



Projeções Digitais em Relação - Um estudo cartográfico a partir da produção do Eranos Círculo de Arte

Leandro Luiz de Maman

Para citar este artigo:

MAMAN, Leandro Luiz de. Projeções Digitais em Relação - Um estudo cartográfico a partir da produção do Eranos Círculo de Arte. **Luz em Cena**, Florianópolis, v.6, n.11, jun. 2026.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/27644669061120260208>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



Projeções Digitais em Relação - Um estudo cartográfico a partir da produção do Eranos Círculo de Arte

Leandro Luiz de Maman¹

Resumo

O texto apresenta uma cartografia das práticas de criação de projetos de projeção digital desenvolvidas junto com o grupo catarinense Eranos Círculo de Arte, refletindo sobre como a mídia se constitui na relação com elenco, plateia e cenografia no acontecimento teatral. A partir de experiências cênicas, propõe três gradações de uso: audiovisual, ação-e-reação e espacial; articuladas ao conceito de dispositivo. Dialogando com Dubatti, Foucault, Simondon e Winner, discute as dimensões éticas, políticas e poéticas da técnica.

Palavras-chave: Projeção digital. Luz. Dispositivo. Teatro Catarinense. Arte digital.

Digital Projections in Relation - A cartographic study based on the production of the Eranos Círculo de Arte

Abstract

This text presents a cartography of the creative practices of digital projection projects developed with the Santa Catarina-based group Eranos Círculo de Arte, reflecting on how the medium is constituted in relation to the cast, audience, and set design in the theatrical event. Based on scenic experiences, it proposes three gradations of use: audiovisual, action-and-reaction, and spatial; articulated to the concept of apparatus. Engaging with Dubatti, Foucault, Simondon, and Winner, it discusses the ethical, political, and poetic dimensions of the technique.

Keywords: Digital projection. Light. apparatus. Catarinense theater. Digital art.

¹ Mestre em Artes Cênica pela Universidade do Estado de Santa Catarina UDESC, Formado em Design, atua com arte desde 1997, artista multidisciplinar com incursões em artes visuais, literatura, teatro e audiovisual. Membro do Eranos Círculo de Arte, já participou com trabalhos artísticos em importantes eventos do Brasil e exterior. Desde 2017 pesquisa o uso de impressora 3D na construção de cenários, mecanismos e bonecos para teatro de animação.





Proyecciones Digitales en Relación - Un estudio cartográfico basado en la producción del Eranos Círculo de Arte

Resumen

Este texto presenta una cartografía de las prácticas creativas de los proyectos de proyección digital desarrollados con el grupo Eranos Círculo de Arte, con sede en Santa Catarina, reflexionando sobre cómo se constituye el medio en relación con el elenco, el público y la escenografía en el evento teatral. A partir de experiencias escénicas, propone tres gradaciones de uso: audiovisual, acción-reacción y espacial; articuladas al concepto de dispositivo. En diálogo con Dubatti, Foucault, Simondon y Winner, se analizan las dimensiones éticas, políticas y poéticas de la técnica.

Palabras clave: *Proyección digital. Luz. dispositivo. Teatro catarinense. Arte digital.*



Projeções Digitais em Relação- Um estudo cartográfico a partir da produção do Eranos Círculo de Arte

Este texto foi escrito com base em minhas experiências como técnico criador no uso de projeções digitais em artes cênicas. São reflexões que surgem a partir da prática criativa realizada junto ao grupo que faço parte, o Eranos Círculo de Arte², que faz uso dessa ferramenta como um dos eixos de seus procedimentos criativos há mais de 15 anos. Particularmente, sou um entusiasta da Filosofia do Teatro proposta por Jorge Dubatti, que estabelece o conceito do Acontecimento Teatral (2016, p.31), constituído pela tríade - espectação, convívio e poiesis -, e com isso desloca o fazer teatral do campo da linguagem, amalgamando o teatro, o circo, a dança, a performance, a contação de histórias, assim como expressões muitas vezes inomináveis como manifestações de mesma natureza. Coloca a experiência no momento presente, e sua morte³ iminente, como características deste acontecimento, algo que não pode ser registrado, gravado em qualquer tipo de mídia sem perder sua essência, mas que só pôde ser vivenciado num local geográfico específico, num tempo determinado pelos que estavam presentes. Dessa forma, a zona da experiência passa a ser um local estratégico para o desenvolvimento de pesquisa, discussão e geração de conhecimento sobre o acontecimento teatral, dentro da metodologia, também proposta pela Filosofia do Teatro, da cartografia teatral. Nesta perspectiva, e como artista pesquisador⁴, compartilho neste texto uma cartografia pessoal das reflexões que caminham por baixo do tecido da materialidade de minhas produções técnico-artísticas, em especial na concepção de projetos de projeção cênica.

Intuitivamente duas palavras sempre fizeram parte de meus procedimentos criativos no uso de projeção digital para acontecimentos teatrais. A primeira é a relação, e a segunda, o dispositivo.

² Eranos é um grupo artístico sediado em Itajaí/SC, seu núcleo criativo é formado atualmente por Leandro Maman e Sandra Coelho. Produz arte com interfaces entre teatro, teatro de animação, artes visuais, literatura e audiovisual. Desde 2011 pesquisam a linguagem do teatro para a primeira infância e a relação entre cena e aparatos digitais.

³ O livro mais relevante de Jorge Dubatti editado no Brasil e traduzido para português é O Teatro dos Mortos – introdução a uma filosofia do teatro (2016), que com esse título grifa o caráter efêmero do Acontecimento Teatral

⁴ A filosofia do teatro promove o reconhecimento de quatro figuras fundamentais na produção de conhecimento na/para/ sobre a práxis artística: a artista-pesquisador; o pesquisador-artista; o artista associado a um pesquisador não artista especializado em arte; e o pesquisador que, sem ser artista, produz conhecimento participando do acontecimento artístico (Dubatti, p.95, 2016)



Relação.

Dispositivo.

Vamos nos concentrar inicialmente na relação. A primeira pergunta que costumo a fazer na criação de projetos de projeção se refere à relação. Como essa imagem, feita de luz gerada pelo projetor, se relaciona com a cenografia? Como se relaciona com o elenco? Como se relaciona com a plateia? Como isso tudo gera dramaturgia?

Existem muitas possibilidades de relação entre as mídias e a cena, muitas nuances, por conta disso, para fins didáticos, proponho uma gradação que me parece útil para o estudo dos potenciais relacionais da projeção digital no acontecimento teatral:

- A relação audiovisual, em que a mídia se relaciona como um vídeo;
- A relação de ação-e-reação, em que mídia tem a capacidade de gerar ações a outro ente e provocar reações, assim como também de reagir à uma ação de um ente externo;
- A relação espacial, em que mídia integra e se relaciona com / no espaço de outro ente;

Quando falamos em relação, é necessário que exista um outro ente, com quem a mídia possa se relacionar. Sendo o acontecimento teatral constituído pela tríade espectação, poiesis e convívio, penso que poderíamos partir destes três elementos para compor estes entes. A partir da espectação, o ente mais óbvio passível de relação seria o espectador, ou um conjunto de espectadores: a plateia.

Já a poiesis é um ente difícil de apreender, para este estudo gostaria de algo com natureza mais material, assim como a plateia. Dubatti afirma que “A origem e o meio da poiesis teatral é a ação corporal *in vivo*, da materialidade do corpo vivente. Ela não existe sem corpo presente em sua dimensão eurática. O ator a produz” (p.48, 2016). Então se considerarmos o ator, atriz ou performer, como os que conduzem a poiesis a partir de seus gestos ou ações, chegamos à um outro ente de relação, estreitamente ligado à produção da poiesis. E ao pensarmos no conjunto destes, podemos delimitar como segundo ente: o elenco. Compondo o elenco entendendo também os bonecos, objetos, figurinos e adereços que são portados pelos mesmos.

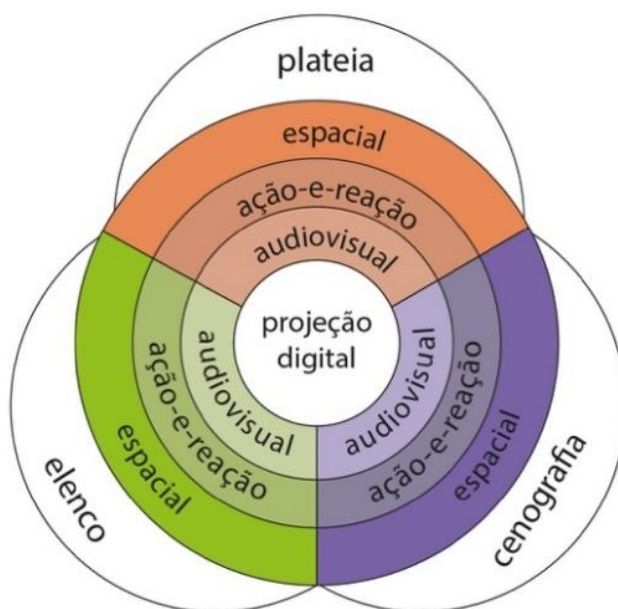
Quanto ao convívio, o terceiro fundamento do acontecimento teatral, este acontece num



tempo e espaço delimitados, na zona da experiência do elenco e plateia. O tempo, assim como a poíesis, é impalpável. Dessa forma, por hora deixemos o tempo de lado, e podemos eleger o espaço cênico como terceiro ente, que quando concebido num projeto artístico se estabelece como cenografia.

Dessa maneira, em termos de acontecimento teatral, penso que os três principais entes que a projeção pode se relacionar na zona da materialidade são o elenco, a plateia e a cenografia. Dentro da gradação proposta anteriormente, ela pode se relacionar com cada um destes entes, cumulativamente, mas não necessariamente: de maneira audiovisual, como ação-e-reação e de modo espacial. Esta proposta de gradação está representada no gráfico a seguir:

Figura 1 – Usos potenciais da projeção “em relação”



Fonte: elaborado pelo autor (2026)

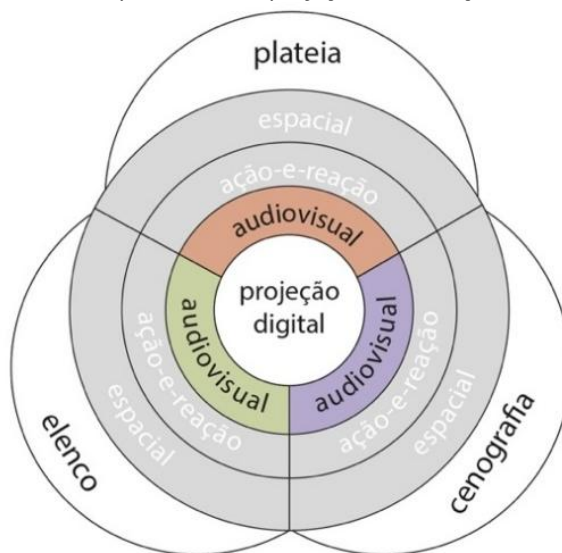
Alguns exemplos podem deixar esse gráfico mais claro. Vamos ao primeiro nível: quando se coloca uma tela no palco, que recebe a projeção de um vídeo, podendo ser um conteúdo que complementa uma cena, ou mesmo um conteúdo gerado ou transmitido ao vivo, classifico este conteúdo como tendo uma relação audiovisual. É o mesmo tipo de relação que o cinema ou mesmo a televisão estabelecem com seu espectador. Trata-se de uma relação que opera em duas dimensões, circunscrita ao recorte da tela. O som é algo a ser considerado como integrante



da mesma unidade, por isso classifico como uma possibilidade audiovisual.

Dentro de minha cartografia de produção pessoal este nível é pouco explorado, pois compreendo que existe um ganho de expressão à medida que avançamos nos níveis de relação. Mas já presenciei várias obras teatrais que utilizam a mídia desta maneira, de lembrança recente posso trazer como relato “Um Julgamento - depois do Inimigo do Povo”⁵, que assisti no CCBB RJ, onde uma grande tela, que habita frontalmente o alto da cenografia, projeta um cronômetro, é anteparo para vídeos pré-gravados que compõem a dramaturgia, assim como conteúdos captados por câmera ao vivo; ainda trago como outro exemplo “Agropeça⁶ do Vertigem (SP) que assisti em 2026 no Galpão Cultural Elza Soares, em que um dos elementos da cenografia são 4 telas que ficam acima, no centro do cenário e recebem tanto imagens pré-gravadas, quanto imagens do espetáculo captadas em tempo real, nesse caso não se trata de projeção, mas seu uso é equivalente, principalmente quando o nível de relação está como elemento audiovisual. No diagrama de relação proposto esse tipo de uso pode ser representado conforme a figura a seguir:

Figura 2 - Usos potenciais da projeção “em relação” audiovisual



Fonte: elaborado pelo autor (2026)

⁵ Em cartaz no Centro Cultural Banco do Brasil RJ de 23/10/25 a 03/11/25, com concepção e direção de Christiane Jatahy; Texto: Christiane Jatahy, Lucas Paraizo e Wagner Moura; elenco: Wagner Moura, Danilo Grangheia e Julia Bernat.

⁶ Em cartaz no Espaço Cultural Elza Soares (Galpão do MST) em São Paulo, de 27 de fevereiro a 12 de abril de 2026, com texto de Marcelino Freire; Concepção e Direção Geral de Antonio Araújo; Co-direção de Eliana Monteiro e Coordenação Técnica e Desenho de Luz: Guilherme Bonfanti.



Nesse caso, cenograficamente a imagem é percebida como uma tela, um elemento audiovisual. A plateia e elenco se relacionam com esse recurso assistindo e ouvindo às imagens projetadas. O elenco pode reagir às imagens, (assim como a plateia,) mas não estabelecer um jogo de ação-reação com a mídia. Podemos alargar o campo-relação avançando para os outros dois níveis, criando conteúdos midiáticos que possam agir e reagir na relação com outro ente, e até coabitar o mesmo espaço, algo mais relacionado com minha prática.

Em minha produção junto ao Eranos, como exemplo de implementação da relação ação-e-reação, trago a performance Pô!Ema - criação poética com crianças⁷, onde o espaço ocupado pelo conteúdo de projeção é uma parede, ou tecido. Neste lugar são projetados em luz branca poemas criados ao vivo na relação da atriz/poetisa Sandra Coelho com a plateia. Até que uma Ema digital passa correndo e come esses poemas, primeiro atravessando o cenário de maneira muito rápida, correndo-abocanhando, fazendo sumir frase por frase. Depois surge caminhando, passo por passo, e abocanha as frases da poesia recém criada na frente de todos. Esta Ema é um boneco digital, feito de luz, operado ao vivo, e que responde tanto com movimentos de andar e correr, emitir um som característico, responder sim ou não às perguntas da atriz e da plateia, como também acionar a dramaturgia junto com a atriz.

Figura 3 – Ema – criação poética com crianças



Fonte: acervo do Eranos Círculo de Arte

⁷ Performance poética que estreou em 2014, com concepção de Sandra Coelho e Leandro Maman, com a atriz poetisa Sandra Coelho, projeto de projeção e operação de mídia por Leandro Maman. A performance deu origem ao Livro Pô!Ema – poesia de criança, e este gerou a série audiovisual Cine.Ema. A performance permanece no repertório do grupo.



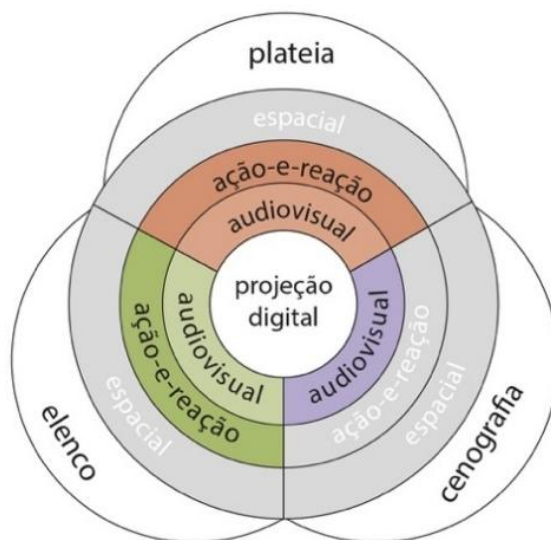
Saiba mais sobre a performance em:

<https://eranos.com.br/projetos/poema/>



No caso de Pô!Ema, a atriz mantém um distanciamento da área de projeção, com intervenções pontuais em que ambos ocupam o mesmo espaço, ou plano de projeção. Então em termos de relação cenográfica, estamos dialogando ainda em termos audiovisuais, mas quando essa criatura bidimensional estabelece relação com os entes presentes, vivos, como a atriz e a plateia, o nível de expressão da imagem dá um salto, pois os limites da bidimensionalidade começam a se misturar com a realidade. A representação de Pô!Ema em nosso gráfico de relação poderia ser representado da seguinte forma:

Figura 4 - Usos potenciais da projeção “em relação” – Pô!Ema



Fonte: elaborado pelo autor (2026)

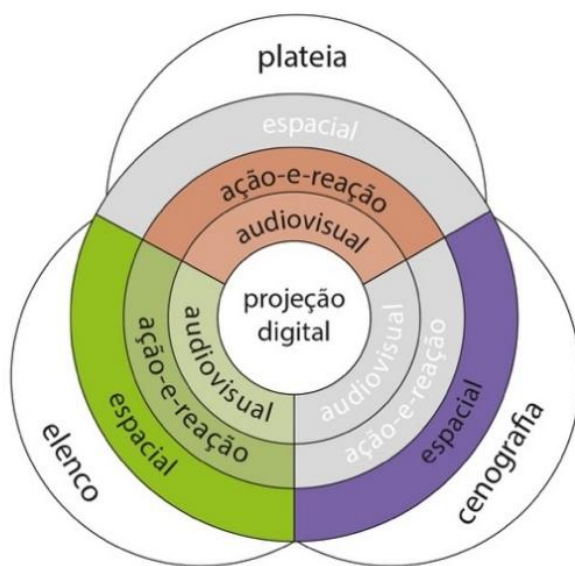
Então nesse caso, o espaço bidimensional da projeção é deformado, amplificando o conteúdo audiovisual com linhas de ação que se estabelecem entre o conteúdo projetado e a atriz, e também a plateia.

Além da ação e reação, outra possibilidade de gradação no nível de relação é a espacial, em que a projeção digital ocupa o mesmo espaço de outro ente, e se relaciona com ele em regime



de intersecção. Como exemplo, posso trazer RONIN Luz e Sombra⁸, em que um monstro de luz confronta um performer estátua-viva-samurai, usando como anteparo de existência paredes do meio urbano. Este monstro é um boneco digital com plena liberdade de movimentação, e ações pré-programadas que podem ser realizadas a qualquer momento. A dramaturgia é tecida na relação entre a mídia e o ator-performer no espaço urbano. No caso de RONIN, ele poderia ser classificado conforme gráfico abaixo:

Figura 5 - Usos potenciais da projeção “em relação” – RONIN Luz e Sombra



Fonte: elaborado pelo autor (2026)

Ator e conteúdo projetado coabitam o mesmo plano de ação. Tem-se um outro salto quando a projeção passa a ter intersecções espaciais com entes vivos, que nesse caso é o elenco. Os limites entre imagem e realidade ficam ainda mais embaralhados, aumentando consideravelmente o nível de expressão da imagem. A tela deixa de ser reconhecível, perde seus contornos, numa relação espacial também com a cenografia, que nesse caso é o ambiente urbano. O conteúdo midiático se distancia da experiência puramente audiovisual, e a experiência adquire uma qualidade completamente diferente da tela de cinema ou televisão.

⁸ Intervenção urbana que estreou sua primeira versão em 2009, reestreado em 2012 com nova concepção dramática. Integrou o repertório do grupo até 2024. Dramaturgia por Leandro Maman e Sandra Coelho, com performance e projeto de projeção por Leandro Maman



Figura 6 – intervenção urbana – RONIN Luz e Sombra



Fonte: acervo Eranos Círculo de Arte, registro de Sandra Coelho.

Saiba mais sobre a performance em:

<https://eranos.com.br/projetos/ronin-luz-e-sombra/>

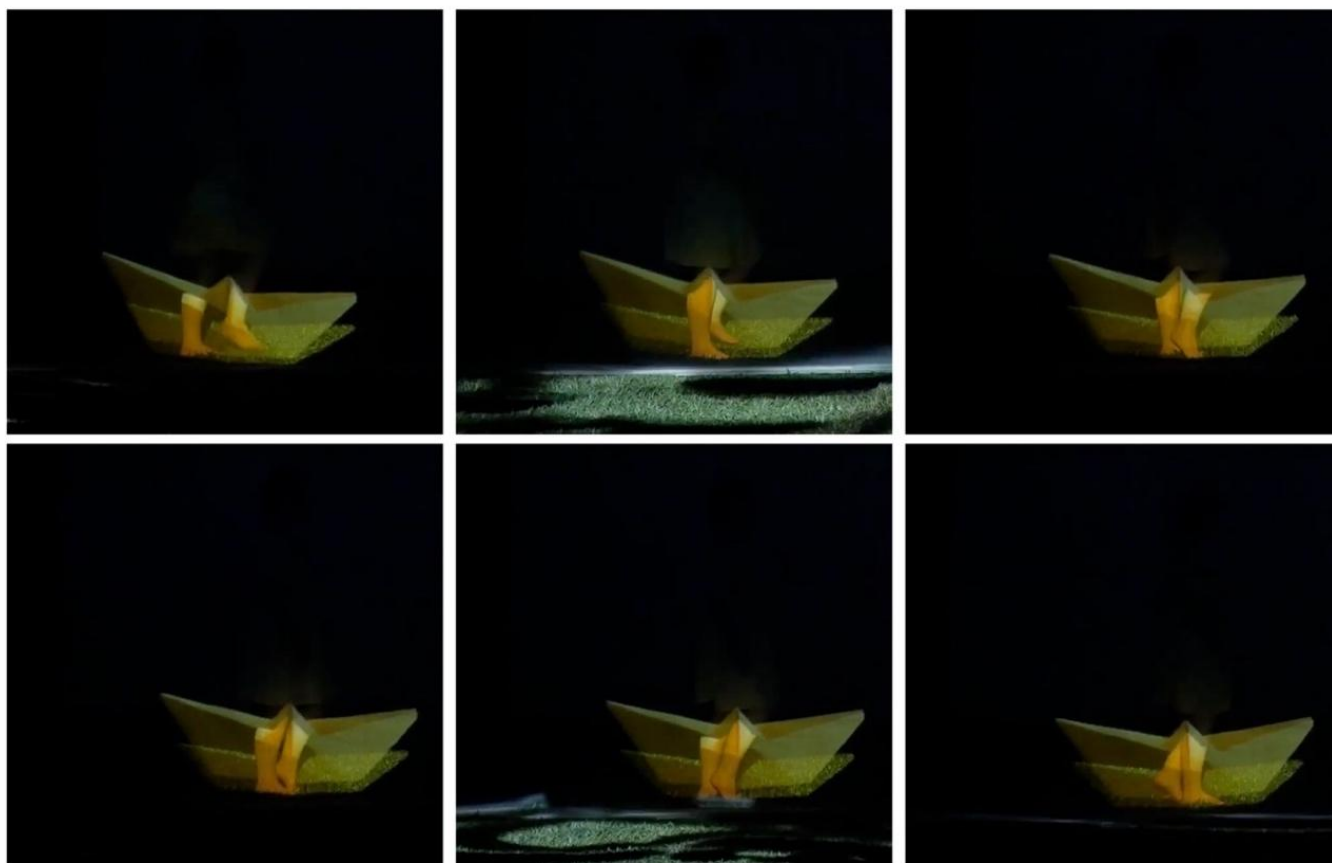


O monstro, citado anteriormente, também pode reagir à plateia, caso esta transite no espaço cênico. Além disso, a plateia é convidada a se relacionar com a obra no início do espetáculo, quando o performer estátua-viva realiza ações na parceria com um duplo de si, projetado em luz branca na parede. Desempenhando sua função de estátua viva, ele para completamente, ficando como uma estátua, assim como a projeção de seu duplo na parede, só reiniciando a cena com a colocação de uma moeda da plateia. Por essas características, Ronin estabelece relações cumulativas de modo audiovisual, de ação-e-reação e espaciais com elenco, relações espaciais na relação com cenografia, e relações de modo audiovisual e de ação-e-reação com a plateia.



Em O Barquinho Amarelo⁹, os recursos de mídia se relacionam de uma maneira diferente, os movimentos do elenco são rastreados por tecnologia infravermelha, se tornando motor para animar as projeções digitais interativas. Então, por exemplo, quando a atriz Sandra Coelho se movimenta dançando com seus pés no espaço cênico, uma luz amarela em formato de barquinho segue sua posição no espaço, formando a imagem barquinho-pés-que-dançam.

Figura 7 – barquinho-pés-que-dançam – O Barquinho Amarelo



Saiba mais sobre O Barquinho Amarelo em:

<https://eranos.com.br/barquinho/>



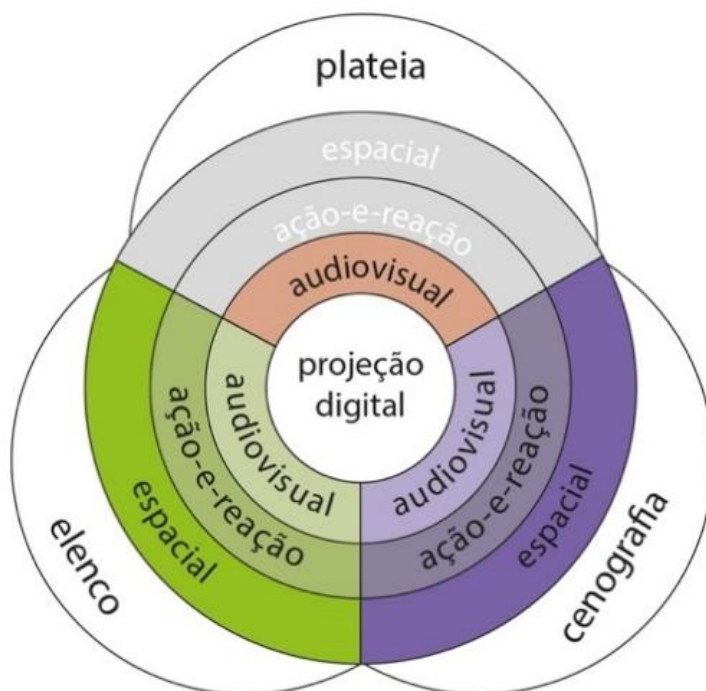
Aqui a cenografia é composta por um tecido de filó que fica mais a frente, e um tecido opaco de algodão cru que fica ao fundo e recebem imagens por três projetores em posições diferentes. O cenário se estabelece a partir das projeções, e as projeções fazem uso da

⁹ O Barquinho Amarelo estreou em 2019, com autoria de Sandra Coelho e Leandro Maman, direção de arte de Sandra Coelho, projeto de projeção por Leandro Maman e trilha original por Hedra Rockenbach. Estreou com Sandra Coelho e João Freitas no elenco. O espetáculo segue em repertório, agora tendo como elenco Sandra Coelho e Leandro Maman.



materialidade para proporem diferentes dinâmicas no espaço. Conteúdo de mídia e cenografia formam uma unidade indissociável nesse caso, desse modo, começo a considerar que assim como existe uma dinâmica de ação e reação entre movimento do elenco e imagem, este também se reflete na materialidade cenográfica.

Figura 8 - Usos potenciais da projeção “em relação” – O Barquinho Amarelo



Fonte: elaborado pelo autor (2026)

Já em Caixa Ninho¹⁰ a cenografia é constituída de cerca de 700 caixas de papel kraft e papelão, com a possibilidade de a plateia de crianças realizar construções com estes brinquedos não estruturados. Elenco e plateia ocupam o mesmo espaço cênico, presenciam juntos o nascimento e primeiros voos de uma caixa passarinho, em uma narrativa conduzida por bonecos também feitos de caixas de papelão. As projeções digitais, neste trabalho, são direcionadas ao chão envolvendo caixas, plateia e elenco. Estrelas fazem a ambientação da noite, pingos de chuva assim como nuvens têm como função dramática de demarcar a passagem do tempo.

¹⁰ Caixa Ninho estreou em 2022, com concepção de Sandra Coelho e Leandro Maman, que também atuam no acontecimento teatral. A ambientação sonora original é de Hedra Rockenbach e projeto de projeção por Leandro Maman. Ainda integra o repertório do Eranos Círculo de Arte.



Figura 9 – projeção de estrelas – Caixa Ninho



Fonte: acervo do Eranos Círculo de Arte, registro de Alexandre Brum

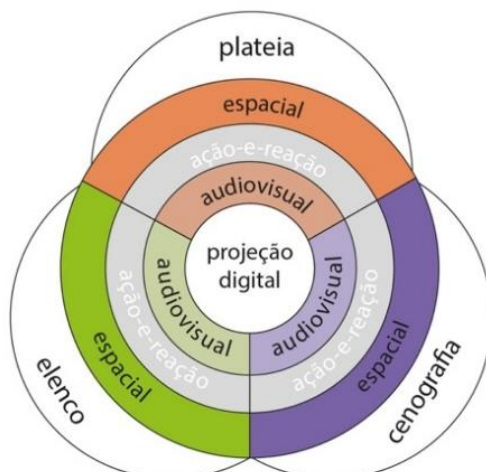
Saiba mais sobre Caixa Ninho em:
<https://eranos.com.br/caixaninho/>



A projeção se relaciona com o todos os presentes de maneira audiovisual, mas também sobrepõe o espaço com desenhos de luz, alterando toda a cenografia. Não existe nesse caso uma relação de ação-e-reação, já que imagem trata-se de uma animação em *looping*, mas a relação espacial constituída produz um grande envolvimento nas crianças presentes, que se relacionam tanto observando o espaço, quanto reagindo fisicamente, ao tentar tocar os objetos de luz.



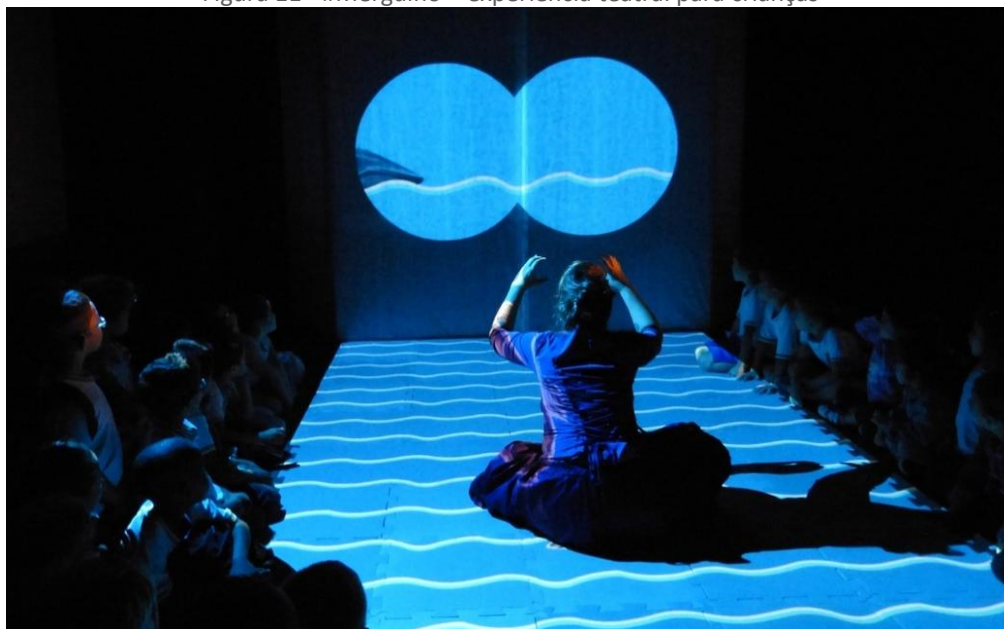
Figura 10 - Usos potenciais da projeção “em relação” – Caixa Ninho



Fonte: elaborado pelo autor (2026)

Dentre os trabalhos que desenvolvi o projeto de projeção até o momento, #Mergulho - experiência teatral com crianças¹¹, é onde a mídia estabelece mais camadas de relações no diagrama proposto. A cenografia deste acontecimento teatral é constituída de um anteparo frontal em tecido, com uma abertura para entrada e saída do elenco, e um tatame cinza claro que também serve de anteparo para receber projeções.

Figura 11 - #Mergulho – experiência teatral para crianças



Fonte: acervo do Eranos Círculo de Arte

¹¹ #Mergulho – experiência teatral para crianças estreou em 2014, com pesquisa e dramaturgia por Sandra Coelho e Leandro Maman, que também atuam na obra teatral. A direção é de Max Reinert (in memoriam), projeto de projeção de Leandro Maman e ambientação sonora original de Hedra Rockenbach. Permanece em repertório do Eranos Círculo de Arte.

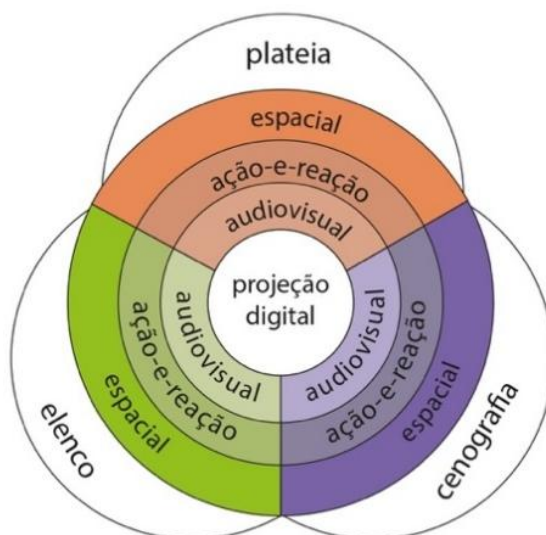


Saiba mais sobre #Mergulho em:
<https://eranos.com.br/projetos/mergulho/>



As projeções, junto com a materialidade do espaço cênico, definem a cenografia habitada pelo elenco, com a plateia muito próxima, posicionada ao redor do tatame claro. Os espectadores são convidados a agir junto com elenco, que conduz a dramaturgia em constante diálogo com as imagens de luz. Esta obra teatral possui características audiovisuais, relações de ação-e-reação com plateia, elenco e cenografia, assim como se relaciona espacialmente com todos os entes.

Figura 12 - Usos potenciais da projeção “em relação” – #Mergulho



Fonte: elaborado pelo autor (2026)

É importante destacar, que esta proposta do diagrama de relação não tem como função qualificar uma obra a partir dos níveis de relação atingidos. Todas as obras citadas aqui produzem diferentes experiências ao espectador, que não necessariamente se configuram como melhores ou piores obras teatrais. É muito difícil comparar a experiência de O Barquinho Amarelo e #Mergulho, por exemplo, pois ambas operam esteticamente em lugares bastante distintos. A proposta é de ser uma ferramenta de estudo, e de abertura das possibilidades de relação que a mídia pode nos oferecer, de modo que a mesma seja uma escolha estética.

Ainda assim, deixo como provocação aos colegas técnicos criadores a adentrarem em camadas de relação para além da audiovisual, como a de ação-e-reação e incorporar o espaço



cênico. Quando passamos a pensar na criação a partir da premissa da relação, a mídia deixa de ser um elemento independente, e passa a existir como unidade somente a partir do contato com outro ente. A mídia por si fica desprovida de sentido, ganhando sentido somente na complementaridade com o outro. Joseph Svoboda, uma das maiores referências na composição cenográfica na relação com tecnologias, também compactua dessa mesma ideia:

Comentando sobre a essencial não-autonomia de cada mídia, filme e ator ao vivo, no Lanterna Magika, Svoboda acrescenta: “O jogo dos atores não pode existir sem o filme, e vice-versa - eles se tornam uma coisa. Um não é o pano de fundo para o outro; em vez disso, você tem uma simultaneidade, uma síntese e fusão de atores e projeção. os mesmos atores aparecem na tela e no palco e interagem entre si. O filme tem uma função dramática (Burian, 1974, p.83, tradução nossa¹²)

Este princípio de complementariedade, ou interdependência já abordei em texto anterior (ver xxxx, 2022, p.18), junto com outros dois princípios de utilização da projeção digital utilizados nas práticas do Eranos Círculo de Arte, que são: o entendimento de que projeção digital é fundamentalmente um ente de luz, e da constituição de sua relação com um ente vivo.

Agora gostaria de falar um pouco sobre a segunda palavra que abre este texto: o dispositivo. Assim como as possibilidades de relação, sempre articulei de forma bastante intuitiva que o projeto de projeção tem como uma de suas bases a configuração de um dispositivo. Durante um tempo me limitei ao conceito de um dispositivo técnico¹³, constituído do conjunto do projeto envolvendo: os tipos de projetores utilizados, a posição dos projetores no espaço, o lugar que recebe a projeção, a programação desenvolvida em software, o modo com que a mídia é acionada, e etc...

Fazendo um paralelo com as formas animadas, do mesmo modo que bonecos com mecanismos diferentes oferecem potencialmente tipos específicos de situação na composição com a cena, o dispositivo de projeção também. Por suas qualidades materiais, um boneco de luva oferece possibilidades expressivas bem diferentes do que um boneco de fio, ou marionete. O

¹² [1] The play of the actors cannot exist without the film, and vice-versa-they become one thing. One is not the background for the other; instead, you have a simultaneity, a synthesis and fusion of actors and projection. Moreover, the same actors appear on screen and stage, and interact with each other. The film has a dramatic function

¹³ mecanismo ou arranjo adaptado para um determinado fim, parte de máquina ou aparelho que desempenha determinada função específica, conjunto de meios e/ou medidas combinadas para atingir certo objetivo, dispositivo - no Dicionário infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto Editora. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/dispositivo> [visualizado em 2026-04-07 01:41:56].



mesmo vale para o dispositivo de projeção, através das articulações entre suas unidades, este oferece possibilidades expressivas bastante específicas de acordo com sua materialidade.

Como exemplo, o projeto de projeção de #Mergulho é um dispositivo composto por: um projetor de curta distância posicionado a cerca de 2,90m de altura, direcionado para o chão, que gera imagem em um tatame cinza claro com 2,5 x 4,5m de comprimento. Agregado ao tatame, um outro anteparo, este frontal, em pé, de estrutura de alumínio e tecido, posicionado no início do tatame como uma extensão deste, com 2,5m x 2,70m, com um vão de passagem que permite o elenco atravessar o tecido, recebe projeção de um outro projetor, este convencional, posicionado à uma distância de 8 a 12 metros de distância. A plateia fica acomodada também em tatames, e em cadeiras ao redor do cenário. O conteúdo de mídia é acionado em tempo real, por um operador, por um painel de controle, criado especialmente para o espetáculo, acionando ações e reações na relação direta com o elenco e plateia. Toda animação de #Mergulho foi desenvolvida especificamente para a obra teatral, sendo acionada por eventos, controlados pelo operador.

Figura 13 – Cenografia de #Mergulho



Fonte: acervo Eranos Círculo de Arte

O projeto cênico citado acima, abre uma série de possibilidades de jogo cênico, que foram utilizados na criação de #Mergulho. Por exemplo, essa estrutura permite realizar em animação o movimento da água no chão, que pode ser acionada a partir de um gesto. Em #Mergulho temos



uma cena, em que a atriz convoca a plateia para a aventura, convidando todos a remarem com ela, nesse momento, quando plateia e atriz realizam o gesto de remar, a água projetada no chão começa a se mover como que empurrada pelo gesto de todos.

Figura 14 – Atriz remando em #Mergulho



Fonte: acervo Eranos Círculo de Arte

Para definição da dramaturgia de #Mergulho, foi realizada uma pesquisa com crianças de creches da cidade sede, Itajaí, sobre o tema do mar, conduzida pela atriz Sandra Coelho. O acontecimento teatral foi concebido na intersecção do resultado desta pesquisa, com as possibilidades expressivas do dispositivo técnico. Como por exemplo, ao ligar o projetor na sala de aula foi notória a brincadeira espontânea das crianças com sombras. Com base nessa percepção, e na possibilidade de gerar animações a partir da sombra da mão do ator ao receber luz de projeção, foi desenvolvido um dos momentos cênicos de #Mergulho, em que o ator faz criaturas de sombras com as mãos, e estas ganham vida no espaço cênico, como a sombra de um pássaro feita com as mãos, que se desprende da mão e alça voo.

Aos poucos, em nossa trajetória de apresentações, percebemos que as definições técnicas



criam relações para além da zona de experiência do acontecimento teatral. Por exemplo, ao definirmos que a plateia deve se posicionar ao redor do tatame, isso automaticamente gera uma limitação numérica, ligada à área específica do cenário. Em termos de direção artística, essa opção de limitação se justifica pelas características do público de primeira infância, e pela busca de uma obra teatral relacional¹⁴ para as infâncias. Dentro do movimento de teatro para bebês no Brasil, a limitação de plateia, e proximidade da cena são fundamentos que caracterizam uma boa fruição artística para este público bastante específico (Cardell, 2023). Dessa forma a materialidade do dispositivo técnico coopera para que se estabeleçam essas opções estéticas. A própria estrutura do dispositivo nos impede de atender um público maior e pressupõe a proximidade. A materialidade do dispositivo criado nada contra a corrente de uma visão qualitativa de arte, pautada no número de atendimentos em detrimento da qualidade da experiência artística. Tornam-se um manifesto material contra este tipo de atitude, tão comum, especialmente para o público infantil. De eventos que lotam teatros com agendamentos, sem se dar conta se o espetáculo é adequado para ser visto por uma criança da última fila, que chegam ao ponto de colocar duas crianças em cada poltrona, ou dispõem o máximo de crianças possível no chão de ginásios de escola. Tudo para justificar o sucesso de um evento com base em um número de espectadores. Nós do Eranos Círculo de Arte fomos convidado mais de uma vez para apresentar #Mergulho para plateias de 300 ou 500 pessoas, o que negaram categoricamente, principalmente por assumir um compromisso de cuidado ético com o público.

Percebemos que o dispositivo criado se relaciona com forças invisíveis, como as forças quantitativas do mercado cultural do exemplo acima. O estudo de diagrama proposto anteriormente estava pautado nas relações com aspectos materiais da cena, mas a gama de relações se amplia também para aspectos não tangíveis. Isso nos impele invariavelmente a ampliar o conceito de dispositivo técnico, levando em conta o conceito de dispositivo proposto por Foucault:

Por esse termo tento demarcar, em primeiro lugar, um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos,

¹⁴ Em #Mergulho tínhamos como proposta criar uma obra intimista para as infâncias, em que as crianças tivessem a liberdade de falar quando quisessem, sendo suas vozes levadas em conta pelo elenco. Durante as apresentações, a participação e comentários espontâneos das crianças no decorrer da obra se configura como uma das camadas mais relevantes da experiência de quem assiste essa obra teatral.



proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre esses elementos. (Foucault, 2019, p. 364).

Chamo a atenção de que Foucault conceitua o dispositivo como uma rede, redes que por natureza só podem se constituir com entes em relação. Dessa forma, sob meu ponto de vista, relação e dispositivo estão fundamentalmente imbricados. Podemos encontrar na literatura cênica diversos autores refletindo sobre o dispositivo nas artes cênicas. Para mim, interessa olhar o projeto de projeção como um ente que compõe o dispositivo cênico, e trazer para o técnico criador a responsabilidade das relações ditas e não ditas, tanto das visíveis, como também das invisíveis que seu projeto estabelece.

Para contribuir com esta discussão, gostaria de abordar também o artigo Artefatos têm política?, de Langdon Winner (2017, p. 195), onde ele levanta a reflexão sobre se os objetos técnicos carregam, em si, características políticas. Para desenvolver essa ideia, ele utiliza o exemplo da usina nuclear, que exige uma estrutura extremamente disciplinada para manter seu funcionamento. Por essa razão, o autor sugere que esse tipo de tecnologia tende a se associar formas políticas autoritárias. Neste mesmo caminho, Simondon (2020, p. 55) destaca que os objetos técnicos concretos e consolidados, produzidos industrialmente, possuem força para influenciar e até moldar a vida em sociedade. Assim como a materialidade é gerada pela cultura, ao mesmo tempo também é gerador de cultura.

Que políticas, qual cultura, os dispositivos cênicos que produzimos sustentam? Quem é inviabilizado, quem é deixado de fora? O dispositivo cênico que você habita constitui uma relação horizontal com a plateia? Você ouve ou vê a sua plateia? A sua dramaturgia dialoga com questões pertinentes ao seu público? Como você recebe a plateia no acontecimento teatral? Que cuidados você tem com a plateia que recebe? Qual a relevância desse encontro?

Em nossa experiência como produtores de acontecimentos teatrais para a primeira infância, é comum os bebês não serem contados como plateia, é como se simplesmente não existissem para as instituições teatrais. Sempre temos que requisitar, conversar, organizar para sejam contados. A existência de ações teatrais cuidadosas nestes espaços tem a capacidade de criar fricções em suas estruturas de invisibilidade hegemônicas.

Gostaria de resgatar um elemento invisível do acontecimento teatral citado anteriormente:





o tempo. Em nossa sociedade presenciamos uma aceleração do tempo midiático. E como fica nossa ética do tempo de imagem diante dessa realidade? Como nos relacionamos com o tempo em nossa produção audiovisual para o teatro? Pensando nessa ética de imagem, em *O Barquinho*, trabalhamos com imagens minimalistas, muitas vezes constituídas de fotos estáticas .png, que ganham vida a partir do rastreio do movimento da atriz e ator. Alargamos os tempos das cenas, estendendo a experiência de contemplação. Buscamos cada vez mais uma mídia de baixo estímulo, uma mídia que consiga resgatar um tempo poético, que parece se perder na aceleração cada vez maior que vivenciamos. Não se trata de simplesmente piscar luzes no palco com o projetor, sobrecarregar o palco com imagens, de super estimular nossa plateia com uma sequência cinematográfica arrebatadora, mas o contrário de trazer as mídias para o tempo do rito teatral, dos rituais, os quais nos lembra Han em *O Desaparecimento dos Rituais*, “são processos narrativos, não podem ser acelerados”. (2021, p.28). Sim, o tempo no dispositivo cênico também implica relações com forças invisíveis. Por isso a necessidade uma ética da imagem.

Figura 15 – Cena de *O Barquinho Amarelo*



Fonte: acervo Eranos Círculo de Arte,



A busca por uma ética, tanto em nas camadas formais, quanto de conteúdo é para mim um aspecto fundamental do trabalho do técnico criador. Simondon (2020), um dos mais importantes pensadores sobre o terreno técnico, coloca técnica e religião, ciência e ética como dois aspectos complementares, que se tornam defasados sem a presença de outro. A técnica sem uma visão transcendente torna-se vazia. Colocamos nossa reverência teatral numa arte em que técnica aponta para questões ontológicas, em que as mídias e os aparatos de projeção digital cooperam para que a mítica do fazer teatral se faça presente.

Na Filosofia do Teatro, Dubatti afirma que a poiesis é “necessariamente metafórica”. (p.66, 2016), poiesis é um dos três pilares do acontecimento teatral, o que une elenco e plateia em uma experiência efêmera de caráter ontológica. A função do teatro é de sustentar mundos que possuem o potencial de revelar diversos níveis e estados do ser. Creio que a mitologia também está muito relacionada à isso, Joseph Campbell, em seu livro (e documentário) O Poder do Mito, nos diz que “A metáfora é a máscara de Deus, através da qual a eternidade pode ser vivenciada” (p.37 1990), e ainda completa que é a partir da arte que podemos em constante recriação manter visíveis as pistas dos sentidos da experiência de estarmos vivos (p.17 e 72, 1990). Particularmente, enquanto técnico criador, sinto que o grande desafio sempre consiste em colocar a técnica para sustentar o diálogo com os mistérios mais profundos de nossa experiência. Porque o importante não é o computador, a programação, a potência ou o número de projetores, mas a busca por repetir e recriar, com o auxílio disso tudo, antigas e novas mitologias, aonde àquela verdade mais fundamental se esconde. Acessar o transcendente a partir da técnica. E para desconstruir um pouco, a própria visão de mitologia, gostaria de finalizar esse texto com uma citação de Campbel (p. 36, 1990), que pouco tem a ver com projeção digital, mas muito tem a ver com a poiesis que ela está a serviço:

A mitologia é a música. É a música da imaginação, inspirada nas energias do corpo. Uma vez um mestre zen parou diante de seus discípulos, prestes a proferir um sermão. No instante em que ele ia abrir a boca, um pássaro cantou. E ele disse: “O sermão já foi proferido”



Referências

BURIAN, Jarka, **The Scenography of Josef Svoboda**. Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut. 1974

CARDELL, C. **Teatro para bebês**. Entrevista disponível em: <https://eranos.com.br/artigos/entrevista-com-clarice-cardell/>. 2023

CAMPBELL, J. **O poder do mito** / Joseph Campbell, com Bill Moyers ; org. por Betty Sue Flowers ; tradução de Carlos Felipe Moisés. -São Paulo: Palas Athena, 1990

DUBATTI, Jorge. **O Teatro dos Mortos – introdução a uma filosofia do teatro**. 1ª ed. São Paulo. Edições Sesc São Paulo, 2016.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. 28. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2019.

HAN, Byung-chul. **O Desaparecimento dos rituais** : uma topologia do presente. Petrópolis, RJ: Vozes, 2021.

xxxxxx - práticas Xxxx de Arte no uso da projeção digital. **A Luz em Cena: Revista de Pedagogias e Poéticas Cenográficas**, Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 1–24, 2022.

SIMONDON, Gilbert. **Do modo de existência dos objetos técnicos**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.

WINNER, Langdon. Artefatos tem política?, trad. Debora Ferreira e Luiz Abrahão. **Analytica**, v.21 n.2 pp. 195-218. [1980] 2017

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

