PESQUISA/INICIAÇÃO CIENTÍFICA - PESQUISA/ INICIAÇÃO CIENTÍFICA

DESIGN INTERATIVO EM PRODUÇÕES DO NÚCLEO DE ESTUDOS DA CENA CONTEMPORÂNEA

Karen Lombardi (karenbiancalombardi@gmail.com)

Braz Pinto Junior (brazpjr@gmail.com)

Este trabalho apresenta uma análise do espetáculo Prometeu Conectado, produzido pelo Núcleo de Estudos da Cena Contemporânea (NUENCENA), grupo de pesquisa coordenado pelo prof. Dr. Braz Pinto Junior (UFGD). Com foco na utilização de estratégias de design interativo como recurso dramatúrgico e cênico a pesquisa examina como elementos digitais como vídeos, projeções, áudios e recursos de inteligência artificial foram integrados à encenação não apenas como suporte visual ou estético, mas como parte estruturante da narrativa, contribuindo para a construção de atmosferas, relações e sentidos. O espetáculo propõe uma releitura contemporânea do mito grego de Prometeu, situando-o em um contexto de hiperconectividade digital. Na encenação, Prometeu (apelidado de Prommy) é o único ator fisicamente presente em cena, enquanto os demais personagens aparecem por meio de vídeos e áudios pré-gravados. Essa escolha reforça a estética de uma videochamada e evidencia a distância física e simbólica entre as figuras, ampliando a sensação de isolamento e mediação tecnológica. A pesquisa discute ainda como esses elementos digitais funcionam como “personagens” e “cenários vivos”, capazes de representar memórias, estados subjetivos e espaços inacessíveis de forma mais eficaz do que a cenografia física tradicional. Nesse sentido, a pesquisa apresenta como exemplo o processo de

construção virtual da personagem Bia Bell, um dos avatares que interagem com o protagonista Prommy, no espetáculo. Reflete-se, ainda, sobre as implicações dessa mediação na presença do ator: sem possibilidade de improviso diante de materiais gravados, o elenco de apoio precisou desenvolver maior precisão e consciência de suas falas, resultando em um processo de atuação diferenciado e mais controlado. Além de analisar os aspectos técnicos e narrativos, o artigo aborda o debate sobre os limites entre artes cênicas e artes visuais, já que a montagem se apropria de linguagens e técnicas típicas do cinema, da edição e da animação digital. Sustenta-se que a fusão de linguagens é não apenas inevitável, mas constitutiva do teatro contemporâneo, que se reinventa ao incorporar novos meios para atingir experiências sensíveis e multidimensionais. Por fim, Prometeu Conectado é apresentado como exemplo de como o design interativo pode expandir o alcance narrativo e estético de uma peça, criando um ambiente híbrido que dialoga com a realidade tecnológica do público atual. Mais do que recurso ilustrativo, a tecnologia torna-se parte integrante da dramaturgia, transformando o palco em um espaço de interação sensorial e simbólica entre o físico e o virtual. Agradecimento: Este trabalho contou com o apoio do PIBIC – Bolsa FUNDECT, que possibilitou o desenvolvimento da pesquisa.

Palavras-chave: design interativo; teatro digital; dramaturgia contemporânea.