

Presença Diluída em Rouge Mékong: uma proposição para a cena intermedial

Fernanda Areias Oliveira

Universidade Federal do Maranhão – UFMA, São Luís/MA, Brasil

Marta Isaacsson

Maria Cristina Biasuz

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre/RS, Brasil

RESUMO – Presença Diluída em Rouge Mékong: uma proposição para a cena intermedial – Descreve-se neste artigo a presença mediada por dispositivos de imagem. O recorte proposto situa a cena contemporânea intermedial, emergindo como estudo de destaque o espetáculo imersivo *Rouge Mékong*, desenvolvido pelo coletivo canadense de artistas interdisciplinares, Collectif Lebovitz. A referida experiência nos guiará como obra sistematizadora do conceito *efeito de presença*, desenvolvido por Josette Féral, e aqui investigado como constituinte da dramaturgia desse espetáculo. Investiga-se ainda a apresentação de discussões voltadas para a presença do ator mediada pela tecnologia da imagem virtual e as possibilidades de percepção sobre o espectador levantadas por Auslander (2008), Féral (2012) e Lehmann (2007) quando em relação à cena intermedial.

Palavras-chave: **Efeito de Presença. Cena Intermedial. Percepção. Imersão e Interdisciplinaridade.**

ABSTRACT – Diluted Presence in Rouge Mékong: a proposition for the intermedial scene – In this paper it is described the presence mediated by imaging devices. It is focused on the contemporary intermedial scene, emerging as the highlighted study *Rouge Mékong*, an immersive spectacle developed by Collectif Lebovitz, a Canadian interdisciplinary collective of artists. This experience will guide us as a systematization of the *presence effect* concept, developed by Josette Féral, and investigated here as a constituent of the dramaturgy of this spectacle. It is also investigated the presentation of discussions focused on the presence of the actor mediated by virtual image technology and the expectations of perception on the audience raised by Auslander (2008), Féral (2012) and Lehmann (2007) when in relation to the intermedial scene.

Keywords: **Presence Effect. Intermedial Scene. Perception. Immersion and Interdisciplinarity.**

RÉSUMÉ – Présence Diluée dans Rouge Mékong: une proposition pour la scène intermédiaire – Nous avons l'intention de discuter dans cet article les dispositifs d'image et la présence médiée par eux. Notre accent est mis sur la scène contemporaine intermédiaire, émergeant comme étude de premier plan le spectacle immersif *Rouge Mékong* développé par le collectif Canadien des artistes interdisciplinaires, Collectif Lebovitz. Cette expérience va nous guider comme une œuvre de systématisation du concept effet de présence développé par Josette Féral, étudié ici en tant que constituant de la dramaturgie de ce spectacle. On y étudie encore la présentation de discussions tournées vers la présence de l'acteur associé à la médiation par la technologie de l'image virtuelle et les attentes de perception de l'audience soulevées par Auslander (2008), Féral (2012) et Lehmann (2007) en ce qui concerne la scène intermédiaire.

Mots-clés: **Effet de Présence. Scène Intermédiaire. Perception. Immersion et Interdisciplinarité.**

Introdução

A composição da cena teatral contemporânea permite vinculações das mais diversas no que concerne às possibilidades de presença. Neste artigo pretendemos manter o foco sobre a presença mediada pela tecnologia da imagem, organizada para uma cena intermedial comprometida com a complexificação das relações entre mídias e a percepção do espectador. Por *intermedialidade* entendemos as relações criadas a partir das correlações entre mídias, surgindo desses vínculos variadas possibilidades de efeitos estéticos:

Como minha contribuição para os discursos teóricos de arte e mídia, eu gosto de usar o conceito intermedialidade em relação às co-relações entre os diferentes meios de comunicação que resultam numa redefinição dos meios de comunicação que estão influenciando uns aos outros, que por sua vez leva a uma percepção atualizada. Intermedialidade assume uma co-relação no real sentido da palavra, ou seja, um afetar mútuo (Chapple; Kattenbelt, 2007, p. 25)¹.

Este lugar da mídia, de retroalimentação na poética do espetáculo, o constante estado de afetos mencionado por Chapple e Kattenbelt, interessa a este debate. Nesse sentido, sua materialidade é incorporada à cena porque gera coerência. A exposição da máquina não necessariamente quebra o jogo mágico do espetáculo, mas o espectador é conduzido a deixar-se levar mesmo com a exposição do tecnológico. Basta verificar que esse é o sentido do cotidiano desse espectador, uma vez que o tempo todo mergulha e emerge do maquinário de vídeos e imagens. Em segundos tem mergulhos e retoma posteriormente sua relação com a máquina. Estamos tratando da imersão de uma poética, que está associada ao uso da máquina, mas que não garante seu efeito intermedial apenas pela presença da mesma.

Neste artigo, daremos espaço para a verticalização com a experiência imersiva *Rouge Mékong*, desenvolvida pelo Collectif Lebovitz. Elaboramos, através de entrevistas semiestruturadas com integrantes de coletivo, de seleção de material jornalístico produzido e do acesso ao material de arquivo pertencente à equipe de elaboração, um recorte sobre a genealogia da obra. A metodologia está associada assim a uma demanda de recuperação dos processos e sua interlocução com conceitos norteadores da cena intermedial e da organização de um pensamento ontológico direcionado à compreensão das relações entre seres humanos e máquinas. Pretendemos alinhar a imersi-

vidade da proposta artística conduzida a partir de um exímio domínio da tecnologia digital às elaborações de uma narrativa interativa conjugada ao delineamento de uma análise sobre a espetação contemporânea, baseadas em teorias de um pensamento filosófico específico, herdeiro da mecanologia francesa.

A Diluição Presentificada em Rouge Mékong

O Collectif Lebovitz é oriundo de uma Residência Artística desenvolvida na Société des Arts Technologiques (SAT)² em Montreal, Canadá. Tal espaço oferece editais para que grupos ou artistas individuais proponham pesquisas com o uso de arte e tecnologia, com foco em produtos artísticos que estimulem o estado de imersão em seus espectadores. Assim descrito pela SAT em sua chamada para residências:

Este programa é aberto a artistas em arte tecnologia para a criação de projetos e obras originais. Artistas que desejam propor um trabalho de imersão devem ser submetidos a treinamento antes da produção de conteúdo para vídeo e/ou áudio para *Satosphère*. As demonstrações serão feitas durante essa formação para avaliar a capacidade do artista de produzir projetos imersivos e validar a pertinência da sua proposta antes de prosseguir para a próxima etapa, a procura de criação de trabalho em residência (SAT, online, 2016, grifo nosso, tradução nossa)³.

Na chamada para a residência verificamos uma atenção diferenciada para a *Satosphère* e à adequação de conteúdos multimídias no referido espaço. Inaugurado em 2011 e denominado pela própria SAT como o primeiro teatro imersivo modular, dedicado exclusivamente a atividades de visualização e criações artísticas. Seus dados técnicos dão conta de um espaço que privilegia o estado de imersão do espectador, sendo formado por um domo de 18 metros de diâmetro, 13 metros de altura, coberto por uma tela de projeção esférica de 180° e oito projetores de vídeo. Comporta 350 espectadores, alocados em almofadas e sofás que privilegiam a visualização do teto (Figura 1).

Em sua maioria, os espetáculos recebidos pela *Satosphère* dedicam-se a projeções audiovisuais, realizados por *Vjs* e artistas dedicados ao *Video Mapping*⁴. Nessa perspectiva, o Collectif Lebovitz ofereceu uma obra de destaque ao espaço, propondo um espetáculo definido pelo coletivo como cine-

ma imersivo, performance e música. O referido experimento foi apresentado pela primeira vez em 2013 durante o Festival du Nouveau Cinéma, e teve toda sua estrutura técnica adaptada para a apresentação no domo da SAT.



Figura 1 – Imagem Externa da Société des Arts Technologiques (SAT). Fonte: Site do SAT⁵.

Em *Rouge Mékong* o espectador é convidado para, além de visualizar, submergir no pensamento de uma jovem mulher que sai de seu apartamento para viver um período de viagens pelo Oriente. O domo da SAT, antes usado para deleite visual, se propõe a unir visualidade e imersão de afetos. Ao acolher uma dramaturgia que pretende abordar o pensamento de uma mulher apaixonada, o coletivo propõe transformar a *Satosphère* em um espaço para a visualização de imagens e memórias de sua personagem principal. Além da cenografia referente ao quarto da protagonista, vemos projetados por todo o espaço seus anseios e memórias, assim descritos no site do coletivo:

Um ambiente acolhedor, onírico, intemporal, inspirado no universo de Wong Kar-Wai e Sophie Calle reina no quarto. Por isso, tornamo-nos *voyeur*, no percurso do quarto, procuro a cena, descobro os escritos, fotografias, música, os amores, as memórias de Lebovitz. Nós viajamos. Então, pouco a pouco, o universo do quarto se transforma, graças ao vídeo de 360 graus, conjuntamente a iluminação e as artes participativas. Descobrimos de maneira fragmentada os personagens, histórias, falhas, paixões, caminhos individuais, mas um ponto de partida comum, a mesma busca: ir a fundo de si mesmo... (Collective Lebovitz, online, 2016, tradução nossa)⁶.

A personagem central é Sarah Lebovitz, jovem, na faixa dos seus vinte anos. Ao entrar no domo, o espectador não a encontra, mas sua presença é percebida através dos objetos em seu quarto. Ligações telefônicas atendidas pela secretária eletrônica, projeções de seu passado e sua possível presença

no espaço de representação. Féral (2012a), em seu artigo *How to define presence effects - The work of Janet Cardiff*, problematiza a presença, comumente associada a um discurso ideológico dentro das artes cênicas e distanciada de uma prática realmente calcada em postulados estéticos pertinentes à performance ou ao teatro. Argumenta, neste sentido, sobre o efeito de presença que se constrói a partir de uma ausência sabida e notada pelo espectador sobre uma personagem. Tal configuração da presença, que é construída por projeções, sons e objetos é ferozmente explorada pelo Collectif Lebovitz a partir dessa personagem, que não é apresentada de maneira factual. Em artigo produzido para a revista eletrônica *Printemps Numérique*, dedicada à produção em arte eletrônica na cidade de Montreal, a escritora Sophie Tarnowska relata sua experiência de *voyeur* acerca de uma personagem que conheceu, mas que não estava lá:

O espetáculo de 40 minutos é um convite a entrar na mente de uma jovem mulher com amor no cérebro. Escritora e fotógrafa, Sara Lebovitz, do Coletivo Lebovitz transforma o *Satosphère*, da Sociedade das Artes Tecnológicas em seu quarto e de lá nós viajamos com ela até o rio Mekong e dentro de sua mente apaixonada, ambos como exploradores e voyeurs (Tarnowska, 2016, tradução nossa)⁷.

Partimos da composição de uma cena intermedial, elaborada por uma equipe multidisciplinar de artistas, a partir da ideia central de Françoise La-voie-Pilote, sua idealizadora.

A presença, fetichizada pelas artes cênicas, tem seus princípios relativizados pela ampliação de um entendimento sobre a mesma, em uma perspectiva de atravessamento de mídias digitais. Féral (2012a) desenvolveu uma argumentação sobre uma noção de *presença* que ganha cada vez mais força na cena contemporânea. Esta seria composta por videoprojeções ao vivo, vozes condutoras em *Video Walks*, imagens projetadas e previamente gravadas e demais possibilidades de ser percebido, sem realmente estar lá. Vemos a representação do ator visitar as fantasmagorias do século XVIII, busca que nos leva a repensar a ideia de presença unicamente ligada à organicidade, mas delegando a mesma à ideia de *efeito de presença* que causa no espectador.

Portanto, como ponto de partida, vou afirmar que um efeito de presença é a sensação que o público tem de que os corpos ou objetos que eles percebem estão realmente lá, dentro do mesmo espaço e no período de tempo que os

espectadores encontram-se, quando os espectadores patentemente sabem que eles não estão lá. É uma questão da percepção de uma presença física que coloca as percepções do sujeito e suas representações em jogo. Esta temporalidade e espaço comum partilhado pelo espectador e a presença sendo evocada (um personagem, um avatar, ou um objeto) é fundamental (Féral, 2012a, p. 31)⁸.

Féral em sua argumentação procura fazer a distinção entre a presença, como a qualidade do ator, entendimento oriundo das pesquisas de Eugênio Barba (1995), onde *ter presença* se associa a qualidades de ampliação da corporeidade do ator em cena, deixando claro que sua perspectiva trata do *estar presente* fisicamente em cena, apresentado assim sua diferenciação sobre possíveis leituras geradas a partir de noções pertinentes a outros teóricos. A presença, como uma qualidade do ator, não está em jogo. O foco principal está na percepção dessa presença, algo que não precisa estar organicamente no espaço para ser percebido pela plateia.

O espetáculo *Rouge Mékong* pode exemplificar como o *efeito de presença* funciona na percepção do espectador. Como trama, temos a história de Sarah Lebovitz, uma fotógrafa que viaja pelo Oriente após uma decepção amorosa. O *Collectif Lebovitz* cria um ambiente de imersão na sala da SAT e propõe que seu espectador conheça Sarah a partir de sua *ausência*. Sua presença é percebida pelas memórias projetadas, objetos íntimos e pessoais espalhados pelo espaço de representação. Segue uma sequência de imagens (Figura 2) e suas descrições:



Figura 2 – Sequência de Imagens do Espetáculo *Rouge Mékong*. Fonte:©SebastienRoy.ca

Espectadora lê a carta deixada pela personagem Sarah; espectador recebe telefonema de Sarah; projeção na cama; memória de Sarah e seu ex-namorado; espectadora observa mala com pertences pessoais de Sarah.

Associado ao efeito de *presença* que compõe a encenação, o Collectif Lebovitz propõe ainda uma presença virtual, criando um perfil da personagem principal Sarah na rede social *facebook*, interagindo com espectadores pré e pós espetáculo (Figura 3). Insere, portanto, a possibilidade de uma apropriação do drama via narrativa transmídia. Termo familiar na ficção televisiva, começa a ser apropriado por algumas produções teatrais. Sobre sua definição Hayati (2012, p. 196) nos apresenta, “Transmídia é uma maneira de seguir histórias entre plataformas e meios de comunicação. [...] Apresenta conexões, colaborações e oportunidade de criar um aprofundamento mais forte, nas mais variadas conexões entre universos história e audiências”.



Figura 3 – Perfil do Facebook, Personagem Sarah Lebovitz.

Fonte: Imagem da Tela Elaborada pelas Autoras.

No perfil organizado pela produção do espetáculo há uma preocupação: manter a verossimilhança com a narrativa da personagem. Na parte da introdução, verificamos os dados pertinentes à sua história pessoal e no álbum de fotos é possível analisar imagens que supostamente foram capturadas pela própria Sarah em sua atual viagem pelo oriente. Encenação e rede social compartilham do desejo de presentificar a ausência daquela personagem.

Sarah não é apresentada corporalmente por uma única intérprete, no entanto, sua presença é percebida pelos espectadores durante o espetáculo e posteriormente através do seu perfil *online*. Féral (2012a, p. 32) destaca acerca do efeito de presença que “[...] é mais fortemente sentida quando há uma ruptura, um afastamento ou uma falha da presença, a ausência de presença, um *‘défaut de presence’*”. Retificar a ausência seria, portanto, um dos maiores potencializadores do efeito de presença. Nesse sentido, trata-se de pensar uma presença que é intelectualmente percebida, mesmo que não esteja corporalmente lá.

No entanto, este envolvimento do corpo é duplo: ele está conectado ao pensamento que é ativado pelos órgãos sensoriais, mas também com o campo da consciência e com as reações, sensações e percepções ligadas ao corpo físico. Com efeito, através do reconhecimento de uma presença (de um ser ou um objeto), o intelecto é focado e, assim, torna-se sensível à realidade, uma realidade que habita ao mesmo tempo em que inabita. Neste processo, o corpo

e o intelecto veem os seres e objetos que os cercam em uníssono (Féral, 2012a, p. 34, tradução nossa)⁹.

O efeito de presença trabalharia no tensionamento da percepção, mesmo cientes da ausência corpórea de determinado objeto ou personagem o espectador é afetado pelo seu efeito de presença. Tal afetação estaria associada à nossa sensibilidade maquínica, estimulada por mecanismos de tele-presença como videoconferências, ou ainda pela própria familiarização das telas. Não é raro encontrarmos quem associe a ideia do aparelho televisivo ligado a uma presença doméstica, ou melhor, a um efeito de presença.

Féral argumenta ainda que o efeito de presença ocorre no campo do desvelamento. Não se trata de esconder os processos, o aparelho de projeção é visto e por isso a imagem teria ainda mais autonomia. Teríamos assim a exposição de camadas para o espectador. Este, ciente do efeito que a obra busca alcançar nele próprio, se permite o jogo. Seu prazer estético estaria em deixar-se inundar, ao mesmo tempo em que se percebe água. Perceber as engrenagens perceptivas que esse tipo de espetáculo propõe não diminuiria em nada sua imersividade. Perceber e inundar-se são sentidos que compõem essa poética.

É tocante observar que por muito tempo o efeito intermedial¹⁰ da imagem virtual no teatro teve suas possibilidades subjugadas por fronteiras teóricas que o viam como impertinente à cena teatral. Auslander (2000), em seu artigo *Liveness, Mediatization, and Intermedial Performance*, retoma uma discussão iniciada por Herbert Blau (1980), em seu ensaio intitulado *Theatre and Cinema: The Stopic Drive, The detestable Screen and More of the same*, e, em oposição a seu antecessor, não alimenta a crença de que corpos vivos e imagens projetadas trabalhariam em contradição. Insiste ainda na ideia de que os exemplos citados por Blau, como Eisenstein e Piscator, estavam interessados em *usar filmes para comentar a ação teatral* e tal posicionamento em relação à encenação não estaria interessado em alimentar o efeito intermedial, mas traria em sua forma de apresentação um discurso hierárquico, no qual o cinema sairia como privilegiado. Por isso a posição negativa tomada por Blau soa ruidosa para Auslander, que prefere escutar também o posicionamento de Jones (2004), que investe sobre a possibilidade de uma teatralidade, oriunda das camadas de percepção possíveis de serem sensibilizadas nos espectadores com a produção do efeito intermedial do vídeo no

teatro. Jones irá associar à nossa herança da psicologia moderna um entendimento e necessidade de representação do inconsciente. O teatro, além de viver uma reestruturação de sua dramaturgia, alimentada por textos repletos de drama interno, percebe novas possibilidades cênicas na inserção da projeção.

Existe hoje um equívoco curioso sobre a natureza essencial das imagens em movimento. Nós as aceitamos apenas pensando-as como transcrições objetivas da vida, ao passo que na realidade elas são imagens subjetivas da vida. Este fato torna-se evidente no momento que imaginamos, se pensarmos em alguma estrela de cinema conhecida aparecendo em pessoa no palco e, em seguida, a mesma estrela aparece na tela, um eco sem corpo, uma memória, um sonho. Cada self tem a sua própria realidade, mas uma é objetiva e a outra é subjetiva. As imagens de vídeo são os nossos pensamentos feitos visíveis e audíveis. Elas fluem em uma rápida sucessão de imagens, precisamente como nossos pensamentos fazem, e sua velocidade, com seus flashbacks – como súbitas irrupções nos juncos de memória e suas transições bruscas de um assunto para outro – se aproxima muito à velocidade do nosso pensamento. Elas têm o ritmo do pensamento e a mesma estranha capacidade de avançar ou retroceder no espaço ou no tempo, sem interferência de racionalizações da mente consciente. Elas projetam pensamento puro, puro sonho, vida interior pura (Jones, 2004, p. 2, tradução nossa)¹¹.

Jones em 1941 foi um dos responsáveis por um pensamento extremamente profícuo acerca das possibilidades da projeção de imagens na cena; em seu discurso, mais do que um enfoque pessimista entre tensões de linguagem, há um cuidado em entender possibilidades de efeitos cênicos. Auslander (2000), retomando as oposições entre Blau e Jones, chama a atenção para o fato de que mesmo o discurso de Jones, no qual há um *encaixe* otimista sobre o abrigo do cinema pelo teatro, ou ainda o discurso *ruidoso* de Blau, segundo o qual ao teatro restaria os sons menos destacados, é preciso não perder de vista que tais debates estéticos estão inseridos em um contexto social em que o espectador é afetado enormemente por telas, e, nesse contexto, seu poder de percepção sobre a hibridização dos meios também seria afetado. Essa posição de tomada de consciência é importante. Não se trata apenas da inserção da mídia de forma ingênua, mas de entender seu processo de incorporação como uma busca também por retomar o espectador, mesmo que este esteja com seu olhar completamente *cinematizado*.

Efeitos sobre a Percepção na Espectação Contemporânea

O processo de questionamento acerca dos efeitos perceptivos do espectador teatral contemporâneo é um fenômeno relativizado por alguns dos pensadores que se dedicam ao estudo das mídias no teatro. Como nossa percepção é alterada por novas relações espaciais? O espaço virtual e o real podem conjugar a mesma narrativa? Somos mais atraídos pelos lúmens das telas do que pelo ator presente organicamente? O Teatro ainda é possível como experiência coletiva, em um contexto de fragmentação gerado pela proliferação nas mídias?

Nos deteremos em Phillip Auslander, Josette Féral e Hans-Thies Lehmann, pois acreditamos que, ao dedicarem boa parte do seu material teórico a uma busca pela aproximação de pesquisas voltadas para a percepção humana em relação a eventos ao vivo, mediatizados a partir de uma perspectiva teórica que leva em consideração a tradição teatral, propuseram um olhar de revisão de questões basilares para a linguagem da cena. Um traço comum entre os três teóricos é a aproximação dos estudos sobre as mídias no teatro, partindo de uma necessidade de entendimento acerca da cena contemporânea. Não se trata a princípio de estudiosos das mídias, no entanto, são pesquisadores da cena, do ator, da performatividade, do teatro performativo, do teatro pós-dramático, do espetáculo ao vivo, usando aqui termos do vocabulário que transita nos textos dos referidos autores, os quais viram-se diante da necessidade de se perguntar: como os processos dessa cena mediatizada interfeririam na percepção dos espectadores de teatro?

Josette Féral (2012b), em seu artigo *Um corpo no espaço: percepção e projeção*, toma o posicionamento crítico sobre a fragilidade do teatro no que tange às pesquisas ligadas aos estudos sobre percepção. A autora inicia o artigo questionando a ausência de conexões entre as pesquisas de teatro e as produções filosóficas, neurológicas, historiográficas, que deem conta do eixo das alterações na percepção humana. Permite-se vislumbrar a exceção teórico/prática que seria perceptível nos trabalhos dos cenógrafos, segmento em que é possível verificar o reflexo de práticas que levam em consideração uma plasticidade atenta à percepção de espectadores contemporâneos. No entanto, a autora mesma reconhece que essas realizações podem estar no campo da intuição:

[...] os cenógrafos, conscientes ou inconscientemente, parecem integrar com naturalidade as descobertas científicas do seu tempo, de modo que seu trabalho de criação contribuí, por um lado, para *refletir* (no sentido de produzir reflexo) a experiência que temos no espaço cotidiano e, por outro, para modificar, através de sua arte, os modos de percepção que deles temos (Féral, 2012b, p. 130).

Dentro das artes cênicas, a cenografia incluiria também a iluminação. São as áreas mais próximas da materialidade técnica, porém, como ressalta Féral, essa resposta que faz ecoar em sua materialidade cênica uma plasticidade contemporânea não necessariamente seria fruto de uma consciência científica sobre os efeitos perceptivos que pretende alcançar nos seus espectadores. Em outro artigo seu, *Por uma poética da performatividade: o teatro performativo* (2008), a autora expande a exemplificação de experiências da cena que ela denomina “performativa”, incluindo a demonstração do maquinário como elemento agregador dessa performatividade:

Mas, ao nos mostrar o procedimento, ela dissipa o jogo da ilusão, mantendo ao mesmo tempo à vista do espectador a ilusão [...] Estamos aqui diante de uma performatividade da tecnologia que desmonta habilmente a teatralidade do processo para trazer à luz sua performatividade (Féral, 2008, p. 206).

A tecnologia passa a ser inserida nas análises acerca da cena como um potencializador da performatividade, no contexto de *dar a ver* algo que está acontecendo, abandonando seu efeito primeiro do encantamento, mas exibindo sua complexidade na organização e efeitos sobre aquele evento. Passaria a ser incorporada nos desvelamentos, próprios da cena performativa. Nesse sentido, seu uso consciente por essa cena alimenta a hipótese de que os processos de construção da narrativa alcançariam também o uso lúcido das mídias no palco.

Féral (2012b) retoma a discussão acerca da percepção do espectador, problematizando as zonas possíveis de serem visualizadas em um espetáculo através do exemplo do *Urban Dream Capsule*¹², que se apresentou em Montréal em maio de 2000. Espetáculo desenvolvido pelo diretor australiano Neil Thomas, foi exibido em várias capitais pelo mundo. Consistia na exposição do cotidiano de 4 atores durante o período de catorze dias em que eles habitaram a vitrine de uma loja. Seu cotidiano era acompanhado pelos espectadores via internet, através de câmeras de vigilância colocadas na vitrine. Também era possível que assistissem através da vitrine, exposta 24 horas

por dia. A abundância de espaços existentes na virtualidade também faria sentido na expectativa teatral contemporânea, pois seriam perceptíveis ao espectador. A autora se dedica ao exercício de questionamento das alterações na percepção de espectadores, com o intuito de organizar quais seriam os elementos condutores da nossa recepção teatral, quando em espetáculos repletos de intermedialidade. A hipótese central que está em jogo é a de que seríamos afetados sensorialmente por um espaço que não se limita a um contexto arquitetural, esse espaço contido na virtualidade seria denominado espaço-plano. Esse lugar não condiz apenas com a realidade palpável da cena, consta nele extensões virtuais, formas de visualizar a narrativa para além do espaço cênico convencional, configurações de desrealização da cena. “O espaço visual levaria o espectador por caminhos cortados, enquanto o texto (e a narração) o levariam a um logocentrismo que permanece muitas vezes pregnante” (Féral, 2012b, p. 148). Temos em Josette uma investigação atenta a uma cena performativa, que expõe sua materialidade técnica e propõe espaços expandidos¹³ de estar e perceber essa cena e que se questiona acerca dos limites dos estudos das artes cênicas sobre os modos de percepção e cognição.

Sob o foco da cultura mediatizada, Auslander (2008), em seu livro *Liveness; Performance in a Mediatized Culture*, desenvolveu uma argumentação pertinente aos modos de percepção dos espectadores, associados a dados de pesquisas quantitativas como o *Survey of Public Participation in the Arts*, no ano de 2004. Promove destaque a dados que indicam que 60% dos norte-americanos adultos vão ao cinema, 22% ao teatro e apenas 4% vão ao Ballet ou a Ópera. Ressalta ainda que cada vez mais temos telas em shows e espetáculos, menciona megaproduções de rock ou ainda espetáculos com grandes comediantes americanos. Segundo Auslander, nesses espaços os espectadores contam com a presença do *ao vivo*, mas muitos optam por assistir via telões de transmissão no mesmo ambiente.

Em sua argumentação, Auslander (2008) levanta a possibilidade de não só o público ter acessado cada vez mais performances que se assemelham à estética mediatizante a que estão acostumados, como esta plateia também se comportaria em relação à performance ao vivo na mesma expectativa que teriam da televisão, por exemplo.

Esta questão é difícil de resolver sem que se empregue outros termos anedóticos: quando vamos a um concerto ou evento esportivo que possui uma grande tela de vídeo, por exemplo, o que é que vamos olhar? Concentramos a nossa atenção sobre os organismos vivos ou os nossos olhos são levados para a tela, como o postulado de Benjamin sobre nosso desejo de proximidade poderia prever isso? Em uma festa que estive recentemente, me encontrei vivendo o último caso. Havia uma banda ao vivo, dançarinos e uma transmissão simultânea de vídeo dos bailarinos em duas telas adjacentes à pista de dança. Meu olho foi capturado para a tela, em comparação com os bailarinos presentes, de fato ela tinha todo um brilho de cinquenta watts (Auslander, 2000, p. 9.)¹⁴.

O autor sugere que a captura do olhar que pertence ao espectador contemporâneo é direcionada à procura de lumens, *leds*, circuitos e ondas sonoras. Entre o orgânico e o digital, nossos olhos são levados a buscar o que lhe é mais familiar. Auslander, na citação acima, exemplifica, a partir de um acontecimento cotidiano, a acomodação do nosso olhar às telas. Estas, onipresentes em nossa efemeridade, também alterariam nossa percepção em relação à obra artística, principalmente no que diz respeito às artes cênicas.

Em *Liveness*, Auslander (2008) argumenta que os espectadores de teatro não somente buscam por espetáculos com a estética semelhante à das mídias, às quais os mesmos estão afeitos, como também modelariam suas respostas do evento ao vivo a partir do que eles esperariam assistir em um programa televisivo. Chama a atenção no engajamento promovido por Auslander uma ausência de pesquisas que busquem problematizar a percepção do espectador dos espetáculos ao vivo e sua cognição modelada pelos eventos televisivos. Os dados presentes nos direcionam a conclusões que pouco auxiliam no entendimento da recepção teatral, afinal o fato de termos o olhar direcionado às telas não aponta a um pacto que as sobreporia ao efeito do ator ao vivo, mas que pode estar associado a inúmeras variantes como: distância do palco ou encaminhamento narrativo para as telas.

O engajamento das mídias na cena também foi problematizado na publicação *Teatro Pós-Dramático*, de Hans-Thies Lehmann (2007). Presente em grande parte dos estudos sobre mídias no teatro, o capítulo *Teatro e Mídias*, sob o subtítulo de *Predomínio das Mídias?*, se dedica a historicizar o processo de emancipação da visão, deslocando-a de um sentido presente e possível apenas na organicidade humana. Destaca o uso de aparelhos ampli-

adores da visão, organizando a extensão da visão humana a partir do século XIX:

Em todos os tipos possíveis de instrumentos, indicadores e telas, o que se vê são signos mais ou menos abstratos; aspectos essenciais da realidade escapam dos sentidos corporais: ‘O reino da percepção sensorial se reduz a um mínimo nicho ecológico em um imenso espectro de ondas eletromagnéticas’ (Lehmann, 2007, p. 366).

Lehmann apresenta uma visão que procura questionar o espaço que ele mesmo denomina de *nicho tecnológico* como destino possível de uma comunicação efetiva. Nesse contexto seria impossível uma atitude ético/estética, uma vez que o referido espaço não permitiria uma *intersubjetividade*, que só se apresentaria na relação entre sujeitos. Quando o sujeito humano se encontra envolto a extensões computadorizáveis, sua intersubjetividade não seria plena, perdendo-se no emaranhado de informações pertinentes à rede de computadores. Aciona Walter Benjamin, com o intuito de justificar o que ele chama de *falsa aparência de acessibilidade* como uma ausência de aura, uma presença que funcionaria para reforçar a ideia de uma fantasmagoria contemporânea, na qual o acesso ao virtual alimentaria a precariedade das relações, a inacessibilidade da aura.

Esse posicionamento em muito se assemelha às discussões de Dubatti (2011, p. 21) em torno da experiência convivial como essência das relações entre sujeitos no evento teatral “[...] no entre teatral a experiência convivial de artista e espectador gera um campo subjetivo, que não marca o domínio nem do primeiro, nem do segundo, mas um estado semelhante de benefício mútuo em um terceiro”. Em Dubatti a experiência subjetiva também só seria possível a partir da relação direta entre sujeitos, sem a intermediação pelo maquínico. A convivência mediada pela máquina seria por ele denominada *tecnovívio*:

O tecnovívio é a cultura vivente desterritorializada pela intermediação tecnológica. Distinguimos duas grandes formas de tecnovívio: o tecnovívio interativo (o telefone, o chat, as mensagens de texto, os jogos de rede, o skype, etc.) e o tecnovívio monoativo, no qual não se estabelece um diálogo de ida e volta entre duas pessoas, mas a relação de uma ou de um grupo de pessoas com um objeto ou dispositivo cujo gerador se ausentou (Dubatti, 2011, p. 22).

O teatro comporia as artes que necessitam da experiência convivial, excluindo deste contexto a cena contemporânea com seus efeitos de presença,

extensões de espaço cênico para o âmbito da virtualidade, ou ainda corpos mediatizados. Tanto em Dubatti (2011) como em Lehmann (2007) o maquínico tende a ser visto como um fragilizador das relações subjetivas entres humanos. Nas referidas argumentações há um vestígio do que Laymert Garcia (2005) denominará de crise do humanismo. Nos autores supracitados essa ideia aparece como um enfraquecimento do evento teatral a partir da impossibilidade de manter sua hegemonia humana nas relações. No entanto, é importante retomar a máquina como um ser concretizado através de processos transdutivos, oriundos de seu contexto pré-individual. Nesse aspecto, máquina e homem não estariam elaborando uma cena teatral enfraquecida de subjetividade, mas conjuntamente se reelaboram e constroem uma subjetividade que corresponde ao seu contexto pré-individual.

O percurso de Lehmann (2007, p. 368), no que tange à materialidade tecnológica da cena contemporânea, demonstra uma inquietação ao se perguntar acerca da permanência da mídia digital no teatro. Como afirma, “[...] pode parecer que o futuro do teatro também estaria na assimilação às tecnologias da informação, na circulação acelerada das imagens e dos simulacros”. Outrossim, sua argumentação gira em torno de uma definição sobre o uso das mesmas, na qual o entendimento do limite entre realidade e virtualidade estaria em jogo. “Seria o caso de averiguar se no teatro *high-tech* se dá a diluição do limite entre virtualidade e realidade ou se é criada a disposição de encarar toda percepção como uma dúvida permanente” (Lehmann, 2007, p. 368). Lehmann se posiciona sobre o uso das mídias com uma cautela pertinente a uma concepção das mesmas como mecanismos de jogo entre realidade e virtualidade, ou ainda a exploração dos efeitos de fascinação, provenientes do uso de algo *novo* pelo teatro, mas que, segundo ele, também sucumbiriam ao desgaste. Não há espaço na sua argumentação para a exploração da materialidade tecnológica pela cena de maneira expositiva, demonstrando seu percurso de elaboração e efeito tal qual Josette Féral denominou de *performatividade da tecnologia*.

A problematização de Lehmann (2007, p. 370) acerca das mídias no teatro apreende um caráter dicotômico, alcançando argumentações em torno da “interação (midiática) e a participação direta” que estariam em tensionamento com a inserção das mídias na cena. Essas também seriam catalizadoras do efeito de enfraquecimento do drama: “O predomínio do drama

e da ilusão migra para as mídias, enquanto a atualidade da representação, se torna o novo traço predominante para o teatro” (Lehmann, 2007, p. 371). Estaríamos diante de um teatro midiático que responde a uma necessidade de interação proveniente ao uso das mídias e de exceção ao drama e ilusão, buscando uma atualidade de representação, que estaria contida em seus efeitos de *cinematização*, um eco de fetichismo realista.

Estamos em um processo de incorporação de uma estética digital. Esse curso é mediado pela apropriação das mídias da imagem pela cena, mas também deve ser levado em consideração a alteração de perspectiva dos espectadores. Estes são testemunhas cotidianas da incorporação de pictorialidades virtuais em suas percepções estéticas.

Auslander (2008), Féral (2012a) e Lehmann (2007) se posicionam sobre diferentes perspectivas em relação ao fenômeno da imagem virtual no teatro contemporâneo. Tensionamentos sobre o drama e as mídias, performance e teatralidade, respostas de espetação condicionadas por dispositivos midiáticos. Para melhor compreensão dos posicionamentos elaboramos o quadro abaixo (Tabela 1), no qual destacamos o léxico de problematização pertinente aos autores supracitados.

	Recepção	Atores
Josette Féral	Féral (2012a) apresenta os conceitos de presença e efeito de presença. O efeito de presença se construiria a partir de uma ausência sabida e notada pelo espectador. A presença seria a orgânica, fisicamente representada pelo ator. Féral (2012b) questiona o pouco aprofundamento dos estudos da percepção e cognição sobre a recepção teatral. Destaca a necessidade de repensarmos pesquisas que conjuguem ciências cognitivas e arte.	<i>Atuação performativa</i> (Féral, 2008). As camadas da representação do personagem não são prioridade. A ação dos atores se sobrepõe a isso. Eles (personagens) estão lá para serem retomados quando interessar. A performatividade desta atuação também pode se estender ao jogo de revelação de efeitos dos aparatos técnicos.
Philip Auslander	Auslander (2008) se dedica a investigar uma plateia que modela suas respostas aos eventos ao vivo a partir de uma cultura mediatizada pela televisão e pelo vídeo. Se debruça sobre dados de pesquisa quantitativos, sobre idas a eventos culturais nos Estados Unidos para justificar preferências culturais. Auslander (2000) investe sobre a preferência dos espectadores por imagens virtuais com referências televisuais na cena. Veríamos espetáculos ao vivo com uma percepção moldada pelos meios dominantes (televisivos).	Auslander (2008) problematiza a atuação mediada por dispositivos eletrônicos. Destaca-se um capítulo intitulado <i>O Problema Gollum</i> , no qual discute a atuação do personagem Gollum, presente no filme <i>O Senhor dos Anéis</i> . Está em disputa o aspecto de criação do ator na construção do personagem e a apropriação de suas partituras corporais por um <i>software</i> que, após a digitalização das mesmas, é capaz de criar partituras novas. Neste contexto: quem criou o Gollum, ator ou <i>software</i> ?
Hans-Thies Lehmann	Lehmann (2007) questiona a noção de experiência coletiva dentro de uma realidade midiática. Argumenta que a apropriação das mídias no teatro levaria ao enfraquecimento da interação pois as mesmas alimentam a experiência individual.	Lehmann (2007) problematiza os modos de compor para um corpo midiático ou um tecno-corpo. Destaca o uso de algoritmos para a composição de algumas coreografias. Menciona ainda as extensões artificiais usadas por alguns <i>performers</i> , em que teriam como principal fundamento a busca de sensações artificiais, impulsos cinestésicos.

Tabela 1 – Resumo de algumas reflexões contemporâneas acerca da Cena Intermedial.

Fonte: Elaborada pelas autoras.

O quadro nos auxilia na visualização de um contexto teórico metaestável, em que é possível vislumbrar convergências e divergências basilares sobre o mesmo tema. Além de nichos de apropriação diversos, estamos diante de encaminhamentos teóricos que pensam a mídia como potencializadora de uma cena performativa (Féral), inibidora de uma cena participativa (Lehmann) e refém de uma estética televisiva (Auslander).

Processos de Individuação e Espectação

No contexto das mudanças dos processos perceptivos é relevante retomar Stiegler (2004) para repensarmos os processos de *individuação* que ocorrem mediante o aparato artístico. Quando menciona os processos *transdutivos* que operaram no que diz respeito à noção de apreciação musical, no que ele denominou de “virada maquínica da sensibilidade”, nos auxilia a pensar essas mudanças na escala do indivíduo, ou seja, na *individuação*:

Esta individuação, por exemplo, é onipresente e contínua. Quando você está lendo um livro, você individua-se lendo este livro porque ler um livro é ser transformado pelo livro. Se você não está sendo transformado pelo livro, você não está lendo o livro – você acredita que você está lendo. Você pode acreditar que você está lendo, mas você não está (Stiegler; Rogoff, 2012, p. 4)¹⁵.

Nesse sentido, o processo de *individuação* que se organiza em um sujeito/espectador quando na recepção sobre a obra teatral impregnada pela experiência digital deve ser considerado também como vestígio dessa sensibilidade maquínica, adquirida e ainda pouco problematizada pelas artes cênicas. Perceber um ator através de uma câmera impõe aos observadores leituras e cruzamentos completamente diferentes daqueles que propõem, na maior parte das vezes, o palco teatral. A experiência de percepção desse espectador, como sugere Stiegler (2004, p. 12), é organizada por relações transdutivas, nas quais o maquínico e as organizações sociais “constituem o fato estético completo”.

Podemos estender também esse entendimento para o corpo do ator. Este, aliado ao efeito de expansão, com a projeção ou ainda com o zoom da câmera, deve redescobrir suas medidas e intenções para a cena. A máquina não deve limitar, mas caminhar junto à intenção designada para o espetáculo. Imersão, interação e tempo real são conceitos apresentados sob uma nova ótica e como indissociáveis da vida humana desde sempre, mas que ganharam potência de significação no contexto das artes digitais. Nesse sentido, o processo de apropriação dessas possibilidades cênicas passa pela acumulação de fundo pré-individual, em que tais conceitos transitam como heranças geracionais, segundo Stiegler (2010, online) “[...] singularmente

apropriado[s] e assim transformado pela participação dos indivíduos psíquicos que compartilham esse mesmo fundo em comum”.

Tal processo se daria por apropriação e ocorreria a partir de uma composição sincrônica dos grupos. Pensar em cena digitalizada também é reconhecer processos coletivos, com individuações movidas por um fundo pré-individual comum e que só fazem sentido através de uma estética fundida por uma sensibilidade maquínica.

A possibilidade de ver a troca interdisciplinar embutida nesses processos midiáticos alimenta uma nova perspectiva de produção teatral. Trata-se de uma criação colaborativa que, por sua vez, propõe duas possibilidades. A criação a partir da materialidade posta e a adequação da materialidade à criação, cenário este que coloca o artista em contato direto com o técnico e sua ciência, são sintomas de um mundo onde o processo criativo é atravessado por máquinas. Somos sensíveis a ter ideias através do contato com os dispositivos, bem como desenvolvemos o pensamento *será que existe algum dispositivo para solucionar a minha ideia?* A *trucagem*, velha amiga dos fazedores de teatro, ganha ares de profissionalismo ao ser unida à programação. Muito pode ser programado e resolvido com a ajuda da engenharia. Nesse lugar, equipes multidisciplinares surgem com força, ou, ainda, profissionais de teatro dedicam cada vez mais tempo para o estudo das mídias digitais.

Encaminhamo-nos na teoria teatral para a problematização em torno da inserção das mídias digitais em nossos processos de criação e apreciação artística. No entanto, pouco espaço de discussão ainda é dado aos processos relativos à criação em arte e tecnologia. Mais relevante do que os artistas se preocuparem com o aprendizado de determinado *software*, é entender os conceitos embutidos nesse novo fazer artístico. Verificamos que não há uma unidade de pensamento sobre a inserção do maquínico na cena teatral. Seus modos de compor a cena são inúmeros e até agora nos detemos na apresentação de algumas das discussões teóricas que surgem em seu encalço. O debate acerca da inserção da máquina (em suas variadas possibilidades) na composição do espetáculo teatral pode em muito agregar às pesquisas em teatro, no aspecto ético e estético de sua relação com essa materialidade.

Notas

- ¹ No original em inglês: For my own contribution to the art and media theoretical discourses I like to use the concept intermediality with respect to those correlations between different media that result in a redefinition of the media that are influencing each other, which in turn leads to a refreshed perception. Intermediality assumes a co-relation in the actual sense of the word, that is to say a mutual affect.
- ² Sociedade das Artes Tecnológicas.
- ³ Disponível em: <<http://sat.qc.ca/en/satosphere>>. Acesso em: 10 jun. 2015.
- ⁴ Entendemos como *video mapping* (projeção mapeada) o uso de máscaras físicas ou digitais que pretendem gerar o efeito de controle sobre o espaço onde a luz do projetor irá incidir, impedindo que a luz do projetor alcance áreas não desejadas, gerando, assim, um desenho em projeção.
- ⁵ Disponível em: <<http://sat.qc.ca>>. Acesso em: 10 jun. 2015.
- ⁶ No original em francês: Une atmosphère feutrée, onirique, intemporelle, inspirée des univers de Wong Kar Wai et de Sophie Calle règne dans la chambre. Dès lors, on devient voyeur, on parcourt la chambre, fouille les lieux, découvre les écrits, les photographies, la musique, les amours, les souvenirs de Lebovitz. Nous voyageons. Puis, peu à peu, l'univers de la chambre se métamorphose, grâce à la vidéo 360 degrés, aux décors, à l'éclairage et aux arts participatifs. On découvre alors de manière morcelée des personnages, des récits, des ruptures, des passions, des chemins particuliers, mais un même point de départ, une même quête: aller au fond de soi-même...
- ⁷ No original em inglês: The 40-minute show is an invitation inside the mind of a young woman with love on the brain. Writer and photographer Sara Lebovitz of the Lebovitz Collective transforms the *Satosphere* of the *Société des Arts Technologiques* into her bedroom, and from there we travel with her up the Mekong river and inside her lovelorn mind, as both explorers and voyeurs.
- ⁸ No original em inglês: Therefore, as a starting point, i will assert that a presence effect is the feeling the audience has that the bodies or objects they perceive are really there within the same space and timeframe that the spectators find themselves in, when the spectators patently know that they are not there. It is a question of the perception of a physical presence that puts the subject's

perceptions and their representations into play. This temporality and common space shared by the spectator and the presence being evoked (a character, an avatar, or an object) is fundamental.

- ⁹ No original em inglês: Yet this involvement of the body is twofold: it is connected to thought which is activated by the sensory organs, but also with the field of awareness and with the reactions, sensations and perceptions connected to the physical body. In effect, by recognizing a presence (of a being or an object), the intellect is focused, and thus becomes sensitive to reality, a reality that inhabits it even as it inhabits reality. In this process, the body and the intellect see the beings and objects that surround them in unison.
- ¹⁰ Sobre efeitos intermediais ver Isaacsson (2012).
- ¹¹ No original em inglês: We accept them unthinkingly as objective transcripts of life, whereas in reality they are subjective images of life. This fact becomes evident at once if we think of some well-known motion-picture star appearing in person on a stage and then of the same star appearing on the screen, a bodiless echo, a memory, a dream. Each self has its own reality, but the one is objective and the other is subjective.
- ¹² Cápsula de Sonho Urbano.
- ¹³ Por espaços expandidos entendemos a possibilidade de virtualização da cena teatral, permitindo que o espectador acompanhe o espetáculo em ambientes virtuais.
- ¹⁴ No original em inglês: This question is difficult to address in any other than anecdotal terms; when we go to a concert or a sport event employing a large screen, for instance, what do we look at? Do we concentrate our attention on the live bodies or our eyes drawn the screen, as Benjamin's postulate of our desire of proximity would predict? At a party I attended recently. I found the latter to be the case. There was a live band, dancing, and a video simulcast of the dances on two screens adjacent to the dance floor. My eye was drawn to the screen, compared to which the live dancers indeed had all the brilliance of fifty-watt bulbs.
- ¹⁵ No original em inglês: This individuation, for example, is omnipresent and continuous. When you are reading a book, you individuate yourself by reading this book because reading a book is to be transformed by the book. If you are not transformed by the book, you are not reading the book – you believe that you are reading. You may believe that you are, but you are not.

Referências

- AUSLANDER, Philip. Liveness, Mediatization, and Intermedial Performance. **Degrés**: Revue de synthèse à orientation sémiologique, Belgium, n. 101, Spring 2000.
- AUSLANDER, Philip. **Liveness**; Performance in a Mediatized Culture. London; New York: Routledge, 2008.
- BARBA, Eugenio. **A Arte Secreta do Ator** – Dicionário de antropologia teatral. São Paulo: Unicamp, 1995.
- BLAU, Herbert. Theater and Cinema: the scopic drive, the detestable screen, and more of the same herbert. **Ciné-Tracts**: a journal of film and cultural studies, Minneapolis, v. 4, p. 5-65, 1980.
- CHAPPLE, Freda; KATTENBELT, Chiel. Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance. In: CHAPPLE, Freda; KATTENBELT, Chiel (Org.). **Intermediality in Theatre and Performance**. Amsterdã; Nova Iorque: Rodopi-International Federation for Theatre Research, 2007. P. 19-29.
- COLLECTIF LÉBOVITZ. **Rouge Mékong**. Site. 2016. Disponível em: <http://rougemekong.com/?page_id=9>. Acesso em: 10 jun. 2015.
- DUBATTI, Jorge. Teatro, Convívio e Tecnívio. In: CARREIRA, André Luiz Antunes Neto; BIÃO, Armindo Jorge de Carvalho; TORRES NETO, Walter Lima (Org.). **Da Cena Contemporânea**. Porto Alegre: ABRACE – Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas, 2011. P. 12-35.
- FÉRAL, Josette. Por uma Poética da Performatividade: o teatro performativo. **Sala Preta**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, São Paulo, Universidade de São Paulo, n. 08, p. 197-210, 2008.
- FÉRAL, Josette. Being: place and time. How to define presence effects: the work of Janet Cardiff. In: GIANNACHI, Gabriella; KAYE, Nick; SHANKS, Michael (Org.). **Archaeologies of Presence**: art, performance and the persistence of being. New York: Routledge, 2012a. P. 29-49.
- FÉRAL, Josette. Um Corpo no Espaço: percepção e projeção. In: PEREIRA, Antonia; ISAACSSON, Marta; TORRES, Walter Lima (Org.). **Cena Corpo e Dramaturgia**: entre tradição e contemporaneidade. Rio de Janeiro: Ed. Pão e Rosa, 2012b. P. 129-148.

GARCIA, Laymert. Demasiadamente Pós-Humano. **Novos Estudos CEBRAP**, São Paulo, v. 72, p. 161-175, jul. 2005.

HAYATI, Daryoosh. Transmedia Storytelling: a study of the necessity, features and advantages. **International Journal of Information and Education Technology**, Singapore, v. 2, n. 3, p. 196-200, 2012.

ISAACSSON, Marta. Cena Multimídia, poéticas tecnológicas e efeitos intermediários. In: PEREIRA, Antonia; ISAACSSON, Marta; TORRES, Walter Lima (Org.). **Cena Corpo e Dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade**. Rio de Janeiro: Ed. Pão e Rosa, 2012. P. 85-99.

JONES, Robert Edmond. **The Dramatic Imagination**. 3. ed. Nova York: [s.n.], 2004.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-dramático**. Tradução de Pedro Süsskind. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES - SAT. **Rouge Mékong**. Site. 2016. Disponível em: <<http://sat.qc.ca/en/satosphere>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

STIEGLER, Bernard. Le Tournant Machinique de la Sensibilité Musicale. **Les Cahiers de Médiologie**, Paris, v. 18, p. 7-17, 2004.

STIEGLER, Bernard. **O Desejo Asfixiado**. Site. 2010. Disponível em: <<http://diplomatique.org.br/o-desejo-asfixiado/>>. Acesso em: 06 ago. 2016.

STIEGLER, Bernard; ROGOFF, Irit. Transindividuation. **e-flux journal**, New York, n. 14, p. 6, 2012.

TARNOWSKA, Sophie. Rouge Mékong. **Montreal Digital Spring** [Printemps numérique], Montreal, 2016. Disponível em: <<http://printempsnumerique.info/en/rouge-mekong/>>. Acesso em: 06 ago. 2016.



Fernanda Areias Oliveira é professora do Departamento de Artes da Universidade Federal do Maranhão. Coordena o grupo de pesquisa Laboratório de Tecnologias Dramáticas (LabTecDrama), que desenvolve pesquisas acerca da formação de professores de teatro e metodologias para cena intermedial. Doutora em informática na educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

E-mail: nandaareias1@gmail.com

Marta Isaacsson é professora do Departamento de Arte Dramática e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Doutora em Estudos Teatrais pela Université de Paris III (1991). Bolsa Produtividade 1B do Conselho Nacional de Pesquisa Científica / Ministério da Ciência e Tecnologia do Brasil.

E-mail: missilva@portoweb.com.br

Maria Cristina Biasuz é professora associada da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, vinculada ao Instituto de Artes. Desenvolve pesquisa na área das Tecnologias Digitais, coordena o N.E.S.T.A - Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte, na Linha de Pesquisa: Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição.

E-mail: mcbiazus@gmail.com

Este texto inédito também se encontra publicado em inglês neste número do periódico.

Recebido em 30 de novembro de 2016

Aceito em 14 de junho de 2017