



SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA XXVIII SIC

paz no plural



| | |
|-------------------|--|
| Evento | Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS |
| Ano | 2016 |
| Local | Campus do Vale - UFRGS |
| Título | O tecnovívio e a interação entre espectadores, atores e o diretor improvisador na construção da cena intermedial |
| Autor | VITÓRIA MEDEIROS TITTON |
| Orientador | MARTA ISAACSSON DE SOUZA E SILVA |

O tecnívio e a interação entre espectadores, atores e o diretor improvisador na construção da cena intermedial

Nome do autor: Vitória Medeiros Tilton

Nome do orientador: Marta Isaacsson de Souza e Silva

Instituição de origem: Departamento de Arte Dramática
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

O trabalho dá em continuidade à pesquisa iniciada em *Transmutações: contribuições do espectador, por meio das redes sociais, à cena intermedial*, projeto desenvolvido pela bolsista durante o ano de 2015. O processo de criação teatral, que explorou a transformação de estímulos enviados por colaboradores de redes sociais em propostas cênicas, suscitou questionamentos a respeito da natureza das relações entre os envolvidos na experiência cênica. Dentre essas questões, destaca-se a busca por um envolvimento maior e efetivo dos participantes, inclusive no curso da apresentação do experimento cênico. A interação ao vivo entre criadores e espectadores pela internet é aqui colocada como hipótese para responder a essas problemáticas e situada como cerne desse novo trabalho. A análise da vivência online compartilhada com os espectadores será norteada pelas noções de *Convívio* e *Tecnívio*, propostas por Jorge Dubatti.

O texto *El método Grönholm* de Jordi Galcerá e a estrutura de *Reality Shows* são os pontos de partida deste novo experimento cênico, desenvolvido e apresentado no Departamento de Arte Dramática (UFRGS) e transmitido, ao vivo, pela internet. Destaca-se como metodologia a criação dos perfis do projeto nas redes sociais, ensaios e preparação dos atores para o uso e interação com as mídias digitais e uma vivência virtual entre atores, diretora e espectadores. Nesse encontro, os colaboradores, conectados ao vivo pela Rede Social *Facebook*, poderão enviar estímulos visuais e sonoros aos atores, que criarão jogos de interação entre estímulo e cena previamente criada. A partir da vivência, ocorrerá a integração desses estímulos à cena, seguindo-se da apresentação da mesma, igualmente aberta à intervenção de espectadores-internautas. Desta forma, busca-se problematizar o fazer artístico contemporâneo bem como os papéis de seus agentes por meio das tecnologias de imagem e comunicação.