



Intermedialidade e as novas possibilidades de um “TEATRO-MÍDIA”

Maíra Castilhos Coelho

Para citar este artigo:

COELHO, Maíra Castilhos. Intermedialidade e as novas possibilidades de um “TEATRO-MÍDIA”. *A Luz em Cena*, Florianópolis, v.6, n.11, jun. 2026.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/27644669061120260203>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



Intermedialidade e as novas possibilidades de um “TEATRO-MÍDIA”

Maíra Castilhos Coelho¹

Resumo

Diante de uma atual cultura das imagens, refletimos sobre as possibilidades do uso de projeções de imagem na cena teatral. Como estes conceitos surgem a partir dos novos recursos audiovisuais, decorrentes de novas tecnologias, faz-se necessário definir quais os tipos de mídias aparecem no teatro contemporâneo e os termos decorrentes disso, como remediação, imediaticidade, hipermediaticidade e intermedialidade. Para exemplificar, analisamos encenações como *King of War*, de Ivo Van Hove; *Le Projet Andersen*, de Robert Lepage; e *Eraritjaritjaka*, de Heiner Goebbels. Por fim, o estudo busca oferecer subsídios analíticos para a investigação das novas possibilidades do teatro-mídia.

Palavras-chave: Teatro. Mídia. Efeito de presença. Hipermediaticidade. Intermedialidade.

Intermediality and the new possibilities of a " MEDIA THEATER".

Abstract

In the context of a contemporary culture of images, this study reflects on the possibilities of using image projections in theatrical performance. As these concepts emerge from new audiovisual resources driven by technological advancements, it becomes necessary to define the types of media present in contemporary theatre and the related terms, such as remediation, immediacy, hypermediacy, and intermediality. To illustrate these concepts, we analyze productions such as *King of War*, by Ivo Van Hove; *Le Projet Andersen*, by Robert Lepage; and *Eraritjaritjaka*, by Heiner Goebbels. Finally, the study seeks to provide analytical support for investigating new possibilities within media theatre.

Keywords: Theater. Media. Presence effect. Hypermediacy. Intermediality.

¹ Atriz. Professora colaboradora do curso de teatro da UDESC (2022- 2026). Pós-doutorado pelo Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução - UFSC (2020 - 2022). É Doutora em Artes na linha de Estética e poéticas cênicas pelo IA/UNESP, com apoio da FAPESP. Realizou doutorado sanduíche na Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, sob supervisão de Josette Féral, com bolsa igualmente concedida pela FAPESP. Mestra em Artes Cênicas pelo programa de pós-graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com apoio da CAPES. Bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2003).



mcastilhos@gmail.com |



<http://lattes.cnpq.br/6502105810025795> |





La intermedialidad y las nuevas posibilidades de um "TEATRO MEDIÁTICO"

Resumen

Ante una cultura contemporánea de la imagen, este estudio reflexiona sobre las posibilidades del uso de proyecciones de imagen en la escena teatral. Dado que estos conceptos surgen a partir de nuevos recursos audiovisuales derivados de los avances tecnológicos, se hace necesario definir los tipos de medios presentes en el teatro contemporáneo y los términos asociados, como remediación, inmediatez, hipermediación e intermedialidad. Para ejemplificar estos conceptos, se analizan puestas en escena como *King of War*, de Ivo Van Hove; *Le Projet Andersen*, de Robert Lepage; y *Eraritjaritjaka*, de Heiner Goebbels. Por último, el estudio busca aportar herramientas analíticas para la investigación de las nuevas posibilidades del teatro-medios.

Palabras clave: Teatro. Medios de comunicación. Efecto de presencia. Hipermediación. Intermedialidad.



O teatro contemporâneo tem se caracterizado por uma crescente diversidade de formas e linguagens, marcada por diferentes processos de hibridização que ampliam suas possibilidades estéticas e cênicas. Nesse contexto, propomos refletir sobre as potencialidades do uso de projeções de imagens na cena teatral, bem como sobre as transformações que emergem da incorporação de novas tecnologias e dispositivos audiovisuais ao fazer teatral.

Em uma cultura cada vez mais permeada pela circulação de imagens, as tecnologias digitais colocam em questão os limites e as relações entre os diferentes elementos que constituem a representação teatral. O uso do vídeo em cena oferece ao espectador modos de percepção que extrapolam aqueles tradicionalmente associados ao teatro, instaurando novas formas de interação entre presença física e mediação tecnológica. Mais do que duplicar a cena, o vídeo pode atuar como elemento performativo, capaz de produzir novas camadas de significação e de reconfigurar a experiência estética do espectador.

A diversificação das práticas artísticas contemporâneas também produziu uma multiplicidade de nomenclaturas para designar as novas configurações cênicas surgidas ao longo do século XX e início do XXI: teatro pop, teatro visual, pós-épico, teatro concreto, entre outras. Em sua obra *Teatro Pós-Dramático* (2007), Hans-Thies Lehmann sintetiza grande parte dessas experiências sob a denominação de teatro pós-dramático. Trata-se de uma perspectiva que busca compreender práticas cênicas que se constituem para além da centralidade do texto dramático, deslocando o foco da representação para a experiência, a performatividade e a composição cênica. Nesse contexto, privilegiam-se a heterogeneidade, a fragmentação, a indeterminação e a coexistência de múltiplas linguagens, ao mesmo tempo em que se questionam discursos universais e modelos totalizantes de interpretação. A ênfase recai sobre o processo, o acontecimento, a performance e a participação do espectador.

A libertação de todos os signos teatrais a qual se refere Lehmann é uma das características do teatro pós-dramático, defendido por ele, como um teatro que paulatinamente se encaminha para uma cena fragmentária e plural, reveladora da articulação entre artes distintas, às quais o audiovisual e as novas mídias tão bem se agregam. Distante da ideia de uma arte total, como defendia Wagner, o teatro pós-dramático baseia-se no hibridismo de diferentes práticas e dispositivos, ganhando “uma qualidade de objeto cinético” (MONTEIRO, 2011, p.33).

E é dentro deste teatro pós-dramático que está um teatro que, incorporando novos





recursos tecnológicos e novas mídias, utiliza vídeos e recursos cinematográficos nos espetáculos, muitas vezes deixando o espectador em dúvida se o ator está fisicamente em cena ou não.

Nesse contexto, este artigo busca refletir sobre as transformações produzidas pela incorporação de dispositivos audiovisuais na cena contemporânea. Mais especificamente, procura responder de que modo o uso de projeções de imagens e de tecnologias digitais reconfigura a experiência teatral e quais conceitos teóricos permitem compreender as relações estabelecidas entre teatro, mídia, presença e percepção.

Para melhor analisarmos este "teatro-mídia", é necessário, primeiramente, delimitar o sentido atribuído a essa expressão. Neste artigo, utilizamos o termo para designar práticas cênicas que integram dispositivos audiovisuais e tecnológicos não apenas como suporte técnico, mas como elementos constitutivos da dramaturgia e da experiência perceptiva do espectador. Trata-se, portanto, de encenações nas quais as mídias participam ativamente da construção de sentidos e das relações entre presença, representação e percepção. Nesse contexto, torna-se pertinente refletir sobre os conceitos que emergem a partir dos novos recursos audiovisuais e das transformações tecnológicas que atravessam a cena contemporânea. Faz-se necessário, assim, definir os diferentes tipos de mídias presentes no teatro contemporâneo e os conceitos deles decorrentes, como remediação, imediaticidade, hipermediaticidade e intermedialidade.

Mídias e remediação na cena contemporânea

O fato é que, desde sempre, o teatro se utiliza das tecnologias para otimizar sua produção, criar a ilusão no espectador e oferecer novas possibilidades. Já no teatro grego, o *deus ex machina* era um mecanismo cenográfico que permitia a aparição de uma divindade.

Se pensarmos na história do teatro, ele se modificou cada vez que uma nova mídia (da escrita à internet) surgiu na paisagem mediática. O teatro reagiu ao rádio com a peça radiofônica. Com o cinema, a montagem das cenas no teatro pode ser considerada uma reação ao filme. Com a televisão, surgem os happenings, as performances. E muitas coisas começam a aparecer a partir do computador e das experiências digitais.

Nas duas últimas décadas, as tecnologias digitais e de informação favoreceram a proliferação de novas práticas artísticas híbridas e de mídias, propondo diversos meios de





comunicação que facilitam a colaboração e as interações à distância.

O termo tecnologia é proveniente da era moderna, derivado da palavra *tekhne*, que significa arte ou ofício. Hoje, uma definição da tecnologia realça seu caráter artificial, ou seja, que as tecnologias são produzidas por seres humanos.

Como especifica Andrew Murphie e John Potts, o termo tecnologia pode assim ser descrito como o sistema global das máquinas e dos processos criados pelos homens seja uma máquina ou um utensílio usado individualmente, como a televisão ou o computador (HAGEMANN, 2013, p.14).²

Entretanto, nem todas as tecnologias são mídias, a não ser em uma definição extremamente ampla das mídias. Quando se trata de definir as mídias, os termos como comunicação ou informação entram em jogo. A definição da palavra mídia depende do contexto no qual ela é utilizada. Podem designar os meios tecnológicos que facilitam a comunicação (a carta, o telefone, o fax); ou referir às mídias de massa, (imprensa escrita, o livro, o rádio, a televisão ou a internet).

Segundo Hagemann (2013, p.14), existem mídias primárias (que não precisam de aparelhos técnicos, como a linguagem), as mídias secundárias (que precisam da tecnologia para sua produção, como a imprensa escrita) e as mídias terciárias (que precisam da tecnologia para a produção, mas também para a recepção, como a televisão). Além disso, podemos isolar as mídias de massa, como o rádio ou a televisão, as mídias de comunicação individual, como o telefone. Podemos igualmente distinguir as mídias digitais das mídias analógicas.

Como não há uma única definição de mídia, nós iremos nos concentrar sobre as mídias de massa audiovisuais que marcam os séculos XX e XXI, como o cinema e o vídeo.³

Vale ressaltar que as mídias influenciam nosso conhecimento sobre o mundo. Isso porque nossa percepção se compõe, de uma parte, das experiências sensoriais diretas, e de outra parte, de experiências mediatizadas. O ser humano dispõe de um certo número de sentidos com os quais ele percebe o mundo.

² Comme le précisent Andrew Murphie et John Potts, le terme technologie peut ainsi soit décrire le système global des machines et des processus créés par des hommes, soit une machine ou un outil pris individuellement, comme la télévision ou l'ordinateur. (Tradução Helena Mello).

³ A televisão também é uma mídia de massa audiovisual, porém não será abordada neste artigo, assim como as novas mídias digitais (internet) e as mídias de massa auditiva (rádio).



Além disso, as mídias vão evoluindo, transformando e relacionando-se umas com as outras. Assim, uma antiga mídia pode ter uma influência importante sobre uma nova mídia. O pesquisador em ciências da comunicação Rudolf Stöber (apud HAGEMANN, 2013, p.18) destaca que as novas mídias pegam das antigas mídias as estruturas narrativas, os formatos, os gêneros e as regras estéticas:

As novas mídias, por sua vez, forçam as antigas a se reinventarem. Quando uma nova mídia aparece e preenche as funções de uma antiga mídia, podemos formular diferentes hipóteses referentes à última. É possível imaginar sua extinção: assim, o DVD pouco a pouco substituiu o vídeo cassete. Pode, também, haver coexistência quando a nova mídia e a antiga mídia possuem características específicas. Por exemplo, a televisão manteve algumas funções do cinema, mas ela está longe de o ter eliminado, pois, o cinema possui certas características (tela grande, sistema sonoro, evento público, etc) que a televisão não possui (*home-theater* ou cinema à domicílio representam uma forma mista). Enfim, pode haver evolução midiática quando uma mídia desenvolve as características novas sob a influência de uma nova mídia (STÖBER apud HAGEMANN, 2013, p.18).⁴

Quando uma nova mídia retoma um elemento de uma mídia antiga, este recurso é chamado de *remediação*. Ou seja, temos a retomada de uma mídia em outra. Trata-se de uma mídia “que se apropria das técnicas, das formas e das significações sociais de outras mídias e visa assim rivalizar ou remodelar estas últimas em nome do real” (HAGEMANN, 2013, p.19).

E a partir da “remediação” é que surgem, segundo Hagemann (2013, p.19), os conceitos de *imediacidade* e *hipermediacidade*. A imediacidade descreve uma estratégia que procura esconder a existência da mídia (exemplos: ambiente imersivo, a realidade virtual). Já a hipermediacidade, ao contrário, procura destacar sua medialidade (exemplos: as várias janelas abertas no computador ou espetáculos que evidenciam os equipamentos que são utilizados em cena).

No teatro, esses conceitos são extremamente importantes, pois a forma de utilização da

⁴ Les nouveaux médias, de leur côté, forcent les anciens à se réinventer. Quand un nouveau média apparaît et remplit certaines fonctions d'un ancien média, on peut émettre différentes hypothèses concernant ce dernier. Il est possible d'imaginer son extinction ; ainsi, le DVD a peu à peu remplacé la cassette vidéo. Il peut aussi y avoir coexistence quand le nouveau et l'ancien média ont des caractéristiques spécifiques. Par exemple, la télévision a bien repris quelques fonctions du cinéma, mais elle est loin de l'avoir éliminé, car le cinéma possède certaines caractéristiques (grand écran, système sonore, événement public, etc.) que la télévision ne possède pas (le *home cinéma* ou cinéma à domicile représentant une forme mixte). Enfin, il peut y avoir évolution médiatique quand un média développe des caractéristiques nouvelles sous l'influence d'un nouveau média. (Tradução: Helena Mello).



mídia pode modificar a percepção e a recepção do espectador. Por exemplo, a *imediaticidade* é fundamental para que se construa o “efeito de presença”⁵, diferente da *hipermediaticidade*, que proporciona outras formas de experiência estética.

Os conceitos de imediaticidade (*immediacy*) e de hipermediaticidade (*hypermediacy*) estão vinculados a certas formas de mediação. Este processo de remediação consiste na atualização de uma mídia anterior para uma nova mídia, e repousa sobre duas noções simultâneas: a transparência e a opacidade.

A transparência busca fazer os espectadores esquecerem a presença da mídia, exacerbando seu sentimento de presença na obra. Já a opacidade, ao contrário, visa assegurar a presença da mídia com o objetivo de reforçar suas características.

Existe imediaticidade, quando a mediação é imperceptível ao usuário. Ela está ligada à transparência da mídia; a mídia se apaga, seu dispositivo é ocultado.

Paralelamente à lógica da imediaticidade, foi desenvolvido o conceito de hipermediaticidade. Na hipermediaticidade o artista (ou o programador multimídia ou o *web designer*) busca tornar o usuário consciente da presença da mídia e fazê-lo de forma que ele tenha prazer desta tomada de consciência. Isso acontece a partir da presença da mídia, da sua opacidade.

Portanto, o princípio da transparência está ligado a imediaticidade e se opõe ao princípio da opacidade, que está ligado a hipermediaticidade. Assim, a transparência responderia à necessidade dos usuários de viver a ilusão do real, e a opacidade corresponderia à fascinação de experimentar os processos de mediação. Bolter et Grusin resumem a questão assim:

A hipermedialidade contemporânea oferece um espaço heterogêneo no qual a representação não foi concebida como uma janela sobre o mundo, mas principalmente como sendo uma janela enquanto tal – com as janelas que se abrem sobre outras representações ou outras mídias. A lógica de hipermediaticidade multiplica os signos de mediação e, neste sentido, ela tenta reproduzir a sensação da experiência humana (BOLTER e GRUSIN apud LARRUE, 2015, p.36).⁶

⁵ Segundo Josette Féral, o *efeito de presença* é um sentimento, uma sensação, que o espectador tem de que os corpos ou os objetos, oferecidos ao seu olhar ou a sua escuta, estão realmente ali, no mesmo espaço e no mesmo tempo nos quais eles se encontram.

⁶ L'hypermédiateté contemporaine offre un espace hétérogène dans lequel la représentation n'est pas conçue comme une fenêtre sur le monde mais plutôt comme étant une fenêtre en tant que telle - avec des fenêtres qui s'ouvrent sur d'autres représentations ou d'autres médias. La logique de l'hypermédiateté multiplie les signes de médiation et, en ce sens, elle tente de reproduire le sensorium de l'expérience humaine. (Tradução Helena Mello).



É no exame destes limites e de outros modelos de dinâmica intermedial que são consagradas as pesquisas nos últimos anos. Os debates que animam o campo da teoria intermedial, desde 2005, têm como principal estratégia o abandono gradual do conceito de mídia em proveito do conceito de mediação. Do ponto de vista do teatro, isso corresponderia à passagem do representacional ao apresentacional. A propósito da teatralidade, grosso modo: o representacional participa da lógica mimética, enquanto o apresentacional corresponde à da performance.

Outra questão é a imagem "ao vivo", que, segundo Perrot (2013, p.16), exerce um poder de fascinação e encontra um terreno fértil nos usos do vídeo onde o imediato se lê em termos de transparência da mídia (*d'immediacy*), o que nós poderemos chamar de *im-média*. Esta *im-média*, ou proximidade virtual, fabricado entre o evento filmado e seu (tele) espectador, situa-se, por sua vez, sobre o plano espacial e/ou sobre o plano temporal, e repousa sobre um suporte comum: o efeito de imediatividade.

Assim, a imagem "ao vivo" repousa não sobre a restituição do real, mas sobre um *efeito do real*; não sobre “a autenticidade” do objeto restituído, mas sobre “o efeito de autentificação” que acompanha sua transmissão:

Se o efeito do real supõe exatidão do registro e da reprodução assim como a capacidade de ser reproduzido, ele não dá, no entanto, “nenhuma garantia de autenticidade”. Em contrapartida, o efeito do real provoca em relação a ele um “efeito de autentificação” que permite a transmissão no espaço e no tempo de um presente vivo, de um objeto de um *isso aconteceu* (PERROT, 2013, p.18-19).⁷

Portanto, a capacidade de veicular o sentimento de um presente vivido confere ao “ao vivo” uma aura de autenticidade, portadora, de certa forma, de verdade. Embora não haja nenhuma garantia de verdadeiro ou de falso, o que ele necessita é uma prova, de poder criar estes diferentes efeitos (autenticidade, verdade) aos quais se acrescentam proximidade espacial, real e presença. Isto permite criar um novo espaço de visibilidade, o vídeo ao “vivo” participa da construção de uma recepção que passa por uma reconfiguração de experiência de tempo, do

⁷ Si l'effet de réel suppose exactitude de l'enregistrement et de la reproduction ainsi qu'itérabilité (la capacité d'être reproduit), il ne donne néanmoins "aucune garantie d'authenticité". En revanche, l'effet de réel provoque quant à lui un "effet d'authentification" qui permet la transmission dans l'espace et dans le temps d'un présent vivant, d'un objet, d'un *ça a été*. (Tradução: Helena Mello).



espaço, da presença e do real.

Vemos isso em *Eraritjaritjaka*, de Heiner Goebbels (2006), quando o encenador joga com este “efeito de autenticação”. O ator, André Wilms, começa o espetáculo em cena, onde temos no palco uma pequena casa. Num determinado momento esta casa se transforma num telão e o ator sai do teatro seguido por uma câmera. Ele pega um táxi, vai para um apartamento e faz uma omelete. A partir deste momento, no teatro, o público passa a assistir o vídeo do ator, que segue conversando e se dirigindo ao espectador, agora de forma virtual. Desta forma, o ator transita dentro e fora desta casa e deste apartamento (e também do teatro). Durante todo o espetáculo, um quarteto de cordas irá estabelecer o ritmo dos textos e das ações do ator.

No momento da apresentação, quando o ator deixa a sala, são as imagens registradas que assumem o controle da encenação. As imagens parecem ser filmadas ao vivo sob os olhos dos espectadores. Isso acontece a partir da presença de um operador de câmera (*cameraman*) em volta da cena, visível por todos os espectadores. O *cameraman* filma o ator no momento em que ele deixa a sala de espetáculo; mas a imagem do ator começa a ser projetada alguns segundos antes, com o ator ainda em cena, permitindo assim aos espectadores acreditar que o que eles vêem na tela está sendo filmado ao vivo. Além disso, o filme projetado se apresenta como um longo plano sequência (ou seja, ininterrupto) restituindo assim o tempo do real através do tempo cinematográfico.

Goebbels fornece ao público algumas provas, de que a filmagem é ao vivo. É notadamente o caso quando, ao longo do seu trajeto, o ator se detém para comprar o jornal, que tem a data do dia da apresentação. Depois, quando, ao chegar no apartamento, o relógio atrás dele indica a mesma hora que a dos espectadores. Em outro momento, o ator liga uma televisão e os programas televisionados da noite são apresentados. Tudo isso é feito, a fim de que os espectadores confirmem o que eles vêem e, mais precisamente, concordem com a ideia de que tudo é filmado “ao vivo”.



Imagem 1



Fonte: <https://www.annamonteverdi.it/digital/eraritjaritjaka-and-the-intermediality-of-heiner-goebbelsmusic-theatre-by-david-roesner-from-academia-edu/>

Através desses índices atestando o "ao vivo", o espectador tem a impressão que ele compartilha, efetivamente, o mesmo tempo que o do ator e, por extensão, que este último se encontra fora do teatro, em um apartamento alugado, eventualmente para a ocasião. E todo o paradoxo está lá: o ator não deixou, entretanto, o teatro.

É apenas no final do espetáculo que o público se dá conta, da trapaça do "ao vivo", quando o ator abre as cortinas das janelas do apartamento, no fundo da cena, e a proximidade dos espaços – palco, teatro e apartamento – é revelada. Ao mesmo tempo, se evidencia o poder de falsificação pelo "ao vivo". Heiner Goebbels fabrica assim, a autenticação aparente das imagens permitindo ver o efeito de autenticidade⁸ de uma maneira bastante sutil.

⁸ Segundo Perrot, o efeito de autenticidade permite ao espectador acreditar na autenticidade do real que é transmitido ao vivo.



Intermedialidade e o espaço do “entre”

Outro conceito importante é a intermedialidade, que surge a partir da interação entre as mídias. Estas trocas têm por resultado redefinir as mídias que estão em interação. Assim, a essência da intermedialidade reside nesta influência mútua.

Podemos dizer que a intermedialidade se constrói entre duas mídias já existentes, instaurando, porém, um lugar que não estava antes ali. Segundo Larrue (2015, p.32), este interesse por “entre” acaba não sendo bem compreendido, devido à confusão que cria o prefixo “inter”:

A intermedialidade foi desde o início e de forma espontânea associada – ela ainda é – aos conceitos de intertextualidade, de interdiscursividade, de interdisciplinaridade e de intersubjetividade, da qual ela compartilha apenas o prefixo. Temos assim a tendência de inscrevendo-o em um *télos*, garantindo, mas, em boa parte, erradamente. Assimilar a intermedialidade a esta lógica do inter herdado da semiótica, é, de fato, adulterar. E esta confusão era agravada por justaposição do radical “mídia” que apenas desdobra o sentido (LARRUE, 2015, p.32).⁹

Assim, organizada sob o princípio da intermedialidade, a cena contemporânea instaura um novo lugar onde transitam a presença e o efeito de presença. Quando a presença física dos corpos em cena se articula efetivamente com os efeitos de presença das imagens virtuais, a intermedialidade cênica instaura um nível de tensão perceptiva no espectador. O teatro possibilita, assim, a inter-relação entre os meios, e os efeitos de sua interação geram a construção de novas percepções. E na articulação entre imagem cênica e imagem tecnológica, muitos são os modelos de interação construídos, como muitos são os modos pelos quais o homem convive hoje com a tecnologia.

A intermedialidade aparece, então, como princípio performativo. O “entre” mídias, o trânsito da presença e o efeito de presença tornam-se, então, ação concretizada sob o olhar de quem vê - muitas vezes fazendo com que a imagem projetada gere uma sensação de real no espectador. Deste modo, permite-se que a imagem do ator se torne performativa.

A cena teatral investe cada vez mais em novos “entres”. O diálogo contemporâneo do

⁹ L'intermédialité a été des le début et de façon spontanée associée - elle l'est encore - aux concepts d' intertextualité, d' interdiscursivité, d'interdisciplinarité et d'intersubjectivité, dont elle ne partage pourtant que le préfixe. On avait ainsi tendance à l'inscrire dans un *télos* rassurant mais en bonne partie erroné. Assimiler l'intermédialité à cette logique de l'inter héritée de la sémiotique, c'était en effet la dénaturer. Et cette confusion était aggravée par la juxtaposition du radical «mídia» quine faisait qu'en dédoubler le sens. (Tradução: Helena Mello).



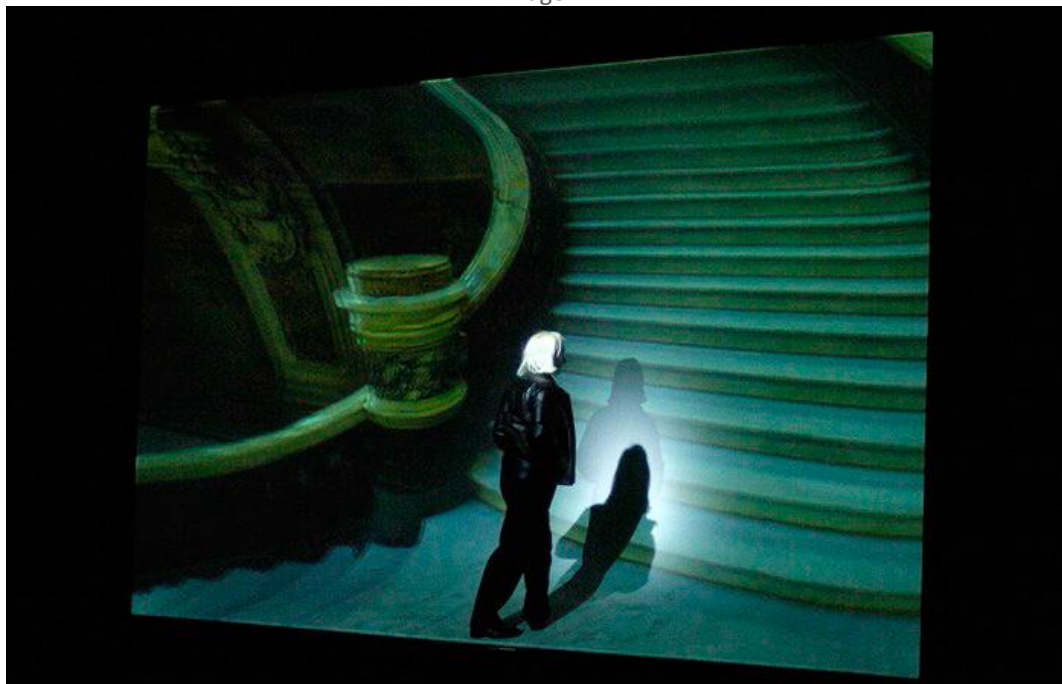
teatro com a tecnologia de imagem permite uma construção poética que surge na tensão da troca entre mídia-cênica e mídia-tecnológica. E no intercâmbio de presenças, real e virtual, surge um espaço imaginário, o espaço do sonho. O teatro permite o encontro, o compartilhamento das mídias e das formas de arte, e esta interação possibilita a construção do imaginário e a articulação do visível com o invisível.

A intermedialidade possibilita a criação de cenários virtuais que geram a ilusão de ótica no espectador, como os de Lepage em "Le projet Andersen". O encenador, utiliza o vídeo como cenografia, como veículo que coloca em cena o sonho, a imaginação (videografia).

Em *Le Projet Andersen*, o personagem Frederico viaja pelo mundo, tanto no sentido próprio como no sentido figurado. Ele procura a sua identidade, uma legitimação e, dessa forma, procura a si mesmo na viagem que faz à França. Assim, o espetáculo se desenrola sobre a temática de viagens e descoberta de novos lugares, apresentando múltiplos recursos de orquestração entre cena e imagens digitais na composição dos espaços dramáticos.

Lepage utiliza, em seu espetáculo, uma tela branca em formato côncavo que permite que o ator e os objetos cênicos se fundam à tela. Disposta no fundo do palco, quase como um fundo infinito, a tela proporciona uma fusão das imagens performativas e fílmicas, colaborando para o sentido de síntese e fluidez entre imagens.

Imagem 2



Fonte: <https://www.festival-automne.com/en/edition-2005/robert-lepage-projet-andersen>



Assim, foi a partir da manipulação lúdica com o suporte de projeção e imagens projetadas, que surgiram as proposições imagéticas levadas à cena. É preciso reconhecer que, através da fusão entre a imagem técnica e a imagem orgânica do ator, Lepage coloca o espectador diante de estímulos perceptivos diferenciados, construindo um meio visual provocador da percepção sensorial do espectador, que é levado a uma nova trajetória de experiência.

Lepage conduz o espectador a uma experiência de concretização estética inusitada, na qual se efetua a convivência intrínseca entre o *efeito de real* e o real, entre o *efeito de presença* de um referente ausente e a presença orgânica do ator. Nesse contexto híbrido, o espectador encontra-se incluído na organização visual da cena. É no seu olhar que os diferentes elementos se integram e se encerram simbolicamente.

Outro exemplo é o espetáculo *King of War*, de Ivo van Hove, onde o vídeo aparece como complemento narrativo, colocando o ator em *close*, criando uma imagem performativa. Uma das características do encenador em relação ao vídeo pode ser notada no enquadramento, que possibilita uma recepção direta do ator e do vídeo ao mesmo tempo. Em Ivo Van Hove a relação com a imagem é sempre frontal no telão.

O espetáculo *Kings of War*, de Ivo Van Hove, combina três peças de Shakespeare: Henrique V, Henrique VI e Ricardo III. O encenador cria um jogo único e explosivo sobre liderança. Aqui todos os reis de Shakespeare são líderes políticos que se confrontam com a responsabilidade de decidir: ir ou não à guerra.

Nesta encenação, a imagem entra com um objetivo preciso, o de observar mais de perto os personagens, como no microscópio, e de examinar seus atos e suas reações que, por mais insignificantes que parecem na imagem, provocam consequências de grande amplitude sobre a situação política do mundo.



Imagem 3



Fonte: <https://www.nytimes.com/2016/11/05/theater/review-shakespeares-take-on-the-game-of-thrones.html>

A câmera mostra o olhar que o ator tem sob ele mesmo, sobre o outro, sobre o mundo. Nada é gratuito, tudo faz parte da dramaturgia. O corpo do ator emerge como se estivesse com uma lupa. A câmera transforma o ator em um corpo-imagem artificial, evitando e anulando a dimensão do realismo cotidiano.

Neste espetáculo, a relação entre o ator e a sua projeção gera uma superposição de presenças: temos a presença cênica e há também uma outra, a da imagem. E o efeito é sobre o espectador. Temos uma imagem presente, capaz de “re-humanizar” o ator, em algumas cenas.

Surgem assim, diferentes formas de presença em Ivo Van Hove: a presença do telão (da imagem), a presença do ator, e a do espectador. E há ainda uma quarta presença: a do ator e sua imagem, simultaneamente. É mais que a sua presença, é uma duplicação de presenças. Temos então, a presença simultânea quando surge na cena o ator e seu duplo. O vídeo interessa ao encenador, no sentido em que ele cria uma outra vida, que não vemos a olho nu. Permite intensificar o poder do presente e tornar mais sensível o que a gente muitas vezes não percebe.

As encenações abordadas evidenciam à diversidade de possibilidades existentes hoje a partir dos dispositivos (captação e projeção) e suas inter-relações espaço-temporais. Tal



diversificação gera uma dificuldade de se conceituar espetáculos intermediais, devido à complexidade das teorias a respeito.

O conceito de intermedialidade é, de certa forma, recente, e configura um campo de pesquisa interdisciplinar. Monteiro (2014, p.147) utiliza a concepção de Izabella Pluta e de Patrice Pavis, que, segundo ela, dão conta de modo mais amplo da complexidade das relações entre teatro e tecnologia:

Adoto intermedialidade na concepção da pesquisadora canadense Izabella Pluta e de Patrice Pavis por considerar que o conceito dá conta de modo mais amplo da complexidade das relações entre teatro e tecnologia, constituindo um campo heterogêneo de análise no qual o ator é peça-chave, "testemunha ativa e participante direto do processo intermedial", aquele que promove "o encontro entre a teatralidade e a intermediação" (Pluta, 2011, pg. 53). Segundo Patrice Pavis, "formado com base no modelo de intertextualidade, o termo intermedialidade designa trocas entre os meios de comunicação, principalmente no que diz respeito a suas propriedades específicas e a seu impacto sobre a representação teatral" (MONTEIRO, 2011, p.212).

O termo intermedialidade evidencia a noção de "entre", portanto, o intermedial seria um espaço onde as fronteiras se desfazem, onde nós ficamos entre o meio de uma mistura de espaços, mídias e realidades.

E como o teatro depende tanto do ato de produzir quanto do ato de receber, segundo Rottger (2015, p.118), partindo da presença do corpo humano e sua dimensão sensorial, ele tem uma propensão fundamental a integrar as mídias, e incluir as mídias tecnológicas. A performance teatral possui, assim, uma capacidade de traduzir, funcionando como uma configuração aberta e dinâmica de traduções intermediais ou, mais precisamente, transmissões. Assim, a performance teatral assemelha-se à das mídias que organizam seus elementos estruturais em função de um processo dinâmico e contínuo de tradução de suas diferenças.

Partindo da ideia geral, segundo a qual, a análise da representação intermedial é uma disciplina híbrida, eu me interessaria por um aspecto que remete explicitamente as aplicações práticas deste projeto: a noção do "entre", equivale ao inglês *in-between*. O termo "intermedialidade" expressa já esta noção por sua vez pelo prefixo ("inter" e pelo sentido de "meio" que ele contém, duas outras noções intimamente ligadas a "medialidade". É precisamente o efeito deste processo de inter/mediação (de tradução ou transmissão, como já indiquei antes) entre diferentes polos que procuram criar, parece, os práticos de teatro que qualificam o seu processo artístico de intermedial. Por exemplo, Erwin Jans descreve assim o que motivou sua colaboração



com o diretor em cena belga Guy Cassiers: Cassiers se interessa, principalmente, pelo que se passa no espaço intermedial: entre os sentidos, entre o ver e ouvir, entre a imagem e a fala, entre som e a palavra. Suas performances não exploram diferentes mídias, elas se desenvolvem entre elas. Por esta razão, sua prática é mais intermedial que multimídia (ROTTGER, 2015, p.119).¹⁰

Desta forma, a questão do "entre" é central em toda metodologia de análise da representação intermedial, mas permanece problemática em razão de sua natureza imprecisa. Os autores Chapple e Kattenbelt situam a intermedialidade no lugar de encontro entre os performers, os observadores e a confluência das mídias em jogo no centro de uma representação, em um momento preciso no tempo. A intermedialidade atua entre o performer e o espectador, entre o teatro, a performance e outras mediações artísticas.

Segundo Rottger (2015, p.120), para considerarmos uma representação teatral como um processo intermedial é necessário inicialmente definir o que é "entre".

Eu começarei esta reflexão por algumas definições preliminares da medialidade e da intermedialidade em relação ao teatro e a representação. A idéia principal que eu queria defender é que o teatro não é uma hipermídia, mas uma configuração aberta e dinâmica de transmissões intermediais. (...) Toda percepção é mediatizada. As mídias são nossa percepção através das transmissões. De um ponto de vista epistemológico, as mídias nos permitem, por sua vez, igualmente abrir e transmitir perspectivas sobre o mundo. Isso revela um paradoxo: se as mídias intervêm em nossa percepção de mundo, elas permanecem, no entanto, neutras esteticamente. E nós só podemos observar a mídia se ela aparece sob forma visível ou audível constituída por uma outra mídia. Em consequência, é impossível definir a essência de uma mídia ou de fazer a ontologia. Uma mídia se manifesta sob forma visível ou audível unicamente quando ela está relacionada a um processo de transmissão através de outra mídia, é assim que nós tomamos consciência da medialidade de nossa experiência (ROTTGER, 2015, p.121).¹¹

¹⁰ En partant de l'idée générale selon laquelle l'analyse de la représentation intermédiaire est une discipline hybride, je m'intéresserai à un aspect qui renvoie explicitement aux applications pratiques de ce projet: la notion de "l'entre", équivalent de l'anglais *in-between*. Le terme "intermédialité" exprime déjà cette notion à la fois par le préfixe "inter" et parle sens de "milieu" ou "médiation" qu'il contient, deux autres notions intimement liées à la "médialité". C'est précisément l'effet de ce processus d'inter/ médiation (de traduction ou transmission, comme je l'ai indiqué précédemment) *entre* différents pôles que cherchent à créer, semble-t-il, les praticiens du théâtre qui qualifient leur démarche artistique d'intermédiaire. Par exemple, Erwin Jans décrit ainsi ce qui a motivé sa collaboration avec le metteur en scène belge Guy Cassiers: Cassiers s'intéresse principalement à ce qui se passe dans l'espace intermédiaire: entre les sens, entre voir et entendre, entre l'image et la parole, entre le son et le mot. Ses performances n'exploitent pas différents médias, elles se développent entre eux. Pour cette raison, sa pratique est davantage intermédiaire que multimédiale. (Tradução: Helena Mello).

¹¹ Je commencerai cette réflexion par quelques définitions préliminaires de la médialité et de l'intermédialité en rapport au théâtre et à la représentation. L'idée principale que je voudrais défendre est que le théâtre n'est pas un hypermédia mais une configuration ouverte et dynamique de transmissions intermédiales (...) Toute perception est médiatisée. Les médias sont notre perception à travers des transmissions. D'un point de vue épistémologique, les médias nous permettent à la fois également d'ouvrir et de transmettre des perspectives sur le monde. Ceci révèle un paradoxe : si les médias interviennent



Assim, o teatro, tanto no nível de sua produção como de sua recepção, depende da copresença do corpo humano e de suas sensibilidades específicas. Atualmente, o teatro provoca, cada vez mais, a incerteza nos espectadores ao jogar com a teatralidade. Além disso, a interação entre medialidade, performatividade e teatralidade ocorre sem cessar.

A medialidade é sempre um jogo, uma vez que existe uma mídia "à obra". As mídias e seu potencial de diferenciação e de transmissão não se concebem independentemente uma da outra, pois, eles estão, fundamentalmente, em relação uns com os outros. Isso é igualmente verdadeiro para o teatro e a teatralidade, pois a teatralidade é um modo de percepção que se desenvolve de acordo com diferentes perspectivas.

O conceito de teatralidade funciona, também, enquanto elemento discursivo na medida em que, mais do que representar o artífice ou falsidade, ele coloca em jogo as relações entre o verdadeiro e o falso, entre a realidade e a ficção.

A teatralidade cria um efeito sobre olhar do espectador e opera, assim, na instabilidade da fronteira entre o fato e a ficção, a realidade e a ilusão, a verdade e a falsidade. Ela funciona, então, sempre no limiar da visão (ou da perspectiva) do espectador, chamado a diferenciar o verdadeiro do falso, o real do irreal, a ficção dos fatos. A passagem de um para o outro pode se definir, ainda uma vez, como o momento do "entre", um momento ambíguo que amplifica a alternativa e pede uma escolha, que exige que decidamos.

Presença, imersão e percepção no teatro intermidiático

Partindo da premissa segundo a qual a perceptividade é um modo de teatralidade, a medialidade e a teatralidade se revelam condições epistêmicas da intermedialidade. Por outro lado, a intermedialidade permite discernir as modalidades mediais pelas quais o visível e o audível, imagem e palavra, são reveladas. (ROTTGER, 2015, p.126).¹²

Para Nelson (2015, p.166), a cultura digital da rede é essencialmente inter-relacional e

dans notre perception du monde, ils demeurent néanmoins neutres esthétiquement. Et nous ne pouvons observer le média que s'il apparaît sous une forme visible ou audible constituée par un autre média. En conséquence, il est impossible de définir l'essence d'un média ou d'en faire l'ontologie. Un média se manifeste sous une forme visible ou audible uniquement lorsqu'il est impliqué dans un processus de transmission à travers un autre média, c'est ainsi que nous prenons conscience de la médialité de notre expérience. (Tradução: Helena Mello).

¹² En partant de la prémisses selon laquelle la perceptivité est un mode de théâtralité, la médialité et la théâtralité se révèlent des conditions épistémiques de l'intermédialité. Par ailleurs, l'intermédialité permet de discerner les modalités mediales par lesquelles le visible et l'audible, l'image et la parole, sont dévoilés. (Tradução: Helena Mello).



precisamos compreender como uma mídia interage, não somente com outra, mas também com um leque de outras mídias possíveis. A aplicação da cultura digital à análise do teatro intermedial nos obriga a identificar as diferenças entre as diversas espécies de inter-relações e os efeitos que são associados aos contextos particulares. O teatro intermedial pode, então, ser tanto presença viva como projetada na tela; as experiências podem ser reais e virtuais; os espaços podem ser públicos e privados; os corpos podem ser presentes e ausentes.

As tentativas de ultrapassar os limites humanos e de recriar a presença do que é ausente são uma das primeiras marcas antropológicas da capacidade deste ato semiótico, que até hoje age através de diversas formas de mediação acompanhando a evolução humana, desde as primeiras apresentações por imagem até os dispositivos contemporâneos do ciberespaço.

E, para que exista o sentimento de presença produzido pelos atuais dispositivos, é necessário tratar do tema da imersão.

O efeito de presença por imersão representa para alguns a forma mais avançada e a mais eficaz da presença mediatizada. Desta forma, os efeitos de presença seriam produtos de uma mediatização que se apaga (transparente) em proveito do que ela deve deixar aparecer. Eles criariam uma ilusão de não-mediatização, se, evidentemente, o efeito de presença for desta maneira realizado.

Neste sentido, os dispositivos mediáticos serviriam de veículos, assim como significantes na conversação, e reencontrariam o grande ideal da transparência de enunciação no qual o signo se faz completamente esquecer:

Mas, desde agora, é importante lembrar, sobre esta questão de imersão, que o teatro é, ele próprio, um dispositivo complexo que apresenta, há muito tempo, desde que ele é uma questão de catarse, uma forma, de imersão do espectador. Em outras palavras, a máquina teatral representa um dispositivo muito complexo que opera, ele mesmo, uma mediatização determinante. Encontramos aqui a disposição dos construtivistas e notadamente de C. Botella que sustentam, em nossa opinião que "a ilusão perceptiva de não mediação" é apenas uma ilusão. Todas as experiências são mediatizadas. Elas podem ser tecnologicamente mediatizadas, biologicamente mediatizadas, psicologicamente mediatizadas ou sociologicamente mediatizadas. A percepção é apenas uma simples cópia da realidade, trata-se de um processo construtivo (POISSANT, 2013, p.32).¹³

¹³ Mais des maintenant, il est important de rappeler à propos de cette question de l'immersion que le théâtre est lui-même un dispositif complexe qui mise depuis bien longtemps, depuis qu'il est question de catharsis en tout cas, sur une forme d'immersion du spectateur. En d'autres termes, la machine théâtre représente un dispositif très complexe qui opère lui-



Assim, vemos que os efeitos de presença se inscrevem em um processo complexo: ao provocar uma experiência virtual, os efeitos de presença acrescentam uma camada de realidade no espectador.

Com isso, podemos constatar que as tecnologias em cena podem também interferir e reduzir o grau de imersão do espectador. Alguns dispositivos favorecem a imersão, porém outros acabam revelando um mecanismo aparente, mais visível ou barulhento, pesado, ao ponto de romper a ilusão e de criar uma distância que pode ser um obstáculo aos efeitos de presença. Apesar disso, alguns mecanismos são tão misteriosos e perfeitos que o efeito de presença é roubado pela busca do espectador em compreender o funcionamento deste mesmo mecanismo.

Outra questão em relação à recepção é que nem todos os espectadores irão reagir ou aderir da mesma forma aos efeitos de presença. Isso porque é a capacidade de nossa memória associativa que nos permitirá imergir em um ambiente dado e criar assim ligações de qualidade variáveis com nossas lembranças, em função do que nos é apresentado.

A utilização dos processos cinematográficos e, principalmente, a incorporação de filmes em cena na primeira parte do século 20 buscavam introduzir a realidade do mundo exterior na ficção. Tanto para evidenciar os mecanismos sociopolíticos que regem o mundo como para introduzir em cena a subjetividade dos personagens, seus sonhos, seus pensamentos. O fato é que estas perspectivas ainda hoje aparecem no centro das utilizações de imagens fílmicas ou videográficas no teatro. Além disso, a conjugação de materiais heterogêneos (som, imagens, vídeos, filmes, ações, textos, texturas, etc.), originários de campos artísticos variados (música cinema, vídeo, teatro, literatura, arquitetura, pintura, escultura, etc.), cria obras que tendem a colocar em processo as formas tradicionais da representação (no acontecimento teatral).

Quando o dispositivo cênico integra a presença do vídeo, o olhar dos espectadores viaja, certamente, tão livre quanto no palco nu, mas de uma maneira menos aleatória, ao menos na medida em que as projeções intervêm segundo as escolhas do diretor. O olhar dos espectadores encontra-se, por consequência, aguçado pela solicitação das imagens, que são determinadas, não somente em seu conteúdo e sua forma, mas igualmente em seu posicionamento espacial e

même une médiatisation déterminante. On rejoint ici la position des constructivistes et notamment de C. Botella qui soutiennent À notre avis, "l'illusion perceptive de non-médiation" n'est justement qu'une illusion. Toutes nos expériences sont médiatisées. Elles peuvent être technologiquement médiatisées, biologiquement médiatisées, psychologiquement médiatisées, ou sociologiquement médiatisées. La perception n'est pas qu'une simple copie de la réalité, il s'agit d'un processus constructif. (Tradução Helena Mello).



seu momento de intervenção no decorrer do espetáculo, pelo diretor.

E nesta época da tela, as tecnologias multiplicam-se em grande velocidade. As projeções com resoluções cada vez maiores tornam quase impossível distinguir o real e o virtual, permitindo a construção de novas e complexas formas.

A tecnologia, embora concebida a partir de um princípio de produtividade industrial e de automatização de processos voltados à produção em larga escala, pode, no campo das artes, dar origem a objetos singulares, singelos e até “sublimes”. Nesse sentido, a apropriação que a arte faz do aparato tecnológico contemporâneo difere significativamente daquela realizada por outros setores da sociedade, justamente por deslocar sua função original e configurá-la esteticamente. As experiências analisadas demonstram que a intermedialidade não se limita à incorporação de novas tecnologias à cena, mas envolve a emergência de novas formas de percepção e de presença, de modo que, ao tensionar as fronteiras entre real e virtual, presença e representação, o teatro contemporâneo amplia seu repertório poético e reafirma sua capacidade de reinvenção diante das transformações tecnológicas de cada época.

Referências

HAGEMANN, Simon. *Penser les médias au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*. France: L'Harmattan, 2013.

LARRUE, Jean-Marc. *Du média à la médiation: les trente ans de la pensée intermédiaire et la résistance théâtrale*. In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Septentrion, 2015.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Tradução de Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. *Teatro e cinema: uma perspectiva histórica*. In: ArtCultura, n.23, Uberlândia, 2011.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. *Intermedialidade na cena contemporânea: o uso de dispositivos audiovisuais em “Justo uma imagem” e “Otro”*. In: Urdimento. Revista de Estudos





em Artes Cênicas. n.22. V. 1. Santa Catarina: 2014. PP. 145-155. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101222014/3263>

NELSON, Robin. **Élaboration d'un modèle du théâtre intermédiaire: un cadre d'analyse des effets.** In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Seotentrion, 2015.

PERROT, Edwig. **Les usages de la vidéo en direct au théâtre chez Ivo Van Hove et chez Guy Cassiers.** Tese defendida na: UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE – PARIS 3 - ECOLE DOCTORALE 267 – ARTS ET MÉDIAS - INSTITUT D'ÉTUDES THEATRALES em 25 novembre 2013.

PERROT, Edwige. **Le performeur virtuel: parcours dans l'oeuvre de 4DArt par Michel Lemieux.** In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.

PERROT, Edwige. **Le réel à l'épreuve du direct.** In: *Le réel à l'épreuve des technologies*. France: Presses universitaires de Rennes, 2013.

POISSANT, Louise. **Présence, effets de présence et sens de la présence.** In: *Personnage virtuel et corps performatif*. Canada: Presses de l'Université du Québec, 2013.

POISSANT, Louise. **Avatars et personnages virtuels: éléments de reflexion.** In: *Avatars, Personnages et acteurs virtuels*. Canadá: Presses de l'Université du Québec, 2013.

RÖTTGER, Kati. **Questionner l'entre: une approche méthodologique pour l'analyse de la performance intermédiaire.** In: *Théâtre et intermedialité*. France: Presses Universitaires du Seotentrion, 2015.

Recebido em: 30/03/2026

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

