao cotidiano, cedidos por aqueles que estão dispostos a participar. Tais números são referentes ao indivíduo envolvido: medidas, peso, altura, idade, datas, documentos, etc.

A relação dos corpos com a cidade foi a opção inicial da pesquisa. Nesta nova

---

Max MSP Jitter, Laboratório de Criação & Projecto de Instalação Artística, Mestrado em Criação e Arte Contemporânea, 2009/10. Universidade de Aveiro.

etapa, apresentada como “Sombra projetada”, uma vídeo-instalação questiona a relação entre corpo e espaço institucional. Desenvolve-se uma interpretação dessa relação criando um microcosmo de ação sob a forma de uma instalação artística: um mecanismo no qual os corpos serão as peças sem as quais os processos não acontecem.

Nas *performances* ou na *body art* não há um elemento indicativo do que seja pertinente, como num jogo de luzes com focalizações cênicas. Interessa, isso sim, uma observação do interno frente ao externo, do pequeno frente ao monumental, do velado frente ao desvelado (Glusberg 2009: 56).

A expressão da performance aí concentra-se no detalhe dos “discursos” do corpo, como se cada gesto e movimento dentro do processo desenvolvesse uma espécie de narrativa que compõe o “roteiro” ao qual o ato performático segue. Não desejo guiar minhas investigações para um estudo focado na performance desses corpos, mas, sim, partindo dessa performance, colocá-las em conflito com o espaço que utilizam. “As *performances* e a *body art* particularizam o corpo, da mesma forma que o arquiteto particulariza o espaço natural e o transforma em espaço humano” (*Ibidem*: 56). Espaço e corpo criam, em relação, um aparato produtor de significações, revelam um corpo conduzido pelo dispositivo que utiliza a imagem projetada para criar um ambiente de experimentação.

Muitas imagens são oferecidas a um público que vive a ficção de seu próprio corpo, que se apresenta de uma forma imposta por rituais sociais estabelecidos. Frente a essa ficção, os artistas vão apresentar, em oposição, um corpo que dramatiza, caricaturiza, enfatiza ou transgride a realidade operativa (*Ibid.*: 57).

O dispositivo proposto utiliza-se da metáfora para criar uma analogia, em princípio sutil, entre essa “ficção de seu próprio corpo” vivida pelos que atuam nos espaços institucionais sem se dar conta, e um corpo que atua conscientemente dentro destes mesmos espaços. Atualizado por este que é um aparato revelador dessas relações, esse espaço é agora tomado pelo dispositivo, palco para atuação dessa “realidade operativa” a ser transgredida.

## **Dispositivo**

A imagem do corpo é captada e transformada numa simulação que atua como sombra, mas é visualmente e, em essência, número. Com esse objetivo definido, o projeto divide-se em dois aspectos: 1. a criação de um aparato técnico que resulte na captura, re-significação e projeção dessa imagem; 2. a investigação de conceitos capazes de apreender as relações de pretensa metalinguagem envolvidas no processo.

Para discutir sobre o conceito de dispositivo é preciso entender os aspectos envolvidos no trabalho de Foucault e desenvolvidos por Agamben:

Foucault, tomando emprestado este termo (que se tornará mais tarde “dispositivo”), toma posição em relação a um problema decisivo, que é também o seu problema mais próprio: a relação entre os indivíduos como seres viventes e o elemento histórico, entendendo com este termo o conjunto das instituições, dos processos de subjetivação e das regras em que se concretizam as relações de poder”(Agamben 2009:33) (Grifos do autor).

A proposta apresenta-se num espaço público: a sala de espera de uma secretaria municipal, o corredor de um hospital, etc. A intenção é criar nesses espaços, destinados ao atendimento da comunidade, um ambiente que estimule a reflexão sobre o próprio lugar enquanto dispositivo. Ou seja, o sujeito, ao entrar no espaço delimitado, tem sua presença captada e aciona um mecanismo, que responde com inserções animadas e que reagem ao movimento. A imagem capturada é projetada, mas agora carrega novas informações: essa imagem re-significa o lugar. Dialogando com Foucault surge, na relação entre os “seres viventes” e o “elemento histórico”, uma reflexão que não busca necessariamente um conflito, mas, sim, de que forma o processo conduz à reflexão sobre o sistema no qual estamos imersos e em constante interação.

O objetivo último de Foucault não é, porém, como em Hegel, aquele de reconciliar os dois elementos. E nem mesmo o de enfatizar o conflito entre esses. Trata-se para ele, antes, de investigar os modos concretos em que as positivities (ou os dispositivos) agem nas relações, nos mecanismos e nos “jogos” de poder (*Ibidem*: 33).

Sem abordar detidamente questões foucaultianas sobre “jogos de poder”, será utilizada a noção de dispositivo que atenda ao entendimento dos processos

criados dentro dum mecanismo que “captura” sombras. Para Agamben, dispositivo é “um conjunto de práticas e mecanismos (ao mesmo tempo linguísticos e não-linguísticos, jurídicos, técnicos e militares) que têm o objetivo de fazer frente a uma urgência e de obter um efeito mais ou menos imediato” (*Ibid.*: 35) espécie de “maneiras de fazer”<sup>2</sup> que objetivam gerir uma série de elementos para cumprir determinado objetivo. Agamben (2009: 39) desenvolve o conceito de dispositivo quando se refere a *oikonomia*, “isto é, a um conjunto de práxis, de saberes, de medidas, de instituições cujo objetivo é gerir, governar, controlar e orientar, num sentido que se supõe útil, os gestos e os pensamentos dos homens”, compreendido aqui como uma forma de gerência que conduz aqueles dentro de seu espaço de atuação numa direção pré-determinada. A ideia de dispositivo envolve-se portanto com uma noção de controle e direcionamento.

Foucault assim mostrou como, numa sociedade disciplinar, os dispositivos visam, através de uma série de práticas e de discursos, de saberes e de exercícios, à criação de corpos dóceis, mas livres, que assumem a sua identidade e a sua “liberdade” de sujeitos no próprio processo de assujeitamento. Isto é, o dispositivo é, antes de tudo, uma máquina que produz subjetivações e somente enquanto tal é também uma máquina do governo (*Ibid.*: 46).

Partindo dessa “produção de subjetivações”, é necessário procurar o que pode aqui ser entendido como sujeito e como ele surge na relação com o dispositivo. Situando a discussão dentro do espaço da projeção, o sujeito é o indivíduo que invade esse espaço e é tomado como “interator”, sofre a ação do dispositivo, tem sua imagem re-significada e, ao mesmo tempo, age sobre o processo conduzindo essa imagem e atuando segundo suas próprias decisões dentro desse dispositivo. É livre, ainda que seguindo determinadas regras. Agamben (2009: 41) discute o sujeito como produto da dinâmica entre viventes e dispositivos “Chamo sujeito o que resulta da relação e, por assim dizer, do corpo a corpo entre os viventes e os dispositivos”, mas a proposta é uma dilatação disso. Se o sujeito resulta da relação entre dispositivos e seres

---

2 Essas “maneiras de fazer” serão aqui apresentadas a partir do trabalho de dois autores. Inicialmente em Michel de Certeau que, resumidamente, discute as formas de interação do indivíduo dentro de um sistema ao qual estaria, em princípio, submetido. E também no texto de Jacques Rancière, cujo termo é empregado em relação às práticas artísticas. Chamo a atenção para uma aproximação entre as artes, com seu caráter transgressor, e a atuação do indivíduo em oposição a um aparelho de opressão.

viventes, uma representação desse sujeito pode servir como ponto de partida para criação da metáfora reveladora da ideia de sujeição dos corpos ao dispositivo.

A vídeo-instalação será o mecanismo onde aqueles dispostos a invadir o campo de projeção sofrem um direcionamento, são conduzidos no espaço a interagirem com a imagem/sombra projetada nesse “quadro de luz” também determinado. No entanto, embora exista um controle das ações, o que cada indivíduo experimenta e como essa sombra composta de números desenvolve-se a partir dessa experiência é, ao menos em princípio, imprevisível. Portanto, embora existam regras, cada um cria suas próprias “estratégias” e “táticas” (Certeau: 2007) dentro do dispositivo. Assim como a linguagem que, “talvez é o mais antigo dos dispositivos” (*Ibidem*: 41), constantemente atualiza-se e transforma-se com o tempo, nesse microcosmo, pretensamente controlado, os movimentos e as imagens surgem e desenvolvem-se por meio da atuação imprevisível de cada indivíduo.

### **Espaço institucional**

Segundo Certeau, existem maneiras de lidar com o espaço que criam uma reordenação do que sabemos sobre o mesmo e propõem uma nova “espacialidade”, uma visão poética que apresenta possibilidades de deslocamentos ou mudanças numa ideia de espaço físico em direção ao espaço metafórico, que conduz, por meio da imaginação, a outros lugares dentro do mesmo. Para Certeau (2007: 175) “as práticas do espaço tecem com efeito as condições determinantes da vida social.”, tais práticas “remetem a uma forma específica de “operações” (“maneiras de fazer”)” (*Ibidem*: 172) (grifos do autor).

Essa ideia potencialmente aplica-se a qualquer espaço, no entanto, é, aqui, aplicada à reflexão sobre os prédios públicos, as salas de atendimento repletas de homens e seus “números”. As pessoas nesses lugares submetem-se a protocolos; normas são instituídas para organizar o processo de atendimento. Interessa o uso do número em cálculos simples e complexos, coordenando, gerenciando e conduzindo pessoas. Revelando a assimilação do indivíduo pelos processos institucionais.

Em lugares assim, que utilizam o número como representante do indivíduo, a vídeo-instalação apresentaria às pessoas a metáfora videográfica do processo ao qual estão potencialmente submetidas. É uma interpretação específica do que acontece nesses ambientes apresentada aos que estiverem dispostos a “refletir”. Seria um dispositivo dentro de outro, um mecanismo metalinguístico que usa o espaço pra falar de si mesmo. “Saber consiste, pois, em referir a grande planície uniforme das palavras e das coisas. Em fazer tudo falar. Isto é, em fazer nascer, por sobre todas as marcas, o discurso segundo o comentário. O que é próprio do saber não é nem ver nem demonstrar, mas interpretar” (Foucault 1995: 56).

“Sombra projetada” propõe um conceito de espaço ampliado, pretende criar um lugar onde os corpos, além de protagonistas diretos, recebam uma resposta do dispositivo. O indivíduo torna-se sombra que propõe reinterpretação quando se (re)compõe como números, e indica a essência da imagem informática (Dubois 2004: 65): meio pelo qual a ação se desenvolve.

A imagem projetada é o canal pelo qual a percepção duma imagem pessoal é expressa pela sombra: extensão do corpo individual sobre o espaço coletivo. A pessoa na sala tem sua presença virtualmente ampliada no espaço, seus movimentos alcançam, por meio da imagem/sombra, uma dimensão normalmente impossível.

### **Partilha**

Sombra projetada, partindo de uma pretensa “poetização do espaço”, lança-se sobre uma essência pautada no dispositivo e questiona os mecanismos sociais, pois, “o significado de uma obra de arte não se reduz a sua composição interna (...), mas implica o contexto em que existe. Um contexto social e político em coexistência com os aspectos formais da obra” (Santaella 2005: 38). Seria uma visão com novos referenciais sobre a função das instituições e mais diretamente sobre a atuação do indivíduo diante dos dispositivos institucionais, cujos objetivos e funções, nós, partes do todo, ajudamos a cumprir.

É um questionamento do sistema, mas num sentido crítico mais abrangente, menos preocupado com as especificidades do campo político, social e/ou

antropológico, mas curioso sobre a dinâmica do indivíduo imerso num processo que é comum e talvez por isso assimilado de maneira indiferente, quase apática. Um estado de consciência desse processo será provocado, criando o espaço para a reflexão do meio dentro dele próprio.

Recorro a Rancière e ao conceito de “partilha do sensível” para refletir sobre a relação entre estética e política, para além da dimensão político partidária ou da luta de classe.

O sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um *comum* e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um *comum* partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha dos espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um *comum* se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha. (Rancière 2005: 15).

Partindo desse conceito, a opção foi desenvolver a ideia e aplicá-la ao estudo. As questões sobre o dispositivo, o corpo e a dinâmica entre ambos conduziram-me à um mecanismo representando uma forma de “exercício de poder”. Ao invés de me deter nas análises mais aprofundadas desses conceitos, neste estágio inicial da investigação considero mais prudente reunir evidências discursivas que possam contribuir para um direcionamento mais consciente.

Para Rancière (2005: 17), “As práticas artísticas são “maneiras de fazer” que intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e formas de visibilidade.” Essas “maneiras de fazer”, citadas aqui como elemento do trabalho de Certeau estão em outro contexto e observando outras relações, mas aproximam o indivíduo, o dispositivo e as práticas artísticas na medida em que compreende-se uma instalação artística como dispositivo. O plano, ou “superfície” onde isso acontece, não por acaso, é o espaço institucional

Uma “superfície” não é simplesmente uma composição geométrica de linhas. É uma forma de partilha do sensível. Escrita e pintura eram para Platão superfícies equivalentes de signos mudos, privados do sopro que anima e transporta a palavra viva. O plano,<sup>3</sup> nessa lógica, não se opõe ao profundo, no sentido do tridimensional. Ele se opõe ao “vivo” (Rancière 2005: 21)

---

3 No original, “*le plat*”. (Nota da tradução)



Ao investigar a atuação dos que estão imersos no dispositivo é possível buscar esse “vivo” que opõem-se ao “plano” da superfície projetada. Essa espécie de palco para atuação dos interatores remete, nesse sentido, a tentativa de captura de um “anima”<sup>4</sup> representado pela sombra. É a doação dessa forma “viva” para composição duma cena. A metáfora de uma máquina que captura “almas”, recondicionando-as e lhes atribuindo novas características. Como se dizia das primeiras câmeras fotográficas. É uma máquina geradora de “subjetividades”. Produtora de referências sobre as diversas intersecções perceptíveis no cotidiano.

### **Sombra aplicada**

É visível a presença da sombra como ideia base para uma série de discussões no meio artístico, seja nos estudos dos períodos Barroco, Rococó e Renascentista, ou nas produções em arte contemporânea com o surgimento da *Op art*. Pretendo atualizar minha pesquisa na busca por características que aproximem a sombra de uma característica condutora de processos. A sombra é uma terceira extensão, mantém relação física direta, indicial, com o corpo, em contato direto com o chão, estendendo-se, seguindo formas e movimentos. Do mesmo modo, estabelece contato permanente e constante com todas as estruturas em redor. Coloca-nos em constante relação com o meio funcionando como um canal por meio do qual mensagens são passíveis de transmissão.

Em essência, apresenta-se aqui uma reflexão sobre o corpo – que também se atualiza nos discursos sobre o homem e máquina hibridizados - mas a questão está direcionada para o meio de transmissão da mensagem, no caso, a imagem/sombra em projeção. Há a participação do indivíduo corporificado, mas o centro da questão é o modo como este corpo se apresenta. Seu “discurso” num espaço específico. Essa interação entre homem e sua ferramenta de comunicação indica uma discussão sobre o futuro das ferramentas, ou “extensões humanas”, dentro de um grande mecanismo, repleto das

---

4 Do dicionário: 1. a alma; 2. na teoria de C.G. Jung (1875-1961), o componente feminino da personalidade de todos os seres humanos (por oposição a animus); 3. parte da psique em contato com o inconsciente; 4. inconsciente individual independente do meio ambiente. (Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa versão 2.0a, abril de 2007).

funcionalidades e infinitas potencialidades que são as relações entre ambos. Criar uma relação entre o dispositivo e seus “interatores” procura, de certa forma, fomentar também a discussão de uma arte feita para produzir o envolvimento do indivíduo na obra. Há aí a intenção de potencializar uma imersão, como na “imersão híbrida” dos corpos cibernéticos proposta por Santaella (2004: 99) e em alguns trabalhos de Adam Frank ou Sterlac que dialogam com o trabalho a ser desenvolvido, na medida em que também propõe diálogo entre homem e mecanismo tecnológico. O ambiente criado para tanto conduz o sujeito na direção de uma experiência de co-autoria no trabalho, afinal sem a interação o dispositivo não se completa, sua função não se realiza.

### **Referências bibliográficas**

- Agamben, Giorgio. (2009) *O que é contemporâneo?* Chapecó: Argos.
- Certeau, Michel de. (2007) *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes.
- Dubois, Philippe. (2004) *Cinema, video, Godard*. São Paulo: Cosac Naify.
- Foucault, Michel. (1992) *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Glusberg, Jorge. (2009) *A arte da performance*. São Paulo : Perspectiva.
- Greiner, Christine. (2005) *O corpo*. São Paulo: Annablume.
- Rancière, Jacques. (2005) *A partilha do sensível*. São Paulo: Ed. 34.
- Santaella, Lucia. (2004) *Corpo e comunicação*. São Paulo: Paulus.

### **Notas biográficas**

Edmilson Forte Miranda Júnior. Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal do Ceará (2008) e é mestrando da linha de Fotografia e Audiovisual do Programa de Pós-graduação na mesma instituição. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação visual e atua principalmente nos seguintes temas: arte e cidade. Desde 2003 trabalha junto ao Projeto Balbucio, coletivo de artistas dedicado a investigação e desenvolvimento de projetos de arte contemporânea.

Currículo lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.jsp?id=K4453069Z2>

Antonio Wellington de Oliveira Junior. Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal do Ceará (1992), mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1997) e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2001). Atualmente é professor titular da Universidade Federal do Ceará. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação Visual, atuando principalmente nos seguintes temas: comunicação, artes visuais, performance, semiótica, religião e glossolalia. Pseudônimo: Tutunho.