



Intermedialidade, projeção de imagens e iluminação cênica no espetáculo *Abismo*

Jonas Estevão Ferreira Gomes

Para citar este artigo:

GOMES, Jonas Estevão Ferreira. Intermedialidade, projeção de imagens e iluminação cênica no espetáculo *Abismo*. *A Luz em Cena*, Florianópolis, v.6, n.11, jun. 2026.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/27644669061120260202>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



Intermedialidade, projeção de imagens e iluminação cênica no espetáculo *Abismo*¹

Jonas Estevão Ferreira Gomes²

Resumo

Este artigo analisa a concepção do espetáculo *Abismo* (2022), do grupo *Midiactors* sob a ótica da pesquisa-criação em artes da cena. A fim de investigar a transição da obra de uma lógica multimídia para uma estrutura intermídia, onde luz e projeção tornam-se indissociáveis da dramaturgia. A pesquisa articula o legado de Loïe Fuller a tecnologias contemporâneas no contexto *site-specific* do Museu da Escola de Minas (UFOP). Os resultados demonstram que a hibridização entre corpo e mídias digitais instaura uma fenomenologia da percepção que transcende a função técnica, convertendo a iluminação em um vetor de subjetividade e imersão.

Palavras-chave: Intermedialidade. Iluminação cênica. Projeção de imagens. Site-specific.

Intermediality, image projections, and scenic lighting in the play *Abismo*

Abstract

This article analyzes the conception of the performance *Abismo* (2022), by the *Midiactors* group, through the lens of practice-based research in the performing arts. It investigates the work's transition from a multimedia logic to an intermedia structure, where light and projection become inseparable from the dramaturgy. The research articulates Loïe Fuller's legacy with contemporary technologies within the site-specific context of the Museum of the Mines School (UFOP). The results demonstrate that the hybridization between the body and digital media establishes a phenomenology of perception that transcends technical function, converting lighting into a vector of subjectivity and immersion.

Keywords: Intermediality. Stage lighting. Image projection. Site-specific.

¹ Revisão ortográfica realizada por Julio Mourão de Paiva.

² Doutorando e mestre em Artes linha Artes da Cena, pelo Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGArtes) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Iluminador Cênico, formado pelo Centro de Formação Artística e Tecnológica (CEFART) do Palácio das Artes, em Belo Horizonte. Atualmente é Assistente de Estúdio do Senac São Miguel Paulista (Senac SMP) nos cursos de Teatro. Membro do grupo de pesquisa CNPQ "Barracão - Núcleo de Pesquisa e Experimentação em Cenografia e outras práticas espaciais cênicas-performativas"

✉ jonasefg.3m@gmail.com | 🌐 <http://lattes.cnpq.br/3080453603219596> | 🆔 <https://orcid.org/0000-0002-0998-5454>



Intermedialidad, proyección de imágenes e iluminación escénica en la performance *Abismo*

Resumen

Este artículo analiza la concepción de la performance **Abismo** (2022), del grupo Midiactors, bajo la óptica de la investigación-creación en las artes escénicas. Se examina la transición de la obra desde una lógica multimedia hacia una estructura intermedial, en la que la luz y la proyección se vuelven indisociables de la dramaturgia. La investigación vincula el legado de Loïe Fuller con las tecnologías contemporáneas, en el contexto específico del Museo de la Escuela de Minas (UFOP). Los resultados demuestran que la hibridación entre el cuerpo y los medios digitales establece una fenomenología de la percepción que trasciende la función técnica, transformando la iluminación en un vector de subjetividad e inmersión.

Palabras clave: Intermedialidad. Iluminación escénica. Proyección de imagen. Site-specific.



ENTRE A BUROCRACIA E O SONHO: uma fusão de luz e corpo³

Sob o crepúsculo de uma noite de inverno em Ouro Preto, Minas Gerais, desenrolava-se a penúltima noite da edição de 2022 do Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade — evento realizado pela Pró-Reitoria de Extensão de Cultura (PROEX) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). O cenário, o jardim do Museu da Escola de Minas na Praça Tiradentes, transfigurava-se sob uma cenografia de luzes cromáticas que acolhia o público em sua expectativa. Com a abertura dos portões e o ingresso dos espectadores, a quietude da noite foi rompida pela percussão mecânica das máquinas datilográficas, sonoridade que anunciou a gênese e o desvelar do espetáculo *Abismo*⁴ (Figura 1)⁵, do grupo *Midiactors*⁶.

À direita do espaço cênico, o público confrontava-se com uma repartição burocrática anacrônica, evocando o rigor das décadas de 1930 e 1940 (Figura 2). Nela, três personagens — o *Ex-Funcionário*, o *Colega de Repartição* e o *Chefe* — entregavam-se a uma partitura de ações repetitivas, trajando indumentárias propositalmente desproporcionais aos seus corpos, sugerindo um desajuste existencial. A atmosfera era inicialmente esculpida por uma iluminação de tons quentes, proveniente de lâmpadas halógenas de filamento suspensas e abajures de mesa; tal escolha luminotécnica, em simbiose com a cenografia e a sonoplastia, fundamentava uma visualidade de matiz realista.

³ O presente artigo é fruto do último capítulo da minha dissertação de mestrado intitulada *A DANÇA DA LUZ: da visibilidade à visualidade da Dança Serpentina e suas reverberações na cena contemporânea* (Gomes, 2025) realizada no PPGArtes da UFMG com financiamento da CAPES.

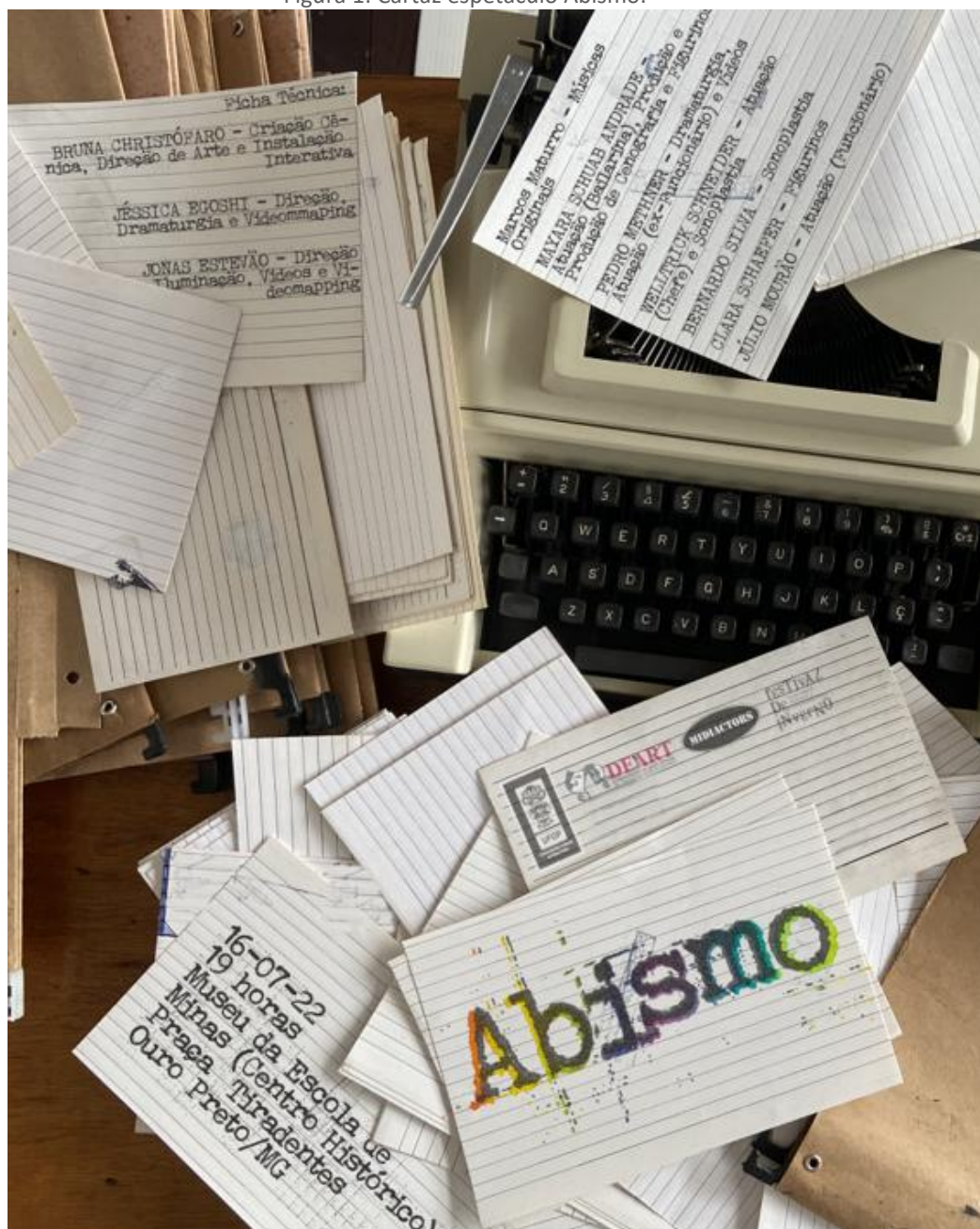
⁴ O espetáculo completo pode ser conferido através do link <https://youtu.be/VFinotGj6Gg>. Acesso em: 14 jan. 2026.

⁵ 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).

⁶ O grupo *Midiactors* integra elementos multimidiáticos como “projeções de vídeo e outros recursos eletrônicos como componentes essenciais de suas encenações. O grupo foi fundado em 2013 como um projeto de pesquisa e extensão da Universidade Federal Ouro Preto (UFOP) — até 2022, o grupo passou pela coordenação das professoras Dra. Aline Mendes de Oliveira, Dra. Letícia Mendes de Oliveira (Letícia Andrade) e Dra. Bruna Christófaro.” (Estevão, 2025, p.8).



Figura 1: Cartaz espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo do autor.



Figura 2: Cena Escritório, espetáculo *Abismo*.



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

A imersão do espectador era rompida quando o personagem *Colega de Repartição* rompia a noção realista estabelecida. Ao dirigir-se à plateia em um monólogo sobre o *Ex-Funcionário*, a iluminação transmutava-se sob o brilho técnico de refletores PAR 36, alterando a percepção espacial. Após essa intervenção, o tempo em cena parecia suspender-se na imobilidade dos demais atores, enquanto as ações do personagem *Ex-Funcionário* eram tensionadas pela sonoridade de badaladas de sinos. Em um gesto de despojamento identitário, o personagem desfazia-se das vestes formais e, sob uma roupagem neutra, transicionava para o pátio do museu, simbolizando uma ruptura com a estrutura burocrática outrora estabelecida.

No deslocamento em direção ao pátio, a travessia do *Ex-Funcionário* era pontuada por uma sucessão lumínica de refletores LED (RGBAWA e RGBWAUV+)⁷, cujos facho se acendiam em

⁷ O espetáculo contava com o seguinte rider técnico: 8 lâmpadas de filamento 220v; 8 lâmpadas de filamento 110v; 2 PAR 36; 2 tripés; 1 PC; 1 Mini Dimmer; 24 Refletor LED RGBWA+UV; 5 Refletor LED RGBWA; 1 Splitter DMX; 1 mesa de controle DMX; 30 cabos Xlr de 2 metros; 10 cabos Xlr 5 metros; 50 extensões de tamanhos diversos; 5 filtros de linha com 6 entradas; 1 projetor 6000 lumens; 1 tripé para projetor; 1 cabo HDMI 20 metros.



diálogo com o caminhar do ator. O destino era uma instalação interativa situada na escada de pedra de acesso ao mezanino, onde a tecnologia e o efêmero se fundiam: por meio de sensores de movimento, a coreografia do intérprete evocava o surgimento de um arco-íris sobre uma suspensão de névoa d'água (Figura 3). A atmosfera era novamente tensionada por badaladas de sinos que, em um contraste espacial, anunciavam no mezanino a *Bailarina*, última figura a integrar a trama.

Envolta em um traje branco de mangas longas que velava sua silhueta, a *Bailarina* era transfigurada por uma profusão cromática que tingia sua indumentária durante a descida ao centro do pátio (Figura 4). O encontro entre os dois personagens culminava em uma coreografia expansiva, ocupando a totalidade do espaço, agora saturado pelas cores vibrantes emanadas pela presença da nova figura. Contudo, essa plenitude era transitória; após a separação dos corpos, o *Ex-Funcionário* permanecia só, enquanto a estética visual sofria uma mutação drástica.

Figura 3: Uso da instalação no espetáculo *Abismo*.



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



Figura 4: Bailarina e Ex-Funcionário, espetáculo *Abismo*.



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

O museu era subitamente submerso por uma luz branca, de caráter absoluto e chapado, proveniente dos sistemas de LED. Essa atmosfera, de contornos manicomiais, era reforçada por uma projeção na parede que expunha, em letras pretas, a própria dramaturgia da obra (Figura 5). Imerso nesse cenário pálido, o personagem entregava-se a um monólogo marcado por devaneios e questionamentos sobre a sua percepção do real. O encerramento do espetáculo se dava através de um retorno cíclico: a voz do *Chefe* ressoava a linha inaugural do texto, enquanto a iluminação regredia aos tons de âmbar, referenciando a ambiência claustrofóbica e burocrática do escritório inicial.



Figura 5: Iluminação branca e videomapping no espaço do Museu, espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo do Autor

A arquitetura dramatúrgica do espetáculo estruturava-se na oscilação entre as esferas do real e do onírico, utilizando a iluminação e os dispositivos visuais como os principais vetores dessa transmutação narrativa. O segmento inaugural, ancorado na poética de Murilo Rubião (2016) em seu conto *O Ex-Mágico da Taberna Minhota*, debruça-se sobre a condição do funcionalismo público sob uma perspectiva alegórica. Nessa fase, a cena reflete a vida anódina e o vazio existencial do indivíduo subjugado à mecanização burocrática, na qual a rotina age como uma força centrípeta que oblitera a subjetividade em favor de uma existência autômata.

Em contrapartida, a segunda metade da obra rompia com a sobriedade do cotidiano ao mergulhar na dimensão do sonho, ao adquirir sua força estética da inovação técnica de Loïe Fuller (1862-1928). Pioneira da dança moderna e da integração tecnológica, a herança de Fuller manifestava-se na figura da *Bailarina*, que reconfigura o espaço cênico através de uma imersão completa. Aqui, o espaço tornava-se um campo de interação fluida: tecidos, movimentos e luzes compõem uma coreografia psíquica que externa o íntimo do personagem.



As experimentações de Fuller, iniciadas no final do século XIX, foram fundamentais para que, com um vestido branco com longas mangas, explorássemos um novo universo de relação material e física da luz. (Christóforo; Gomes & Baldin, 2023, p.12).

A intersecção entre essas dimensões é mediada por recursos tecnológicos e midiáticos, como projeção mapeada (*videomapping*)⁸ e projeções interativas, que desenhavam no pátio do museu as camadas da experiência existencial do *Ex-Funcionário*. A narrativa atingia sua culminância fenomenológica no momento em que o personagem confronta o abismo de sua própria solidão; as cores vibrantes e o dinamismo da *Bailarina* desvaneciam-se gradualmente, cedendo lugar a uma branquidão pálida e estática — um espelho visual do silêncio e do isolamento que encerram sua trajetória.

Dessa forma, emerge o questionamento central que tenciona os limites da representação: como se articulam as relações de interdependência entre as mídias quando estas se entrelaçam de tal maneira que suas fronteiras se tornam porosas e indissociáveis? Quando a luz, a projeção e o corpo não apenas colaboram, mas se fundem em uma unidade ontológica, a tecnologia deixa de ser adorno para se converter no próprio cerne da linguagem cênica. A obra, portanto, deixa de *conter* mídias para *ser* mídia, subvertendo a hierarquia tradicional do palco em prol de uma simbiose onde a existência de um elemento é o sopro vital do outro. É sob este prisma de fusão e indissociabilidade que as especificidades técnicas e fenomenológicas que transformam o espetáculo em um organismo vivo de luz, movimento e intermedialidade.

PARA ALÉM DO MULTIMÍDIA: Uma reflexão sobre a Encenação Intermídia

A arquitetura cênica de *Abismo* combina uma pluralidade de linguagens que transcendem a tríade convencional de luz, som e cenografia. Ao integrar figurinos, maquiagem, projeções de vídeo e instalações interativas, a obra instaura uma hibridização que desafia classificações superficiais. Embora, em sua gênese, o coletivo tenha designado a montagem como um

⁸ A projeção mapeada é caracterizada como uma manifestação artística de caráter híbrido, cuja flexibilidade possibilita sua aplicação em múltiplos cenários, desde apresentações operísticas a eventos de música eletrônica, nos quais a coordenação entre áudio e vídeo é mediada por software de programação reativa. Essa técnica, ao transpor imagens para uma superfície, configura-se como uma linguagem artística contemporânea, com a capacidade de gerar signos e atribuir novos significados a espaços.” (Estevão, 2025, p.10).



espetáculo multimídia — termo frequentemente naturalizado e pouco tensionado no campo das artes — este trabalho propõe uma revisão terminológica. Sustento, com base nas reflexões de Patrice Pavis (2010), Marcelo Denny (Leite, 2012) e Claus Clüver (2012), que a obra se configura propriamente como um *espetáculo intermídia*, dada a porosidade e a interdependência mútua estabelecida entre seus elementos constituintes.

Ao investigar as artes da cena, Patrice Pavis (2010) observa que a onipresença das mídias na contemporaneidade tende a invisibilizar seu caráter inovador, tornando-as constituintes indissociáveis do cotidiano teatral. Segundo o autor “As mídias são sempre máquinas para comunicar; tecnologias incessantemente mais eficazes para fazer circular a informação.” (Pavis, 2010, p. 178). Apoiado em Barbiert e Lavenir (1996 *apud* Pavis, 2010, p. 173), Pavis delinea a mídia como um sistema comunicacional estruturado em três pilares fundamentais: a conservação (preservação da memória informativa), a transmissão (comunicação de saberes à distância) e a reatualização de práticas culturais e políticas. Tal taxonomia expande a compreensão do fenômeno midiático, elevando-o de simples canal de transmissão a um agente ativo na evolução e disseminação do tecido sociocultural.

Nesse horizonte teórico, Pavis defende que o teatro não apenas se apropria de tecnologias externas, mas configura-se como uma mídia por excelência. O autor desafia a dicotomia tradicional entre a arte do palco e os meios tecnológicos, argumentando que os componentes fundamentais da cena já carregam, em sua essência, uma natureza midiática multifacetada. Assim, o teatro é compreendido como um território inerentemente interdisciplinar e híbrido, onde as linguagens não apenas coexistem, mas se entrelaçam em uma trama comunicacional orgânica e indissociável.

[...] 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? (Pavis, 2010, p.174).

O pensamento de Marcelo Denny (Leite, 2012) ilumina o desconforto epistemológico que ainda permeia o reconhecimento do teatro enquanto mídia. Para o autor, persiste uma visão



fragmentada que reduz a cena a uma mera fusão de artes preexistentes — como a literatura, a pintura e a música — em uma resistência histórica em concebê-la como uma forma de expressão autônoma e sintética. Contudo, em convergência com as reflexões de Pavis, Denny nos impele a reconhecer a complexidade do fenômeno teatral como um sistema comunicacional que, em sua evolução, subverteu a dependência das belas-artes para se afirmar através de uma multiplicidade de meios. Ao aceitar o teatro como mídia *per se*, descortina-se a necessidade premente de distinguir os conceitos de multimídia e intermídia, campos onde as perspectivas de Denny e Pavis se tencionam e divergem.

Para Pavis (2010, p.178), o teatro multimídia caracteriza-se como o "encontro de tecnologias sem o espaçotempo da representação". Nessa perspectiva, a essência da encenação reside no impacto sensorial gerado pela presença tecnológica no palco, abrangendo desde as projeções fílmicas e o vídeo digital até as "imagens virtuais tanto quanto as novas tecnologias, presentes e futuras" (Pavis, 2010, p. 178-179). O autor delineia um panorama dinâmico onde o cerne da obra é a ocupação do espaço por dispositivos midiáticos, independentemente de terem sido concebidos especificamente para aquela dramaturgia ou se sua integração lógica é plena. Para Pavis, a simples coabitação das mídias em cena já configura o fenômeno multimídia.

Em contrapartida, Denny apresenta uma postura crítica frente ao que considera um uso desorientado e, por vezes, indiscriminado deste termo. Para o professor, a transição do "multimídia" para o "intermídia" não é apenas uma escolha semântica, mas uma exigência ética e estética de integração profunda.

[...] com frequência o termo 'multimídia' é aplicado indiscriminadamente a qualquer performance que use algum tipo de vídeo, filme ou CGI - computer generated imagery (imagens geradas por computador) em performance ao vivo. (Leite, 2012, p.15).

A partir da perspectiva de Marcelo Denny (Leite, 2012, p. 15), emerge uma distinção fundamental para a compreensão das hibridizações tecnológicas no palco. O autor propõe um redimensionamento do conceito de teatro multimídia, circunscrevendo-o àqueles espetáculos que adotam dispositivos eletrônicos ou digitais primordialmente como ferramentas técnicas auxiliares. Nesse cenário, o vídeo e outras mídias são alocados em uma função suplementar, operando "de maneira análoga ao modo que a iluminação, o cenário e os figurinos eram usados



para situar a ação e sugerir uma abordagem interpretativa particular.” (Leite, 2012, p. 15). Nesta configuração, as mídias figuram como elementos adjetivos, e não substantivos, da encenação. Elas habitam o espaço cênico como recursos de ornamentação ou contextualização, sem que suas propriedades intrínsecas provoquem uma ruptura ou uma reestruturação profunda na arquitetura da obra. Trata-se, portanto, de uma presença fenomenológica contida, onde a tecnologia atua na periferia do sentido, sem afetar a ossatura estrutural da experiência teatral.

Espectáculos multimídias, cada dia mais comuns, são espetáculos que utilizam mídias eletrônicas ou digitais como suporte técnico, ou seja, fazem apenas um uso técnico dessas mídias, semelhante ao uso da iluminação, sem efetivamente entrarem nas possibilidades de metalinguagem, sem refletir sobre a mídia usada. (Leite, 2012, p.20-21).

A divergência fundamental entre os autores ganha contornos mais nítidos quando Denny estabelece a gênese do que seria, propriamente, um *teatro intermídia*. Nesta categoria de produção, o diálogo entre os suportes tecnológicos e as diversas camadas da encenação atinge um grau de profundidade tal que a distinção entre sujeito, espaço e mídia se dissolve. Diferente da sobreposição multimídia, a intermedialidade propõe um entrelaçamento ontológico: as mídias deixam de ser ferramentas externas para se tornarem constituintes vitais do acontecimento.

[...] há uma interação mais extensiva entre performer 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’. (Leite, 2012, p.15-16).

O afastamento teórico entre os autores reside, fundamentalmente, na natureza da integração tecnológica. Enquanto Pavis adota uma perspectiva abrangente, classificando a presença de qualquer suporte midiático no palco sob a égide da multimídia, Denny estabelece uma distinção qualitativa crucial: reserva o termo "multimídia" para encenações que utilizam as mídias como meros instrumentos de representação ou suporte técnico, enquanto destina o conceito de intermídia àquelas obras onde a tecnologia se transmuta em elemento cênico de linguagem estrutural, indissociável da espinha dorsal do espetáculo.

Nesse horizonte de investigação, o pesquisador Claus Clüver (2012, p. 9) amplia o debate



ao postular que a intermedialidade implica "todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias". Para Clüver, as mídias transcendem a função de meros objetos técnicos, configurando-se como canais de comunicabilidade capazes de transmitir signos — uma "mídia de comunicação" que sustenta a base de todo discurso sobre o fenômeno intermediário (Clüver, 2012, p. 9). A manifestação dessa inter-relação é, portanto, dependente das delimitações de cada contexto e da fricção específica entre os meios em diálogo, sendo uma dinâmica onipresente que atravessa culturas, épocas e o próprio cotidiano das artes.

A essência dessa definição repousa na materialidade da mídia. É a percepção sensorial dessa matéria pelo receptor que fundamenta a determinação mediática de um texto, embora Clüver reconheça que tal classificação é também um ato interpretativo, mediado por convenções e práticas culturais. Apoiado em Rajewsky (2005 apud Clüver, 2012), o autor propõe uma tríade de subcategorias para sistematizar esses encontros: *Combinação de mídias*; *Referências intermediárias*; *Transposição midiática*.

A combinação de mídias fundamenta-se na coexistência e cooperação de distintas materialidades midiáticas no interior de um único corpo textual. Longe de ser um fenômeno exclusivo da contemporaneidade tecnológica, essa integração é o substrato de manifestações ancestrais — como o entrelaçamento rítmico e visual das danças e canções rituais — e projeta-se até a sofisticação dos textos eletrônicos e das artes urbanas, como o grafite e as histórias em quadrinhos. Essa mútua presença de linguagens é o traço distintivo das mídias plurimidiáticas, nas quais o sentido emerge da tensão e da harmonia entre os diferentes suportes que compartilham o mesmo espaço-tempo da recepção.

[...] enquanto "plurimedialidade" se refere à presença de várias mídias dentro de uma mídia como o cinema ou a ópera, chamamos de "multimedialidade" a presença de mídias diferentes dentro de um texto individual. A mídia mais frequentemente envolvida em tais combinações é a mídia verbal, que faz parte das mídias plurimidiáticas já mencionadas (inclusive do rádio e da televisão), como também de muitos gêneros musicais e visuais. (Clüver, 2012, p. 15).

As referências intermediárias configuram-se como o domínio onde um texto, ancorado em uma mídia específica, evoca, cita ou mimetiza as propriedades genéricas de outra. Esse fenômeno manifesta-se, por exemplo, na cinematografia que busca na composição pictórica sua



inspiração visual, estabelecendo um diálogo de sombras e luzes entre a tela e o quadro. Clüver (2012) postula que a intertextualidade — o diálogo intrínseco entre os textos — carrega em seu cerne a própria intermedialidade. Para o autor, nenhum texto é uma ilha isolada; cada obra é um território de cruzamentos onde habitam referências, alusões e vestígios de múltiplas formas de arte e sistemas de comunicação. Assim, analisar um texto significa desvelar uma rede de citações que transcendem o suporte original, revelando como uma linguagem pode ecoar a essência de outra.

[...] usando “intertextualidade” em referência a todos os tipos de texto; é uma forma condensada de dizer que entre os “intertextos” de qualquer texto (em qualquer mídia) sempre há referências (citações e alusões) a aspectos e textos em outras mídias. (Clüver, 2012, p.17).

Por fim, a transposição midiática define-se como o processo de transmutação de um texto entre esferas midiáticas distintas, exemplificado pela tradução das densidades de um romance para a linguagem cinematográfica. Este movimento de migração é, por natureza, um fenômeno obrigatoriamente intermidiático, pois exige que a obra original atravessasse a fronteira de seu suporte nativo para renascer sob novas convenções e materialidades. Trata-se de uma reescrita ontológica, onde a essência da narrativa é vertida em um novo sistema de signos, operando uma mudança estrutural que redefine a forma como o conteúdo habita o espaço e o tempo da recepção.

[...] é o processo “genético” de transformar um texto composto em uma mídia, em outra mídia de acordo com as possibilidades materiais e as convenções vigentes dessa nova mídia. Nesses casos, o texto “original” (um conto, um filme, uma pintura, etc.) é a “fonte” do novo texto na outra mídia, considerado o “texto-alvo”; Rajewsky fala desse processo como “obrigatoriamente intermidiático” (2005, p. 51). O conceito de transformação midiática aplica-se claramente ao processo que chamamos de adaptação, normalmente para uma mídia plurimidiática (romance para o cinema, peça teatral para a ópera, conto de fadas para o balé, etc.), onde o novo texto retém elementos do texto-fonte (trechos do diálogo, personagens, enredo, situações, ponto de vista, etc.). (Clüver, 2012, p.18).

A convergência entre a noção de teatro intermídia de Denny (Leite, 2012) e a transposição midiática de Clüver (2012) revela uma zona de transformação profunda: ao tornarem-se indissociáveis da obra, as mídias transcendem sua origem para constituírem a própria ontologia da encenação. Sob esta ótica, o teatro não apenas abriga mídias, mas se transmuta em uma nova mídia sintética. A articulação dos conceitos de Clüver e Denny permite, assim, uma análise que



ultrapassa a mera coexistência para investigar a influência mútua entre linguagens. Nas encenações intermídia, a tecnologia assume um caráter estrutural e estruturante⁹; ela deixa de ser um acessório de representação de signos, cenários, sons, etc... para atuar como o próprio corpo da linguagem cênica, movida por uma consciência que supera o efeito visual em favor da integridade da obra.

No espetáculo *Abismo*, essa relação intermidiática manifestou-se com vigor em dois vetores preponderantes: a projeção de vídeo e a instalação interativa. Estas mídias não figuraram como adereços, mas como pilares da narrativa e da espacialidade imersiva. Estabeleceu-se uma interdependência simbiótica entre a tecnologia e a performance, de modo que cada projeção detinha seu sentido pleno apenas quando integrada ao tecido do espetáculo. Fora deste ecossistema cênico, tais elementos perderiam sua potência narrativa, pois sua semântica estava intrinsecamente amarrada à interação viva com os atores, o espaço físico e a recepção do público.

Para decifrar as relações intermidiáticas da montagem de 2022, é preciso retroceder ao contexto de 2019, período em que a professora Dra. Bruna Christófaru concluía sua investigação doutoral (Matosinhos, 2021). A etapa final de sua pesquisa, realizada na Universidade de Lisboa, culminou na criação da instalação interativa *Arco-Íris: Entre o real e o sonho*. O propósito central era a edificação do espaço cênico por meio de tecnologias de interatividade. Ao regressar a Ouro Preto, a pesquisadora uniu forças com o grupo de pesquisa e extensão *Midiactors* para a transposição desse experimento para a cena, onde a instalação consistia em uma

[...] experiência sensorial com a aplicação de tecnologias dos *media* na criação da instalação, evidenciando as relações entre tecnologia, espaço audiência, cujo elemento visual explorado foi o arco-íris. O arco-íris foi reproduzido *in loco* com recursos de interatividade a controlar esse elemento da natureza, criando um espaço carregado de significados produzidos e alterados a partir do movimento do público. (Matosinhos, 2021, p.105).

A instalação original fundamentava-se na manifestação efêmera de um arco-íris, cuja existência era mediada pela captação dos movimentos dos transeuntes através do sensor *Kinect*. O horizonte da pesquisa, contudo, visava transcender a mera interação casual para investigar

⁹ Conceito análogo ao proposto pela Prof. Dra. Cibele Forjaz Simões (2008; 2013).



como a aparição desse fenômeno luminoso poderia catalisar uma práxis performática. Sob o auxílio do grupo *Midiactors*, essa investigação culminou na cena *Rainbow*¹⁰ (Figura 6)¹¹. Neste novo contexto, a construção cênica se materializava no exato instante em que o arco-íris emergia, estabelecendo um diálogo tátil entre a materialidade da projeção e o corpo do intérprete.

Rainbow é uma criação estilizada de um arco-íris feito de luzes e cores que se deslocava no espaço, projetada em um suporte feito de gotículas de água. Uma câmera com sensor de movimento captava as mãos do público que, um a um, ao interagir com a obra, criava seu próprio arco-íris tridimensional no espaço da exposição (Christófaró, 2025, p.5).

Dessa forma, o arco-íris engendrado pelo sensor *Kinect* não se restringia a um mero ornamento visual, mas constituía a materialização fenomenológica do universo que o personagem desvelava ao longo de sua trajetória. Superando a função de recurso cenográfico convencional, a projeção interativa tornava-se a concretização de um ambiente radicado na dimensão onírica do protagonista, permitindo a exploração de uma visualidade estruturada na presença viva das tecnologias de interatividade.

¹⁰ O teaser da apresentação pode ser conferido através do link: <https://youtu.be/NYuZZ7XVRqI?si=3kDdpXhxa80Mjv5>. Acesso em: 15 jan. 2026.

¹¹ Ficha técnica: BRUNA CHRISTÓFARO – Orientação, Roteiro, Cenografia e Figurino; WELLTRICK SCHNEIDER: Atuação e Sonoplastia; JONAS ESTEVÃO – Iluminação e Interatividade; BERNARDO SILVA: Sonoplastia e Produção; CLARA SCHAFFER: Produção; MAYARA SCHUAB APARECIDA: Interatividade; DANILO ROXETTE: Orientação Interatividade



Figura 6: Cena *Rainbow*.



Fonte: Bruna Christófaro.

A partir dessa experimentação artística, o coletivo reuniu-se em 2022, no contexto da retomada pós-pandêmica, para o processo de criação que culminaria na gênese do espetáculo *Abismo*. Na estrutura da obra, a utilização das projeções midiáticas manifesta-se em dois eixos fundamentais. O primeiro ocorre no prelúdio da aparição da *Bailarina*, instante em que o *Ex-Funcionário* executa uma partitura corporal cuja culminância é o despertar do arco-íris. Para tal, a instalação *Arco-Íris: Entre o real e o sonho* foi reestruturada e recontextualizada, operando como o elo dramático essencial para a encenação: um portal que permite a travessia da crueza do real em direção à imensidão do onírico.

O movimento do arco-íris foi criado através da captação de movimentos [...] com o uso da Kinect, incorporamos ao espetáculo a interação entre corpo e tecnologia de uma maneira simbólica que acabou tornando-se parte fundamental da dramaturgia final de *Abismo*, ao pontuar a transição final entre o mundo real e o onírico. (Christófaro; Gomes & Baldin, 2023, p.11)

Todavia, diante da impossibilidade de replicar a instalação *Arco-Íris: Entre o real e o sonho*



em sua integridade original — em virtude da ausência de recursos técnicos específicos — a equipe empreendeu uma profunda reestruturação. Esse processo demandou a reescrita integral do código-base para a captação de movimentos, conferindo à ferramenta uma nova identidade. Ao ser transmutada e modulada sob as demandas específicas de *Abismo*, a instalação emancipou-se de sua proposta inaugural para florescer como uma mídia independente, estruturada sob medida para as necessidades estéticas e dramatúrgicas da encenação de 2022.

O segundo momento de integração midiática manifesta-se durante o solilóquio final do *Ex-Funcionário*, instante em que o personagem submerge em um delírio existencial, confrontando o abismo de sua própria trajetória. Neste ponto, a encenação recorre à técnica de *videomapping* para projetar, sobre a arquitetura do museu, a ossatura da obra: um vídeo que desvela fragmentos da dramaturgia, incorporando não apenas o texto dialógico, mas também as rubricas, os apontamentos técnicos e as marcações de luz e som. Essa exposição das entranhas do espetáculo sobre a parede branca transmuta a escrita em imagem, criando um cenário onde o personagem é literalmente cercado pelos registros de sua própria ficção. Sobre esta construção visual, o dramaturgo e coautor da concepção em vídeo, Pedro Methner (2025, p.155), diz que

Contendo rubricas, apontamentos dramatúrgicos e falas, o vídeo propunha a quebra indireta da quarta parede presente entre público e espetáculo, uma vez que trazia elementos textuais que estariam presentes apenas no processo de montagem da peça, e não em sua execução. Acompanhando, assim, a noção dual de sonho e realidade, posta em destaque pela dramaturgia. Essa proposição tinha como objetivo entregar cenicamente, um caráter mais livre e aberto às diversas interpretações/fruições.

Para além, explicados que a

sobreposição de palavras, termos e frases que eram ditas ao longo das falas e escritas nas rubricas do texto, construímos uma narrativa imagética que levou o espectador a acompanhar o ambiente caótico, epifânico e fantasioso trazido pela personagem e suas personas. (Christófar; Gomes & Baldin, 2023, p.14).

Abismo foi concebido para integrar as mídias de forma tão visceral que a autonomia de cada elemento se dissolve em favor da totalidade cênica. A utilização isolada de cada recurso despoja-os de sua significância, uma vez que sua plena justificativa reside estritamente na representação e no acontecimento teatral. Esta interdependência profunda sinaliza que o



espetáculo transcende a designação preliminar de *multimídia*. Tal nomenclatura revela-se insuficiente para abarcar a complexidade do projeto, que se encaminha para uma proposta *intermídia* na qual, conforme as reflexões de Leite (2012), as linguagens não apenas coabitam o espaço, mas configuram um sistema de mútua necessidade estrutural.

Nesse horizonte, a intermedialidade delineada por Clüver (2012) deixa de ser um acessório estético para converter-se na estratégia basilar de estruturação da obra, moldando de forma indelével a experiência sensorial e a jornada narrativa do espectador. A integração midiática não se restringe à sobreposição de camadas visuais; ela promove uma sinergia íntima entre a frieza da materialidade tecnológica e a pulsão da presença física. Em *Abismo*, portanto, a convergência transita para uma autêntica experiência intermidiática: projeções, iluminação, indumentária, atuação e espaço arquitetônico interpenetram-se, tecendo uma paisagem estética que expande a complexidade narrativa e convoca o público a uma imersão multissensorial e absoluta.

REINVENTANDO A SERPENTINA: a poética luminotécnica no Museu da Escola de Minas

A *Dança Serpentina* (1892) de Loïe Fuller serviu como o horizonte poético que nos impeliu a explorar as fronteiras da iluminação cênica na concepção do espetáculo *Abismo*. Contudo, a escassez de registros técnicos detalhados sobre a construção de luz de Fuller impôs um desafio: como traduzir seu impacto sensorial para a contemporaneidade?¹² Encontramos o norte necessário na obra brasileira *Aisthesis - Corpos Translúcidos* (2018), fruto do *II Projeto de Dança Moderna da Escola de Teatro e Dança* da Universidade Federal do Pará (UFPA), sob a coordenação de Gaby Albuquerque e da iluminadora Natasha K. Leite.

A *Dança Serpentina* de Loïe Fuller (Figura 7) estabelece-se como um marco na historiografia da iluminação cênica, inaugurando uma era em que a tecnologia luminotécnica assume um papel protagonista na cena. Fuller não se limitava ao uso funcional dos refletores; ela operava uma simbiose entre a incidência da luz, a fluidez das matérias têxteis e a precisão de sua partitura corporal. A luz na obra da artista atuava

¹² Esse questionamento foi o pilar para o desenvolvimento da minha dissertação de mestrado, na qual o foco era desvendar como Fuller construiu e desenvolveu a iluminação e os trajés da sua *Dança Serpentina*.



[...] não apenas como elemento de realce visual, mas como um "parceiro" ativo na dança, cuja fluidez e variação acompanhavam a expressão artística de Fuller. Ao manipular as cores e intensidades de luz, Fuller foi capaz de transformar seu próprio corpo e os tecidos que utilizava em uma forma mutável, quase irreal, rompendo as fronteiras entre dança e pintura cênica e oferecendo ao público uma experiência de imersão visual completa, na qual o espectador se via envolvido pela magia da metamorfose contínua em cena. Essa criação de um espaço que oscilava entre o abstrato e o figurativo tinha como objetivo provocar não apenas uma apreciação estética, mas evocar uma resposta emocional intensa no espectador, convidando-o a mergulhar em um universo onírico e sensorial. A cada movimento, a artista criava imagens singulares que provocavam reações efusivas do espectador. A plateia não via apenas uma mulher, mas também um gigante violeta, uma borboleta, uma serpente sinuosa e uma onda branca do oceano. Cada forma se erguia sem peso no ar, girava suavemente sob as luzes do arco-íris, pairava e então desaparecia para dar lugar a uma nova forma (Gomes, 2025, p.15-16).

Figura 7: Loïe Fuller em Dança Serpentina. Fragmento retirado do vídeo *Danse Serpentine* dos Irmãos Lumière.



Fonte: Danse serpentine. Canal Spectacles Sélection. Youtube, 2021. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=YsDrYIhr_pQ&ab_channel=SpectaclesS%C3%A9lection. Acesso em: 17 jan. 2024



Inspirados pela provocação sensorial de Fuller e pelas reflexões de Leite, mergulhamos em um processo em que a fusão entre luz e movimento visava desvelar a imaginação do público e suscitar afetos singulares. Nossa intenção primordial era reinterpretar o virtuosismo cromático alcançado pelos trajes fluidos de Fuller, transformando a luz em uma matéria palpável. Em entrevista (Natasha [...], 2020), Leite relata que a resgates de Fuller em sua pesquisa emergiu das provocações do movimento *Mulheres na Luz*¹³, reivindicando a importância de uma figura feminina pioneira que revolucionou a iluminação cênica.

Segundo Leite, a estética de Fuller deslocava o foco do corpo anatômico para o movimento puro, explorando a subjetividade do espectador. A visualidade de *Aisthesis* buscava essa provocação sensorial através da construção de um corpo-luz: uma luminosidade materializada pela interação com tecidos. Distanciando-se do figurino branco de Fuller, o coletivo paraense optou por indumentárias inteiramente negras, ocultando a presença física dos bailarinos para que a existência cênica fosse revelada exclusivamente pela luz. Valendo-se de um aparato técnico composto por PAR 64, PCs, lasers de LED e luz negra, Leite estruturou uma visualidade onde o corpo só emergia sob a incidência do fecho luminoso. Este diálogo com o processo criativo de Natasha K. Leite foi o alicerce para a primeira concepção luminotécnica de *Abismo*. A partir dessa herança, a iluminação passou a ser gestada em simbiose com a criação dos vídeos interativos, estabelecendo uma rede intermídia onde a luz não apenas ilumina, mas escreve e dialoga com a dramaturgia do espetáculo.

Para além da visualidade, a premissa fundante de nossa investigação residia na natureza espacial da representação. Desde a gênese do projeto, houve uma recusa deliberada pelo edifício teatral convencional, buscando uma espacialidade que pudesse ancorar a narrativa em camadas históricas e arquitetônicas reais. Com a cessão do pátio do museu, o processo criativo sofreu uma mutação essencial: a elaboração do rider técnico de iluminação, projeção e sonorização deixou de ser uma abstração logística para se tornar uma resposta estética às rugosidades daquela geografia específica. A partir desse encontro entre a obra e o monumento, a proposta de ocupação e ambientação foi integralmente desenhada para e por aquele local. A encenação abandonou a “neutralidade” do palco para adotar o caráter rigoroso de um espetáculo *site-*

¹³ O coletivo *Mulheres na Luz* configura-se como uma articulação de profissionais — iluminadoras, pesquisadoras e técnicas — dedicada ao estudo, ao fortalecimento e à difusão da produção feminina no campo da iluminação cênica.



specific. Como postula o professor e iluminador Francisco Turbiani:

Tratam-se de peças que fazem uso de locais não construídos originalmente para receber espetáculos cênicos e cuja escolha do espaço é de alguma maneira determinante para a leitura do trabalho. [...] são os sentidos culturais e sociais que o espaço incorpora que se constituem como determinantes para o espetáculo, dos quais este não pode se dissociar. (Turbiani, 2021, p.76-77).

A decisão locacional transcendeu a mera funcionalidade logística, estabelecendo-se como o eixo gravitacional da própria linguagem visual de *Abismo*. Ao eleger o pátio do museu, a encenação reconhece o ambiente não como um invólucro vazio, mas como um território densamente povoado por sentidos culturais e estratos históricos. Nessa configuração, a obra e o monumento fundem-se em um diálogo indissociável, onde a arquitetura deixa de ser cenário para tornar-se coautora do acontecimento. Sobre essa relação entre a criação e o espaço que a acolhe, o professor e cenógrafo Cristiano Cezarino (Rodrigues, 2024, p.21) argumenta que

O termo *site specific* refere-se a obras criadas segundo um vínculo estreito e de acordo com um determinado espaço ou ambiente. Geralmente são trabalhos planejados e desenvolvidos para certo local, em que os dispositivos artísticos estabelecem um diálogo profundo com o meio em que estão inseridos.

Nesse horizonte, o processo criativo distanciou-se da neutralidade do palco para abraçar a perspectiva do *site-specific*. O espaço deixou de ser um mero receptáculo para converter-se em um agente vivo que condiciona, inspira e esculpe a cena. A ambientação da jornada inicial em uma repartição pública ganha densidade simbólica ao ocupar o pátio de uma instituição de saber histórico: o edifício do Museu da Escola de Minas da UFOP. Esta escolha não foi meramente funcional; foi um gesto estratégico de fusão entre o espaço cênico e o espaço vivido. Ao ativar um patrimônio arquitetônico carregado de memória social, a encenação absorveu seus códigos e sua atmosfera, transformando o prédio em um componente dramático essencial que ressoa com a narrativa burocrática da obra.

Contudo, a ocupação de um espaço não convencional impõe desafios rigorosos de infraestrutura, especialmente no que tange à rede elétrica. Diante das limitações de carga do edifício histórico, optamos pelo uso predominante de tecnologia LED (*Light Emitting Diode*). Do ponto de vista físico, a cor emanada por um LED é o resultado da interação em materiais



semicondutores: quando elétrons transitam entre camadas de energia, liberam fótons cuja frequência determina o espectro cromático visível. Esta escolha técnica foi o que permitiu a viabilização estética de *Abismo* (Figura 8). Com uma demanda energética reduzida, pudemos operar uma verdadeira explosão de coloração no espaço e nos trajes, alcançando a diversidade cromática necessária para a imersão sensorial.

Figura 8: Refletores de LED posicionados no pátio do Museu.



Fonte: Acervo do Autor.

A iluminação em LED tornou-se a ferramenta primordial para a edificação do momento onírico. Através de profusões cromáticas intensas, buscamos materializar o subjetivo e a introspecção do *Ex-Funcionário*, criando uma ambiência imersiva que rompe com a linearidade da realidade. Em oposição a esse delírio visual, o primeiro ato do espetáculo — o escritório — exigia uma visualidade austera e fidedigna às repartições das décadas de 1930 e 1940. Estabeleceu-se, assim, uma dualidade luminotécnica: de um lado, a luz funcional e histórica do real; do outro, a luz vibrante e fotônica do sonho. A cena então foi concebida a partir da



composição de uma atmosfera que refletisse a exaustão do trabalho - em uma cenografia que continha objetos e tecnologias que remetiam ao século passado - foi acentuada com a ambientação sonora, obtida por sons de objetos comuns em escritórios, como carimbos e toques de telefones. (Christófaró; Gomes & Baldin, 2023, p.8).

Para contrapor a arquitetura sonora — que, conforme elucida o sonoplasta Bernardo Silva (2025, p.145), distanciava-se do naturalismo para atuar como uma "prolongação psíquica das personagens e, por conseguinte, do ambiente neles inseridos" — a iluminação foi desenhada para ancorar o espectador em uma materialidade quase palpável. Enquanto o som buscava a expansão subjetiva, a luz operava no sentido de conferir uma densidade histórica e realista à cena inaugural do escritório.

Nesse estágio do espetáculo, optamos pela incorporação de lâmpadas de filamento residenciais, suspensas sobre o espaço cênico. Como extensões da cenografia, dois abajures foram posicionados na mesa dos personagens, equipados com lâmpadas de filamento de 220v (Figura 9). A decisão técnica de utilizar lâmpadas de maior tensão em uma rede de carga inferior teve um propósito estético deliberado: ao operarem com metade de sua potência nominal, as fontes lumínicas permitiram que o filamento incandescente se tornasse visível ao público. Essa luz âmbar e fragilizada, onde o metal em brasa se revela aos olhos, serviu como o índice visual de uma época passada, estética que contrapõe com o momento onírico do espetáculo onde o uso de diversos tipos de equipamentos tecnológicos é empregado.

Em *Abismo*, a iluminação cênica consegue criar o movimento necessário para evidenciar, destacar, propor e compor cenicamente a subjetividade do interior dos personagens, tomando assim uma função ativa na construção do espetáculo. (Christófaró; Gomes & Baldin, 2023, p.12).

A luz transcende a função de suporte para consolidar-se como uma força cênica dinâmica, interagindo de maneira intrínseca com a totalidade dos elementos que estruturam a encenação. Ao esculpir a atmosfera e modular a recepção do público, a iluminação assume o papel de um componente vital na tessitura narrativa, agindo como um catalisador de afetos e significados. Aqui, a luz abdica do caráter meramente decorativo ou funcional para atuar como o próprio alicerce da integridade estética; ela não apenas revela o espaço, mas edifica o imaginário do espectador, instaurando uma realidade paralela: a realidade autônoma do universo teatral concebido para a obra.



Figura 9: Cenografia cena escritório, foco no abajur com lâmpada 220v. Espetáculo *Abismo*.



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

Nesta jornada, a luz atua como um pigmento etéreo que pinta a cena, permitindo a estratificação de camadas sensoriais que fundamentam o estágio onírico do espetáculo. Esta nova realidade, urdida pela paleta cromática, transporta o espectador para além da objetividade do pátio do museu, mergulhando-o em um universo ficcional onde o tempo e o espaço são ditos pela cor. Em *Abismo*, a iluminação não se limita a moldar a visualidade; ela potencializa a experiência sinestésica, induzindo o público a um estado de imersão e transformação. Dessa forma, a luz converte-se no meio de materialização das intenções dramáticas, oferecendo à plateia um território simbólico que, ao transcender a geografia física, projeta-se e habita o campo da percepção subjetiva e da invenção onírica.



Figura 10: Projeção de imagens e iluminação cênica banhando o espaço cênico. Espetáculo *Abismo*.



Fonte: Acervo *Midiactors*

NO FUNDO DO ABISMO: algumas considerações da travessia do real ao onírico na poética de *Abismo*

Ao longo da concepção de *Abismo*, a convergência entre a memória histórica e a tecnologia contemporânea estabeleceu-se como o eixo gravitacional de uma pesquisa que transcendeu os limites do palco convencional. O legado de Loïe Fuller, embora marcado pela lacuna documental de seus processos técnicos originais, serviu como o horizonte poético que nos impeliu a resgatar a luz como um corpo vivo e parceiro da cena. Diante da ausência de mapas e roteiros do passado, o diálogo com produções contemporâneas, como *Aisthesis - Corpos Translúcidos*, permitiu reinterpretar o espírito inovador de Fuller, transformando o vácuo histórico em uma potente força de invenção para a cena intermídia atual.

A estruturação dicotômica entre o real e o onírico em *Abismo* desvelou a versatilidade da iluminação como ferramenta dramatúrgica. Enquanto o escritório era ancorado pela materialidade nostálgica dos filamentos incandescentes, o universo da *Bailarina* rompeu essa linearidade através da tecnologia LED e da instalação interativa. Este contraste não foi apenas



visual, mas ontológico: a luz operou a transição da crueza burocrática para a expansão da psique, transmutando o pátio do Museu da Escola de Minas de um espaço de guarda patrimonial em um portal de subjetividades.

A investigação teórica, pautada pelas perspectivas de Pavis (2010), Denny (2012) e Clüver (2012), permitiu-nos situar a obra para além da mera multimídia. Ao reconhecer o caráter *site-specific* da montagem, compreende-se que o museu não foi um cenário, mas um coautor. A interdependência profunda entre a arquitetura, os sensores de movimento, o *videomapping* e a presença física dos atores configurou uma unidade indissociável. Em *Abismo*, a tecnologia abdicou do papel de suporte técnico para converter-se em linguagem estruturante; a obra não apenas conteve mídias, mas tornou-se mídia, um sistema onde a existência de um elemento é o sopro vital do outro.

Em suma, o espetáculo *Abismo* consolida-se como um organismo intermídia na qual a tecnologia assume uma função ontológica fundamental na estruturação da cena. Ao transmutar o pátio do Museu da Escola de Minas em um território de simbiose entre a memória e o efêmero da luz, a obra reafirma a potência do teatro como uma mídia de convergência capaz de esculpir subjetividades. Através do diálogo entre as lâmpadas de filamento do real e as profusões cromáticas do onírico, a encenação não apenas narra a solitude do *Ex-Funcionário*, mas convoca o espectador a habitar o próprio cerne da linguagem cênica. Assim, a integração entre corpo, luz e interatividade estabelece uma poética da indissociabilidade, em que a técnica se faz sopro vital e a experiência teatral revela-se como uma travessia contínua entre o abismo da existência e a invenção da luz.



Referências

CLÜVER, Claus. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM**, Belo Horizonte, p. 8–23, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/48493>. Acesso em: 29 jan. 2024.

CHRISTÓFARO, Bruna. Do virtual ao cênico: a aplicação da Realidade Aumentada no espetáculo *Abismo*. **Conceição/Conception**, Campinas, SP, v. 14, n. 00, p. e025015, 2025. DOI: [10.20396/conce.v14i00.8681019](https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8681019). Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8681019>. Acesso em: 15 jan. 2026.

CHRISTÓFARO, Bruna; GOMES, Jonas Estevão Ferreira; BALDIN, Pedro Methner. *ABISMO: Espacio escénico y tecnologías multimedia*. **EscenaUno**, Tandil (Argentina), 2023. DOI: [10.5281/zenodo.10076141](https://zenodo.org/record/10076141).

ESTEVÃO, Jonas. A poética das tecnologias da cena: a técnica como pilar da construção da visualidade cênica, de Piscator ao grupo Midiactors. **Conceição/Conception**, Campinas, 2025. DOI: [10.20396/conce.v14i00.8680618](https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8680618).

GOMES, Jonas Estevão Ferreira. **A DANÇA DA LUZ: da visibilidade à visualidade da Dança Serpentina e suas reverberações na cena contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2025. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1843/84922>. Acesso em 15 jan. 2025.

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://hdl.handle.net/1843/84922).

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

METHNER, Pedro. Relato de Pedro Methner sobre o espetáculo *Abismo* in GOMES, Jonas Estevão Ferreira. **A DANÇA DA LUZ: da visibilidade à visualidade da Dança Serpentina e suas reverberações na cena contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2025. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1843/84922>. Acesso em 14 set. 2025.

NATASHA Leite e a criação da luz para a dança “AISTHESIS - Corpos Translúcidos”. [S.l.: s.n.], 2020. 1 vídeo (131 min). Publicado pelo canal **da ideia a luz**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BzpB-mUm9bg&ab_channel=daideia%C3%A0luz. Acesso em: 17 jan. 2024.



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

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

RODRIGUES, Cristiano Cezarino. **O espaço do jogo: Cenografia e arquitetura na cidade**. Ed. INCIPIT, Belo Horizonte, 2024. Disponível em: <https://www.editoraufmg.com.br/#/pages/ebook/1044>. Acesso em 07 mar. 2025.

SILVA, Bernardo. Relato De Bernardo Silva sobre o espetáculo *Abismo* in GOMES, Jonas Estevão Ferreira. **A DANÇA DA LUZ: da visibilidade à visualidade da Dança Serpentina e suas reverberações na cena contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Artes) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2025. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1843/84922>. Acesso em 14 set. 2025.

TURBIANI, Francisco Moreira. **A luz em processo: um mergulho na criação de Guilherme Bonfanti na Trilogia Bíblica do Teatro da Vertigem**. Dissertação (Mestrado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021. DOI: [10.11606/D.27.2021.tde-24082021-212258](https://doi.org/10.11606/D.27.2021.tde-24082021-212258).

Recebido em: 15/01/2026

Aprovado em: 27/06/2026

Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC
Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas – PPGAC
Centro de Arte, Design e Moda – CEART
A Luz em Cena – Revista de Pedagogias e Poéticas Cenográficas
aluzemcena.ceart@udesc.br

