



sala preta  
ppgac

DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v17i1p65-76

Em pauta

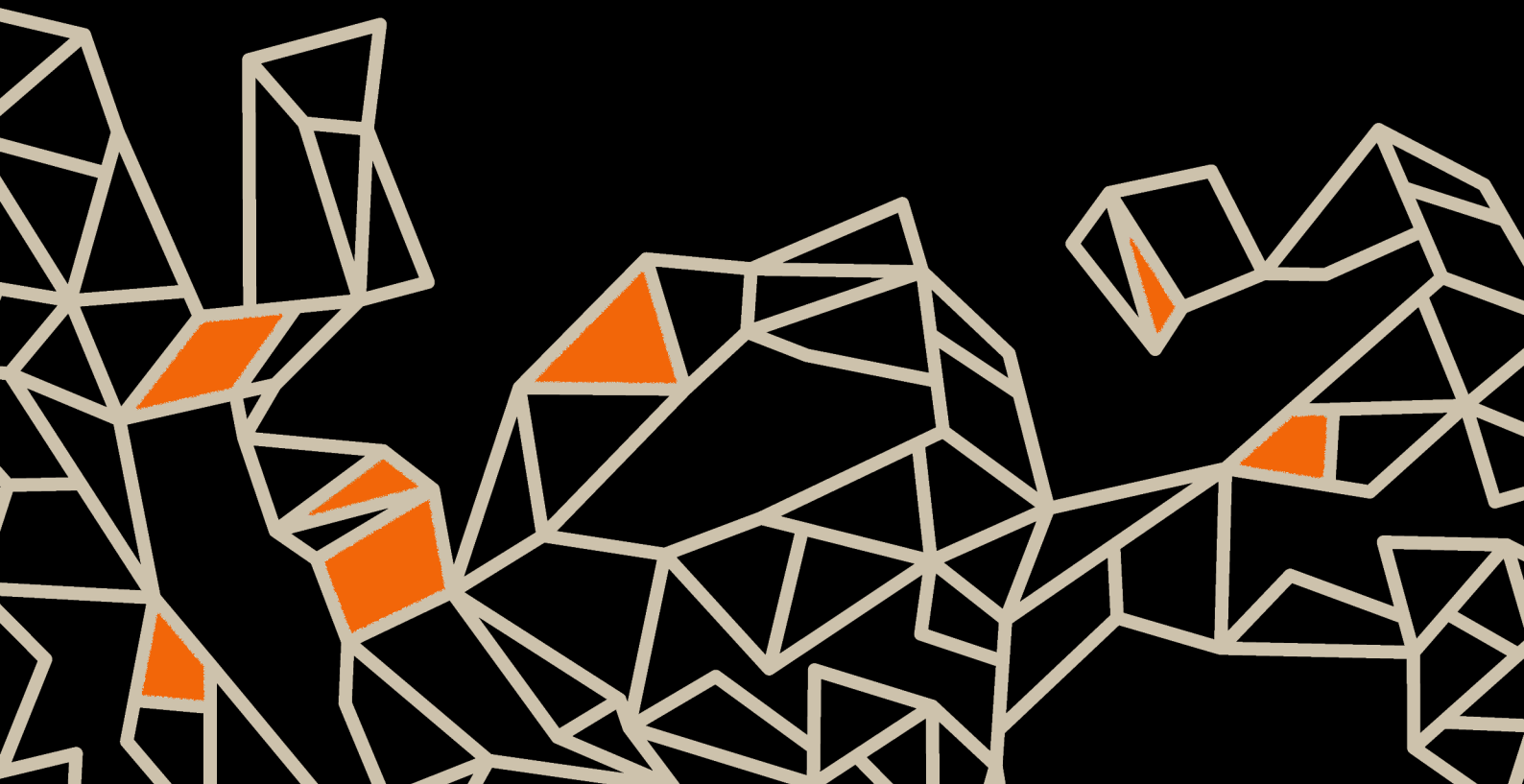
---

# Eu/Público, Eu/Cena: o espectador em ação através dos dispositivos tecnológicos

*This I is me*  
*The audience on the stage through technology tools*

Andrea Caruso Saturnino

Andrea Caruso Saturnino  
Curadora e produtora artística



## Resumo

As contribuições das novas tecnologias à cena contemporânea nos convidam a repensar a questão da presença cênica, tanto real como mediatizada, na perspectiva da percepção e também de apropriação do público. Este artigo aborda espetáculos que convocam o público à participação por via de ferramentas tecnológicas, especialmente *Situation Rooms*, do coletivo Rimini Protokoll, e *Pendente de Voto*, de Roger Bernat. Trata-se de refletir sobre a questão da especificidade dessas escrituras teatrais emergentes, que por um lado trazem de volta o próprio diretor ao cerne do trabalho criativo e, por outro, torna o público sujeito ativo na construção dos espetáculos.

**Palavras-chave:** Teatro contemporâneo, Público, Rimini Protokoll, Roger Bernat, Tecnologia.

## Abstract

The contributions of new technologies in the contemporary scene invite us to rethink the stage presence, as real as mediated, in the viewpoint of perception and appropriation by the public. This article focuses on the performances that involve public participation through technological tools without having the actors on stage, especially *Situation Rooms*, by the Rimini Protokoll collective, and *Pendente de Voto*, by Roger Bernat. It reflects on the question of the specificity of these emerging theatrical writings, which, on the one hand, brings the director himself back to the heart of the creative work, and, on the other, makes the audience active subject in the construction of the script.

**Keywords:** Contemporary theatre, Audience, Rimini Protokoll, Roger Bernat, Technology.

Quer se trate dos vestígios ou do corpo de outrem, a questão é saber como um objeto no espaço pode tornar-se o rastro falante de uma existência, como inversamente, uma intenção, um pensamento, um projeto podem separar-se do sujeito pessoal e tornar-se visíveis fora dele em seu corpo, no ambiente que ele se constrói.

Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenologia da percepção*

## O palco preenche-se de público

Talvez a máxima de que para se fazer teatro bastava ter o ator e o público deva ser reconsiderada. Nos últimos anos, nos deparamos com uma série de espetáculos sem a presença de atores em cena e com diferentes proposições em relação ao público. Obras nas quais os atores se fazem presentes por meio de imagens projetadas ou vozes amplificadas, mas que não estão fisicamente em cena, e espetáculos nos quais não temos nenhuma referência a atores. Em alguns casos, o público é quem faz o espetáculo acontecer, usando dispositivos de interação – controles remotos, *tablets*, fones de ouvido –, podendo ou não ser conduzido por algum agente facilitador. Em outros casos, os espectadores assistem à profusão de imagens, sons e à performance de traquitanas diversas. Mas o ator, aquele que representava um papel ou o que se apresentava desprovido de personagem, já não está mais em cena. Tampouco estão em cena os atores *ready-mades*, *delegated* ou *experts*, aqueles que não exercem o ofício de ator, mas são convidados a participar de um espetáculo como eles próprios. O palco esvazia-se de atores e preenche-se de público.

A não presença de atores e o uso de dispositivos tecnológicos em cena convergem com as questões de ausência/presença, relação sujeito/objeto e, em determinados casos, avançam para a exploração de polifonias e heterogeneidades. Nos espetáculos que abordamos neste artigo – *Pendente de Voto* (2012), do catalão Roger Bernat, e *Situation Rooms* (2013), do coletivo alemão Rimini Protokoll –, a participação dos espectadores é fundamental para que o espetáculo aconteça. No primeiro, reconstitui-se uma arena e o público vota, utilizando controles remotos, em questões de cunho político-social e outras mais lúdicas, que são projetadas em um telão central. No decorrer da votação, são designadas duplas e, em seguida, grupos de acordo com a similaridade dos votos, e o público interage entre si em consonância com a tendência da arte contemporânea de trabalhar na esfera das interações humanas e seu contexto social (BOURRIAUD, 2009). Já em *Situation Rooms*, o público recebe um *tablet* com fones de ouvidos para seguir o percurso de diferentes pessoas ligadas ao mercado internacional de armas. Cada espectador, munido de um dispositivo, experimenta o ponto de vista e as ações dos atores dessa grande rede internacional, que inclui empresários, traficantes, médicos e colaborado-

res humanitários, percorrendo certo trajeto em um cenário que reproduz os ambientes de cada um, montado em um conjunto de *containers* interligados.

Esse teatro convida-nos a refletir sobre aspectos fundamentais da cena e sobre o nosso modo de se referir a ela. Ao pensar o teatro, tomando-o como arte do acontecimento e da presença, procuramos expandir a reflexão para o campo da filosofia teatral e defini-lo como “zona de experiência e construção de subjetividade” (DUBATTI, 2011, p. 34). É por esse viés, considerando os três componentes elencados por Dubatti, que se multiplicam para definir a experiência (convívio, *poiesis* e expectativa), que abordamos a cena teatral sem atores em cena.

Acrescentamos que os dispositivos tecnológicos servem de interface para tal acontecimento e proporcionam a interatividade do público com a obra. Embora as duas peças em questão sejam muito distintas uma da outra, elas se complementam na reflexão sobre a poética das interfaces e revelam, além de uma subjetividade criadora, uma prática que subverte ou coloca em questão hierarquias e prioridades. Ao menos dois desdobramentos desse fato devem ser destacados: os dispositivos entendidos como extensão dos corpos, com os hibridismos entre sujeito e objeto; e as questões relativas à presença, os efeitos de presença e ausência.

Por último ressaltamos o contexto sociopolítico no qual estão inseridos os artistas e no qual as obras são apresentadas. Seja a partir dos fragmentos de histórias no caso de *Situation Rooms*, seja pela extrapolação do sistema binário de votação democrática em *Pendente de Voto*, a questão da representação política está no cerne dos trabalhos. Além do conteúdo abordado, esses questionamentos se apresentam, inclusive formalmente, por via de opções estéticas elaboradas, que, mais do que incorporar o público à obra, o torna parte constitutiva da mesma.

## Introdução às regras do jogo

Vejam como se dão as relações do público com a obra nessas cenas não atorais. No caso de *Pendente de Voto*, os controles remotos são a chave de entrada do público no jogo. Para participar e se posicionar, o público usa os aparatos, que funcionam como extensões dos corpos e criam uma dinâmica de interação própria. As respostas podem variar, alterando um pouco o curso



da atividade. Mas o votar é o cerne da questão. Justo o votar – expressão maior da representação política – desloca o lugar da representação no espetáculo.

Ao chegarmos à sala, somos orientados a ocupar os assentos marcados com o número do controle remoto que recebemos logo na entrada. Em cena, algumas cadeiras vazias, microfones em pedestais, caixas de som, refletores, uma pequena mesa, engenhocas e, ao fundo, uma grande tela de vídeo na qual está projetada a pergunta de número 1 – ordem do dia: *Já chegou todo mundo?* Na parte debaixo da tela, vemos um pequeno sinal redondo verde seguido da palavra *sim*, e, abaixo, o sinal em vermelho e a palavra *não*. Ainda na mesma imagem, observamos um sinal de minutagem marcando 00:00. Cada qual com seu controle, marcamos nosso sim de presença, que é acompanhado de um som/zunido que marca a intervenção ou “voto”, e em seguida observamos uma nova tela: Resultado número 1 – ordem do dia. A disposição das nossas cadeiras está projetada e conseguimos detectar onde estamos sentados e ver nosso assento marcado com o verde do sim e os assentos vazios marcados com o vermelho do não. Pronto. Basta essa primeira ação, esse primeiro estímulo a usarmos o controle remoto para que se estabeleça o código. A partir daí entendemos como nos relacionar com a máquina e estamos aptos a seguir as regras que se sucederão.

Em *Situation Rooms*, recebemos o *tablet* com um fone de ouvido e algumas orientações sobre o funcionamento do dispositivo. Entramos pela porta que nos é designada e seguimos o percurso orientado pelo objeto eletrônico. A cada sete minutos inicia-se uma nova história contada por um dos vinte personagens em ambientes que replicam os contextos originais de suas narrativas. Somos também um público de vinte pessoas e percorremos um roteiro que inclui a metade dos personagens. Ou seja, para assistirmos ao espetáculo completo, teríamos que participar duas vezes. O circuito é totalmente sincronizado, pois trocamos juntos de personagens e, a cada intervalo de sete minutos, temos apenas uma pessoa do público seguindo o roteiro de um dos personagens. Nos cruzamos pelo caminho e nos ambientes criados dentro do conjunto de containers e, em alguns momentos, interagimos entre nós. Se nos perdemos, somos orientados a nos dirigirmos a alguma das portas que dão para o lado de fora da instalação de containers, onde uma pessoa da equipe de produção irá nos indicar como retomar o caminho. Para começar, nos preparamos diante da porta de entrada designada, seguindo as instruções no *tablet*, que sinalizam o início.



O controle remoto e o *tablet* são dispositivos de uso cotidiano, com os quais somos familiarizados. No dia a dia, funcionam como extensões de nossos corpos para a realização de tarefas que expandem nossa capacidade física: ao usar controles remotos sem fio, ampliamos o comprimento de nossos braços e pernas tanto quanto expandimos nossa capacidade de memória, nossas buscas de informações e nossos modos de nos relacionarmos em rede ao usarmos o *tablet*. Quando chegamos ao teatro e nos entregam os dispositivos, recebemos também uma mensagem subliminar: a partir de agora você é você e uma extensão de você, um pouco mais de você. E essa extensão, esse um pouco mais, é o que foi preparado pelos artistas, desenvolvido para criar uma situação e estabelecer uma relação: os aparatos funcionam como dispositivos relacionais.

O *tablet* permite experimentar o outro e percorrer os seus espaços de ação, perfeitamente reproduzidos no cenário, pois durante o tempo que dura a nossa experiência com um dos personagens, atravessamos suas narrativas de diferentes modos. Ora o dispositivo guia o nosso olhar através dos olhos do personagem, ora o observamos, ora somos conduzidos a executar alguma ação (abrir uma porta, hastear uma bandeira ou dar uma aperto de mão) e, então, concretizamos em cena o que aparece para nós na tela, como ação virtual. Por meio da exploração de modos de interação e posicionamento, o público torna-se parte constitutiva do objeto. A experiência de expectar complexifica-se, pois estamos inseridos em um universo virtual e concreto, circundados por outras pessoas na mesma situação, e observamos e somos observados ao mesmo tempo, porém em perspectivas diferentes. A nossa presença física em um determinado espaço tem significado para um outro espectador que difere completamente daquela que estamos vivenciando. Ou seja, no mesmo momento em que estamos *atuando* como um médico sem fronteiras, estudando um relatório de viagem, somos também um *personagem* da história de outra pessoa, fazendo, sem termos consciência disso, o papel de diretor de uma empresa.

Os dispositivos diferem de um espetáculo a outro e igualmente mudam as formas de interação com o público. Se na proposta de Bernat o público participa interagindo diretamente entre si para votar, tomando o tempo de discutir seus pontos de vista, no trabalho do Rimini o tempo é milimetricamente calculado e não há margem para mudanças no roteiro. Em *Pendente de Voto*, o público expõe seu espaço interior, íntimo; o dispositivo funciona como uma

passagem – conexão do interior de cada um se tornando público. Em ambos os casos, é o jogo entre a presença concreta do público se relacionando com a materialidade dos aparatos que resulta na experiência do espetáculo.

Não faltam exemplos de interação do público através de dispositivos tecnológicos e, provavelmente, cada vez mais surgirão propostas que explorem essa possibilidade, pois no teatro tanto quanto na vida, vamos nos reconstituindo, incorporando diferentes tipos de extensões aos nossos corpos. Portanto, é sem muito alarde que este teatro de imersão ou interativo, sem a presença de atores em cena, vem se instalando na cena atual e, sem maiores esforços, as regras dos jogos são assimiladas pelo público.

## **Eu-controle-remoto, eu-tablet: os fenótipos estendidos no teatro**

Do ponto de vista evolutivo, podemos relacionar essa capacidade de assimilação do replicador, que surge apenas em ambientes constituídos por mentes comunicativas complexas, ao que Dawkins define como *meme* (1976). Um *meme* deve ser visto como uma unidade de informação do cérebro que tem uma estrutura que fica armazenada em qualquer meio físico que a mente utiliza para guardar informação. Os efeitos fenotípicos são as consequências e manifestações dos *memes* no mundo exterior que podem ser em forma de palavras, música, imagens visuais, gestos faciais ou das mãos, capacidades como abrir latas etc. Eles são percebidos pelos órgãos sensitivos de outros indivíduos e podem ser gravados como uma cópia (não necessariamente exata) do *meme* original no cérebro receptor. A nova cópia do *meme*<sup>1</sup> está, então, pronta para transmitir seus efeitos fenotípicos, e outras novas cópias podem

---

1 Embora Dawkins tenha inventado o termo específico *meme*, ele não afirmou que a ideia em si era inteiramente nova. John Laurent sugeriu que o termo talvez tenha sido derivado do trabalho do biólogo alemão, menos conhecido, Richard Semon, que em 1904 publicou *Die mneme* (que teve sua versão em inglês em 1924, como *The mneme*). O que nos parece mais interessante é que Laurent encontrou o termo *mneme* em *The Life of the White Ant* (1926), de Maurice Maeterlinck, que por sua vez afirma tê-lo pego emprestado do filósofo alemão Richard Semon. *Mneme* parece derivar do verbo grego *mimneskesthai*, que significa lembrar, que vem de *Mnemosyne*, a deusa grega da memória. É certo que Dawkins aprofundou a pesquisa sobre o *meme*, reivindicando que ele deveria ser abordado como estrutura viva, não apenas metaforicamente, mas também tecnicamente, entretanto a sua contribuição extrapola o campo das ciências naturais para enriquecer as reflexões sobre a cultura e a arte (cf. LAURENT, 1999).



ser feitas em outros cérebros. Assim como os genes se propagam no *pool* gênico saltando de corpo em corpo via espermatozoides ou óvulos, os *memes* se propagam no *pool* mimético saltando de cérebro em cérebro por um processo que, em sentido mais amplo, pode ser chamado de imitação (DAWKINS, 1979, p. 214). Constituiriam, assim, uma unidade de propagação da evolução cultural.

O conceito de *meme* de Dawkins é a célula base para a construção do conceito de fenótipo estendido, que parece ser uma interessante ferramenta para pensar sobre os dispositivos tecnológicos usados nos espetáculos. A ideia do fenótipo estendido é que os efeitos fenotípicos de um *meme* podem ampliar-se no meio ambiente, ou seja, não estão limitados ao corpo de um organismo. São, portanto, extensões dos corpos, mas não qualquer tipo de extensão e sim as capazes de replicar um efeito fenotípico que altere alguma propriedade do organismo, como no caso do *tablet* e do controle remoto, cujos usos alteram um modo comportamental que, por sua vez, altera os dispositivos e se replica de modo a construir nossa evolução cultural.

Ao entendermos os aparatos tecnológicos como fenótipos estendidos, assumimos tais dispositivos como adaptações dos corpos, tão agentes de nossa evolução quanto os genes. O corpo expandido, híbrido, maquínico, distancia-se cada vez mais da dialética sujeito/objeto, diluindo-se num contexto de “cosujeitos”, caminhando para tornar-se um transumano em construção. Considerando, com Merleau-Ponty, o corpo tanto como objeto quanto sujeito – *j'ai un corps / je suis mon corps* (tenho um corpo / sou meu corpo), a questão é como incorporar a este corpo os objetos que o expandem. O corpo subjetivo – permanente condição da experiência – uma vez expandido, protético e alterado, fagocita o objeto e complexifica sua abertura perceptiva ao mundo. O controle remoto e o *tablet*, incorporados a nós, ocupam lugar fundamental na cena e trazem uma existência plausível de estabelecer a tríade de convívio, *poiesis* e expectativa. O teatro que se propõe sem atores não prescinde todavia da experiência e da presença. A teatralidade, nesses casos, se dá na interface do público com a obra artística, por meio de extensões do corpo. O *tablet* e o controle remoto tornam-se sujeitos, amplificando e modificando quem os incorpora, ao mesmo tempo em que dotam a subjetividade artística concebida para estabelecer relações. A presença do artista se dá através do público que, ao interagir com o jogo, amplia sua subjetividade e inclui e torna-se o outro / a obra / o objeto.



## O público sob controle

Todavia devemos considerar dois aspectos importantes referentes aos dispositivos: sua conotação filosófica e a reivindicação de sua autonomia artística. Agamben (2007) expande o conceito foucaultiano de dispositivo, atribuindo-lhe uma qualidade de subjetivação: da relação entre a classe dos seres vivos (substância) e a dos dispositivos, configura-se o sujeito. O desenvolvimento infinito de dispositivos, característico do mundo contemporâneo, corresponde ao desenvolvimento igualmente infinito dos nossos processos de subjetivação. O que pode nos levar a crer que, de tanto se multiplicar, a subjetividade de nosso tempo está prestes a desaparecer. Mas se vista de mais de perto, trata-se menos de uma desapareição do que de um processo de disseminação que seria o extremo da dimensão de mascaramento e que nunca deixou de acompanhar todo processo de identidade pessoal. Independente do nível de controle e poder que os dispositivos exercem sobre nós, é à capacidade de mascaramento e construção de diferentes subjetividades que vamos nos ater. Tal característica contribui para o entendimento da configuração do papel do público em cena quando as propostas artísticas apostam todas as suas fichas no seu engajamento e participação. É oferecido ao público um dispositivo de uso temporário, pré-organizado pelos artistas, que possibilita a composição do espetáculo teatral com sua participação e sem a presença de atores. As identidades cênicas são criadas da relação do público com os dispositivos, em uma forma de simbiose autor-dispositivo-público que engendra uma forma teatral ímpar.

A autonomia artística dos dispositivos é reivindicada por artistas digitais que discutem a especificidade das interfaces interativas, a começar pela ideia de coautoria. Certo que o público faz parte da criação, com suas contribuições que de algum modo expandem a obra, mas prever a participação faz parte da criação do autor. Sendo assim, como precisa Maurice Benayoun:

Dizer que os participantes são coautores, é não compreender o que é a obra. Eles são visitantes, acrescenta ele. A obra é o conjunto do dispositivo incluindo a participação das pessoas, as regras que determinam o processo de evolução [...]. O golpe do espectador coautor é uma mistificação pseudo-demagógica lamentável. (Apud Cauquelin, 2006, p. 115)



A imersão que se pretende compartilhada cria uma ilusão que esconde a verdadeira natureza da relação do espectador com a obra. A questão é de tratar o dispositivo não como meio, mas como agente da ação criativa, portador de sua própria poética. Para Cauquelin, com a entrada em cena da interface, realidade e ficção misturam-se e a ficção – “capacidade de imaginar na ausência do objeto – talvez não esteja mais onde esperamos” (Cauquelin, 2006, p. 128). Ela não se encontra nem do lado do artista (criador), nem do lado do público (receptor/intérprete), e a comunicação artista-público não se faz mais de sujeito a sujeito.

Do lado do artista, é o programa que exerce a função poética – abstração e simplicidade são seus atributos. Do lado do visitante, ao entrar no espaço virtual por uma interface, ele é conduzido a abandonar sua tendência à interpretação poética, para seguir as restrições ficcionais do dispositivo abstrato do sistema. Trata-se, pois, [...] de uma transformação por causa do *dispositivo*, não das *disposições* particulares dos sujeitos. (Cauquelin, 2006, p. 128)

No caso das peças teatrais, tanto a relação espaço-temporal, quanto o *script* designado a um grupo de pessoas, diferem das exposições de obras digitais interativas, o que não impede que a reflexão dos artistas digitais contribua à questão do papel dos dispositivos em cena. A legítima reivindicação de autoria dos artistas digitais, em coerência com a noção de controle que os dispositivos aportam, nos alerta sobre a armadilha da proclamação dos dispositivos como ferramenta de participação do público no sentido que ele defina o curso do espetáculo. Em *Pendente de Voto*, existem duas ou três opções de roteiros, já pensados e preparados, que levam a um mesmo final. Quando Bernat anuncia que se trata de um sistema de votação e que são os espectadores que definem o que vai acontecer, ele joga justamente com a aparente democracia do sistema binário de votação, pretendendo apresentar a “verdadeira versão do falso debate atual” (FRATINI, 2012). O que não impede, todavia, que em algumas apresentações o público se rebele diante da falsa ideia de participação, em uma metacrítica ao sistema.

Já os fragmentos de histórias em *Situation Rooms* aproximam-se, por um lado, de um panóptico no qual nós somos os observadores dos personagens e, por outro, nos engendram em um sistema milimetricamente controla-

do, ao qual nos submetemos sem trégua. *Double jackpot* para a sociedade de controle! A disposição dos depoimentos remete à ideia de um arquivo organizado pelos artistas para ganhar o sentido que lhe der o público. As atuais ideias de arquivo tratam-no não no sentido de um montante documental, mas justamente no entendimento da falta que ele implica, na presença das descontinuidades e contradições. O importante, como salienta Farge, é que “utilizar o arquivo hoje é traduzir essa falta em questão” (2009, p. 58). Nos setenta minutos durante os quais percorremos a instalação, passamos da trajetória de um personagem a outro, sem pausas, para elaborarmos nossas suspensões, ainda que seja no estranhamento de uma passagem a outra e na ausência de extratos de informações que aconteça nossa mais efetiva interação.

Conectados aos *tablets* e recolhidos no ambiente proposto pelos fones de ouvido, impomos um modo de presença particular. Já não podemos mais aludir ao público como o grande ressonador no fenômeno de copresença cena-sala, tampouco podemos concordar com Kapelusz, para quem “os fones geram uma experiência privada, que fecha o ouvinte em si mesmo e o isola dos seus semelhantes, provocando de fato uma dissolução do coletivo formado pela sala” (2013, p. 125). A ideia de vivenciarmos cada singularidade, em singularidade, *propicia o confronto consigo mesmo*, e, se aparentemente nos isola do restante do público, tem por outro lado a força de nos afetar e despertar de uma letargia que é muitas vezes camuflada pela massa da plateia. A experiência teatral ressoa no espectador, ainda que o público não seja o “grande ressonador”, reforçando que a teatralidade pertence sobretudo, e, antes de tudo, ao espectador (FÉRAL, 2011, p. 62).

Nos exemplos que aqui apresentamos, seja questionando o sistema de dispositivo ou nos enquadrando em seus princípios, é a partir da relação ser vivo/dispositivo que se constitui o sujeito em cena. O nosso *eu-público* se mascara para criar uma identidade *eu-cena*, possibilitando um tipo de interatividade bem diverso do clichê de teatro interativo no qual um espectador é exposto perante ao restante do público. Esta forma teatral ainda embrionária acena para o campo de possibilidades do uso de novas tecnologias, que exploram não apenas as construções de subjetividade, mas também seus modos de organização. De fato, ao nos aproximarmos cada vez mais intimamente dos dispositivos de controle e poder, podemos imaginar esgarçá-los e quiçá subvertê-los.



## Referências bibliográficas

- AGAMBEN, G. **Qu'est-ce qu'un dispositif ?** Paris: Payot et Rivages, 2007.
- BOURRIAUD, N. **Estética relacional**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CAUQUELIN, A. **Fréquenter les incorporels** – contribution à une théorie de l'art contemporain. Paris: Presses Universitaires de France, 2006.
- DAWKINS, R. **O gene egoísta**. Tradução do inglês Geraldo Florsheim. Belo Horizonte: Itatiaia, 1978.
- \_\_\_\_\_. **The extended phenotype**. Oxford: Oxford University Press, 1992.
- DUBATTI, J. **Introducción a los estudios teatrales**. Mexico: Libros de Godot, 2011.
- FARGE, A. **O sabor do arquivo**. Tradução do francês Fátima Murad. São Paulo: Edusp, 2009.
- FÉRAL, J. **Théorie et pratique du théâtre** – au-delà des limites. Montpellier: L'Entretemps, 2011.
- FRATINI, R. Programa do espetáculo. BERNAT, R. (Dir.) *Pendente de Voto*, 2012
- KAPELUSZ, A. Quitter la communauté? L'écoute au casque dans le dispositifs théâtraux contemporains. **Théâtre/Public**. Gennevilliers/Montreuil, Éditions Théâtrales, n. 208, abr.-jun. 2013, p. 124-128.
- Laurent, J. A Note on the Origin of "Memes" / "Mnemes". **Journal of Memetics**, v. 3, pp. 14-19, 1999. Disponível em <<http://cfpm.org/jom-emit/1999/vol3/index.html>>. Acesso em: 12 jan. 2015.
- Merleau-Ponty, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Tradução do francês Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

Recebido em 13/03/17

Aprovado em 26/04/17

Publicado em 17/07/2017