



Dispositivos Intermediais na Cena Contemporânea

Mauricio Fuziyama de Almeida
Gabriela Lírio Gurgel Monteiro

Para citar este artigo:

ALMEIDA, Mauricio Fuziyama de. MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Dispositivos Intermediais na Cena Contemporânea. *A Luz em Cena*, Florianópolis, v.6, n.11, jun. 2026.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/27644669061120260205>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



Dispositivos Intermediais na Cena Contemporânea

Mauricio Fuziyama de Almeida¹

Gabriela Lírio Gurgel Monteiro²

Resumo

Este artigo aborda o conceito de Realidade Aumentada Espacial aplicada às artes cênicas contemporâneas, relacionando-o com outros conceitos, intrínsecos à encenação e atuação, como presença, organicidade e precisão nas partituras de ações físicas. Os conceitos são friccionados utilizando-se como objeto de estudo as seguintes peças teatrais contemporâneas: “Enquanto você voava eu criava raízes” (2022), da Cia. Dos à Deux, do Brasil, “The Wooster Group’s Hamlet” (2013), do The Wooster Group, dos Estados Unidos da América, e “La belle et la bete” (2011), da Cia. 4dArt, do Canadá. Estas peças foram escolhidas por apresentarem, em suas construções cênicas, a integração com dispositivos intermediais que acrescentam imagens virtuais em relação direta com os atores em cena.

Palavras-chave: Realidade Aumentada Espacial. Dispositivo Intermedial. Presença Virtual. Performance. Organicidade.

Intermediary Devices in the Contemporary Scene

Abstract

This article addresses the concept of Spatial Augmented Reality applied to contemporary performing arts, linking it to other concepts intrinsic to staging and acting, such as presence, organicity, and the precision of physical action scores. These concepts are examined through the lens of the following contemporary plays: “Enquanto você voava eu criava raízes” (2022) by Cia. Dos a Deux from Brazil, “The Wooster Group’s Hamlet” (2013) by The Wooster Group from United States of America and “La belle et la bete” (2011) by Cia. 4dArt from Canada. These plays were chosen because their scenic constructions integrate intermedial devices that add virtual images in direct relation to the actors on stage.

Keywords: Spatial Augmented Reality. Intermedial Device. Virtual Presence. Performance. Organicity.

¹ Mestrando em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense, sob orientação de Prof. Dra. Gabriela Lírio Gurgel Monteiro, graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Espírito Santo. Ator e Artista Visual, servidor no cargo de Iluminador Cênico na Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

✉ mauricio.luz.rj@gmail.com |  <http://lattes.cnpq.br/8001940232836556> | 

² Professora Titular da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). É fundadora do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena (PPGAC) e professora do curso de Direção Teatral da Escola de Comunicação (ECO-UFRJ). Foi Diretora Adjunta da Pós-Graduação da Escola de Comunicação (2018-2023). É Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense.

✉ gabriela.lirio@eco.ufrj.br |  <http://lattes.cnpq.br/5144170619756716> |  <https://orcid.org/0000-0002-7466-960X>



Dispositivos intermediarios en el panorama contemporáneo

Resumen

Este artículo aborda el concepto de realidad aumentada espacial aplicado a las artes escénicas contemporáneas, relacionándolo con nociones intrínsecas a la puesta en escena y la actuación, tales como la presencia, la organicidad y la precisión en las partituras de acción física. Dichos conceptos se examinan a través del estudio de las siguientes producciones teatrales contemporáneas: **Enquanto você voava eu criava raízes** (2022), de la Cia. Dos à Deux (Brasil); **The Wooster Group's Hamlet** (2013), de The Wooster Group (EE. UU.); y **La belle et la bête** (2011), de la Cia. 4dArt (Canadá). Estas obras fueron seleccionadas porque su puesta en escena integra dispositivos intermediales que introducen imágenes virtuales en interacción directa con los actores sobre el escenario.

Palabras clave: Realidad aumentada espacial. Dispositivo intermedial. Presencia virtual. Performance. Organicidad.



Introdução

A cena teatral sempre foi, ao longo de sua história e correntes artísticas, uma agregadora de diversas formas de tecnologias. Muitas delas, criadas para outros setores do desenvolvimento da civilização, mas que foram incorporadas cenotecnicamente na arte dramática, como por exemplo, as grandes catapultas e guindastes navais que serviam como plataformas para efeitos especiais no teatro grego, geralmente empregadas para a realização do “Deus ex machina”, quando necessário na dramaturgia dos primeiros textos teatrais do ocidente. Diversos outros elementos não diretamente inventados para a cena foram readaptados e propiciaram a ampliação da linguagem teatral, resultando na transformação essencial da dramaturgia ao longo dos tempos, como a utilização da iluminação elétrica, que ressignificou completamente os conceitos de encenação e interpretação.

Com o avanço exponencial das tecnologias eletrônicas e computacionais, somos surpreendidos a cada dia por inovações virtuais cada vez mais complexas e igualmente possíveis de serem utilizadas em cena. Cada inserção destes novos dispositivos requer uma simbiose, “um viver junto” na cena, estabelecendo uma nova relação entre o dispositivo e o performer em atuação. Desta relação, desdobram-se possibilidades múltiplas no fazer teatral e na forma de recepção da encenação pelo espectador, dissolvendo fronteiras entre linguagens como o teatro e cinema, fundindo e modificando conceitos que eram específicos e defendidos como características essenciais e fundamentais de cada linguagem através da fusão entre o real e o virtual.

O dispositivo é processo e não simples recurso para criação; ele não é autônomo e não pode ser analisado isoladamente, não se dissociando do que se cria. Nesse sentido, o corpo do ator é também dispositivo e suas ações surgem na interação com as imagens projetadas. Um corpo-imagem que nasce do encontro entre o virtual e o real, como um amálgama (Monteiro, 2014, p. 97).

Com a evolução dos projetores de imagens, telas de LED, sensores eletrônicos, internet Wi-Fi em redes de alta velocidade, computadores e softwares, passamos a perceber um aumento nas aparições destes dispositivos na cena contemporânea. De maneira geral, o que testemunhamos é a presença física do performer em relação com uma presença virtual, de si mesmo ou de outros, ou de imagens diversas, que criam no palco, através desta coexistência,



uma terceira camada de percepção, agindo diretamente na recepção do espectador, que é o ente que une estas duas dimensões sensoriais do real e do virtual no aqui e agora, onde o jogo cênico se presentifica.

As imagens projetadas ou veiculadas através de telas de diferentes tamanhos, podem ser de natureza pré-gravada ou em tempo real. Independentemente de suas naturezas, é fundamental a utilização do dispositivo durante o processo de ensaio e criação, pois todas as relações e ajustes necessários deverão ser estipulados na sala de ensaio. A precisão das ações por parte de atores e performers é condição essencial para que se estabeleça organicidade entre as imagens virtuais e o desenvolvimento de sua partitura de ações. Nesse ponto é fundamental esclarecer esta relação entre o corpo físico e natural do ator e o corpo virtual e artificial projetado pelos dispositivos intermediais. O corpo do ator em cena busca uma presença de qualidade diferente da cotidiana. Através de pesquisas e experimentações corporais, ele adquire posturas extra cotidianas, que se diferem das posturas convencionais em sociedade. É através desta artificialidade corporal que o ator se eleva a outro nível vital, alcançando um estado de suspensão e presença diferenciado na cena:

A dificultosa artificialidade que caracteriza as técnicas extra cotidianas elaboradas por diversos atores do Polo Norte faz adquirir uma outra forma de energia. O ator, através de uma longa prática e um treinamento contínuo fixa esta “incoerência” em um processo de inervação, desenvolve outros reflexos neuromusculares que desembocam em uma nova cultura do corpo, em uma “segunda natureza”, em uma nova coerência, artificial, mas marcada pelo bios (Barba, 1994, p. 45).

As ações extra cotidianas são criações artificiais, mas através da precisão e da linha de fluxo de suas partituras encadeadas, adquirem uma organicidade viva, revelando um “segundo natural”. Da mesma forma, o objeto virtual, que possui sua artificialidade, pode se coadunar em precisão com esta organicidade artificial do ator. As ações corporais do performer, bem como seu deslocamento e posicionamento no espaço cênico, são de suma importância para que se estabeleça esta ligação mútua entre o físico e o virtual. Desenvolver a precisão das ações físicas por parte do performer é uma possibilidade de atingir uma sincronidade com os elementos virtuais e, através dela, ser possível transferir às imagens virtuais esta organicidade. Consequentemente, quando se atinge este grau de coparticipação na construção da cena, no acontecimento do jogo teatral em mútua troca de ações, estabelece-se esta presença virtual, em



fusão com o corpo virtual e o corpo do ator em carne e osso, com ambos coabitando um mesmo espaço-tempo, uma mesma realidade:

Há, ainda, situações em que o ator/performer se relaciona com a imagem projetada, o que denominei imagem-paisagem, não apenas como um simples cenário virtual, mas interferindo diretamente nela e a modificando através de um processo interacional. O corpo igualmente expandido é paisagem, projetando espaços distintos, para além do espaço cênico. Nesse sentido, não se trata apenas de uma imagem ilustrativa, mas de uma imagem que modifica o campo de percepção do espectador e do performer; uma imagem em trânsito e mutável na cena, que se desdobra através do movimento, modificando a percepção de espaço e tempo e do próprio corpo do artista (Monteiro, 2014, p. 104).

É importante ressaltar que, além do dispositivo intermedial, os dois entes principais para este acontecimento se concretizar é o ator em performance e o espectador que o observa. Sem estes dois entes esta experiência não é possível. Da mesma maneira, o desenvolvimento das partituras de ações pelo ator sem a presença da imagem virtual também não será possível, pois perderá sua conexão e complementação, transformando por completo a apresentação e seus conceitos de encenação. As imagens, por sua vez, sendo projetadas sem a presença do ator perde-se no vazio de sentidos. E o ator e o vídeo, sem o espectador, também não completa a experiência, pois é na recepção deste espectador que se fará a junção de ambos os dispositivos, corpo e imagem, criando assim um efeito de presença. Mas é o fluxo de ações do performer e sua organicidade compartilhada através da precisão dos detalhes, no acontecimento do ato teatral interagindo com o dispositivo intermedial, que estabelece esta comunhão mútua, expandindo seu corpo no virtual e, este corpo ampliado, proporciona ao espectador esta presença virtual. O performer é o responsável por estabelecer a ligação entre si e todos os outros elementos na cena, como um “fazedor de pontes”, conforme elucida Jerzy Grotowski:

O ritual é um momento de grande intensidade. Intensidade provocada. A vida torna-se então rítmica. O *Performer* sabe ligar o impulso corporal à sonoridade (o fluxo da vida deve se articular em formas). As testemunhas entram então em estados intensos porque, eles dizem, sentiram uma presença. E isto, graças ao *Performer* que é uma ponte entre a testemunha e alguma coisa. Neste sentido, o *Performer* é *pontifex*, fazedor de pontes (Grotowski, 1985, p. 8).

As primeiras experiências com projeção de imagens com o objetivo de inserir imagens virtuais no espaço concreto com o conceito de realidade aumentada datam dos anos 60,



desenvolvidos por Oliver Bimber e Ramesh Raskar e apresentadas no livro “Spatial augmented reality: merging real and virtual worlds” (2005). Neste momento, pela primeira vez, surgiu o conceito de Realidade Aumentada Espacial, que por definição é projetar imagens virtuais no espaço concreto a fim de transformar a sua percepção quanto à realidade natural, fundindo elementos virtuais com o ambiente real, sem suprimi-lo.

Analiso, a seguir, três trabalhos que são importantes para este entendimento. São as peças “Enquanto você voava eu criava raízes”, da Cia. Dos à Deux, do Brasil, “The Wooster Group’s Hamlet”, do The Wooster Group, dos Estados Unidos, e “La belle et la bête”, da Cia.4Dart, do Canadá. Em todos os três trabalhos poderemos identificar a transformação que é proporcionada pela inserção de imagens virtuais projetadas através de dispositivos eletrônicos, friccionando conceitos de presença, organicidade e telepresença.

Enquanto você voava eu criava raízes / Cia. Dos à Deux (2022)

Algumas reflexões podem ser feitas a partir da peça “Enquanto você voava, eu criava raízes”, da Cia. Dos à Deux, que propõe uma consistente interação entre imagens e a atuação dos performers Artur Luanda e André Curti. Quase todas as imagens são projetadas em um anteparo translúcido à frente de uma plataforma sobre a qual se desenvolve a maior parte das ações do espetáculo. Quando a plataforma está iluminada, podemos ver os performers; quando não, vemos apenas as projeções no anteparo. Quando há, ao mesmo tempo, as imagens projetadas e a iluminação na plataforma, conseguimos ver a sobreposição das imagens virtuais concomitantes às ações realizadas ao vivo. As imagens geram diferentes perspectivas e dimensões dos performers, havendo uma ressignificação dos corpos que contemplamos. Os corpos, em relação com a projeção, adquirem outros sentidos que não seriam acessados se as ações ocorressem sem a presença dessas imagens. Em uma das cenas, a projeção compõe todo o espaço da caixa cênica e os atores estão em primeiro plano, de modo que seus corpos também se tornam suportes da projeção, fundindo-se ao todo do espaço cênico. Temos toda uma ressignificação do espaço e dos corpos expandidos, uma mimese, uma camuflagem, uma ideia de que eles pertencem a um único todo. Conseguimos diferenciar e perceber os corpos apenas através de suas ações; quando ficam estáticos, desaparecem em fusão completa com a imagem. Mesmo que a cena fosse apresentada exatamente com as mesmas ações físicas dos atores, mas



sem a projeção, teríamos uma recepção totalmente diferente.

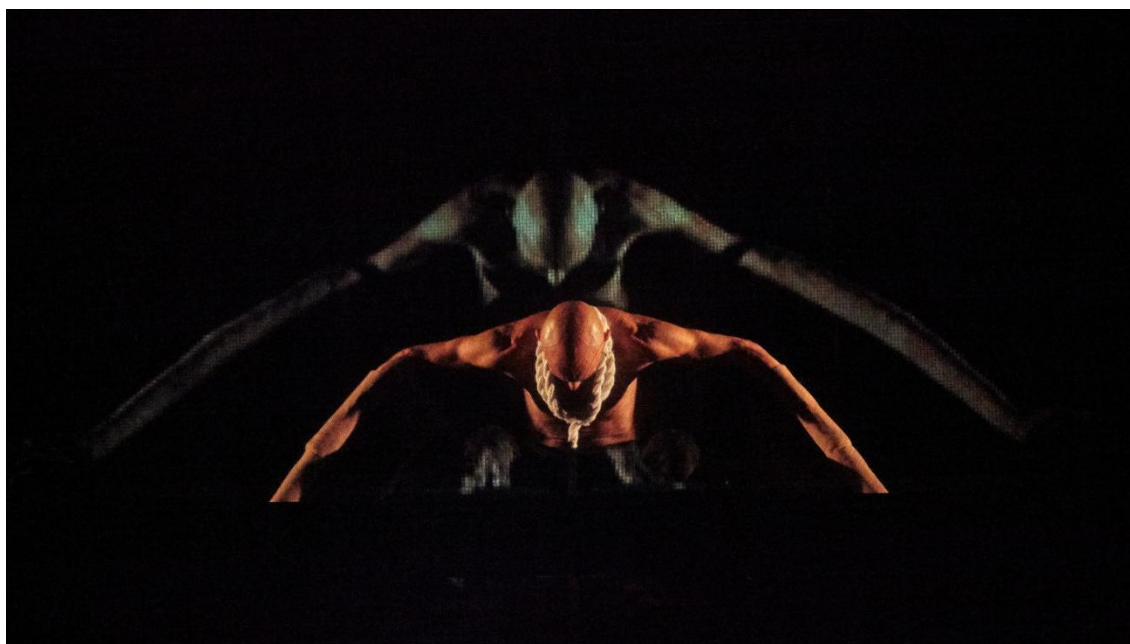
Nos espetáculos e performances intermediais, o corpo do ator/performer se desdobra em corpo-virtual. Assistimos não apenas a imagens projetadas, mas em muitos casos, a uma verdadeira metamorfose do corpo transpassado pela imagem. Corpo que é suporte e, ao mesmo tempo, “suporta” a imagem, transformando-se em híbrido de si mesmo (Monteiro, 2018, p. 104).

Em outra cena, temos uma imagem de duplo do ator sendo formada aos poucos, pela composição da ação executada ao vivo pelo performer com seu duplo virtual projetado. Na projeção temos a mesma partitura de ações, gravada previamente. Essa imagem nos dá uma ideia de fantasmagoria do personagem, um outro de si mesmo, que dança em conjunto, mas com um leve descompasso, um atraso ou adianto no tempo da ação, uma distorção. Cria-se uma espécie de ruptura, como se estabelecesse uma outra dimensão de si mesmo, ocupando tempos e espaços diferentes na separação de seus corpos, e comuns, nos breves momentos de encontros e fusão do corpo com seu duplo imagético.

Há, ainda, situações em que o ator/performer se relaciona com a imagem projetada, o que denominei imagem-paisagem, não apenas como um simples cenário virtual, mas interferindo diretamente nela e a modificando através de um processo interacional. O corpo igualmente expandido é paisagem, projetando espaços distintos, para além do espaço cênico. Nesse sentido, não se trata apenas de uma imagem ilustrativa, mas de uma imagem que modifica o campo de percepção do espectador e do performer; uma imagem em trânsito e mutável na cena, que se desdobra através do movimento, modificando a percepção de espaço e tempo e do próprio corpo do artista (Monteiro, 2014, p. 104).



Figura 1: Enquanto você voava eu criava raízes.



Fonte: <https://canalteatromf.com.br/>

Nesta cena, em alguns momentos, perde-se a noção de qual dos corpos é o performer e qual é o corpo virtual projetado. Ocorre então um hibridismo desses corpos, atingindo o mesmo nível de presença na cena, não mais importando discernir ou avaliar a intensidade das qualidades entre corpo físico e corpo digital. O que importa neste momento são as resultantes poéticas desta fusão, deste encontro. E, apesar de se aproximarem na cena visível no palco, é a partir da recepção do espectador é que definitivamente estes dois corpos irão se unir, ao despertarem interpretações, memórias, afetos e subjetividades diversas para cada indivíduo na plateia. Segundo Couchot, há um processo de hibridização entre sujeito, objeto e imagem, o que leva a uma nova qualidade de subjetividade.

De acordo com Roy Ascott, a subjetividade não estará mais localizada num único ponto do espaço, mas distribuída por meio de redes; de acordo com Sigfried Zelinski, subjetividade é a possibilidade de ação na fronteira das redes; de acordo com Pierre Lévy, a subjetividade tornou-se fractal... (Couchot, 2009, p. 399).

A interação desses dois dispositivos, o corpo físico e o corpo digital, gera na recepção do espectador um efeito de presença. O efeito de presença é a sensação ou sentimento de um espectador de que corpos, objetos ou cenas estão materialmente presentes no mesmo espaço e tempo que ele, reduzindo a distância entre observador e obra. Como sintetiza Josette Féral, “o



efeito de presença é o sentimento que tem um espectador de que o corpo ou os objetos oferecidos a seu olhar (ou a seus ouvidos) encontram-se lá, no mesmo espaço e no mesmo tempo em que se encontram os seus; logo ele sabe que estão ausentes” (*apud* Monteiro, 2018, p. 1).

Tecnicamente, o efeito de presença pode ser experienciado de diferentes modos a partir da utilização de diferentes dispositivos eletrônicos capazes de colocar o espectador em diversas perspectivas cênicas, desde o uso de projetores de imagens em anteparos cênicos ou o uso de telas de LCD, que imprimem na cena imagens pré-gravadas ou captadas ao vivo e retransmitidas em tempo real. Também é possível a utilização de outros dispositivos como Óculos Virtuais que promovem um caráter de maior imersão em um ambiente totalmente virtual, ou de realidade aumentada, inserindo objetos virtuais criados por softwares no espaço visual real captado pelas câmeras desses dispositivos.

Independentemente das diferentes proposições de experiências possíveis ao espectador, o conceito de efeito de presença ocorre no sentido em que há um desaparecimento da artificialidade. Quando ocorre a fusão do real com o virtual, o resultado faz com que o público “esqueça” do artifício em jogo, tendo maior relevância a experiência. Quando essa fusão entre corpos, tempos e espaços se estabelece, torna-se secundária a distinção entre o que é real e o que é virtual. O que passa a importar é a resultante poética daquilo que se apresenta em cena — ou a experiência vivida pelo espectador. Desse encontro emerge um corpo expandido no tempo e no espaço, cuja configuração adquire um caráter orgânico: tudo parece acontecer de modo espontâneo, autêntico e crível.



Figura 2: Enquanto você voava eu criava raízes



Fonte: <https://infoteatro.com.br/>

The Wooster Group's Hamlet / The Wooster Group (2013)

Na montagem de Hamlet pelo Wooster Group, a clássica tragédia de Shakespeare é reimaginada através da mistura e reapropriação da produção da Broadway de 1964, estrelada por Richard Burton e dirigida por John Gielgud. A produção foi gravada ao vivo, com 17 ângulos de câmera, e editada em um filme exibido como um evento especial por apenas dois dias em quase 1.000 cinemas nos EUA. A ideia de levar uma experiência de teatro ao vivo para milhares de espectadores simultâneos em diferentes cidades foi apresentada como uma nova forma chamada "filme teatro". O Wooster Group tenta reverter o processo, reconstruindo uma peça teatral a partir das evidências fragmentárias do filme editado.



Figura 3: The Wooster Group's Hamlet



Fonte: <https://www.broadwayworld.com/>

Dispostos pelo cenário e constituindo-o, podemos ver uma grande tela de projeção ao fundo e uma tela menor de LCD um pouco à frente. Estes dois suportes apresentam durante todo o tempo da peça a reprodução contínua do filme teatro produzido em 1964, sem pausa. A encenação acontece pelo posicionamento espacial proporcional às dimensões do palco, de acordo com as posições dos atores no filme. As ações físicas dos atores obedecem precisamente às mesmas ações que são apresentadas nas telas, estabelecendo uma relação de duplicidade fantasmática entre os corpos reais dos atores em cena com as imagens virtuais dos atores no filme.

A partir desta proposta de uma interação conjunta dos atores no palco com o desenrolar do filme sem pausa ou interrupção, torna-se necessária uma nova forma de construção e fluxo das ações físicas desenvolvidas pelos atores, em uma exigência mais milimétrica de suas posições geográficas na cena, bem como, do ritmo cadenciado de suas ações em jogo entre os atores e também com o filme.

A projeção da imagem do corpo é geralmente associada à noção de telepresença. Mas a telepresença é sempre mais que a simples projeção da imagem. Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens: uma quase presença. Pois os clones, agentes visíveis, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis, e inclusive adicionar à distância aparelhos “reais” e agir no mundo ordinário (Lévy, 2011, p. 28).



Neste sentido, o dispositivo intermedial é presença fundamental na construção cênica desde a sala de ensaio, pois ele também passa a fazer parte do fluxo da encenação, exigindo dos atores uma adaptação na forma de se relacionarem com este novo elemento coadjuvante à cena, inaugurando para os atores e encenadores novos modos de criação e apresentação, modificando a possibilidade dramatúrgica da cena e, conseqüentemente, o resultado a ser apresentado para o espectador.

É certo que a irrupção de imagens, em todo caso de suas imagens na cena, convida os atores a se superarem, em sua atuação, para estarem à altura de seu duplo fotografado, ou filmado. E que as telas podem abrir novos espaços para a imaginação no palco, modificar os modos comuns de percepção do público, permitir que explorem um mundo em transformação, suas potencialidades e seus perigos (Picon-Vallin, 1998, p. 10).

A precisão dessas ações proporciona uma aproximação orgânica, entre o real e o virtual, como se víssemos um espelhamento do real no virtual e do virtual no real. A partir desse encontro amalgamado perde-se a noção de quem lidera a ação, colocando as duas dimensões em mesmo nível de presença, transformando a percepção do espectador que recepciona as ações destes dois dispositivos ao mesmo tempo. Provoca-se, ainda, uma sensação fantasmática, uma presença de algo que não deveria estar. A partir do uso de uma imagem pré-gravada e que reconhecemos que assim ela é por suas características estéticas e declaradas na proposta do grupo, emerge uma condição própria do cinema e da fotografia de ser uma arte da morte, no sentido de que o que mostra é sempre um registro de um tempo passado. Um eterno retorno, algo que se repete continuamente no tempo, que existiu e ainda permanece. Temos uma camada do virtual coexistindo com sua atualização em tempo real, uma possível materialização do conceito de imanência de acordo com Gilles Deleuze: “O plano de imanência compreende a um só tempo o virtual e sua atualização, sem que possa haver aí limite assimilável entre os dois. O atual é o complemento ou o produto, o objeto da atualização, mas esta não tem por sujeito senão o virtual” (Deleuze, 1998, p.122).

Quando estas imagens são exibidas em comunhão com o corpo vivo do ator surge esta dimensão fantasmática em que tanto as ações atuais como as registradas são ressignificadas, apresentando uma leitura dimensional diferente para o espectador. O filme isolado é uma obra e a peça sem o filme é outra. Mas o certo é que ambas fundidas no mesmo espaço-tempo



adquirem uma terceira dimensão de leitura e recepção.

As imagens digitais são interativas, estabelecem, portanto, outras formas de diálogo entre os criadores e os espectadores, o que leva a uma hibridização entre sujeito, objeto e imagem em um processo de uma subjetividade constituída por redes (Zielinski); uma subjetividade fractal (Lévy) (Monteiro, 2016, p.12).

Figura 4: The Wooster Group's Hamlet



Fonte: <https://www.broadwayworld.com/>

Na tela menor de LCD, em alguns momentos, as imagens do filme são substituídas por imagens dos atores em tempo real, apresentado, no teatro, um efeito de close próprio do cinema, onde é possível ver os detalhes da expressão do ator mais evidentes. Também é uma forma que insere o espaço real no virtual, dissolvendo mais ainda as fronteiras entre teatro e cinema. O cinema salta da tela para o palco, mas o palco também invade a tela, o virtual se atualiza e o atual se virtualiza, deflagrando que entre estes dois espaços não existem limites, onde o virtual são instâncias do real que se atualizam e que possuem também seu caminho de retorno para a virtualização.



A virtualização pode ser definida como o movimento inverso da atualização. Consiste em uma passagem do atual ao virtual, em uma “elevação à potência” da entidade considerada. A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consciência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular. (...) Com isso, a virtualização fluidifica as distinções instituídas, aumenta graus de liberdade, cria um vazio motor. (...) A virtualização é um dos principais vetores da criação da realidade (Lévy, 2011, p.18).

Levando em consideração que hoje temos apenas o registro gravado desta performance do Wooster Group, poderíamos dizer que temos uma experiência de metavirtualidade quando assistimos ao vídeo. Uma profundidade que estabelece três camadas de percepção. O plano da tela em que assistimos e que se encontra no mesmo tempo e espaço que o espectador, os corpos dos atores em performance, que data do tempo e posição geográfica de sua apresentação e a imagem do filme dentro da imagem do nosso primeiro plano, resultado da edição de tempos e espaço também outros. Todas estas camadas dimensionais foram um dia o aqui e agora das ações físicas que podemos ver desempenhadas por estes atores e que se transformaram em um material virtual, sofreram uma virtualização. Hoje, ao assistirmos a este vídeo, temos uma ressignificação de todos estes tempos e espaços, uma nova recepção, uma outra abordagem, uma ressignificação destes passados e de uma possível consciência espelhada sobre a realidade e o tempo que é presente, por um breve momento, e logo se torna fantasma.

La belle et la bête / Cia. 4dArt (2011)

Em “La belle et la bête” da Cia. Canadense 4dArt fundada por Michel Lemieux e Victor Pilon, é possível visualizar algumas técnicas que são desenvolvidas pelos diretores e que criam experiências imersivas que unem corpos vivos e virtuais, misturando teatro, dança, música e tecnologias avançadas de projeção, como realidade aumentada e arte digital. Nesse trabalho, temos também elementos característico de uma fantasmagorização dos personagens interagindo com atores e seus duplos em carne e osso.





O corpo (em carne e osso) do ator funde-se ao corpo virtual do personagem, expandindo-se na relação com a imagem. Para Lemieux, um dos diretores, o espectador percebe a ampliação do efeito de presença por meio da fantasmagorização dos personagens que são percebidos como projeções do mundo imaginário de Peter; ao mesmo tempo em que apresentam uma dupla conotação, uma vez que se trata de uma estratégia ficcional que visa tão somente a ampliação do efeito de presença. Os limites entre o corpo em carne e osso e o corpo virtual, em algumas cenas, não podem ser definidos, o que gera a impressão de um corpo híbrido, expandido e desdobrado no espaço cênico (Monteiro, 2018, p. 107).

Figura 5: La belle et la bête



Fonte: <https://canada-culture.org/en/event/la-belle-et-la-bete-de-lemieux-pilon-4d-art/>

A técnica utilizada pelos diretores chama-se “Peppers’s Ghost” e consiste em um anteparo de tecido especial translúcido que é colocado a 45 graus em relação ao palco, de maneira que não possível enxergar o anteparo e apenas as imagens projetadas nele. Quando temos a iluminação cênica incidindo sobre o ator apenas podemos ver a fusão de ambos os corpos na cena. A possibilidade da utilização desta técnica possibilita novas relações possíveis entre



personagens, formando duplos de si mesmos. Na imagem anterior podemos ver o ator em carne e osso desempenhando o personagem da besta e a imagem virtual apresentando o corpo deste mesmo personagem enquanto humano antes da transformação em fera. Importante ressaltar aqui a necessidade de precisão absoluta do ator, a fim de se posicionar perfeitamente no local marcado e exercer ações de igual precisão a fim de que seja possível a visualização do efeito de fusão com a imagem virtual projetada. Esta precisão milimétrica é que promove a aproximação destes corpos e confere organicidade ao objeto virtual, provinda do corpo do ator que integra em si essa projeção de um corpo artificial, conferindo a este o mesmo grau de presença do corpo físico no aqui agora. É uma simbiose onde as ações do corpo virtual se integram às ações do corpo físico, umas justificando as outras, em fluxo comum de ações, formando um terceiro corpo, um corpo-imagem.

Nos espetáculos e performances intermediais, o corpo do ator/performer se desdobra em corpo-virtual. Assistimos não apenas a imagens projetadas, mas em muitos casos, a uma verdadeira metamorfose do corpo transpassado pela imagem. Corpo que é suporte e, ao mesmo tempo, “suporta” a imagem, transformando-se em híbrido de si mesmo (Monteiro, 2018, p. 104).

Em outro momento da peça, a técnica também é utilizada para proporcionar uma “coadjuvância” entre personagens distintos, conferindo ao personagem virtualizado um lugar de presença da ausência. Aqui mais uma vez o conceito de fantasma se apresenta, onde podemos visualizar, de forma quase imaterial, uma imagem de um corpo que paira no ar com baixa opacidade, com diferente densidade de um corpo real. Não é um corpo carnal, mas uma flutuação espiritual, que se presentifica, com um grau menor de densidade do que o outro corpo físico com o qual se relaciona.

Na base da cultura Yanomami, encontramos a expressão fantasma com diferentes significados a depender do contexto, mas nenhum deles faz referência a um ser morto ou ausente. Pelo contrário, o fantasma é um elemento intrínseco do ser vivo, como uma outra instância da consciência, podendo, ora ou outra, sobrepor-se ao indivíduo por motivo de doença ou perturbação. Também significa um estado de consciência mais elevado onde consegue vislumbrar os espíritos invisíveis, corporificando estas entidades e presentificando-os na Terra.

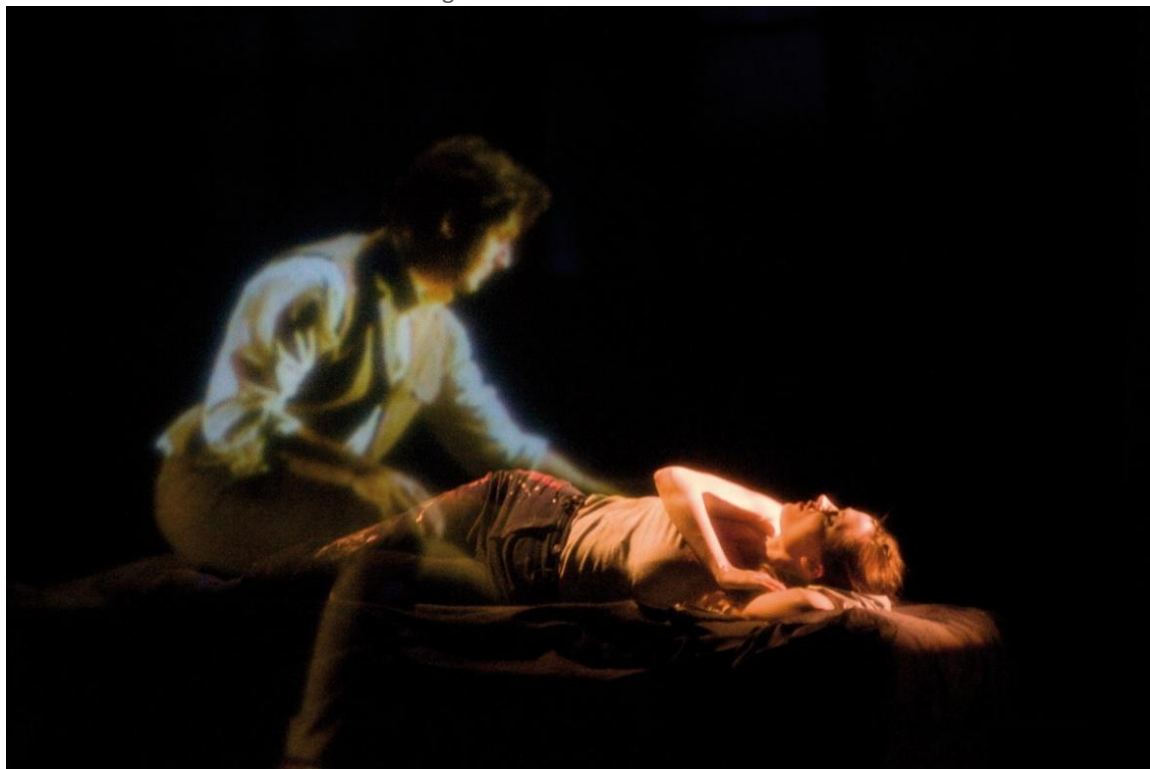
“Agir/entrar em estado de fantasma” (*poremuu*) se refere aos estados de alteração de consciência provocados pelos alucinógenos e pelo sonho (mas também pela dor ou





pela doença), durante os quais a imagem corpórea/essência vital (*utupë*) se vê deslocada e/ou afetada. No caso, o fantasma (*pore*), que cada vivente traz em si enquanto componente da pessoa, assume o comando psíquico em detrimento da consciência (*pihi*). “Tornar-se outro” (literalmente “assumir valor de outro”) refere-se primeiramente a esse processo (Albert, 2010, p. 615).

Figura 6: La belle et la bête



Fonte: <https://4dart.com/en/portfolio-item/la-belle-et-la-bete/>

Em todos os significados do fantasma para os Yanomami, temos uma relação direta com a presença e a ausência. Ao mesmo tempo, não há uma ruptura absoluta entre tempo e espaço; trata-se de instâncias que coexistem e que, dependendo do grau de evolução espiritual, podem ser acessadas em seus diferentes estados. Deste modo, parto desse entendimento do fantasma para pensar a utilização de corpos virtuais em cena, que podem remeter a esse virtual invisível que se materializa diante dos olhos do espectador, oferecendo, a partir desse efeito fantasmático, uma camada espiritual à cena.

Uma outra possibilidade de utilização das imagens virtuais é a capacidade em escalar as proporções tanto de cenários, objetos e atores, propiciando outras novas relações dimensionais com seus duplos na cena. Interessante ressaltar que esta técnica de projeção que proporciona a realidade aumentada espacial nas artes cênicas está em total integração com outros recursos da



cenotecnia teatral. Desde a maneira como estes anteparos se deslocam entrando e saindo de cena e se colocando precisamente no espaço, bem como, em especial, todo o projeto de iluminação desenvolvido tanto para a apresentação cênica como no set de gravação das cenas que serão posteriormente exibidas. Deve-se seguir a mesma temperatura de cor, o mesmo brilho e a mesma angulação das fontes de luz, a fim de que estes corpos, presentes e virtuais, integrem-se em um mesmo plano visual. Uma distorção em qualquer um destes detalhes poderia dar a impressão que estão em lugares díspares, já que recebem iluminação diferentes. Todo o cuidado no posicionamento e afinação dos refletores também é fundamental para que se ilumine com plenitude os atores no palco e todos os seus espaços de atuação, mas sem revelar os anteparos dispostos no palco. A intensidade das fontes de luz também deve ser muito equilibrada a fim de contemplar a visualidade dos atores, mas não ofuscar as imagens que são projetadas, criando, assim, também uma mesma equalização de brilhos e cores.

Figura 7: La belle et la bête



Fonte: <https://fxreflects.blogspot.com/2013/02/la-belle-et-la-bete-lemieux-pilon-4d.html>



Conclusão

A presença nas artes cênicas sempre é um ponto fundamental, tanto que muitos pesquisadores e teóricos definem as artes cênicas como arte da presença. Entretanto, esta presença deve ter uma qualidade específica, de suspensão, de certa aura, na qual o corpo do performer está aberto e canaliza afetos, energias, impulsos e estímulos que emanam de seu corpo, relacionando-se com outros atores ou outros elementos cênicos, integrando o conjunto cênico aos olhos do espectador, que é o catalizador do que é mostrado e pode ser visto em suas singularidades, a partir de cada olhar individual.

A matéria prima do teatro não é o ator, o espaço, o texto, mas sim a atenção, o olhar, o escutar e o pensamento do espectador. O teatro é a arte do espectador. Cada espectador, ainda que não o saiba, percebe algumas vezes através das grandes lentes, e outras vezes através das pequenas de um binóculo imaginário, assim como o poeta de sentidos particularmente aguçados do qual falava Baudelaire. Observa o conjunto à distância e depois é atraído por um detalhe (Barba, 1994, p.63).

A virtualização dos corpos através dos dispositivos eletrônicos proporciona uma multiplicação de possíveis espaços simultâneos onde o corpo tangível pode ocupar ao mesmo tempo. Chegamos ao fenômeno da telepresença, que possibilita um corpo estar presente em determinado lugar no instante presente e também em outros no mesmo tempo de agora. O advento da telepresença coloca em questão este sentido de presença no momento em que desdobra o corpo físico tangível em avatares ou projeções de si mesmos e são capazes de modificar os agentes receptores.

A presença dos recursos virtuais na vida atual é tão significativa que se torna difícil a separação desses espaços virtualizados em não pertencentes ao nosso mundo real. Ambientes virtuais de encontros entre pessoas, salas de atendimento médico *online*, treinamento cirúrgico utilizando realidade aumentada e cirurgias feitas à distância por câmeras e robôs, são recursos que atuam diretamente na vida real das pessoas, tornando-se cada vez mais difícil não atribuir a essas virtualidades um patamar de presença. Com o contato constante com novos recursos virtuais, o ser humano também desenvolve expansões de nível intelectual e sensorial, com o crescimento das potencialidades do cérebro fora do corpo. Os artistas, por sua vez, ganham novas ferramentas de comunicação e exploração das atividades artísticas expandindo sua



semiótica, como nos apresenta Lucia Santaella:

Durante a evolução do *homo sapiens* tem havido um crescimento permanente do cérebro fora do corpo humano, e a ecosfera humana tem-se tornado cada vez mais inteligente, cheia de sinais culturalmente marcados; resumindo, ela tem-se tornado uma semiosfera. Os notáveis avanços ao longo do tempo na evolução da semiosfera – isto é, o crescimento de signos e mídias – trouxeram como uma de suas consequências o crescimento gradual do tecnológico e a semiodiversidade das artes e, com ela, a diversificação da liberdade semiótica do artista (*in* Domingues, 2009, p. 500).

Diante dos pontos aqui brevemente apresentados, esta pesquisa segue se desenvolvendo a partir da seguinte questão central: quais conceitos e viabilizações práticas podem ser identificados na relação entre dispositivos intermediais e a materialização da presença virtual no âmbito das artes cênicas? Como suporte midiático, o estudo se debruça sobre ferramentas de realidades aumentadas, espaciais e inteiramente virtualizadas, com ênfase no uso de óculos de realidade aumentada (head-mounted displays – HMDs), atualmente entre os recursos de maior desenvolvimento tecnológico. A partir desse recorte, busca-se investigar, de maneira aprofundada, as inquietações relacionadas à qualidade da presença virtual nas artes cênicas contemporâneas, considerando suas implicações estéticas, perceptivas e performativas.

Referências

BARBA, Eugenio. **A canoa de papel – Tratado de antropologia teatral**. Trad. Patrícia Alves, São Paulo: Editora HUCITEC, 1994.

BIMBER, O.; RASKAR, R. **Spatial autmented reality: merging real and virtual worlds**. A.K. Peters. Wellesley, Massachusetts. 2005.

BRUCE, Albert; KOPENAWA, Davi. **O espírito da floresta: A luta pelo nosso futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 2023.

DOMINGUES, Diana (org.) **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

COUCHOT, Edmond. **Automatização de técnicas figurativas**. In: DOMINGUES, Diana (Org.) *Arte, ciência e tecnologia*. São Paulo: ED. Unesp, 2009.



DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos** Trad. Eloisa Araújo Ribeiro, São Paulo: Escuta, 1998.

GROTOWSKI, Jerzy. O Performer. Tradução Celina Sodré. **Art-Pressé**, Paris, 1987.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011.

MONTEIRO, G.L. Gurgel. Poéticas cênicas em espetáculos intermediais: imagem e presença. **O Percevejo Online periódico do programa de pós-graduação em artes cênicas PPGAC/UNIRIO**. Rio de Janeiro, 2014.

MONTEIRO, G.L. Gurgel. A cena expandida: cruzamentos entre teatro, cinema e vídeo – conceitos e poéticas múltiplas. **REPERT**. Salvador, ano 27 n. 41, 2016.

MONTEIRO, G.L. Gurgel. O corpo expandido e os efeitos de presença em performances intermediais. **VIS Revista do programa de pós-graduação em arte da UNB** v.17, nº2/julho-dezembro – Brasília, 2018.

MONTEIRO, G.L. Gurgel. Corpo-imagem: o jogo do ator na cena intermedial. **Revista Sala Preta**, vol.18, nº1, 2018.

PICON-VALLIN, Béatrice. **Les écrans sur la scene**. Suíça, Lausanne: Editions L'âge d'Homme, 1998.

SODRÉ, Celina. **Jerzy Grotowski: artesão dos comportamentos humanos metacotidianos**. Tese de Doutorado do PPGAC da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2014.

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