



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS

MARCOS VINICIUS DA SILVA MARANHÃO

NARRATIVA TRANSMÍDIA: UM ESTUDO SOBRE O EXPERIMENTO ARTÍSTICO
SENTA-SE E SINTA

SÃO LUÍS/MA

2025

MARCOS VINICIUS DA SILVA MARANHÃO

**NARRATIVA TRANSMÍDIA: UM ESTUDO SOBRE O EXPERIMENTO ARTÍSTICO
SENTA-SE E SINTA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
curso de Licenciatura em Teatro da Universidade
Federal do Maranhão.

Orientadora: Tania Cristina Costa Ribeiro

DATA DE APROVAÇÃO: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a UFMA

Orientadora: Tania Cristina Costa Ribeiro
Presidente da Banca

Prof. Dr. – UFMA

Jurandir Eduardo Pereira Junior

Prof.^a Dra. – UFMA

Michelle Nascimento Cabral Nascimento

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Maranhão, Marcos Vinicius da Silva.

NARRATIVA TRANSMÍDIA: UM ESTUDO SOBRE O EXPERIMENTO
ARTÍSTICO SENTA-SE E SINTA / Marcos Vinicius da Silva
Maranhão. - 2025.

33 f.

Orientador(a): Tania Cristina Costa Ribeiro.

Curso de Teatro, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís - Ma, 2025.

1. Teatro. 2. Tecnologia. 3. Narrativa Transmídia.
4. Convergência Midiática. 5. Experimento Artístico. I.
Ribeiro, Tania Cristina Costa. II. Título.

RESUMO

Este trabalho relata a experiência artística vivenciada durante o desenvolvimento do espetáculo Senta-se e Sinta, criado no segundo semestre de 2019.2, na disciplina Laboratório e Tecnologia do Teatro, no curso de Licenciatura de Teatro da Universidade Federal do Maranhão, Campos Dom Delgado. Vivenciar essa integração em sala de aula me provocou uma série de inquietações: como posso, enquanto artista em formação, utilizar recursos tecnológicos sem perder a potência simbólica do teatro? Para investigar essa questão, adotei uma abordagem qualitativa, com ênfase no processo criativo de Almeida (2019) como método, articulado a um referencial teórico sobre narrativa transmídia e convergência midiática. A pesquisa utilizou plataformas digitais, como WhatsApp e Instagram, para desenvolver parte da dramaturgia, explorando a convergência entre mídias para construir uma experiência imersiva e participativa. Durante a pesquisa, enfrentei desafios técnicos, éticos e estéticos que incentivaram uma reflexão crítica sobre o uso da tecnologia no teatro. Fundamentada em autores como Jenkins (2009) e Scolari (2019), a análise indicou que a narrativa transmídia potencializa as possibilidades expressivas da cena contemporânea e fortalece a conexão emocional com a obra.

Palavras-chave: Teatro; Tecnologia; Narrativa transmídia; Convergência midiática; Experimento artístico e Foto performance.

ABSTRACT

This paper reports the artistic experience lived during the development of the play *Senta-se e Sinta*, created in the second semester of 2019.2, in the course *Laboratório e Tecnologia do Teatro* (Theater Laboratory and Technology), part of the Bachelor of Theater program at the Federal University of Maranhão, Dom Delgado Campus. Experiencing this integration in the classroom prompted a series of questions: how can I, as an emerging artist, use technological resources without losing the symbolic power of theater? To investigate this issue, I adopted a qualitative approach, emphasizing Almeida's (2019) creative process as a method, articulated with a theoretical framework on transmedia storytelling and media convergence. The research used digital platforms, such as WhatsApp and Instagram, to develop part of the dramaturgy, exploring the convergence between media to construct an immersive and participatory experience. During the research, I faced technical, ethical, and aesthetic challenges that encouraged critical reflection on the use of technology in theater. Based on authors such as Jenkins (2009) and Scolari (2019), the analysis indicated that transmedia storytelling enhances the expressive possibilities of contemporary performance and strengthens the emotional connection with the work.

Keywords: Theater; Technology; Transmedia narrative; Media convergence; Artistic experimentation; Photo performance.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 REVISÃO DA LITERATURA.....	9
2.1 A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA FOTOPERFORMANCE "SENTA-SE E SINTA"	9
2.2 A NARRATIVA TRANSMÍDIA E SUA INFLUÊNCIA NA CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA	12
2.2.1 Narrativa Transmídia: Um Estudo Sobre o Experimento Artístico Senta-se e Sinta	14
2.3 TEATRO, TECNOLOGIA E EXPERIMENTO ARTÍSTICA NA ERA DA CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA.....	17
3 RELATOS DE EXPERIÊNCIA.....	22
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	23
5 CONCLUSÃO	25
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26
7 APÊNDICES	29

1 INTRODUÇÃO

O teatro, ao longo da história, sempre esteve em constante transformação, adaptando-se às mudanças socioculturais e tecnológicas. Com o avanço das mídias digitais e das novas formas de comunicação, o teatro contemporâneo passou a explorar recursos tecnológicos em suas criações, expandindo a experiência cênica para além do palco físico. Nesse contexto, surge a narrativa transmídia, um conceito que envolve a construção de histórias em múltiplas plataformas, permitindo novas formas de articulação dramática. De acordo com Jenkins (2016), a narrativa transmídia possibilita que cada mídia utilizada contribua com um novo elemento para a construção da história, ampliando os limites da dramaturgia tradicional.

A disciplina *Laboratório e Tecnologia do Teatro*, ministrada pela professora Fernanda Areias no terceiro semestre do curso de Teatro, no ano de 2022, teve um papel fundamental na minha formação artística. As aulas possuíam um caráter essencialmente prático-experimental, com propostas que incentivavam a pesquisa de linguagem e a criação colaborativa. A cada encontro, éramos instigados a explorar diferentes recursos tecnológicos aplicados à cena teatral, como projeções, jogos de luz, sonoplastia digital e manipulação de imagens ao vivo. Essa abordagem permitiu uma vivência concreta e crítica do uso da tecnologia no teatro, revelando que ela não deve ser tratada apenas como um complemento visual, mas como um elemento dramático e narrativo capaz de potencializar a expressividade dos atores.

Ao longo do processo, fui compreendendo, na prática, o que afirma Rozados (2018): a integração entre teatro e tecnologia não substitui a essência da arte teatral, mas a ressignifica. Vivenciar essa integração em sala de aula me provocou uma série de inquietações: como posso, enquanto artista em formação, utilizar recursos tecnológicos sem perder a potência simbólica do teatro? De que maneira a presença viva do ator pode dialogar com mídias digitais sem ser ofuscada por elas? Essas questões começaram a guiar minha investigação e me instigaram a pensar na tecnologia não apenas como ferramenta, mas como linguagem. Reconhecendo-me como participante ativo da pesquisa, percebi que minha trajetória pessoal, minhas dúvidas e minhas experiências práticas são fundamentais para construir esse saber.

A integração entre o teatro e a tecnologia digital também despertou reflexões acerca dos impactos dessa convergência no processo criativo. Durante o desenvolvimento do experimento artístico *Senta-se e Sinta*, que assumiu papel central

nesta pesquisa, surgiram questionamentos fundamentais: de que maneira os recursos digitais podem contribuir para a construção de uma narrativa transmídia eficaz? E, de forma mais ampla, como o teatro percebe a narrativa transmídia em seu fazer artístico contemporâneo? Essas inquietações motivaram-me a investigar como a articulação entre teatro, performance e mídias sociais pode expandir as possibilidades dramatúrgicas e sensoriais da cena.

Nesse contexto, o presente a minha experiência artística no experimento *Senta-se e Sinta*, uma fotoperformance que criei para explorar a solidão na velhice por meio de uma dramaturgia transmídia. A construção da narrativa foi realizada utilizando plataformas digitais, como WhatsApp e Instagram, permitindo que a história fosse contada antes mesmo da encenação ao vivo. Dessa forma, ampliei o percurso dramatúrgico, ao criar desdobramentos que antecederam a cena presencial. A partir dessa proposta, formulei a seguinte problemática: como o uso da narrativa transmídia pode potencializar a experiência cênica em produções teatrais contemporâneas?

Para a pesquisa foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: descrever o processo de construção narrativa do experimento artístico *Senta-se e Sinta*, destacando as estratégias utilizadas na dramaturgia transmídia; analisar os impactos da integração das mídias digitais na elaboração da dramaturgia e na cena teatral; e investigar de que forma a narrativa transmídia contribui para ampliar os sentidos dramatúrgicos e sensoriais na experiência cênica contemporânea.

Nesta pesquisa, adotei como principal metodologia o processo criativo, compreendido como forma legítima de produção de conhecimento no campo das artes cênicas. Essa escolha se justifica pela natureza prática e investigativa do experimento artístico *Senta-se e Sinta*, em que a experiência artística — vivida por mim enquanto artista-pesquisador — é tomada como eixo central da reflexão. O trabalho está fundamentado em referenciais teóricos que dialogam com a narrativa transmídia (Boechat, 2020), a convergência midiática (Costa, 2021) e o uso de tecnologias digitais no teatro contemporâneo (Costa; Marin, 2019). A metodologia adotada propõe uma abordagem que valoriza a subjetividade da criação, a experimentação estética e a documentação reflexiva do processo, elementos essenciais para a compreensão das escolhas dramatúrgicas, técnicas e conceituais realizadas ao longo do percurso artístico.

A escolha pelo processo criativo como método reforça a centralidade da minha experiência enquanto artista-pesquisador. De acordo com Barbosa (2019), o processo

criativo pode ser compreendido como uma prática investigativa que articula pensamento e ação, permitindo que o artista reflita criticamente sobre suas escolhas estéticas, técnicas e conceituais ao longo da criação.

Durante o desenvolvimento do experimento artístico *Senta-se e Sinta*, atuei como artista-pesquisador e idealizador da proposta. Embora tenha contado com colaborações pontuais de colegas em algumas etapas, toda a concepção, execução e análise da experiência foram conduzidas por mim. Para isso, registrei cuidadosamente o processo, utilizando diários de criação, capturas de tela das interações nas redes sociais, trocas de mensagens com participantes e anotações feitas durante ensaios e observações. Esses documentos foram essenciais em momentos-chave, como na elaboração da narrativa transmídia e nos testes com as plataformas digitais escolhidas.

A relevância deste estudo está associada ao crescente uso das tecnologias digitais no teatro contemporâneo, que têm transformado significativamente a maneira como as narrativas cênicas são concebidas e compartilhadas. Diante desse cenário de convergência midiática, torna-se fundamental investigar como o uso da narrativa transmídia pode ampliar a experiência artística e deslocar o espectador de uma posição passiva para um papel mais ativo e participativo.

Ao relatar o processo vivido na criação do experimento artístico *Senta-se e Sinta*, procuro contribuir para o campo de estudos que analisa as possibilidades e os desafios da incorporação das mídias digitais ao fazer teatral, especialmente no ambiente acadêmico. Assim, o presente trabalho visa não apenas documentar uma experiência artística singular, mas também oferecer subsídios teórico-práticos que possam inspirar outras iniciativas semelhantes.

Esta pesquisa adota como principal metodologia o processo criativo, entendido como um caminho investigativo que emerge da prática artística e da reflexão crítica sobre ela. De acordo com Almeida (2019), o processo criativo no teatro contemporâneo envolve práticas colaborativas e experimentação, configurando-se como um método legítimo de produção de conhecimento no campo das artes cênicas. Assim, a construção do espetáculo *Senta-se e Sinta* foi documentada e analisada ao longo de suas etapas — da concepção à realização — considerando tanto os aspectos estéticos quanto as escolhas técnicas envolvidas na integração de recursos digitais e estratégias transmídia.

O presente artigo está estruturado em quatro seções, além desta introdução. Na primeira delas, intitulada "A narrativa transmídia na fotoperformance *Senta-se e Sinta*", abordo o contexto criativo da obra desenvolvida no ambiente universitário, destacando a proposta artística e a aplicação prática de recursos transmídia na construção da experiência cênica. No segundo tópico, "A narrativa transmídia e sua influência na construção dramaturgica", analiso como a lógica transmidiática interfere nas escolhas narrativas e na organização da dramaturgia. Em "Narrativa transmídia: modos de narrar e tipos de histórias", que compõe a subseção anterior, aprofundo os conceitos teóricos de Jenkins (2016), Scolari (2019) e Salazar (2022) para discutir os formatos narrativos que se desdobram em diferentes plataformas. Por fim, o quarto tópico, "Teatro, tecnologia e experimento artístico na era da convergência midiática", propõe uma reflexão mais ampla sobre os impactos das tecnologias digitais no teatro contemporâneo.

2 REVISÃO DA LITERATURA

2.1 A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA FOTOPERFORMANCE "SENTA-SE E SINTA"

A concepção do experimento artístico *Senta-se e Sinta* surgiu dentro da disciplina Laboratório e Tecnologia do Teatro, ministrada pela professora Fernanda Areias no terceiro semestre do curso no ano de 2022. O objetivo central da disciplina era explorar a interseção entre teatro e tecnologia, incentivando os alunos a desenvolverem propostas cênicas inovadoras utilizando recursos digitais. No contexto desse ambiente experimental, a proposta inicial do trabalho consistia em desenvolver uma dramaturgia que dialogasse com os conceitos de narrativa transmídia, integrando diferentes plataformas para construir a experiência teatral. Como apontam Jenkins (2016) e Salgado e Lima (2021), a transmídia possibilita uma imersão mais profunda do público na narrativa, utilizando diversos meios para expandir a percepção da história.

A estruturação do experimento artístico foi realizada em dupla, em parceria com a colega Daiane, com quem compartilhava interesses semelhantes na exploração de linguagens híbridas no teatro. Desde o início, buscamos um enredo que unisse emoção e reflexão, trazendo um tema socialmente relevante para a cena. Durante nossas discussões iniciais, identificamos que a solidão na velhice, um fenômeno crescente na contemporaneidade, poderia ser um tema impactante e que dialogasse

com questões urgentes da sociedade. Estudos de Costa e Marin (2019) indicam que o isolamento social entre idosos é um dos principais fatores que contribuem para o desenvolvimento de quadros depressivos e para a redução da qualidade de vida na terceira idade.

Para aprimorar a construção dramática, buscamos auxílio da aluna Samira França, que no ano de 2022, cursava a disciplina de Dramaturgia e demonstrava grande habilidade na escrita de roteiros teatrais. Com base nas ideias debatidas, Samira escreveu o texto *Senta-se e Sinta*, cuja trama central abordava a ausência afetiva na velhice e o papel da tecnologia na mediação das relações familiares. A parceria com Samira foi essencial para garantir que a história tivesse profundidade emocional e uma estrutura dramática coerente. Segundo Lima e Batista (2020), a colaboração entre diferentes áreas artísticas enriquece a criação cênica, permitindo abordagens mais complexas e integradas.

O enredo da peça girava em torno de um idoso solitário, cuja única forma de contato com o filho era por meio de telefonemas e mensagens trocadas via WhatsApp. O filho, advogado, levava uma rotina acelerada e, mesmo demonstrando preocupação, mantinha interações breves e impessoais com o pai. A narrativa explorava o impacto psicológico do abandono emocional e da desconexão entre gerações, evidenciando como a comunicação digital pode, paradoxalmente, aproximar e distanciar ao mesmo tempo. Estudos de Primo (2022) destacam que, embora as redes sociais e aplicativos de mensagens possibilitem o contato entre indivíduos distantes geograficamente, elas nem sempre promovem relações profundas e significativas, podendo, inclusive, reforçar sentimentos de isolamento.

A estrutura do trabalho foi desenhada para explorar diferentes camadas narrativas, ou seja, múltiplos níveis de construção da história que se manifestam por meios distintos e em tempos diferentes. Essas camadas incluem a narrativa principal apresentada na encenação ao vivo, mas também compreendem conteúdos paralelos e complementares que foram disponibilizados previamente em plataformas digitais. Para isso, utilizamos recursos transmídia, criando um perfil no Instagram para o filho do protagonista, onde foram postadas fotos e conteúdos relacionados à sua rotina profissional e pessoal. Além disso, mensagens trocadas entre pai e filho foram disponibilizadas em grupos no WhatsApp, permitindo ao público acompanhar a evolução da trama antes de assistir à apresentação presencial. Essas camadas narrativas, que se sobrepõem e se comunicam entre si, possibilitam ao espectador

uma imersão mais profunda no universo da obra. De acordo com Pimenta e Silva (2018), a utilização de estratégias transmídia no teatro amplia a experiência do espectador, promovendo um envolvimento mais intenso com a narrativa.

Durante o processo de construção, um dos desafios enfrentados foi a perda de parte do material original, devido à falta de acesso ao e-mail onde estavam armazenadas as primeiras versões do texto e os registros das interações digitais. Esse contratempo exigiu uma reconstrução parcial da dramaturgia, baseada em anotações e na memória dos envolvidos no experimento artístico. Como apontam Souza e Fernandes (2021), a preservação digital de documentos e registros artísticos ainda é um desafio para muitos criadores, demandando estratégias eficazes de arquivamento e backup para evitar perdas irreparáveis.

A preparação para a apresentação envolveu não apenas ensaios tradicionais — ou seja, as práticas presenciais de repetição da atuação, diálogo com os colegas, movimentação no espaço cênico e afinação das expressões corporais e vocais —, mas também a curadoria das interações digitais, garantindo que as postagens e mensagens transmitissem a progressão da narrativa de forma coerente. Cada detalhe foi pensado para criar uma experiência imersiva, na qual o público pudesse perceber, gradativamente, o impacto da solidão na vida do protagonista. Como discutem Ferreira e Santos (2020), a imersão em narrativas digitais aumenta a identificação com os personagens e aprofunda o impacto emocional da obra.

A cena final da peça apresentou um desfecho dramático e reflexivo, no qual o idoso, consumido pela angústia da solidão, sofreu um mal súbito e faleceu, sem ter a oportunidade de uma última conversa significativa com o filho. A intensidade desse momento foi ampliada pelo fato de a trajetória do personagem já ter sido construída e aprofundada em plataformas digitais, o que conferiu maior densidade emocional ao desfecho. Conforme destacam Rocha e Almeida (2017), quando a narrativa se expande para diferentes meios, a experiência estética ganha em profundidade e memorabilidade.

Após a apresentação, realizamos uma roda de conversa entre os participantes do processo criativo para refletir sobre as impressões e sentimentos despertados pela obra. Muitos relataram identificação com a temática, mencionando vivências pessoais de desconexão familiar e ressaltando a importância da presença afetiva nas relações interpessoais. Esse compartilhamento confirmou a eficácia do experimento artístico em provocar reflexões e engajamento emocional. De acordo com Monteiro e Silva

(2022), o teatro desempenha um papel essencial na sensibilização e conscientização social, sobretudo quando aborda questões contemporâneas que dialogam diretamente com a experiência humana.

O experimento artístico também representou um aprendizado significativo para nós, enquanto criadores e intérpretes. A experiência permitiu compreender melhor os desafios e potencialidades do teatro digital, explorando novos formatos narrativos e experimentando formas alternativas de engajamento cênico. Como argumenta Barbosa (2019), a inserção da tecnologia no teatro exige uma abordagem crítica e reflexiva, pois, embora amplie as possibilidades expressivas, também impõe novos desafios na construção da experiência teatral.

2.2 A NARRATIVA TRANSMÍDIA E SUA INFLUÊNCIA NA CONSTRUÇÃO DRAMATÚRGICA

Atualmente, uma simples pesquisa na web ou uma conversa por redes sociais revela o quanto as tecnologias têm impulsionado o consumo de narrativas nos mais diversos gêneros e formatos. Esse consumo acontece de forma rápida, fragmentada e cada vez mais acessível, o que demonstra o quanto a experiência narrativa está em constante transformação. Ao me deparar com essa realidade durante as aulas da disciplina Laboratório e Tecnologia do Teatro, percebi como essas mudanças também impactam diretamente o fazer teatral e a maneira como construímos dramaturgia na contemporaneidade.

A pesquisa e a criação de uma narrativa transmídia, como a que desenvolvi no experimento artístico Senta-se e Sinta, envolvem o estudo dos meios digitais e das novas formas de contar histórias por meio de múltiplas plataformas. Durante o processo criativo, precisei considerar não apenas o conteúdo da história, mas também os meios pelos quais ela seria compartilhada com o público – como o WhatsApp e o Instagram. Essa escolha exigiu reflexões sobre as implicações sociais, culturais e comportamentais associadas à comunicação digital, especialmente no que se refere à solidão na velhice, tema central do experimento artístico.

O conceito de “cultura da convergência”, formulado por Henry Jenkins (2009), foi essencial para entender o contexto em que a narrativa transmídia se insere. Segundo o autor, essa cultura representa um processo contínuo de fusão entre diferentes mídias, que passam a coexistir e interferir mutuamente. Jenkins (2009, p. 377) afirma que “convergência é entendida aqui como um processo contínuo ou uma

série contínua de interstícios entre diferentes sistemas de mídia, não uma relação fixa”. Por exemplo, em produções transmídia como o universo expandido de franquias como *Harry Potter* ou *Star Wars*, as histórias são contadas não apenas nos filmes, mas também em livros, jogos e plataformas digitais, que se complementam para criar uma experiência narrativa mais rica. No contexto do experimento artístico *Senta-se e Sinta*, esse conceito se manifesta na integração entre as interações digitais via WhatsApp e Instagram e a apresentação presencial, possibilitando que o público acompanhe diferentes camadas da história e tenha uma experiência que ultrapassa os limites do palco tradicional.

A narrativa transmídia surge, assim, como uma resposta direta a essa nova lógica de circulação e recepção de conteúdos. De acordo com Scolari (2019), esse tipo de abordagem não apenas diversifica a forma como as histórias são distribuídas, mas também amplia o engajamento daqueles que interagem com ela, transformando-os em participantes ativos da narrativa. No experimento artístico *Senta-se e Sinta*, isso se evidenciou no próprio processo de criação: ao acompanhar os diálogos entre os personagens nas redes sociais, nós, integrantes da proposta, já chegávamos à vivência presencial com parte da história construída em nossas mentes. Essa interação prévia gerou um envolvimento emocional mais profundo com o enredo e tornou a experiência mais imersiva para todos os envolvidos.

Ao longo da disciplina, ficou claro para mim que as narrativas transmídia exigem uma nova postura do artista-criador: é preciso pensar dramaturgia não apenas como texto ou encenação, mas como uma rede de significados distribuída em diferentes linguagens e dispositivos. Essa compreensão influenciou diretamente minhas decisões criativas no experimento artístico e ampliou minha visão sobre o papel do teatro na era digital. Assim, a narrativa transmídia deixou de ser apenas um conceito teórico e passou a ser uma ferramenta prática e poderosa para repensar os modos de se fazer teatro hoje.

Além disso, as narrativas transmídia desempenham um papel crucial na fidelização do público. De acordo com Ryan (2020), a continuidade e a expansão do enredo por múltiplos meios incentivam o engajamento prolongado, permitindo que o espectador explore diferentes aspectos da história sob perspectivas variadas. Essa estratégia tem sido amplamente adotada por indústrias do entretenimento, como o cinema e os videogames, que utilizam recursos interativos para maximizar o impacto emocional e cognitivo do público.

Outro aspecto relevante da narrativa transmídia está relacionado à economia da atenção. Diante da grande quantidade de informações disponíveis na era digital, tornou-se importante desenvolver estratégias narrativas que possibilitem uma exploração mais profunda da história. Segundo Jenkins, Ford e Green (2018), o modelo transmídia favorece essa exploração ao oferecer múltiplos pontos de entrada para a narrativa, permitindo diferentes formas de envolvimento e interpretação por parte dos participantes. Isso significa que, em vez de uma experiência linear e uniforme, os integrantes da criação podem interagir com a trama de maneiras variadas, aprofundando a compreensão e a vivência dos elementos dramáticos.

Do ponto de vista sociocultural, a convergência midiática também impacta a forma como as comunidades se organizam em torno das narrativas. Conforme destaca Costa (2021), as redes sociais e os fóruns online se tornaram espaços fundamentais para a coautoria e a disseminação de conteúdos, onde os próprios consumidores criam extensões do universo narrativo por meio de fanfics, vídeos e teorias. Esse fenômeno, conhecido como cultura participativa, fortalece os laços entre os fãs e cria um ciclo contínuo de produção e recepção de conteúdo.

Assim, a convergência midiática e a narrativa transmídia representam não apenas uma transformação na forma como as histórias são construídas, mas também um impacto significativo na própria dinâmica do processo criativo e na exploração da narrativa. As interações entre diferentes mídias permitem múltiplos desdobramentos da trama, criando novas possibilidades de aprofundamento e experimentação durante a criação artística, configurando um paradigma inovador para a construção de histórias em múltiplos meios.

2.2.1 Narrativa Transmídia: Um Estudo Sobre o Experimento Artístico Senta-se e Sinta

Na disciplina de Laboratório e Tecnologia, ministrada pela docente Fernanda Areia utilizamos como base dramática o texto "Senta-se e Sinta, de autoria de Samira França, ex-aluna do curso. A obra narra a história de um senhor idoso que vive solitário, embalando-se em sua cadeira de balanço, isolado no espaço de sua casa. Sua única forma de contato com o filho é por meio de mensagens de WhatsApp.

Para a encenação, exploramos recursos tecnológicos que dialogam com a linguagem contemporânea. Um dos principais artifícios utilizados foi a criação de uma telenovela via WhatsApp, que servia como prólogo para a cena principal.

Paralelamente, também usamos o Instagram como plataforma narrativa, onde cada personagem compartilhava aspectos de sua vida, possibilitando ao público acompanhar o desenvolvimento da história antes mesmo da apresentação acontecer.

Essa abordagem ampliou a experiência estética e emocional da própria equipe de criação, conectando dramaturgia, tecnologia e interatividade de forma sensível e inovadora. Durante a execução do experimento, utilizamos o recurso de live no Instagram de maneira criativa, simulando uma videochamada entre o pai e o filho. Essa estratégia permitiu que os participantes da criação vivenciassem de forma intensa a emoção e a tensão da cena, aprofundando a compreensão da dinâmica narrativa e dramatúrgica.

O filho, um advogado bem-sucedido, estava completamente absorvido por sua carreira, enquanto o pai, aposentado, vivia uma vida mais simples e tranquila. Essa diferença de prioridades e estilos de vida criou um contraste marcante entre os dois personagens.

O pai, sentindo que seu fim estava próximo, desejava desesperadamente um contato profundo e significativo com o filho. No entanto, o filho atendeu a chamada de forma indiferente e até mesmo indignada, revelando a falta de conexão emocional entre os dois.

O uso do Instagram Live como recurso dramático permitiu que o público se sentisse parte da cena, criando uma experiência imersiva e emocional. Essa abordagem inovadora mostrou como a tecnologia pode ser utilizada para contar histórias de forma criativa e impactante.

Nos dias que antecederam a apresentação, utilizamos o recurso da foto performance no Instagram como uma extensão da ficção na vida real, envolvendo os atores Emerson e Joberth. Essa estratégia permitiu aprofundar a imersão dos participantes na narrativa e dar continuidade ao desenvolvimento da história fora do palco, ampliando a compreensão dramatúrgica e a experimentação artística.

Para compor os espaços cênicos, fizemos uso criativo de ambientes reais: o Departamento de Artes Cênicas foi adaptado para representar o escritório de advocacia do filho, refletindo seu universo profissional e formal; já a experimento artística Arte na Escola foi utilizado como cenário da casa do pai, transmitindo uma atmosfera mais simples, afetiva e cotidiana.

Além disso, é importante destacar a participação ativa da pesquisadora Daiane Alves na composição do trabalho. Durante aproximadamente um mês,

desenvolvemos diálogos constantes sobre o processo criativo, o que gerou certa ansiedade em relação à apresentação e defesa para a docente Fernanda Areias. Apesar da tensão, a execução da proposta ocorreu de forma satisfatória.

No entanto, um dos elementos planejados que não funcionou como esperado foi a live no Instagram, que serviria para simular a videochamada entre pai e filho. Infelizmente, devido à instabilidade da internet da Universidade, não conseguimos realizar esse recurso como planejado, o que exigiu adaptação imediata durante a apresentação.

A cena foi um reflexo da sociedade atual, onde a busca por sucesso e carreira muitas vezes prevalece sobre as relações familiares e pessoais. Essa peça nos faz questionar nossos valores e prioridades, e nos lembra da importância de cultivar relações significativas com aqueles que nos são queridos.

A narrativa transmídia se apoia em uma tríade essencial: a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa e a inteligência coletiva. A convergência ocorre por meio dos fluxos de conteúdo que transitam por múltiplas plataformas midiáticas, da cooperação entre diferentes mercados e do comportamento migratório dos públicos, que navegam entre essas mídias de forma fluida. Por exemplo, em grandes franquias como Game of Thrones ou Marvel, os fãs acompanham histórias que se desdobram em séries de TV, filmes, quadrinhos, jogos e redes sociais, cada mídia oferecendo uma parte da trama e ampliando o universo narrativo. Assim, a convergência não é apenas a junção de tecnologias, mas uma transformação na forma como as pessoas consomem e interagem com as histórias (Jenkins, 2016).

A cultura participativa rompe com a ideia de narrativa linear, pois os criadores tornam-se agentes ativos na construção e expansão da história. Isso pode ser observado no próprio processo de criação, em que diferentes mídias e estratégias transmídia permitem explorar a narrativa de múltiplas formas. Por exemplo, ao desenvolver o experimento artístico, os integrantes da equipe criaram conteúdos derivados, ensaios e registros paralelos que ampliaram o universo da história. Essa abordagem ativa fortalece o papel dos artistas na construção coletiva da narrativa e amplia as possibilidades de experimentação dramatúrgica (Jenkins, 2019).

A inteligência coletiva, conceito de Pierre Lévy (2017), manifesta-se quando grupos de fãs colaboram para expandir universos ficcionais, como acontece em wikis, fóruns de discussão e comunidades online. Um exemplo emblemático é a Wiki Harry Potter, onde milhares de usuários contribuem com informações detalhadas sobre

personagens, lugares e eventos da saga, criando um conhecimento compartilhado que ultrapassa a obra original. No campo da narrativa transmídia, essa colaboração é fundamental para a construção de universos complexos e multifacetados (Boechat, 2020).

Outro ponto essencial das narrativas transmídia é a adaptação e evolução do enredo conforme a plataforma utilizada. Não se trata de replicar o mesmo conteúdo, mas de ampliar e aprofundar a história. Por exemplo, a franquia *The Witcher* apresenta o enredo principal em seus livros e séries, enquanto jogos eletrônicos oferecem novas perspectivas e narrativas paralelas que enriquecem a experiência do público, incentivando uma imersão mais profunda (Rosa, 2021).

Esse modelo narrativo também impacta diretamente o engajamento do público. Segundo Salazar (2022), as narrativas transmídia estimulam maior interação e envolvimento ao oferecer múltiplos pontos de entrada, permitindo que o público escolha como e quando se conectar com a história. Um exemplo prático são as campanhas de marketing interativas, como as da série *Black Mirror: Bandersnatch*, que convidam o espectador a tomar decisões que afetam o desenrolar da trama, ampliando sua participação e imersão.

Além do entretenimento, a narrativa transmídia tem sido adotada em setores como educação e publicidade. Na educação, essa abordagem facilita o aprendizado ao proporcionar experiências dinâmicas e interativas, como o uso de jogos educativos que complementam o conteúdo apresentado em sala de aula (Silva, 2018). Na publicidade, marcas como Nike e Coca-Cola lançam campanhas transmídia que ampliam seu alcance e fortalecem a conexão emocional com o consumidor por meio de vídeos, posts e experiências interativas em redes sociais.

Portanto, a narrativa transmídia representa uma evolução significativa na forma de contar histórias, combinando múltiplos meios e estimulando a participação ativa do público. Essa abordagem não só enriquece o universo narrativo, mas também promove novos modos de engajamento e interação social, que vão além do mero consumo, criando uma experiência cultural mais rica e diversificada.

2.3 TEATRO, TECNOLOGIA E EXPERIMENTO ARTÍSTICA NA ERA DA CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA

A convergência entre teatro e tecnologia tem se revelado um campo fértil para a experimentação artística, ampliando as possibilidades de criação, encenação e

interação com o público. A convergência midiática, conceito desenvolvido por Jenkins (2016), é um fenômeno que impulsiona novas formas narrativas, permitindo que diversas mídias coexistam e se complementem para criar experiências imersivas e multifacetadas. Esse contexto está transformando profundamente a forma como o teatro se comunica com a sociedade, oferecendo novas perspectivas para as produções artísticas e suas possibilidades de distribuição e recepção.

A narrativa transmídia surge como uma das estratégias mais inovadoras para o teatro contemporâneo. De acordo com Boechat (2020), a narrativa transmídia expande as histórias por meio de múltiplas plataformas, permitindo que o enredo se desdobre em diferentes mídias, como redes sociais, vídeos online e performances interativas. Diferentemente da narrativa linear do teatro tradicional, a transmídia coloca o espectador no centro da experiência, tornando-o um participante ativo que pode contribuir para o desenrolar da trama, criando uma dinâmica de maior envolvimento e imersão com a história apresentada.

O uso crescente de tecnologias no teatro está desafiando os paradigmas da encenação clássica. Ferreira e Santos (2020) destacam a incorporação de elementos como sensores de movimento, projeções holográficas e realidade aumentada, que proporcionam novas interações entre atores, cenário e público. Essas inovações ampliam as possibilidades expressivas e visuais das performances, criando um diálogo dinâmico entre a dramaturgia tradicional e as possibilidades da cultura digital, que transformam o espaço cênico em um ambiente de múltiplas camadas de percepção e significado.

A interatividade é um aspecto fundamental das novas práticas teatrais impulsionadas pela convergência midiática. Costa (2021) argumenta que essa convergência favorece a participação ativa do espectador, que pode influenciar o desenvolvimento da narrativa em tempo real. Esse fenômeno altera a tradicional relação entre criador e público, transformando o espectador em um coautor da obra, no sentido em que suas ações ou escolhas podem modificar a trajetória do enredo e a própria experiência da performance, criando uma experiência personalizada e mais envolvente.

A integração de novas tecnologias também tem o poder de democratizar o acesso ao teatro. Monteiro e Silva (2022) observam que plataformas de streaming e transmissões ao vivo permitem que espetáculos teatrais alcancem um público global, superando barreiras geográficas e tornando as apresentações mais acessíveis. Essa ampliação de alcance é uma importante mudança, que não só expande o público do

teatro, mas também proporciona visibilidade a produções independentes e a diversidade de linguagens artísticas, contribuindo para o fortalecimento da arte cênica no cenário digital.

No entanto, a incorporação de tecnologia ao teatro traz consigo uma série de desafios. Barbosa (2019) alerta que a utilização excessiva de dispositivos digitais pode comprometer a autenticidade da atuação e a efemeridade da experiência teatral. É preciso um equilíbrio cuidadoso entre inovação tecnológica e a preservação da essência da atuação ao vivo, de modo a garantir que a tecnologia enriqueça a experiência sem descaracterizar o impacto emocional da performance ou a conexão direta entre o público e os atores.

A relação entre teatro e narrativa transmídia também está profundamente vinculada à cultura participativa. Segundo da Cunha Chacel (2016), a audiência transmídia não se limita a ser espectadora passiva, mas assume uma postura ativa ao interagir com a obra, reinterpretando e ampliando a narrativa original. Esse engajamento cria um novo tipo de envolvimento emocional, em que os espectadores se tornam co-criadores do conteúdo, moldando a experiência artística a partir de suas próprias interpretações e ações, o que pode resultar em uma relação mais profunda e personalizada com o espetáculo.

A arte transmídia oferece um terreno fértil para a experimentação artística, especialmente ao integrar diferentes suportes e linguagens. No teatro, essa fusão de elementos audiovisuais, performances presenciais e interações digitais cria um campo de exploração criativa. A utilização de diversas mídias permite que as obras transcendam as limitações do palco físico, criando formas de comunicação e expressão que se alinham com as demandas contemporâneas por experiências culturais mais imersivas e multifacetadas (Dubatti, 2015, p. 81).

Os desafios éticos também se tornam uma preocupação central na convergência entre teatro e tecnologia. Salazar (2022) aponta questões importantes, como a transparência na comunicação, a proteção de direitos autorais e a responsabilidade dos produtores em relação ao impacto social das histórias que são contadas. À medida que as novas tecnologias oferecem mais poder e controle sobre a experiência teatral, surgem dilemas sobre como essas ferramentas devem ser utilizadas para preservar a integridade das narrativas e garantir uma representação ética das histórias e dos personagens.

A interação digital no teatro transmídia também provoca um impacto emocional significativo. Rocha e Almeida (2017) afirmam que a imersão proporcionada pelas

novas tecnologias pode intensificar a experiência estética, mas também pode gerar sobrecarga sensorial nos espectadores. Para que essa experiência seja equilibrada e frutífera, é necessário que os criadores do espetáculo considerem cuidadosamente o uso da tecnologia para evitar que ela obscureça a essência da experiência teatral e do contato humano direto que caracteriza a arte cênica.

A convergência midiática também está remodelando os processos de produção e distribuição no teatro. Segundo Rutter (2021), novas formas de monetização e engajamento de audiências estão emergindo, permitindo que o teatro se torne mais dinâmico e adaptável às exigências do mercado digital. Isso inclui a criação de modelos híbridos de distribuição, onde as apresentações ao vivo podem ser acompanhadas por conteúdos adicionais digitais, ampliando as possibilidades de receita e mantendo o interesse das audiências em diferentes plataformas.

A cultura da convergência, conceito amplamente explorado por Henry Jenkins (2009), propõe a coexistência e integração de diferentes mídias em um mesmo processo comunicativo, dando origem a novas formas de produção, circulação e recepção de conteúdos. No campo das artes, isso se traduz na possibilidade de obras híbridas que transitam entre o físico e o digital, o presencial e o virtual, o real e o simbólico.

Nosso experimento artístico se insere nesse cenário ao utilizar uma transmissão ao vivo via Instagram como parte da encenação. A escolha dessa ferramenta não se deu apenas por sua praticidade, mas principalmente por seu valor simbólico na contemporaneidade: vivemos uma era em que relações pessoais e afetivas são muitas vezes intermediadas por telas, e trazer isso para a cena foi também um comentário sobre a forma como os vínculos familiares e afetivos são vividos hoje (Stanislavski, 1961).

A inteligência coletiva, que envolve a colaboração entre artistas e público, também tem sido um motor de inovação no processo criativo no teatro. Lévy (2017) argumenta que a colaboração entre diferentes participantes potencializa a inovação, criando espaços para a experimentação coletiva e a ressignificação das produções teatrais. Ao envolver o público de maneira mais profunda e interativa, o teatro transmídia cria uma rede de criação artística que se estende além do palco, engajando uma comunidade criativa mais ampla.

De acordo com Santaella (2012), a arte contemporânea passou a se interessar por “intermedialidades”, explorando cruzamentos entre linguagens e plataformas para

envolvimento emocional do espectador e ampliar a experiência cênica para além dos limites físicos do teatro.

Por se tratar de uma investigação de natureza artística e exploratória, o percurso metodológico também envolveu registros audiovisuais, anotações de ensaio, feedback do público e reflexões da equipe criadora. Esses materiais funcionaram como documentos de apoio para a análise crítica do trabalho desenvolvido, permitindo uma compreensão mais aprofundada das estratégias narrativas utilizadas e do impacto das mídias digitais na construção da experiência teatral. Assim, a metodologia adotada articula teoria e prática, criação e análise, reconhecendo o fazer artístico como espaço de produção e reflexão.

3 RELATOS DE EXPERIÊNCIA

Nesta seção, apresento minha experiência como pesquisadora e intérprete no experimento artístico *Senta-se e Sinta*, articulando reflexões sobre o processo de construção dramatúrgica, a integração da narrativa transmídia e as estratégias criativas utilizadas na cena. A análise se fundamenta em vivências pessoais e nas experiências relatadas por outros participantes, como o ator Emerson Diniz Pereira e a pesquisadora Maria Daiane, incorporadas como citações para enriquecer a compreensão do processo criativo.

A experiência de construir e atuar na cena foi marcada por uma profunda imersão no processo de criação. Tivemos conversas com a autora Samira França, que nos concedeu liberdade para criar e adaptar a narrativa, acompanhando de perto o desenvolvimento da dramaturgia transmídia. Como observei durante o processo, “a narrativa não estava só nas palavras, mas também no respirar e no olhar dos personagens” (Maria Daiane), reforçando que a transmissão de sensações e emoções ocorria mesmo fora do palco.

A percepção de que estávamos realizando a cena pela primeira vez fora do papel intensificou a relevância da experiência. Saber que a dramaturgia se desdobraria em diferentes plataformas digitais tornou o trabalho criativo mais significativo. Concordando com Emerson Diniz Pereira, “a história respirava também fora do palco”, mostrando que a narrativa transmídia exigia atenção a múltiplas camadas conectadas e coerência entre elas.

Durante a preparação, a equipe trabalhou de forma colaborativa para alinhar a dramaturgia com os recursos transmídia, de modo que cada plataforma digital —

provocar reflexões e sensações novas no público. A tentativa de criar uma “presença virtual” do pai em cena, por meio da live, tensionou os limites entre o íntimo e o público, o ficcional e o real.

Além disso, ao adotar uma abordagem colaborativa no processo de criação com a colega Daiane Alves, e ao envolver tecnologia como linguagem e como desafio (dado o problema técnico da internet), aproximamo-nos da noção de “processo expandido”, onde o erro e a adaptação também fazem parte da estética final da obra (De Marinis, 1993).

Assim, a cultura da convergência foi tanto tema quanto ferramenta em nosso experimento, contribuindo para uma dramaturgia que dialoga com o tempo presente, com os modos contemporâneos de se relacionar e com os recursos disponíveis à arte em rede.

Por conseguinte, a convergência entre teatro, tecnologia e narrativa transmídia representa uma transformação fundamental na arte cênica na era digital. A experimentação artística nesse contexto proporciona novas formas de expressão e interação, redefinindo a relação entre palco e público. Entretanto, esses avanços impõem desafios que exigem uma abordagem crítica e cuidadosa, garantindo que as inovações tecnológicas se integrem de maneira a preservar a essência e a autenticidade do teatro enquanto forma artística.

Esta pesquisa adota como principal metodologia o processo criativo, entendido como caminho investigativo que emerge da prática artística e da reflexão crítica sobre ela. No campo das artes cênicas, o processo criativo é reconhecido como um meio legítimo de produção de conhecimento, pois permite que o artista-pesquisador investigue, experimente e reflita sobre sua própria prática (Almeida, 2019). Assim, a construção do espetáculo *Senta-se e Sinta* foi documentada e analisada ao longo de suas etapas — da concepção à realização — considerando tanto os aspectos estéticos quanto as escolhas técnicas envolvidas na integração de recursos digitais e estratégias transmídia.

Além do processo criativo como método de investigação, a pesquisa foi fundamentada por um referencial teórico que inclui autores como Jenkins (2016), Scolari (2019), Ferreira e Santos (2020), Dubatti (2015), Boechat (2020) e Salazar (2022), os quais abordam conceitos como cultura da convergência, narrativas digitais, participação do público e teatro expandido. Esses estudos forneceram uma base sólida para compreender como as práticas transmídia podem potencializar o

incluindo podcast no Anchor e live no Instagram realizada pelo personagem Otávio — se tornasse parte integrante da narrativa. Como descrevi, “antes mesmo da ação presencial, a história já estava sendo contada nas plataformas digitais”, evidenciando que os meios digitais não eram meros suportes, mas componentes essenciais da dramaturgia.

A experiência também destacou os desafios de articular diferentes linguagens em harmonia. Conforme Maria Daiane observou, um dos principais desafios foi “articular recursos visuais, sonoros, corporais e textuais sem que competissem entre si”, garantindo que cada elemento potencializasse a narrativa em vez de fragmentá-la. Essa integração permitiu explorar novas camadas de significado e aprofundar a compreensão dramatúrgica da cena.

A experiência reforçou a importância da experimentação e da coautoria no processo criativo. Conforme Emerson Diniz Pereira relata, a proposta transmídia exigiu que ele considerasse a cena como parte de um todo maior, em diálogo com materiais produzidos em outras mídias, ampliando sua percepção sobre o papel do ator em processos híbridos e contemporâneos. Essa vivência revelou que a integração de múltiplas linguagens torna a performance mais dinâmica e rica em possibilidades expressivas.

Por conseguinte, o desenvolvimento de *Senta-se e Sinta* constituiu um marco criativo, colaborativo e investigativo, evidenciando que a narrativa transmídia pode ser estruturante na construção de uma experiência dramatúrgica inovadora. A análise das reflexões próprias e dos relatos de outros participantes permitiu compreender que a prática artística é simultaneamente poética, experimental e investigativa, reforçando a dramaturgia como um processo vivo, sensível e transformador.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O experimento artístico *Senta-se e Sinta* proporcionou uma vivência singular de criação cênica integrada à linguagem da narrativa transmídia, evidenciando os impactos da convergência midiática nas artes do palco. Como resultado prático, observou-se um processo criativo que rompe com a linearidade tradicional do teatro, promovendo uma encenação distribuída em múltiplas plataformas e momentos, o que ampliou as possibilidades expressivas da dramaturgia e diversificou os modos de construção da cena.

A utilização do WhatsApp, Instagram e da linguagem da foto performance como extensões narrativas possibilitou o desenvolvimento da narrativa antes da apresentação presencial, oferecendo novas camadas de construção dramatúrgica. Esse desdobramento da dramaturgia em meios digitais evidenciou os conceitos discutidos por Jenkins (2016, 2019), especialmente no que diz respeito à cultura participativa e à inteligência coletiva. A encenação não ficou restrita ao palco: a narrativa se desdobrou em múltiplos formatos, criando diferentes pontos de entrada para a história e ampliando a complexidade da experiência criativa.

Apesar dos resultados positivos, o processo enfrentou desafios significativos. O principal deles foi a instabilidade da transmissão da live no Instagram durante a apresentação, devido a problemas técnicos com a internet. Esse imprevisto exigiu uma adaptação imediata, revelando a vulnerabilidade de depender fortemente de recursos tecnológicos. Por outro lado, essa limitação reforçou o caráter processual e colaborativo da obra, evidenciando que imprevistos podem ser incorporados de maneira produtiva à estética final, conforme aponta De Marinis (1993).

Outro resultado importante foi o aprofundamento da tensão dramática da narrativa, que tratava da relação distante entre pai e filho. A encenação em meios digitais, como a simulação de videochamada, reforçou a frieza dos vínculos mediados por tecnologia, permitindo uma exploração mais intensa da dramaturgia e dos efeitos simbólicos da narrativa. A tecnologia, nesse sentido, não apenas expandiu o teatro, mas também tensionou a cena, questionando limites e possibilidades da narrativa dramatúrgica.

A escolha dos espaços cênicos — o escritório e a casa do pai — contribuiu para a construção simbólica e visual da narrativa. A ambientação realista fortaleceu a coerência da linguagem transmídia, uma vez que as imagens e vídeos produzidos nas plataformas digitais complementaram o universo diegético da obra, oferecendo maior densidade à narrativa e às ações dos personagens.

Em termos de aprendizado, o trabalho proporcionou experiências significativas nas áreas de dramaturgia expandida, produção de conteúdo digital e gestão de processos criativos. A parceria com a pesquisadora Daiane Alves foi decisiva, mostrando que a colaboração, a escuta e a abertura ao improviso são componentes essenciais para a criação artística contemporânea. O processo revelou que a prática colaborativa contribui para soluções criativas diante de imprevistos técnicos e desafios de construção narrativa.

A experiência também destacou a importância da criação coletiva e da escuta ativa, conforme analisado por Almeida (2019). O trabalho conjunto permitiu a construção compartilhada da narrativa transmídia, demonstrando que a colaboração favorece a emergência de soluções estéticas inovadoras e consolida uma abordagem criativa descentralizada e flexível, capaz de integrar diferentes linguagens em harmonia.

Os resultados obtidos corroboram a visão de Costa (2021) sobre a relevância das práticas transmidiáticas na contemporaneidade. A articulação entre diferentes suportes — vídeo, foto performance, redes sociais e encenação presencial — evidenciou que a narrativa transmídia pode funcionar como um elemento estruturante da dramaturgia, criando camadas complementares que ampliam a densidade expressiva da obra. Essa prática está em sintonia com Rosa (2021) e Dubatti (2015), que destacam a transmídia como estratégia para construção de universos ficcionais complexos, adaptáveis e imersivos.

Em síntese, o experimento artístico *Senta-se e Sinta* demonstra que a narrativa transmídia pode ser uma ferramenta potente para o teatro contemporâneo, desde que empregada com intencionalidade, criticidade e sensibilidade. A articulação entre dramaturgia, tecnologia e múltiplos meios amplia as possibilidades expressivas e comunicativas da cena, oferecendo uma experiência dramática mais rica, multifacetada e inovadora, alinhada às transformações da produção artística na era digital.

5 CONCLUSÃO

O presente estudo partiu da problematização sobre como a convergência entre teatro e tecnologias digitais pode transformar as práticas dramáticas contemporâneas, especialmente por meio da narrativa transmídia. O objetivo principal foi investigar, a partir da experiência vivida no experimento artístico *Senta-se e Sinta*, de que maneira o uso de plataformas digitais e mídias sociais pode ampliar a construção narrativa e o engajamento do público no teatro contemporâneo.

Ao longo da pesquisa, foi possível constatar que a integração das mídias digitais ao fazer teatral não só amplia as possibilidades narrativas, como também promove uma experiência mais imersiva e participativa para o espectador. A utilização de recursos transmídia possibilitou a expansão do universo ficcional para além do palco, rompendo os limites tradicionais da encenação e oferecendo múltiplos pontos

de acesso à narrativa. Dessa forma, os objetivos propostos foram plenamente atendidos, evidenciando a capacidade do teatro em se reinventar e dialogar com as novas linguagens digitais.

Este experimento artístico reafirma que a narrativa transmídia representa um caminho promissor para o teatro contemporâneo, ampliando sua dimensão expressiva e interativa. Ao romper com as barreiras entre o espaço físico do palco e o universo digital, essa abordagem transforma o conceito de experiência teatral, convidando tanto artistas quanto pesquisadores a explorarem novas possibilidades criativas e comunicativas na arte cênica atual.

Em síntese, a experiência de desenvolver *Senta-se e Sinta* proporcionou uma reflexão profunda sobre o uso da tecnologia na dramaturgia e sobre a relação entre teatro e narrativa transmídia. O trabalho demonstrou que as mídias digitais não apenas ampliam o alcance das produções teatrais, mas também potencializam a experiência estética e emocional do público, criando formas de engajamento e interação. Mais do que um experimento acadêmico, a experiência artística se tornou uma experiência marcante, tanto para os envolvidos na criação quanto para aqueles que tiveram a oportunidade de vivenciá-la.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, R. C. de. **O processo criativo no teatro contemporâneo: práticas colaborativas e experimento**. São Paulo: Annablume, 2019.

BARBOSA, J. **Teatro digital e novas formas de dramaturgia**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

BOECHAT, P. A. **Narrativas expandidas: a construção de universos transmídia na era digital**. Rio de Janeiro: Edições UFRJ, 2020.

BONA, R. J. **Os trapalhões e a comunicação midiática: a concepção de uma narrativa Transmídia Made in Brazil**. Tese (Doutorado em Comunicação e Linguagens) – Centro de Comunicação e Linguagens. Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2016

COSTA, A. M. Cultura participativa e convergência midiática: interações na era digital. **Revista de Comunicação e Mídia**, v. 15, n. 3, p. 45-63, 2021.

COSTA, M.; MARIN, T. Envelhecimento e solidão: impactos psicológicos na terceira idade. **Revista Brasileira de Psicogerontologia**, v. 22, n. 1, p. 45-63, 2019.

DUBATTI, Jorge (ed.). **El teatro latinoamericano en el siglo XXI**. Buenos Aires: Ediciones del CCC, 2015.

DA CUNHA CHACEL, M. C. **Audiência Transmídia: uma proposta de conceituação a Partir das telenovelas da Rede Globo**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Centro de Artes e Comunicação. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

DE FRANÇA, P. G. **A Aprendizagem Transmídia na Sala de Aula: Potencialidades de Letramento Midiático**. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015.

FERREIRA, L.; SANTOS, R. **Narrativas digitais e teatro: novas formas de imersão do espectador**. Cadernos de Artes Cênicas, v. 18, n. 2, p. 98-114, 2020.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2016.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. **Spreadable media: creating value and meaning in a networked culture**. New York: NYU Press, 2018.

LÉVY, P. **Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 2017.

LÓPEZ, A. **Transmedia and Intellectual Property: New Challenges in the Digital Age**. Cambridge University Press, 2020.

MONTEIRO, A.; SILVA, P. Teatro e sensibilização social: o impacto das narrativas contemporâneas. **Revista de Estudos Teatrais**, v. 30, n. 2, p. 77-95, 2022.

MURRAY, J. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. MIT Press, 2017.

PRIMO, A. **Conectados e isolados: paradoxos da comunicação digital**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2022.

ROCHA, M.; ALMEIDA, F. Emoção e engajamento no teatro transmídia. **Revista Brasileira de Artes Cênicas**, v. 12, n. 1, p. 56-71, 2017.

ROSA, M. P. **A transmídia e o impacto na construção de universos narrativos**. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 2021.

ROSE, F. **The Art of Immersion: How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories**. W. W. Norton & Company, 2019.

RUTTER, J. **Transmedia Practices and Popular Culture**. Palgrave Macmillan, 2021.

RYAN, M. L. **Narrative across media: the languages of storytelling**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2020.

SALAZAR, F. **Engajamento digital e narrativa transmídia: como o público influencia conteúdo interativo**. Barcelona: Editorial UOC, 2022.

SALGADO, M.; LIMA, R. **Narrativas digitais no teatro: perspectivas e desafios**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2021.

SANDERS, J. **Adaptation and Appropriation**. Routledge, 2017.

SCOLARI, C. A. **Transmedia storytelling: new ways of communicating in the digital age**. Barcelona: Editorial UOC, 2019.

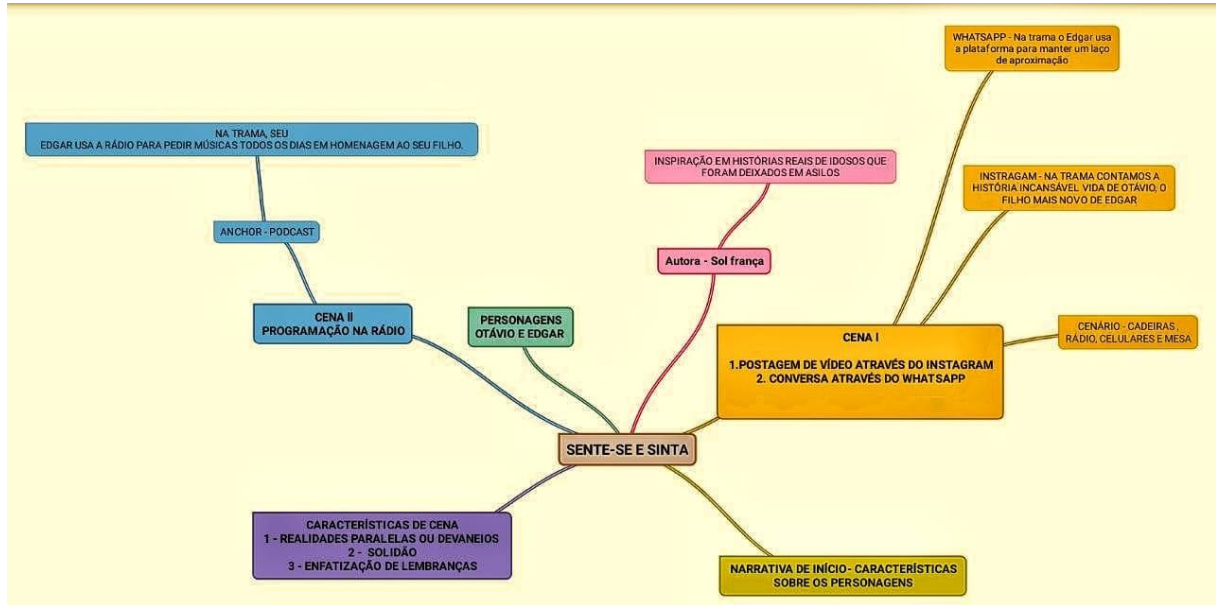
SILVA, L. A.; OLIVEIRA, R. B. **Narrativas transmídia na educação: potencialidades e desafios**. Educação & Sociedade, v. 43, n. 1, p. 123-140, 2022.

SILVA, R. B. **Narrativas transmídia na educação: explorando novos métodos de aprendizagem**. Porto Alegre: Editora Penso, 2018.

STANISLAVSKI, Constantin. **A criação de um papel**. Tradução de Elizabeth Reynolds Hapgood. Nova York: Theatre Arts Books, 1961.

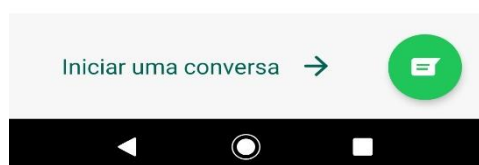
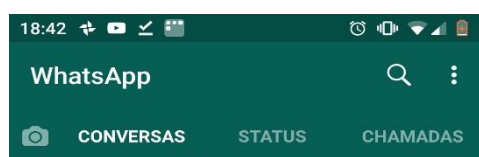
7 APÊNDICES

IMAGEM 01: A Metodologia da Dramaturgia em Ação: Experimento Artístico em Desenvolvimento



EDGAR BOFFIN

REALIDADE



DEVANEIO





Edgar

Deus seja louvado



Conta

Privacidade, segurança, mudar número

OTAVIO BOFFIN

REALIDADE.

DEVANEIO



designed by freepik

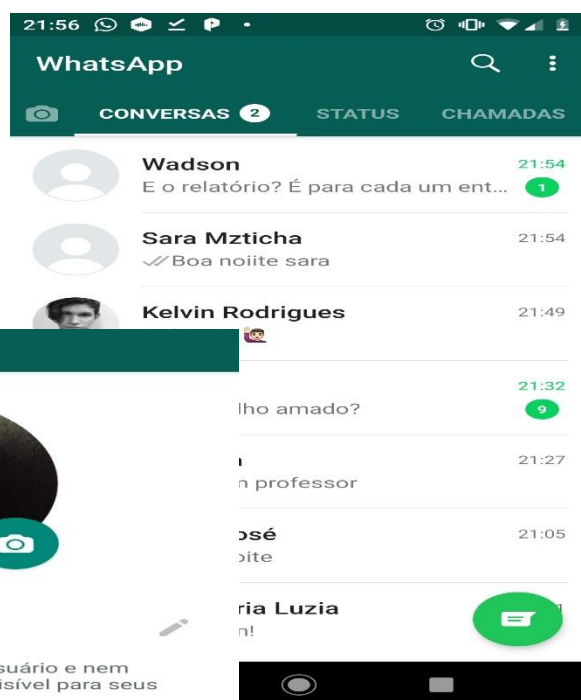


Perfil



Nome
Otavio Boffin

Esse não é seu nome de usuário e nem seu PIN. Esse nome será visível para seus contatos do WhatsApp.





LINK DO INSTAGRAM DO OTAVIO

[HTTPS://WWW.INSTAGRAM.COM/INVITES/CONTACT/?I=12FLFKBNHA21J&UTM_CONTENT=8SLA506](https://www.instagram.com/invites/contact/?i=12FLFKBNHA21J&utm_content=8SLA506)