



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

CARLOS HENRIQUE BRAGA OLIVEIRA

UM LAMPEJO DE SOMBRA:
PAISAGENS COSMOLÓGICAS E VISÕES CINTILANTES NO DESENHO

FORTALEZA

2025

CARLOS HENRIQUE BRAGA OLIVEIRA

UM LAMPEJO DE SOMBRA:

PAISAGENS COSMOLÓGICAS E VISÕES CINTILANTES NO DESENHO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em artes. Área de concentração: Poéticas da criação e do pensamento em Artes. Linha de Pesquisa 2 - Arte e processo de criação: Poéticas Contemporâneas.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo Rodrigo Mingoti Muller.

FORTALEZA

2025

CARLOS HENRIQUE BRAGA OLIVEIRA

UM LAMPEJO DE SOMBRA:
PAISAGENS COSMOLÓGICAS E VISÕES CINTILANTES NO DESENHO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em artes. Área de concentração: Poéticas da criação e do pensamento em Artes. Linha de Pesquisa 2 - Arte e processo de criação: Poéticas Contemporâneas.

Aprovada em: 22/05/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcelo Rodrigo Mingoti Muller (orientador)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profª. Dra. Patrícia Moran Fernandes

Universidade de São Paulo (USP)

AGRADECIMENTOS

Minha profunda gratidão ao orientador desta pesquisa, prof. Dr. Marcelo Rodrigo Mingoti Muller, pela sua dedicação, orientação precisa e incentivo constante ao longo desta jornada. Agradeço também aos membros da banca, os professores Dra. Patrícia Moran Fernandes e Dr. Antonio Wellington de Oliveira Junior, pelas valiosas contribuições, críticas construtivas e pelo tempo dedicado à leitura e avaliação deste trabalho. Agradeço também a Lucas Dilacerda, pela mentoria durante a escrita do projeto de pesquisa desta dissertação.

Estendo meus agradecimentos aos professores do programa de mestrado, que compartilharam seu conhecimento e paixão ao longo das disciplinas, e aos meus queridos colegas de turma, pela troca de experiências e pela rede de apoio mútuo. Por fim, agradeço à Universidade Federal do Ceará por proporcionar o ambiente acadêmico e os recursos necessários para o desenvolvimento desta pesquisa.

Agradeço sobretudo à FUNCAP pelo apoio financeiro que possibilitou a concretização desta dissertação.

Sobe o pano.

PLATÃO E SUA SOMBRA

Sob a Acrópole. Platão caminha na direção do mar. Skia, sua sombra, é apenas visível na luz do meio-dia. As cigarras gritam loucamente.

SKIA: Que cansa! Não dá para a gente descansar um pouco?

PLATÃO: O quê! Descansar! Quem anda sou eu. Sua ridícula dança não passa de uma imitação do meu andar.

SKIA: Eu não ando, mas você não pára de me pisar!

PLATÃO: E daí? Você é uma sombra e nada mais. Não é feita de carne e osso, não pode sentir dor. Nem sei por que estou falando com você: vai ver que o calor está me dando alucinações.

SKIA: Mas você não despreza o frescor que minhas irmãs lhe oferecem. Poderíamos parar um instantinho à sombra daquela caverna ali.

PLATÃO: De jeito nenhum. Prefiro derreter ao Sol. Faço um esforço enorme para arrancar a humanidade das trevas. Não é hora de abandonar a luz.

SKIA: É claro como o dia que eu não te agrado. Mas ainda temos um bom caminho a percorrer juntos.

PLATÃO: Eu bem que dispensaria.

SKIA: Mas o que foi que as sombras lhe fizeram? Por que embirra tanto com elas?

PLATÃO: São invasoras demais, é por isso. Distraem. São escuras. Assustam as crianças. São difíceis de compreender. Criam problemas de todo tipo.

SKIA: Pode dar um exemplo?

PLATÃO: Leia e verá (Casati, 2001, p. 21-22).

RESUMO

Esta pesquisa debruça-se sobre uma poética da sombra a partir de duas vertentes de criações autorais: através das Decalcomanias (*Triceratops*, *Gravitação Universal*, *Manual das Pseudociências*, 2021), investigo a sombra como um operador de duplicação, estabelecendo uma série de binarismos, dentre eles, o de sombra positiva e sombra negativa, tangenciando seu aspecto imaterial. Nas Cintilações (*Salão das Aberrâncias*, *Assombro*, 2023), investigo a pulsação cintilante como um método de montagem audiovisual, visando instaurar um efeito de lampejo da imagem, dado pela alternância de quadros luminosos e quadros escuros. A cintilação acontece na interdição parcial da pulsação luminosa emanada da projeção, em suas diversas intensidades e frequências, exercendo o efeito metafórico de uma sombra que obstrui o caminho da luz. Através desse efeito, busco ampliar as condições da visibilidade para além da fisiologia do olho, ensejando uma visão alucinatória para o espectador — o supravisível. Essas vertentes explicitam um universo de criação multifacetado, marcado pela experimentação e respaldado pelo paradigma da criação como rede (Salles, 2008). Busco estabelecer ao longo desta pesquisa uma definição do fenômeno da sombra, sua relação com as teorias do conhecimento, com os mitos de origem da representação, seus usos instrumentais na ciência, além de abordar seus paradoxos e ambiguidades (Casati, 2001; Baxandall, 1997; Tanizaki, 2007; Platão, 2018; Plínio, 2001; Bismarck, 2004). Por fim, discuto o potencial estético/poético/político da sombra com suas possibilidades de inventar outras visibilidades e de instaurar novas vertentes de imaginação e de conhecimento (Dilacerda, 2022; 2023; Crary, 2016; Didi-Huberman, 2011).

Palavras-chave: sombra; luz; supravisível; cintilação; desenho.

ABSTRACT

This research focuses on a poetics of shadow from two perspectives of authorial creations: through the *Decalcomanias* (Triceratops, Universal Gravitation, Manual of Pseudosciences, 2021), I investigate the shadow as a duplication operator, establishing a series of binarisms — among them, positive shadow and negative shadow — touching upon its immaterial aspect. In *Cintilações* (Hall of Aberrations, Haunting, 2023), I investigate the scintillating pulsation as an audiovisual montage method, aiming to establish an image flicker effect caused by the alternation of bright and dark frames. Scintillation occurs through the partial interdiction of the luminous pulsation emanating from the projection, in its various intensities and frequencies, performing the metaphorical function of a shadow obstructing the path of light. Through this effect, I seek to expand the conditions of visibility beyond the eye's physiology, fostering a hallucinatory vision for the spectator—the supra-visible. These strands reveal a multifaceted universe of creation, marked by experimentation and grounded in the paradigm of creation as a network (Salles, 2008). Throughout this research, I seek to establish a definition of the shadow phenomenon, its relationship with theories of knowledge, with the myths of the origin of representation, and its instrumental uses in science, while also addressing its paradoxes and ambiguities (Casati, 2001; Baxandall, 1997; Tanizaki, 2007; Plato, 2018; Pliny, 2001; Bismarck, 2004). Finally, I discuss the aesthetic/poetic/political potential of the shadow, with its possibilities for inventing other visibilities and establishing new lines of imagination and knowledge (Dilacerda, 2022; 2023; Crary, 2016; Didi-Huberman, 2011).

Keywords: shadow; light; supra-visible; scintillation; drawing.

RESUMEN

Esta investigación se centra en una poética de la sombra desde dos perspectivas de creaciones autorales: mediante las *Decalcomanías* (*Triceratops*, *Gravitación Universal*, *Manual de las Pseudociencias*, 2021), investigo la sombra como un operador de duplicación, estableciendo una serie de binarismos — entre ellos, el de sombra positiva y sombra negativa— tangenciando su aspecto inmaterial. En las *Cintilaciones* (*Salón de las Aberrancias*, *Asombro*, 2023), investigo la pulsación centelleante como un método de montaje audiovisual, con el objetivo de instaurar un efecto de destello de la imagen, dado por la alternancia de cuadros luminosos y cuadros oscuros. La cintilación ocurre en la interdicción parcial de la pulsación luminosa emanada de la proyección, en sus diversas intensidades y frecuencias, ejerciendo la función metafórica de una sombra que obstruye el camino de la luz. A través de este efecto, busco ampliar las condiciones de la visibilidad más allá de la fisiología del ojo, propiciando una visión alucinatoria para el espectador: lo supravisible. Estas vertientes explicitan un universo de creación multifacético, marcado por la experimentación y respaldado por el paradigma de la creación como red (Salles, 2008). Busco establecer a lo largo de esta investigación una definición del fenómeno de la sombra, su relación con las teorías del conocimiento, con los mitos de origen de la representación y sus usos instrumentales en la ciencia, además de abordar también sus paradojas y ambigüedades (Casati, 2001; Baxandall, 1997; Tanizaki, 2007; Platón, 2018; Plinio, 2001; Bismarck, 2004). Por último, discuto el potencial estético/poético/político de la sombra con sus posibilidades de inventar otras visibilidades y de instaurar nuevas líneas de imaginación y conocimiento (Dilacerda, 2022; 2023; Crary, 2016; Didi-Huberman, 2011).

Palabras clave: sombra; luz; supravisible; cintilación; dibujo.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	SOMBRA: IMAGEM, FICÇÃO E REPRESENTAÇÃO	19
2.1	A experiência da sombra	19
2.2	O mito fundador da imagem	23
2.3	Sombra e teoria do conhecimento	23
2.4	Paradoxos da Sombra	27
3	DESENHOS DE SOMBRA	30
3.1	Como desenhar um cavalo: notas sobre William Kentridge	30
3.2	Sombra como simulacro: notas sobre Regina Silveira	36
4	DECALCOMANIAS	43
4.1	Sombra iluminada	46
4.2	O desenho-colagem	48
4.2.1	<i>Decalcomanias digitais e inserções no audiovisual</i>	59
4.3	Gesto criativo e pensamento em Rede	69
5	PROCEDIMENTOS PARA CRIAR UM DESENHO CINTILANTE	74
5.1	Salão das Aberrâncias: Cintilação como poética da montagem	77
5.2	Sombras sobre a Cintilação	88
5.3	Eisenstein e a montagem dialética	89
5.4	Cintilação como movimento da vida	92
5.5	Globo ocular: esfera refulgente	95
5.6	O giro, o vórtice, as metamorfoses do espaço-tempo	98
5.7	Assombro	103
5.8	Imagem abissal	108
6	LAMPEJOS DE SOMBRA	111
	REFERÊNCIAS	118

1 INTRODUÇÃO

“Sombra na terra, sombra n’alma – mundo De
sombras... / Tudo, nesta vida, é sombra / Que
cresce, que decresce, que recresce.”
(Andrade, 2013, p. 81)

Sombra e luz são indissociáveis à visão humana, são componentes fundamentais da realidade visível que nos chega à retina. Sem a interação entre esses dois agentes, não poderíamos perceber o mundo em toda sua riqueza e diversidade. Sem as gradações de claro-escuro, o mundo nos pareceria plano, achatado, sem profundidade, uma vez que a sombra contribui para a volumetria dos objetos.

O conceito de sombra requer uma abordagem diferente da luz, dada sua natureza incerta. Discuti-la implica sacudir um campo de associações e metáforas que a relembram a uma condição de inferioridade, como obstáculo ao conhecimento, como impedimento ao visível. Devido à contribuição do pensamento platônico, o paradigma racionalista reputou à sombra a condição de mero simulacro, rejeitando o conhecimento pela via da imagem e da experiência sensível.

A sombra é absurda, paradoxal e fantasmagórica; um elemento metafisicamente controverso. Sua definição é escorregadia, assim como a própria definição de imagem. A sombra é, em si mesma, um duplo adulterado da realidade tridimensional, pois se comporta de modo estranho, contradizendo a física dos objetos e parecendo exigir para si outro campo de explicações (Casati, 2001).

O primeiro aspecto que podemos intuir sobre a sombra é a sua imaterialidade: ela não possui existência física, é mera aparência, projeção, emanção indireta da luz. Apesar disso, estabelece relações estreitas com o mundo físico. Para o filósofo italiano Roberto Casati (2001), é dessa propriedade não-material que a sombra extrai sua condição figurativa e imagética, quase — mas não totalmente — ilusória, razão pela qual Platão a escolheu como signo fundamental da sua alegoria da caverna.

De que se trata exatamente esse potencial imagético da sombra? A sombra é duplicação, é o primeiro ato de falsificação, de perpetuação da imagem no tempo. Para Platão, são figuras degeneradas, que impedem o conhecimento autêntico; elas se opõem severamente à revelação da Luz da verdade. Sombra = gesto mimético. Para Casati (2001), as sombras são os únicos elementos verdadeiramente planos do nosso universo: elas não possuem espessura, interioridade ou exterioridade, nem verso nem anverso. São ocorrências passageiras e

ilusórias; figuras, na acepção mais radical do termo. No mito grego do oleiro Butades de Sícion, narrado pelo historiador romano Plínio, o gesto instaurador do desenho se dá originalmente perante a replicação do contorno de uma sombra.

E se fosse possível elaborar, ainda que de modo embrionário, uma teoria das imagens a partir da sombra, considerando seu potencial imaginante? Em que sentido podemos falar de uma poética da sombra? Qual é o papel da sombra nos processos de criação que nascem da interlocução entre o desenho tradicional e a montagem audiovisual? Esta pesquisa propõe realizar a empreitada de definir esse fenômeno complexo e multifacetado, estabelecendo chaves conceituais para se referir a uma poética da sombra a partir do cenário das obras autorais apresentadas.

Neste trabalho, apresento uma revisão de conceitos sobre a sombra a partir da contribuição de diferentes autores, que a discutem ora como imagem, ora como instrumento de conhecimento *pelas imagens*, ora como elemento estético/poético. Efetuo desse modo a busca de uma definição da sombra enquanto fenômeno físico e também perceptivo, além de mencionar sua contribuição para a história da ciência e da filosofia.

Em seu livro *A Descoberta da Sombra* (2001), o filósofo italiano Roberto Casati discorre sobre a sombra como instância de conhecimento na ciência, estabelecendo uma crítica ao modelo racionalista propagado por Platão. O autor recorre a exemplos de experimentos e descobertas astronômicas que só foram possíveis graças à percepção da sombra, fazendo um itinerário que abrange desde a Grécia antiga até meados do séc. XX, perpassando também pelas contribuições de Galileu Galilei no séc. XVII. Além disso, estabelece uma miríade de definições, de imagens poéticas/literárias, de paradoxos filosóficos e quebra-cabeças que atribuem sentidos imprevistos à sombra.

Em seu livro *Luzes e Sombras* (1997), o historiador britânico Michael Baxandall (1933–2008) escreve sobre o fenômeno da sombra a partir de múltiplas perspectivas, recorrendo à física de partículas, à ciência cognitiva contemporânea, à história da representação pictórica e à história da filosofia. O historiador define a sombra como “um buraco no fluxo da luz”, resultado da complexa interação entre a radiação luminosa e a matéria (Baxandall, 1997).

Em seu célebre ensaio *Em Louvor da Sombra* (2007), o escritor japonês Junichiro Tanizaki (1886–1965) discorre sobre o fenômeno da sombra sob outras perspectivas, que consideram não o seu potencial figurativo, nem suas implicações nas ciências, mas suas repercussões espaciais e ambientais. O autor comenta sobre as variações de claro-escuro na arquitetura japonesa, nos utensílios, nas vestimentas, no teatro Nô e em outras manifestações

culturais. Tanizaki descreve a sombra pela ótica singular da sensibilidade japonesa, recorrendo saudosamente a um tempo anterior à introdução da luz elétrica no Japão e o consequente processo de ocidentalização do país, no início do séc. XX.

Interessa-nos abordar a sombra por meio do paradigma de criação contemporânea, que traz em seus programas conceituais um reposicionamento crítico da representação, por meio de atitudes que ampliam o campo da experiência artística. Através da análise crítica de obras de William Kentridge e Regina Silveira, proponho desenhar um panorama do uso da sombra como elemento gráfico, ou como agente de duplicação das imagens, explicitando seu caráter polimórfico e multifacetado.

Em seu livro *6 Drawing lessons* (2014), Kentridge tece reflexões interessantes sobre o mito da caverna de Platão: o artista identifica um nexo entre razão e violência colonial, perpetrado pela metáfora emancipadora da luz, com suas promessas de redenção. Essa reflexão se coaduna com o conteúdo político de suas obras, pois parte significativa de seus filmes tematiza o processo histórico do *apartheid* na África do Sul durante o séc. XX. Para William Kentridge, a imagem, a aparência, a ilusão, a sombra, são meios autênticos e efetivos de se alcançar conhecimento: exercemos agência sobre a realidade por meio da nossa imaginação (Kentridge, 2014). Reflito, em particular, sobre o uso de silhuetas de sombras que o artista emprega nas obras *Shadow Procession* (1999), *More Sweetly Play the Dance* (2015) e *Making a Horse* (2008).

Investigamos também o uso das anamorfoses, dos paradoxos visuais, das paisagens oníricas na poética da artista visual brasileira Regina Silveira, elucidando algumas de suas abordagens formais. A sombra interessa-lhe como um dado fenomenológico, capaz de revelar ou de extraviar o sentido dos objetos. Nas palavras de Arlindo Machado, em seu artigo “A ciência fictícia”(2011), a artista explora a sombra como um índice, tangenciando a relação entre presença e ausência, ao mesmo tempo em que reconfigura os códigos da representação visual.

As obras de Kentridge e Silveira integram um complexo panorama de referências do uso da sombra e de seu potencial imaginante, principalmente pelo recurso das silhuetas. O emprego da sombra como um signo explicita também, ainda que indiretamente, uma diluição de fronteiras entre práticas artísticas, nas quais o desenho se funde ou se entrelaça com outras linguagens. Fundamento minha análise em textos críticos, entrevistas e palestras, ressaltando sempre o testemunho processual desses artistas, debatendo sobre seus procedimentos de trabalho em relação à sombra.

Esta pesquisa não abraça a questão da luz e sombra sob a perspectiva do tonalismo pictórico ou de qualquer outra abordagem que vise fomentar uma história da representação nas artes visuais. Também optamos por não me deter na análise extensiva de exemplos históricos de teatros de sombra, ou de espetáculos ilusionistas que utilizem a silhueta como recurso expressivo, embora elas apareçam esporadicamente em algumas das obras citadas e apresentadas. Interessa-me realizar um percurso em torno da sombra enquanto fenômeno perceptivo, e principalmente, explorar suas relações com o ato de representação/figuração, considerando o duplo, a cópia e a silhueta. Ao final deste percurso, tecerei reflexões sobre a relação entre a sombra e a luz da perspectiva do conceito poético de cintilação, efetuando a passagem entre dois regimes complementares de criação.

Qual é o legado da sombra para a imaginação?

Na história do pensamento ocidental, a sombra foi percebida como ente menor e desimportante. Em contrapartida, a luz visível apresenta-se como substância, possui uma realidade física inerente: é um tipo de radiação eletromagnética que pode ser detectada, medida, esquadrinhada. A luz sempre foi historicamente pensada, portanto, *em detrimento da sombra*, que, ao contrário da luz, apresenta aspecto imaterial, efêmero e disforme. Neste trabalho, realizo um trajeto oposto, onde o ponto de partida e de retorno da análise é a sombra. Proponho um movimento retrocedente, que consiste em pensar e escrever sobre a sombra em *detrimento da luz*. Espero assim perseguir os rastros de uma poética que afirma-se nos interstícios da luz, evocando a sombra como um fenômeno imanente de significados, de leituras, de simbologias, de poéticas. Tal escolha implica repensar também as simbologias e sentidos atribuídos à luz, realizando assim um movimento de alternância, de lampejo, entre esses dois aspectos da existência. A sombra aparecerá, sobretudo, como ente mental e imaginal, fomentadora de engano, mas também como ferramenta de pensamento, capaz de impulsionar o conhecimento por via da imaginação.

Como as Decalcomanias e as Cintilações alargam o campo de possibilidade da imagem e do visível?

A sombra está presente em duas linhas complementares de criação discutidas neste trabalho: as *Decalcomanias* e as *Cintilações*. Essas duas vertentes estão conectadas por procedimentos e estratégias que ampliam o potencial imaginativo da sombra e que

questionam as definições e sentidos mais banais a ela atribuídos. Tal abordagem implica tratar a sombra como uma ferramenta crítica e metodológica, refletindo sobre os códigos de representação no desenho. Em consequência, esse fenômeno torna-se uma lente para indagar certas noções inerentes à imagem, tocando também na relação entre figuração e não figuração, visibilidade e invisibilidade, representação e não representação.

O capítulo 4, “Decalcomanias”, discute o processo criativo da série homônima, que abrange obras e experimentos realizados entre 2021 e 2022: *Tratado de Botânica; Triceratops, Ida, Vesta, Amalthea, Gravitação Universal, Manual das Pseudociências*. Essa vertente de obras parte das seguintes questões: *Como desenhar com sombra? Como fazer do desenho um gesto de dissimulação?* O desenho acontece no ato de contornar uma sombra, ou simplesmente no uso da projeção como um meio para realizar imagens, por meio da deformação, da compressão ou da distensão de uma figura. Esses experimentos são vitais porque instauram a sombra como um agente de duplicação.

O decalque, enquanto procedimento de desenho, é o que viabiliza a reprodução das imagens, tornando-se assim um gesto poético de dissimulação. A sombra converte-se em signo por meio do uso de silhuetas construídas precariamente com papel, por vezes retrabalhadas digitalmente, por meio de máscaras de recorte e superposição de camadas (*layers*), além de GIFs, vídeos e projeções mapeadas em pequena escala. Essas silhuetas de papel exercem a função de sombras, capazes de obscurecer e macular as imagens; elas materializam metaforicamente a sombra e a viabilizam como ente corpóreo, não mais subjugado à ação da luz. Alternadamente, a sombra também participa desses trabalhos por meio de sua presença fenomênica, mediada pela luz, criando assim ambiguidades entre a sombra representada e a sombra experienciada.

O decalque de sombra instaura uma série de pequenos gestos poéticos, que nascem da interlocução entre o desenho e a colagem: contornar, recortar, abrir, dobrar, vincar, encobrir, duplicar, espelhar, preencher, ocultar, etc. São operações que nascem do próprio polimorfismo da silhueta, experimentada como um signo aberto a múltiplas abordagens e interpretações. Nas Decalcomanias, desvela-se também uma série de binarismos que antecipam a lógica da cintilação: claridade e escuridão; branco e negro; transparência e opacidade; planaridade e tridimensionalidade; visível e invisível; real e virtual; forma positiva e forma negativa; figura e fundo; materialidade e imaterialidade; saber e não saber; o alusivo e o literal. Esses binarismos explicitam um jogo de alternâncias que replicam a própria lógica de interação entre luz e sombra no mundo natural.

As Decalcomanias abrem também um campo de possibilidades para a exploração da dimensão temporal do desenho em meu processo criativo. Essa relação nasce mais propriamente do intercâmbio entre o analógico e o digital, a partir do qual emerge uma poética da montagem cintilante.

Nas Decalcomanias, as silhuetas escancaram a alternância espacial, coextensiva, entre branco e negro. Presença ou ausência da figura. Papel cortado, colado, vazado, deixando entrever partes de sombra. Dissipação ou bloqueio parcial da luz. Dobra e Vinco. Fotograma. Máscara de luz/sombra. Sombra positiva e sombra negativa. Na vertente de trabalhos que pertencem às Cintilações, essa justaposição espacial entre claridade e escuridão se converte em um movimento temporal, obtido por meio dos procedimentos da montagem audiovisual.

O capítulo 5 pretende elucidar essa vertente de trabalhos por meio da análise das obras em vídeo *Salão das Aberrâncias* e *Assombro*. Essas obras propiciam um tipo de experiência perceptiva ampliada, que acontece mediante o efeito óptico da cintilação (luz estroboscópica) na retina, resultando em fenômenos como fantasmagorias, pós-imagens positivas e outros tipos de figuras espectrais e alucinatórias.

A cintilação acontece na interdição parcial da pulsação luminosa emanada da projeção, em suas diversas intensidades e frequências, produzindo choques e sobressaltos. Ela pode ser resumida também como um pulso binário, obtido por meio de um método de interpolação, nos quais os quadros brancos da animação são intercalados com quadros negros. Esses quadros escuros exercem a função de sombras que bloqueiam parcialmente a imagem. Esse movimento tremeluzente induz a uma sintaxe de montagem que se resume a gestos e fórmulas muito específicas, que incluem: fluxo, sobreposição, ritmo, inversão, interpolação, repetição e espelhamento.

Por meio das obras *Salão das Aberrâncias* e *Assombro*, busco tangenciar a luz através da sombra: seria possível manipulá-la como um agente positivo, ou seja, pensá-la não mais restrita à ausência parcial da luz? Nesse sentido, a poética da cintilação contradiz o senso comum a partir do qual a sombra só pode existir em oposição à luz, ou seja, que a luz precede a sombra. Ao jogar quadros de sombras sobre os quadros luminosos, induzindo a esse efeito pulsante, proponho criar momentos de cegueira, que possam servir também como condicionadores para o disparo explosivo da luz na retina.

Essas estratégias citadas criam tremulações nos *frames* animados, induzem ao colapso da imagem, a efeitos que beiram ora à superexposição, ora ao obscurecimento; conduzem a um estado expandido da visão que chamarei neste trabalho de supravisível, transcendendo a percepção para além da capacidade fisiológica do olho. Como instigar esse

supravisível através da sombra e da escuridão? Criando momentos ou espaços de ausência da luz ou de diminuição brusca da sua intensidade; eclipsando a retina, lançando sombra sobre a mesma, para que a imagem possa eclodir, pulsar, cintilar.

Em paralelo à investigação sobre os processos de montagem das obras, o capítulo 5 apresenta pequenas narrativas que nascem da associação entre o processo criativo e certos fenômenos da física, como o comportamento ondulatório da luz, os eclipses, os buracos negros, as partículas subatômicas, etc., abrindo espaço para a construção de uma ficção cosmológica.

No subcapítulo “Cintilação como movimento da vida”, ensaio a ideia de que a onda é a imagem paradigmática da cintilação, como uma figura que descreve a pulsação vital expressa nos ciclos biológicos e nos ciclos cosmológicos. No subcapítulo “Globo ocular: esfera refulgente”, discuto brevemente sobre a fisiologia da visão humana e os seus diferentes modelos descritivos durante a história (Calvino, 2010); neste pequeno texto, abordo também os padrões de alucinação por excitação tátil, ensaiando algumas ideias sobre o conceito de visão alucinatória, vidência e visão hipnagógica.

No subcapítulo “O giro, o vórtice, e as metamorfoses do espaço-tempo”, teço breves considerações sobre a teoria da relatividade e sobre o modelo físico de espaço-tempo formulado por Albert Einstein. O giro das figuras é a manifestação cinética do vórtice, tema recorrente também nas diversas formas de pulsação cíclica das imagens, nas suas quebras e fragmentações, refletindo de outro modo o conceito de cintilação. Cito também a teoria das lentes gravitacionais, tecendo diálogo com o procedimento de deformação no desenho, refletindo sobre a elasticidade da matéria biológica e sobre a relação intrínseca entre luz, matéria, tempo, espaço e visão.

O subcapítulo *Assombro* analisa o processo de elaboração da obra homônima. Nele, discorro sobre o processo de montagem concebido a partir de pequenos GIFs, partículas mínimas de movimento, submetidas a quebras e fragmentações. O subcapítulo “Imagem abissal” traz apontamentos sobre o efeito atrativo da cor negra sobre o olhar, relacionando-a assim com o comportamento anômalo dos buracos negros, dos vórtices e formas espiraladas.

O paradigma da criação em rede

Essas duas linhas de criação explicitam um universo de criação multifacetado, respaldado pelo paradigma da criação como rede, conceito discutido por Cecília Almeida Salles em seu livro *Redes da criação: construção da obra de arte* (2008). O conceito de rede

está fundado no paradigma da complexidade, o que significa que a obra de arte pode ser entendida a partir de conexões efetuadas no tempo e no espaço. Ela é caracterizada pela “simultaneidade de ações, pela indeterminabilidade, a não linearidade e o intenso estabelecimento de nexos” (Salles, 2008, p. 17). O inacabamento é também uma característica implícita ao conceito da rede, e se relaciona diretamente com sua mobilidade, fluidez e abertura.

A rede se apresenta, portanto, como a ferramenta metodológica desta pesquisa, sendo discutida mais detidamente no subcapítulo “Gesto criativo e pensamento em rede”, do capítulo 4. Esse paradigma me auxilia a compreender as tendências e nexos subjacentes à minha poética, e a compreender as múltiplas linhas de experimentação, com suas temporalidades simultâneas. A partir dele, investigo os caminhos de diferenciação que as ideias fazem a partir de uma mesma tendência.

Nesse processo, os procedimentos de transformação da sombra me auxiliam a compreender também seu polimorfismo *em rede*, e ampliam ao mesmo tempo a compreensão sobre as mutações operadas em minha linguagem. O paradigma da rede é também um indicativo — formal e metodológico — da abertura e inacabamento das obras aqui discutidas, inseridas em seus processos investigativos (Salles, 2008).

A passagem entre Decalcomanias e Cintilações revela, de modo análogo, essa busca pela desmaterialização das narrativas em favor dos procedimentos que disparam a experiência perceptiva das imagens. Desse modo, essas duas linhas criativas apresentam-se também como linhas temporais, por meio das quais as tendências se atualizam, se ampliam ou se remodelam através do tempo.

Optei por assumir neste trabalho um tom característico do ensaio. Nele, as ideias não estão restritas a temas isolados, mas fluem na cadência do pensamento. Desse modo, as reflexões alcançam essas diferentes obras por aproximações, ampliando progressivamente a percepção sobre suas conexões e suas formas de contágio. Os temas abordados constituem uma rede tramada por uma multiplicidade de linhas, criando conexões e correspondências ao longo de todo o texto.

Alguns termos apresentados ao longo dessa dissertação — como sombra positiva, sombra negativa, polimorfismo gráfico, cintilação, imagem corpuscular, imagem abissal, supravisível, etc. — são aqui desenvolvidos como operadores poéticos, que dizem mais respeito às inquietações implícitas nos processos de criação do que a conceitos propriamente ditos. Tais termos se referem antes a procedimentos, materialidades, abordagens formais e metodológicas desenvolvidas durante a criação das obras discutidas. Integram, sobretudo,

esboços de uma teoria da sombra, que pretendo desenvolver futuramente de modo mais profundo. A elaboração desses termos se dá, portanto, dentro de um cenário de especulação poética, de fabulação, de experimentação com as imagens e com a escrita; nascem de dentro dos processos investigativos tramados em rede.

Problematização: uma política da sombra

As seguintes problematizações se apresentam no horizonte conceitual desta pesquisa, dialogando diretamente com as linhas de criação discutidas:

De que forma as Decalcomanias e as Cintilações propõem novas ontologias da imagem e do visível? É possível pensarmos em uma poética/política da sombra como alternativa de resistência ao excesso de luz e visibilidade no contemporâneo, reconfigurando os modos de ver e conhecer?

Essas distintas linhas de criação se tornam lentes para refletir sobre um problema de outra ordem, que se refere ao potencial político da sombra como instrumento de conhecimento, na arte e na ciência.

No capítulo 6 “Lampejos de sombra”, investigo o nexo entre luz, conhecimento, verdade e esclarecimento, partindo da contribuição de diferentes autores, como Lucas Dilacerda, Jonathan Crary, Jacques Rancière, Michel Foucault e Georges Didi-Huberman. Essa conclusão encerra assim um percurso de pensamento iniciado nas Decalcomanias, discutindo ideias que revisam a metáfora emancipadora da luz no seio do contemporâneo, marcado por tecnologias de controle, de vigilância, de superexposição e de hipervisibilidade.

Como a Sombra pode ser capaz de ampliar nossa percepção e imaginação para além do que nos é dado a ver? Tanto a sombra como a penumbra se revelam como espaços de invenção de vida e também de construção de conhecimento, instigando também outros modos de coexistência e de resistência política que se contrapõem ao regime da luz.

Fundamentada na intersecção entre estética e política, a bibliografia articula o pensamento de Jacques Rancière sobre a “partilha do sensível” e de Michel Foucault sobre a dimensão audiovisual do saber, demonstrando como a arte pode reconfigurar as condições históricas de visibilidade. Autores como Cecília Salles e William Kentridge reforçam esse caráter processual, tratando a criação como uma rede mutável onde a construção de

"autoridades fictícias" e afirmações provisórias são celebradas como resistência a verdades dogmáticas.

Uma questão central levantada é a crítica ao “colonialismo da luz” e à hipervisibilidade no contemporâneo, discutida por Lucas Dilacerda e Jonathan Crary. Crary analisa como o capitalismo tardio busca o controle sobre o sono e o sonho para forjar trabalhadores hiper-resistentes em um estado de iluminação permanente. De modo análogo, Dilacerda aponta que o excesso de luz das telas atua como um mecanismo de controle que cega a percepção e impõe subjetividades dominantes, transformando a verdade em um efeito de regime luminoso.

Diante desse domínio, o texto evoca a “sobrevivência dos vaga-lumes”, metáfora de Georges Didi-Huberman baseada na obra de Pasolini, para representar lampejos de desejo e arte que resistem ao fulgor ofuscante do poder. A bibliografia defende que a imaginação é uma condição política e que habitar a penumbra — um espaço intersticial entre a luz e a obscuridade — é o que nos permite enxergar o escuro do nosso próprio tempo. Em vez de lançar luz sobre as resistências mínimas, propõe-se lançar sombra sobre elas para que possam brilhar com luz própria.

Por fim, as vertentes criativas das Decalcomanias e Cintilações são apresentadas como manifestações desse pensamento, situando a sombra entre a materialidade e a dissolução da imagem. A pesquisa reafirma a penumbra e a sombra como zonas de alta potencialidade criativa e resistência política, conceito articulado plasticamente através da cintilação, enquanto estado de lampejo e fulguração da imagem, e como caminho para se alcançar o estado de supravisível.

2 SOMBRA: IMAGEM, FICÇÃO E REPRESENTAÇÃO

Ao longo de séculos as sombras foram objetos de fascínio; serviram aos prestidigitadores, aos magos e aos adivinhadores, aos cineastas, aos cientistas, aos manipuladores de teatros de bonecos, aos fabricantes de lanterna mágica, aos iluminadores cênicos, aos dançarinos, aos artistas e aos desenhistas. As sombras sempre excitaram os monstros de nossa imaginação. Não obstante, sombra é também sinônimo de fantasma, vulto, aparição, assombração.

O fascínio da sombra advém do seu efeito multiplicador enquanto imagem. Ela suscita um maravilhamento que parece ser do mesmo tipo daquele despertado por truques com espelhos, lentes, câmeras obscuras, lanternas mágicas etc. Esse caráter fantástico pode ser encontrado nas diversas versões mundo afora dos teatros de sombra, e na variedade de artifícios que utilizam a silhueta como um agente expressivo na criação de imagens e narrativas. Aliás, quem nunca brincou na infância de projetar imagens de animais com as mãos diante de uma fonte luminosa?

Mas, afinal, o que é uma sombra? Como podemos defini-la? As sombras podem ser instrumentos de conhecimento? Em busca de responder a essas indagações, proponho realizar aqui um diálogo com diferentes autores: Platão, Plínio, Roberto Casati, Michael Baxandall, Mário Bismarck, Marilena Chaui. Ao longo desse breve percurso, pretendo esboçar uma pequena teoria da sombra, transpondo o terreno de ideias cristalizadas sobre ela, e elucidando-a como uma ferramenta de conhecimento. Pretendo assim ensaiar alguns conceitos que me servirão como chaves para falar posteriormente de uma poética da sombra e também de uma poética da cintilação.

2.1 A experiência da sombra

Para o senso comum, a sombra pode ser definida como uma oclusão momentânea e parcial da luz. A sombra é projeção, mas uma projeção da não-luz.

Há dois aspectos interessantes para assinalar sobre ela. O primeiro é que a sombra possui um potencial imagético e figural. Isso significa que fazer sombra é a maneira mais simples e rudimentar de produzir uma imagem; o primeiro ato de falsificação. Ela realiza a fantasia do duplo, enquanto vestígio efêmero e imperfeito dos objetos. Esse ato imagético independe de qualquer dispositivo ou ferramenta gráfica.

O segundo aspecto interessante sobre a sombra é que ela é sempre marca e indício de um corpo que se interpõe no caminho da luz (e entenda-se corpo aqui como qualquer objeto animado ou inanimado), uma projeção figural deste. A sombra coexiste junto aos objetos, como uma presença que os espreita, subterraneamente; é imanente e coexistente a eles. A sombra, pode-se dizer, possui uma natureza quase especular, não fosse seu potencial para a deformidade, dado que ela tem o poder de fragmentar-se e diluir-se perante a complexidade dos objetos e do ambiente, minando assim a possibilidade de se remeter identicamente ao corpo de origem.

Roberto Casati (2001), em seu livro *A descoberta da sombra*, refere-se a elas como as únicas figuras realmente planas que conhecemos. Diferentemente de uma folha de papel, que chamamos de objeto bidimensional, a sombra não tem espessura, por mais desprezível que seja. Nem interioridade, nem exterioridade, nem solidez, nem peso. Se a luz, mesmo em sua intangibilidade, pode ser definida pela física como uma forma de radiação eletromagnética, sendo constituída até mesmo por partículas quantificáveis (fótons), a sombra, contrariamente, permanece sendo para nós um completo enigma: ela pode existir somente na ausência parcial, local, e momentânea da luz. Não existe condição física na sombra, nenhum aspecto quantificável ou detectável que faça dela um ente material. Porém, sua causa permanece sendo um evento físico.

A sombra é um índice perceptual. Mesmo em sua limitada condição, ela é capaz de revelar algo sobre a realidade, seja uma aparência, um aspecto de um fenômeno ou de um acontecimento. A respeito disso, Casati narra uma experiência pessoal com o eclipse da Lua, que lhe revela a natureza mineral do satélite quando desprovida da sua luz habitual: “pela primeira vez eu vi a Lua tal como ela verdadeiramente é, e gostaria de descrever isso aqui. A Lua é um pedregulho tenebroso, bastante grande, que está a certa distância da minha cabeça e estranhamente não cai em cima de mim” (Casati, 2001, p. 8). Paradoxalmente, a sombra pode ser reveladora de um aspecto oculto da realidade, evidência material de um fenômeno: “as sombras são os vestígios do encontro da luz com os objetos que esta encontra em seu caminho. Sabendo-se ler uma sombra, pode-se reconstruir a história do encontro” (Casati, 2001, p.91).

As sombras, para Roberto Casati, contradizem a física dos objetos e o comportamento convencional da matéria: duas sombras podem ocupar o mesmo lugar no espaço, se fundindo ou se interpenetrando; por outro lado, uma sombra pode repercutir no ambiente de modo descontínuo, projetada em duas superfícies diferentes e afastadas, etc. (Casati, 2001). Ao serem ampliadas, reduzidas, comprimidas, contudo, elas preservam ainda a

relação matemática com os corpos dos quais são a causa, razão pela qual remetem inexoravelmente ao mesmo universo físico. Elas obedecem às leis da geometria, da perspectiva, ao comportamento da luz e até mesmo da gravidade.

Há uma ideia de fundamental importância discutida por Casati que diz respeito à equivalência entre o conceito de sombra e o conceito de noite ou de obscuridade, apresentada em seu “quebra-cabeça da sombra número um”. Ele pergunta: quando estamos debaixo de uma árvore, estamos à sua sombra, mas o que dizer sobre a noite? Por que não identificamos diretamente a sombra com a noite? Acaso não estamos no cone de sombra da Terra? A resposta mais imediata advém do nosso senso comum, pois tendemos a acreditar, a princípio, que só pode existir sombra se houver uma fonte de luz visível, ou seja, se houver uma linha de sombra, uma marca figural desta (Casati, 2008).

A presença da sombra pressupõe também a presença visível de uma fonte de luz. Inconscientemente, tendemos a definir a sombra como uma figura, uma marca imperfeita e passageira, mas acima de tudo, uma imagem. Por outro lado, não conseguimos distinguir a noite como um efeito causado pela interação entre a Terra e o Sol, mas como um efeito do próprio céu (Casati, 2001). E a respeito de não podermos identificar a luz do Sol no céu noturno, Casati também nos fala da luz zodiacal, reflexo indireto da luz solar sobre a poeira estelar, responsável pela iluminação natural do céu durante a noite. O autor conclui que a noite e a obscuridade são manifestações de sombra, contrariando a definição corrente sobre esse fenômeno.

Para o escritor japonês Junichiro Tanizaki (2007), que nos delegou seu célebre ensaio *Em louvor da Sombra*, é o jogo entre claro-escuro que imprime senso de espacialidade e profundidade à realidade. O autor nos escreve sobre a sombra a partir da relação que a mesma tece com a arquitetura, com a culinária, com os utensílios, com o teatro, e as vestimentas tradicionais japonesas, preferindo abordar antes suas qualidades ambientais e espaciais, e menos sua qualidade figural.

A beleza do ouro, por exemplo, segundo Tanizaki, não está no seu brilho refulgente e cintilante, mas na sua capacidade de reluzir na penumbra, capturando feixes de luz tênues e bruxuleantes, podendo assim “emitir um difuso clarão de sonho” (Tanizaki, 2007, p. 37). Para a sensibilidade japonesa, o ouro servia como refletor em ambientes parcialmente iluminados. No ensaio de Tanizaki, nota-se uma associação implícita da sombra com a noção de obscuridade. A beleza, para o autor, só pode existir quando imersa parcialmente na escuridão.

No ensaio do escritor japonês, o excesso de claridade está intimamente relacionado à introdução da iluminação elétrica no Japão, que trouxe consigo hábitos que impactaram sensivelmente os costumes tradicionais, a estética e os modos de habitar os espaços: “nós, orientais, criamos sombras em qualquer lugar, e em seguida, a beleza. (...) A beleza inexistente na própria matéria, ela é somente um jogo de sombras e de claro-escuro sugerido entre matérias” (Tanizaki, 2007, p. 46–47).

Recorrendo a conceitos da física e da fisiologia, o historiador britânico Michael Baxandall define a sombra como um buraco no fluxo da luz: “a sombra se origina de uma deficiência local e relativa da luz visível” (Baxandall, 1997, p. 17). No seu sentido expandido, a sombra é definida a partir de um universo de relativismos que dizem respeito não somente às variações físicas, mas também às flutuações da nossa percepção. Essas diferenças se dão primeiro nas características da fonte de iluminação (intensidade, foco, matiz, difusão, irradiância), e no modo como esta fonte luminosa interage com o espaço e a atmosfera, e por último, com as propriedades físicas das superfícies refletoras e no modo de interação entre os fótons de luz e as partículas fundamentais que compõem a superfície desses objetos (Baxandall, 1997).

A este cenário complexo se somam também as características que regem nossa visão, incluindo o comportamento das células da nossa retina (cones e bastonetes), e o modo como interpretam todas essas variações de informações luminosas: “não vemos o mundo diretamente, mas através do padrão bidimensional que incide sobre a retina do olho”. (Baxandall, 1997, p. 24). A percepção não se define como reação passiva ao efeito físico das imagens, pelo contrário, ela tem agência, ativa e dinâmica sobre o mundo visível, no modo com que processa e interpreta seus efeitos. No plano de relativismos que se estabelecem entre luz, sombra e matéria, devemos considerar não somente os fatores físicos, anatômicos e fisiológicos, mas também os fatores mentais e culturais.

A sombra, na definição de Baxandall, teria, portanto, a função de eclipsar, de distorcer, de extraviar o caminho da luz, depurando-a segundo a dinâmica dos objetos, da atmosfera, da matéria que constitui o mundo, não eximindo também a participação do nosso olhar. A luz, sendo um ente intangível, age de certa maneira com a matéria tangível, formando o mundo visível. Sendo assim, a visibilidade nasce da interação entre luz e sombra, acontece em um estado de permanente alternância entre estes dois. A luz não apenas torna o mundo perceptível, mas também atua como o elemento fundamental da vida, dando origem à vida biológica (e também à vida das imagens).

2.2 O mito fundador da imagem

O naturalista e historiador romano Plínio (23–79 d.C.), conhecido também como O Velho, registrou em sua *História natural* o mito fundador da imagem no qual cita um desenho de sombra:

Usando o mesmo barro com que trabalhava, o oleiro Butades de Sícion foi o primeiro a modelar retratos de barro em Corinto, por causa de uma de suas filhas que estava apaixonada por um jovem; Quando ele viajava para o exterior, ela desenhava uma linha ao redor da sombra do rosto dele projetada na parede pela luz de uma lanterna e, a partir dessa linha, seu pai a modelava em argila e a queimava para endurecer, junto com o resto de sua cerâmica (Plínio, 2001, p. 124, tradução nossa).¹

O mito narrado por Plínio menciona o decalque da sombra como um gesto de criação gráfica: o contorno desenhado sobre a parede atribui uma existência durável para algo que antes era somente uma projeção passageira, um vulto, uma fantasmagoria. Assim nasce o primeiro desenho.

Mário Bismarck (2004, p. 4) escreve que “a sombra é aquilo que mais se aproxima da realidade do desenho”. Para além disso, o ato de contornar a sombra pode ser definido também como um gesto mnemônico. Na narrativa de Plínio, o desenho de sombra torna-se o retrato do ausente, inscrevendo-o numa superfície de eternidade, que é a imagem. A linha, para Bismarck (2004), é o que instaura o ato de representação, o corte, a fronteira entre o dentro e o fora, entre o representado e o não representado.

Todavia, o mito ilustra o ato mnemônico que se perpetua no tempo, para além do próprio desenho: de um contorno desenhado na parede, se gera também uma estátua do sujeito ausente, formata-se algo novo do que já era em si uma cópia de uma cópia, provando que a sombra possui desde sempre uma vocação para os simulacros.

2.3 Sombra e teoria do conhecimento

Todos conhecemos, de pronto, a alegoria da caverna descrita por Platão (2018), no livro VII de seu famoso diálogo “A República” (514a-517c). No diálogo entre Sócrates e seu discípulo Glauco, lemos a descrição dada pelo filósofo de tal experimento mental:

¹ “Utilizando la misma tierra con la que trabajaba, el alfarero Butades de Sición fue el primero que modeló retratos de arcilla, en Corinto, a causa de una hija suya que estaba enamorada de un joven; cuando éste se marchó al extranjero, ella trazó una línea alrededor de la sombra de su rostro proyectada en una pared por la luz de una lucerna y a partir de esa línea, su padre la modeló en arcilla y la puso al fuego para que se endureciera junto con el resto de su cerámica”.

SÓCRATES: Imagine, pois, homens que vivem em uma morada subterrânea em forma de caverna. A entrada se abre para a luz em toda a largura da fachada. Os homens estão no interior desde a infância, acorrentados pelas pernas e pelo pescoço, de modo que não podem mudar de lugar nem voltar a cabeça para ver algo que não esteja diante deles. A luz lhes vem de um fogo que queima por trás deles, ao longe, no alto. Entre os prisioneiros e o fogo, há um caminho que sobe. Imagine que esse caminho é cortado por um pequeno muro, semelhante ao tapume que os exibidores de marionetes dispõem entre eles e público, acima do qual manobram as marionetes e apresentam o espetáculo. Então, ao longo desse pequeno muro, imagine homens que carregam todo o tipo de objetos fabricados, ultrapassando a altura do muro; estátuas de homens, figuras de animais, de pedra, madeira ou qualquer outro material. Provavelmente, entre os carregadores que desfilam ao longo do muro, alguns falam, outros se calam (Platão *apud* Marcondes, 2018, p. 67).

A arte, para Platão, lida com a aparência das coisas, e não com suas essências, tornando o conhecimento sensorial imperfeito. A filósofa Marilena Chaui (1999, p. 40), em seu livro *Convite à Filosofia*, elucida deste modo as conexões implícitas na descrição original do mito da caverna:

A caverna, diz Platão, é o mundo sensível onde vivemos. A réstia de luz que projeta as sombras na parede é um reflexo da luz verdadeira (as ideias) sobre o mundo sensível. Somos os prisioneiros. As sombras são as coisas sensíveis que tomamos pelas verdadeiras. Os grilhões são nossos preconceitos, nossa confiança em nossos sentidos e opiniões. O instrumento que quebra os grilhões e faz a escalada do muro é a dialética. O prisioneiro curioso que escapa é o filósofo. A luz que ele vê é a luz plena do Ser, isto é, o Bem, que ilumina o mundo inteligível como o Sol ilumina o mundo sensível. O retorno à caverna é o diálogo filosófico. Os anos despendidos na criação do instrumento para sair da caverna são o esforço da alma, descrito na Carta Sétima, para produzir a "faísca" do conhecimento verdadeiro pela "fricção" dos modos de conhecimento. Conhecer é um ato de libertação e de iluminação. (Chaui, 1999, p. 47).

A despeito da alegoria da caverna, Roberto Casati apresenta uma inquietação interessante, que aponta para uma questão central e quase sempre despercebida no jogo de metáforas proposto por Platão:

Mas por que ele escolhe as sombras como elementos fundamentais do seu experimento imaginário? A resposta, é que as sombras são um exemplo perturbador de entidades menores: são uma diminuição dos objetos que as projetam. São chatas, incorpóreas e sem qualidade, sem cor. O perfil delas encerra um interior indistinto. (Casati, 2001, p.11).

Para Platão, as sombras ocupam e realizam a mesma função paradigmática da imagem, que duplica as coisas e as deturpa. Portanto, segundo o argumento platônico, devemos evitá-las a todo custo como fontes de conhecimento. O filósofo não nos fala literalmente das imagens gráficas e pictóricas em sua alegoria, mas sim da interdição do conhecimento pela via da representação mimética, na qual tais categorias criativas estão implicitamente incluídas. O argumento do filósofo é simples: se as sombras são simulacros de terceira ordem, elas inviabilizam o conhecimento verdadeiro, porque são em si cópias da realidade tridimensional.

As imagens exercem atração perigosa sobre a mente; o engano propiciado por elas encerra a impossibilidade (ou ao menos, a recusa moral) do conhecimento baseado nas aparências, na realidade imanente, nos sentidos, nas opiniões passageiras. Não obstante, Platão recusa dar à poesia um lugar de dignidade em sua República ideal. Na alegoria da caverna, a luz exerce ao mesmo tempo uma função simbólica fundamental: é o agente transcendente — que oportunamente se situa fora da caverna — fonte do conhecimento inteligível, fogo da sabedoria que ilumina o filósofo, o conduzindo para além da aparência obscura e nebulosa daquele esconderijo de sombras. O ato de subir a caverna é definido, em contrapartida, como a ato de ascensão da alma na escada do conhecimento pela via da dialética, como escreve Marilena Chaui:

Aquele que contemplou as ideias no mundo inteligível desce aos que ainda não as contemplaram para ensinar-lhes o caminho. (...) Os olhos foram feitos para ver; a alma, para conhecer. Os primeiros estão destinados à luz solar; a segunda, à fulguração da ideia. A dialética é a técnica liberadora dos olhos do espírito (Chaui, 1999, s.p.)

Imaginem que agora, um desses prisioneiros é libertado, passando a conhecer essa luz real, voltando à caverna em seguida para “libertar” seus companheiros, ainda enclausurados nesse mundo de sombras. No argumento original, o Sol, situado fora da caverna, torna-se o fundamento da visibilidade, aquilo que instaura um novo regime de conhecimento para o prisioneiro liberto, um conhecimento das coisas em si mesmas. Marilena Chaui (1999, p. s.p.) observa a partir da sua análise do filósofo alemão Heidegger, que Platão escolhe o termo *eidos* por significarem exatamente “figura e forma visíveis”, estabelecendo um liame entre o conhecimento suprasensível e a ideia de visibilidade. Um visível que não deve, todavia, se confundir com as sombras ou com o mundo da experiência. Trata-se de um visível outro, dado pela evidência intelectual da verdade.

O paradigma contemporâneo demonstrou que, apesar de serem incorpóreas e se comportarem de modo estranho, as sombras exercem efeito significativo sobre nossa percepção, nossa imaginação, nossa mente, nossos símbolos, nossas narrativas, e evidentemente, sobre nosso conhecimento da realidade. Como escreve Roberto Casati: “Pegas pelo lado certo, as sombras se revelam um magnífico instrumento de conhecimento. Por isso, no fim das contas, o experimento de Platão não convence” (Casati, 2001, p. 12). Sua argumentação se funda em demonstrar, por meio de vários exemplos históricos, como a sombra pode ser uma ferramenta de conhecimento da realidade, dada a riqueza e variedade de suas aplicações no cotidiano e também na ciência.

As sombras podem ser usadas para reconstruir o mundo visível em suas múltiplas nuances. Podemos citar, a princípio, o sistema visual humano, biologicamente adaptado para perceber as diferenças de luminosidade. A sombra é fundamental para nossa percepção de volume dos objetos. É a interação entre claro-escuro que atribui relevo às coisas: “se nos encontrássemos num mundo sem sombra, tudo nos pareceria sem espessura, sem substância”. (Casati, 2001, p. 13). Contrariamente, nossa visão possui também a tendência para enxergar padrões sólidos nas sombras, percebendo-as eventualmente ora como objetos, ora como espaços positivos, ora como estruturas quase sólidas. “O fato de as usarmos (as sombras) de modo totalmente involuntário e automático para perceber as coisas no espaço é tão somente um aspecto do seu vínculo com o conhecimento” (Casati, 2001, p. 16).

A história da astronomia nos obriga a ver a sombra como uma presença real e objetiva, sem a qual não seria possível descrever com exatidão a ação da luz, como escreve Casati (2001). Podemos citar o caso dos cones de sombra, que na astronomia são importantes instrumentos de estudo dos eclipses. É muito menos cômodo medir a região do espaço iluminado por um eclipse, dadas as características de dispersão da luz. A sombra age em contraste com a luz como uma área de recorte, delimitando espaços e criando demarcações de ordem perceptiva, influenciando na nossa capacidade de aferir os fenômenos (Casati, 2001). Os cones de sombra de um eclipse são como atalhos conceituais, objetos dotados de uma função cognitiva.

Na antiguidade grega, o estudo e observação da sombra levou à dedução sobre a esfericidade da Lua, da Terra e demais planetas: podemos verificar isso hoje observando a sombra circular do nosso planeta projetada na Lua durante um eclipse lunar. Aristóteles (384–322 a.C.) parece ter sido o primeiro filósofo a relatar que a Terra era esférica e que era maior que a Lua (Casati, 2001, p. 293). A sombra foi também o instrumento que auxiliou os gregos antigos a medir, pela primeira vez, a relação de distância entre o Sol, a Lua e a Terra, assim como seus padrões de interação, além da lógica inerente às estações do ano. “Sob o pano de fundo dessas descobertas, devemos notar duas conquistas teóricas. A primeira é o predomínio da geometria, já a segunda é a hipótese de que a luz seja o veículo de tal geometria. A luz leva consigo um vestígio de sombra” (Casati, 2001, p. 90).

Os gregos antigos passaram a recorrer a essas leis geométricas para prever a data dos eclipses, reconhecendo que esses fenômenos obedeciam a certa regularidade cíclica. Parmênides (530 a.C. – 460 a.C.) foi o primeiro a intuir a verdadeira natureza das fases da Lua, percebendo que tais mudanças de fase não eram mais que espetáculos de sombras, além de ter notado que a iluminação do satélite provinha, na verdade, da luz do Sol. Aristarco

(310–230 a.C.) foi o primeiro a medir a distância entre a Terra, a Lua e o Sol, utilizando a meia-sombra projetada na Lua. Ainda que o resultado do seu cálculo não tenha sido exato, o mérito de Aristarco reside na invenção de um método matemático de dedução e experimentação. Tão logo os gregos compreenderam que as sombras obedeciam a certas leis geométricas objetivas, não demoraram para empregá-las também como instrumentos de medição das horas, como nos antigos relógios de Sol.

Mas essas descobertas de sombra não se deram somente no terreno proto-científico da antiguidade. Casati também cita o exemplo de Galileu Galilei, que em 1610 “descobre que os eclipses dos satélites de Júpiter funcionam como um grande relógio cósmico capaz de determinar as longitudes terrestres” (Casati, 2001, p. 294). Operando um salto para o contemporâneo: em 1984, Stephenson e Morrison registram pela primeira vez “a discrepância entre os traçados efetivos e os traçados teóricos de cerca de setecentos eclipses históricos, permitindo supor que a rotação da Terra diminuiu cerca de um vigésimo de segundo em 2500 anos.” (Casati, 2001, p. 295).

2.4 Paradoxos da Sombra

Propomos aqui um jogo de definições e distinções, a partir de propriedades que nos parecem óbvias, mas que revelam, na verdade, paradoxos e armadilhas conceituais: a sombra é sempre imaterial? A sombra é sempre visível? A sombra é sempre ilusória? A sombra é sempre negativa? Essas perguntas, no entanto, escondem antinomias e discordâncias, carregam no seio de seus significados contradições que fogem às noções estabelecidas acerca da sombra. Se quisermos levar a sombra a sério como ferramenta ou objeto de conhecimento, temos que indagar até onde vai sua absurdidade.

Inspirado pelos “oito quebra-cabeças da sombra” de Roberto Casati (2001), propomos a seguir um jogo de afirmações que não excluem a simultaneidade de termos lógicos contraditórios.

A sombra é sempre imaterial? *Verdadeiro*: Em sua definição, imaterial é todo objeto que não é dotado de matéria, de constituição física. Um corpo não atomizado. De fato, a sombra corresponde ao conceito de imaterialidade, pois não goza de propriedades físicas, como já dito anteriormente. Ela só pode existir perante uma fonte de luz. Essa imaterialidade se deve ao fato de que a sombra é um efeito indireto, o resultado provocado por um agente físico: a luz que age sobre a matéria. A sombra é um simulacro, uma cópia da cópia, na acepção platônica, porque em uma ordenação entre causas e efeitos, ela se apresenta como

evento de terceira ordem. O objeto é sempre o intermediador da realidade figural da sombra. Luz > objeto > sombra. Mas a respeito de sua imaterialidade, podemos afirmar também que a mesma é ilusória? E se a sombra é ilusória, acarreta concluímos também que ela não pode ser experimentada pelos sentidos?

A sombra é sempre visível? *Verdadeiro e Falso:* Apesar da sua imaterialidade, a sombra pode ainda ser percebida e experimentada pela visão. Mas acaso a sombra se mostra sempre visível? Há casos em que estamos imersos na sombra e não conseguimos distinguir uma linha de sombra, bem como há casos em que não conseguimos discernir uma fonte de luz direta a produzir uma sombra, como quando estamos completamente imersos na noite ou na obscuridade. Nesse caso, a obscuridade e a penumbra interditam parcialmente a luz visível. Ou seja, a própria ideia de visibilidade, em certos casos, entra em choque com a noção de sombra como imagem, como coisa visível.

A sombra é sempre ilusória? *Verdadeiro e Falso:* A sombra nos afeta perceptivelmente, apesar de sua incorporeidade. Ela possui relações geométricas estritas com os objetos, e apesar da variação de efeitos perceptivos — como o engano causado pela conversão entre a aparência 2D e 3D em nosso cérebro — a sombra continua sendo um fenômeno objetivo, ainda que indireto, causado por um agente físico (a luz). Trata-se de uma evidência óptica, e não mental. A sombra é real, é um evento natural e com repercussões na nossa percepção. Mas a respeito de seus incontáveis usos na imaginação, a sombra pode ainda ser considerada não ilusória? Acaso, devemos lembrar, a sombra não é também uma adulteração da realidade 3D? Acaso esse tipo de engano perceptivo da sombra não pode ser intencionalmente manipulado para produzir ilusões de óptica, paisagens oníricas, aberrações, assombrações, espetáculos de horror e fantasmagorias?

A sombra é sempre negativa? *Verdadeiro e Falso:* Podemos, a princípio, conceber a sombra como um elemento negativo, porque ela cria uma replicação em forma de contorno, que não traz em absoluto nenhuma característica daquele referido corpo em sua solidez (volume, peso, massa, etc.). Implica dizer também que a sombra é uma impressão vazia, vaga, passageira, fugidia, do objeto físico, uma planificação radical. A sombra é negativa, primeiro em relação ao corpo, e segundo em relação à luz, podendo indicar também ausência do objeto que a provoca. Condição antitética. Mas se as sombras são negativas, devemos levar a sério seus impactos sobre o conhecimento? Se são supostamente imateriais, inertes, ilusórias, nenhum efeito real elas podem ter sobre nossa percepção; não podem ser sequer consideradas como enganosas, permanecendo como manifestações desprezíveis e quase inexistentes — o que na verdade elas mostram não ser. Por outro lado, a respeito da sua

visibilidade — mas não da sua imaterialidade — podemos percebê-las como presenças. Mas afinal, trata-se ou não de presenças ilusórias? Neste caso, o que seria uma presença ilusória?

Esses paradigmas evidenciam o quanto o conceito de sombra é dúbio e escorregadio; ora corresponde à causalidade física, ora escapa ao domínio objetivo da realidade pela via da percepção humana, de seus relativismos e flutuações. Por ser um elemento imaterial, a sombra se aproxima da própria noção de fantasma, de manifestação psíquica.

Em dada passagem da Divina Comédia de Dante, as almas condenadas não possuem sombras, ou são descritas como sendo elas mesmas sombras errantes. Roberto Casati (2001, p.37) também escreve acerca de culturas não-brancas e não-ocidentais para as quais a sombra “é a forma visível da alma”, uma parte vital do corpo, podendo não somente realizar como também sofrer ações. A sombra, enquanto manifestação real, coincide quase exatamente com a sombra enquanto manifestação mental e psíquica: é pura imagem, representação, projeção. Apesar disso, a sombra nunca foi uma interdição ao conhecimento do real:

A sombra parece ocupar um compartimento da mente que se comunica com o departamento dos objetos. As sombras são coisas físicas — e que, ao mesmo tempo, se abrem para o departamento da psique — as sombras são imagens da alma. Quando refletimos sobre o estranho comportamento das sombras, os dois departamentos põem-se a trabalhar. Nessa duplicidade se aninha provavelmente a explicação cognitiva da riqueza das metáforas e das histórias das sombras (Casati, 2001, p.46).

3 DESENHOS DE SOMBRA

Neste capítulo, proponho uma análise do uso da sombra como agente poético, em produções nas quais se evidencia seu caráter polimórfico e multifacetado. Investigo a poética de dois artistas que empregam a sombra ou a silhueta como grafismo (desenho de sombra): o sul-africano William Kentridge e a brasileira Regina Silveira.

A sombra mostra-se como um signo permeado de usos imaginantes que intrigam a percepção e convocam novas leituras críticas sobre a realidade em que habitamos. Esses empregos e associações da sombra podem ser observados também nas muitas possibilidades de desdobramento de um pensamento gráfico: seja no desenho tradicional, na instalação, no vídeo, na animação (no caso particular de William Kentridge), na dança, na performance, ou em outras práticas não nomeadas.

3.1 Como desenhar um cavalo: notas sobre William Kentridge

William Kentridge é um artista contemporâneo sul-africano, nascido e residente em Joanesburgo, África do Sul. Em muitos de seus trabalhos, Kentridge utiliza recortes de papel, projeções, silhuetas e outras composições que evocam o poder imaginativo da sombra. Suas criações atravessam o desenho tradicional, a animação, a escultura, a gravura, o vídeo, a palestra-performance, e as produções cenográficas para teatro e ópera. O interessante em seu processo é a forma como amplia o poder de contaminação do desenho com outras linguagens, efetuando assim uma transposição da linguagem gráfica para outras mídias não diretamente relacionadas com o desenho.

Kentridge emprega o termo *Fortuna* para se referir ao seu processo criativo. Em sua poética, incorpora o erro, o acaso e a incerteza como agentes de experimentação. O estúdio é para o artista o lugar do excesso, pois sempre “há espaço aberto para que as imagens migrem de um projeto para outro, de uma mídia para outra” (Instituto Moreira Salles, 2012, 1min 39s). Segundo Lilian Tone, em seu texto “O presente contínuo de William Kentridge” (2013), o artista define *Fortuna* como uma espécie de jogo entre a causalidade livre e o controle premeditado, no qual a obra pode emergir.

Com os espetáculos de sombra, Kentridge experimenta livremente com o poder de associação e de sugestão, por meio de figuras construídas precariamente com recortes de papel articulado e outros fragmentos de objetos. Segundo Kate Mccrickard, em seu texto “William Kentridge, um inovador relutante” (2013), originalmente publicado no catálogo da exposição *Fortuna*:

As investigações sobre a mecânica da visão compreendem a sombra e seu potencial para nos ensinar coisas sobre a visão indireta. Kentridge desenvolve essa pesquisa artística com mais ênfase por meio do rasgar, técnica que ele trouxe para seu trabalho por volta de 1999, rasgando papel Canson preto em pedaços e criando figuras fragmentadas para uso em animação e colagem. Rasgar faz o espectador reconhecer a forma por associação e memória, evocando assim um sentido de olhar de soslaio ou de visão indireta. Quando Kentridge rasga, ele dilacera e, depois, remenda, desintegra e reconfigura (McCrackard, 2013, p. 283).

Esse é o caso da obra *Shadow Procession* (1999), em que vemos uma procissão de silhuetas de trabalhadores, que parecem partir de um lugar não representado na tela, rumo a um destino também não identificado pelo espectador. Nessa obra, o artista integra a visão incógnita da silhueta com a manipulação do extra-quadro do vídeo, criando uma narrativa inconclusiva e ao mesmo tempo espiralada. A obra nos convoca a uma percepção de tempo contínuo, que progride no ritmo do caminhar das figuras e que nos coloca, enquanto espectadores, na mesma situação virtual.



Figura 1 - William Kentridge, *frame* da animação *Shadow Procession*, 1999. Fonte: Tate gallery.²

As procissões são recorrentes na obra do artista e revelam a busca de materializar temas como a caminhada, a migração, o trabalho corpóreo, a dança, o protesto político. Nelas não há destino pré-determinado, pois as procissões são para Kentridge uma metáfora da

² Disponível em: <https://sl1nk.com/rwTcu>

própria vida. A obra *More Sweetly Play the Dance*, de 2015, parece dar continuidade às questões deixadas em suspenso pela obra *Shadow Procession*. Nela, vemos uma procissão de silhuetas percorrendo uma estrutura semicircular, constituída por oito projeções em formato aproximado 16:9. A obra incorpora também elementos instalativos e sonoros, por meio de megafones espalhados no espaço, projetando sombras sobre o vídeo. Essa montagem ressignifica a sensação limítrofe deixada pela obra anterior, nos colocando virtualmente dentro da tela. O formato semicircular sugere um palco teatral, onde podemos sentir a proximidade quase tátil dos personagens. Observamos assim um maior tempo de permanência das silhuetas, atravessando o espaço das oito projeções, aparecendo e desaparecendo em cada uma das extremidades.

Os personagens são inseridos em um cenário animado feito previamente com carvão e nanquim, onde são introduzidas também algumas marcações em lápis de cor (números, rabiscos, linhas, etc.). Trata-se de uma coleção de tipos humanos: vemos alguns homens carregando bandeiras e cartazes de protesto; em outro momento, vemos passar uma dançarina, um político em seu púlpito, uma banda musical, uma datilógrafa, um grupo de mineradores, um grupo carregando silhuetas de papel. Vemos também alguns personagens imaginários, como a figura animada de um alicate que caminha junto aos dançarinos, ou uma insólita figura humanoide construída com fragmentos de caracteres datilografados e um globo terrestre. Como numa dança macabra, essas figuras resistem ao apelo da morte numa atitude extática e, ao mesmo tempo, melancólica. Nas palavras de Kentridge:

A procissão é uma forma que já usei muitas vezes antes, tentando abranger no trabalho a grandeza das pessoas no mundo. E registrar o fato de que aqui no século XXI a força do pé humano ainda é o principal meio de locomoção e ainda estamos presos ao trabalho manual de corpos individuais como uma forma de fazer o mundo. Especificamente, a imagem de uma procissão remonta a Goya e suas pinturas de procissões. (...). A imagem de uma procissão de pessoas puxando ou carregando suas bagagens é uma imagem contemporânea e imediata e profundamente enraizada em nossas psiques (Kentridge, 2020, n.p.)³.

³ Disponível em: <https://zkm.de/en/exhibition/2016/09/william-kentridge-more-sweetly-play-the-dance>.



Figura 2 - William Kentridge, fragmento de projeção da obra *More Sweetly Play the Dance*, 2015. Fonte: ZKM.⁴

No livro *Six Drawing Lessons* (2014), transcrição de uma série de palestras de Kentridge, o artista comenta sobre o processo de criação de *Shadow Procession*, e também de outras obras baseadas na manipulação de sombras, silhuetas e recortes de papel: “eu estava interessado em quão grosseiramente uma figura poderia ser rasgada e ainda ser entendida, quão grosseiramente ela poderia ser movida e ainda ter coerência como uma pessoa em movimento”⁵ (Kentridge, 2014, p. 9, tradução nossa).

Em sua lição de desenho n.º 1 de seu livro, intitulada “In praise of Shadow”, Kentridge (2014) tece comentários sobre o processo criativo de *Shadow procession*, em conexão com uma série de narrativas literárias e referências históricas. Refletindo sobre a alegoria da caverna de Platão, Kentridge imagina as figuras presentes na história como uma procissão de figuras, pelo modo como são manipuladas espacialmente. Para o artista, a narrativa da caverna — e consequentemente, a passagem, ilustrada por ela, entre a escuridão e a luz, como metáforas do saber e do não saber — são fundamentais para compreendermos o imperativo moral-ético do filósofo como possuidor da verdade. A alegoria parte de um elogio à luz e à sua função simbólica: seu poder de iluminar, de esclarecer, de libertar. A missão do filósofo descrito por Platão — segundo a leitura de Kentridge — consiste em libertar-se dos grilhões e conduzir seus companheiros da caverna a essa mesma luz. Emerge aí, segundo o

⁴ Disponível em: <https://zkm.de/en/exhibition/2016/09/william-kentridge-more-sweetly-play-the-dance>.

⁵ “I was interested is how roughly a figure could be torn and still be understood; how crudely it could be moved and still have coherence as a moving, specific person”.

artista, “o nexo entre iluminação, emancipação e violência”⁶ (2014, p. 11, tradução nossa). É a partir desse nexo que as diversas formas de exploração colonialista surgem, perpetradas por discursos hegemônicos e formas de controle social.

Essa atração pela imperfeição das figuras em *Shadow Procession* tem sua equivalência também no desejo intencional de expor uma narrativa inconclusiva, sem um destino para a caminhada das silhuetas, o que acarretaria, supostamente, em um destino político emancipador, mas também permeado de violência: “chegamos ao ponto em que todos os destinos, todas as luzes brilhantes despertam desconfiança. A luz do fim do túnel se transforma muito rapidamente no holofote do interrogador” (Kentridge, 2014, p. 11, tradução nossa).

Mccrickard escreve que “a diferença entre Kentridge e os prestidigitadores do começo do século é que, ao indicar a superfície material de seus filmes, Kentridge coloca no centro do palco o truque ‘des-ilusionista’, bem no momento em que nos assombramos com a ilusão” (Mccrickard, 2013, p. 287). Desse modo, mostra como nosso conhecimento do mundo é recortado, não somente pelo caráter fragmentário da nossa percepção e de nossa memória, mas sobretudo, pela limitação dos inúmeros dispositivos que utilizamos para mediar a realidade.

Ainda em seu texto “In praise of Shadow”, Kentridge (2014) comenta também sobre o processo de construção de um cavalo de papel, resgatando um trecho de seu vídeo *Making a Horse* (2008). Através desse experimento visual, o artista discute algumas noções sobre percepção no desenho, manipulando o aspecto sugestivo da silhueta de um cavalo. O artista pergunta: por que vemos um cavalo, o que nos leva a suspender nossa crença de que estamos vendo evidentemente somente pedaços de papel?

Isso é mais do que uma suspensão voluntária da descrença na qual sabemos que estamos vendo folhas de papel pretas rasgadas, mas fingimos ver um cavalo. É muito mais do que isso. Não podemos evitar ver o cavalo. É preciso um esforço, uma cegueira intencional, para manter as imagens como folhas pretas de papel rasgado. Para ser preciso, vê-las apenas como folhas de papel rasgado. Nós a vemos como ambos. Não somos enganados. O cavalo e o papel estão ambos aqui. Esta é a suspensão involuntária da descrença⁷ (Kentridge, 2014 p.17-18, tradução nossa).

⁶ “The nexus of enlightenment, emancipation, and violence emerges”.

⁷ “This is more than a willing suspension of disbelief in which we know we are seeing torn black sheets of paper but pretend to see a horse. It is much more than that. We cannot help ourselves from seeing the horse. It takes an effort, a willful blindness, to keep the images as black torn sheets of paper. to be more accurate, to see them only as torn sheets of paper. We see them as both, we are not fooled. The horse and the paper are both here. This is an unwilling suspension of disbelief.”



Figura 3- William Kentridge, *frame* do vídeo *Making a Horse*, 2008. Fonte: YouTube.⁸

Kentridge menciona haver uma distinção entre conhecer e reconhecer: um desenho naturalista de um cavalo poderia desencadear em nós o conhecimento de algo existente: o cavalo como entidade viva, coisa real. Mas ao juntarmos uma série de recortes grosseiros sobre uma superfície, a menor alusão a um cavalo pode incitar nossa memória e imaginação de modo distinto: pode despertar-nos uma “impressão de cavalo”.

Para Kentridge, é o espectador que completa a imagem com sua percepção, com a suspensão involuntária de sua descrença. Nossa visão exerce agência sobre o mundo, ou seria melhor dizer, nossa visão envolve simultaneamente projeção e recepção, em um processo de mão dupla: “o desenho se torna um ponto de encontro, mas também um limiar onde o mundo exterior nos encontra”⁹ (Kentridge, 2014, p. 18, tradução nossa). Essa mesma atitude é aquela que nos faz reconhecer imagens em uma sombra, nos levando a fabular histórias a partir de suas aparições mais fugazes.

No processo de ver ou de criar um desenho, nossas verdades ou certezas são colocadas em suspenso, passamos a experimentar realidades provisórias. Em seu documentário “*Self-Portrait as a Coffee-Pot*” (2024), episódio 3 “*Three Vanishing Points*”, Kentridge declara, durante o processo de criação de uma paisagem a carvão: “possibilidade e

⁸ Disponível em: <https://youtu.be/cWBumxzswHW?si=mS59TT-omUEukk-H>

⁹ “The drawing becomes a meeting point, but also a threshold where the outside world meets us.”

inevitabilidade são os dois pólos entre os quais um desenho paira e se move” (Self-Portrait as a Coffee-Pot, 2024).

O processo criativo de Kentridge oferece uma alternativa ética depositada na figura do artista. Ele manipula o conhecimento por meio da ilusão, como um engenheiro da imaginação. Ao optar por expor os artifícios e aparatos por trás dessas ilusões, ele busca nos libertar do senso comum, das noções instituídas, das certezas cristalizadas, sem no entanto ensinar uma verdade absoluta e emancipatória, sem dar vazão à “luz da razão”. Ver é participar da ilusão, de modo sensível e crítico.

Ainda sobre a caverna de Platão, Kentridge declara: “o reconhecimento das formas na parede não é um erro, uma aberração de pessoas presas na ilusão, mas uma parte essencial de como todas as partes do mundo são apreendidas e compreendidas”¹⁰ (Kentridge, 2014, p. 19, tradução nossa). Aquelas sombras exercem uma agência na percepção e na imaginação dos prisioneiros, fundamentando suas visões de mundo. São o único acesso que eles possuem ao mundo sensível, que não deve ser encarado com a desconfiança de uma luz transcendente. Em conclusão, para o pensamento de Kentridge, criar é possibilitar um espaço confortável para a estupidez, para a experimentação das sombras que pairam sob as cavernas da nossa imaginação.

3.2 Sombra como simulacro: notas sobre Regina Silveira

Regina Silveira é uma artista contemporânea brasileira que explora o potencial imaginativo da sombra, questionando a natureza da percepção através de paradoxos visuais, imagens aberrantes, anamorfoses, simulacros e paisagens oníricas. Por meio de suas instalações em grandes dimensões, ocupando espaços arquitetônicos mundo afora, Silveira reelabora os códigos de representação, tecendo comentários sobre a história das imagens, explicitando seus dispositivos, métodos e convenções. “Há tempos penso que o ‘mais-do-que-o-real’ dos simulacros está na base das nossas novas fantasmagorias ou do ‘maravilhoso’ nos dias de hoje” (Silveira *apud* Roca, 2011, p. 15).

Silveira produz ficções por meio da sombra, invocando sua presença metaforicamente, por meio de silhuetas negras de grandes dimensões, feitas em vinil adesivo e coladas sobre paredes e outros objetos. Mas o reconhecimento entre o objeto e a sombra na obra de Silveira não se dá de modo direto, encontra desvios que distorcem e alienam sua significação, logo forçam a percepção a outra atitude diante da imagem. Em entrevista

¹⁰ “The recognition of the shapes on the wall is not a mistake, an aberration of people caught by illusion, but an essential part of how all parts of the world are apprehended and comprehended”.

concedida ao curador José Roca (2011), disponível no texto “Regina Silveira: Mil e um dias e outros enigmas”, a artista, questionada acerca do caráter de enigma visual de suas criações, herança de seu interesse pelo surrealismo, responde que a sombra lhe inquieta sobretudo como um dado fenomenológico. Ela reflete a imagem por meio do seu potencial relacional, que se dá entre o corpo, o olhar e a perspectiva dos espaços agigantados que acolhem essas imagens. O ponto de vista do observador é particularmente importante para suas obras, devido ao seu potencial participativo, pois por meio dele dá-se a criação de sentido na imagem:

Todas as perspectivas distorcidas, as silhuetas em anamorfose, e os espaços paradoxais que construí com plantas arquitetônicas e escadas labirínticas, dos anos 80 até *Abyssal* (...), sempre contei com o espectador, ou melhor, nas posições do seu olhar, para a percepção do que estava propondo. É na relação com o “ponto de vista” que trato de construir e desconstruir imagens e espacialidades (...); uma poética do ponto de vista (Silveira *apud* Roca, 2011, p. 12).

A obra *In Absentia M.D* (1983), é, para Roca (2011), uma divisora de águas na poética da artista, pois instaura uma nova estratégia formal em seus procedimentos: a não equivalência entre a sombra e seu objeto. Nessa série em particular, Silveira contrapõe a silhueta em anamorfose de obras surrealistas e dadaístas facilmente reconhecíveis em nossa memória — *Roue de bicyclette* e *Porte-bouteille* de Duchamp — com sua flagrante ausência. A essa obra se sucede também *Masterpieces M.O* (da Série *In Absentia*, 1993), cuja silhueta remete à obra *Beyond the Teacup* de Meret Oppenheim.

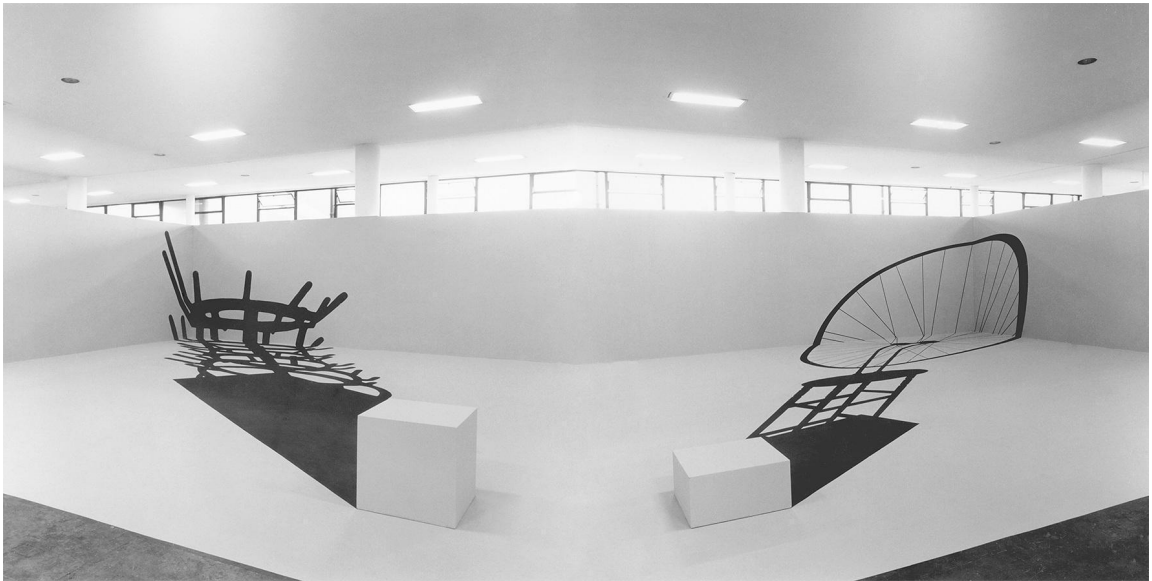


Figura 4 - Regina Silveira, *In Absentia M.D*, 1983. Fonte: Alexander Gray Associates.¹¹



Figura 5 - Regina Silveira, *Masterpieces M.O* (Da Série *In Absentia*), 1993. Fonte: Luciana Brito Galeria.¹²

Há um aspecto interessante a assinalar sobre essas obras: elas instauram uma dupla invisibilidade: a primeira diz respeito ao fato de que a sombra mantém relação com uma fonte de luz inexistente — vemos aqui, que para a artista, a sombra é um ente autônomo e

¹¹ Disponível em:
<https://www.alexandergray.com/press/2989-first-intentions-a-review-of-regina-silveira-modus-newcity-brazil/>

¹² Disponível em:
<https://lucianabritogaleria.com.br/artists/38-regina-silveira/works/9603-regina-silveira-masterpieces-m.o-da-serie-in-absentia-1993/>

autossuficiente, e isso se repete em várias de suas instalações. Sem uma fonte de luz observável, igualmente dramática, a existência da sombra parece insustentável, absurda. A segunda diz respeito ao fato de que o objeto que deveria produzir a sombra também está ausente, está instaurado apenas no espaço da nossa imaginação, e não do nosso plano de visão. Entretanto, a linha de sombra está lá, com sua marca figural e disforme. Por meio dessa dupla incongruência, a sombra alarga a condição de possibilidade do visível ao convocar nossa imaginação. Devemos lembrar que, conforme já discutido, a sombra é um ente mental e imaginal.

A distorção é um operador formal que denuncia a inexatidão implícita a todo ato de representação, ou seja, sua falácia, como comenta Roca:

O trabalho de Regina Silveira baseia-se em demonstrar a falácia implícita, a falha original, a impossibilidade de exatidão em toda tentativa de representar a realidade. Uma vez aceita essa condição, a representação segue um caminho próprio, liberada do imperativo de fidelidade e precisão (...). Silveira quebra a relação direta que existe entre um objeto e sua sombra, relação indissolúvel no mundo real, mas fonte de liberdade criativa no mundo da representação (Roca, 2011, p. 13).

Na obra *Quimera* (2003), vemos a artista lançar mão de uma emanção de sombra. Nessa obra, a sombra torna-se um elemento positivo, como a luz, sobressaindo-se como um feixe escuro de uma lâmpada. O mesmo se dá em outras obras, como as instalações *Lâmpada* (1995), *Solombra* (1990) e *Equinócio* (2002): “na sua série de obras com luz, a artista inverte esse postulado da física com uma pergunta improvável: o que aconteceria se a sombra fosse emitida? Que aconteceria se uma fonte de luz projetasse escuridão?” (Roca, 2011, p. 12). Através desses trabalhos, Silveira enaltece mais uma vez a imaterialidade da sombra e suas repercussões na imaginação.



Figura 6 - Regina Silveira, *Quimera*, 2003. Fonte: Luciana Brito Galeria.¹³

O artigo “Ciência Fictícia”(2011), de Arlindo Machado, discute algumas percepções sobre a sombra na obra de Regina Silveira, tocando também na questão da visibilidade. Machado lança mão do conceito peirceano de índice, expresso na marca deixada por um ser ou objeto ausente. Nesse sentido, a sombra enquanto índice só pode existir se não estivermos vendo a sua causa (seja a fonte de luz ou o objeto projetado). O índice é uma espécie de marca posterior no tempo. Essa lógica é expressa de modo muito inteligente na série de instalações *In Absentia MD*, nos quais os ready-mades de Duchamp não estão presentes, mas estão de algum modo instaurados no espaço, ainda que virtualmente, conforme já citado. Desse modo, a artista presentifica o invisível, por meio da marca tardia da sombra em relação ao objeto, em um deslocamento temporal e espacial. Esse índice tardio e incongruente coloca a questão da imagem como fantasmagoria.

Diferentemente de William Kentridge, Regina Silveira pensa criticamente sobre a percepção sem procurar expor os artifícios do engano. Sua intenção nunca foi expor os meios ou as técnicas que possibilitam tais ilusões, ao contrário, ela busca ensinar integralmente a ilusão para o espectador, conforme escreve:

¹³ Disponível em:
<https://lucianabritogaleria.com.br/en/artists/38-regina-silveira/works/9597-regina-silveira-quimera-2003-2011/>

Sempre procuro que o resultado pareça simples. O importante para mim é fazer bem e poder lançar mão no que está à disposição, mesmo do que tiver um alto grau de sofisticação técnica, sem nunca dar um protagonismo excessivo aos meios — para que se mantenham como meios, menos importantes que as ideias. Honestamente, penso que a simplicidade tem que funcionar como uma espécie de armadilha para a percepção, para que ela não se distraia e vá direto ao que importa: o patamar da poética e da significação, aquele em que a obra diz o que pretendeu dizer (Silveira, 2011, p. 8).

Na obra *Desaparência*, montada em diversas ocasiões entre 1997 e 2001, o desenho é abordado enquanto projeção da forma, projeção do pensamento, projeção do espaço. Ele é articulado sempre a partir da sua condição planar. Em interação com outra superfície, o desenho assume uma tridimensionalidade virtual que passa a existir somente em nossa percepção. Nessas operações, nosso olhar é o responsável por completar a imagem.

Em seu texto “Desenho e invisibilidade: um depoimento sobre as *Desaparências*” (2007), publicado originalmente na coletânea *Disegno. Desenho. Desígnio*, a artista descreve o desenho como uma ferramenta crítica, capaz de tensionar as instâncias de reprodução do visível: “a intenção dessas operações (...) é a tentativa de ficar na contramão da tradição do desenho, para atingir e transformar, por meio da representação desmontada, o próprio entendimento e significados desse mundo visível” (Silveira, 2007, p. 172). Uma forma concreta que mostra o procedimento do desenho no espaço arquitetônico é o descolamento do desenho nesse espaço real; é quando o desenho, segundo a artista, é enxertado do espaço, criando para o visitante uma ilusão de tridimensionalidade virtual (Silveira, 2007). A representação torna-se assim, nas palavras da artista, uma aparição. De modo mais preciso, esse acontecimento se dá quando o desenho parece desconectado da parede, quando é capaz de saltar perante o visitante, mediante um ponto de vista ativo que o reorganiza e o reintegra à sua perspectiva original (Silveira, 2007).

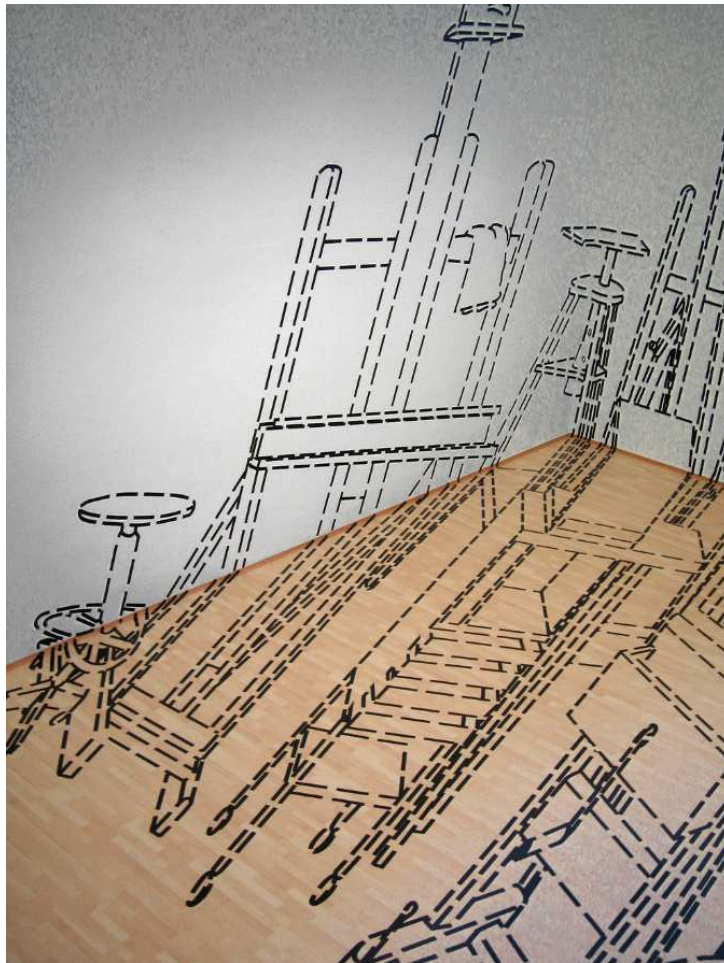


Figura 7 - Regina Silveira, *Desaparência*, 2004. Fonte: Site Regina Silveira.¹⁴

¹⁴ Disponível em: <https://reginasilveira.com/desaparencia/>

4 DECALCOMANIAS

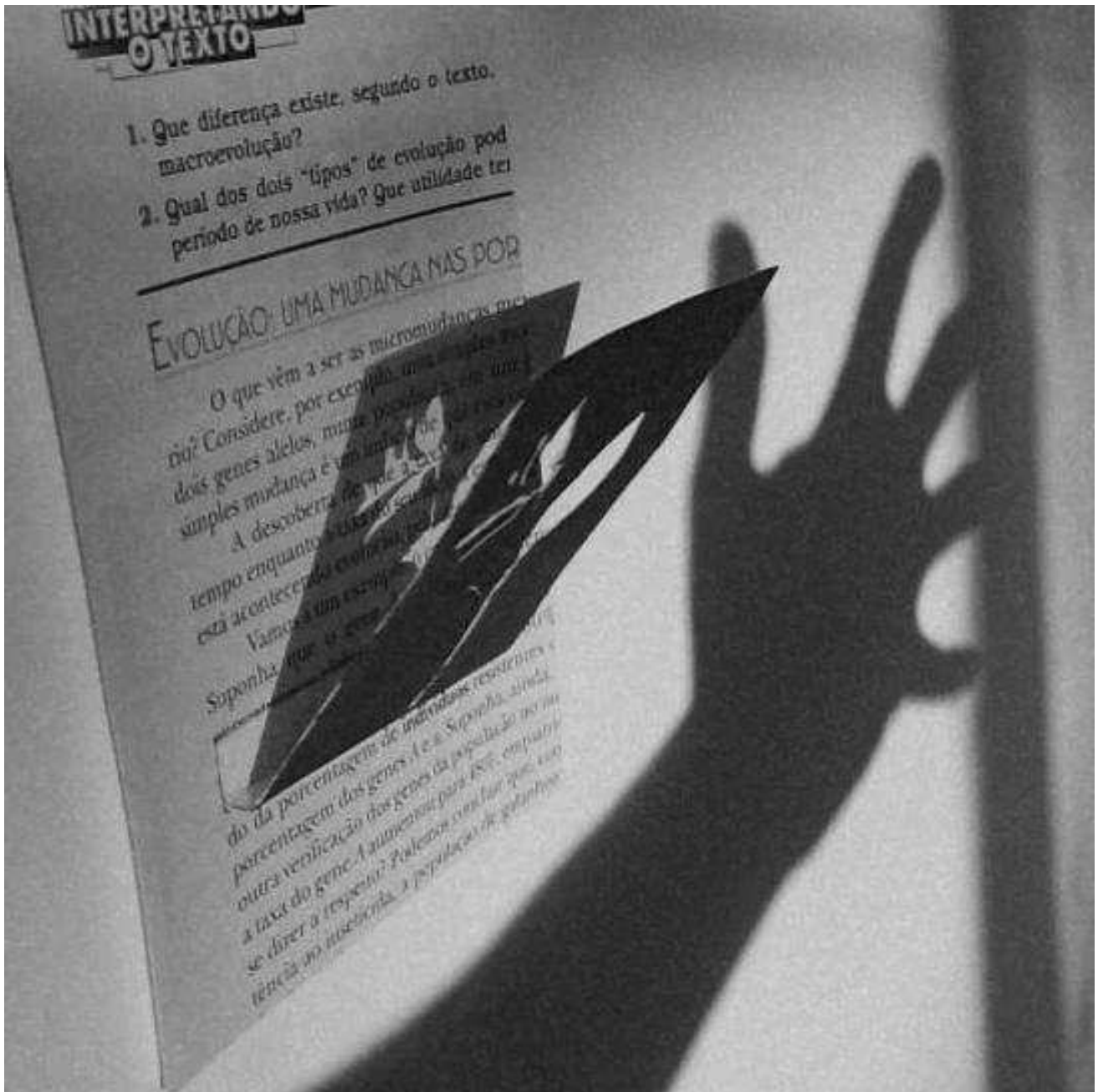


Figura 8 - Sem título, colagem com máscara de recorte e experimento fotográfico, 2023. Fonte: arquivo pessoal.

Em sua definição original, a decalcomania é a cópia de um desenho feito a partir da pressão sobre uma mancha de tinta, a partir da qual se obtém uma cópia espelhada desse desenho. Nesta dinâmica, portanto, distingue-se sempre um original e uma cópia. A decalcomania é um procedimento semelhante ao da monotipia, que se utiliza também de diversas variações dessa mesma ação. Trata-se de uma possibilidade de inscrição gráfica que repercute para além do gesto primário do desenho.

A cópia implica sempre uma imagem atrelada a outra, pré-existente, em termos causais. A cópia pode, todavia, anular o original; ela escancara a semelhança, a identidade, o parentesco. O duplo revela não somente a falsificação da imagem, mas também sua reverberação no tempo e no espaço, sua multiplicação e sobrevivência.

Neste capítulo, analiso o parentesco entre o desenho e a colagem, uma correspondência que, em meu processo de criação, se dá em virtude do gesto da decalcomania. Esse procedimento formal expõe também um pensamento recorrente em meu processo nos últimos cinco anos: a obsessão pela cópia, pela réplica de uma figura, e também pela sua repetição, no tempo e no espaço.

Essa obsessão pela cópia pode ser rastreada até os experimentos que realizei em 2021, que culminaram em trabalhos como *Tratado de Botânica* (2021), *Triceratops* (2021), entre outros. Irei me reportar ao longo deste capítulo a uma série de elementos que aparecem nestes experimentos e que interagem de modo direto ou indireto com a sombra.



Figura 9 - Sem título, silhueta em negativo feita com recorte de papel, 2021. Fonte: arquivo pessoal.

4.1 Sombra iluminada

A fotografia demonstrou, desde seus primórdios, um potencial para a representação da silhueta. O primeiro experimento que evoca o procedimento da impressão em negativo vem dos desenhos fotogênicos (do latim *fito* = planta) do fotógrafo e cientista britânico William Henry Fox Talbot (1800–1877), na década de 1830. Os desenhos eram feitos colocando-se um objeto (geralmente um espécime vegetal) sobre um papel previamente sensibilizado com uma solução de nitrato de prata, procedimento este nomeado de calótipo. Ao ser exposto ao Sol, o papel guardava o registro da silhueta do espécime: as regiões do papel cobertas permaneciam em branco, e as áreas expostas apareciam como uma mancha escura, revelando assim uma silhueta em negativo — uma sombra, espaço interdito à luz, ou seja, uma sombra iluminada!



Figura 10 - Desenho fotogênico de W.H Fox Talbot. Fonte: Wikimedia.¹⁵

Outros processos fotográficos artesanais, como a antotipia, a fitotipia e o cianótipo, replicam esse pensamento binário, baseado na impressão negativa de um objeto disposto sobre uma área sensibilizada. Tal pensamento pressupõe uma relação de

¹⁵ Disponível em:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:William_Henry_Fox_Talbot_-_Photogenic_Drawing_of_a_Plant_-_Google_Art_Project.jpg

transparência e opacidade, dada pela afetabilidade da luz e pela permeabilidade do objeto ou modelo a ser fotografado.

O procedimento do calótipo de Fox Talbot é semelhante também ao do cianótipo, amplamente utilizado pela ilustradora, botânica e fotógrafa britânica Anna Atkins (1799–1871). Seu processo é também bastante simples: primeiro, sensibiliza-se o papel com duas soluções químicas de sais de ferro, dispondo em seguida a amostra sobre esse suporte. Após a revelação ao Sol, o cianótipo resulta em um tipo de impressão monocromática em tom azulado (azul da Prússia), evidenciando não somente o negativo, a marca figural da ausência, mas também uma variação sutil de tons, anteriormente inexistentes no calótipo de Fox Talbot. Entre 1843 e 1853, Anna Atkins publicou em fascículos a obra *Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions*, trabalho este que é considerado o primeiro livro inteiramente ilustrado com fotografias da história.

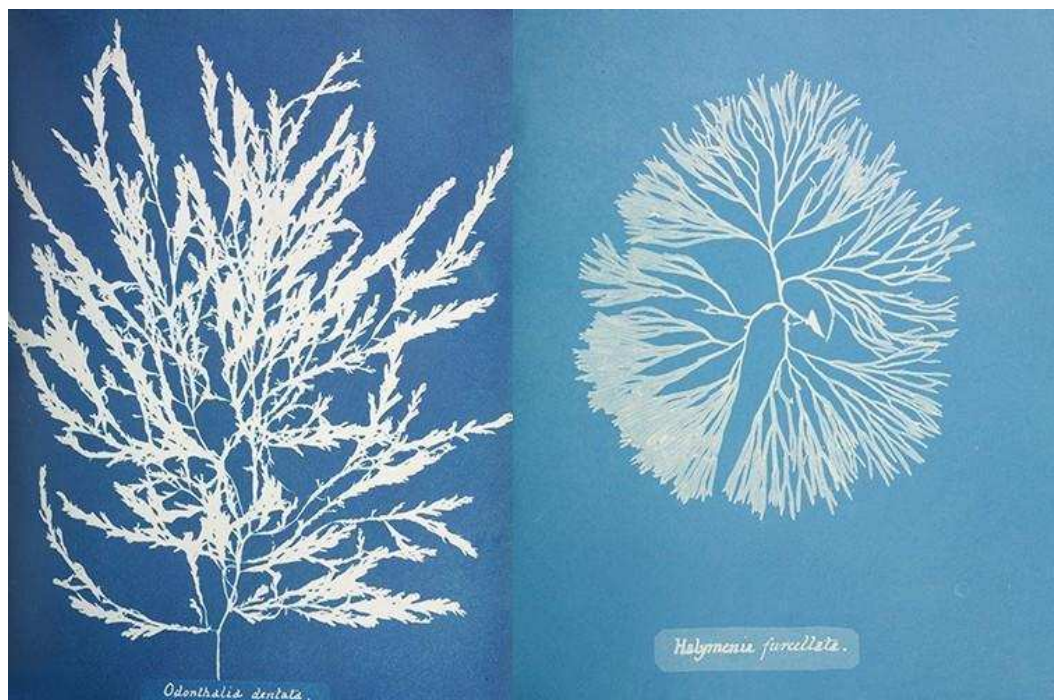


Figura 11 - Página do *Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions*, de Anna Atkins. Fonte: totenart¹⁶.

¹⁶ Disponível em: <https://totenart.pt/blog/tutoriais/cianotipia-textil-passo-a-passo/>

4.2 O desenho-colagem

O intercâmbio entre o desenho e a colagem instaura um vocabulário de procedimentos: recortar, colar, fechar, abrir, justapor, dobrar, vincar, encobrir, velar, duplicar, decalcar, contornar, preencher, etc. A partir dessa relação, descortina-se uma dinâmica de contraste entre silhuetas negras e brancas, feitas de modo rudimentar com recortes de papel, ora pintadas sobre os livros, ora adicionadas sobre eles, por meio de acréscimos e subtrações — ações estas que evocam de modo mais presente a colagem e, em último caso, os procedimentos da edição.

Esse vocabulário desvela também o essencialismo da forma, sua redução ao elementar: linha, contorno, forma aberta e forma fechada, além de seus pesos relativos e seus contrastes. Instaura-se aí, portanto, uma espécie de polimorfismo gráfico: a capacidade de uma figura de “abrir-se” para essa virtualidade, para a indeterminabilidade do representado, sem jamais aderir completamente, no entanto, à abstração.

Nessa época, comecei a intervir sobre páginas de livros de geometria e aritmética com algumas dessas silhuetas negras feitas em nanquim, carvão ou pastel negro, e que possuíam uma função metafórica: ao sobrepô-las às páginas dos livros, elas criavam imediatamente a associação com sombras lançadas sobre as figuras e os textos impressos — e aqui irei trazer em entrelinhas as imagens de obras de Regina Silveira que se utilizam da sombra como o índice de uma presença imaterial e invisível, ou já transcorrida no tempo. Quando invertidas, essas figuras eram enquadradas em áreas chapadas de cor sobrepostas sobre as páginas, mas deixando entrever partes de texto que apareciam dentro do contorno dessas figuras.

Tomei a liberdade de nomear essas silhuetas de *sombra positiva* e *sombra negativa*, evidenciando a dinâmica entre claro e escuro, cheio e vazio, positivo e negativo, opacidade e transparência, visibilidade e invisibilidade, presença e ausência. Elas materializam uma lógica de reversão da mancha gráfica, criando alternadamente um espaço vazio (luminoso, transparente) e um espaço cheio (negro, opaco, escuro). Através dessa reversão da figura, encontro também um movimento cintilante, dado pelo efeito aproximativo entre manchas negras e manchas brancas, evocando uma associação natural com os fenômenos da luz/sombra.

Essas formas negras, espremidas, achatadas, sem qualquer sugestão de espessura, aproximam-se de um alfabeto visual, feito de sinais imprecisos, quase, mas nunca abstratos, apresentando figuras que já não faziam alusão completa ao seu elemento real — o modelo

decalcado, ou a imagem de referência (em sua maioria, imagens de espécimes vegetais e animais, extraídas de livros científicos e enciclopédias).

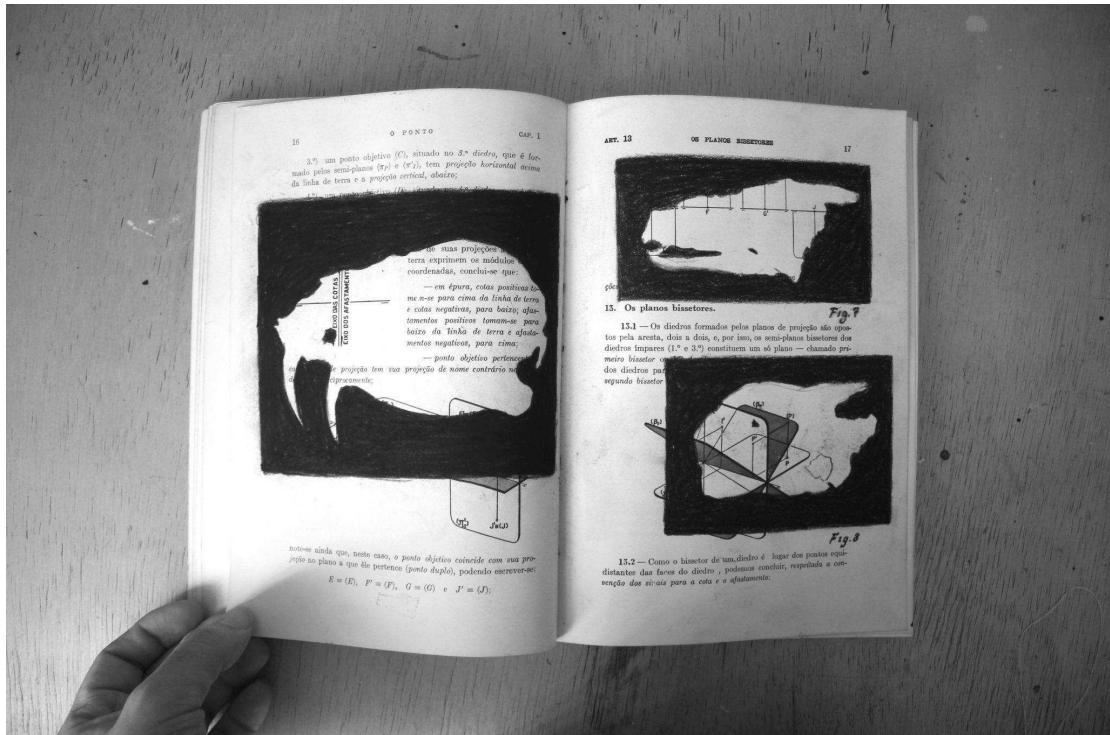


Figura 12 - Sem título, intervenção com silhuetas negras sobre livro de geometria analítica, 2021. Fonte: arquivo pessoal.

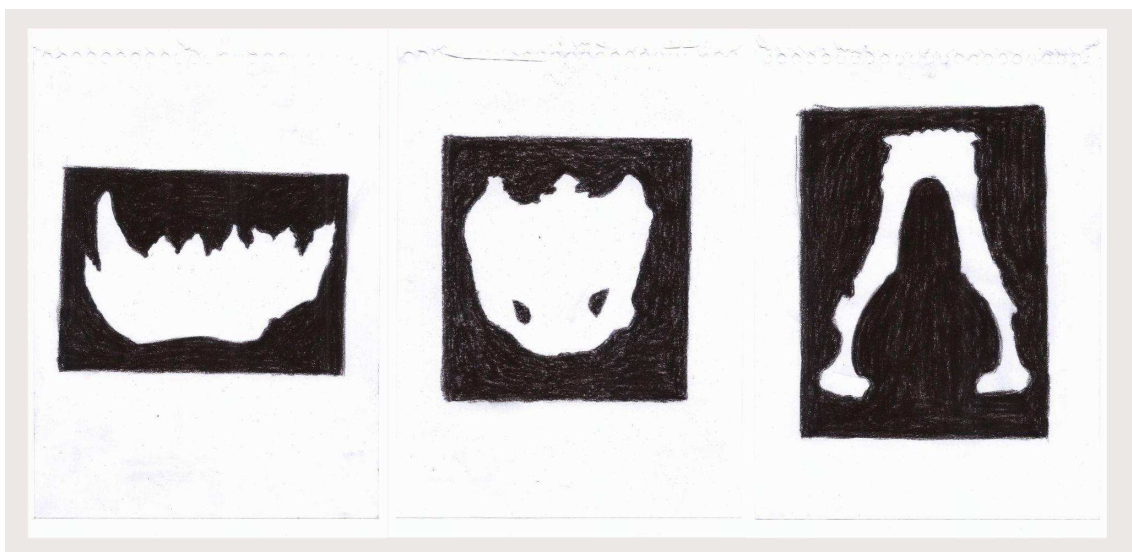


Figura 13 - Sem título, estudos de silhuetas negras, carvão sobre páginas de *sketchbook*, 2021. Fonte: arquivo pessoal.

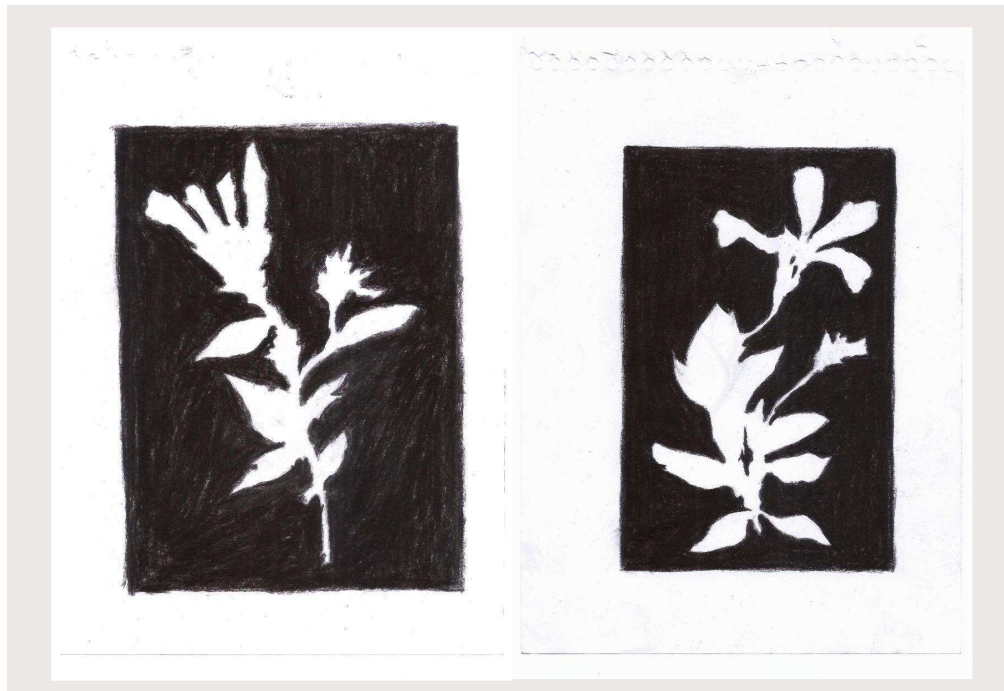


Figura 14 - Sem título, estudos de silhuetas negras, carvão sobre páginas de *sketchbook*, 2021. Fonte: arquivo pessoal.

Com a adição de matéria escura, essas figuras também são apagadas em sua própria identidade. Em contraste ao negro, a página emerge ao fundo ou ao lado, com sua “claridade”, com seus caracteres em parte visíveis, seu campo semântico imanente, mas agora maculado, parcialmente oculto. Alheio ao sentido da imagem que a deturpa, a página parece flutuar atrás ou para além da imagem, criando um plano distanciado.

Ao jogar “luz” sobre o livro, suas sombras também se evidenciam num jogo de alternâncias, de afirmações e negações. Essa alternância entre a mancha negra e a página branca, esse movimento cintilante apenas intuído, acontece também entre campos legíveis e não legíveis; espaços de saber e espaços de não saber.

A atração pela matéria negra se expressa numa vontade de deturpar a imagem, de ocultar, velar, manchar, encobrir inteira ou parcialmente uma figura, criando assim discontinuidades no espaço perceptual da página. Camuflá-la com sombras, com emanções de um negror profundo e opaco. Produzir estados — e espaços — de cegueira, mesmo que fugazes e passageiros; induzir, quem sabe, a uma cognição pela sombra, a uma percepção que se volta para o avesso da imagem, para o seu escuro impenetrável, para os seus apagamentos.

O nanquim, o carvão, o pastel, são matérias que possuem uma importância fundamental: não somente materializam o desenho, mas o corporificam por meio de camadas

que interditam o visível. Estabeleço aqui uma aproximação com a condição paradoxal da sombra, tensionando sua qualidade dúbia (matéria ou não matéria). O negro do carvão, por exemplo, com sua qualidade mais granulada, se impõe como uma matéria espessa, pesada, um corpo predominantemente opaco. Isso acontece porque a cor negra, a depender do grau de opacidade, não reflete luz, ou reflete pouca luz. A mancha gráfica negra assume, portanto, de modo poético, a função de uma sombra, bloqueando parcialmente a luz.

Nesses trabalhos, a oposição entre luz e sombra é evidenciada por muitas vias diferentes de significado, mas sempre pela possibilidade de polarização da silhueta, dessa mancha gráfica quadrada e achatada, que parece fazer alusão à condição de planaridade do papel, recortada sobre ou através dele.

Cabe salientar aqui que, sempre que em meu processo invento um procedimento, este carrega consigo mais que uma linha de possibilidade, uma via de retorno ou de avanço a um estado específico da imagem. Surge assim a oportunidade de recortar o vazio da figura, ou recortar seu positivo, ou extrair a imagem de seu suporte planificado, libertá-la de seu achatamento, para depois, retornar a essa mesma planificação. Dar vazão ora para a luz, ora para a sombra; ora para a planaridade, ora para a tridimensionalidade.

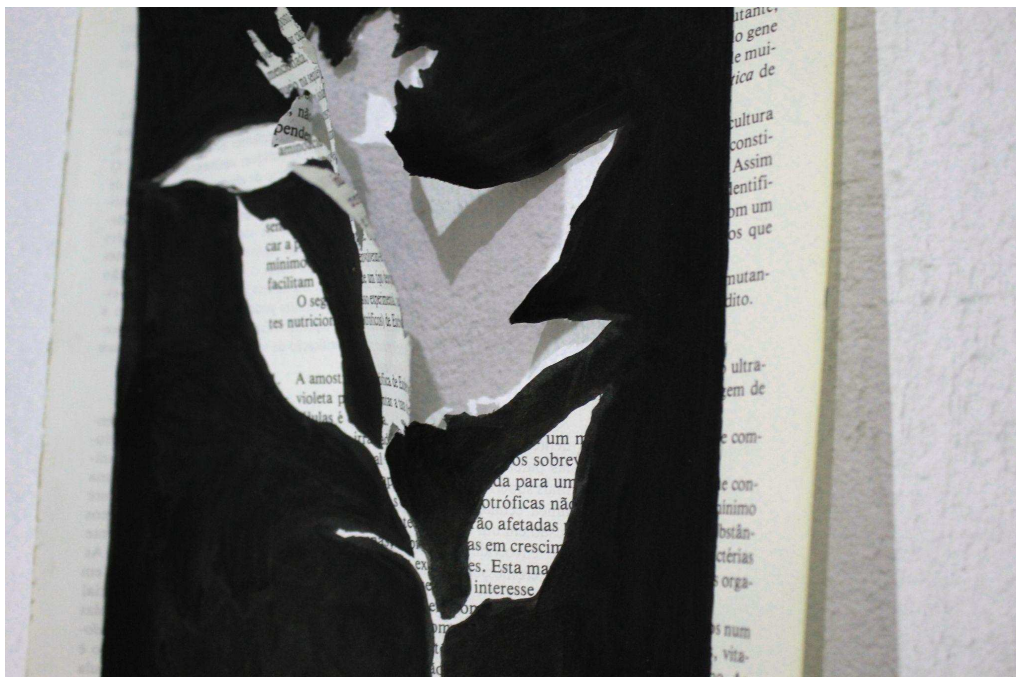


Figura 15 - Sem título, nanquim e recorte sobre página de livro, 2021. Fonte: arquivo pessoal.

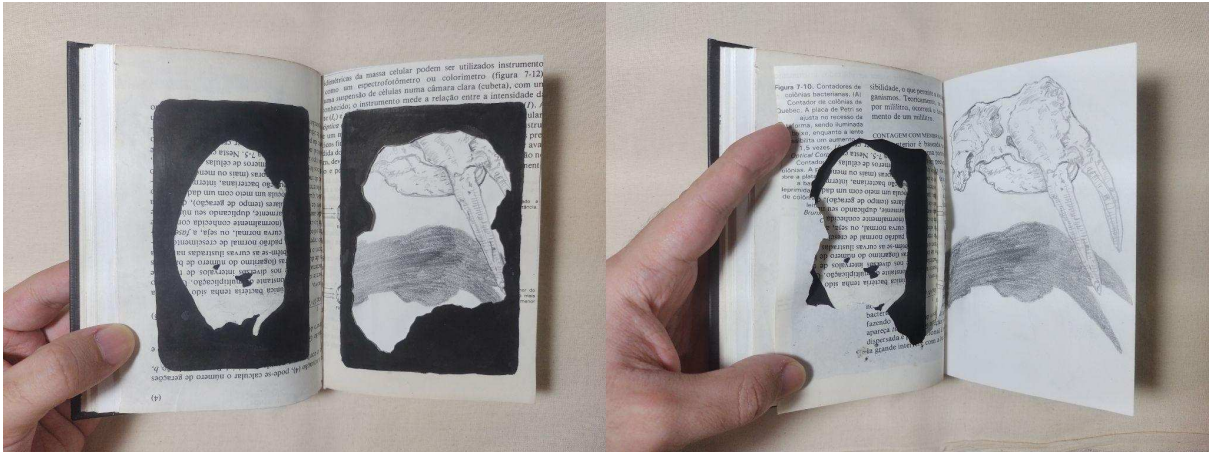


Figura 16 - Páginas de *sketchbook* com desenhos e colagens. 2021. Fonte: arquivo pessoal.

Outro experimento simultâneo ao dos cadernos e livros de matemática e aritmética se deu na criação de um herbário fictício, utilizando como referência fotografias de arquivo achadas na internet, e utilizando como suporte páginas de um antigo livro de biologia. *Tratado de Botânica* (2021) é uma obra que move as fronteiras entre real e factual, ao reelaborar a aparência de um herbário, feito com silhuetas que imitam o aspecto aplinado das amostras vegetais, e que contradizem ao mesmo tempo sua adesão ao plano por meio de dobras e recortes.

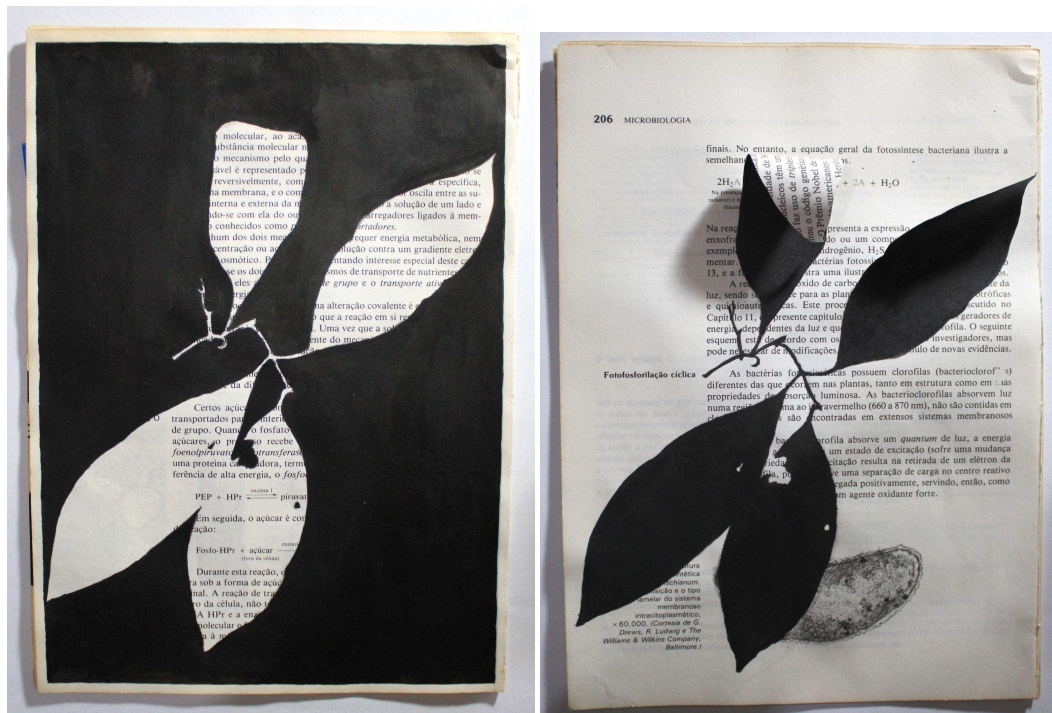


Figura 17 - Sem título, trabalho da série *Tratado de Botânica*, 2021, nanquim e colagem sobre página de livro. Fonte: arquivo pessoal.

Em *Tratado de Botânica*, se evidencia um jogo de caráter mimético nessas silhuetas. Trata-se da relação entre o caráter alusivo da imagem e o caráter material que viabiliza essa ilusão. O objetivo dessas criações não é a ilusão em si, o convencimento acerca daquilo que se vê, mas o comentário crítico sobre como o literal e o alusivo se cruzam sobre o território da nossa percepção. *Tratado de Botânica* torna-se assim um comentário sobre o ato de representar, retomando o essencialismo do contorno, da forma positiva e negativa, e utilizando a sombra como um operador formal.

Neste trabalho, o papel regride à sua memória vegetal, no modo como seu volume se sobressai ao suporte, com suas arestas deixadas parcialmente soltas. Recorro a esse recurso como uma maneira de realizar uma intenção antiga, a de fazer o desenho saltar do suporte, do plano representado. Por outro lado, a “planta” retoma seu caráter representativo ao expor a matéria da qual é feita — o papel — pois pode-se notar ainda o fragmento de texto no avesso da dobra saliente. O cortar e o rasgar possuem uma similaridade, tornam-se procedimentos de desenho, no seu sentido expandido, pois são modos de configurar o papel através do contorno, da linha, dando-lhe outros formatos, lhe atribuindo espessura e o fazendo saltar da superfície.

Essa abordagem da linha através do corte dialoga com as colagens feitas por Matisse em sua fase dos “*papiers découpés*”, iniciada na década de 1940. Nos seus últimos anos, Henri Matisse reinventou sua arte ao transformar a tesoura em instrumento de desenho, criando os “papéis recortados” como solução criativa para sua saúde debilitada. Ao “esculpir diretamente na cor”, ele eliminou o hiato tradicional entre o desenho e a pintura, entre o traço e o preenchimento, unindo a precisão do corte à vibração cromática em um gesto único e decisivo. Essa técnica permitiu uma síntese expressiva, onde o contorno da forma acontecia em pleno ato do corte.

Nas Decalcomanias, o papel é o partícipe do jogo ilusionista produzido pela figura. Pode-se dizer, a figura é o próprio papel, e o papel encarna a ilusão figurativa. Há um entrelaçamento entre a função alusiva, reforçada pela identificação mental da coisa representada, e sua qualidade material — aquilo do qual a figura é feita: o papel. Há um jogo entre planos, entre figura e fundo, que, contudo, confirmam-se mutuamente, reafirmando a planaridade da figura, em contraste com a função alusiva a algo externo. O assunto do trabalho assume sua própria matéria constitutiva (o papel), ao mesmo tempo que expõe o gesto fundante que transforma essa matéria: o corte e o rasgo.

Esse pensamento expõe a colagem como uma evidência operativa de construção e alteração da imagem. O corte da figura, sua ausência parcial ou total, salienta sempre o fundo, ao passo que os fragmentos que saltam ao papel evidenciam o espaço que se sobressai diante

da imagem, que saltam do suporte bidimensional, invadindo o campo imanente do observador real: o fora da imagem.

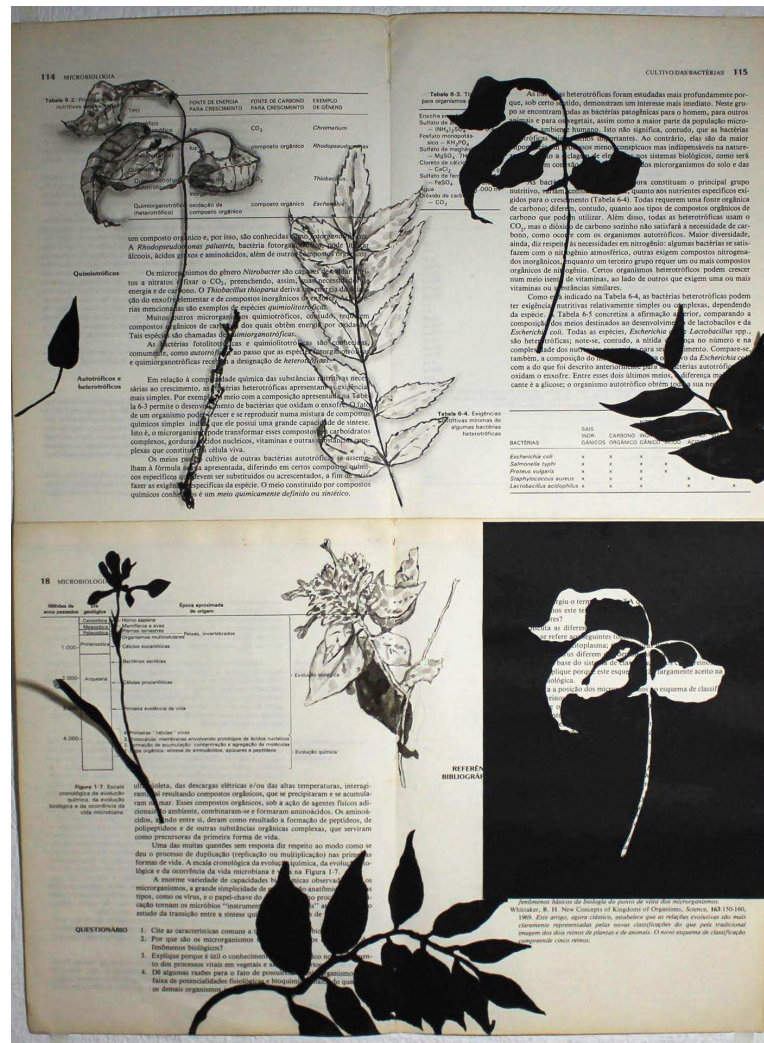


Figura 18 - Sem título, trabalho da série *Tratado de Botânica*, 2021. Fonte: arquivo pessoal.

Nesse segundo trabalho feito para essa série, exploro as ambiguidades entre colagem e o desenho em um mesmo suporte, encontrando na planaridade um jogo de contradições e aproximações evasivas. Nele se encontram desenhos e colagens de silhuetas fluando sobre a página. Nota-se também sombras incipientes que surgem atrás dos próprios recortes de papel e de suas dobras. No centro da imagem, algumas outras imagens feitas com tratamento pictórico mais naturalista revelam o artifício ilusório da sombra projetada. Dessa ambiguidade entre a sombra representada e a sombra projetada, produz-se um desvio perceptivo, espécie de *trompe l'oeil* (engana olho).

Como discutido anteriormente neste trabalho, a sombra é já a materialização do conceito de duplicação, de cópia, ao mesmo tempo que permanece sendo uma construção

mental. A ação de replicar imagens por meio do decalque resulta sempre na cópia da cópia: na criação de simulacros, gerando sempre uma imagem irrefletida e opaca, onde o referencial fundamental já não importa — o objeto, a coisa, o ser, a entidade viva. Nesse jogo de reflexos, o observador não encontra o objeto real, que seria o espécime vegetal, mas somente sua imagem, sua interpretação, sua marca. Neste trabalho específico da série, a relação entre o desenho e a colagem da silhueta recortada se mostra ambígua. Onde começa um e termina o outro, onde se percebe a diferença? De fato, a percepção faz distinção entre ambos?

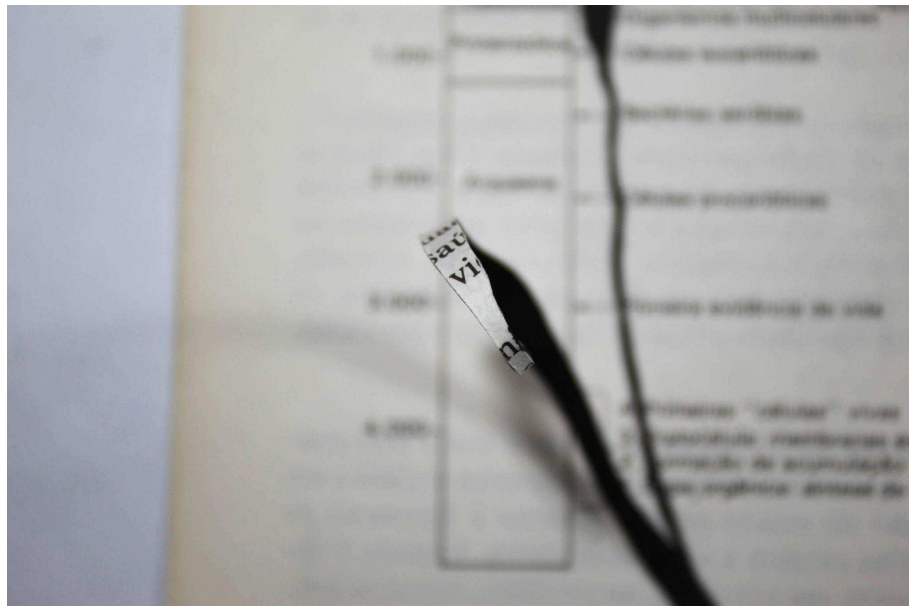


Figura 19 - Fragmento da obra pertencente a *Tratado de Botânica*, 2021. Fonte: arquivo pessoal.

Ainda na série *Tratado de Botânica*, experimento com recursos onde a silhueta salta do suporte, não mais através de pontas e arestas, mas sim por meio de abas suspensas, onde a mancha gráfica fica parcialmente ou inteiramente afastada, produzindo sombras que saltam do enquadramento da imagem perante uma fonte de luz. A sombra gerada pela forma recortada — que aqui também são desenhos de plantas — se torna parte da obra, compõe virtualmente com ela, produzindo um movimento variável, que se alterna conforme a direção da luz. Outro dado importante: a sombra já em si uma evidência da planaridade à qual retorno outra vez; ela assume uma presença ativa no trabalho.

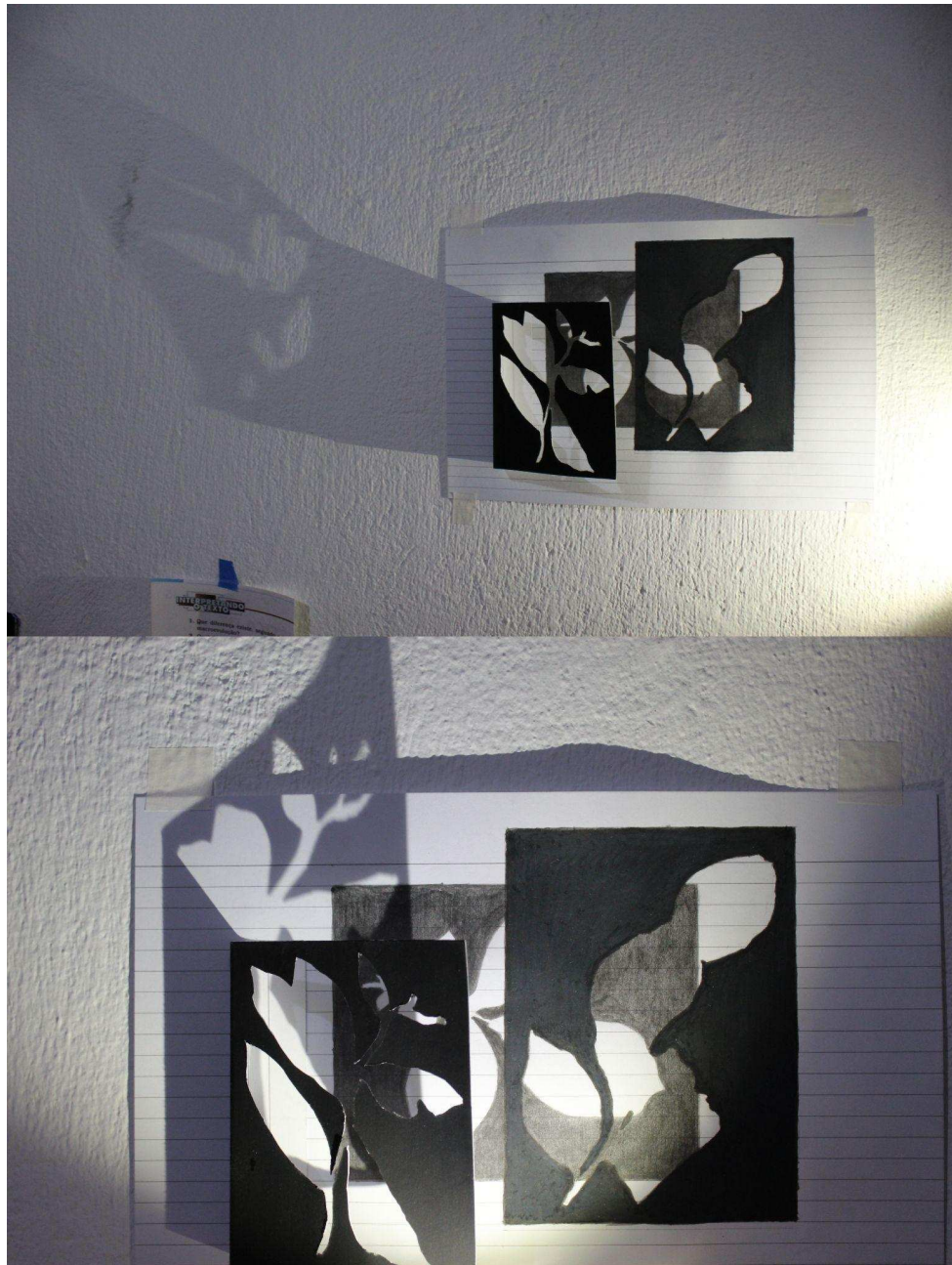


Figura 20 - Sem título, trabalho da série *Tratado de Botânica*, nanquim e colagem sobre papel e projeção de sombras. Fonte: arquivo pessoal.

Triceratops, de 2021, é um experimento que explora mais a fundo a ambiguidade da colagem, em sua relação possível com a tridimensionalidade. A imagem foi elaborada em camadas distintas, incorporando também um pensamento característico da gravura. Neste experimento, o conceito de polaridade gráfica da silhueta, bem como a relação entre o dentro e o fora, a figura e o fundo, se tornam mais evidentes no registro processual das etapas de construção da imagem.

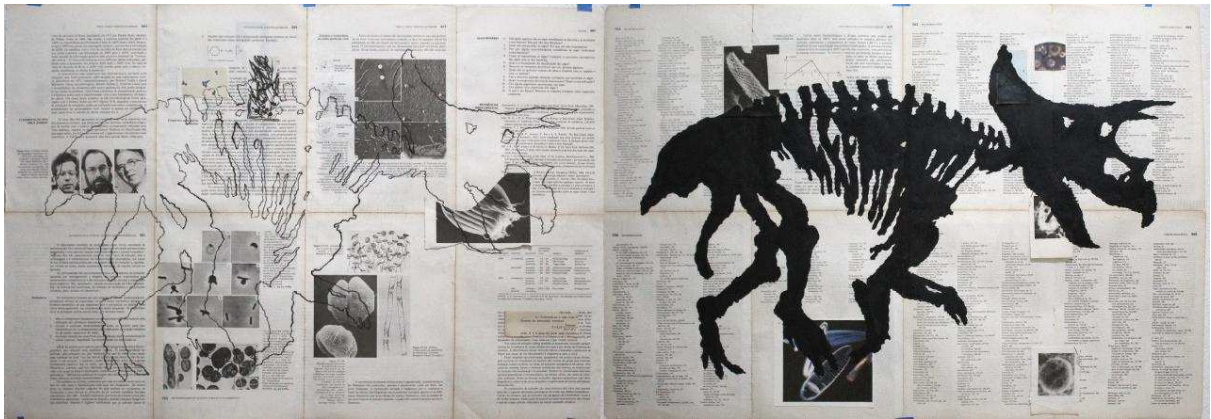


Figura 21 - *Triceratops*, *tableau 1*: definição de contorno / *tableau 2*: preenchimento, 71 x 49,5 cm (cada). Fonte: arquivo pessoal.



Figura 22 - *Triceratops*, *tableau 3*: definição de forma chapada em positivo / *tableau 4*: definição de forma em negativo, 71 x 49,5 cm (cada). Fonte: arquivo pessoal.



Figura 23 - *Triceratops*, *tableau 5*: definição de forma em negativo construída com pedaços de papel, nanquim e colagem / *tableau 6*: definição de forma em positivo construída com pedaços de papel, nanquim e colagem. 71 x 49,5 cm (cada). Fonte: arquivo pessoal.

No atual experimento, cada *tableau* tem como base uma única referência, que consiste na fotografia de um esqueleto de *triceratops*. Essa imagem é transferida para uma folha de papel, gerando uma matriz universal que é utilizada para multiplicar diferentes versões do mesmo desenho, por meio do decalque. Em seguida, as cópias reproduzidas são submetidas a diversas metamorfoses, em um jogo transitivo que tece novamente relações entre forma positiva e negativa, figura e fundo, presença e ausência, planaridade e tridimensionalidade.

Por meio do acréscimo ou não de papel, ou na reversão da mancha gráfica, estabelece uma dinâmica na qual a colagem faz alusão ao desenho por meio de dobras, recortes, interposições, ensaiando uma espécie de tridimensionalidade sobre o papel, capaz de dar “vida” ao desenho. As sombras projetadas por meio do papel colado criam continuidades e descontinuidades na figura, completando-a ou ocultando-a parcialmente, conforme o ângulo de visão do observador. Ou seja, em *Triceratops*, a sombra é experimentada mais uma vez em seu potencial gráfico, produzindo um desenho por si mesma, ocupando, de modo ambíguo, o domínio do representável.

Diferentes versões ou variações surgem a partir do decalque da mesma matriz universal, que permanece como uma manifestação ideal e platônica a ser continuamente reproduzida. Cada cópia é uma projeção da imagem que a antecedeu, em um rastro cumulativo de gestos espelhados. O experimento reafirma o desenho como um pensamento em construção, como linguagem transitiva, registrando os estágios sucessivos de mutação da imagem.

Cabem aqui duas considerações: uma acerca da transição plano-volume, e a outra, acerca da função representativa da sombra. No atual trabalho, a sombra se manifesta como um sinal gráfico, mas também como uma presença fenomênica e autoevidente, dada pela intervenção da luz.

Este trabalho é também resultado de uma pesquisa antiga, que já anunciava uma vontade de explorar as qualidades transitivas do desenho no próprio espaço, ainda que fosse o espaço restrito ao quadro pictórico. A chave para a realização dessa ideia estava no papel e nos usos possíveis dessa matéria: almejava que este não fosse somente o suporte ou o receptáculo físico da imagem, mas que participasse definitivamente da ilusão gráfica ou pictórica; que assumisse também uma função alusiva.

A escolha pelo papel advém da própria ambiguidade dessa matéria: apesar de ser plano, ele possui uma espessura quase desprezível, que faz dele uma matéria tridimensional.

Basta que nos lembremos, por exemplo, da arte tradicional do origami, na qual é possível manipular o papel por meio de sucessivas dobras, obtendo efeitos de volume quase esculturais. Quando desenhamos, a matéria que constitui o traço se deposita nos vales e depressões do papel, mas esse dado, claro, é interdito à nossa percepção.

Com o papel, podemos ao mesmo tempo fugir da topologia descritiva do plano e experimentar outras espessuras, outras mediações com a ideia de volume, cheio e vazio, sólido e não sólido, etc. (basta que nos lembremos, por exemplo, da fita de moebius). Tal como nas obras pertencentes ao *Tratado de Botânica*, essa ideia de tridimensionalidade se torna evidente através da dobra, do vinco, da torção, e da exposição do avesso do papel, onde salienta-se sua matéria e a contradição entre 2D e 3D. Diante de sua tridimensionalidade incipiente, a luz interage com o papel de modo diferenciado, criando sobre ele, claro, emanções de sombras. Ou seja, por meio da ação mediadora da luz, produz-se uma imagem de sombra decalcada a partir das dobras do papel.

Triceratops questiona uma qualidade que é muito cara ao desenho em sua definição: sua condição de planaridade. As Decalcomanias não negam essa condição, mas experimentam outra definição de planaridade, que seja capaz de assumir dobras, alças, interposições, continuidades e descontinuidades; apontam para uma plasticidade situada entre o dentro e o fora; entre o espaço representado e o espaço literal; entre o espaço virtual e o espaço habitado.

4.2.1 Decalcomanias digitais e inserções no audiovisual

Realizo neste texto a análise sobre outra linha de procedimentos: a inserção do digital e do vídeo nesse processo de desenho-colagem, em direção à pulsação cintilante. Nessa abordagem, o plano do papel se converte no plano da tela, ou na superfície luminosa da projeção. De que modo a Decalcomania dialoga com a interface digital?

Resgato aqui a história de um experimento que fiz à mesma época (2021), que se torna oportuno mencionar por se conectar não tanto com a ideia de colagem, mas com a ideia de luz e de projeção. Nessa época, motivado pelo processo de investigação que realizava no Laboratório de Artes Visuais da Escola Porto Iracema das Artes, fiz a experiência de construir uma lanterna mágica artesanal, utilizando uma caixa de papelão, uma lente e uma lâmpada de Led. Dentro da caixa, coloquei uma película enrolada entre duas bobinas. Do lado de fora da mesma, inseri uma manivela que poderia ser acionada, fazendo a película girar dentro do dispositivo. A película continha um desenho em nanquim, feito diretamente sobre uma tira

semi-transparente de papel vegetal, que deixava transpassar desse modo a imagem desenhada na projeção. Esse mecanismo funcionava de modo parecido ao de uma fita magnética.

A princípio, esse objeto deveria funcionar como um protótipo para uma peça final que acabou nunca existindo, uma espécie de cinematógrafo artesanal e interativo. Contudo, apesar do fracasso ou esquecimento, a experiência adquiriu sentido e espessura no tempo, para além do objeto.

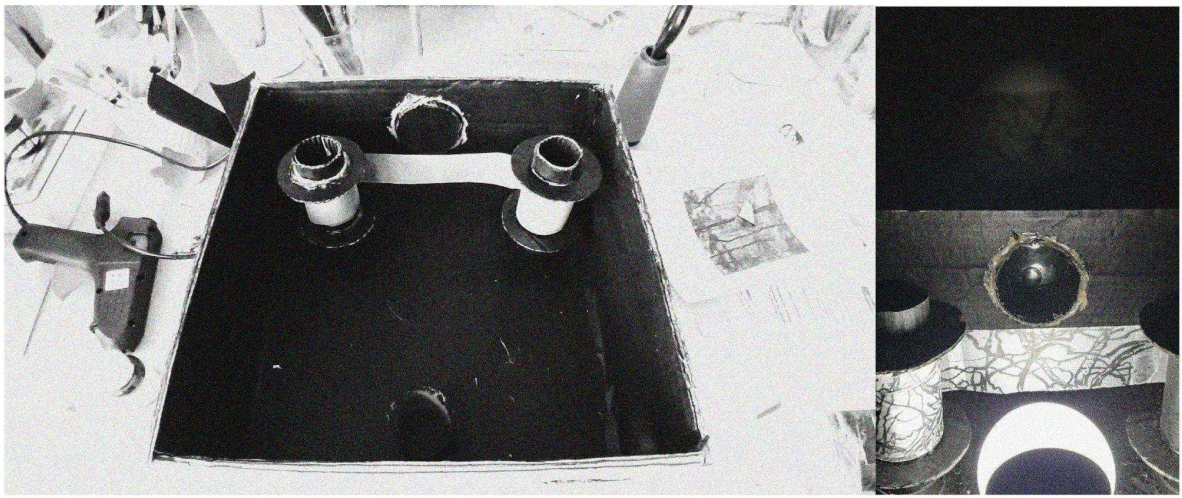


Figura 24 - Registro do processo de criação da Lanterna mágica. Fonte: arquivo pessoal.

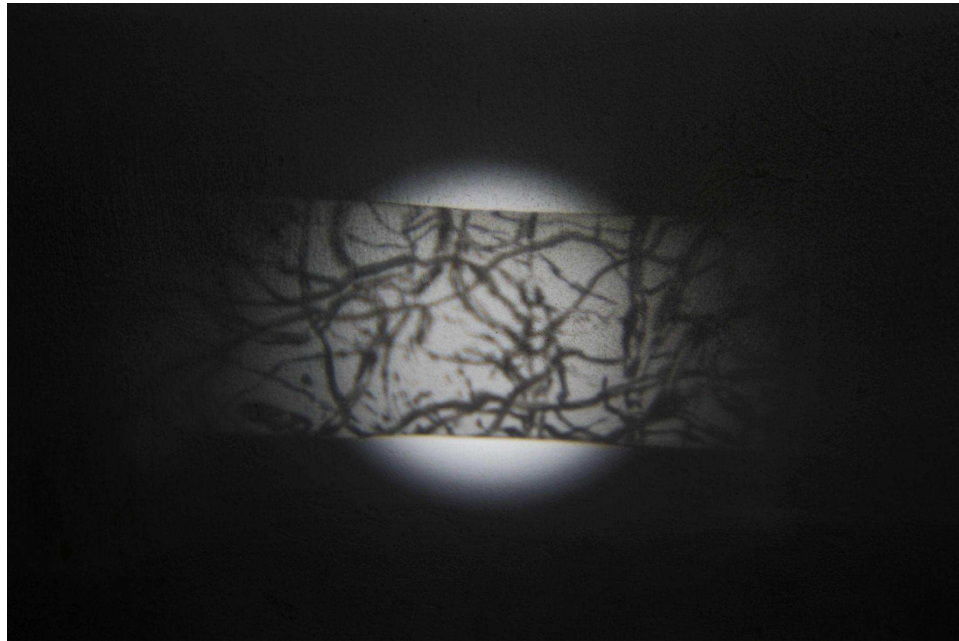


Figura 25 - Registro da projeção sobre a parede com o uso da lanterna mágica. Fonte: arquivo pessoal.

Para além do domínio da lanterna mágica, do projetor, do cinematógrafo, a luz e sombra adquiriam força enquanto agentes poéticos em minha pesquisa, o que me permitiria agora empregá-los para além da experimentação estrita desses dispositivos. A poética, nesse sentido, atua também como um vetor de desconstrução, por meio do desarranjo criativo das ferramentas e dispositivos. Esse fato influi na busca por uma desmaterialização da imagem, que independe desses aparatos enquanto disparadores definitivos da experiência. Assim, na mesma época, fui conduzindo outras alternativas de experimentação, com o posicionamento de objetos entre as lentes, ou mesmo realizando projeções sobre objetos e livros; experiências efêmeras, registradas à época somente em fotografia.

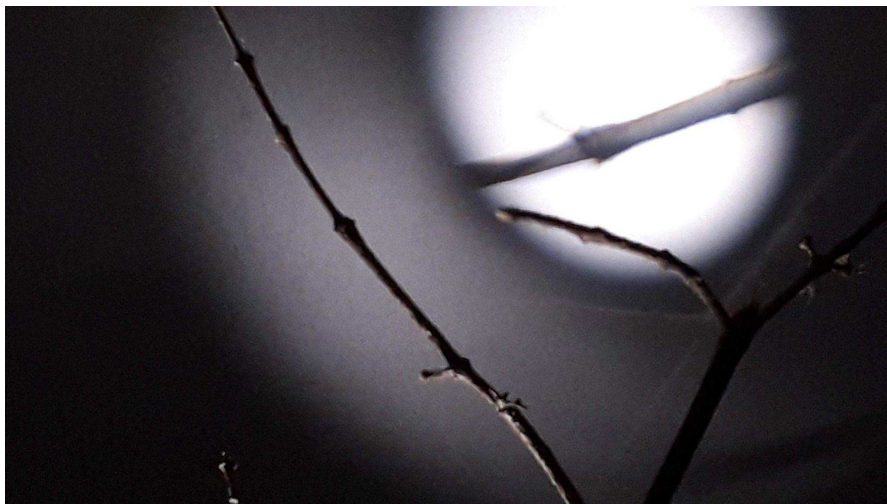


Figura 26 - Experimentos com projeção a partir da inserção de galhos secos no espaço entre uma lente e uma fonte de luz. Fonte: arquivo pessoal.

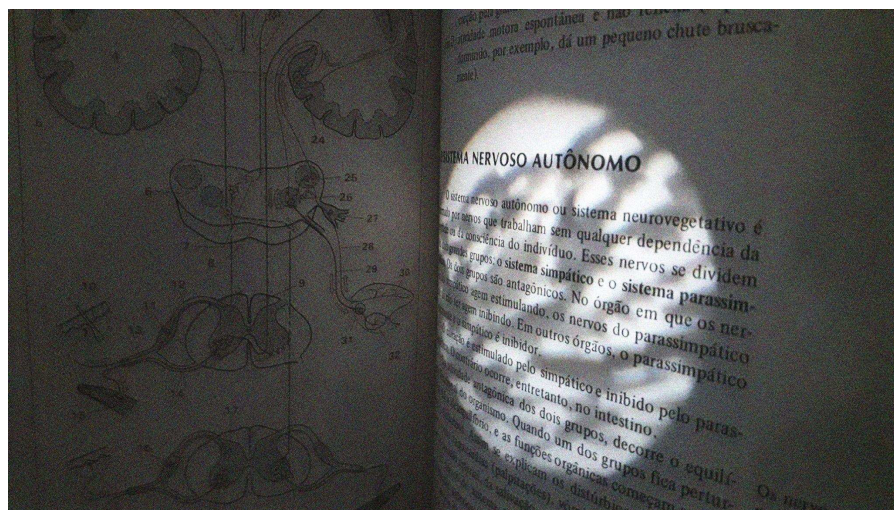


Figura 27 - Experimentos com projeção de película desenhada sobre livro (vista de paisagem rochosa- película desenhada com nanquim sobre papel vegetal. Fonte: arquivo pessoal.

Estes experimentos me trouxeram outras percepções acerca da luz e da sombra, e seus papéis enquanto constituintes fundamentais da imagem. O negro e o branco se insinuam na dinâmica da projeção por meio da relação binária e excludente entre luz e não-luz (sombra). No cinema anterior à era digital, essa relação era dada pela transparência da película¹⁷: o que compunha a imagem era o contraste, ou a interação entre a luz e escuridão, dado assim pela permeabilidade da matéria semi-transparente da película. Sobre a superfície de um antigo fotograma, as áreas escuras interditam a passagem da luz, permitindo que estas sejam impressas como o negro da projeção, ao passo que suas áreas mais transparentes permitem a impressão das áreas brancas ou acinzentadas da imagem.

A imagem cinematográfica é composta pela interação dinâmica, ou melhor, pela sutileza de gradações entre preto e branco, refletidas sobre a tela. Transcrevo aqui a pequena passagem de uma entrevista do diretor brasileiro Júlio Bressane, concedida à revista Limite, em julho de 2023, na qual comenta sobre a passagem entre os paradigmas analógico-digital no cinema. Citando o cineasta francês Abel Gance, Bressane reafirma a luz como substância organizadora da imagem cinematográfica:

... Fiquei interessado nisso porque fiz uma ligação entre o fotograma e essa questão da luz. O fotograma, uma película, é uma pasta que apreende a luz, feita de microgrãos e cada grão desses tem um pedaço da luz que vai dar no todo. O Gance dizia “O cinema é a música da luz” por isso, porque no fotograma transparente, que não tem nada, ele vai criar uma sombra, que é a imagem e é essa sombra que ordena o fotograma, ou seja, é a música (BRESSANE, 2023).

Essa mudança, para ele, reflete-se também na transição entre uma poética da transparência e uma poética da opacidade, dada pela imaterialidade da imagem digital. Em outra entrevista, concedida em 2013 a Paulo Camargo, no blog Gazeta do Povo, sobre seu filme *Educação Sentimental*, lançado no mesmo ano, Bressane comenta sobre a diferença entre esses paradigmas e seus impactos na sensibilidade: “Isso não é uma perda, como muitos podem imaginar. A opacidade é algo importante, é o inconsciente e o sujeito. O campo de exploração da opacidade é tão interessante quanto o campo de exploração da transparência” (BRESSANE *apud* CAMARGO, 2013).

Entre finais de 2021 e início de 2022, o polimorfismo gráfico que deu origem a obras como *Tratado de Botânica* e *Triceratops* converte-se num processo digital-audiovisual. A colagem, um procedimento antes atrelado ao papel, passa a ocorrer dentro da interface digital; adquire um paralelismo com a própria dinâmica da edição em camadas. Uma das

¹⁷ Refiro-me aqui especificamente ao cinema de película da era anterior à introdução da cor no cinema, para evidenciar a interação entre branco/preto, luz e sombra na construção da imagem.

formas de criação são os fragmentos animados, muitos em formato de GIF (*Graphics Interchange Format*), que emergem do movimento de pulsação entre duas silhuetas (sombra positiva e sombra negativa), editadas como camadas distintas no *photoshop*. Esses GIFs cintilantes explicitam uma lógica de alternância por meio da pulsação intermitente entre branco e preto.

Em 2021, comecei a trabalhar numa série de pequenas animações feitas a partir de registros de três corpos do sistema solar: *Ida*, *Vesta* e *Amalthea*¹⁸. Tratam-se de capturas sequenciais do movimento de translação desses corpos celestes, originalmente realizadas pela NASA e ESA¹⁹, e editadas em forma de pequenos vídeos ou GIFs. Por serem cópias de imagens pré-existentis achadas na internet, as animações realizadas por mim se configuram como apropriações ou recriações. Sua novidade reside no modo como as imagens de referência são editadas mediante um procedimento novo, e principalmente, no modo como são recicladas em meu processo, inseridas em novas narrativas, dentro de um pensamento mais amplo vinculado à montagem.



Figura 28 - *Vesta*²⁰, GIF animado. Fonte: arquivo pessoal.

¹⁸ Esta obra pode ser acessada neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=kkazq2ID5wA>

¹⁹ Agência Espacial Americana e Agência Espacial Europeia, respectivamente.

²⁰ Essa obra pode ser acessada no seguinte link: <https://youtu.be/kkazq2ID5wA>

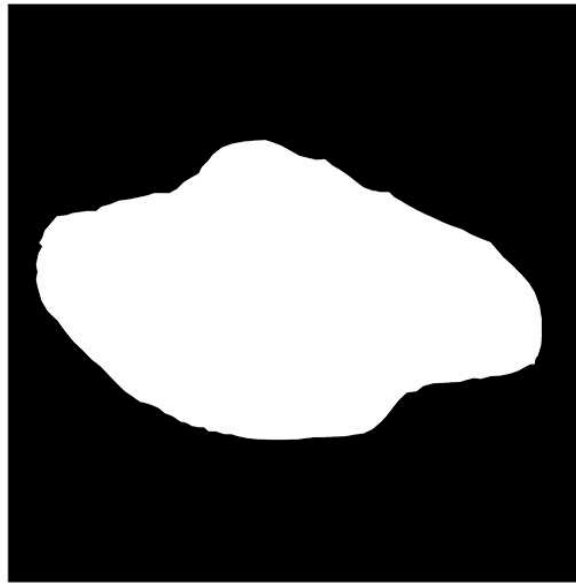


Figura 29 - *Ida*, GIF animado. Fonte: arquivo pessoal.

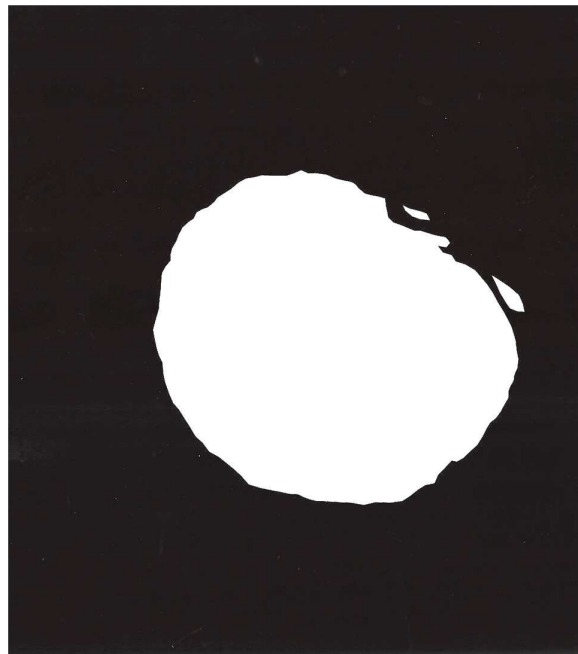


Figura 30 - *Amalthea*, GIF animado. Fonte: arquivo pessoal.

As animações são criadas por meio de um processo de decalque digital, lançando mão de ferramentas do *Photoshop* como caneta e varinha mágica, na produção individual de cada frame. Baseando-me no contorno dos objetos, brinco com o próprio efeito audiovisual de transparência, recortando a forma em negativo dos objetos sobre um fundo branco. Aproveitando o próprio enquadramento da figura, produzo assim um quadro negro, sobre o

qual a figura em branco do asteroide se move, resultando em uma forma vazia, transpassada para um fundo metafísico. Na luz da projeção, esse efeito de transparência pode ser aproveitado de diversas maneiras, criando associações entre a transparência da projeção e a opacidade do suporte sobre o qual a imagem é projetada. Nota-se aqui novamente uma dinâmica estabelecida pela oposição entre luz e sombra; visibilidade e invisibilidade; o peso da matéria contrastado com a intangibilidade da luz.

Esse processo consiste na criação de um fotograma digital, que carrega uma condição paradoxal, tal como nos sugere a declaração de Júlio Bressane sobre o caráter de transparência da película e sua permeabilidade à luz. As animações põem em jogo a relação entre a opacidade da imagem digital e sua repercussão como imagem-luz, por meio do comportamento da projeção luminosa. Quando projetados sobre qualquer objeto, esses fotogramas digitais enfatizam sua condição de transparência e de não-materialidade.

Esse jogo evasivo da luz com a suposta opacidade do arquivo digital, bem como a relação entre matéria e não matéria, pode ser observado no vídeo *Gravitação Universal*²¹, de 2021. Essa obra é uma inserção das animações de asteroides dentro de um livro de astronomia – uma repetição do gesto da colagem, da sobreposição, do apagamento, do preenchimento, mas agora por meio da ação da projeção luminosa. A mancha gráfica que circunda a figura do asteroide interdita o texto parcialmente, criando uma zona umbralina, impossibilitando a leitura. A trilha do vídeo é acompanhada de sons extraídos do espaço, lançando mão, pela primeira vez dentro dessa linha de trabalhos, de um recurso sonoro. O movimento de translação, o giro, o rodopio da figura é uma expressão da cintilação, ou ao menos uma prefiguração da pulsação cintilante, sobre a qual irei elaborar mais profundamente no quinto capítulo.

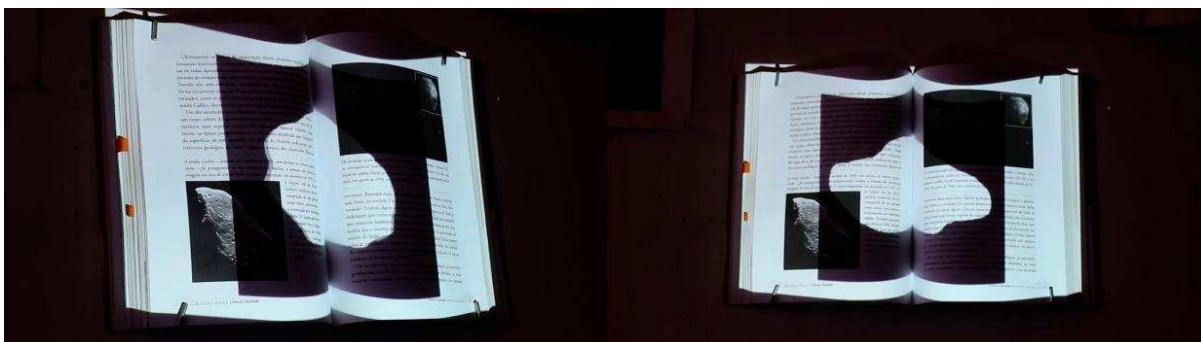


Figura 31 - Frame do vídeo *Gravitação Universal*, 2021. Fonte: arquivo pessoal.

²¹ Esta obra pode ser acessada neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=y1lwEsRSfIA>

A instalação *Manual de Pseudociências*²², concebida e montada originalmente para o 73º Salão de Abril, em 2022, é uma instalação que conjuga a animação, o livro de artista e o objeto. Seu esquema consiste na projeção de um conjunto de GIFs animados sobre páginas de livros abertos, interagindo com as figuras e textos neles impressos. O conjunto inclui também alguns desenhos e colagens feitas diretamente sobre as páginas dos livros, com carvão negro e nanquim. As animações trazem um universo figurativo particular: crânios de animais, estruturas ósseas em crescimento, plantas, insetos, e também na imagem de objetos celestes, reaproveitando assim as animações do satélite *Vesta*.

Os livros abertos não cumprem, contudo, um papel passivo, como simples receptores da imagem projetada, participam da obra inscrevendo-a na tridimensionalidade, por meio de suas páginas abertas e recortadas, dando a entrever assim planos interpostos entre os diferentes componentes da instalação.

A reunião desses elementos distintos sobre as páginas de livros, de assuntos diversos e não correlatos, produz um cenário heterogêneo: neles não se distingue uma narrativa lógica que possa justificar o conjunto, sugerindo uma ciência inventada, uma pseudociência, ou uma ciência ingênua; um tipo de conhecimento indisciplinar não relatado. Trata-se de um outro campo de estudo, sugerido por elementos que evocam o cenário escolar, unindo ciências do organismo e ciências do espaço; mundo inteligível e mundo sensível; a palavra e a imagem como mediadores entre as coisas tangíveis e abstratas.

²² Esta obra pode ser acessada neste link: <https://www.youtube.com/watch?v=MhOH1ptwQuk>

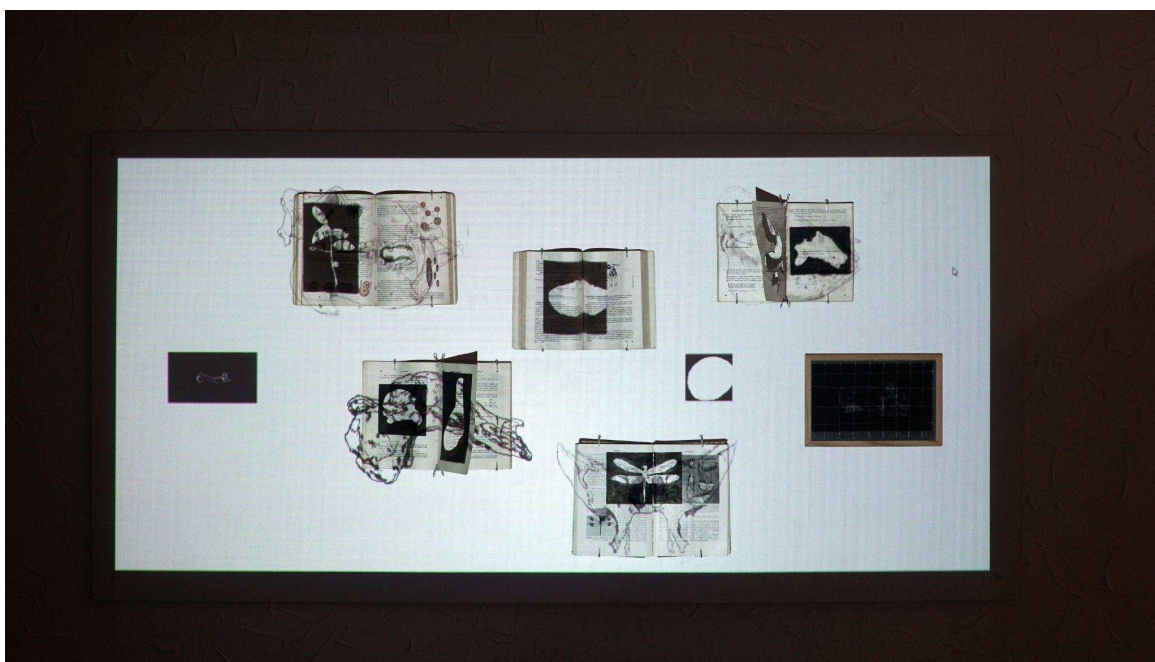


Figura 32 - Instalação *Manual das Pseudociências*. Foto: Sal Filmes. Fonte: arquivo pessoal.



Figura 33 - Instalação *Manual das Pseudociências*, detalhe. Foto: Sal Filmes. Fonte: arquivo pessoal.

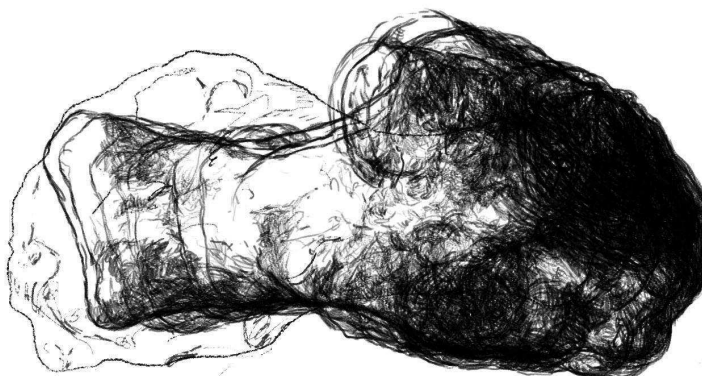


Figura 34 - *Manual das Pseudociências*, 2022, frame de animação digital. Fonte: arquivo pessoal.

Retorno aqui à discussão sobre a relação entre a planaridade das figuras projetadas e a forma como elas interagem com os objetos tridimensionais, como o livro. Esse efeito contrapõe o desenho ora enquanto imagem-luz, ora como objeto, com sua flagrante tangibilidade, aproximando o arquivo digital das inserções manuais feitas sobre os livros. Tal relação tangencia novamente a oposição materialidade e virtualidade, transparência e opacidade, desenho como matéria e desenho como luz.

Por outro lado, as animações projetadas parecem alcançar o plano tridimensional, se interpondo entre as páginas suspensas e recortadas, criando assim uma ambiguidade entre esses dois planos imanentes. A busca pela tridimensionalidade do desenho por meio das dobras e camadas de papel, presentes nos experimentos anteriores, se amplia aqui frente ao uso do GIF animado, da projeção luminosa e do uso do livro como objeto, refletindo outra vez sobre a natureza da própria planaridade.

Por meio de *Manual das Pseudociências*, o desenho assume novo potencial, devido à sua inserção no espaço; espécie de espaço transluzente, onde a luz pode viajar e se interpor entre os objetos, produzindo sombras que eclipsam parcialmente a visão da instalação. Ao mesmo tempo, essas sombras se integram ao campo do representável, fundindo-se com esses objetos. Se na alegoria da caverna de Platão, a luz se apresenta como a manifestação da verdade emancipadora, nesta obra, a luz torna-se condição de possibilidade do engano produzido pelas sombras; sombras que se alastram sobre a própria faculdade do conhecimento.

Nesta obra, os fragmentos de texto, assim como as silhuetas, ora translúcidas, ora opacas, nada mais refletem acerca do pensamento: não se pode confiar nelas. Elas desafiam a transparência da linguagem estabelecida e de toda linguagem inventada, sem exceção. Analogamente, desafiam também o desenho como dispositivo de descrição da natureza, questionando a poética como campo de construção de verdades permanentes e absolutas.

4.3 Gesto criativo e pensamento em Rede

Em seu livro *Redes da Criação* (2008), Cecília Salles discute alguns conceitos implicados no processo de criação de obras de arte. Para ela, esses processos criativos são marcados por *tendências*, ou seja, motivações que direcionam o processo dos artistas, e que podem influenciá-los inconscientemente. A tendência é como uma bússola que orienta os artistas em suas poéticas, estabelecendo temáticas, assuntos ou abordagens que dão rumo ao processo de criação de uma determinada obra. Nas palavras de Salles, “o processo de criação (...) pode ser descrito como um movimento falível com tendências, sustentado pela lógica da incerteza, englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas” (Salles, 2008, p. 15).

Salles recorre ao paradigma da criação em rede para falar da complexidade inerente aos processos criativos, conceito que toma emprestado do pensamento de Pierre Musso e Edgar Morin. A processualidade é uma característica implicada na imagem da Rede, marcada pela “simultaneidade de ações, pela indeterminabilidade, a não linearidade e o intenso estabelecimento de nexos” (Salles, 2008, p. 17). Esses nexos estabelecem-se mediante a introdução de elementos externos e internos na construção da rede. São geradores de novas possibilidades a serem perseguidas, além de influir na resolução de problemas. Tais fenômenos levam não somente à construção da obra, mas também ao processo de ampliação do conhecimento, por meio de um movimento dialético que incorpora o ambiente cultural circundante. A rede da criação é, antes de tudo, fluida, multidimensional e instável; a interatividade é o que a mantém em constante expansão.

Analogamente, a conclusão da obra é somente uma etapa de seu processo de elaboração no tempo, pois a criação acontece numa progressão contínua. A elaboração de uma obra de arte não acontece por meio de um evento isolado na rede: “cada versão contém, potencialmente, um objeto acabado e o objeto considerado final representa, de forma potencial, também, apenas um dos momentos do processo” (Salles, 2008, p. 26). Para muitos

artistas, torna-se assim inconcebível identificar um único evento disparador para a criação de suas obras, ou seja, um começo.

A rede da criação incorpora um movimento errante, não linear e não progressivo. Por esse motivo, o inacabamento é uma característica recorrente na criação contemporânea. A obra está sempre inserida num processo maior, em curso: “cada momento do processo é simultaneamente gerado e gerador (Colapietro, 2003), e a regressão e progressão são infinitas” (Salles, 2008, p. 26).

A tendência tende a agir em diferentes momentos da pesquisa de um artista, instaurando fluxos de trabalho distintos. Essas tendências podem se conectar com outras tendências passadas ou serem afetadas por ações recíprocas que agem sobre a rede, como a mudança de um procedimento, por exemplo. Sob esse ponto de vista, não há rupturas significativas no processo de um artista, mas mudanças de posição, de perspectivas ou de rumos. “Não há tendências fixas, mas há aquelas historicamente manifestas, em determinados momentos da obra de um artista, que se desenvolvem e se modificam” (Salles, 2008, p. 33).

Em seu artigo “Anotações de Daniel Senise: um canteiro de obras”, Salles (2003) apresenta alguns parâmetros para se pensar o processo criativo dos artistas por meio de seus cadernos, rascunhos e índices processuais. Salles aponta o modo preciso de funcionamento das tendências por meio do estudo da documentação de Daniel Senise. Alguns fatores nos ajudam a elucidar o gesto criativo deste artista, como a indeterminação e imprevisibilidade do signo, que caracterizam sua continuidade e abertura. O signo é marcado por tendência, capaz de direcionar as ações do artista de um processo de causação física (ou eficiente) até um processo de causação final (concretização de tendências por meio de uma ação poética):

O gesto criador, em nosso caso, está sendo apresentado como um movimento com tendências que agem como rumos vagos que direcionam o processo de construção das obras. O artista, impulsionado a vencer desafios, sai em busca da satisfação de sua necessidade. Ele é seduzido pela concretização desses desejos que, por serem operantes, o levam à ação (processo de causação física), ou seja, à concretização da obra. (...) A tendência mostra-se como um condutor maleável. Esse movimento dialético entre rumo e incerteza gera trabalho, move o ato criador e o caracteriza como uma procura por algo que está por ser descoberto — uma aventura em direção ao quase desconhecido (SALLES, 2003, p. 93).

Para ampliar esta discussão, trago aqui algumas reflexões sobre o estúdio de William Kentridge. Para este artista, o ateliê é o local de espacialização e conexão de ideias. Em muitas de suas palestras e entrevistas, Kentridge comenta sobre a metáfora entre os processos mentais e o estúdio, referindo-se ao seu espaço de trabalho como um cérebro ampliado. Em sua palestra para o Instituto Moreira Salles, na ocasião da Exposição Fortuna

(2013), Kentridge se refere ao estúdio como “espaço seguro para a estupidez, para não se saber o que fazer, para que as dúvidas tenham espaço, para que o fracasso seja acomodado, para que a indecisão tenha um espaço em que não seja criticamente julgada” (Instituto Moreira Salles, 2012, 2min 33s).

Ao longo de sua caminhada pelo estúdio, Kentridge traça desse modo uma rede de conexões, através da qual um novo trabalho pode surgir. As conexões materiais são também conexões neurais. Seu corpo, suas mãos, seu gesto criativo, são os conectores entre a ideia e a matéria, mas não a partir de uma perspectiva mecanicista, onde a execução obedece a uma ideia pré-estabelecida, a uma imagem mental pré-formada. Pelo contrário, o gesto criador é o operador *in loco* das imagens ali gestadas. Elas emergem do terreno transitório fertilizado pelos agentes dispostos no estúdio (o papel, a tinta, os objetos achados, os instrumentos, as câmeras, os recortes, os livros, etc.). O espaço entre o material e a ideia mental torna-se menor, possibilitando o surgimento de variados caminhos de experimentação. Sob o prisma do pensamento de Salles, o estúdio de Kentridge pode ser concebido como uma rede em constante expansão, onde os agentes materiais estabelecem entre si interações, interlocuções, associações mútuas.

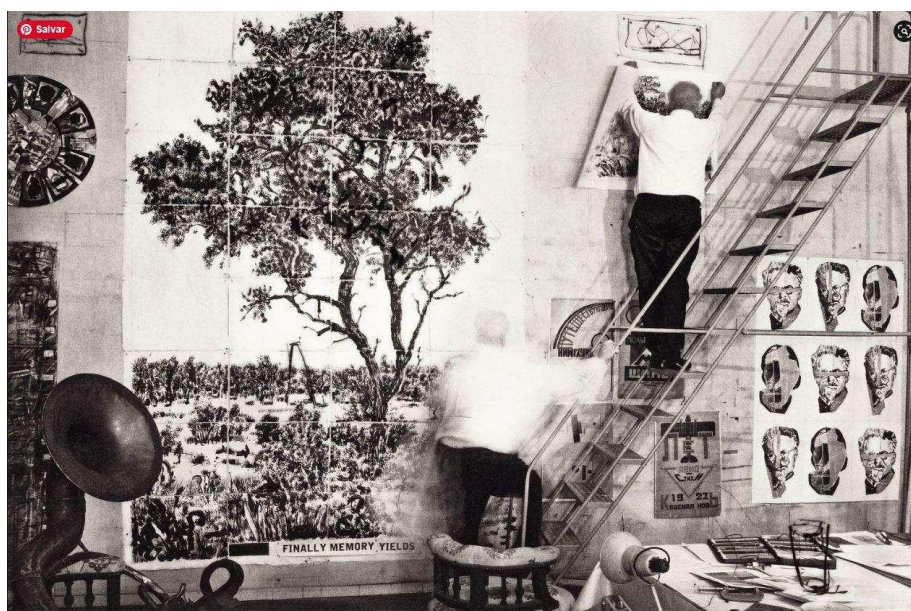


Figura 35 - William Kentridge em seu estúdio em Joanesburgo. Fonte: *Art rabbit*.²³

Para Kentridge, o estúdio é um espaço seguro para o exercício da estupidez, onde não existem certezas assentadas. No artigo de minha autoria, “Por uma poética e uma política

²³ Disponível em: <https://www.artrabbit.com/events/william-kentridge-studio-life-gravures>

da sombra: processos de criação em desenho expandido” (2023), investigo o modo como tal percepção se alinha com o pensamento singular do desenho no processo artístico de Kentridge: “tal maneira de vivenciar o espaço de criação se torna explícita na produção plástica do artista, marcada pelo crescente hibridismo, onde o desenho adquire a capacidade de aglutinar ideias e materialidades dispersas pelo ateliê” (Oliveira, 2023, p. 3).

Os conceitos apresentados por Cecília Salles se tornam lentes importantes na compreensão do processo criativo discutido nesta dissertação. A cada novo elemento introduzido em minha poética — luz, sombra, projeção, lanterna mágica, papel, livro, etc. — ou a cada mudança de perspectiva, um novo universo de experimentação se revela. Os procedimentos se alteram no tempo e compõem linhas flexíveis, em torno das quais um trabalho novo pode ser gestado. Uma obra pode surgir da fusão de outras duas, ou de uma nova visão sobre trabalhos antigos, impulsionando a exploração de outros recursos, suportes e ferramentas. Esse movimento leva sempre à busca de dar continuidade a algo esquecido, perdido ou inexplorado, gerando uma interlocução contínua entre ideias.

Por outro lado, tal movimento implica também na percepção de um tempo não linear, que transcorre no ritmo desses experimentos e amalgama uma consciência ampliada do processo criativo. Por isso, faz-se sempre necessário regredir no tempo, a fim de retomar a consciência sobre esse algo que escapa: um sinal, uma forma, uma referência histórica, uma narrativa, um tipo de combinação inusitada, uma imagem encontrada (uma certa ilustração de um antigo manual de medicina, para citar um exemplo). Surge então a necessidade de dar a esses elementos certa continuidade, maior consistência e densidade. Na construção dessas múltiplas linhas temporais, há a oportunidade de sempre retomar algo inacabado pela via de um novo experimento, efetuando um salto capaz de ampliar a percepção sobre a poética: “o objeto dito acabado pertence, portanto, a um processo inacabado” (Salles, 2008, p. 21).

Em meu processo, quando duas ou mais experiências distintas são realizadas ao mesmo tempo, elas passam a coexistir em linhas temporais autônomas; são caminhos de diferenciação que uma ideia faz. Analogamente, essas duas linhas temporais podem se encontrar no futuro, se fundir, se interpenetrar, gerando uma vertente de trabalho inesperada. Ao regredir a uma determinada etapa anterior de um experimento, sinto que essa linha temporal também regride, realizando uma dobra sobre si.

Dessa percepção de tempo não linear, surge a intuição de que a matéria possui agência própria, e que uma ideia pode perfazer seus próprios caminhos, sempre inusitados, rotas labirínticas e espiraladas. São, como sugere a abordagem de Salles, linhas de uma rede;

nodos que se tocam, formam amarras, tramas, encontros, corroborando para a complexidade do gesto criativo.

Em meu processo, identifico momentos de compressão e descompressão da imaginação, momentos de abertura à entrada de novos agentes e signos, ou de descobertas que conduzem a novas percepções. Momentos em que a flexibilidade de um procedimento — como a ferramenta digital, por exemplo — pode instaurar novos efeitos estéticos, modificando a aparência final de um trabalho. Tal mudança se reflete na poética e impacta sensivelmente a elaboração das imagens. Contrariamente, há também os estados de compressão, nos quais a mente é direcionada — estressada, tensionada — para a resolução de uma tarefa, onde a experimentação e o improviso dão lugar ao rigor técnico e à necessidade de materializar uma ideia pré-formada. São momentos de síntese e de reinterpretação, que levam a uma visada crítica acerca da poética.

O que atribui dinamicidade ao gesto criativo investigado neste trabalho é a mutação dos procedimentos, que geram linhas temporais autônomas, campos de interlocução entre ideias e linguagens. As tendências se revelam no modo como os procedimentos alteram as imagens, intervêm sobre o significado delas, deixando entrever interesses por ideias como sombra, luz, representação, visibilidade, vida, organismo, conhecimento, natureza, pensamento. Essa mutação de procedimentos é o que marca a passagem entre as duas linhas de investigação discutidas: as Decalcomanias e as Cintilações.

5 PROCEDIMENTOS PARA CRIAR UM DESENHO CINTILANTE

Quais são os procedimentos para criar um desenho cintilante? Como fazer um desenho refulgir, cintilar, feito uma estrela?

Nas obras que compõem a pesquisa *Cintilações*, a sombra é redefinida em seu potencial imagético, abrangendo a dimensão do tempo. Anteriormente, abordei a sombra como o resultado da ausência parcial da luz, se apresentando sempre nos intervalos, nos espaços interditos que a luz não alcança. Como esse pensamento se revela na montagem audiovisual?

A presença da sombra, em obras como *Salão das Aberrâncias* e *Assombro*, discutidas neste capítulo, se evidencia principalmente por meio do emprego de quadros-chave em preto na edição dos vídeos, alterando a frequência luminosa emitida pela projeção, processo este que chamo de interpolação. A pulsação cintilante é um movimento (virtual e real), onde a imagem é capaz de pulsar, de vibrar, de tremeluzir. A cintilação, portanto, se define antes não como a pulsação intermitente da luz, mas como a pulsação intermitente da sombra dentro da luz. Frente a essa operação, cada *frame* se transforma em uma *imagem corpuscular*, um fragmento de luz ou um lampejo de sombra.

A imagem cintilante é uma imagem que refulge ora como estrela, ora como vaga-lume. Esse movimento pressupõe uma relação dialética entre luz e não luz, apelando também para uma abordagem processual singular em relação à sombra, que não se distancia tanto da sua abordagem nas Decalcomanias: nessa linha de criação, ela passa a apresentar-se como elemento positivo na montagem, porque implica em um pensamento, em um procedimento, em um signo passível de ser manipulado (o quadro, o *frame*, a sequência, etc.).

O movimento de interpolação na montagem baseia-se na alternância constante entre imagens, que pressupõe também uma dinâmica entre aparecimento e desaparecimento. Desse movimento pulsante surge o suprávisível, como estado capaz de ampliar o visível para além da capacidade fisiológica da nossa visão.

Em paralelo à análise do processo de montagem das obras, este capítulo se segmenta em uma série de pequenos “ensaios marginais”. Neles, exploro as paisagens cosmológicas que ressoam em *Salão das Aberrâncias* e *Assombro*, estabelecendo associações com diversos fenômenos da física, e perseguindo a ligação intrínseca entre visão, conhecimento, vida biológica e cosmologia. Desse modo, elaboro pequenas narrativas poéticas sobre os buracos negros e eclipses, onde a sombra (ou a obscuridade) se apresenta como agente cosmológico, pavimentando o caminho para um devir cósmico. Em seguimento,

procuro abordar a luz como radiação eletromagnética, revisitando o modelo da onda e explorando sua conexão com a cintilação. Finalmente, aproximo esse modelo aos padrões de pulsação presentes em fenômenos da vida biológica, associando-o também com os padrões manifestados nos ciclos de criação do cosmos.



Figura 36 - *Salão das Aberrâncias*, fragmento em GIF.²⁴ Fonte: arquivo pessoal.

²⁴ Todos os fragmentos em GIFs dessa obra podem ser acessados neste link:
<https://plantomorpho.myportfolio.com/salao-das-aberrancias>

5.1 Salão das Aberrâncias: Cintilação como poética da montagem.

Salão das Aberrâncias (2023) é uma obra que carrega consigo um universo de imagens anômalas. É uma ficção com a cosmologia, com as paisagens celestes, com a pulsação infinita dos astros. A obra foi desenvolvida originalmente durante uma residência no Museu da Imagem e do Som do Ceará, entre 2022 e 2023, para ser exibida como um vídeo em múltiplos canais, ocupando a sala imersiva do museu.

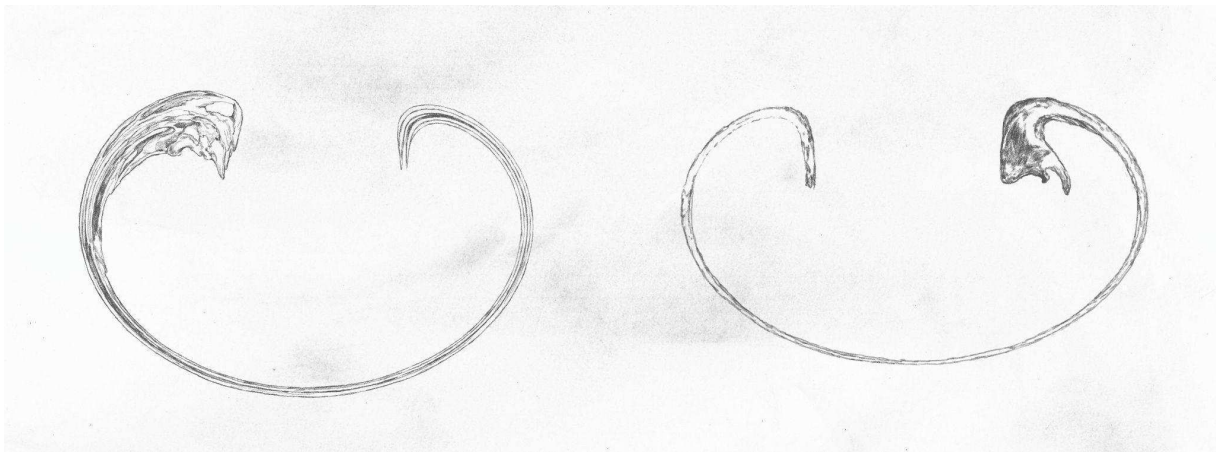


Figura 37 - Sequência em GIF do vídeo *Salão das Aberrâncias*, 2023. Fonte: arquivo pessoal.

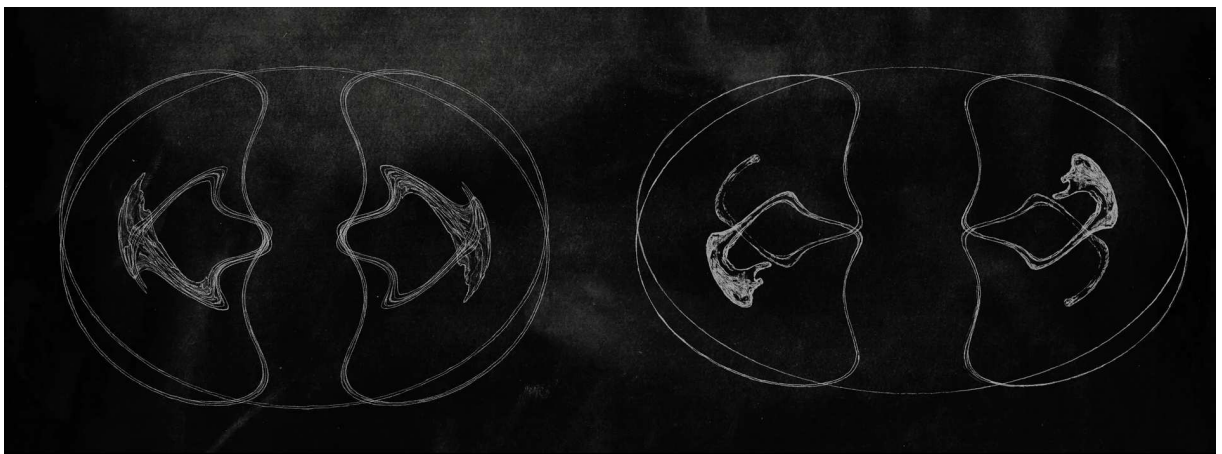


Figura 38 - Frame do vídeo *Salão das Aberrâncias*, 2023. Fonte: arquivo pessoal.

Para a poética, a cintilação define-se como um estado de pulsação intermitente entre visibilidade e invisibilidade. Da explosão entre sombra e luz, da colisão entre o visível e o invisível, nascem de um lado, imagens fulgurantes, reluzentes, de outro lado, imagens

umbrosas, assombrosas, disformes. Cintilação é sobretudo a poética da montagem que enseja esse efeito.

Em *Salão das Aberrâncias*, a sombra surge camuflada nos procedimentos da própria montagem audiovisual, se refletindo diretamente no modo como as figuras aparecem e desaparecem ao longo das cenas, ou seja, no modo como elas constroem sentido nesse encadeamento, como são fracionadas, descontinuadas, quebradas, para depois serem novamente sintetizadas. Ou seja, como as figuras incorporam também a própria performance da sombra, que consiste no polimorfismo, na indeterminabilidade do representado, na dissolução da figura, assim como na sua física contra-intuitiva, tensionando mais uma vez a relação paradoxal entre materialidade e não-materialidade.

A criação dessa obra se deu no encontro entre duas outras. Sua visualidade dialoga com as silhuetas negras das Decalcomanias e as pseudo-anamorfoses da série de desenhos *Desfigurações*, sobre a qual falarei mais à frente neste trabalho. A obra é subdividida em três partes, utilizando *frames* animados agrupados em sequências frenéticas que se alternam ao longo de toda a obra. Se nas Decalcomanias o contraste entre silhuetas se deve antes a uma relação de aproximação espacial, possibilitada pela colagem, em *Salão das Aberrâncias* as silhuetas, as figuras, os quadros e as sequências são agrupados de acordo com ciclos temporais, com suas recorrências e repetições.

A montagem audiovisual possui em si um paralelo com os procedimentos da colagem. Montar, editar, colar, são palavras que nomeiam gestos muito semelhantes. De modo genérico, um filme é uma colagem de cenas, de sequências, de cenários, de quadros, de planos. Em *Salão das Aberrâncias*, a montagem das cenas se efetiva no choque, na contraposição, no embate, no espaço de contágio e reverberação das imagens, favorecendo um senso de progressão rítmica. A obra estabelece essas relações por meio de um procedimento que remonta ao cinema de película e ao funcionamento da própria retina humana, ensejando a ilusão perceptiva de caráter fisiológico, base técnica da animação quadro a quadro. Essas imagens insurgem do campo de imanência da visibilidade, ao mesmo tempo em que buscam extrapolar os limites da experiência visual, conduzindo assim a estados de hipervisibilidade, que nomeio de supravisível.

O esquema formal que define a cintilação reside novamente na binaridade, que sugere uma pulsação (real e virtual) da imagem, entre dois campos de força. Da eclosão ou repetição de um pulso, com suas variações mínimas e fragmentações, surge um movimento cíclico. O que não impede, no entanto, que esse movimento cíclico seja quebrado, descontinuado, ou desacelerado, ensejando assim um outro ritmo, como em um tema musical.

São variações expressas nos ciclos temporais, imanentes ao movimento de pulsação. Trata-se também de um movimento ondulatório, descrito pela frequência desse sinal luminoso emitido pela imagem.

A poética da cintilação se expressa em vários dos aspectos formais dessa obra: no disparo luminoso dos quadros cintilantes; na repetição das sequências da animação; na lógica da interpolação de frames que compõem a animação; no movimento de giro (ou seja, no vórtice da imagem, na dobra, no movimento de dupla rotação e deformidade das figuras principais); na sincronicidade visual das múltiplas telas de projeção, sugerindo uma circularidade; na mudança de ritmo ou de compasso da trilha, editada e mixada para ativar no espectador a sensação de um vórtice sonoro; no apagamento e ressurgência das figuras; na dinâmica entre aceleração e desaceleração; no percurso feito pelo próprio espectador para percorrer o espaço físico da sala, campo de reverberação da imagem. Ou seja, tudo evoca o movimento e a recorrência dos ciclos.

A ideia de pulsação cintilante refere-se a essa luz que não se extingue, mas que é capaz de retrair-se para depois expandir-se novamente; que se comprime num espaço de escuridão para depois refulgir de novo, induzindo a um movimento explosivo: colapso da imagem. *Salão das Aberrâncias* é essa explosão de sucessivas imagens espiraladas, rodopiantes, delirantes.

A fim de elucidar esses aspectos formais, descrevo os gestos, métodos ou movimentos implicados numa poética da cintilação da perspectiva da montagem. São eles: *fluxo, sobreposição, ritmo, inversão, interpolação, repetição e espelhamento*.

a) fluxo;

Justaposição de *frames* em um encadeamento lógico, um movimento que persegue certa linearidade temporal, intuitiva, própria da narrativa: A–B–C–D. Esse método pode traduzir-se numa ideia de crescimento ou de deformação da figura, em uma linha de progressão ou de regressão a um determinado estágio de seu movimento (*contra-fluxo*): D – C – B – A; ou seja, crescimento ou decrescimento. Trata-se da ordenação lógica de *frames* necessários para produzir a ilusão de movimento da figura, influenciando diretamente na ilusão óptica por meio da superposição de partes mínimas de uma ação a dada velocidade (pós-imagem ou fenômeno da imagem residual). As sequências animadas utilizadas na obra partem da mesma taxa padrão de quadros, variando de 9 a 12 *frames*.

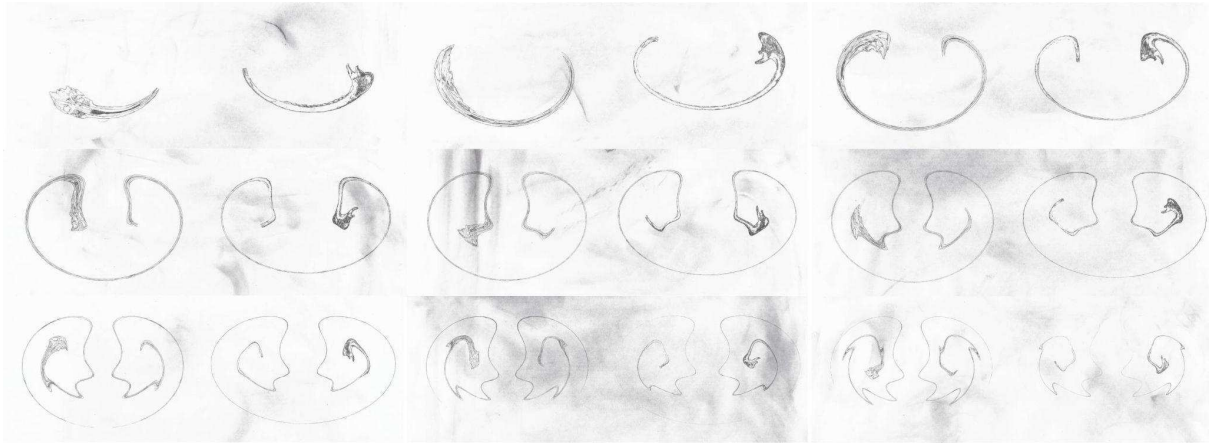


Figura 39 - Sequência de *frames* para T3. Fonte: arquivo pessoal.

b) *Sobreposição*;

Princípio que recorre à lógica da transparência ou da edição em camadas (*layers*), comum na animação clássica. Pressupõe uma relação de figura e fundo, na qual uma sequência animada é sobreposta a outra sequência animada; ou na qual um frame é inserido sobre outro – a chamada paralaxe. O fluxo, ou o encadeamento de *frames* entre essas duas camadas, deve coincidir ($A^1 + B^1 = A^2 + B^2$), ao menos para efetuar uma relação simples de sincronicidade, facilmente assimilável ao olhar. Um exemplo desse método é o uso do fundo de poeira estelar — espécie de matéria escura — atrás das figuras, feito com riscos e manchas de carvão. O movimento das figuras centrais não se realiza sobre um fundo passivo, mas sim sobre um fundo animado, uma espécie de cenário que participa da narrativa simbólica, conduzindo a uma paisagem cósmica.

c) *Ritmo*;

Manipulação da duração dos quadros. Um motor de velocidade. Pressupõe tempos lentos e rápidos. Aceleração ou desaceleração do ritmo de edição dos *frames* ou da interpolação. O movimento cíclico reverbera também na recorrência de dois ou mais padrões rítmicos intercalados.

(A B C D E / A B C D E / A B C D E)

Esse procedimento pode seguir um fluxo orgânico cadenciado, permeado de sincronidades ou não sincronidades. O ritmo é a fluência musical na imagem. Nesse processo, cada quadro é pensado como uma célula rítmica em um contínuo temporal. A

imagem corpuscular é uma unidade de tempo mínimo, um disparo de quadro-sombra ou de quadro-luz nesse contínuo temporal. Uma mudança de ritmo pode produzir também quebra, ruptura, descontinuidade. A cintilação se define antes como um pulso binário, com suas recorrências cíclicas.

d) *Inversão;*

Inversão de cor: um mesmo quadro ou sequência pode se apresentar alternadamente como branco ou negro, aparecendo em momentos distintos, temporalmente próximos ou distantes, conforme a organização do ritmo ou a dinâmica da interpolação. A alteração de cor influi também na frequência luminosa e no efeito de cintilação, quando os quadros brancos são interpolados com quadros negros, gerando padrões de pulsação a intervalos regulares ou não regulares.



Figura 40 - Sequência de *frames* para T3, inversão de frames na cor negra. Fonte: arquivo pessoal.

e) *Interpolação;*

Método que consiste em interpor quadros chapados entre os *frames* figurativos, sejam brancos ou negros, gerando um movimento de pulsação, rápido ou lento, uma fluência rítmica, um movimento de pulso na imagem, uma tremulação, um choque, um *flicker*. Confunde-se com o próprio conceito de estroboscopia ou de luz estroboscópica. Pode dar-se em taxas de frequência diferentes, criando um movimento ondulatório entre luz/sombra. Segue sempre um padrão de contraste: onde houver uma figura em fundo escuro, essa mesma figura poderá ser interpolada com quadros brancos, e vice-versa. Não se trata mais de uma

justaposição espacial, como nas Decalcomanias, mas de uma justaposição temporal, que visa contrastar o branco e o negro na retina, transcorrendo sequencialmente ao longo da duração da obra. Os quadros negros funcionam como sombras, que criam fantasmas sobre nossa retina, possibilitam imagens residuais que ficam resguardadas momentaneamente em nossos olhos, mesmo depois do aparecimento de outro quadro. Essas sombras criam não somente interrupções na imagem, como favorecem uma sensibilidade que incide diretamente sobre a fisiologia do nosso olho. Por meio da manipulação do ritmo e frequência, esse efeito de imagem residual se torna mais flagrante, com uma imagem de tom azulado (idealmente, uma sombra) aparecendo após o apagamento de um quadro branco, agindo como um fantasma. As interpolações, no entanto, produzem modulações luminosas abaixo do chamado limiar de cintilação, tornando a pulsação mais perceptível ao olhar.

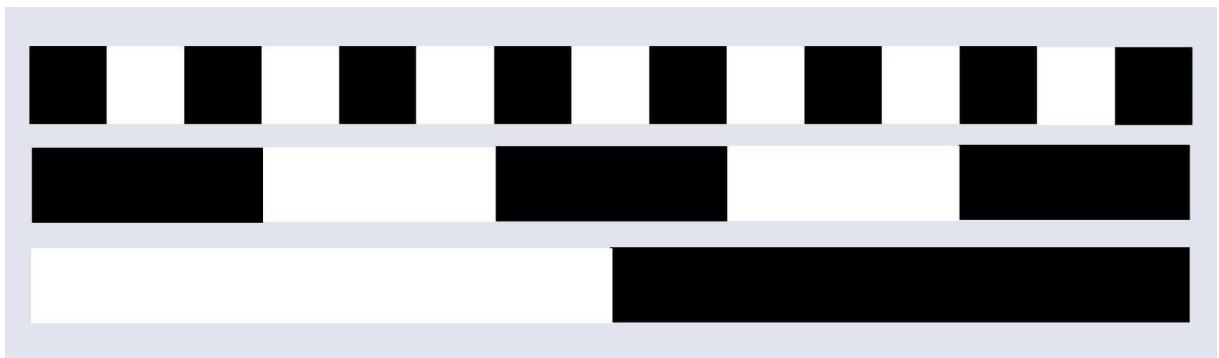


Figura 41 - Padrão cifrado de interpolação (1). De cima para baixo, pulsos de 0.25 s / 0.5 s / 1.0 seg. Fonte: arquivo pessoal.

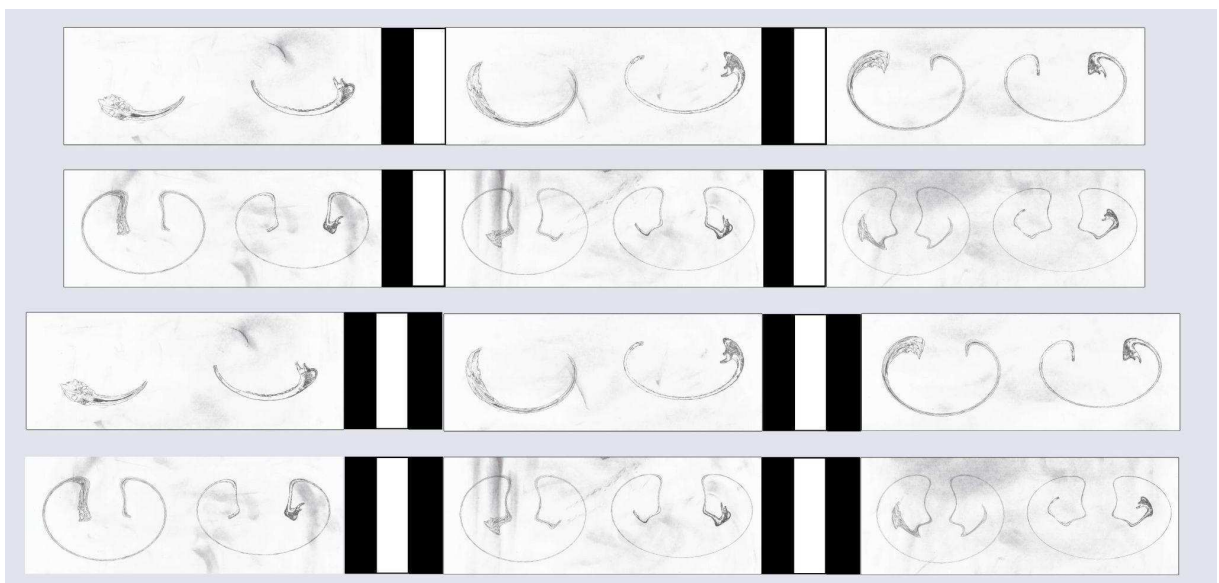


Figura 42 - Padrão cifrado de interpolação (2). De cima para baixo, pulsos de 0.5 s. em quadros duplos e triplos. Fonte: arquivo pessoal.

f) *Repetição*;

Na repetição de sequências ou de quadros há a evidência de um tempo cíclico, repleto de variações, que pode também ser interrompido e quebrado — seja pelo corte da cena, seja pela interpolação, como um agente de interdição parcial da imagem. As sequências podem perdurar durante alguns momentos, criando uma sensação de *looping* infinito, para depois serem interrompidas. Um exemplo desse método é o da repetição do movimento das figuras de vórtices (ossos e crânios) que aparecem no clímax do vídeo (2º momento).

g) *Espelhamento*;

Duplicação e inversão da figura, gerando assim duas ou mais figuras fundidas ou entrelaçadas. Um movimento de enlace, uma dança, uma sincronia cósmica, que vem do efeito harmônico de replicação, sobreposição ou inversão da posição dessa mesma figura.

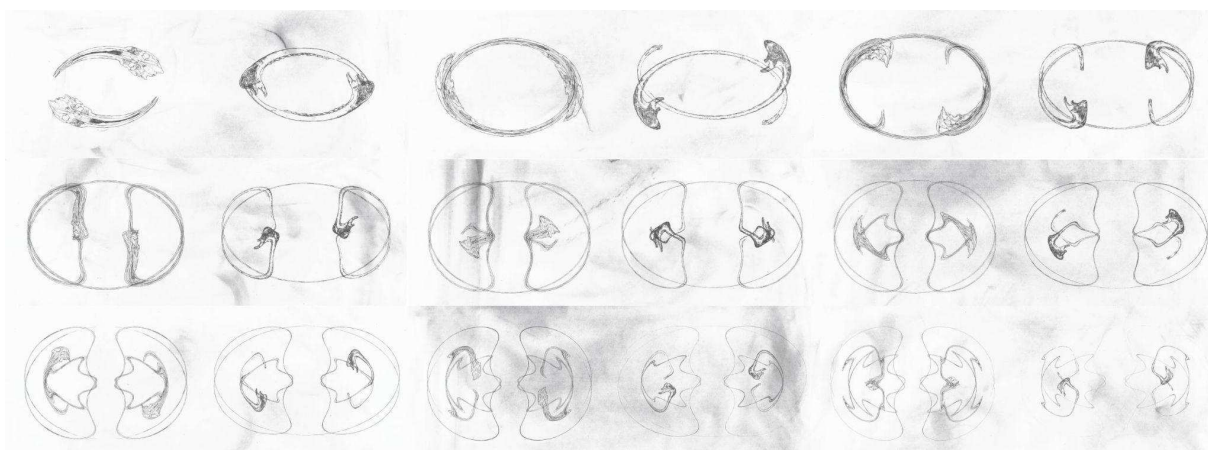


Figura 43 - Padrão de espelhamento de *frames* para T3. Fonte: arquivo pessoal.

Com duração total de 10 minutos, a obra é subdividida em três momentos distintos, consistindo em uma abertura, em seguida, um período intermediário de clímax, que coincide com a aceleração das imagens e da trilha, e por último, um momento de finalização, em sincronidade com a diminuição da trilha.

1º momento: introdução da obra. As quatro telas começam escuras. A trilha se inicia por meio de um ruído em formato de pulso em baixa frequência. Em seguida, se inicia uma interpolação de silhuetas entre duas das quatro telas da Sala Imersiva. Afirma-se aí um esquema binário que remete automaticamente às Decalcomanias: o revezamento entre dois quadros que são na verdade réplicas em negativo e positivo da mesma figura (crânios e

mandíbulas desfigurados). Todavia, essas duplicações se baseiam na relação alternante entre a figura em contorno, e sua versão em negativo. Essas figuras são intercaladas no seguinte esquema: T1 e T2 correspondem às duas telas opostas da sala (respectivamente, à direita e à esquerda da entrada). Cada tela possui cerca de 2984×1200 (16:9 aprox.), e é subdividida em duas, resultando, portanto, em quatro telas. Essas subdivisões correspondem mais ou menos ao formato de uma folha A4 em posição paisagem, sobre as quais foram feitos os desenhos de silhuetas. Ao longo de dois minutos, elas aparecem e desaparecem, revezando-se no formato 1:4 ou 2:4. Elas surgem sempre em oposição ou confronto: a figura que aparece à esquerda é intercalada com a figura que aparece à direita, e assim sucessivamente. Sempre aparecem em oposição ao seu par negativo, e vice-versa.

Conforme o movimento de intercalação das silhuetas, a trilha, mixada a partir de sons do espaço²⁵, também cresce. Um pulso elétrico, semelhante a um ruído estelar, se torna mais alto e pode ser ouvido em toda a extensão da sala, não apenas a partir de um ponto central. O som irradia-se em uma dimensão espacial e temporal, em um movimento circular, possibilitando uma experiência de fruição completa para o espectador.

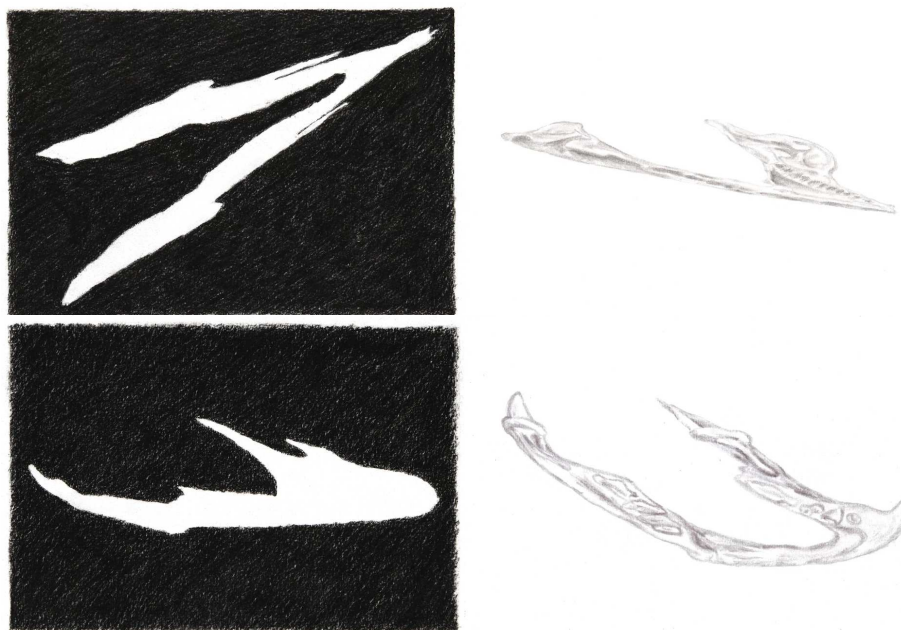


Figura 44 - Esquema de oposição entre figura e silhueta em T1 e T2. Fonte: arquivo pessoal.

²⁵ A trilha foi editada a partir de arquivos de sonificação disponibilizados gratuitamente pela NASA. A sonificação utiliza dados de uma imagem, evento ou fenômeno e os converte em dados sonoros. A NASA utiliza a sonificação para tornar dados astronômicos em “música cósmica”. As trilhas usadas foram extraídas de uma playlist lançada pela mesma no *Soundcloud*: “Spooky Sounds from Across the Solar System”, disponível neste link: <https://soundcloud.com/nasa/sets/spookyspacesounds>.

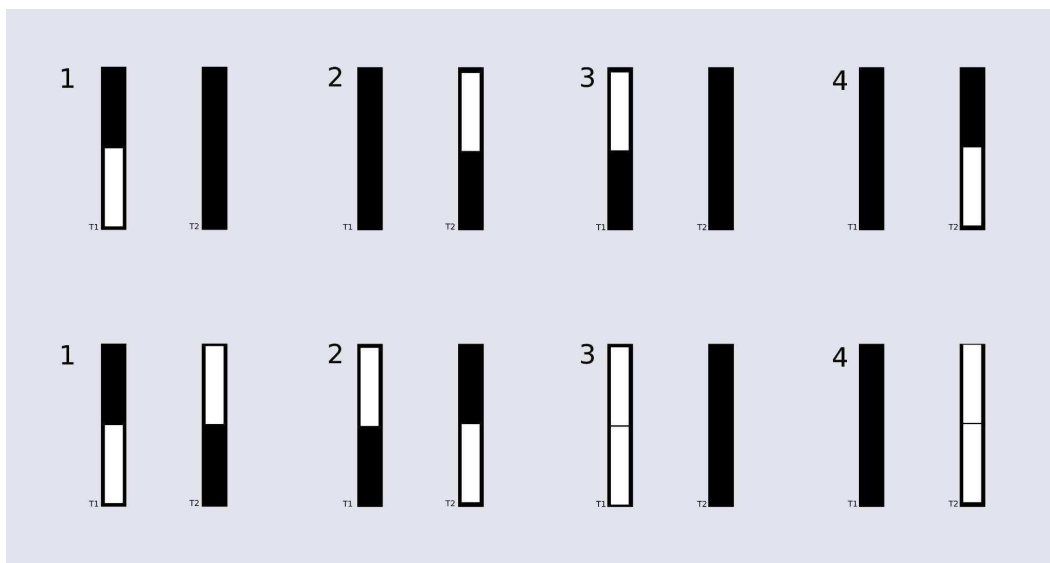


Figura 45 - Esquema de intercalação das silhuetas entre T1 e T2. Fonte: arquivo pessoal.

2º momento: nesta parte desaparecem as silhuetas, após uma pequena transição, feita pelo disparo de quadros cintilantes. Aparece um segundo grupo de figuras de mandíbulas e ossos, em formato de vórtices, em T3 e T4. Elas chegam a durar de cinco a seis minutos, abrangendo um momento de clímax dramático. As figuras se alongam até o completo desaparecimento, assumindo o formato de volutas quase abstratas, formando linhas que se dobram e se curvam num duplo movimento centrífugo, em que cada extremidade é estirada. Elas performam sua dança a partir de todos aqueles aspectos da montagem já citados: repetição, interpolação, variação de ritmo e inversão de cor. A dada altura, T1 e T2 passam a exhibir também, com algumas variações, as figuras em formato de vórtice. Para ampliar a sensação de perturbação visual, em vários momentos são disparadas luzes estroboscópicas do teto.

Em sincronia com o aparecimento dessas figuras, a trilha assume uma outra qualidade: um ruído bastante alto irrompe do ambiente e se impõe como a figura sonora de um vórtice ou de um buraco negro, violentamente ruidoso e ameaçador. Face escura do abismo. Redemoinho de matéria e energia. Semelhante a uma força de arraste que devora tudo em torno de sua margem.

Devido à edição em efeito binaural²⁶ e às propriedades acústicas da sala imersiva, o som estabelece uma relação de proximidade afetiva com o espectador/ouvinte, viajando de modo circular, como um vórtice, corporificando um universo de sensações. Trata-se de um movimento de giro que cerca o observador e cria um estado de perturbação sonora nauseante.

²⁶ Batidas binaurais (*binaural beats*) são ilusões auditivas percebidas pelo cérebro quando dois tons diferentes, com frequências ligeiramente distintas, são apresentados separadamente a cada ouvido.

Salão das Aberrâncias propõe desse modo um alastramento completo da imagem e do som no campo perceptual.

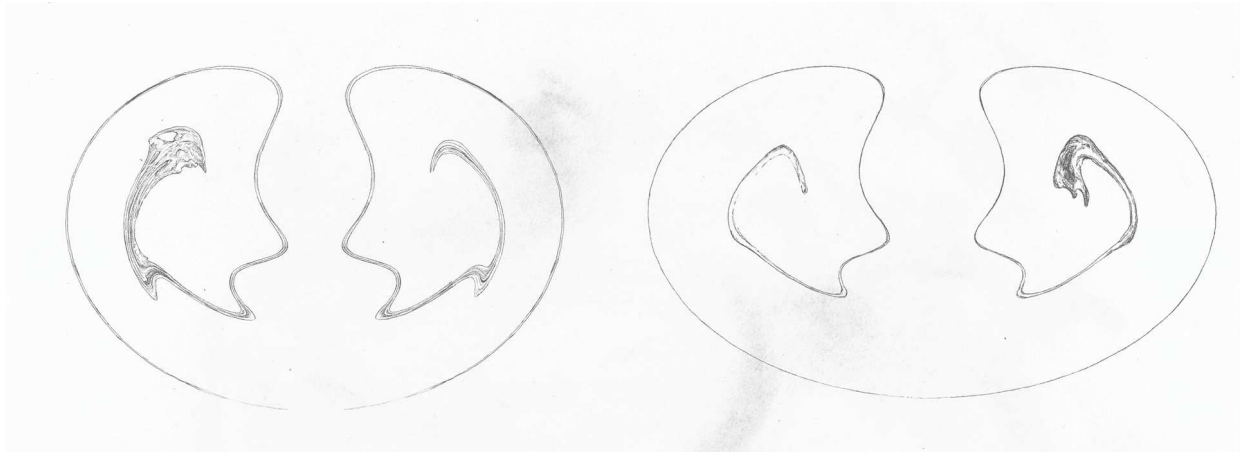


Figura 46 - Figuras em vórtice para T3. Fonte: arquivo pessoal.

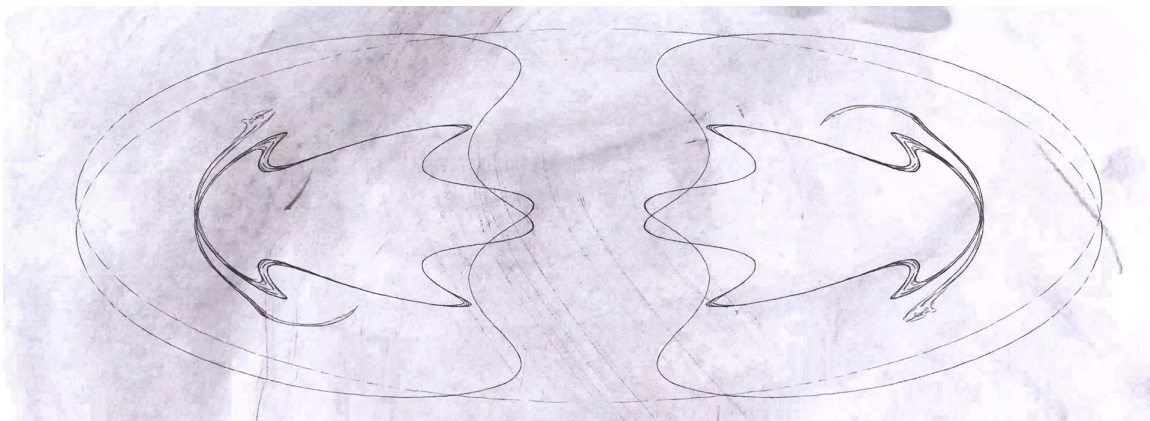


Figura 47 - Figura em vórtice para T2. Fonte: arquivo pessoal.

3º momento: estabelece-se após a cessação do vórtice sonoro, efetuando-se assim uma pequena passagem para um novo padrão de pulsação elétrica, criando um descompasso rítmico em algumas partes da obra. Analogamente, o pesadelo das imagens se acalma. Vê-se surgir um outro grupo de figuras: uma variação de uma das imagens de mandíbula, antes presentes no início do vídeo. Essa imagem é apresentada realizando um movimento de distorção ou de abaulamento em torno de seu próprio eixo — uma variação do vórtice. Esse efeito animado é inspirado no tipo de ilusão óptica gerada ao focalizar um ponto central de uma imagem, fazendo com que partes ao seu redor pareçam ondular levemente. Enquanto sua silhueta em negativo é exibida em T1 e T2, sua forma positivada em contorno é exibida na T3 e T4, com pequenos atrasos de sincronia, durante cerca de cinco minutos. O vídeo finaliza

com a reexposição das silhuetas do 1º momento na T3 e T4, mas com outra configuração: aparecem de modo individual e ampliadas, e também com intervalos mínimos de transição, resultando também em um efeito cintilante. Enquanto isso, em T1 e T2, vemos a exibição, até o segundo final (10:03), das figuras de vórtices, com diferentes padrões de disparos de cintilações, além de inversões e interpolações.

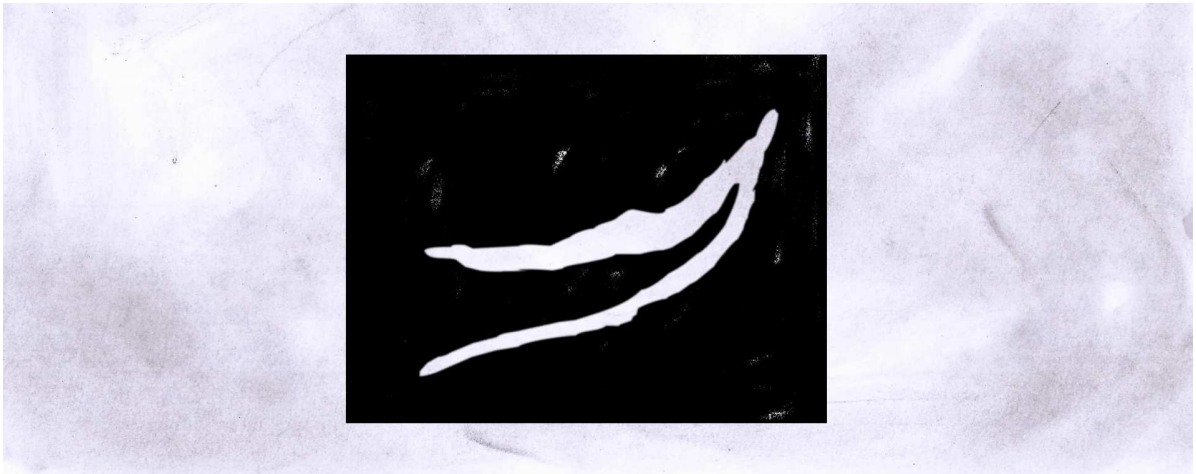


Figura 48 - Silhueta em movimento para T3 (silhueta negativa). Fonte: arquivo pessoal.

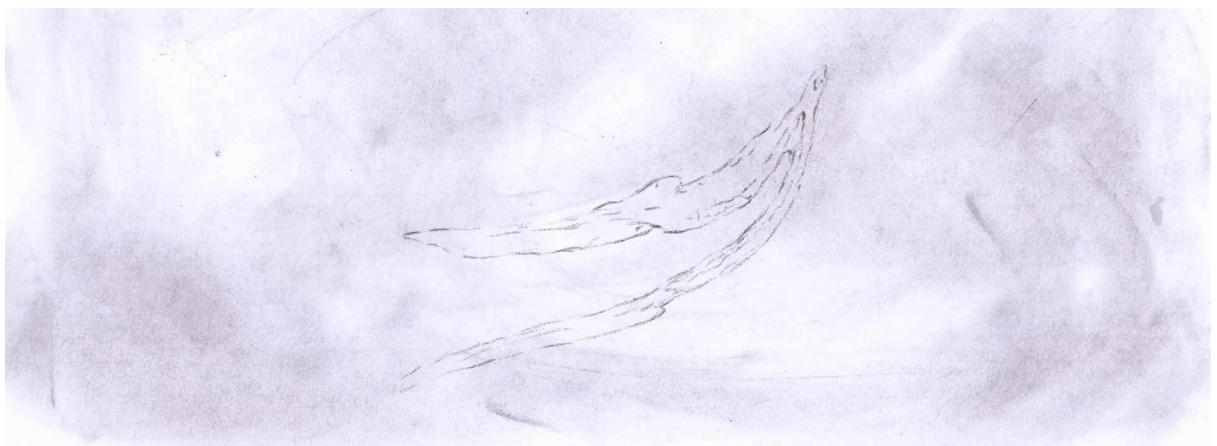


Figura 49 - Silhueta em movimento para T4 (forma contornada). Fonte: arquivo pessoal.

5.2 Sombras sobre a Cintilação

Salão das Aberrâncias desperta uma série de questionamentos: sabemos que a sombra é negativa em relação a luz, mas do que se trata propriamente a luz? A imaterialidade da sombra foi uma ideia perseguida ao longo de todo este trabalho, mas podemos conceber a luz como um ente corpóreo e material? Tal questão se torna mais evidente diante da lógica da projeção, pois, em termos gerais, é a própria luz física que possibilita a repercussão da imagem no espaço. Alternadamente, embora seja uma entidade física, a luz também não é considerada matéria, pois lhe falta uma propriedade fundamental: a massa. A sombra ali é uma pausa temporal da luz, ou uma redução de sua intensidade. Pode-se afirmar assim que a cintilação é um regime de Luz-Sombra, de Sombra-Luz, de Sombra-Sombra, de Sombra e Meia-Sombra, ou de Luz e Não-Luz, ou de Luz e Meia-Luz. A cintilação é também uma “evidência da imaterialidade” da imagem, quer seja feita de luz, ou de sombra.

Em outro sentido, essa imaterialidade da imagem recai sobre o fenômeno da imagem residual, ou da pós-imagem (positiva ou negativa) que incide sobre a retina como uma projeção de sombra. A imaterialidade da imagem advém do fato de ela ser feita, substancialmente, de luz, portanto, efêmera em sua constituição. Não estamos nos referindo a uma imagem feita de papel, materializada com tinta ou carvão, ou uma imagem de propriedades minerais e vegetais, mas sim a uma pura imagem luz-sombra, imagem corpuscular.

Para a física, o *flicker* é uma oscilação no padrão de frequência da luz, que tende a gerar perturbações e incômodos no observador. Pode ocorrer também em telas, como efeito da interferência entre a frequência da luz artificial e a taxa de quadros da câmera. Manifesta-se como tremulações na intensidade da luz ou como faixas de onda sobre a imagem/vídeo. A cintilação é uma forma de produzir artesanalmente o efeito de flicker por meio da introdução de quadros negros (quadros de sombra) na edição. O resultado são tremulações e pulsações que não só simulam artificialmente o *flicker*, como fazem referência de modo geral a todo processo de perturbação imagética, de desestabilização da imagem, de interferência, de ruído.

A cintilação se expressa também nesse efeito de perturbação do espectador, sugerindo-lhe uma experiência de hipervisibilidade. Essa experiência consiste no supravisível, estado que alarga a condição de possibilidade da visão para além da sua capacidade fisiológica. Trata-se também de uma experiência momentânea de cegueira, dada pela incapacidade do nosso aparelho visual de absorver o excesso de informação luminosa, uma visão intersticial, entre a escuridão absoluta e a super visibilidade, propiciando para o

espectador alucinações, fantasmagorias, imagens residuais, figuras espectrais, umbrosas e fugidias.

A simultaneidade de telas, a superposição de imagens, a performatividade da luz (e seus apagamentos ou oclusões) dentro da sala (do salão aberrante!), o movimento de vórtice, todos esses aspectos em conjunto buscam contribuir para uma percepção de tempo diferente, que transcorra no ritmo cintilante dessas imagens. Em distintas passagens da obra, o tempo pode fluir de modo mais lento, outras vezes de modo acelerado. Após a estreia da obra, pude ouvir de alguns espectadores relatos acerca dessa percepção alterada de tempo.

O tempo de *Salão das Aberrâncias* é um tempo cíclico, como o tempo da natureza, cósmicamente modulado pela dança orbital da Terra e de outros planetas. Essas imagens funcionam como campos de ressonância, que reverberam no corpo e na visão. Disparam certos tipos de reação, que podem ser várias, como: caminhar pelo espaço na busca de uma percepção integral das imagens (realizando um giro, um rodopio, movimento orbital!), ou fechar e desviar os olhos em algumas passagens mais intensas de cintilação.

5.3 Eisenstein e a montagem dialética

Em 1949, foi publicada nos Estados Unidos, de forma póstuma, a primeira versão em inglês de “A Forma do Filme”, de Sergei Eisenstein (1898–1948). Nessa obra, o aclamado cineasta russo apresenta sua teoria da montagem cinematográfica: “o menor fragmento distorcivo da natureza é o plano; engenhosidade em suas combinações é a montagem” (Eisenstein, 2002, p. 17).

Eisenstein rejeita o conceito de montagem como mera combinação ou encadeamento lógico de planos, tal como ensinado pela antiga escola de cinema de Kuleshov, para o qual a montagem é a reunião de “tijolos arrumados numa série, para expor uma ideia” (Eisenstein, 2002, p. 42). Ele rejeita a função narrativa e, em seu lugar, estabelece a função dialética, onde cada plano é concebido como uma unidade autônoma de sentido, capaz de se desdobrar em um conceito mais amplo de montagem.

O plano é o componente mínimo do discurso cinematográfico: “é a célula ou molécula da montagem” (Eisenstein, 2002, p. 42). O método dialético propicia o choque entre os planos, viabilizando assim a colisão, o conflito entre as partes do discurso. Tal concepção leva o cineasta a admitir que o “Conflito é a base de toda arte” (Eisenstein, 2002, p. 41). Através da contraposição de ideias opostas (tese e antítese), obtém-se assim uma síntese, um

conceito imagético expresso pelo arranjo entre planos, cenas e sequências: “pela colisão de dois fatores determinados, nasce um conceito” (Eisenstein, 2002, p. 41).

A potência da montagem reside exatamente no extraquadro, extravasando a delimitação do plano e estabelecendo um impulso de conflito *entre* os trechos da montagem:

Conflito dentro do plano é montagem em potencial que, no desenvolvimento de sua intensidade, fragmenta a moldura quadrilátera do plano e explode seu conflito em impulsos de montagem entre os trechos da montagem. Tal como, num zigue-zague de mímica, a mise-en-scène esparrama-se em zigue-zague espacial com a mesma fragmentação (Eisenstein, 2002, p. 43).

O conflito provocado pela montagem visava assim servir a um propósito dramático, por meio do confronto de paixões opostas, expressando as complexas contradições do ser (Eisenstein, 2002). Sob esse ponto de vista, para o cineasta russo, a arte é conflito não somente da perspectiva formal, mas também de acordo com sua missão social. Por outro lado, a câmara deve exercer função organizadora ativa sobre o recorte dos eventos, como um instrumento subjetivo: “a posição da câmara, como a materialização do conflito entre a lógica organizadora do diretor e a lógica inerte do objeto, em colisão, reflete a dialética do enquadramento” (Eisenstein, 2002, p. 44).

A manipulação do conflito nesse espaço de contágio dos planos e sequências resulta na produção de intensidade emocional e discursiva da narrativa fílmica. Um evento reconstituído ou narrado por uma câmara tem somente um efeito fisiológico, mas o “efeito emocional da cena começa somente com a reconstrução do evento por fragmentos da montagem” (Eisenstein, 2002, p. 67). Desse modo, pela associação individual dos planos (e sua carga emocional), cria-se um efeito cumulativo na montagem, abrangendo uma impressão emocional mais forte no espectador.

Para Eisenstein, a ideia de movimento nasce da superposição das imagens imóveis sobre a retina. O conflito é inerente ao movimento que o olhar realiza para restituir cada detalhe da imagem gráfica, estabelecendo assim uma relação de confronto entre partes opostas. Isso se torna evidente quando estamos olhando uma pintura. Nossa impressão visual é cumulativa, no sentido do tempo, e não tanto do espaço, pois ao vermos duas fotografias estáticas, essas imagens se sobrepõem temporalmente: vemos *uma em seguida da outra*. “O grau de incongruência determina a intensidade da impressão, e determina a tensão, que se torna o elemento real do ritmo autêntico” (Eisenstein, 2002, p. 53).

Em sua teoria, Eisenstein estabelece também um paralelismo entre os procedimentos da colagem e os procedimentos da montagem cinematográfica. Batista Junior

(2017) descreve alguns dos pressupostos conceituais, poéticos e políticos do método de montagem dialética do cineasta russo. Dentre elas, pode-se destacar o fluxo disruptivo das imagens; o deslocamento entre significante e significado; a descontinuidade resultante da colisão entre planos, cenas e sequências; a quebra da narrativa clássica baseada no naturalismo dos gestos e situações da vida burguesa; atitude pedagógica na exposição de conteúdos e temas políticos, dentre outros. Essa nova abordagem estética dava destaque ao discurso das imagens, despertava o senso crítico do proletariado e reforçava sua identificação com as ideias revolucionárias vigentes.

A montagem de Eisenstein é, em resumo, um método de construção que pensa criticamente sobre a estrutura da imagem, produzindo discurso a partir dela. O sujeito não está abstraído na imagem, e a imagem já não reflete com transparência o mundo, a sociedade, o comportamento ou a psique humana. Segundo Batista Junior (2017), a montagem eisensteiniana, ao recorrer ao desequilíbrio, à irregularidade e à alternância de partes desiguais da narrativa, desperta no espectador uma leitura que já não corresponde à literalidade das narrativas naturalistas, com seu modo passivo de recepção. Nas palavras do autor, “para Eisenstein, aqui residia a operação e o poder do cinema: o estranhamento que permitia a fusão entre o sentir e o pensar; em que o sensorial não estaria em oposição ao intelectual” (Batista Jr., 2017, p.72).

Os conceitos da montagem eisensteiniana refletem-se nos métodos de montagem da cintilação, por meio das noções de choque e de conflito, ou pelo menos em relação a alguns aspectos destes. O colapso da imagem, nas obras *Salão das Aberrâncias* e *Assombro*, se dá perante a quebra na continuidade do movimento animado, na relação de conflito entre quadros brancos e pretos (interpolação), na frequência do ritmo dos *frames* e seus disparos luminosos. Cada *frame* (ou plano) é uma imagem corpuscular, é uma unidade mínima de movimento e também uma unidade rítmica dentro de uma lógica mais ampla da montagem. A interpolação, como principal método de montagem, favorece um movimento cumulativo entre o acendimento e o apagamento de cada *frame*, produzindo assim um disparo explosivo contínuo na retina, uma fulguração.

No entanto, essa alternância não nasce restrita ou subjugada a uma narrativa. Os métodos da montagem cintilante não favorecem um encadeamento lógico de planos, cujo resultado imediato é a exposição de um discurso fechado, pelo contrário, essas obras rejeitam os mecanismos de clareza. Enquanto dispositivo sensível, a cintilação promove um desarranjo na leitura normativa dessas imagens, remodelando os parâmetros de recepção passiva delas. O estado de pulsação não corresponde exatamente a uma dinâmica dialética, cujo resultado seja

um discurso cinematográfico, na acepção eisensteiniana. A cintilação expõe, pelo contrário, um estado de contínua desmaterialização das imagens, abrindo-se a toda possibilidade de narrativa, a todo devir, a toda forma de abstração ou de virtualidade.

Nesse sentido, a narrativa cosmológica emerge da própria qualidade explosiva das imagens, de sua pulsação intermitente, quase como efeito da interação fenomenológica entre luz e sombra. O conceito de pulsação cintilante está intimamente atrelado ao seu procedimento, no sentido de que este funciona como um disparador da experiência visual.

5.4 Cintilação como movimento da vida

Encarno neste pequeno texto a poética da onda. A onda é a própria imagem arquetípica da cintilação, e a cintilação é o próprio movimento da vida.

Para a física ondulatória, a onda é uma propriedade de transferência e propagação de energia entre dois meios, sem o transporte de matéria. A onda é dança, oscilação entre corpos, entre estados, entre fenômenos, entre matérias, entre temporalidades. Enlace, vibração, tremulação, flutuação. Estado de indeterminação e suspensão, mas, sobretudo, constância de um pulso, de um sinal.

A onda não tem localidade no espaço. Ela estabelece-se sempre entre dois ou mais meios. É sempre acréscimo de potência, na direção de uma voz amplificadora. A onda (Ψ) encarna a própria contradição, mas também a coexistência e coabitação de mundos. É um “compor com...” outras vidas, outros corpos sonantes-ressonantes-cintilantes.

A onda possui uma estrutura de torção, que a persegue em suas diversas manifestações: ela é feita de picos e vales, constituindo sempre um movimento de repetição, com pequenas variações, definindo amplitudes e comprimentos que descrevem sua natureza, seu comportamento, sua energia, sua velocidade, direção, etc. Movimento sinuoso-curvilíneo. Mais do que uma estrutura formal, a onda descreve um modo de existir, um procedimento, um traço vital. A própria matéria pode também se dissimular ora como onda, ora como partícula — a depender do observador, do instrumento de detecção ou do ferramental matemático, como nos mostrou outrora o célebre experimento da fenda-dupla.

Em uma abordagem vitalista, pode-se dizer que a poética da vida é a mesma da cintilação. No infinito e inconcebível movimento orbital de sistemas planetários, galáxias e aglomerados, no decorrer de bilhões ou centenas de milhares de anos, a vida, neste planeta (ou em outros, quem sabe), se dá num espaço mínimo de pulsação entre dois movimentos de lampejo: a vida pode ser resumida como um piscar ínfimo. Ela nasce nos interstícios, nos

intervalos dos grandes ciclos cosmológicos, à sombra dos grandes eventos de criação e destruição do cosmos.

O movimento ondulatório é a fluência do ritmo dentro da própria matéria e de sua organização interna: acontece não apenas na luz que se transmuta em matéria, mas também em fenômenos característicos da vida biológica: no movimento de sístole e diástole que define o ciclo cardíaco, na respiração aeróbica, na vocalização de sons feita por certos insetos da ordem *Orthoptera* e *Hemiptera* (grilos e cigarras); na emissão luminosa dos vaga-lumes, e de algumas espécies marinhas, como o peixe pescador (*Melanocetus johnsonii*) ou de fungos como o *Mycena chlorophos* e *Mycena luxaeterna*, somente para citar alguns exemplos. Está presente também naquele movimento relativo entre os corpos celestes e na recorrência orbital dos planetas; no movimento de expansão e retração do cosmos — tal como nos sugere a teoria que especula sobre a existência da energia escura, responsável pela pressão negativa que causa aceleração na taxa de expansão do cosmos.

A pulsação cintilante é também a própria manifestação da luz, condição que possibilita a vida, com suas pausas intervalares, seus aparecimentos e desaparecimentos. A cintilação define, portanto, um regime de performance da própria imagem-luz como expressão da vida. Ao mesmo tempo, define um processo de entrada de uma coisa no campo da visibilidade.

A luz é condição de possibilidade do visível, é o meio fundamental que possibilita a produção de imagens na nossa retina, ainda que o próprio universo visível nos escape em sua totalidade, pois o espectro luminoso é constituído de faixas que vão além da nossa percepção²⁷.

Sabemos que o próprio conceito de luz pressupõe aquilo que é perceptível ao olho humano. Se a luz é o agente fundamental do visível, seu comportamento se dá mediado pelo tempo, pela duração. A duração em que ela, a luz, se mostra ou se oculta, descrevendo para nós um desenho ondulatório e alucinatório.

²⁷ A luz é, sobretudo, uma forma de radiação eletromagnética, cuja frequência é visível ao olho humano, podendo propagar-se no vácuo com velocidade de aproximadamente 300 mil km/s. As frequências de luz que são visíveis ao olho humano são chamadas de espectro visível, cujos comprimentos variam entre 400 nm e 700 nm. Ondas eletromagnéticas que apresentam frequências menores que a da luz visível são chamadas de infravermelho, enquanto as que apresentam frequências maiores são chamadas de ultravioleta.

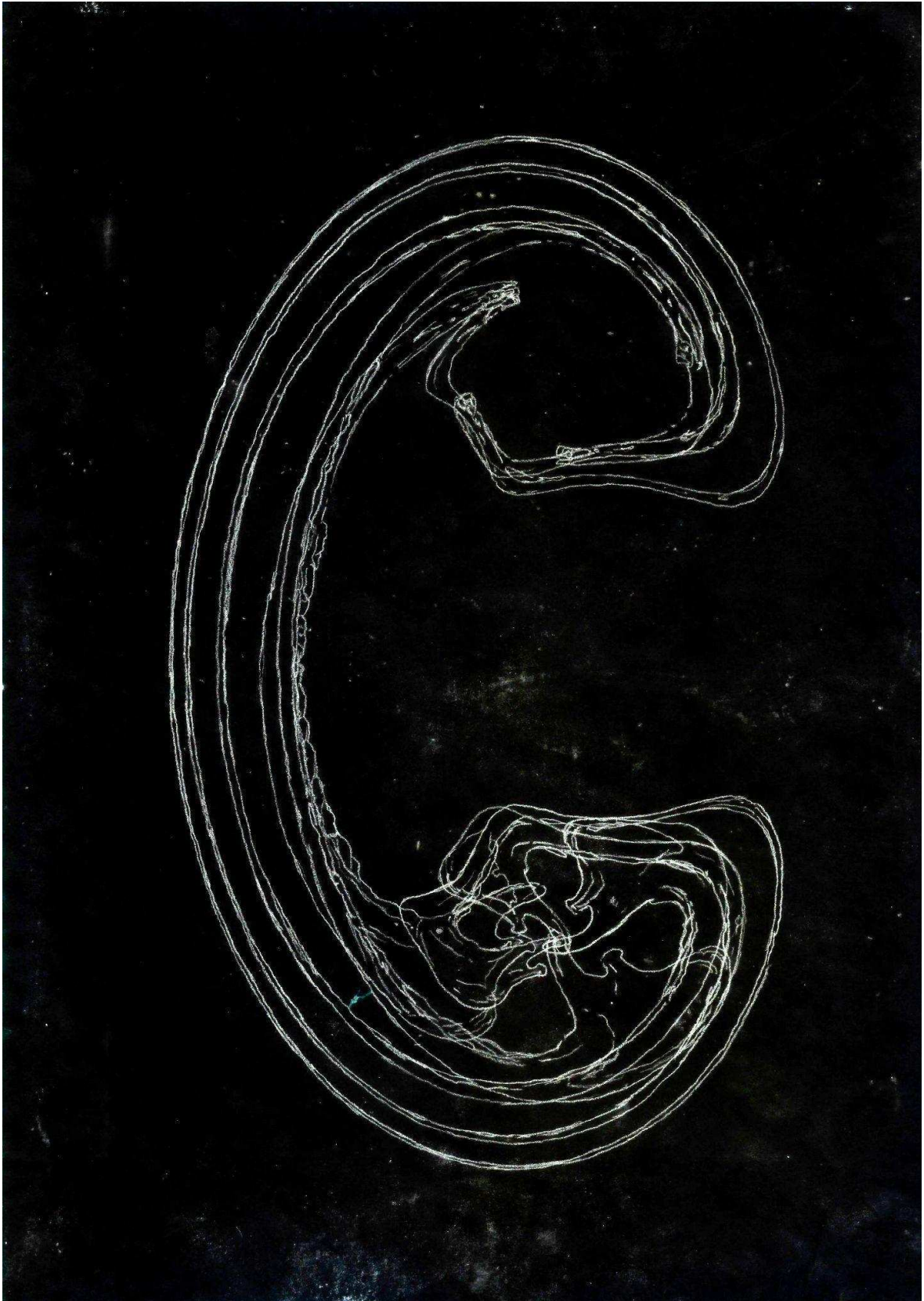


Figura 50 - *Vórtice*, desenho concebido durante o processo de criação de *Salão das Aberrâncias*. Fonte: arquivo pessoal.

5.5 Globo ocular: esfera refulgente

O globo ocular não é um órgão transparente, ele exerce agência sobre o mundo; é como uma esfera refulgente, que queima, arde, resplandece, alumia.

A luz que entra nos olhos e o faz refulgir é a mesma que o faz alucinar. Em muitas passagens bíblicas, por exemplo, a visão de Deus ou de anjos é quase sempre acompanhada pela presença do fogo, de orbes, relâmpagos e clarões. Nesses relatos, a visão do sublime é quase sempre devastadora, por isso, recomenda-se ter prudência com a luz divina, a não ser que se seja um profeta:

4 Olhei, e eis que um vento tempestuoso vinha do Norte, e uma grande nuvem, com um fogo a revolver-se, e um resplendor ao redor dela, e no meio uma coisa como de cor de âmbar, que saía dentre o fogo. 5 E, do meio dela, saía a semelhança de quatro animais; e esta era a sua aparência: tinham a semelhança de um homem. 6 E cada um tinha quatro rostos, como também cada um deles, quatro asas. (...) E, quanto à semelhança dos animais, o seu parecer era como brasas de fogo ardentes, como uma aparência de tochas; o fogo corria por entre os animais, e o fogo resplandecia, e do fogo saíam relâmpagos. 14 E os animais corriam e tornavam, à semelhança dos relâmpagos (EZEQUIEL, cap. 1, v. 4-14).

Essa passagem bíblica descreve a célebre visão do profeta Ezequiel. Mais à frente, no mesmo capítulo, o profeta se encontra diante de uma enigmática aparição, uma criatura em forma de orbe, incrustada de olhos. Espécie de disco solar refulgente:

15 E vi os animais; e eis que havia uma roda na terra junto aos animais, para cada um dos seus quatro rostos. 16 O aspecto das rodas e a obra delas eram como cor de turquesa; e as quatro tinham uma mesma semelhança; e o seu aspecto e a sua obra eram como se estivesse uma roda no meio de outra roda. 17 Andando elas, andavam pelos quatro lados deles; não se viravam quando andavam. 18 Essas rodas eram tão altas, que metiam medo; e as quatro tinham as suas cambas cheias de olhos ao redor (EZEQUIEL, cap. 1, v. 15-18).

Em seu pequeno ensaio “A luz nos olhos”²⁸ (2010), o escritor italiano Ítalo Calvino escreve sobre os diferentes modelos descritivos da visão humana ao longo da história: “o bastão, a flecha, a lente, a pirâmide, depois (na época de Leonardo) a câmara escura, em seguida o ‘espelho do mundo’, a ‘janela da alma’” (Calvino, 2010, n.p.). A história da ciência é, em certa medida, uma história dos mitos. Cada época possui, segundo Calvino, um código mítico próprio: “o conhecimento avança sempre por meio de modelos, analogias, imagens simbólicas que até certo ponto servem para compreender e depois são postos de lado

²⁸ Ítalo Calvino escreveu esse ensaio originalmente como uma resenha crítica ao livro de Ruggero Pierantoni: *L'occhio e l'idea: Fisiologia e storia della visione*, publicado em 1981. Esta crítica pode ser encontrada em sua coletânea *Coleção de areia*, publicada em 1984.

para que se possa recorrer a outros modelos, outras imagens, outros mitos” (Calvino, 2010, n.p.).

Na antiguidade grega, circulou durante alguns séculos a ideia de que a visão provinha de raios emanados diretamente dos olhos. Para Platão, “os raios que partiam do olho e os raios que partiam do Sol encontravam-se, refletiam nos objetos e retornavam aos olhos” (Calvino, 2010, n.p.). Variantes dessa ideia circularam também entre Pitágoras, Euclides, Demócrito, Lucrécio, Aristóteles, Platão e Galeno, repercutindo entre os árabes, e prevalecendo até o final da Idade Média. É interessante notar como a esfericidade do globo ocular adquire também correspondência com os modelos cosmológicos vigentes naquele período, acompanhando as mudanças de paradigmas ao longo da história da ciência:

Na Idade Média cristã, a crença de que o olho emitisse luz também entra em crise. É na lente (situada contra toda experiência no centro do olho, assim como a Terra no centro do cosmo) que ocorre a fusão entre o Mundo e o Eu: esta era a convicção de Dante. Os diagramas da anatomia do olho perdem qualquer conotação biológica, tornam-se uma geometria de círculos concêntricos como — diz Pierantoni — “um mundo ptolomaico de esferas armilares” (Calvino, 2010, n.p.).

A luz é capaz de guardar em nossa retina a memória das imagens. É por esse motivo que sonhamos e que imaginamos. Para sonhar, no entanto, é preciso fechar os olhos. O escuro é imprescindível ao sonho, ao sono, ao delírio. A hipnagogia, por exemplo, é um tipo de alucinação visual que ocorre entre o sono e a vigília, uma espécie de prefiguração ou antecipação do sonho, um cinema projetado sob a retina. São ocorrências involuntárias, que acontecem perante estágios elevados de relaxamento, quando estamos de olhos fechados, na iminência do sono profundo. Imagens hipnagógicas podem consistir em padrões de luzes e cores, formas estranhas e indescritíveis, cenários surrealistas, rostos, paisagens, trechos de filmes ou de situações do cotidiano, etc. Ora extremamente fugazes, ora extremamente nítidas, essas visões absurdas situam-se entre o sonho e a visão mística.

A visão mediúnica é descrita, em certo sentido, como algo similar à visão hipnagógica. A visão do terceiro olho (*Ajna Chakra*) corresponde à visão espiritual e à intuição para a tradição mística da ioga. Por essa razão, muitos sábios e gurus dizem ser capazes de ver detalhes nítidos da realidade física mesmo de olhos fechados, ou apresentam a habilidade da visão remota, da visão profética, ou a capacidade de interagir com espíritos e divindades. O místico francês Éliphas Lévi (1810–1875) escreve em seu célebre *Dogma e ritual da alta magia* que a luz astral é o agente cósmico da vontade, fonte da operação mágica

(Levi, 2023). Não obstante, a prática da visualização criativa é uma etapa importante no aprendizado de qualquer vertente de magia.

A visão hipnagógica pode ser induzida por meio de excitação tátil da retina e pode ser provocada de diversos outros modos: pressionando levemente o globo ocular ou o canal lacrimal; criando obliterações da visão; submetendo nossa retina ao foco prolongado; bombardeando o olho com luzes, ou provocando o aparecimento espontâneo de imagens residuais, etc. As imagens de *Salão das Aberrâncias* remetem ao mesmo espaço secreto e vertiginoso das visões oníricas e às suas estranhas ocorrências; elas conduzem à dimensão do supravisível, espaço de lampejo entre a luminescência e a obscuridade.

O olho humano é um orbe solar, produtor de cintilações. Sobre o olho se espreitam luzes e sombras. Visões alucinantes. Transcrevo aqui a experiência pessoal de produzir artificialmente um “eclipse” autoinduzido sobre/entre a pupila: ao fechar os olhos e fazer uma leve pressão entre o canal lacrimal e a extremidade do globo ocular com o dedo, podemos obter um breve vislumbre da nossa pupila na extremidade oposta. Uma marca fulgurante, que aparece como uma pequena coroa solar, fugaz e passageira. Gosto de imaginar essa marca como uma sombra iluminada, como o inverso da retina, aquela parte que não nos é dada a ver. Ao mesmo tempo, uma evidência da natureza fisiológica do olho humano. Quando me refiro a “eclipse autoinduzido”, “sombra iluminada”, “avesso da retina”, no entanto, lanço mão de uma licença poética. No fim, esse fenômeno é facilmente explicado pela física e pela fisiologia ocular, seja como efeito de um feixe de luz remanescente impresso sobre a retina, capaz de disparar um padrão visual alucinatório, ou quem sabe, o efeito imediato da excitação tátil.

Uma explicação plausível para o “eclipse autoinduzido” da pupila vem da complexa interação entre a luz, os componentes fisiológicos da visão e o cérebro. Padrões visuais podem ser estimulados por pressão sobre a pupila, por exposição longa ou curta a uma fonte luminosa. Estes estímulos interferem no comportamento das células em formas de bastonetes e cones, que são sensíveis também ao toque físico. Essas células enviam de volta ao cérebro esses sinais, que os interpretam como padrões visuais alucinantes.

Um dado simples revela outro aspecto interessante sobre nossos olhos: os vasos sanguíneos da chamada papila óptica — região por onde passam os axônios do nervo óptico — produzem sombras ou buracos sobre a retina, impedindo que a luz atinja os fotorreceptores. Pela sua opacidade, esses vasos agem como bloqueios na luz, eclipsam sua trajetória até nossos olhos. Isso significa que até mesmo nossa visão possui pontos cegos, regiões de cegueira. Uma experiência com um feixe de luz projetado de modo oblíquo em

nosso globo ocular pode nos fazer ver assim os vasos sanguíneos projetados sobre nossa própria retina. “Isso é possível porque a iluminação do olho neste ângulo oblíquo faz os vasos sanguíneos da retina lançarem longas sombras sobre as regiões adjacentes da retina” (Bear; Connors; Paradiso, 2017, p. 298). Mas por que essas sombras não nos são visíveis? A resposta recai sobre a ação do nosso cérebro, mais especificamente dos neurotransmissores que preenchem as lacunas e completam a imagem, agindo como se produzissem uma continuidade sobre o tecido descontínuo da realidade visível. Nesse processo, a imaginação age de modo implícito sobre o visível, penetrando sorrateiramente os lastros do real.

5.6 O giro, o vórtice, as metamorfoses do espaço-tempo

Em *Salão das Aberrâncias*, o giro torna-se também expressão do movimento cintilante: a torção das figuras se expressa no motivo formal da espiral, como se essas imagens estivessem sendo sugadas, centrifugadas, atraídas pela força de um vórtice. A estrutura óssea é apresentada nessa obra como entidade cósmica, diluindo-se na extensão gigantesca da tela. Neste texto, detenho-me sobre a estrutura óssea, as metamorfoses do espaço-tempo e a elasticidade da matéria biológica, reportando-me de modo mais detalhado ao universo figurativo da obra.

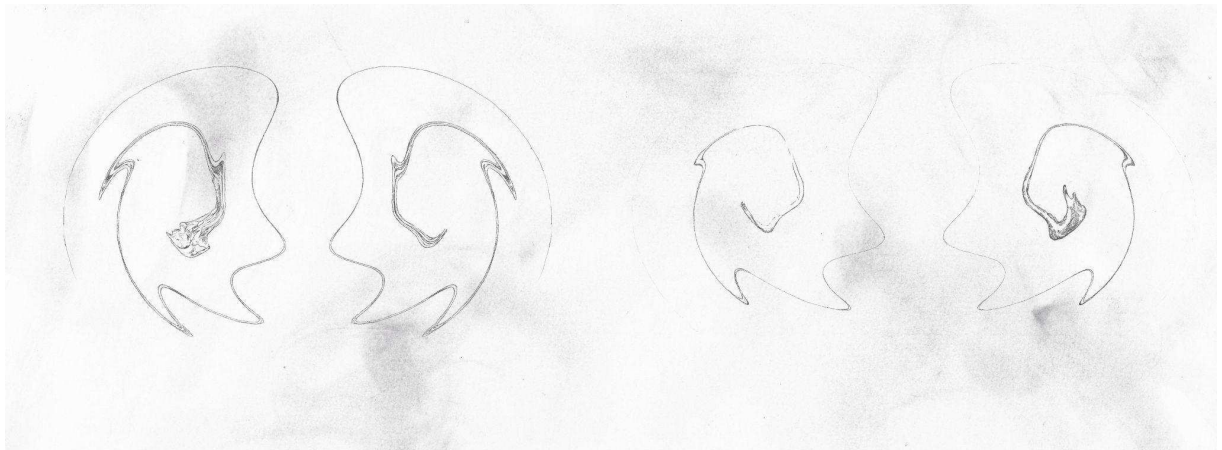


Figura 51 - Figuras em vórtice para T3. Fonte: arquivo pessoal.

Nesses desenhos há dois movimentos de desordenação da matéria. Primeiramente, o giro, como o movimento orbital da figura em torno de seu próprio eixo. Nele, há a recorrência de um ciclo infinito, virtualmente sugerido, mas delimitado pelo corte da montagem. Segundo: enquanto é submetida ao movimento do vórtice, a matéria está também sujeita a um processo de amolecimento, de fluidificação. Ela assume uma aparência elástica,

que já não corresponde ao seu estado de agregação molecular original. Para realizar esse movimento de torção, de dobra sobre si mesmas, as figuras precisam renunciar à sua própria dureza.

Nossa estrutura óssea é o que há de mais sólido em nosso corpo: quando a fraturamos, minamos também a possibilidade de nos locomover. Nessa transformação, a mandíbula, ou o crânio, rejeitam sua constituição física, sua ordenação molecular, sua forma e aparência, porque estão sendo submetidos a uma força que as deforma. Estão em processo de transmutação: um “devir-outra coisa”, na ordem biológica-cosmológica. O osso já não é mais osso, age agora como plasma, energia escura, fluido. A elasticidade da estrutura óssea é como a construção de um corpo outro, um corpo intensivo, explosivo, fulgurante.

Tempo, luz e espaço são entes elásticos, passíveis de compressão e estiramento. A todo tempo estamos fazendo, imperceptivelmente, um caminho para a transmutação. Foi Albert Einstein (1879–1955) que, a partir da sua teoria da Relatividade, concebeu a profunda implicação entre tempo e espaço, não mais concebidos como entidades autônomas ou separadas. Em sua teoria, ambos estão interligados e implicados, formando o contínuo espaço-tempo. A gravidade é uma evidência dessa interação, entendida por Einstein não mais como uma força, conforme o legado da física newtoniana, mas como efeito da curvatura do tecido do espaço-tempo. Objetos massivos deformam esse tecido, fazendo com que outros objetos próximos se movam ao longo de trajetórias curvas, como se estivessem sob a ação de uma “força gravitacional”. Esse fenômeno explica a trajetória orbital dos planetas em torno do Sol.

A torção e a distorção são efeitos produzidos naturalmente pela própria plasticidade do contínuo-espaço-tempo e pelo caminho efetuado pela luz em torno desse contínuo²⁹. As lentes gravitacionais são uma expressão desse fenômeno: elas ocorrem quando a luz de um objeto distante, como uma galáxia, por exemplo, é deformada pela gravidade de um objeto massivo que está entre esta galáxia e o observador — *um objeto que age como uma sombra perante a luz, alterando e desviando sua trajetória*. Trata-se de um tipo de desvio perceptivo, ocasionado pela interação matéria-luz, uma espécie de miragem cósmica. Esse efeito é também previsto pela Teoria da Relatividade Geral de Einstein.

²⁹ Cabe ressaltar que esses fenômenos comentados, como o tecido espaço-tempo e as lentes gravitacionais, agem sobre ordens de grandeza cosmológicas. Tal compreensão difere significativamente daquela que se refere ao comportamento da luz em nossa limitada realidade terrestre. Falar sobre a distorção da trajetória da luz no espaço e sua relação com a matéria é diferente de falar sobre as formas de interação da luz com os objetos, como a reflexão, a absorção ou a refração dos raios luminosos.

A lente gravitacional funciona assim de modo parecido a uma lente óptica. Essa deformação faz com que a luz siga trajetórias curvas ou irregulares, o que pode levar à formação de imagens múltiplas, distorcidas e ampliadas do objeto distante. De acordo com o artigo “Lentes gravitacionais: quando o espaço-tempo curva a luz” (2025), publicado no blog Astronoo, as lentes gravitacionais são como telescópios naturais, importantes instrumentos de estudo da cosmologia, podendo detectar a ação invisível de objetos massivos como buracos negros, galáxias ou exoplanetas. Tais objetos são fundamentais para a compreensão de como nosso universo se formou:

Ao analisar a distorção das imagens de galáxias de fundo, os pesquisadores podem mapear a distribuição de massa em aglomerados galácticos, incluindo o componente invisível. Essa técnica, chamada de lente gravitacional fraca, permite sondar a estrutura em grande escala do universo e testar modelos de formação cósmica.” (Astronoo, 2025).

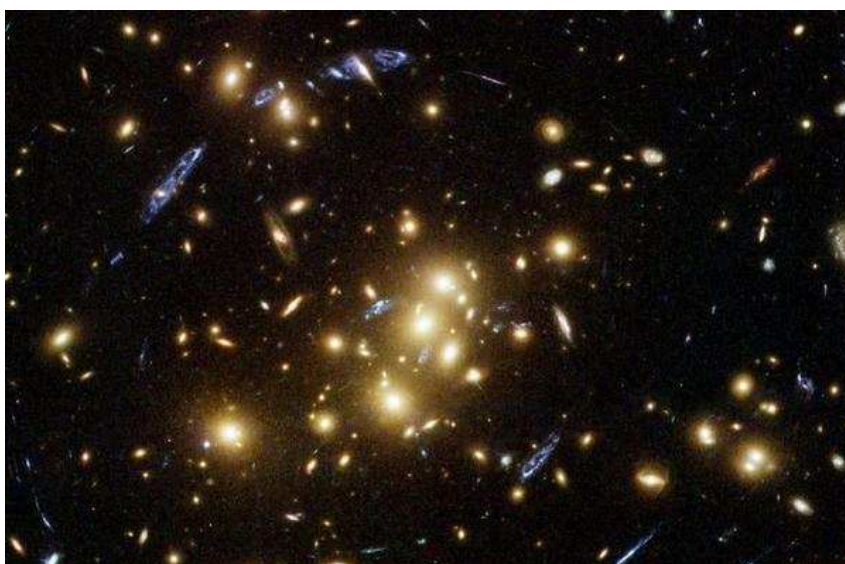


Figura 52 - Exemplo de lentes gravitacionais com figuras de arco. Fonte: *astronoo*.³⁰

No meio caminho entre os procedimentos das Decalcomanias e a poética da montagem cintilante, há o procedimento da *Desfiguração*, prática que consiste em torcer (graficamente, pictoricamente) figuras extraídas de um campo antes atrelado à descrição anatômica. Com o procedimento da *Desfiguração*, surge uma poética da deformidade, estimulando uma visão aberrante. A série de desenhos e pinturas intitulada *Anatomias Aberrantes*³¹ (2002–25) surge nesse contexto: é um ensaio sobre a plasticidade da matéria

³⁰ Disponível em: <https://astronoo.com/pt/artigos/lentes-gravitacionais.html>

³¹ Esta obra pode ser acessada nesse link: <https://plantomorpho.myportfolio.com/anatomias-aberrantes>

biológica, expondo a dinâmica entre elasticidade e compressão dos corpos. Um movimento cintilante entre a matéria e a não-matéria.

Rastreando meu processo criativo, posso afirmar que o aspecto gráfico dessas imagens advém da observação dos padrões de deformidade das sombras. Elas estimulam um certo desvio perceptivo que toca também na relação entre o visível e o representável (é o próprio visível que quero torcer, deformar). Por outro lado, elas são concebidas como pseudo-anamorfoses, pois não estimulam uma reconstituição da imagem a partir de um ponto de vista ideal. São aberrantes por que não estabelecem uma via de retorno para a visibilidade integral (ou normal) da figura. Tal como as lentes gravitacionais de Einstein, esses desenhos expõem a própria luz como agente de deformação da matéria, no caminho para a fantasmagoria e a alucinação.

As imagens que compõem a obra *Salão das Aberrâncias* foram elaboradas por meio do mesmo procedimento de desfiguração, incorporando recursos analógicos e digitais. Nesse sentido, sua imagética faz referência a um processo de deformidade, não somente da sombra, mas também da luz, do tempo e do espaço. A obra tece comentários sobre a elasticidade da vida biológica, perfazendo um caminho que reintegra a matéria inanimada e a matéria animada.

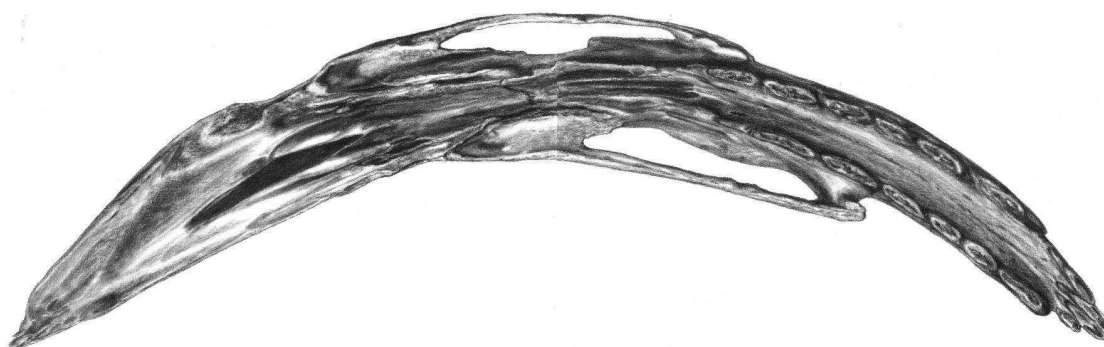


Figura 53 - Sem título, da série *Anatomias Aberrantes*, 2022. Fonte: arquivo pessoal.



Figura 54 - Sem título, da série *Anatomias Aberrantes*, 2022. Fonte: arquivo pessoal.

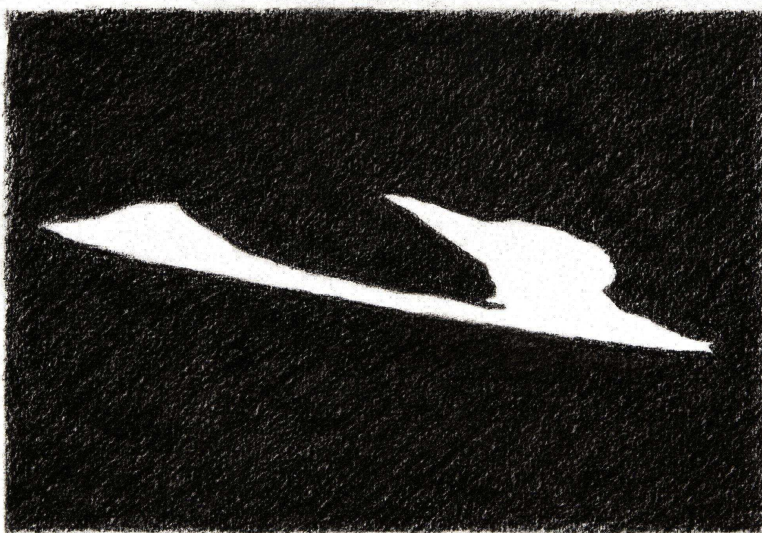


Figura 55 - Frame da animação *Salão das Aberrâncias*, 2023, carvão sobre papel canson. Fonte: arquivo pessoal.

5.7 Assombro

A animação *Assombro*³² (2023) parte da experiência poética de desenhar com a luz cósmica, com as paisagens siderais, com a matéria escura do incognoscível, com as coisas não humanas. Sua narrativa ressalta a figura dos eclipses, dos buracos-negros, da poeira cósmica, na busca de incorporar a estética da astrofotografia e das ilustrações de astronomia.

A obra se retroalimenta do imaginário de *Salão das Aberrâncias* e incorpora a poética da cintilação em seu método de montagem. Produzida inteiramente com frames desenhados à mão — com carvão, giz pastel e caneta esferográfica — agrupados numa série de 28 cenas, a obra busca provocar no espectador uma qualidade específica de experiência perceptual, conduzindo a estados alterados de visão, produzindo sensações como o assombro e a vertigem. A imagem aqui é concebida enquanto fantasma, apresentando figuras espectrais, evanescentes, fugidias, que existem no limiar do desaparecimento.

Uma forma arquetípica recorrente é o círculo, invocando os movimentos celestes, a figura do vórtice e da espiral, anteriormente explorados em *Salão das Aberrâncias*. A forma esférica reflete não somente uma harmonia universal, mas também uma abstração matemática, um indício da equivalência entre o cosmos e o pensamento humano. Por outro lado, o círculo evoca também os ciclos cósmicos de criação e destruição.

A circularidade, a esfericidade, a rotação, a translação aparecem em momentos distintos do vídeo, às vezes na forma de halos refulgentes, outras vezes na forma de figuras abissais, escuras e densas (buracos negros), ou de corpos celestes que se fundem. Em outro aspecto, que diz respeito mais detidamente à trilha sonora do vídeo, sobre a qual me deterei mais adiante, essas entidades aparecem também como orbes sonantes, produtoras de uma certa rítmica sideral.

³² Esta obra pode ser acessada neste link: <https://youtu.be/yqt9VMRE4Z0>

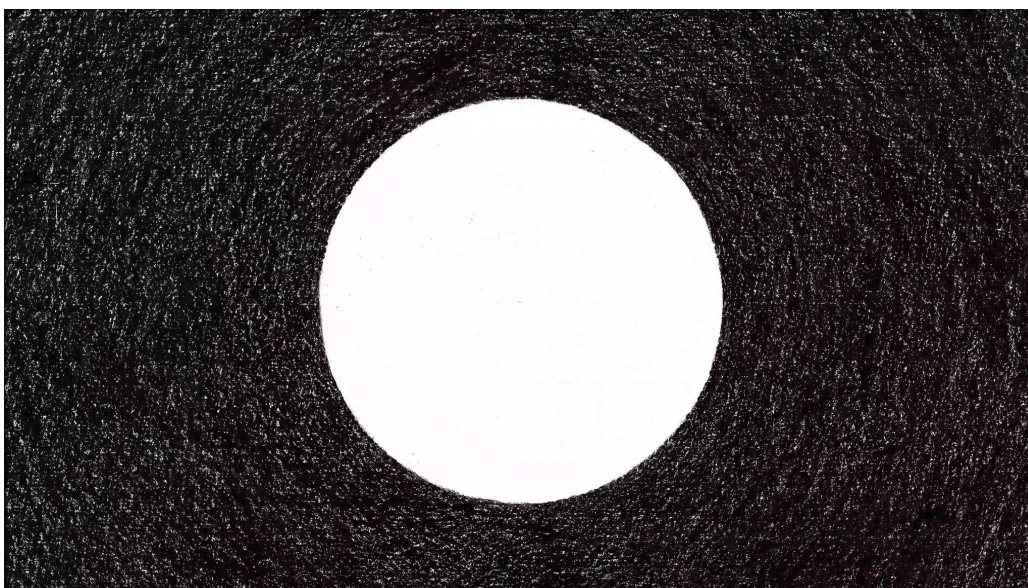


Figura 56 - Fragmento em GIF da obra *Assombro*³³, 2023. Fonte: arquivo pessoal.

Outro tema recorrente na poética visual de *Assombro* é a poeira cósmica, a matéria não agregada; os entes abstratos sem forma definida e toda sorte de partículas sem destino, suspensas sobre o caos — neutrinos, quarks, múons, etc. Essas imagens estão em estado de modulação, em virtualidade; são prefigurações da matéria. As partículas instáveis se confundem com a própria plasticidade do giz negro, sua propriedade granulosa e as possibilidades expressivas que ele carrega: a mancha, a rasura, o risco, a fricção.

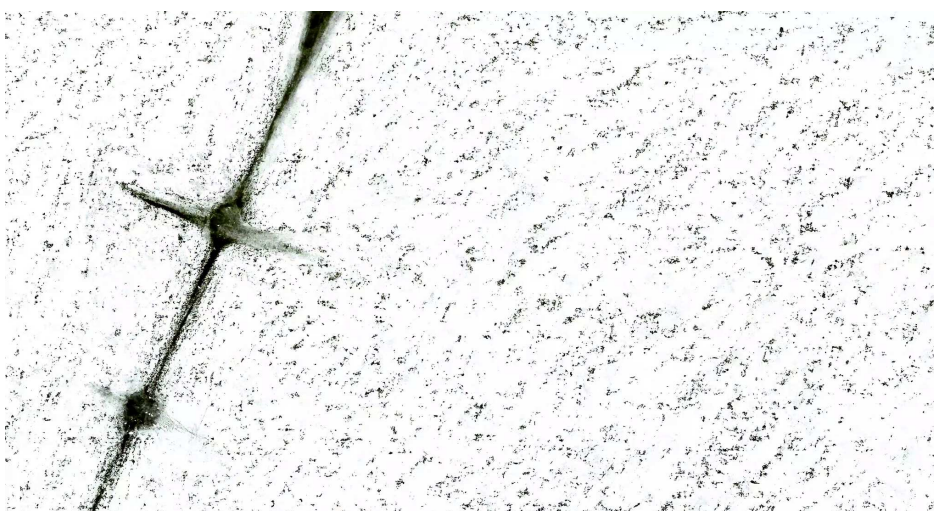


Figura 57 - Fragmento em GIF da obra *Assombro*, 2023. Fonte: arquivo pessoal.

³³ Todos os fragmentos em GIFs dessa obra podem ser acessados neste link: <https://plantomorpho.myportfolio.com/assombro>

O eclipse, imagem recorrente em *Assombro*, contrapõe a intangibilidade da luz com a densidade da sombra. É uma cintilação sobre a paisagem cósmica, um tipo de ocorrência cíclica. Ele reflete, simbolicamente, o procedimento da montagem cintilante, por meio da contraposição entre o branco e o negro. Evidentemente, luz e escuridão são a todo tempo confrontados nesta obra, por meio daquelas estratégias de montagem já desenvolvidas em *Salão das Aberrâncias*: fluxo, sobreposição, ritmo, inversão, interpolação, repetição e espelhamento.

Mas há outro aspecto singular acerca dos eclipses, que diz respeito ao contexto de exibição da obra. Em meados de agosto ou setembro de 2023, esbarrei aleatoriamente na notícia de um eclipse anular do Sol que deveria acontecer em outubro daquele ano. Uma ideia ainda embrionária para a criação do vídeo surgiu. Comecei então a rascunhar algumas imagens de orbes, aparições celestes, feixes de luz, buracos negros, OVNI's e outros objetos interestelares. Surgiam assim os primeiros esboços da obra, que já carregavam o interesse por imagens fantasmáticas e espectrais, sem forma definida. Todavia, o que de fato atribui vida a essas imagens, o que as organiza enquanto narrativa, é a sintaxe da montagem cintilante, capaz de imbuir movimento a essas figuras. Nesse sentido, a montagem de *Assombro* carrega algumas singularidades.

O processo de montagem do vídeo obedeceu a duas etapas distintas. Primeiro, comecei a agrupar esses *frames* em sequências animadas isoladas, feitas a partir da junção de quadros duplos (binários), posteriormente, em sequências de movimento mais complexas, variando em números de quadros e durações. Esses primeiros GIFs já incorporavam o jogo formal da interpolação, através da pulsação frenética entre quadros luminosos e quadros escuros.

Em seguida, os GIFs são jogados na *timeline* do programa de edição, sobre o qual se articulam uma série de procedimentos. Esses GIFs podem ser entendidos como células da montagem, numa extensão temporal mais ampla do plano eisensteiniano, limitado ao enquadramento fotográfico. Esse método não pressupõe o encadeamento linear de GIFs na *timeline* de edição, o que implica pensá-los somente enquanto unidades fixas, não manipuláveis. Pelo contrário, cada GIF carrega uma síntese de um movimento animado que pode ser submetido a diferentes quebras, fragmentações, interrupções e descontinuidades. Quando submetidos à *timeline* do programa de edição, eles podem ser manipulados a partir das configurações e ferramentas dispostas nesses softwares. Cada GIF pode ser assim submetido a um processo de edição e de reedição constante, expandindo seu formato e ampliando suas possibilidades narrativas.



Figura 58 - Fragmento em GIF da obra *Assombro*, 2023. Fonte: arquivo pessoal.

7



Figura 59 - Fragmento em GIF da obra *Assombro*, 2023. Fonte: arquivo pessoal.

Em 14 de outubro de 2023, ainda experimentalmente, apresentei essa obra ao público no momento exato em que acontecia o eclipse anular do Sol, na Pinacoteca do Ceará. Nessa ação inaugural, o agente performático era o próprio eclipse, estabelecendo uma sincronicidade com as imagens criadas na Terra, produzindo associações entre microcosmo e

macrocosmo, mundo sublunar e mundo supralunar. Minha intenção com essa exibição era agenciar acontecimentos de magnitudes diferentes, que pudessem se entrelaçar em um mesmo gesto poético: ordem humana e ordem cósmica. A imagem do eclipse, e suas recorrências durante o vídeo, estabelece pontos de ancoragem para a percepção de uma narrativa, ainda que desconstruída; uma sutil evocação da paisagem cósmica expressa na montagem cíclica.

A trilha do vídeo foi editada com a utilização de programas generativos de áudio, nos quais os dados das imagens são convertidos em registros sonoros. Esse processo, chamado de sonificação, sobre o qual já comentei anteriormente, é muito similar ao utilizado pela NASA/ESA para gerar sons a partir de informações do espaço, onde propriedades físicas são convertidas em faixas sonoras. O som do vídeo cria uma sensação de espacialidade desconfortante, anômala, abissal. Soa como um órgão musical de frequências massivas, um sistema harmônico que contrasta notas extremamente graves com notas extremamente agudas.

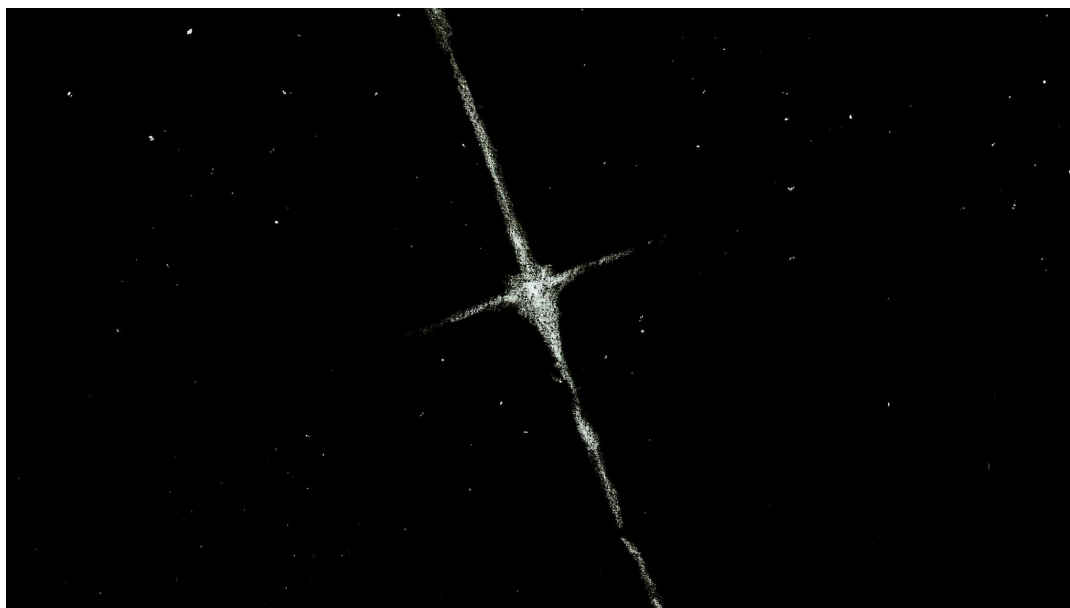


Figura 60 - Fragmento em GIF da obra *Assombro*, 2023. Fonte: arquivo pessoal.

5.8 Imagem abissal

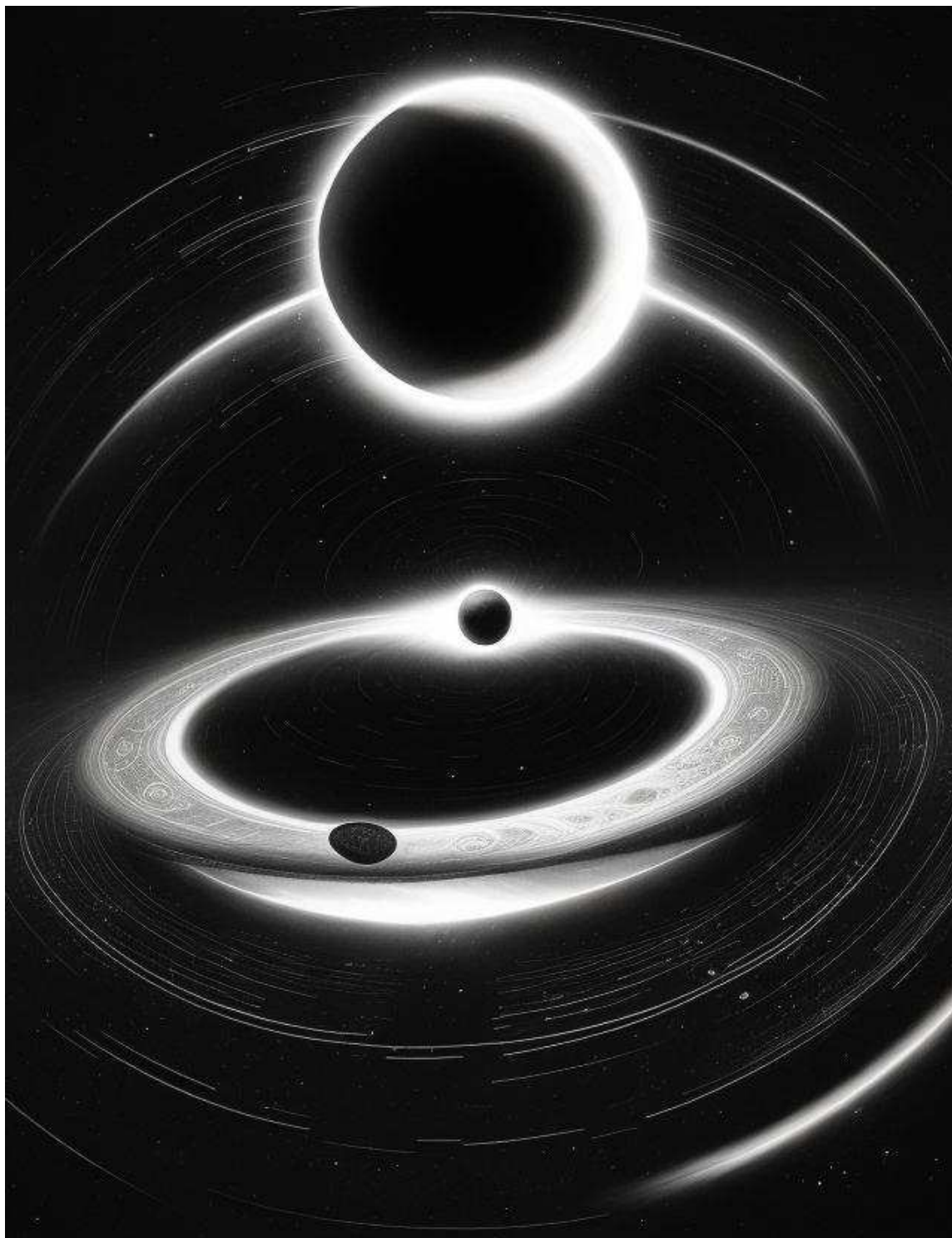


Figura 61 - Sem título, imagem gerada por Inteligência Artificial. Fonte: arquivo pessoal.

Em *Assombro*, a cor negra possui uma agência cosmológica, exerce um efeito gravitacional sobre o olhar, presença que o atrai, o cativa. Cabe ressaltar que a cor negra no desenho não remete somente à noção de invisível, de interdição da luz ou de inexistência de cor. O negro é presença corpórea, campo de força, centro atrativo da matéria.

Talvez o fenômeno do buraco negro possa emprestar sua imagem arquetípica ao pensamento que gostaria de desenvolver em torno dessa obra, pois ele é um tipo de anomalia da matéria, que explicita, de modo radical, a condição de elasticidade da mesma. O buraco negro é onde a sombra, o negror, a escuridão, assumem uma certa singularidade comportamental, uma agência física, em contraposição a tudo já discutido neste trabalho a respeito destes fenômenos. Em *Assombro*, associo, portanto, a força atrativa da imagem, materializada na cor negra, com o efeito atrativo de um buraco negro.

O buraco negro possui um comportamento que se contrapõe a qualquer outro objeto ou fenômeno descrito pela física clássica. Em seu livro *Buracos Negros: Palestras da BBC Reith Lectures* (2017), Stephen Hawking afirma que os buracos negros se originam do colapso de estrelas supermassivas, que cedem ao peso da própria gravidade. Basicamente, o que mantém uma estrela funcionando é o equilíbrio térmico: “estrelas são como painéis de pressão: a força explosiva da fusão nuclear em seu interior cria uma pressão para fora que é contrabalançada pela gravidade, que puxa tudo de volta para dentro” (Hawking ; Shukman, 2016, p. 14–15). Quando o reservatório de energia de uma estrela se esgota, a depender da quantidade da sua massa, ela pode transformar-se em um buraco negro.

Eles são como vórtices espiralados de energia, extremamente densos, sugando tudo que se coloca em seu caminho: estrelas, planetas, poeira estelar, etc. Ao redor desse campo atrativo se forma o horizonte de eventos, ponto de não retorno. Nada que ultrapasse esse horizonte pode resistir: “neste lugar, a gravidade é forte o bastante apenas para puxar a luz de volta e impedir que escape” (Hawking, 2016, p. 22). Já em seu centro, encontra-se seu ponto de singularidade, cuja densidade infinita é igual a ∞ . Esse campo de gravidade, extremamente denso, deforma o tecido do espaço-tempo ao redor, contestando tudo que se sabe sobre a estrutura do mesmo.

Stephen Hawking escreve que “os buracos negros desafiam o princípio mais básico sobre a previsibilidade do universo e a infalibilidade da história” (Hawking, 2016, p. 29), isso porque são capazes de assinalar também o fim do próprio tempo como o conhecemos. Assim como os fenômenos em escala quântica, esses objetos contrariam os modelos cosmológicos vigentes e o comportamento previsível da matéria.

Teoricamente, não podemos observar um buraco negro diretamente, uma vez que capturam toda a luz visível ao redor. Sabemos de sua existência porque eles sugam e destroem as estrelas próximas, e também porque geram perturbações detectáveis sobre o tecido do espaço-tempo, como as ondas gravitacionais (Hawking, 2016). O buraco negro colapsa a luz, a matéria, o visível, tudo aquilo que pode ou não ser conhecido. Seu horizonte de eventos é também o ponto irreversível onde todo o nosso conhecimento do universo escapa, se dissolve, se dilacera.

Um buraco negro é a figura arquetípica do negror absoluto, assumindo uma agência cosmológica. Não ironicamente, a condição paradoxal do buraco negro é equivalente à condição ambígua da sombra. Podemos imaginar que, através do buraco negro, a sombra pode assumir uma manifestação singular, abandonando sua condição negativa, imaterial, fantasmática, emanção indireta da luz, marca de sua ausência, para assumir uma existência autônoma, cujo efeito atrativo é capaz de transmutar — ou de aniquilar — a própria radiação luminosa.

Na poética da cintilação, a cor negra define-se como marca da ausência física da luz, como mero interstício, tal como no jogo assinalado pela montagem em interpolação. O quadro negro é o que exerce sobre a luz um efeito atrativo, uma sucção, uma interrupção, uma diminuição ou perturbação de sua frequência. Vemos a luz passar a existir em *oposição à sombra*, que é agora protagonizada como um signo passível de manipulação – e também de deformação. *Assombro*, portanto, fala sobre a força abissal da cor negra.

6 LAMPEJOS DE SOMBRA

De que forma as vertentes criativas das decalcomanias e das cintilações propõem novas ontologias da imagem e do visível? Ao longo desta pesquisa, referi-me inúmeras vezes ao potencial imaginativo da sombra, abordando-a como ferramenta de desenho, empregando-a direta e indiretamente como agente poético, por meio de diversas estratégias formais. Esses procedimentos instauram novas percepções sobre a sombra, arrancando-a do lugar do senso comum, confrontando a todo tempo sua condição ambígua e paradoxal para materializá-la como um signo repleto de associações. A sombra impõe-se não somente como um instrumento de conhecimento, mas intriga também como objeto/sujeito de conhecimento.

Esse imperativo da sombra como signo, agente poético e objeto/sujeito de conhecimento se revela em várias dimensões. Em primeiro lugar, a importância da sombra como signo se revela no seu polimorfismo gráfico, na indeterminação entre o real e o representado; na multiplicidade de formas, significados e arranjos que a mesma pode assumir.

Como podemos povoar nossa imaginação de sombras? A sombra é capaz de ampliar nossa percepção e imaginação para além do que nos é dado a ver. Mesmo em seu potencial para a ilusão e para a fantasmagoria, a sombra traz ao mundo algo novo e imprevisível: ela instaura novas formas de sentir, de pensar, de criar e de imaginar. Através do invisível se modela o visível.

Em outra dimensão, a sombra, empregada como agente poético, convoca a uma mudança de perspectiva acerca do processo de criação: os trabalhos artísticos discutidos nesta dissertação estão em constante conformação, não instauram certezas permanentes e absolutas, seja no sentido formal, estético ou poético. Nesse sentido, a rede, conforme apresentada por Cecília Salles, torna-se um modelo conceitual importante, por acompanhar as mutações da linguagem e os diferentes saltos temporais da poética.

O polimorfismo da sombra, enquanto signo, pode ser destacado ainda em sua força conectiva, capaz de nos fazer pensar sobre o potencial do conhecimento através das imagens e da criação artística. Empregada enquanto agente indireto, a sombra reflete os procedimentos de replicação das imagens, associando-se com a prática do desenho, mesmo quando não utilizada diretamente como ferramenta gráfica. Nesse contexto, a sombra pode ser entendida como um mediador, um modelo conceitual, uma ferramenta metodológica, um procedimento gráfico, etc. , o que significa que podemos pensar *através* da sombra.

Como afirma William Kentridge em muitas das suas entrevistas, a criação é também o espaço da instauração de verdades provisórias. Trata-se do “exercício da estupidez”, que permite que as ideias nunca se cristalizem em verdades dogmáticas: “acho que me tornei artista porque percebi que precisava de um campo no qual a construção de autoridades fictícias e citações imaginadas fosse motivo de celebração”³⁴ (Kentridge, 2014, p. 14, tradução nossa). Nesse sentido, criar é lançar mão de afirmações passageiras, que podem ser dissolvidas logo em seguida, para reconfigurar novamente os modos de fazer, de pensar e de sentir, assumindo a ambiguidade e a contradição como modos de existência.

A sombra é mais do que uma ferramenta criativa, ela convoca a um experimento de pensamento mais profundo, que se relaciona com uma questão essencial do pensamento contemporâneo, ou seja, o problema do conhecimento e da visibilidade: *é possível pensarmos em uma poética/política da sombra como alternativa de resistência ao excesso de luz e visibilidade no contemporâneo, reconfigurando os modos de ver e conhecer?*

Trata-se de pensar a sombra em seu potencial estético/poético/político, de indagá-la como uma ferramenta crítica capaz de reposicionar a questão do sujeito e da visibilidade. “A sombra, enquanto espaço do possível, virtual e não atualizado, é uma zona de alta potencialidade criativa” (Dilacerda, 2023, p. 59).

Para compreender a sombra e seu potencial estético/poético/político, faz-se necessário antes compreender a relação entre política e estética. Em seu artigo “Sensível: a relação entre estética e política” (2022), o crítico e curador Lucas Dilacerda desvela a relação entre estética, política, visão e conhecimento a partir de uma revisão de diversos autores. Aqui me deterei em conceitos articulados pelo autor a partir do pensamento de Jacques Rancière e Michel Foucault.

De que modo o conhecimento está atrelado à ideia de visibilidade? Para Jacques Rancière (2004), a estética configura o cerne da política, manifestando-se como uma partilha do sensível, um delineamento do dizível, do visível e do audível que estabelece os limites da experiência política. Em perspectiva similar, Michel Foucault (2020) argumenta que o saber possui uma dimensão audiovisual, pois ele demarca o que se torna visível ou audível em cada configuração histórica, definindo as condições de possibilidade para a emergência do conhecimento.

Nessa perspectiva, a potência da arte está em reconfigurar o visível e instaurar novos discursos sobre o real, dando assim condições para a emergência de novas formas de

³⁴ “I think also I became an artist because I realized I needed a field in which the construction of fictional authorities and imagined quotes would be a cause for celebration.”

vida: “uma ‘política’ da arte que consiste em suspender as coordenadas normais da experiência sensorial” (Rancière, 2004, p. 5). Para Dilacerda, assumir a inseparabilidade entre estética e política é perceber que “o poder produz nossa estética, isto é, que o poder produz nossos modos de sentir, perceber, lembrar, imaginar e criar”. (Dilacerda, 2022, p. 6).

Para Dilacerda (2022), a potência da arte reside na forma como ela opera rupturas numa determinada configuração da organização política, inventando outros modos de ver, ouvir, sentir e imaginar: “a potência política da arte é a de criar novas visibilidades e dizibilidades que fujam às formas de ver e de dizer dominantes, isto é, tornar visível o invisível e tornar dizível o indizível, criando assim novas imagens e novos discursos sobre o mundo” (Dilacerda, 2022, p. 8).

No capítulo “Neocolonialismo da luz e poética da penumbra”, publicado em *Estética Alienígena* (2023), Lucas Dilacerda afirma que vivemos um regime de colonialidade marcado por excesso de luzes: “as luzes não nos protegem, as luzes nos cegam e produzem um efeito de verdade, a verdade é um efeito do regime de luz e do regime de linguagem de uma época” (Dilacerda, 2022, p. 57). Desde a invenção do contemporâneo, temos sido bombardeados pelo excesso de luz, de exposição e de vigilância. A visibilidade implica várias formas de controle sobre os corpos, instaurando subjetividades e estabelecendo modos dominantes de pensar e de criar.

O contemporâneo resume-se como a predominância da luz, e o excesso de luz cega! Esse excesso está intimamente relacionado com a luz elétrica, com o pulso luminoso emitido por aparelhos e telas (smartphones, computadores, etc.), pois vivemos imersos em um universo cintilante-ofuscante. De modo análogo, o paradigma neoliberal, face econômica do regime contemporâneo, age na sobrecodificação da vida, impondo aos indivíduos alta performance em seus cotidianos.

O filósofo norte-americano Jonathan Crary, em sua obra *24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono* (2016), discorre sobre as novas estratégias para superar as limitações biológicas do corpo humano no estágio atual do capitalismo tardio, visando a criação de trabalhadores hiper-resistentes às demandas produtivas. Tratam-se de mecanismos de controle e manipulação da vida pelo capital, atualizando um colonialismo da luz no século XXI.

Crary (2016) aponta que a colonização da luz culminou, nas últimas décadas, em pesquisas científicas que almejam exercer controle sobre o sono e a capacidade de sonhar, com o objetivo de forjar trabalhadores incansáveis, a serviço de um regime capitalista marcado pelo consumo e trabalho incessante: “seja como for, esse empreendimento, ao fim inviável, é um exemplo particular de um imaginário contemporâneo para o qual um estado de

iluminação permanente é inseparável da operação ininterrupta de troca e circulação globais” (CRARY, 2016, p. 14).

Diante desse domínio massivo da luminosidade, como podemos inventar vias de escape? Para Dilacerda, essa tarefa só é possível para aquele que assume um devir alienígena, passando a habitar um entre-mundos, posicionando-se entre a luz e a sombra, entre o visível e o invisível. Esse espaço intersticial é o que Dilacerda chama de zona de penumbra, habitado pelo vidente, que nas palavras do autor, “é alguém que não limita sua visão aos objetos iluminados, [...] é alguém que consegue enxergar o escuro de seu tempo” (Dilacerda, 2023, p. 57). O vidente é também aquele que assume uma visão profética.

A penumbra é uma zona de negociação, não está sujeita à captura da luz, nem ao total apagamento propiciado pela sombra. Não é subjugada à captura da visibilidade, nem à captura da invisibilidade. Trata-se de um espaço de lampejo, tal como apontado por Dilacerda. É nesse espaço que se torna possível negociar, burlar e fabricar outras possibilidades de vida, bifurcando a língua, furando o tecido da realidade para inventar novas dizibilidades e visibilidades: “é na penumbra que a imaginação ganha a sua potência política, no espaço iluminado pelos lampejos da vida. É na penumbra que dormimos, relaxamos, desaceleramos e sonhamos” (Dilacerda, 2023, p. 64).

O alienígena é, para Dilacerda, aquele que habita esse espaço penumbral, preenche de possibilidades criativas; aquele que permite ser afetado por forças alienígenas, forças do invisível que modelam o visível, forças não humanas, interespecíficas. Todavia, para habitar esse espaço, é preciso inventar outro tipo de visão.

Nesse sentido, podemos aproximar o conceito de vidente e de profeta de Dilacerda à ideia já discutida de supravisível, cujo sentido não deve ser confundido com as estratégias do poder vigilante, pois não se refere a um estágio de hiper visibilidade ofuscante. Embora o supravisível possa ser provocado como uma reação fisiológica à luz física, ele diz respeito antes à repercussão da imagem-luz no espaço íntimo de uma visão interior, uma visão profética e alucinatória, estado penumbral que nasce como resposta ao excesso de luz na retina. O supravisível surge como reação à luz ofuscante, reconstituindo-a ou retraindo-a ao espaço penumbral, o quase invisível, onde o sonho e o sono se tornam possíveis. O supravisível, nesse sentido, é o estado metafísico que reintegra luz e escuridão.

No livro *Sobrevivência dos vaga-lumes*, Georges Didi-Huberman (2010) traça uma relação dialética entre as pequenas luzes dos vaga-lumes (*lucciole*) e as grandes luzes do paraíso, da irradiância celeste, do fogo divino (*luce*). Esses elementos aparecem primeiro em

Dante, em sua *Divina Comédia*: na descrição da oitava vala infernal encontramos os conselheiros pérfidos ardendo feito pirilampos em suas pequenas chamas.

Em seu texto, o filósofo francês evoca o jovem Pasolini em plena Segunda Guerra. Para o cineasta italiano, os vaga-lumes — que ele toma emprestado também de Dante — representam o desejo, a juventude, a poesia, o erotismo, a arte, com seus frágeis lampejos de inocência, capazes de resistir perante o fulgor da guerra e à fúria dos projetores. Como escreve Didi-Huberman, a guerra traz consigo uma inversão: a grande luz (*luce*) agora será a luz ofuscante dos projetores que iluminam os ditadores fascistas. Os conselheiros pérfidos estão em sua plena glória, e agora perseguem as pequenas luzes, as existências mínimas, os vaga-lumes (Didi-Huberman, 2011).

Em 1975, Pasolini profetiza o desaparecimento dos vaga-lumes, enxergando neles um gesto de sobrevivência fadado ao fim. Algo acontece com a esperança política do cineasta, diz Didi-Huberman, algo que o faz abdicar da imagem poética dos vaga-lumes em sua “vocaç o antropol gica para a sobreviv ncia” (Didi-Huberman, 2011, p. 33). Sobre as ru nas do fascismo da d cada de 1930 e 1940, ergue-se um novo tipo de fascismo, mais radical, cuja ades o n o se d  somente por palavras de ordem, mas sim por gestos e atitudes: “o verdadeiro fascismo   aquele que tem como alvo os valores, as almas, a linguagem, os gestos, os corpos do povo” (Didi-Huberman, 2011, p. 29). Essa nova forma de fascismo exige uma “assimila  o total aos valores da vida burguesa” (Didi-Huberman, 2011). Com ela, se d  tamb m o desaparecimento dos modos de vida populares, com toda sua riqueza e diversidade, amea ados pelo avan o da ditadura do capital (genoc dio cultural).

Em resposta a Pasolini, Didi-Huberman reivindica novamente a sobreviv ncia dos vaga-lumes, capazes de resistir veementemente aos modos de apagamento da hipervisibilidade e  s escatologias apocal pticas que prometem salva  o por meio da luz transcendente, que precisam declarar a morte dos vaga-lumes para reclamar assim o poder de salv -los (Didi-Huberman, 2011).

Para o autor, decretar a morte dos vaga-lumes   como entregar os pontos do jogo,   satisfazer a real inten  o do poder que   nos fazer perd -lo;   assumir o fracasso da nossa imagina  o pol tica em criar alternativas de resist ncia. “  ver somente a noite escura ou a ofuscante luz dos projetores.   agir como vencidos,   estarmos convencidos de que a m quina cumpre seu trabalho, sem resto nem resist ncia” (Didi-Huberman, 2011, p. 42). Nesse sentido, toda escatologia apocal ptica “  prometida em nome da luz, do vidente e da vis o, e de uma luz da luz” (Didi-Huberman, 2011, p. 80).

O que se mostra em risco de desaparecer, portanto, não são os vaga-lumes, mas o desejo de enxergá-los no escuro ou apesar do escuro. Os vaga-lumes foram ofuscados pelas grandes luzes do nosso tempo. Cabe a nós reinventar a imaginação mediante novas estratégias de visibilidade. Não se trata de jogar luz sobre os vaga-lumes, e sim de jogar sombra sobre eles, para que brilhem com sua luz própria (Dilacerda, 2023).

Para Didi-Huberman, é esse desejo fundamental que morre no cineasta italiano, “pois não foram os vaga-lumes que foram destruídos, mas algo de central no desejo de ver, no desejo em geral, logo na esperança política de Pasolini” (Didi-Huberman, 2011, p. 59). Declarar a morte das sobrevivências seria o mesmo que declarar a morte de nossa memória, a morte da nossa capacidade de sonhar e resistir perante todo gesto de violência e de apagamento histórico.

O lampejo dos vaga-lumes, para Didi-Huberman, vem de uma relação dialética onde o outrora se encontra no agora. Esse espaço de lampejo é também o espaço das sobrevivências, onde se estabelece o jogo dialético da imaginação, pois em “nosso modo de imaginar jaz fundamentalmente uma condição para nosso modo de fazer política. A imaginação é política” (Didi-Huberman, 2011, p. 59). A imagem cintilante dos vaga-lumes só se torna possível nesse espaço intersticial de uma visão que não se deixa capturar pelas armadilhas da visibilidade, e que não se dobra ao poder. Ela só pode existir na penumbra, como nos lembra Dilacerda.

A articulação de duas linhas criativas (Decalcomanias e Cintilações) mostra que a sombra tem uma vocação para a representação e para a não representação, situando-se no caminho entre a materialidade e a não materialidade, entre a construção da imagem e sua dissolução. A imaginação se estabelece nesses espaços intersticiais, espaços de lampejo, onde a imagem tem o poder de cintilar como vaga-lume. Campo dialético, de onde podem aflorar novas possibilidades de vida. Através do pensamento desses autores, a sombra e a penumbra são reinterpretadas em sua força criativa. No espaço de negociação entre claridade e obscuridade, emergem outros entendimentos da realidade, favorecendo a contradição, a ambiguidade, a incerteza e a opacidade como atitudes de resistência política e de reinvenção da vida.

Encerrando este percurso, a cintilação figura como a síntese provisória de um processo contínuo, onde a sombra se consolida como signo poético e como instância de conhecimento, invenção e resistência política, e também como condição de possibilidade para a emergência das pequenas luzes, os corpúsculos de imagens que figuram no agora.

As estratégias aqui investigadas apontam ainda para desdobramentos possíveis no campo das instalações audiovisuais, do vídeo e da animação, apostando no potencial de contágio do desenho com outras linguagens, dispositivos e tecnologias que poderão dar continuidade à poética da sombra como campo de invenção estética e política.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Mário. *Poesias completas*: vol 2. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2013.
Disponível em:
<https://veropoema.net/wp-content/uploads/2025/01/Poesias-Completas-Vol.-II-Mario-de-Andrade.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2026.
- BATISTA JR., N. Cinema e revolução: o construtivismo russo e a montagem dialética, bases da pedagogia política das imagens de Eisenstein. **Lutas Sociais**, [S. l.], v. 21, n. 39, p. 64–76, 2017. DOI 10.23925/ls.v21i39.35878. Disponível em:
<https://revistas.pucsp.br/index.php/ls/article/view/35878>. Acesso em: 24 fev. 2025.
- BAXANDALL, Michael. **Sombras e luzes**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Ed. da USP, 1997.
- BEAR, Mark F.; CONNORS, Barry W.; PARADISO, Michael A. **Neurociências**: Desvendando o Sistema Nervoso. Tradução de Jorge Alberto Quillfeldt. Porto Alegre: Artmed, 2017.
- BÍBLIA. A. T. Ezequiel. In: BÍBLIA. Português. **Bíblia online**. [S. l.: s. n.: s.d.]. Disponível em: <https://www.biblegateway.com/passage/?search=Ezequiel%201&version=ARC>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- BISMARCK, Mário. **Contornando a origem do desenho**. Universidade do Porto: FBAUP, 2004. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/79706>. Acesso em: 25 fev. 2025.
- BRESSANE, Júlio. Conversa com Júlio Bressane. Entrevista cedida a Gabriel Linhares Falcão, Matheus Zenom, Paula Mermelstein e Vinícius Dratovsky. **Limite**: revista de ensaios e crítica de arte, [S. l.], 11 jul. 2023. Disponível em:
<https://limiterevista.com/2023/07/11/conversa-com-julio-bressane-i/>. Acesso em: 7 jan. 2026.
- CALVINO, Italo. A luz nos olhos. In: CALVINO, Italo. **Coleção de areia**. 1. ed. Tradução de Maurício Santana Dias. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. p. 127-138. Disponível em:
<https://dlivros.com/livro/colecao-areia-italo-calvino>. Acesso em: 17 abr. 2025.
- CAMARGO, Paulo. Um filme belamente anacrônico. **Gazeta do Povo**: Curitiba, 11 dez. 2013. Disponível em:
<https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/um-filme-belamente-anacronico-48snaed1zgjmku6etwin427ny/>. Acesso em: 7 de jan. 2026.
- CASATI, Roberto. **A descoberta da Sombra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
- CHAUÍ, Marilena. O mito da caverna. In: CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 2000. p. 46-47. Disponível em:
chrome-https://home.ufam.edu.br/andersonlfc/Economia_Etica/Convite%20%20Filosofia%20-%20Marilena%20Chaui.pdf. Acesso em: 9 abr. 2025.
- CHAUÍ, Marilena. **O Mito da Caverna**. [S.l. : s. n. : s.d.]. Disponível em:
https://asmayr.pro.br/arq/cul_mito_caverna.pdf. Acesso em: 9 abr. 2025.
- CRARY, Jonathan. **24/7**: capitalismo tardio e fins do sono. São Paulo: Ubu, 2016.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2011.

DILACERDA, Lucas. Neocolonialismo da luz e poética da penumbra. *In*: DILACERDA, Lucas. **Pensamento alienígena**: a fabulação de novos mundos possíveis. Fortaleza: Raiz Imaginária, 2022. p. 55-65.

DILACERDA, Lucas. Sensível: A relação entre estética e política. *In*: ENCONTRO REGIONAL ANPAP NORDESTE, 4., 2022, Fortaleza. **Anais** [...]. Fortaleza: Even3, 2022. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/ivencontroregionalanpape/473776-sensivel--a-relacao-entre-estetica-e-politica>. Acesso em: 6 abr. 2025.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2002.

FIVE themes: Making a Horse. Direção: William Kentridge. [S. l.], 2014. 1 Vídeo (3 min). Publicado pelo canal Sergio Aquindo. Disponível em: <https://youtu.be/cWBumxzswHW?si=mS59TT-omUEukk-H>. Acesso em: 17 out. 2025.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2020.

HAWKING, Stephen. **Buracos Negros**: palestras da BBC Reith Lectures. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017. E-book.

KENTRIDGE, William. **Six Drawing lessons**. London: The Charles Eliot Norton Lectures, 2014.

LENTES gravitacionais: quando o espaço-tempo curva a luz. **Astronoo**, [S. l.], 1 set. 2025. Disponível em: <https://astronoo.com/pt/artigos/lentes-gravitacionais.html>. Acesso em: 5 jan. 2026.

LÉVI, Éliphas. **Dogma e ritual da alta magia**. São Paulo: Montecristo, 2023.

MACHADO, Arlindo. A Ciência Fictícia. *In*: **Regina Silveira**. Milão / Nova York: Charta, 2011. Disponível em: http://files.cargocollective.com/488432/ArlindoMachado_A-CIENCIA-FICTI-CIA.pdf. Acesso em: 19 jun. 2024.

MARCONDES, Danilo. A alegoria da caverna - República, VII (514a-517d). *In*: MARCONDES, Danilo. **Iniciação à História da Filosofia**: dos Pré-Socráticos a Wittgenstein. Rio de Janeiro: Zahar, 2018. p. 67-73. Disponível em: <https://direito2a.files.wordpress.com/2018/03/iniciacao-a-historia-da-filosof-danilo-marcondes.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2025.

MCCRICKARD, Kate. William Kentridge, um inovador relutante. *In*: TONE, Lilian (org.). **William Kentridge**: Fortuna. Tradução de José Rubens Siqueira e Rafael Mantovani. Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2013. p. 280-289.

MORE Sweetly Play the Dance. **Kentridge Studio**. [S. l. : s.d.]. Disponível em: <https://www.Kentridge.studio/william-Kentridge-projects/more-sweetly-play-the-dance/>. Acesso em: 2 Mar. 2025.

MORE Sweetly Play the Dance - William Kentridge - in entirety - Arles. Arles, 2016. 1 Vídeo (14 min). Publicado pelo canal memphiscameraman. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pA7uob5PIPw>. Acesso em: 2 Mar. 2025.

OLIVEIRA, Carlos Henrique Braga. Por uma poética e uma política da sombra: processos de criação em desenho expandido. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP, FORMAS DE VIDA, 32., 2023, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: Even3, 2023. DOI 10.29327/32anpap2023.668564. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/32anpap2023/668564-por-uma-poetica-e-uma-politica-da-sombra--processos-de-criacao-em-desenho-expandido>. Acesso em: 19 de março de 2025.

PALESTRA de William Kentridge. Rio de Janeiro: [s. n.], 2012. 1 vídeo (43 min). Publicado pelo canal Instituto Moreira Salles. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wjaq4OVyDA8>. Acesso em: 20 ago. 2024.

PLÍNIO. **Textos de Historia del Arte**. Madrid: Visor, 2001.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**: estética e política. Tradução de Mônica Costa Neto. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 2005.

ROCA, José. Regina Silveira: mil e um outros enigmas. In: SILVEIRA, Regina. **Mil e um dias e outros enigmas**. Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2011. p. 7-14.

SALLES, Cecília. **Redes da Criação**: Construção da Obra de Arte. São Paulo: Horizonte, 2008.

SALLES, Cecília A. **Anotações de Daniel Senise**: um canteiro de obras. ARS (São Paulo), São Paulo, v. 1, n. 2, p. 89-107, 2003. DOI 10.1590/S1678-53202003000200008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2915>. Acesso em: 19 maio 2025.

SHADOW Procession. Direção: William Kentridge. [S. l.], 2012. 1 Vídeo (2 min). Publicado pelo canal Beatrijs Albers. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=83eaCwFiwro>. Acesso em: 17 out. 2025.

SILVEIRA, Regina. Desenho e invisibilidade: Um depoimento sobre as Desaparências. In: DERDYK, Edith (org). **Disegno. Desenho. Desígnio**. São Paulo: Ed. SENAC, 2007. p. 171-178.

SILVEIRA, Regina. In Absentia M.D. 1983. 1 instalação. Medidas variáveis. Bienal de São Paulo, São Paulo-SP. Site Alexander Gray Associates. Disponível em: <https://www.alexandergray.com/press/2989-first-intentions-a-review-of-regina-silveira-modus-newcity-brazil/>. Acesso em: 14 out. 2025.

SILVEIRA, Regina. Masterpieces (M.O). 1993. 1 instalação. 200 x 400 x 70 cm. Site Luciana Brito galeria. Disponível em: <https://lucianabritogaleria.com.br/artists/38-regina-silveira/works/9603-regina-silveira-masterpieces-m.o-da-serie-in-absentia-1993/>. Acesso em: 14 out. 2025.

SILVEIRA, Regina. Quimera. 2003. 1 instalação. Medidas variáveis. Site Luciana Brito galeria. Disponível em: <https://lucianabritogaleria.com.br/en/artists/38-regina-silveira/works/9597-regina-silveira-quimera-2003-2011/>. Acesso em: 14 out. 2025.

SILVEIRA, Regina. Desaparência. 2004. 1 instalação. 236 m². El Cubo, Sala de Arte Público Siqueiros, Cidade do México, México. Disponível em: <https://reginasilveira.com/desaparencia/>. Acesso em: 14 out. 2025.

TANIZAKI, Junichiro. **Em Louvor da sombra**. Tradução de Leiko Gotoda. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

TONE, Lilian. O presente contínuo de William Kentridge. *In*: TONE, Lilian (org.). **William Kentridge**: Fortuna. Tradução de José Rubens Siqueira e Rafael Mantovani. Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2013. p. 8-15.

VANISH point. Diretor: William Kentridge. *In*: SELF-PORTRAIT as a coffee-pot. Produção: Rachel Chanoff, Noah Bashevkin, Joslyn Barnes. Joanesburgo: Mubi, 2024. Episódio 3. Disponível em: <https://mubi.com/pt/br/collections/self-portrait-as-coffee-pot>. Acesso em: 10 mar. 2025.