



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE FILOSOFIA, ARTES E CULTURA
DEPARTAMENTO DE ARTES
BACHARELADO EM ARTES CÊNICAS



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**ILUMINAÇÃO CÊNICA E PROJEÇÃO DE IMAGENS: o uso de tecnologias para se
compor o espaço cênico**

JONAS ESTEVÃO FERREIRA GOMES

OURO PRETO – MG

2023



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE FILOSOFIA, ARTES E CULTURA
DEPARTAMENTO DE ARTES
BACHARELADO EM ARTES CÊNICAS



Jonas Estevão Ferreira Gomes

ILUMINAÇÃO CÊNICA E PROJEÇÃO DE IMAGENS: o uso de tecnologias para se compor o espaço cênico

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) ao Curso de Artes Cênicas – Bacharelado do Departamento de Artes Cênicas (DEART) do Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), como requisito parcial para a obtenção do diploma de Bacharel em Artes Cênicas.

Orientadora: Profa. Dra. Letícia Mendes de Oliveira

OURO PRETO – MG

2023



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE FILOSOFIA ARTES E CULTURA
DEPARTAMENTO DE ARTES



FOLHA DE APROVAÇÃO

Jonas Estevão Ferreira Gomes

ILUMINAÇÃO CÊNICA E PROJEÇÃO DE IMAGENS: o uso de tecnologias para se compor o espaço cênico

Artigo apresentado ao Curso de Artes Cênicas do Departamento de Artes do Instituto de Filosofia e Artes da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Interpretação Teatral.

Aprovada em 29 de março de 2023.

Membros da banca

Professora Doutora Leticia Mendes de Oliveira - Orientadora (Universidade Federal de Ouro Preto)
Professora Doutora Nádia Moroz Luciani (Universidade Estadual do Paraná)
Professor Doutor Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi (Universidade Federal de Ouro Preto)

A Professora Doutora Leticia Mendes de Oliveira, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 16 de maio de 2023.



Documento assinado eletronicamente por **Leticia Mendes de Oliveira, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 16/05/2023, às 13:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0525633** e o código CRC **9D25FA4B**.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, Albino e Jerry, e à minha avó, Amélia. Três dos seres humanos mais iluminados que eu conheço, que abdicaram de tanto para que eu pudesse seguir meus sonhos.

Aos meus irmãos, Thialles e Tuane por estarem sempre ao meu lado.

À minha orientadora, Letícia Andrade, que após anos de trabalhos e lutas contínuas, posso chamar de amiga.

Ao Grupo Midiactors, que por quatro anos foi minha casa e meu refúgio universitário.

Aos funcionários do DEART, em especial ao Vinícius, Lu e Jozy por me proporcionarem conforto e abrigo a um universitário perdido e cheio de sonhos.

Aos professores do DEART, que tanto me ensinaram e desafiaram a ir mais longe nas minhas propostas.

Aos meus amigos, que tanto nos meus períodos mais sombrios foram a luz na minha vida e me apoiaram nas minhas mais loucas decisões.

Ao Júlio, um ser humano ímpar, que sempre segurou minha mão, esteve ao meu lado e conseguia me fazer refletir qual o melhor caminho a seguir. Sem ele não sei como conseguiria chegar até aqui.

E por fim, dedico este trabalho à minha sobrinha, Rebeca, razão pela qual eu tento sempre ser a minha melhor versão, para que um dia ela possa se orgulhar do tio que tem.

*A luz é, no espaço, o que os sons são no tempo: a
expressão perfeita da vida (Adolphe Appia)*

RESUMO: O presente artigo foi desenvolvido em concomitância com os resultados da Iniciação Científica intitulada “As Tecnologias e Neotecnologias Teatrais como Criadoras do Espaço Cênico” e visa a análise de criações cênicas sob a ótica do uso da iluminação cênica e projeções de imagens como potencializadoras da criação do espaço cênico. Interessa-nos relacionar como as tecnologias e as neotecnologias utilizadas no teatro (MUNIZ e DUBATTI, 2018) são potencializadas a ponto de serem constituintes da criação do espaço cênico. Por meio de pesquisas bibliográficas, partidas de textos de Bruna Christófaro (MATOSINHOS, 2007, 2021), Cibele Forjaz (SIMÕES, 2013, 2018) e (FORJAZ, 2021) e Marcelo Denny (LEITE, 2012), conseguimos elaborar uma noção ampliada do uso de elementos tecnológicos na cena contemporânea a fim de relacioná-las com a performatividade da luz (LUCIANI, 2020) e a visualidade cênica (TUDELLA, 2007). Os experimentos realizados foram uma cena, *Vanilla*, uma vídeo-instalação, *F•iz•ta* e dois espetáculos, *Abismo* e *Meu vazio em ti, completa*.

PALAVRAS-CHAVE: espaço cênico, tecnologias teatrais, neotecnologias teatrais, performatividade da luz, iluminação cênica.

ABSTRACT: This article was developed in conjunction with the results of the Scientific Initiation titled "Technologies and Theater Neotechnologies as Creators of the Scenic Space" and aims to analyze scenic creations from the perspective of the use of Scenic Lighting and Image Projections as enhancers of the creation of the scenic space. We are interested in relating here how the technologies and neotechnologies used in theatre (MUNIZ and DUBATTI, 2018) are enhanced to the point of being the constituents of the creation of the scenic space. Through bibliographic research, based on texts by Bruna Christófaro (MATOSINHOS, 2007, 2021), Cibele Forjaz (SIMÕES, 2013, 2018) and (FORJAZ, 2021) and Marcelo Denny (LEITE, 2012), we were able to elaborate a broad notion of the use of these technological elements in the contemporary scene, in order to relate such technological uses with the performativity of light (LUCIANI, 2020) and scenic visuality (TUDELLA, 2007). The objects of analysis are a scene, *Vanilla*, a video installation, *F•iz•ta*, and two pieces, *Abismo* and *Meu vazio em ti, completa*.

KEYWORDS: scenic space, theatrical technologies, theatrical neotechnologies, performativity of light, scenic lighting.

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| Introdução: a magia das tecnologias da luz | 1 |
| Experimentos: entre o fetiche, a festa, o delírio e ti | 9 |
| <i>Vanilla</i> | 9 |
| <i>F•iz•ta</i> | 11 |
| <i>Abismo</i> | 13 |
| <i>Meu vazio em ti, completa</i> | 18 |
| Reflexões: o lugar dos equipamentos e da técnica na realidade da universidade pública brasileira | 22 |
| Considerações (finais?) | 25 |
| Referências | 26 |

Introdução: a magia das tecnologias da luz

O presente artigo, apresentado como trabalho de conclusão de curso, foi realizado concomitantemente com o projeto de Iniciação Científica, durante os anos de 2022 e 2023, intitulado “As Tecnologias e Neotecnologias Teatrais como Criadoras do Espaço Cênico”¹, ambos sob a orientação da Professora Doutora Letícia Mendes de Oliveira (Letícia Andrade), e discorre a respeito dos trabalhos práticos desenvolvidos e a relação da utilização de tecnologias, como a *Iluminação Cênica*, e neotecnologias no teatro (MUNIZ e DUBATTI, 2018), a exemplo da *Projeção de Imagens*, amplamente percebida através desta pesquisa, como, por exemplo, através do vídeo (imagem em movimento), podem ser potencializada a ponto da luz construir o espaço cênico.

No recorte desta pesquisa, entendemos a *Iluminação Cênica* e a *Projeção de Imagens* como duas linguagens cênicas distintas. Contudo, ambas são obtidas através da fonte luminosa. Por isso, podemos utilizar um conceito amplo de “luz” visto que para a iluminadora Cláudia de Bem é atribuído ao “sentido, acepção, subjetividade, uma filosofia” (BEM, 2020, p.35). Assim, podemos utilizar “luz” como um conceito amplo que abarca as duas linguagens de maneira abrangente e sensível.

A professora e atriz mineira Mariana Muniz em conjunto com o professor argentino Jorge Dubatti discutem o uso do termo “tecnologia” para referir ao uso das projeções de imagens no teatro, e sugerem uma atualização para “neotecnologias teatrais” ao explicam que

Esse conceito ampliado de tecnologia é importante para não restringirmos sua relação com o teatro à atualidade e, dessa forma, considerar, equivocadamente, um desvio em relação à tradição teatral. Entendemos que faz parte da tradição do teatro sua relação com a tecnologia que, muitas vezes, é utilizada como recurso de ampliação da presença do ator (...). Neotecnológico está se referindo, portanto, ao uso, no teatro, das mídias digitais que revolucionaram a conectividade entre as pessoas em diferentes lugares do mundo, bem como aumentaram consideravelmente a velocidade do compartilhamento de dados e de recursos audiovisuais.

O termo mídias digitais se caracteriza em oposição às mídias analógicas, também chamadas de meios de comunicação de massas: a televisão, o cinema, o rádio etc. Sua principal oposição em relação às mídias analógicas é a ausência de base material nas mídias digitais. (MUNIZ e DUBATTI, 2018).

Assim, entendemos que iluminação cênica como uma tecnologia teatral e a projeção de imagens como uma neotecnologia no teatro.

Desde o surgimento do teatro ocidental, as tecnologias de cada época vêm sendo

¹Tal projeto de Iniciação Científica teve financiamento da Universidade Federal de Ouro Preto pelo EDITAL 14/2021 – Programa PIP/UFOP-1S.

incorporadas na cena. O termo tecnologia é amplo e de significado abrangente, o dicionário *MICHAELIS* indica que a palavra “tecnologia” é o “Conjunto de processos, métodos, técnicas e ferramentas relativos à arte, indústria, educação etc.” (TECNOLOGIA, *in* MICHAELIS, 2022). Marcelo Denny, professor e cenógrafo paulista, traz à tona a ideia de que as tecnologias utilizadas na produção teatral estão intrinsecamente relacionadas aos aspectos socioculturais de sua época. Essa visão é baseada na leitura de Carvalho (2005 *apud* LEITE, 2011), que propõe que as tecnologias são produtos da cultura que as criou, as quais carregam consigo valores, ideias e concepções específicas.

Tal concepção centraliza tecnologia como um fenômeno que se manifesta na sociedade moderna que se caracteriza pela existência do trabalho produtivo (...) porque na produção das condições materiais de vida, necessária a qualquer sociedade, é imprescindível a criação, apropriação e manipulação de técnicas que carregam em si elementos culturais, políticos, religiosos e econômicos, constituintes da concretude da existência social. Deste ponto de vista, tecnologia está intrinsecamente presente tanto numa enxada quanto num computador. (*Ibidem*, p.9).

Denny sugere que é possível traçar uma relação entre as tecnologias utilizadas na produção teatral e o momento histórico no qual foram criadas (LEITE, 2011). Desse modo, a evolução tecnológica estaria, portanto, diretamente relacionada à evolução da sociedade e das artes cênicas. O professor pontua que a utilização das tecnologias mais recentes é uma forma de refletir e dialogar com a sociedade contemporânea.

Essa perspectiva de Denny evidencia a necessidade de se compreender as tecnologias utilizadas no teatro como elementos que possuem uma carga cultural e histórica, as quais são capazes de influenciar e serem influenciadas pela sociedade, visto que à medida que surgem novas tecnologias elas são incorporadas na cena teatral. Nesse sentido, é fundamental que artistas e pesquisadores da área compreendam as implicações das tecnologias utilizadas em suas produções e sejam capazes de refletir sobre o impacto delas na construção da encenação e na própria sociedade.

Quando olhamos para o teatro ocidental do início do primeiro milênio a.C. percebemos que para que as aparições dos *dei ex machina* pudessem se tornar espetaculares, era comum a utilização de guindastes que possibilitavam o efeito. Na era moderna, os sistemas de roldanas e polias permitiram que as trocas de cenários e iluminação, em um palco tradicional, fossem mais dinâmicas. Antes do desenvolvimento de tais tecnologias, as mudanças de cenário eram feitas manualmente, o que tornava as transições mais lentas e complicadas (BROCKETT & HILDY, 2007). Desse modo, é possível afirmar que as tecnologias de cada época estiveram presentes nas criações artísticas. A partir do século XIX, com o surgimento da noção de encenação, novas

tecnologias passaram a ter a possibilidade de, não apenas serem um instrumento técnico para a realização da cena, mas de ter uma função ativa capaz de criar novas camadas estéticas, filosóficas e conceituais para a cena.

Nesse sentido, os elementos tecnológicos podem possuir uma função estrutural e estruturante na cena. Ao utilizar o exemplo da iluminação cênica, a professora, diretora e iluminadora paulista Cibele Forjaz discorre em sua tese de doutorado que a iluminação cênica passa a ser linguagem cênica a partir do momento em que criadores tomam consciência e a utilizam como pilar da cena e não apenas como instrumento de visibilidade (SIMÕES, 2013). Esse conceito pode ser transposto para as demais áreas das artes da cena, como também a cenografia. A partir dos seus usos conscientes, esses elementos se tornam linguagens que podem contribuir para a criação do espaço cênico.

De acordo com a professora e cenógrafa mineira Bruna Christófaro, o espaço cênico é a aliança da cenografia (que está inserida no espaço) em conjunto com as ações dos atores e a encenação (MATOSINHOS, 2007). É o ambiente onde acontece a evolução da narrativa. Esse espaço, dentro da cenografia contemporânea, pode tanto participar de forma passiva, sofrendo ação dos atores ou de forma ativa, como proponente da ação (*Ibidem*). A pesquisadora relaciona espaço cênico e cenografia ao dizer que

A cenografia parte do elemento material que é palpável fora da cena: os materiais, a construção, cores, tamanho, forma. Mas, quando a cenografia passa a ser habitada por personagens, se expande e passa a fazer parte de todo um espaço destinado à cena, o espaço cênico, real apenas durante a realização da performance, do espetáculo. (Idem, 2021, p.19).

A partir da noção de que o espaço cênico é união da cenografia, ação e encenação pode-se decupar as diversas camadas da encenação para que cada uma delas possa ser proponente ativo na criação do universo no qual a criação está inserida. Neste recorte, o foco se dará na utilização de tecnologias e neotecnologias teatrais (MUNIZ e DUBATTI, 2018), em específico a *Iluminação Cênica* e as *Projeções de Imagens*, respectivamente.

A iluminação cênica sempre esteve presente no teatro. Seja por seu uso consciente ou não, é necessário que haja luz para que a cena se torne no mínimo visível. Forjaz diz que o sol foi o primeiro recurso luminoso no teatro, até o momento em que foram ocupados espaços internos, nos quais havia a necessidade de se utilizar fontes luminosas passíveis de serem controladas (SIMÕES, 2013, p.17).

Após a utilização de vários equipamentos luminosos a base de fogo, óleo e demais substâncias, foi a partir do século XIX, com a invenção da lâmpada elétrica, que ocorreu uma verdadeira mudança de paradigma na iluminação cênica. Sem contar a diminuição dos riscos do

uso do fogo em espaços teatrais, a eletricidade possibilitou o maior controle do uso da luz. Desde controlar potências, intensidades até a possibilidade do blecaute. Contudo, essa mudança não se deu de uma hora para a outra.

(...) os aparelhos de iluminação elétrica substituem, pura e simplesmente, os aparelhos de gás, cujos lugares ocupam. Não se descortinam ainda os seus poderes, não se adivinha que a luz elétrica possa tornar-se um meio de expressão dramática: reconhecida como um inegável progresso técnico continua a ser um fator puramente descritivo. (BABLET apud SIMÕES, 2018, p.71).

O fator descritivo, apontado por Bablet, está estritamente relacionado a uma questão técnica, isto é, quando os equipamentos tecnológicos não são agentes proponentes da ação, sua função fica restrita a uma passividade perante a encenação. Assim, um equipamento luminoso fica resumido a apenas deixar a cena visível, cumprindo seu papel técnico, não propondo e compondo uma função estética e semiótica perante a ação cênica.

A mudança de olhar a respeito da iluminação na encenação, para além da tecnicidade, surge principalmente no século XIX com o compositor e encenador alemão Richard Wagner (1813-1883), através do seu conceito da obra de arte do futuro, *Gesamtkunstwerk*². O artista apaga as luzes da platéia, o que gerou “uma reviravolta no ponto de vista da relação entre o público e a obra” (FORJAZ, 2021, p.6) e assim possibilitou uma completa imersão do espectador na cena. Dentre diversas proposições, Wagner também “intenta criar e construir o que ele chama de espaço cênico do futuro” (*Ibidem*), a fim do espectador ser imerso sensorialmente pela encenação, o que servirá de base na construção cênica de diversos artistas que estarão por vir no século XX.

Dentre os diversos artistas inspirados pelas ideias wagnerianas, o arquiteto e teórico suíço Adolphe Appia (1862-1926) merece destaque por propor uma revolução completa na prática da iluminação cênica e cenografia, através de uma “análise crítica da *Gesamtkunstwerk* wagneriana” (*Idem*, p.8), que serviu de base para a construção da sua *obra de arte viva* (*Ibidem*). Enquanto Wagner dizia que as artes, através do drama, criaram a sua obra de arte do futuro, Forjaz diz que para Appia “a arte dramática não é a mera junção das artes, mas empresta das outras artes elementos que a compõem. A organização desses elementos, por sua vez, cabe à encenação.” (*Ibidem*), o que explicita uma evolução e distinção do conceito de Wagner.

Appia dividia as artes teatrais em duas partes: artes do espaço (pintura, escultura e arquitetura) e artes do tempo (poesia e música) e afirmava que “as artes do espaço são imóveis

² A teoria do compositor era a idealização que “as três modalidades artísticas – a arte da dança, a arte do som e a arte da poesia” (FORJAZ, 2021, p. 4) atuassem na cena de forma integrada e coletiva através da “ação dramática” (*Ibidem*, p.5).

no tempo e as artes que se desenvolvem no tempo são igualmente imóveis em relação ao espaço” (*Idem*, p.9). A articulação entre elas se daria pelo movimento. O primeiro elemento de mobilidade que Appia encontrou foi o fator vivo do teatro, o ator, enquanto o segundo foi a luz, que seria a responsável pela vivificação do ator com/e o espaço, “aquilo que era, em sua origem, estático, entra em ação, ganha vida e vira actante da cena ou aquilo que Appia chama primeiro de luz ativa” (*Ibidem*).

A professora e iluminadora paranaense Nadia Luciani diz que “A luz ativa descrita por Appia transforma, então, a atuação da luz na cena, conferindo movimento à cenografia, vivificando a cena e permitindo uma relação concreta entre o ator e o espaço” (LUCIANI, 2020, p.105). Desse modo, entende-se a luz ativa como um componente propositor da cena. É uma camada que impulsiona o movimento cênico, capaz de gerar novos significados, interpretações e complexidade para a criação artística.

O uso de projeções de vídeo e imagens no teatro não é recente. Desde a primeira metade do século XX, diversos encenadores utilizavam a tecnologia de projeções em seus espetáculos e experimentos, sendo que um dos pioneiros foi o diretor alemão Erwin Piscator (1893-1966). Para o artista, o teatro era um meio de transformações e conscientização da sociedade para a situação política da sua época. Um aspecto característico da sua encenação era o uso de projeções de imagens e vídeos de caráter informativo de divulgação política. Forjaz diz que “suas intenções vêm antes da ação e todo seu teatro é explicitamente uma ação de divulgação, propagação e educação políticas, de modo que a arte transforma-se em ‘um meio para um fim’” (SIMÕES, 2013, p.163)

A maneira como o diretor pensava as projeções em cena não eram, como objetivo inicial, adicionar um senso estético para a cena e sim que “Todas informações documentais ou de explicação, tinham por objetivo trazer o contexto histórico da peça para o primeiro plano, à frente da própria cena” (*Ibidem*, p.172). Assim, o uso de projeções para Piscator “não é mais um meio de contar uma história pronta, mas que com tal interferência técnica, o todo (inclusive a dramaturgia) precisa ser repensado, no conjunto da encenação” (*Ibidem*, p.183). Tal feito fez com que o encenador pudesse desenvolver e difundir a utilização dessa tecnologia no teatro no século XX.

Joseph Svoboda (1920-2002), artista e cenógrafo tcheco, que por muitos de seus pares é considerado um dos maiores coreógrafos do século XX, foi o responsável por impulsionar a cenografia como linguagem teatral capaz de conter uma “narrativa poética, visual, sensorial e de

movimento (COHEN, 2018, p.143). Um dos objetivos de Svoboda era impulsionar o movimento da cena e

Em resposta ao cinema, que chegou como uma linguagem nova e dominante das massas, Svoboda desenvolveu técnicas para incorporar essa nova linguagem à cena, formas de integração de linguagens na busca pela representação do movimento, sincronizando espaço e tempo, e colocando a narrativa não-textual em primeiro plano (*Idem*, 2015, p.45).

Suas encenações eram pautadas pela dança, técnicas do cinema e *Teatro negro*³ nas quais não havia texto, tornando a encenação como uma nova mídia compreensível por qualquer pessoa de qualquer nacionalidade (*Ibidem*, p.45). O artista usava projeções em múltiplas telas a fim de adicionar mais camadas de movimento à cena.

O movimento dos atores, a presença do cenário, a luz, o som e a imagem em movimento, eram coordenados e sincronizados perfeitamente, de maneira a sobrepor uma ação real, que acontece no momento ao vivo, a uma imagem pré-filmada, conferindo efeito de continuidade entre cada cena. (*Ibidem*, p.45).

É comum, no teatro contemporâneo, a utilização das mídias, e sua recorrência faz com que elas não sejam mais percebidas como novidade, como aponta o pesquisador britânico Patrice Pavis. O autor, apoiado em Barbiert & Lavenir (1996, p.5 apud PAVIS, 2010, p. 173), entende “mídia” como um sistema de comunicação que possui três funções: conservação; comunicação à distância de mensagens e conhecimentos; e da reatualização de práticas culturais e políticas, ainda diz que “As mídias são sempre máquinas para comunicar; tecnologias incessantemente mais eficazes para fazer circular a informação.” (PAVIS, 2010, p.178).

Com isso, o teatro “constitui uma mídia por excelência e seus componentes mais frequentes são, eles mesmos, constituídos por diversas mídias” (*Ibidem*, p.173).

quando se faz referência ao teatro e às mídias, sugere-se, implicitamente, não apenas que o teatro não é uma mídia e que ele precede e domina estas últimas, mas, sobretudo, que as mídias técnicas, as tecnologias novas ou antigas (vídeo, filme, projeção de imagens) "invadem" o espaço inviolável da representação, ela própria limitada ao desempenho do ator, até à escuta do texto. (...) Porém, o teatro não tem sempre recorrido às tecnologias de toda espécie? E estas, estão tão afastadas da noção de mídia? (*Ibidem*, p.174).

Entendendo estes discursos artísticos e tecnológicos como mídias, Pavis traz o conceito de "Teatro Multimídia", uma cena que se expande em relação à sua própria forma, um "encontro de tecnologias sem o *espaçotempo* da representação” (*Ibidem*, p.178), e que o essencial em cena é o “efeito dessas mídias no palco, especialmente as projeções filmicas, o vídeo, a imagem do

³A cenógrafa Aby Cohen define Teatro Negro como “um tipo de representação cênica essencialmente pautada pela luz, imagem e movimento. Estabelece um cenário de fundo escuro, a presença da luz de forma estratégica a revelar por luz e sombra elementos que aparecem como que recortados neste fundo negro e, ainda, utiliza-se também de recursos de luz negra, trajes e elementos fosforescentes. A encenação baseia-se nas técnicas da dança, da mímica e da acrobacia; não há texto, as narrativas são, portanto, visuais.” (COHEN, 2015, p.45).

vídeo digital, as imagens virtuais tanto quanto as novas tecnologias, presentes e futuras” (*Ibidem*, p.178-179).

Em contrapartida, Marcelo Denny levanta os conceitos de trabalhos “multimídias” e trabalhos “intermídias”. No qual, o primeiro trata dos usos das mídias digitais apenas como uma função situacional, tal qual “a iluminação, o cenário e os figurinos eram usados para situar a ação e sugerir uma abordagem interpretativa particular” (LEITE, 2012, p.15). Enquanto a “intermídia” ocorre quando

uma interação mais extensiva entre performers e noções remodeladas do personagem e do atuar, em que nem o material ao vivo nem o material gravado fariam muito sentido utilizados independentemente, a interação entre mídias altera substancialmente a forma como essa respectiva mídia funciona convencionalmente e convida a uma reflexão sobre sua natureza e seus métodos, configurando um trabalho que chamaremos de ‘intermídia’.” (*Ibidem*, p.15-16).

A partir do exposto, o uso multimídia se dá quando temos as mídias servindo apenas de suporte para criação de situações e feitos, enquanto o uso intermediático no teatro ocorre quando tal mídia consegue ter uma ação ativa e proponente na cena. Ela consegue propor para além de apenas compor situações para os diversos elementos e camadas cênicas.

Com isso, assim como no uso da iluminação cênica, pré lâmpada elétrica, possuímos uma mudança de paradigma do uso em cena dos artefatos tecnológicos. O professor de iluminação e direção teatral Berilo Nosella diz que

não se trata de naturalidade (visibilidade) de um lado e efeito (visualidade) de outro, mas como, num novo contexto do desejo cultura e de ricas potencialidades técnicas, essas duas dimensões se articulam de forma diversa para promover profundas transformações na maneira de pensar e fazer a cena. (NOSELLA, 2018, p.77).

Quando os elementos estão presentes na cena apenas para situar, eles atingem apenas sua função técnica, mas ao tomar o uso consciente e proponente, “a tecnologia nas artes cênicas passa de suporte técnico, gradualmente, para um suporte estético” (LEITE, 2012, p.17).

Para tanto, evocamos o conceito de visualidade cênica, do professor e iluminador baiano Eduardo Tudella.

A visualidade, (...), está relacionada à postura crítica que orienta o iluminador e confere qualidade estética à sua contribuição para a práxis cênica (baseado em Hall Foster). Desse modo, projetar luz sobre a cena promoverá visibilidade. A avaliação de cada um dos aspectos técnicos, estéticos e poéticos de tal ação, identifica a visualidade de um espetáculo, ou a qualidade das imagens [cênicas] que suscitam a articulação do seu discurso poético-visual. Assim, na práxis cênica, os aspectos constitutivos da visibilidade (as fontes de luz e os corpos sobre os quais elas incidem, nas condições específicas do ambiente) contribuem para a qualidade visual, ou visualidade, já indicada pela dramaturgia [ou por outro ponto de partida qualquer que origine um espetáculo], sendo perpassada por variáveis estéticas e poéticas. Tais variáveis incluem os traços de períodos,

de estilos, do ideário que origina e constitui a poética de cada artista.” (TUDELLA, 2017, p. 52-53).

Nosella (2018, p.72) explica de maneira elucidativa o pensamento do pesquisador baiano ao dizer que tornar algo visível envolve mais do que o simples processo técnico de iluminação e reflexão da luz em um objeto, captação pela pelo sistema óptico ocular e decodificação pelo cérebro. De fato, este processo instaura um regime de visão específico, no qual a percepção visual ocorre de uma maneira determinada. Esse modo particular de visualização pode ser denominado de visualidade, ou seja, como um objeto iluminado por uma determinada luz é percebido. Nesse contexto, duas questões se colocam: a primeira diz respeito à forma como o objeto é iluminado, pois a simples incidência de luz não é suficiente para que ele seja visível, já que a percepção dependerá da intensidade, ângulo, características da iluminação, bem como da cor e da relação complexa com as capacidades reflexivas do objeto em si. A segunda questão diz respeito à maneira como a luz codificada pelo cérebro e transformada em imagem é "lida" pelo filtro cultural. Assim, durante o processo de visão, essas duas funções, visibilidade e visualidade, se sobrepõem.

Portanto, a visualidade parte de uma interpretação social que o observador, no nosso caso o público, tem a partir da incidência da luminosidade sob o objeto em questão. Para tanto, o objetivo em questão é a utilização das tecnologias e neotecnologias na construção dessa noção de espacialidade da cena a fim de gerar novas interpretações e composições possíveis para o espectador.

Luciani chama a atenção para o fator performativo que a luz pode ter nos espetáculos teatrais e diz que a iluminação

é performativa porque é estrutural e estruturante do espetáculo, das cenas, das ações cênicas. Ela se explicita em cena, em ação, em atuação conjunta com os demais elementos e seu discurso compartilhado com o espectador, que interfere e constrói igualmente a ação, articulando tempo e espaço, ator e cenário, numa afetação mútua e constante (LUCIANI, 2018, p. 174).

Além disso, a iluminadora destaca que a luz performativa independe de estar inserida na performatividade teatral ou mesmo qualquer manifestação cênica em que a luz esteja inserida. Ela diz que “a luz que performa e dialoga com o espetáculo e o espectador, que age sobre e com a ação cênica, pode se apresentar em qualquer contexto, desde que espetacular e a um público atento, dedicado e igualmente ativo.” (*Idem*, 2020, p.216). Destaca-se aqui a importância também do espectador estar, tal qual o ator em cena, com o corpo presente para observação e experimentação da obra em questão. Neste sentido, a pesquisadora reflete que os

elementos sensoriais da cena (principalmente os visuais), a iluminação, para além do corpo presente, emerge seu potencial performativo por sua luz,

expressa como matéria, e pelo que revela ou oculta, destaca ou atenua, por sua atuação e interação com a cena e com o público. A luz se materializa no palco, transformando cada efeito, feixe e movimento de luz em presença. Desta forma, é possível afirmar que a luz performativa se define como a luz que surge, brota do coletivo e emana da ação, no espaço e tempo presente, sem códigos, enunciados ou instruções, num processo de desconstrução da realidade, dos signos, dos sentidos e da linguagem. (*Ibidem*, p.219).

Para tanto, a luz performativa está relacionada a uma luz que consegue transformar a cena, além de a deixar visível. É a luz que relaciona os demais elementos cênicos, a fim de revelar ao público novos sentidos para a visualidade expandida da cena. A luz pode ter um efeito de impacto constituinte da cena e, se for pensada para tal objetivo, tem o poder de ser estruturante na forma como o espaço cênico é concebido e percebido pelo espectador.

Experimentos: entre o fetiche, a festa, o delírio e ti

Com base nos diálogos propostos, foram realizados experimentos baseados na utilização das tecnologias e neotecnologias teatrais, que resultaram na criação de uma cena (*Vanilla*), uma vídeo-instalação (*F•iz•ta*) e dois espetáculos teatrais (*Abismo* e *Meu vazio em ti, completa*).

Vanilla⁴

A cena *Vanilla* foi realizada pelo Coletivo Interfaces⁵, como trabalho final das disciplinas de Direção III⁶ e Iluminação II⁷ do Departamento de Artes (DEART) da UFOP, apresentada no dia 04/06/22. A cena consistia na representação de uma festa BDSM⁸.

⁴Ficha Técnica:

JESSICA EGOSHI - Direção e câmera

JONAS ESTEVÃO - atuação

MAYARA SCHUAB ANDRADE - atuação

PEDRO METHNER - atuação e preparador de elenco

JÁDER LOURES DE BRITO - atuação

MARCOS BORGES RIBEIRO - atuação

LUCAS LACERDA - iluminação

PEDRO HENRIQUE - dramaturgia e câmera

WELLTRICK SCHNEIDER - produção e auxiliar de sonoplastia

CLARA SCHAEFER - figurino e registro fotográfico

BERNARDO SILVA - design de som.

⁵Coletivo de alunos dos cursos de Artes Cênicas da UFOP.

⁶Trabalho final da discente Jessica Egoshi. Disciplina ministrada pela Professora Doutora Aline Mendes de Oliveira.

⁷Trabalho final do discente Lucas Lacerda. Disciplina ministrada pela Professora Doutora Letícia Mendes de Oliveira (Letícia Andrade)

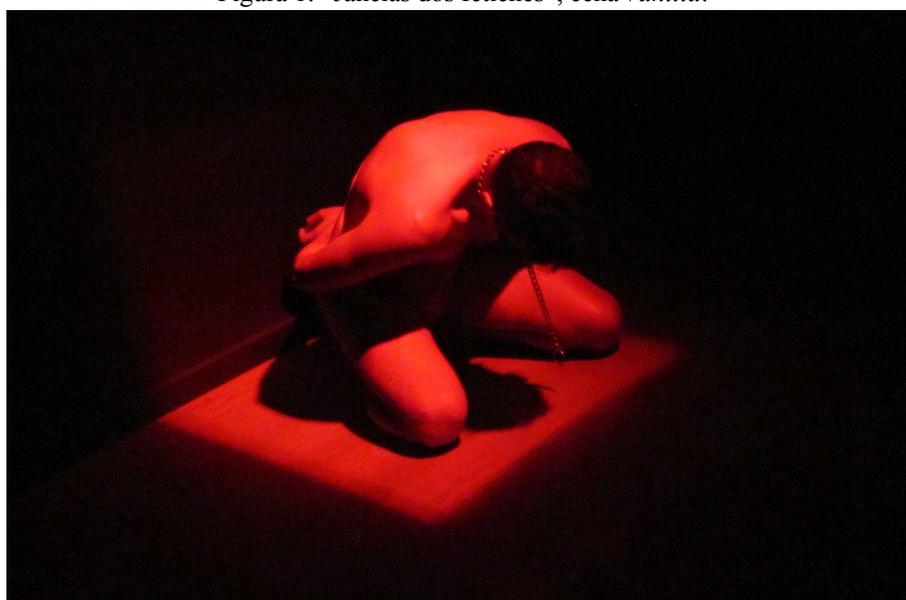
⁸ “O BDSM é um acrônimo utilizado pelo grupo identitário para nomear suas atividades e sintetiza uma variedade de práticas: B é para *bondage*, ou imobilização, geralmente com cordas ou algemas. O par B e D para *bondage* e disciplina, o uso de fantasias eróticas de castigo e punições; que ligam-se ao par D e S que representam a dominação e submissão. São fantasias de entrega ao parceiro sexual e jogos de representação de humilhação e violação. O par S e M representam sadismo e masoquismo, ou sadomasoquismo - o uso de dor como estímulo erótico. O BDSM envolve ainda práticas ligadas ao fetichismo.” (ZILLI, 2007, p.8 e 9).

O processo de criação da diretora se deu através da realização de *workshops* por cada setor de criação da cena. Ainda sem ter uma linha narrativa e dramatúrgica, o iluminador Lucas Lacerda, na realização do seu *workshop*, montou no centro da sala um grande foco de luz e nas paredes da sala focos recortados em formato retangular, que ele denominou de “Janelas dos fetiches”. O jogo, nesse momento, dava-se com dois atores que tinham que escrever os mais variados fetiches em papéis e os colocar para serem sorteados. O jogo se iniciava com uma música tocando e à medida que ela diminuía, um dos atores tinha que ler o fetiche e ir até a “janela” e vender para o outro tal desejo.

O *workshop* foi o “pontapé” para que o rumo da proposta da cena, uma casa de BDSM, tomasse forma e a encenação ganhasse corpo para que as demais funções técnicas tivessem materiais para trabalhar. Foi a partir desse trabalho que a dramaturgia ganhou um caráter de relato do prazer.

A cena se iniciava nos banheiros do DEART e contava com iluminação de LED dentro dos gabinetes. Contudo, havíamos testado a iluminação desta cena no período noturno e a apresentação final aconteceu na parte da tarde, ocasionando que a luz solar não permitiu que se visualizasse os efeitos propostos para cena do banheiro. Após, havia um cortejo que saia do banheiro em direção à sala preta, passando pelos corredores do DEART, iluminados indiretamente pela luz do sol, através das portas das salas que estavam abertas. Dentro da sala, tanto as “Janelas dos fetiches” (Figuras 1 e 2) quanto os focos se mantiveram na cena final, com a diferença do aumento do tamanho do foco e posicionamento de duas janelas nas paredes da sala preta. Toda a iluminação da cena era estática, os atores e público chegavam no ambiente e a luz já estava acesa, com exceção das “Janelas” que eram ligadas no momento dos relatos.

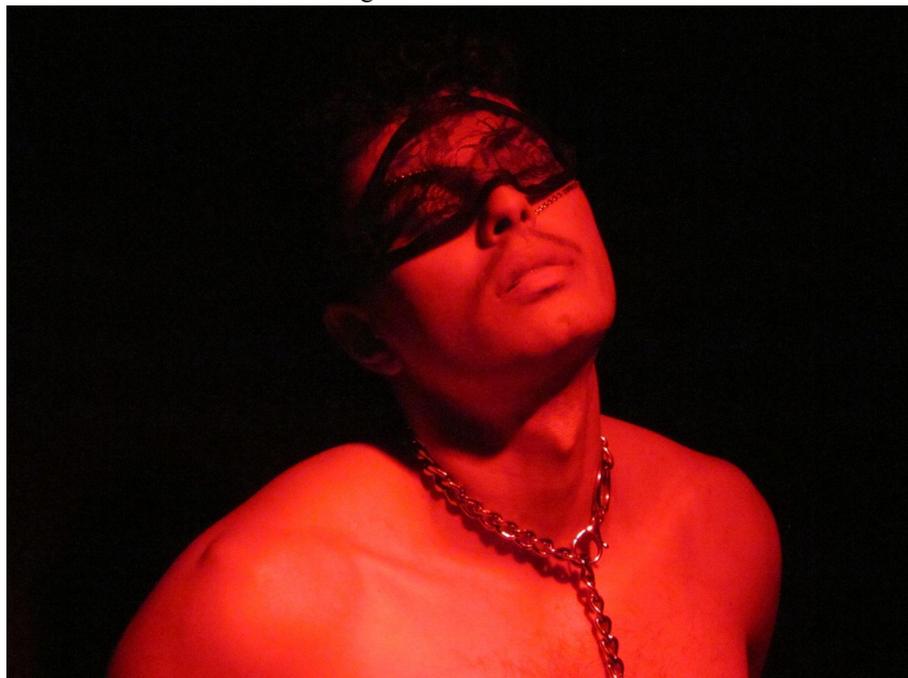
Figura 1: “Janelas dos fetiches”, cena *Vanilla*.



Fonte: acervo do autor.

Por mais que a iluminação cênica fosse estática, consideramos que esse experimento dialoga diretamente com o escopo da pesquisa, visto que foi a partir da proposta da iluminação que toda a cena começou a se desenvolver e os ambientes cênicos se deram por materializados. A iluminação criava a ilusão de se estar dentro de uma festa BDSM. Portanto, a função da luz foi a de construção do espaço cênico, em união com atuação e sonoplastia.

Figura 2: Cena *Vanilla*.



Fonte: acervo do autor.

F•iz•ta⁹

A vídeo-instalação *F•iz•ta*¹⁰ foi realizada com apoio técnico do grupo Midiactors¹¹ como trabalho final da disciplina Arte e Contemporaneidade¹². A obra consistia na projeção de um vídeo, em looping, dentro de uma sala repleta de balões brancos (Figura 3).

A obra nasce de uma atividade da disciplina, uma escrita fluida, na qual o cerne de todas

⁹ Ficha técnica:

JONAS ESTEVÃO: concepção e realização

Midiactors: apoio técnico.

¹⁰Registros

da

vídeo-instalação:

https://drive.google.com/file/d/1tkplRBILn3Obr-8lwN845g2q723AV9Xw/view?usp=share_link;

https://drive.google.com/file/d/1HJUbRGIUscnfn5-ZV6tvFqII7eWsmQT8/view?usp=share_link. Acesso em: 30 dez. 2022.

¹¹Midiactors é um grupo de pesquisa e extensão do DEART da UFOP, cujo “foco de pesquisa consiste na análise e na prática das relações criativas produzidas a partir da manipulação de elementos multimidiáticos, especialmente audiovisuais, e dos possíveis diálogos com conceitos ligados à noção de imagem cênica, teatro, presença e do uso de novas tecnologias aplicadas à cena.” (MARCELINO, 2019, p. 55).

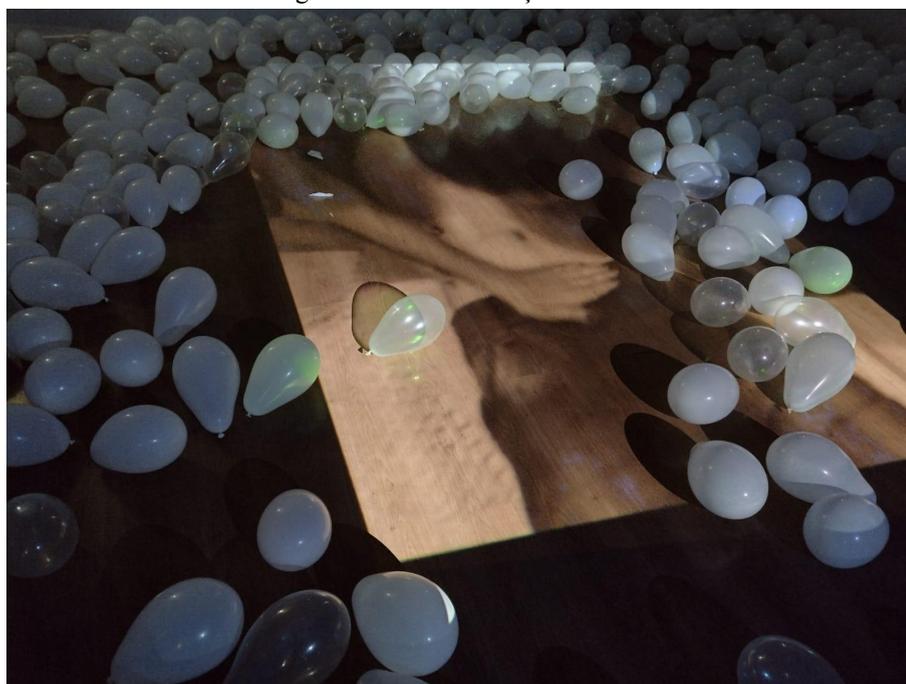
¹² Trabalho final do discente Jonas Estevão. Disciplina ministrada pela Professora Mestra Tamira Mantovani Gomes Barbosa.

as frases continha o questionamento: “quem sou eu?”. Para responder essa pergunta, foram revisitados diversos trabalhos gravados desde 2018.

Ao visitar os trabalhos, foi percebido que algumas angústias permaneciam iguais mesmo após anos. A partir da união de vídeos, tanto de trabalhos antigos, quanto de gravações em casa, festa, etc, foi criada uma narrativa ficcional de alguém que está rodeado de pessoas em diversas comemorações com intercalações de momentos de extrema solidão culminando em um suicídio¹³.

A escolha de realizar a projeção do vídeo em uma espécie de tapete de balões espalhados pela sala, surgiu a partir da contribuição de um membro no grupo Midiactors¹⁴. Como grande parte dos vídeos retratavam momentos festivos, os balões retratavam com eficácia um ambiente festivo.

Figura 3: Vídeo-instalação *F•iz•a*.



Fonte: acervo do autor.

Nesta obra, investigamos os aspectos da visualidade cênica (TUDELLA, 2007) presentes na obra em questão. Identificamos a existência de múltiplas camadas que compõem essa visualidade, incluindo a estrutura física da sala do DEART onde a obra é apresentada; a cenografia, que incorpora elementos sensoriais, como os balões, e a projeção de imagens. Notavelmente, os balões, quando iluminados pelo vídeo, adquirem uma presença mais marcante,

¹³Vídeo disponível através do link: https://drive.google.com/file/d/1-EsfhZJ3sG8lpGB03noW_c3ld1jgG2gY/view?usp=share_link. Acesso em: 30 dez. 2022.

¹⁴ Pedro Methner.

desencadeando uma codificação complexa de leitura cultural no espectador. Ao projetar "memórias" nos balões e na sala, não se ilumina apenas sua fisicalidade, mas também um significado específico. Por meio da projeção de imagens, as memórias contidas nos balões podem ser iluminadas, permitindo que o público identifique e compreenda a natureza dessas memórias. Dessa forma, a visualidade em questão é composta por diversos elementos interconectados, que se combinam para criar uma experiência sensorial e culturalmente significativa para o público.

Deste modo, ao entendermos o espaço cênico como união da cenografia (balões), ação (vídeo projetado no chão e balões) e encenação (a vídeo-instalação em si), conseguimos avançar no entendimento do uso da projeção de imagens para se compor uma noção de espaço cênico. Ao apropriarmos do uso da neotecnologia para o fim de criar esse espaço ficcional.

*Abismo*¹⁵

O espetáculo *Abismo*¹⁶, realizado pelo grupo Midiactors¹⁷ no Museu de Ciência e Técnica da Escola de Minas da UFOP para a edição do ano de 2022 do Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade, realizado pela Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEX) da UFOP. A obra foi criada como parte dos trabalhos do projeto de extensão em concomitância com esta pesquisa. A peça, inspirada na obra de Murilo Rubião, *O Ex-mágico da Taberna Minhota* (RUBIÃO, 2016), unia a direção, iluminação, cenografia, atuação, sonoplastia, arte digital interativa, *videomapping*¹⁸ e figurino na construção de um espetáculo multimídia¹⁹ que colocava o público também como elemento vivo da encenação.

O espetáculo se divide em duas ambiências: o escritório e o onírico. No escritório, há uma representação mais realista de um ambiente de repartição pública, com uma cenografia que

¹⁵ Ficha técnica:

BRUNA CHRISTÓFARO - Direção, Criação Cênica, Direção de Arte e Instalação Interativa

JÉSSICA EGOSHI - Direção, Dramaturgia e Videomapping

JONAS ESTEVÃO - Direção, Iluminação, Vídeos e Videomapping

MARCOS MATTURRO - Músicas Originais

MAYARA SCHUAB ANDRADE - Atuação (Bailarina), Produção e Produção de Cenografia e Figurinos

PEDRO METHNER - Dramaturgia, Atuação (Ex-Funcionário) e Vídeos

WELLTRICK SCHNEIDER - Atuação (Chefe) e Sonoplastia

BERNARDO SILVA - Sonoplastia

CLARA SCHAEFER - Figurinos

JÚLIO MOURÃO - Atuação (Funcionário).

¹⁶O teaser do espetáculo está disponível no link: <https://youtu.be/IE1PNh4iiAw>. Acesso em: 02 mar. 2023.

¹⁷Coordenado pela Professora Doutora Bruna Christófaro.

¹⁸ *Videomapping* ou Projeção mapeada é entendido como os “agenciamentos específicos entre a forma e o conteúdo audiovisual projetado com o espaço (superfície de projeção), e seus contextos situacionais específicos” (MOTTA, 2014, p.52).

¹⁹ Termo usado pelo grupo para denominar o espetáculo.

apresenta elementos dos anos 1930, sons de máquina de escrever, carimbos e sinos. A ambientação sonora se repetia durante toda a cena do escritório, o que criava uma rítmica que ditava os acontecimentos da cena.

A iluminação do primeiro momento foi obtida através do uso de lâmpadas de filamento incandescente penduradas no teto e abajures localizados na mesa do escritório (Figura 4). No instante em que o personagem *Ex-funcionário* rompe com a sua realidade, o espetáculo passa a ter uma perspectiva do seu interior. A cena então passa a ser iluminada por refletores cênicos tradicionais com lâmpadas halógenas, o que rompe com o realismo proposto inicialmente.

O início do momento onírico começa quando o personagem se dirige ao pátio do Museu, onde se encontram instalados diversos refletores de LED. No final do pátio, estava localizada uma cachoeira de névoa d'água, onde era projetada uma instalação interativa de um arco-íris (Figura 5), obtido através da captação da movimentação do ator pelo sensor de movimento *Kinect*.

Figura 4: Cena do escritório, espetáculo *Abismo*.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

Figura 5: Instalação interativa do arco-íris, espetáculo *Abismo*.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

A instalação marcava a aparição da personagem *Bailarina* (Figuras 6 e 7). Sua coreografia e figurino foram inspirados pela bailarina norte-americana Loïe Fuller, uma das pioneiras do uso da iluminação cênica no final do século XIX e início do século XX. A partir da aparição da personagem, ocorria uma explosão de cores por todo o espaço do museu. Essas cores eram modificadas pela movimentação e interação dos personagens. O espaço do museu ganhava novas vidas e perspectivas à medida que ocorriam as variações de coloração. O figurino da *Bailarina* era colorido pela iluminação e ganhava vida através da atmosfera composta pela música, luz e dança. Assim como para a Loïe, o espetáculo primava pela “relação harmônica entre música, movimento e luz como principais aspectos do experimento” (LEONARD, 1964, p.66)²⁰.

Figura 6: *Bailarina* e seu vestido banhado pela luz, espetáculo *Abismo*.

²⁰“Harmonious relationships of music, movement, and light were the primary aspect in her experiments” (LEONARD, 1964, p.66, tradução nossa).



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

Figura 7: *Bailarina* e seu vestido banhado pela luz, espetáculo *Abismo*.



Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

O espetáculo culmina, então, no monólogo do *Ex-funcionário*, iluminado apenas com a cor branca (Figura 8). Na parede atrás do ator era projetado um vídeo contendo partes escritas do texto dramaturgic. À medida que o delírio do personagem se intensificava, mais cores eram adicionadas ao branco inicial (Figura 9), até o momento em que a cena era banhada pela cor âmbar, a fim de se remeter ao início do espetáculo iluminado pelas lâmpadas halógenas de filamento.

Figura 8: *Videomapping* no espaço do Museu, espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo Midiactors.

Figura 9: Videomapping e iluminação cênica no espaço do Museu, espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo Midiactors.

O grupo usa o termo “espetáculo multimídia” para se referir à encenação. Porém, baseado nos estudos do Professor Denny, o termo “espetáculo intermídia” seria mais adequado para se referir à *Abismo*, visto que as diversas mídias utilizadas conseguem se interrelacionar a ponto de serem indissociáveis, o que gera uma intermedialidade²¹ por parte da obra.

Durante todas as cenas, o público tinha livre acesso a qualquer ambiente do museu, podendo transitar por todo o espaço cênico. A professora Christófaros diz que

Uma das diferenças em se utilizar espaços não convencionais para abrigar espetáculos de arte é a possibilidade de se poder trabalhar a presença do público como um componente visual do espetáculo, ou seja: unir atores e espectadores no jogo da exploração do espaço do espetáculo (MATOSINHOS, 2021, p.43).

Neste sentido, o espectador tinha acesso a diversos pontos de vista da cena, podendo ou

²¹“Como conceito, “intermedialidade” implica todos os tipos de interrelação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de “cruzar as fronteiras” que separam as mídias” (CLÜVER, 2011, p. 9).

não interagir e interferir nela, o que o tornava parte da cenografia e da encenação.

O uso da iluminação e projeção de imagens contribuíram para ampliar a noção do espaço físico do Museu da Escola de Minas, o que durante a encenação transformava o espaço cênico. Através da utilização desses artefatos, foi possível agrupar o movimento necessário para unir a atuação com figurino, cenografia e sonoplastia. Assim como vimos em Appia (LUCIANI, 2020, P.105), a luz ativa transforma as relações das camadas cênicas. Em *Abismo*, as funções técnicas ganham um caráter ativo de impacto e alteração do espetáculo como um todo, sendo responsável pela composição estética da obra, a luz performa a fim de criar novas camadas de visibilidade poética no imaginário do espectador.

Meu vazio em ti, completa²²

O espetáculo *Meu vazio em ti, completa* também foi realizado pelo grupo Midiactors em conjunto com o Coletivo Interfaces. Foi realizado como Trabalho de Conclusão de Curso²³ dos discentes Jonas Estevão, Jessica Egoshi e Mayara Schuab e apresentada em outubro de 2022, no Teatro Ouro Preto do Centro de Artes e Convenções da UFOP, além de ser vinculada à programação do Plano de Cultura da PROEX da UFOP. Além de servir como TCC dos discentes, a peça também foi realizada em concomitância com os trabalhos do projeto de extensão Midiactors e com esta pesquisa.

A obra trata de um universo distópico onde o mundo virtual deixa de ser uma extensão da realidade e passa a ser a única realidade possível. Este mundo é chamado de Metaverso e os

²² Ficha técnica:

JÉSSICA EGOSHI - Concepção/ Direção/ Dramaturgia/ Cenografia/ Videomaker

JONAS ESTEVÃO - Atuação/ Dramaturgia

MAYARA SCHUAB ANDRADE - Atuação/ Dramaturgia

EMERSON JOSÉ - Atuação

LUCAS LACERDA - Iluminação

WELLTRICK SCHNEIDER - Sonoplastia/ Preparação vocal/ Técnico de som/ Concepção musical/ Beatmaker/ Preparador de elenco

PEDRO METHNER - Direção de elenco / Videomaker/ Videomapping

PEDRO HENRIQUE - Videomaker

CLARA SCHAEFER - Figurino/ Caracterização

BERNARDO SILVA - Sonoplastia/ Concepção musical/ Beatmaker

BERNARDO ESPINDOLA - Designer gráfico/ Comunicação e Mídias Sociais

HELENA CANUTA - Registro fotográfico

KAI VIANNA - Produção

BENTO - Assistente de maquiagem

MARCOS MATURRO - Orientação musical

MARISA MARTINHO - Intérprete de Libras

²³No Bacharelado em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto é requerido que os discentes apresentem dois Trabalhos de Conclusão de Curso, um prático e outro teórico. *Meu vazio em ti, completa* foi o trabalho prático dos discentes em questão.

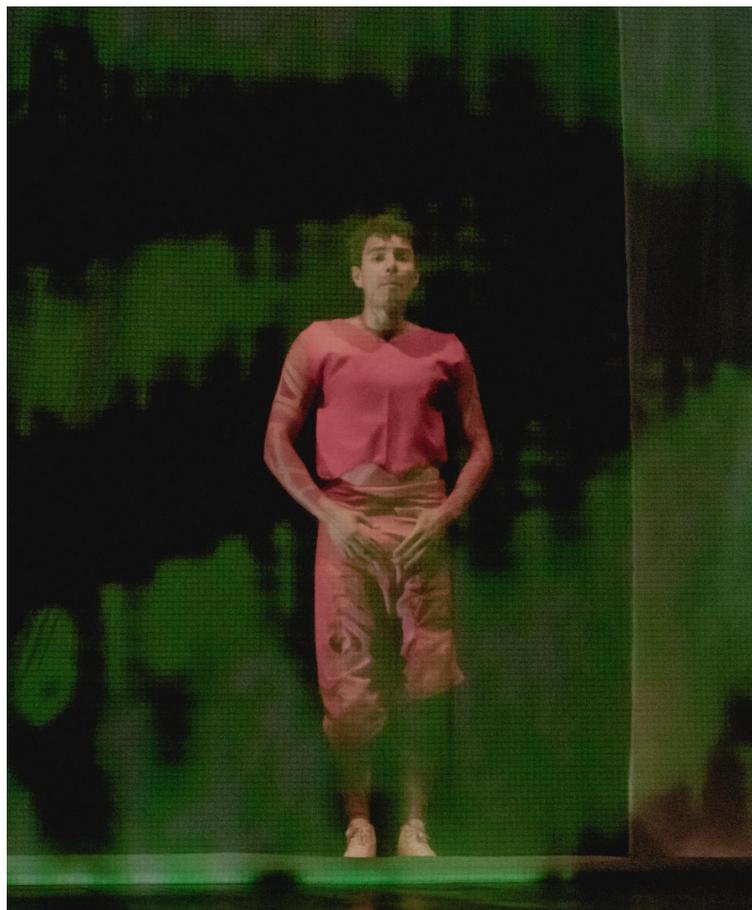
seres presentes nele são os Avatares, que vivem suas vidas baseadas em consciências de seres humanos. Esses têm seus corpos armazenados em cápsulas para garantir a sobrevivência em um planeta Terra, que cessou sua capacidade de garantir o sustento necessário para que todos possam viver.

Durante a primeira parte do espetáculo, acompanhamos o personagem *NBR25021998* (NBR), um Avatar do Metaverso que começa a questionar sua realidade e o mundo no qual ele está inserido. Aqui, é apresentado ao público, através de projeções de imagens, as tarefas cotidianas que esse ser deve cumprir diariamente. Após vários questionamentos, NBR consegue romper a barreira da sua realidade e é projetado no mundo exterior, onde encontra e começa a se relacionar com o personagem *Indivíduo*, um ser humano que sai da sua cápsula e não possui memórias de quem é ou era. Na segunda metade da obra, acompanhamos o relacionamento dos dois seres, através das suas diferenças e similaridades.

A primeira parte do espetáculo é marcada pelo intenso uso de projeções de imagens. A fim de criar uma identidade do Metaverso, foram criadas dezenas de representações visuais baseadas em jogos futuristas dos anos 1970-1980. As imagens eram projetadas em tecidos voil, que foram dispostos em camadas sobre o palco. Duas camadas de tecidos, de três metros de largura cada, ficavam dispostas, cada uma, nas laterais do meio do palco e outra camada, com seis metros de largura, ficava disposta no fundo do palco.

O tecido, pela sua translucidez, possibilitou a projeção das imagens na superfície do voil enquanto era possível observar as ações dos atores que estavam atrás do mesmo (Figura 9). Para que o público pudesse enxergar as cenas localizadas atrás do tecido, era preciso que a iluminação cênica não incidisse diretamente na parte da frente do tecido, mesmo que uma pequena porcentagem da intensidade luminosa refletisse no mesmo, o que ocasionaria uma interferência na projeção. Para evitar tal intercessão de incidências luminosas, os equipamentos de iluminação foram dispostos na vara atrás do tecido para que a iluminação cênica não disputasse espaço com a projeção. Tal fato possibilitou que as duas linguagens cênicas, iluminação e projeção, conversassem e permitiu que o ator interagisse diretamente com a projeção, mesmo que ela não estivesse em contato direto com seu corpo, e que a iluminação não prejudicasse a visualidade da projeção.

Figura 9: Projeção do tecido voil, espetáculo *Meu vazio em ti, completa*.



Fonte: Helena Canuta.

Ainda durante a primeira parte do espetáculo, o personagem *NBR* estava inserido em um meio virtual. Sendo assim, o ator precisava interagir diretamente com a projeção em cena como em uma cena em específico, intitulada *Setor de Jogos*, na qual para ganhar *Coins*, o personagem precisava cumprir tarefas, sendo elas a *Corrida* e a *Colheita*. Na primeira, era projetado no chão do palco uma malha que tinha obstáculos, fazendo com que o ator precisasse interagir diretamente para desviar de tais empecilhos para uma maior veracidade possível do jogo. Para a *Colheita*, eram projetadas flores de diferentes cores em uma parte do tecido voil e se o personagem pegasse determinada flor ganhava determinados pontos. Durante os ensaios deste jogo, observamos que a movimentação do ator precisaria ser extremamente precisa para garantir uma maior verossimilhança para aquela ação. Assim, após certo período de ensaios e preparação, o coletivo optou pela escolha dramaturgicamente do personagem não conseguir pegar nenhuma flor e mesmo assim pontuar, no intuito de gerar ainda mais desconfiança no *NBR* de que aquele mundo não lhe cabia mais.

Figura 10: Aparição do *Indivíduo*, espetáculo *Meu vazio em ti, completa*.



Fonte: Helena Canuta.

Enquanto a projeção era a característica principal na primeira parte, na segunda a iluminação é a responsável pela vivificação de um ambiente apático, quase sem vida ou esperança. O iluminador do espetáculo escolheu a utilização de gelatinas que deixassem o ambiente o mais branco possível, a fim de criar a sensação de que aquele espaço já não era mais habitado. O surgimento do *Indivíduo* (Figura 10) se dava pela plasticidade criada pelo tecido voil, um tecido de malha em contato com o corpo da atriz e a iluminação de ribalta²⁴, responsável por unir e dar vida a todos os elementos.

Com o espetáculo *Meu vazio em ti, completa*, avançamos ainda mais na utilização do uso de projeção de vídeo e sua relação direta com a iluminação cênica, estes indissociáveis da encenação, o que gera para o espetáculo, assim como em *Abismo*, um caráter intermediático. É sempre desafiador o uso da projeção ao mesmo tempo em que se utiliza refletores cênicos, esses possuem uma potência muito mais elevada que os projetores. Ao incidir a luz de um refletor sobrepondo a uma projeção a tendência é que a imagem projetada seja apagada por qualquer efeito que essa iluminação se proponha a ter.

²⁴Luz de ribalta é um tipo de iluminação forte e direcional de baixo para cima do objeto ou ator que se deseja iluminar.

Então, entendemos que a utilização do tecido voil como superfície para receber a projeção e o uso da iluminação vinda de trás do mesmo, foi eficaz o bastante para que as duas linguagens conseguissem manter uma interlocução entre as duas sem uma se sobrepor sobre a outra, a fim de compor com as ações do ator.

Reflexões: o lugar dos equipamentos e da técnica na realidade da universidade pública brasileira

A luz é matéria, é pulsante na criação teatral, consistente, e, também, pode ser fugaz, transitória, líquida, transparente, opaca, instável, um estado em devir, uma atmosfera única de uma realidade única (...) (GOMES & OLIVEIRA, 2021, p.27).

A luz é um elemento fundamental para a vida humana, sendo tão indispensável quanto o ar que respiramos. De fato, as plantas dependem da luz para realizar a fotossíntese, e para os cristãos, a luz foi o primeiro elemento criado. Quando se trata da entidade teatral, a luz é um elemento crucial para a visualização da cena e, assim como a presença do ator, é praticamente indispensável. A importância da luz é inegável, e a evolução da humanidade está diretamente relacionada ao desenvolvimento dos artificios luminosos e às suas implicações filosóficas em qualquer meio em que estejam presentes.

Tais evoluções permitiram que as pessoas não dependessem mais apenas da luz solar para se obter uma luminosidade em ambientes fechados e/ou noturnos, e com o passar do tempo não precisassem mais apenas de lampiões a óleo e gás. Com a invenção da lâmpada elétrica no século XIX, uma maior diversidade de possibilidades para obtenção de luz se tornou disponível. Esse progresso não se limitou à sociedade, tendo impacto direto na cena teatral. Já no século XX começaram a surgir diversos tipos de refletores teatrais com lâmpadas halógenas, como alternativa ao uso do fogo para iluminar a cena teatral. A eletricidade proporcionou uma mudança de paradigmas na capacidade de controle e composição da luz sobre o âmbito artístico.

Atualmente, vivenciamos uma mudança ainda maior no uso da luz na cena: o aparecimento dos equipamentos de LED e suas implicações, problemáticas e possibilidades de uso. A tecnologia LED oferece novas formas de iluminação que consomem menos energia e produzem menos calor, tornando-a uma alternativa atraente em muitas áreas, incluindo o teatro. No entanto, as implicações e os desafios do uso da tecnologia LED precisam ser cuidadosamente considerados e avaliados em relação aos seus efeitos sobre o desempenho teatral e seu impacto ambiental.

Nesse sentido, é importante ressaltar que o acesso a equipamentos de última geração nem sempre é viável para todas as produções teatrais, principalmente no contexto latino-americano. De fato, é necessário um investimento financeiro significativo para aquisição e utilização equipamentos de LED em um espetáculo, o que pode ser impraticável para produções independentes com orçamentos limitados. Dentre os resultados desta pesquisa, apenas o espetáculo *Abismo* utilizou tais equipamentos, devido o espetáculo estar presente na programação do Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade. Para os demais trabalhos, foram utilizados recursos do DEART, como equipamentos com lâmpadas halógenas de excelente qualidade, porém já defasados se comparados com o que há no mercado, além da necessidade de manutenção.

Devido à falta de recursos financeiros de investimentos na universidade pública, para a manutenção dos equipamentos de iluminação cênica e à ausência de um técnico em iluminação cênica do DEART, os artistas (e também estudantes) envolvidos em cada produção tiveram que buscar soluções alternativas para suprir as necessidades técnicas exigidas para atingir os objetivos estéticos cada obra realizada. Nesse sentido, a falta de recursos técnicos e humanos adequados pode representar um obstáculo significativo para a realização de produções teatrais, exigindo que os artistas desenvolvam estratégias criativas e sejam capazes de improvisar soluções para superar as limitações de materiais e de mão de obra.

A carência de um técnico do laboratório de iluminação cênica do DEART gerou, à título de exemplo, na cena *Vanilla*, um grande atraso no tempo de montagem. Devido ao grande número de apresentações no dia em específico²⁵, as monitoras e o iluminador da cena não conseguiram terminar a montagem no tempo programado, o que ocasionou que parte do elenco precisou parar sua preparação para ajudar na montagem. Entendemos que faz parte da formação dos alunos passar por todas as etapas técnicas da formação em iluminação, contudo seria muito mais eficaz e seguro que pudéssemos contar com um profissional técnico e qualificado para determinada função.

Os espetáculos *Abismo* e *Meu vazio em ti, completa*, por fazerem parte do Festival de Inverno e do Plano de Cultura da UFOP, respectivamente, possuíram o apoio da PROEX da UFOP, que ajudou financeiramente para a contratação de um técnico para dar suporte aos espetáculos. O apoio destes profissionais foi de extrema importância para a realização dos espetáculos citados, visto que os discentes não possuíam experiência suficiente para manusear os equipamentos e encontrar soluções ágeis o bastante para suprir os problemas que iam

²⁵ No dia em questão ocorriam as apresentações finais da disciplina de Iluminação II do DEART, com sete cenas a serem apresentadas no dia.

surgindo durante a montagem das peças. Em *Abismo*, por ser realizado em um espaço não convencional e com materiais que os artistas não estavam acostumados, a experiência do técnico veio a “socorrer” e colaborar para que o espetáculo pudesse ser realizado de maneira bem-sucedida no curto prazo estipulado para apresentação.

Dentre os experimentos realizados, conseguimos observar como o uso das tecnologias e neotecnologias atingiram a construção do espaço cênico. Em *Vanilla*, a iluminação foi preponderante para que o coletivo construísse a cena e foi também a responsável por materializar a ambientação desejada, concretizando o espaço cênico. A iluminação foi o elemento principal para o início da construção da cena e de certa maneira foi o que guiou o coletivo a seguir na investigação do mundo BDSM, o que ofereceu um contexto para a narrativa e influenciou a forma como os atores e o público percebiam o espaço.

A iluminação, em conjunto com atuação e sonoplastia, situava o público no ambiente onde eles estavam. A luz possuía poucas variações durante a cena, mas nem por isso ela não era carregada de sentido e significados, seria ela considerada uma luz ativa ou passiva? Como visto anteriormente neste artigo, para Appia uma das funções ativas da luz era a vivificação dos atores com o espaço (FORJAZ, 2021). Portanto, podemos considerar que *Vanilla* possui uma iluminação ativa ao ser responsável não apenas por vivificar o espaço, como também por criar o espaço cênico com suas cores e atmosferas. A luz com pouco movimento, nesse contexto, não significa que ela não carregue significados e sentidos, mas sim que ela foi planejada para tal e compõe um cenário específico.

A vídeo-instalação *F•iz•ta*, que teve por princípio a projeção de vídeo, conseguiu corporificar no espaço uma ideia de encenação. As imagens projetadas no ambiente criavam a noção do espacial em que a “cena” acontecia.

Ao utilizar a projeção de vídeos em um ambiente específico, uma sala repleta de balões, a vídeo-instalação *F•iz•ta* conseguiu criar uma sensação de imersão no espaço, oferecendo ao espectador a possibilidade de se sentir parte da cena representada. A projeção de vídeo, nesse contexto, funcionou como uma ferramenta para criar a noção do espaço cênico, em que a obra acontecia, o que conferiu uma profundidade à experiência sensorial do público.

Além disso, a obra também foi capaz de oferecer ao espectador uma nova perspectiva sobre a relação entre imagem e espaço. Ao projetar imagens em um ambiente específico, a obra de arte pôde explorar a interação entre a imagem projetada e o espaço físico em que ela se encontrava, criando novas camadas de significado e interpretação.

Desta forma, a vídeo-instalação se apresenta como uma obra de arte contemporânea que

explora novas possibilidades de interação entre o receptor e o espaço, por meio da utilização de vídeos projetados em ambientes específicos. A obra oferece uma experiência sensorial rica e imersiva, ao mesmo tempo em que propõe novas reflexões sobre a relação entre imagem e espaço na contemporaneidade.

Os espetáculos *Abismo* e *Meu vazio em ti, completa*, demonstram a evolução da pesquisa sobre o uso de tecnologias de iluminação e neotecnologias teatrais de projeção de imagens na construção do espaço cênico. A utilização desses elementos tecnológicos avançou na compreensão de como eles podem contribuir para a ampliação da noção de espacialidade, oferecendo possibilidades de vivificação do subjetivo dos personagens, expansão do espaço em que a cena estava inserida, criação de novos espaços imagéticos e ampliação da complexidade visual, sensorial e teatral da encenação.

A iluminação em *Abismo* foi fundamental na construção da atmosfera e na vivificação dos personagens, auxiliando na criação de um ambiente mais imersivo e envolvente para o espectador, que se encontrava também em cena como elemento da cenografia e encenação.

Já a tecnologia de projeção em *Meu vazio em ti, completa*, permitiu a criação de novas imagens e espaços, ampliando as possibilidades criativas dos artistas e ampliando a complexidade visual e sensorial da encenação. Combinadas, essas tecnologias permitiram a criação de um ambiente teatral inovador, que explorou novas formas de expressão e interação com o público. Eles demonstram a capacidade dessas tecnologias de ampliar as possibilidades criativas do teatro contemporâneo, o que proporciona novas formas de expressão e de interação com o público, ao mesmo tempo em que enriquecem a experiência sensorial e visual da encenação teatral.

Considerações (finais?)

A pesquisa, ao analisar as obras contemporâneas que utilizam tecnologias e neotecnologias na construção do espaço cênico, pôde constatar a importância da iluminação e projeção de imagens para a criação de novas formas de encenação e atuação. Nesse sentido, surge a necessidade de expandir o olhar sobre a utilização desses elementos, ampliando o escopo de estudo para incluir outras manifestações artísticas que, mesmo anteriores ao surgimento dessas tecnologias, possuem uma relação intrínseca com a iluminação e com a construção do espaço cênico. É neste contexto que surge a proposta de um novo campo de investigação, voltado para a obra da bailarina norte-americana Loïe Fuller.

Ao abordar a obra de Fuller sob a ótica da utilização da iluminação na construção do

espaço cênico, espera-se contribuir para uma maior compreensão sobre a importância da iluminação na história do teatro e da dança. Loïe foi uma das primeiras artistas a utilizar a luz e cor como elemento estruturante da cena, criando espetáculos que exploravam as possibilidades da iluminação para criar efeitos de movimento e transformação de espaço. Sua obra, inovadora para a época, influenciou artistas de diversas áreas e pode ser considerada um marco na história da utilização da luz no teatro e na dança.

Com isso, propõe-se um campo de investigação que possa dar conta da importância do uso da iluminação na obra de Loïe Fuller e sua contribuição para a história teatral. Espera-se que essa pesquisa possa ampliar o olhar sobre a utilização da luz na construção do espaço cênico e sua relação com outras formas de manifestação artística, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada sobre a importância da iluminação na história da arte e para a construção de novas formas de atuação e poéticas cênicas.

O estudo sobre a relação da iluminação cênica e da imagem projetada na construção do espaço cênico pode ser entendido a partir da compreensão de que a luz pode ser considerada um elemento estrutural e estruturante da cena teatral. Essa noção é destacada por Simões (2013) ao levantar a importância da consciência do uso da linguagem da iluminação, que é expandida para a utilização de neotecnologias teatrais. Tais noções estão diretamente relacionadas ao conceito de visualidade cênica (TUDELLA, 2007) e de performatividade da luz desenvolvido pela iluminadora Nádia Luciani (2020), visto que os dois conceitos relacionam a maneira como o público enxerga e interpreta o acontecimento da cena.

Dessa forma, é possível afirmar que a utilização de elementos tecnológicos e neotecnológicos na construção do espaço cênico pode ser preponderante para a criação de uma noção de visibilidade poética e filosófica, contribuindo para uma nova camada de complexidade na montagem, desde que o uso seja consciente e pensado para este fim. Isso implica em uma maior consciência por parte do público acerca desses recursos, que podem ter um papel significativo na construção da cena teatral. Em suma, a relação entre a luz performativa, a linguagem da iluminação e as neotecnologias teatrais podem contribuir para uma ampliação da encenação e para a criação de novas possibilidades estéticas na cena.

REFERÊNCIAS:

BEM, Cláudia Pinto de. **A luz além da cena: vestígios do olhar de uma iluminadora**. Tese (Doutorado em Pedagogia do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo: São Paulo, 2020.

BROCKETT, O. G. & HILDY, F. J. **History of the Theatre**. Boston: Allyn and Bacon, 2007.

CLÜVER, Claus. Intermidialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFG**, [S. l.], p. 8–23, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>. Acesso em: 9 jan. 2023.

COHEN, Aby. A cenografia como performance: influências da Quadrienal de Praga. **REVISTA DO CENTRO DE PESQUISA E FORMAÇÃO**. Sesc, São Paulo, 2018.

COHEN, Miriam Aby. **O Desenho da Cena como experiência: intersecções na prática artística contemporânea entre Cenografia-Instalação-Expografia**. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

FORJAZ, Cibele. A revolução da luz: Uma reinvenção da função da luz no teatro, no início do século XX, estabelecendo novas relações espaciais entre os elementos visíveis da cena. **A Luz em Cena: Revista de Pedagogias e Poéticas Cenográficas**, Florianópolis, v. 1, n. 01, p. 1-32, 2021. DOI: [10.5965/27644669010120210301](https://doi.org/10.5965/27644669010120210301). Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/aluzemcena/article/view/19985>. Acesso em: 11 dez. 2022.

GOMES, Jonas Estevão Ferreira; OLIVEIRA, Leticia Mendes de. À luz da criação: a iluminação cênica como instigador da criação do curta-metragem “janelas da alma”. **A Luz em Cena: Revista de Pedagogias e Poéticas Cenográficas**, Florianópolis, v. 2, n. 2, p. 1-28, 2021. DOI: [10.5965/27644669020220210202](https://doi.org/10.5965/27644669020220210202). Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/aluzemcena/article/view/21063>. Acesso em: 5 jan. 2023.

LEITE, Marcelo Denny de Toledo. **Caleidoscópio digital: contribuições e renovações das tecnologias da imagem na cena contemporânea**. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. DOI: [10.11606/T.27.2012.tde-21022013-153602](https://doi.org/10.11606/T.27.2012.tde-21022013-153602).

LEONARD, William Everett. **Loie Fuller's Contributions to Stage Lighting**. (Dissertação de mestrado). Texas: *Texas Technological College*, 1964.

LUCIANI, Nadia Moroz. **Iluminação Cênica: A performatividade da luz como elo entre a cena e o espectador**. Tese (Doutorado) - Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2020.

_____. Notas sobre a luz performativa em Darwin. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 31, p. 162-177, 2018. DOI: [10.5965/1414573101312018162](https://doi.org/10.5965/1414573101312018162). Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101312018162>. Acesso em: 6 jan. 2023.

MARCELINO, Danilo Lucas. **ARTE - TECNOLÓGICA: A CAPTAÇÃO DE MOVIMENTOS PARA INTERAÇÃO COM PROJEÇÕES MAPEADAS**. Resumos do 8º Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP. São Paulo: PPGAC - ECA/USP, 2019.

MATOSINHOS, Bruna Christófar. **O chão em que o ator deve pisar: Espaço Cênico e Cenografia no Romeu & Julieta do Grupo Galpão**. Dissertação de Mestrado. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2007.

_____. **ENTRE O REAL E O SONHO: Criação interdisciplinar para o Espaço Cênico interativo.** Tese (Doutorado em Artes). Universidade de Lisboa, Lisboa, 2021.

MOTA, Márcio Hofmann. **Video mapping / projeção mapeada: espaços e imaginários deslocáveis.** Dissertação (Mestrado em Artes). Brasília: Universidade de Brasília, 2014.

MUNIZ, Mariana Lima; DUBATTI, Jorge. Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina). **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, RS, v. 8, n. 2, p. 366-389, abr. 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/presenca/article/view/69727>. Acesso em: 21 out. 2021.

NOSELLA, Berilo Luigi Deiró. APONTAMENTOS SOBRE A HISTÓRIA DA ILUMINAÇÃO MODERNA: a parceria entre tecnologia e cena. **Arte da Cena (Art on Stage)**, Goiânia, v. 4, n. 2, 2018. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/artce/article/view/54795>. Acesso em: 3 fev. 2023.

PAVIS, Patrice. **A Encenação Contemporânea: origens, tendências, perspectivas.** Trad. Nanci Fernandes. Editora Perspectiva. São Paulo, 2010.

RUBIÃO, Murilo. **Obra completa: Edição do centenário.** São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

SIMÕES, Cibele Forjaz. A eletricidade entra em cena. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 31, p. 063-077, 2018. DOI: [10.5965/1414573101312018063](https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101312018063). Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101312018063>. Acesso em: 11 dez. 2022.

_____. **À luz da linguagem. A iluminação cênica: de instrumento da visibilidade à "Scriptura do visível".** Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. DOI: [10.11606/T.27.2013.tde-18112013-155400](https://doi.org/10.11606/T.27.2013.tde-18112013-155400).

TECNOLOGIA. In: **MICHAELIS: Dicionário Escolar Língua Portuguesa.** Editora Melhoramentos Ltda, 2022. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/tecnologia/> Acesso em: 06 dez. 2022.

TUDELLA, Eduardo. **A luz na gênese do espetáculo.** Salvador: EDUFBA, 2017.

ZILLI, Bruno Dallacort. **A perversão domesticada: estudo do discurso de legitimação do BDSM na Internet e seu diálogo com a psiquiatria.** 2007. 95 f. Dissertação (Mestrado em Saúde Coletiva) – Instituto de Medicina Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2007.