

## **ABISMO: Espacio escénico y tecnologías multimedia**

**Bruna Christófar** - **Jonas Estevão Ferreira Gomes** - **Pedro Methner Baldin** - Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). correo: pedromethner@outlook.com

**resumen:** El artículo describe el proceso de creación, montaje y ejecución del espectáculo multimedia *Abismo*, realizado por el proyecto de extensión "Midiactors: Arte, tecnología y experiencias de interactividad" del Departamento de Artes Escénicas de la Universidad Federal de Ouro Preto, insertado dentro de la programación de la edición 2022 del Festival de Invierno de Ouro Preto, Mariana y João Monlevade en la ciudad de Ouro Preto, Brasil. A partir de la visión del personaje "Ex-funcionario", un funcionario en crisis, hemos elaborado una concepción escénica que se divide en dos momentos: uno realista, ambientado en la oficina, con repeticiones de acciones, sonidos y movimientos, y el entorno onírico. En este último, la música, la danza, el texto, la iluminación, las proyecciones y las tecnologías interactivas unieron el movimiento, el espacio, los actores y el vestuario, apoderándose del imaginario de los personajes y también del público. El espectador seguía el desarrollo del espectáculo en el espacio escénico, convirtiéndose en un componente vivo de la escenografía. El espacio de la presentación no sería sólo una elección estética, sino es como un actor en escena, ampliando la relación con el espacio teatral creado por las tecnologías de sonido, vídeo y luz.

**palabras clave:** Puesta en escena, Espacio escénico, Tecnologías multimedia, Dramaturgia

**abstract:** The article describes the creative process of the multimedia piece *Abyss*, carried out by the extension project "Midiactors: Art, technology and interactivity experiences" of the Department of Performing Arts (DEART) of the Federal University of Ouro Preto (UFOP), inserted within the schedule of the 2022 edition of the Winter Festival of Ouro Preto, Mariana and João Monlevade in the city of Ouro Preto, Brazil. From the character's Ex-employee, perspective, an official in crisis, we elaborated a scenic conception divided into two moments: a realistic one, set by the office, with repetitions of actions, sounds and movements and the dreamlike moment. In the latter, music, dance, text, lighting, projections and interactivity technologies united movement, space, actors and costumes, taking into account the imaginary of the characters and also the audience. The spectator followed the unfolding of the piece in the scenic space, becoming a living component of the scenography. The space of the presentation would be not only an aesthetic choice, but an active component on the scene, expanding the relationship of the theatrical space created by sound, video and light technologies.

**keywords:** Staging, Scenic Space, Multimedia Technologies, Dramaturgy

## 1. Introdução

O presente artigo circunscreve o processo de criação, montagem e execução do espetáculo multimídia *Abismo*<sup>1</sup>, realizado pelo grupo “*MIDIATORS: arte, tecnologias e experiências em interatividade*”<sup>2</sup>. Como integrantes do grupo de pesquisa e extensão, investigamos práticas contemporâneas de encenação cujo uso de tecnologias multimídia são o centro da própria criação da obra. Confluímos dramaturgia, direção, cenografia, sonoplastia, música, dança, figurino, interpretação, iluminação, arte digital interativa e videomapping na construção da cena e do espetáculo.

## 2. *Abismo*: Diálogos Entre Rubião, Nietzsche e Lispector.

O conto *O ex-mágico da Taberna Minhota*, de Murilo Rubião (2016) tem permeado o trabalho de pesquisa do grupo *Midiators* e da professora orientadora<sup>3</sup>, trazendo a temática do funcionalismo público e da necessidade humana da presença de magia no cotidiano para experimentações artísticas e cênicas. De modo sistemático, realizamos a pesquisa prática transmidiática que já transitou pela instalação de arte, pela performance e pelo espetáculo teatral, sendo este último, tema do presente artigo.

---

<sup>1</sup> Espetáculo exibido no Festival de Inverno de Ouro Preto, no dia 16 de julho de 2022, realizado pelo projeto de extensão “MIDIATORS”, do Departamento de Artes Cênicas (DEART) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) com apoio cultural da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEX). O grupo é orientado pela professora Dra. Bruna Christófar.

Ficha técnica: BRUNA CHRISTÓFARO - Direção, Criação Cênica, Direção de Arte e Instalação Interativa. JÉSSICA EGOSHI - Direção, Dramaturgia e Videomapping. JONAS ESTEVÃO - Direção, Iluminação, Vídeos e Videomapping. MARCOS MATTURRO - Músicas Originais. MAYARA SCHUAB ANDRADE - Atuação (Bailarina), Produção e Produção de Cenografia e Figurinos. PEDRO METHNER - Dramaturgia, Atuação (Ex-Funcionário) e Vídeos. WELLTRICK SCHNEIDER - Atuação (Chefe) e Sonoplastia. BERNARDO SILVA - Sonoplastia. CLARA SCHAEFER – Figurinos. JÚLIO MOURÃO - Atuação (Funcionário)

<sup>2</sup> Grupo artístico de pesquisa e extensão universitária cujo “(...) foco de pesquisa consiste na análise e na prática das relações criativas produzidas a partir da manipulação de elementos multimidiáticos (...) e do uso de novas tecnologias aplicadas à cena. (MARCELINO, 2019, p. 55).

<sup>3</sup> CHRISTÓFARO, 2021.

Assim, a escrita dramatúrgica teve, como principal foco, as dicotomias presentes entre real e fantasia, clausura e liberdade e razão e loucura. A Rubião, foram adicionadas as referências a textos de Friedrich Wilhelm Nietzsche e de Clarice Lispector.

Nietzsche, com um de seus mais célebres aforismos, o 146, presente no livro “Além do bem e do mal: ou prelúdio de uma filosofia do futuro” (NIETZSCHE, 1992), nos fundamenta como matriz imagética para a escrita dramatúrgica, no que tange a figura do “abismo” como metáfora à reflexão sobre si mesmo em relação com o mundo e suas potências. A metonímia presente na escrita do filósofo direciona-nos a uma reflexão existencial: “Quem deve enfrentar monstros deve permanecer atento para não se tornar também um monstro. Se olhares demasiado tempo dentro de um abismo, o abismo acabará por olhar dentro de ti” (NIETZSCHE, 1992, p.89).

Estar em contato com o “abismo” parece ser mais do que aceitar um vazio existencial de forma negativista e cruel. Em Nietzsche, olhar para o abismo da existência humana, é se lançar na dúvida, no caos da existência, sem vontades anunciadas e razões sobre-humanas. Abandona-se, assim, a afirmação plena sobre a vida, questionando-a de forma ilimitada, reconhecendo sua fragilidade (ARALDI, 2020).

Já em Lispector, especificamente em seu conto “Amor” (LISPECTOR, 1998), encontramos elementos que exibem uma visão existencialista do mundo. Onde características como: a rotina, a epifania e sua própria existência estão presentes na subjetividade do indivíduo.

Utilizadas as referências dos três referidos autores como motes principais da escrita, a dramaturgia de *Abismo* exhibe imagens e signos que remetem a aspectos do enclausuramento do livre pensamento e a posterior quebra da rotina, dando espaço ao sonhar, imaginar, refletir e a reencontrar-se, antes do retorno ao cotidiano.

Assim, em *Abismo*, foram criadas quatro personas que pudessem representar e estabelecer duas fases distintas na vida do protagonista. Essas são: o Ex-funcionário (referência ao ex-mágico de Murilo Rubião), o Colega de repartição, o Chefe e a Bailarina. Os três primeiros estão presentes, inicialmente, em um escritório de uma repartição

pública preenchendo formulários, carimbando documentos e datilografando; e a última, personifica o delírio do Ex-funcionário, ao executar suas coreografias.

Na repartição, entre ruídos típicos do ambiente da cena, foram construídas partituras corporais e diálogos que trouxessem referências concretas do contexto em que o personagem principal estava inserido. A cena termina com o ex-funcionário se libertando deste ritmo monótono de seu trabalho, abraçando seu delírio pessoal, onde encontra a figura da Bailarina.

A dramaturgia culmina no monólogo final do personagem, relatando suas inquietações provenientes da fala do Chefe, assim como o quadro geral de seu estado existencial, propondo imagens fantasiosas e filosóficas sobre porque não consegue realizar seus afazeres até o final daquela tarde.

A tarefa de confluir elementos textuais, referências imagéticas/filosóficas e as possibilidades tecnológicas em cena, nos permitiu fazer com que tantos elementos textuais, quanto os midiáticos e espaciais, pudessem se incorporar à dramaturgia de forma com que trabalhassem em conjunto para a concretização final do espetáculo. Assim, todos os elementos se tornaram responsáveis para que o espaço cênico tomasse forma.

### **3. O Espaço do Museu da Escola de Minas**

O espaço físico escolhido para a realização do espetáculo, o Museu de Ciência e Técnica da Escola de Minas da UFOP, mostrou-se como um desafio instigante na criação e concepção do espetáculo.

Cabe ressaltar e refletir sobre as qualidades que definem e colocam em debate o conceito sobre a cenografia e o espaço cênico para além de seus atributos estritamente físicos e concretos. Percebe-se, na história do teatro, a passagem da conceituação da cenografia como um elemento apenas ilustrativo e decorativo do espaço, a parte efetiva da criação e composição cênica. A maneira de encarar o local que será alvo de uma

criação artística se mostrou um dos elementos estéticos primordiais para a realização cênica contemporânea. A Professora Doutora Bruna Christófaru, explica:

Se a imagem realista pintada na vestimenta da caixa cênica não mais evocava a verdade, seria preciso, então, que o ator estivesse imerso em um ambiente. A cenografia passou a ser considerada como espaço e como parte significativa do espetáculo e não apenas como um pano de fundo. Surge, aí, o que hoje chamamos de espaço cênico (CHRISTÓFARO, 2021, p.36).

O espaço, no teatro, deixa de ser um local vazio a receber a cena e torna-se suscetível a significações que extrapolam suas dimensões físicas. No teatro contemporâneo, o espaço cênico compõe a própria cena, ao ser considerado “como invisível, ilimitado e ligado a seus utilizadores, a partir de suas coordenadas, de seus deslocamentos, de sua trajetória, como uma substância não a ser preenchida, mas a ser estendida” (PAVIS, 2011, p.141). Patrice Pavis, em seu livro *A análise dos espetáculos* (2011), entrega-nos o conceito de *espaço gestual*: “É o espaço criado pela presença, a posição cênica e os deslocamentos dos atores: espaço ‘emitido’ e traçado pelo ator, induzido por sua corporeidade, espaço evolutivo suscetível de se estender ou se retrair” (PAVIS, 2011, p.142).

Imersos nesses pressupostos, nos dirigimos ao espaço escolhido, de modo que a arquitetura do edifício histórico influenciasse diretamente a concepção do espetáculo, tanto no que se refere a sua dramaturgia textual, como também na disposição das cenas, na iluminação, na atuação e em todos os elementos que posteriormente foram inseridos na construção do espetáculo *Abismo*.

Uma vez posta a dramaturgia e direcionada ao local da apresentação, pudemos alinhar e perceber os direcionamentos necessários para a execução do projeto. Para construir um ambiente imersivo que pudesse entregar e propiciar ao espectador uma experiência dinâmica, visual e imagética, utilizou e concentrou a concepção do espetáculo, no pátio interno do Museu.

Foram estabelecidos quatro pontos focais de cena para a peça:

- Ambientação do escritório - composto por uma mesa, máquina de escrever, um balcão e objetos diversos, localizado próximo a entrada principal do espaço.
- Espaço livre do pátio interno: a transição da personagem do escritório à imersão em seu devaneio,
- Escada de pedra, que dá acesso ao mezanino: trabalhada como um portal, área de transição, através da instalação da projeção interativa do arco-íris na chuva artificial.
- Mezanino do pátio: onde a personagem “Bailarina” faz sua inserção no espetáculo, utilizando-se de sua longitudinalidade e altura como mote para a construção coreográfica de sua dança.



Figura 1: Pátio do edifício do Museu  
Fonte: acervo Midiactors.



Figura 2: Escada de pedra.  
Fonte: acervo Midiactors.



Figura 3: Mezanino do pátio/ montagem de iluminação.  
Fonte: acervo Midiactor.

Ao ocupar todo o espaço do pátio, laterais, escadaria e mezanino como área de cena, sem separação de palco e plateia, o próprio público obteve a liberdade decidir seu local de assistência, podendo transitar durante o espetáculo, tornando-se, assim, um dos componentes estéticos do jogo cênico entre atores e espaço cênico. Christófaró, em sua tese *Entre o real e o sonho: criação interdisciplinar para o espaço cênico interativo* (2021), explica a relação contemporânea entre espaço-público:

Uma das diferenças em se utilizar espaços não convencionais para abrigar espetáculos de arte é a possibilidade de se poder trabalhar a presença do público como um componente visual do espetáculo, ou seja: unir atores e espectadores no jogo da exploração do espaço do espetáculo (CHRISTÓFARO, 2021, p.43)

Uma vez postos em cena e trabalhados como elementos estéticos no espetáculo, o público deixa de ser apenas um mero receptor de significações, passando a produzi-las ativamente. A falta de limites físicos entre palco e plateia faz com que, tanto os atores como os espectadores, façam parte do plano da cenografia e da encenação (CHRISTÓFARO, 2021).

#### **4. Ambientação: o Aspecto Liminar do Real e o Onírico na Cena**

Tendo como temática principal do espetáculo a dualidade entre a magia e o tédio de uma personagem que encontra em si mesmo a liberdade para escapar do enclausuramento provocado por seu trabalho, estabelecemos cenicamente ambientes que divergem entre si, em sua composição, sonorização, iluminação e materialização.

A composição de uma atmosfera que refletisse a exaustão do trabalho - em uma cenografia que continha objetos e tecnologias que remetiam ao século passado - foi acentuada com a ambientação sonora, obtida por sons de objetos comuns em escritórios, como carimbos e toques de telefones. A partir da evolução rítmica das batidas dos objetos, sobrepostas por toques de telefone, sons de carimbos e máquinas de escrever em funcionamento, foi criado o espaço sonoro, que é capaz de imergir atores e público em uma mesma atmosfera ritmada e repetitiva.

Todos os movimentos e tempos teatrais eram marcados e acentuados pela sonoplastia e pela música original, que acompanhava o estado emocional do personagem e de suas personas. Patrice Pavis, acerca da relação entre a música e o espetáculo, explica:

A música é assemântica, ou pelo menos não figurativa: não representa o mundo, diferentemente da palavra. Assim, aninhada no espetáculo, ela irradia sem que se saiba muito bem o quê. Influencia nossa percepção global (...). Ela cria uma atmosfera que nos torna particularmente receptivos à representação. É como uma luz da alma que desperta em nós (PAVIS, 2011, p.130).

Na sonoplastia, obtivemos uma marcação de badaladas de sinos que pontuavam as mudanças de cenas e mudanças do estado emocional do Ex-funcionário. Conduzia-o do ambiente do escritório ao ambiente irreal, ao sonho. A sonorização, nesse momento, estabeleceu-se como elemento de transição entre os pontos focais da cena, fazendo com que o personagem se deparasse com um mundo de cores, sonoramente mais vivo, culminando no surgimento da personagem Bailarina, que estabelece e concretiza outro estado psicológico do Ex-funcionário. A composição sonora do espetáculo teve o intuito de explicitar a dimensão psíquica das personagens, para além da ambientação espacial.

A música e as tecnologias sonoras estão presentes em *Abismo* como potencializadoras da percepção do público. Tornam-se, assim, componentes ativos que, além de guiar e envolver emocionalmente a audiência participa como um importante elemento do contexto geral do espetáculo. A sonoplastia e a música cênica do espetáculo fazem a própria audiência ser inserida no cotidiano repetitivo dos personagens logo nos primeiros minutos da apresentação e segue como um fio condutor até o monólogo final.

## 5. Iluminação: Relação Entre Atuantes e Espaço

A iluminação foi uma aliada na realização da estrutura que realçou a dualidade presente entre um ambiente real e um onírico. Na cena do escritório, lâmpadas de filamento no teto, nas paredes e nos abajures das mesas dos funcionários, criaram uma ambientação realista e caseira, que permaneceu até o momento da quebra de percepção do Ex-funcionário. Com a mudança da personagem, refletores cênicos halógenos eram acesos, gerando uma ambientação mais artificial, que representou a quebra da ação cotidiana. A

partir de então, a dramaturgia passou a se dar no ambiente do sonho, do irreal, criado com refletores de led e manipulação de cores, transformando a atmosfera da cena.



Figura 4: Ambientação do escritório. Cena iluminada por lâmpadas de filamento no teto e luminária.  
Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.



Figura 5: Cena iluminada por refletor halógeno (Plano Convexo-PC)  
Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

A cor âmbar esteve presente em grande parte da ambientação da primeira parte do espetáculo à condução do personagem por um corredor através do pátio até a escada de pedra. Nessa escada foi projetado, sobre uma névoa de água, o arco-íris em movimento, que acompanhava cenicamente o corpo e as mãos do ator. O movimento do arco-íris foi criado através da captação de movimentos pela câmara *kinect* em pré-produção. Com o uso da *Kinect*, incorporamos ao espetáculo a interação entre corpo e tecnologia de uma maneira simbólica que acabou tornando-se parte fundamental da dramaturgia final de *Abismo*, ao pontuar a transição final entre o mundo real e o onírico.

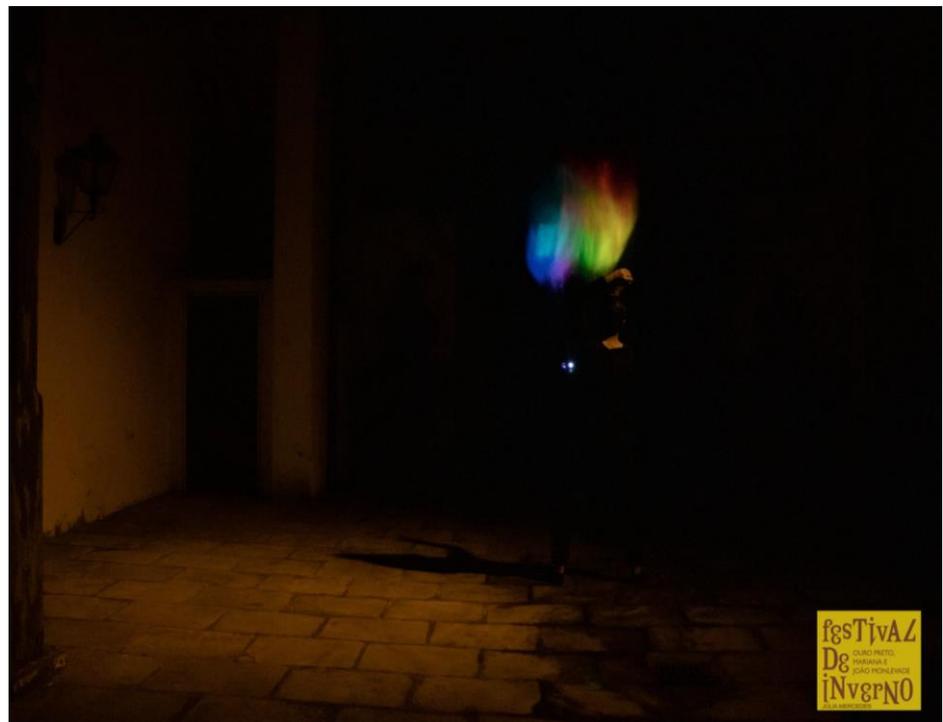


Figura 6: Caminho iluminado por luz âmbar e aparição da projeção do arco-íris.  
Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

A interação com a projeção liberta a aparição da Bailarina no mezanino, momento no qual há explosão de cores, texturas e atmosferas. A cena da Bailarina foi inspirada em Loïe Fuller, sobretudo na criação e performance da *Serpentine Dance*<sup>4</sup>, tanto no aspecto

---

<sup>4</sup> Ver: Albright, Ann Cooper (2007) *Traces of Light: Absence and Presence in the Work of Loïe Fuller*. [S.I.]: Wesleyan University Press.

da dança como da luz e figurino. As experimentações de Fuller, iniciadas no final do século XIX, foram fundamentais para que, com um vestido branco com longas mangas, explorássemos um novo universo de relação material e física da luz.

Para o encenador Adolphe Appia, as artes eram divididas entre o espaço (pintura, escultura e arquitetura) e tempo (poesia e música), e a figura que os unia era a do ator. Em sequência, a luz era a responsável por vivificar a atuação e o espaço ao seu redor. Segundo Forjaz, “aquilo que era, em sua origem, estático, entra em ação, ganha vida e vira actante da cena” a partir da “luz ativa” (FORJAZ, 2021, p.09).

Percorremos, ao explorar a dança e o figurino de Fuller, o caminho da criação de uma iluminação que não apenas deixasse a cena visível, mas que agisse e afetasse a encenação e a movimentação da atriz. Tal qual Fuller, que primava, em seus experimentos, uma harmoniosa relação entre música, coreografia e iluminação (LEONARD, 1964, p.66), as personagens Bailarina e Ex-funcionário se deslocam para o centro do pátio em uma dança de figurinos, corpos, música e luz.

“A luz ativa descrita por Appia transforma, então, a atuação da luz na cena, conferindo movimento à cenografia, vivificando a cena e permitindo uma relação concreta entre o ator e o espaço” (LUCIANI, 2021, p.105). Em *Abismo*, a iluminação cênica consegue criar o movimento necessário para evidenciar, destacar, propor e compor cenicamente a subjetividade do interior dos personagens, tomando assim uma função ativa na construção do espetáculo.



Figura 7: Bailarina e iluminação sobre figurino.  
Fonte: Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade.

## 6. Videomapping: Presença, Interatividade e Espaço

Assumindo-se a intermedialidade<sup>5</sup> em cena, pelo o uso de diversos equipamentos e tecnologias que são inseridos paralelamente à mídia textual, utilizamos projeções de vídeo mapeadas no espaço - *videomapping* - na etapa final do espetáculo, onde o Ex-funcionário realiza um monólogo externando seu delírio, suas vontades e desejos de vida. A concepção dos vídeos partiu de um alinhamento à dramaturgia, de modo que se mostrasse fiel à proposição de união de todos os elementos da cena. Para isso, utilizamos da própria palavra escrita do texto como matriz para a criação do vídeo a ser projetado em *videomapping* no espaço.

---

<sup>5</sup> “Como conceito, ‘intermedialidade’ implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias” (CLÜVER, 2011, p.09).

Em sobreposição de palavras, termos e frases que eram ditas ao longo das falas e escritas nas rubricas do texto, construímos uma narrativa imagética que levou o espectador a acompanhar o ambiente caótico, epifânico e fantasioso trazido pela personagem e suas personas.

Contendo rubricas, apontamentos dramáticos e falas, o vídeo propõe uma metalinguagem, ao conter, em si, elementos textuais que estariam presentes apenas no processo de montagem da peça, e não em sua execução. A projeção acompanha, assim, a noção dual de sonho e realidade, posta em destaque pela dramaturgia e gera, em cena, um caráter mais livre e aberto à fruição do público.



Figura 8: A dramaturgia projetada no espaço do Museu.  
Fonte: Acervo Midiactors.

O *videomapping* mostra-se o dispositivo que, usado em cena, é capaz de confluir a espacialidade do local a uma narrativa visual. A ação se dá através de “agenciamentos específicos entre a forma e o conteúdo audiovisual projetado com o espaço (superfície de projeção), e seus contextos situacionais específicos” (MOTTA, 2014, p.52). Com isso,

além de inserir-se no espetáculo como uma outra mídia, acaba-se criando uma virtualidade entre o espaço real (físico) e o espaço acrescido da projeção (virtual), fazendo com que a presença corporal do ator na cena, possa ser caracterizada como um “elo” entre a tecnologia e a fisicalidade do espaço.

## 7. Conclusões Finais

“Corpo”, “espaço”, “ambientes”, “mídia” e “tecnologias”, são palavras que permeiam a análise e estruturam a encenação multimídia de *Abismo*. As possibilidades de interações corporais mediadas tecnologicamente na cena contemporânea são diversas e nos fazem refletir sobre o impacto que essa relação possui na construção do espetáculo. Fazer menções a um acontecimento estabelecido pela síntese presente no contato entre ser humano e máquinas, extrapola o limite do ficcional, propondo-se como dispositivo cênico capaz de alterar o estado de presença do ator, a percepção do público e o próprio espaço da encenação.

A dualidade do ambiente racional, monótono e controlado, de clausura existencial (no escritório) e do espaço onírico, livre, amplo e cheio de cores, traz à encenação um caráter limiar, onde momentos racionais e irracionais passam a existir em co-presença. O espaço cênico é transformado como signo de passagem e de redenção; e se torna a própria concretização da linha imaginária presente *entre* aquilo que é real e aquilo que é matéria da ilusão. E por *entre*, Eleonora Fabião, reflete:

‘Entre’ não é lá, nem cá; não é antes, nem depois; não é isto ou aquilo; não é eu, você nem outro. Ou ainda, “entre” não é, pois acontece como espaço-tempo de indeterminação, como campo de relação, como corpo em transição. Estar “entre”, sugiro, é a própria condição do corpo vivo. Estamos vibrando entre nascimento e morte. Estamos formando e sendo formados por forças sociais e históricas, por cada uma e todas as relações que vivemos. Estamos em permanente movimento no movimento permanente. Porém, sugiro, se estar “entre” é condição psicofísica, pois vivenciar e conhecer suas múltiplas potências não está garantido, não é da ordem do cotidiano ou do trivial (FABIÃO, 2013, p.13).

Justamente por comportar-se como algo em estado de transição, fluidez e indeterminação, o espaço cênico em *Abismo* mostra-se receptível a ser estabelecido através do uso em camadas de diversas tecnologias e recursos cênicos sobrepostos (a

saber: tecnologias sonoras; iluminações com tecnologias diversas; videomapping; tecnologias de interatividade; relação entre cenografia, figurino, espaço e iluminação).

O Espaço Cênico, a cenografia realista do escritório, o ambiente sonoro, a captação de movimentos, a interatividade com a projeção na água e com o *videomapping*, o figurino que ampliou o corpo da atriz em cena e interagiram com a iluminação, as cores projetadas pela luz no espaço, criaram uma ambientação para além do espaço físico do Museu. A potencialidade cenográfica do Museu, um edifício do século XIX, foi explicitada na concepção onírica do espaço cênico, para além da sua estrutura espacial.

Este trabalho aponta para adaptações futuras, sobretudo no que se refere a utilização das tecnologias do teatro, tecnologias audiovisuais, tecnologias computacionais e suas manipulações. Adaptações que não ficarão presas à estrutura singular que a espacialidade do espaço propunha, mas que partiram dele. Permanece, para essa dramaturgia, a necessidade da ocupação de espaços alternativos para uma provável continuidade do espetáculo, onde haja uma área fechada onde possa ser montado o escritório e outra ao ar livre e uma extensão de palco horizontal e a possibilidade do uso de planos em alturas diferenciadas.

## Bibliografia

-Araldi, Clademir. (2020). Hölderlin e Nietzsche: sobre o “abismo” do nada. *TRÁGICA: Estudos de Filosofia da Imanência*, 13(2), 1-16. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Recuperado de <https://revistas.ufri.br/index.php/tragica/article/view/35750>. Acesso em dezembro, 2022.

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

-Clüver, C. (2011). Intermidialidade. *PÓS: Revista Do Programa De Pós-graduação Em Artes Da EBA/UFMG*, 1(2), 8–23. Recuperado de <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>. Acesso em: dezembro, 2022.

-Fabião, E. (2013). Entre. In: BONFITTO, M. *Entre o ator e o performer*. São Paulo: Perspectiva.

-Forjaz, C. (2022). A revolução da luz: Uma reinvenção da função da luz no teatro, no início do século XX, estabelecendo novas relações espaciais entre os elementos visíveis da cena. *A Luz Em Cena: Revista De Pedagogias E Poéticas Cenográficas*, 1(01), 1-32. <https://doi.org/10.5965/27644669010120210301>

-Leonard, William Everett. (1964). *Loie Fuller's Contributions to Stage Lighting* (Dissertação de mestrado). Texas : Texas Technological College.

-Lispector, Clarice. (1998). *Laços de Família*. São Paulo: Rocco, 1998.

-Luciani, Nadia Moroz. (2021) *Iluminação Cênica: A performatividade da luz como elo entre a cena e o espectador* (Tese de doutorado). São Paulo: Universidade de São Paulo.

-Marcelino, D. L. (2019). Arte-tecnológica: a captação de movimentos para interação com projeções mapeadas. *Resumos do 8º Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP*. São Paulo: PPGAC-ECA/USP.

-Nietzsche, F. W. (1992.) *Além do bem e do mal ou prelúdio de uma filosofia do futuro*. São Paulo: Hemus.

-Pavis, Patrice. (2011). *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva.

-Rubião, Murilo. (2016). *Obra completa: Edição do centenário*. São Paulo: Companhia das Letras.

**resumo:** O artigo descreve o processo de criação, montagem e execução do espetáculo multimídia *Abismo*, realizado pelo projeto de extensão "Midiactors: Arte, tecnologia e experiências de interatividade" do Departamento de Artes Cênicas (DEART) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), inserido dentro da programação da edição de 2022 do Festival de Inverno de Ouro Preto, Mariana e João Monlevade na cidade de Ouro Preto, Brasil. A partir da visão do personagem Ex-funcionário, um funcionário público em crise, elaboramos uma concepção cênica que se divide em dois momentos: um realista, ambientado pelo escritório, com repetições de ações, sons e movimentos e

um ambiente onírico. Neste último, música, dança, texto, iluminação, projeções e tecnologias de interatividade uniam movimento, espaço, atores e figurinos, tomando conta do imaginário dos personagens e também do público. O espectador acompanhava o desenrolar do espetáculo no espaço cênico, transformando-se em um componente vivo na cenografia. O espaço da apresentação seria não somente de uma escolha estética, mas um atuante em cena, expandindo a relação com o espaço teatral criado por tecnologias de som, vídeo e luz.

**palavras chave:** Encenação, Espaço Cênico, Tecnologias Multimídia, Dramaturgia