

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO  
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS  
MESTRADO EM ARTES CÊNICAS**

**JOANDERSON SOUSA FERREIRA**

**INTERMIDIALIDADE E RECEPÇÃO:** O entrecruzamento da teoria teatral às  
práticas televisivas em “As Aventuras de Palita.”

**SÃO LUÍS, 2025**

**JOANDERSON SOUSA FERREIRA**

**INTERMIDIALIDADE E RECEPÇÃO:** O entrecruzamento da teoria teatral às práticas televisivas em “As Aventuras de Palita.”

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), como requisito para conclusão de Mestrado em Artes Cênicas.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Larissa Leda Fonseca Rocha.

**SÃO LUÍS, 2025**

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

Sousa Ferreira, Joanderson.

INTERMIDIALIDADE E RECEPÇÃO : o entrecruzamento da teoria teatral às práticas televisivas em As Aventuras de Palita. / Joanderson Sousa Ferreira. - 2025.

96 p.

Orientador(a): Larissa Leda Fonseca Rocha.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas/cch, Universidade Federal do Maranhão, Ufma, 2025.

1. Intermidialidade. 2. Teatro. 3. Televisão. 4. Recepção. 5. Experiência. I. Fonseca Rocha, Larissa Leda. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, a Nossa Senhora e a todos os meus guias espirituais, que, como estrelas silenciosas no firmamento da alma, me conduziram por caminhos tortuosos, iluminando a jornada mesmo quando as sombras da saúde e das adversidades pessoais tentavam apagar o brilho do sonho.

À minha orientadora, Larissa Leda, mulher de saber profundo e coração generoso, que nunca soltou a minha mão, mesmo quando as tempestades internas rugiam. Sua presença foi farol, sua paciência foi porto seguro e por isso, minha eterna reverência.

Aos meus pais, Joelson Gomes Ferreira e Francisca Edina Neri de Sousa, alicerces de carne e afeto, que plantaram em mim a semente do querer e regaram com sacrifício e amor incondicional. Sem vocês, eu não seria. Este trabalho é flor do jardim que juntos cultivamos e que ainda há de florir mais, para que o orgulho de vocês transborde como rio em cheia.

À minha irmã Juliana Sousa Ferreira, companheira de risos e de silêncios, que transformou dias cinzentos em arco-íris com sua leveza.

À minha irmã Júlia Fernanda de Sousa Ferreira, porto seguro nos mares revoltos, que nunca me deixou à deriva.

À minha sobrinha Elisa Ferreira Cantanhede, luz pura que me lembra, a cada abraço, que o amor é a maior magia do mundo.

À minha avó Feliciana, raiz profunda da árvore que sou. Você me ensinou que o cuidado é oração, que a confiança é ponte, que o amor de família é o único solo que nunca falha. Sua voz ecoa em mim como canção antiga.

Ao meu amigo Thiago Vinícius, irmão de alma, que todos os dias me liga para dizer: você é forte. Sua voz é âncora, sua fé em mim é vela que nunca se apaga.

À minha amiga Isadora Campos, que desde a infância me ensinou que cair é parte do voo e que, nos dias mais escuros, ainda assim, lembra de mim com carinho de irmã.

Ao amigo Lucas Vinícius, que me ensinou que sonhar é lutar, e que a energia positiva é combustível para atravessar desertos.

Às amigas Sabrina e Melissa, mulheres de fogo e riso, que me lembram que chorar é humano, mas sorrir é revolução. Vocês me acolheram como quem acolhe um pássaro ferido e me devolveram as asas.

Aos amigos Ronaldy Matheus e Ivo Borgneth, que viram em mim o pesquisador e o artista antes mesmo de eu me reconhecer. Apesar das diferenças, o que prevaleceu foi o amor raro, verdadeiro, eterno.

Aos amigos Kaique, Marianne, Adriane, Bárbara e Mayara, que me receberam de braços abertos no Tocantins, que seguraram minha mão nos dias de docente perdido, que me ajudaram a costurar as últimas linhas desta dissertação. Vocês são prova de que amizade também se constrói em terras novas.

À minha amiga e professora Michelle Cabral, que confiou em mim desde o primeiro sim, que me ensinou que arte e pesquisa são irmãs, que acreditou no meu potencial quando eu duvidava. Você é espelho e farol.

Aos amigos Carlos Costa, Diana Mattos, Ricardo Torres e James, que moldaram o artista que hoje respira neste texto. Vocês são parte do palco da minha vida.

E, por fim, a mim mesmo Joanderson Sousa Ferreira agradeço por não ter desistido. Por ter chorado no escuro e ainda assim acendido a luz. Por ter carregado pedras e, com elas, construído castelos. Por ter aprendido que a fraqueza é só o avesso da força. Esta dissertação não é só um trabalho acadêmico é prova de que, mesmo com o corpo doente e o coração partido, a alma pode voar. E voou.

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo identificar e analisar comparativamente experiências de recepção a partir da obra televisiva “As Aventuras de Palita”, considerando os modos de intermidialidade presentes na série, que, por sua vez, foi produzida na cidade de São Luís-MA. Sob os conceitos de convívio e tecnovívio de Jorge Dubatti (2016), destacando a singularidade do teatro por meio de interações diretas, e a distância física mediada por dispositivos tecnológicos, assim, como os conceitos de mídia (CLUVER, 2012) e intermidialidade (RAJEWSKI, 2012), esta pesquisa se caracteriza como um estudo de caso, de caráter etnográfico (ESTEVES, 1998) através de um processo interpretativo de dados e escritas que leve em consideração as questões sociais, políticas e histórias destes espectadores, exigindo a exploração de reflexões teóricas para evidenciar as transformações na comunicação nas mídias: Teatro e televisão.

**Palavras-chave:** Intermidialidade; teatro; televisão; recepção; experiência.

## ABSTRACT

This research aims to identify and comparatively analyze reception experiences from the television work “As Aventuras de Palita”, considering the modes of intermediality present in the series, which, in turn, was produced in the city of São Luís-MA. Under the concepts of conviviality and technoviviality of Jorge Dubatti (2016), highlighting the singularity of theater through direct interactions, and the physical distance mediated by technological devices, as well as the concepts of media (CLUVER, 2008) and intermediality (RAJEWSKI, 2012), this research is characterized as a case study, of an ethnographic nature (ESTEVES, 1998) through an interpretative process of data and writings that takes into account the social, political and historical issues of these spectators, requiring the exploration of theoretical reflections to highlight the transformations in communication in the media: Theater and television. This report presents some conclusions regarding the experience of actors and spectators in different zones, whether in the same space-time, or in the same time but not in the same space.

**Keywords:** Intermediality; theater; television; reception; experience.

**LISTA DE IMAGENS**  
**LISTA DE IMAGENS**

Imagen 1 Prazer Palita.....	09
Imagen 2 Ensaios pelo <i>Google Meet</i> .....	12
Imagen 3 Experimentação com a câmera .....	13
Imagen 4 Vilões Doutor Sem Graça e Madame Passarela.....	15
Imagen 5 Gravação da chegada do prefeito ao circo.....	15
Imagen 6 Início das gravações.....	16
Imagen 7 Gravação no circo.....	16
Imagen 8 Palita no trapézio.....	57
Imagen 9 Palita arruaçando – supermuié .....	58
Imagen 10 Doutor Sem Graça, o "vilão careca" segundo a entrevistada.....	79
Imagen 11 Exibição da série para escolas.....	84
Imagen 12 Exibição da série para escolas no período da manhã.....	85
Imagen 13 Confronto entre Palita e Doutor Sem Graça.....	88
Imagen 14 Palita sorrindo no set de gravação.....	89
Imagen 15 Até a próxima (um até logo do elenco) .....	93
Imagen 16 Tchau pessoal, até a segunda temporada?.....	93

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	08
<b>CAPÍTULO 1: Intermidialidade – Da teoria teatral e das práticas televisivas em “As Aventuras de Palita” .....</b>	10
1.1 Raíz da pesquisa .....	10
1.2. Do grupo de pesquisa à criação da série.....	17
1.3. Principais teorias e conceitos relacionados a intermidialidade.....	18
1.4. Transposição, combinação e referências intermediáticas.....	26
<b>CAPÍTULO 2: Espectador e telespectador: Convivio e Tecnovívio.....</b>	<b>31</b>
2.1. Convívio, tecnovívio e suas respectivas interações.....	36
<b>CAPÍTULO 3: Categorias teóricas e metodológicas: Como e onde observar a recepção?.....</b>	<b>49</b>
3.1 Abordagem Metodológica.....	49
3.2 Categorias de Análise da Recepção.....	52
3.2 Análise do Universo Narrativo da Palita: Teatro, literatura e audiovisual.....	56
<b>CAPÍTULO 4: Da experiência teatral à televisiva: As Aventuras de Palita e um devir aos possíveis acontecimentos formais e estéticos.....</b>	<b>63</b>
4.1 Experiência dos Entrevistados.....	63
4.2 Fechando o arco das entrevistas .....	80
4.3 Retomada da pesquisa.....	83
4.4 A transposição da Experiência Teatral para a televisão: Atuação, Roteiro e Recepção.....	88

## INTRODUÇÃO

Esta dissertação surge de uma inquietação vivida tanto no campo artístico quanto no acadêmico: de que maneira o teatro, uma arte fundamentalmente presencial, se modifica ao interagir com as linguagens da televisão e do audiovisual? Essa questão começou a ganhar relevância no contexto de um mundo paralisado pela pandemia de COVID-19, quando as limitações ao contato físico tornaram imprescindível a reinvenção do conceito de encontro e convivência artística. Nesse contexto de distanciamento e incerteza, surgiu o interesse em entender como as artes cênicas poderiam permanecer ativas, ultrapassando fronteiras e interagindo com outras mídias.

A participação no grupo de pesquisa Encenação e Corporeidades – CENACORPO/CNPq, vinculado ao Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e coordenado pela professora Michelle Cabral, serviu como ponto de partida para este estudo. Foi nesse ponto que os primeiros passos para a criação da série *As Aventuras de Palita* começaram a ser dados. A proposta inicial, chamada “Teatro e Intermidialidade: Dos Palcos à Tela da TV, Conexões entre Arte e Comunicação”, tinha como objetivo examinar a presença das linguagens teatrais em programas de televisão, com foco especial nas produções locais. À medida que as discussões avançavam e a pesquisa precisava ser adaptada à nova realidade causada pelo isolamento social, o conceito se expandiu, transformando-se em um autêntico campo de experimentação estética, técnica e conceitual.

A pandemia causou uma mudança significativa tanto nos métodos de produção artística quanto na maneira como o público interagia com a arte. Com as salas de teatro fechadas e os ensaios suspensos, os artistas tiveram que buscar alternativas para seguir criando. Nesse cenário, as plataformas digitais e as ferramentas de videoconferência, como o Google Meet, transformaram-se em locais para encontros, criações e resistência. Privado de sua natureza presencial, o teatro foi forçado a se reinventar no formato digital. Desse modo, a série *As Aventuras de Palita* emerge não somente como um produto audiovisual, mas como um experimento intermidiático que espelha as tensões, os obstáculos e as oportunidades dessa transposição entre diferentes linguagens.

A palhaça Palita, personagem interpretado pela atriz e pesquisadora Michelle Cabral, foi o elemento central nessa transição entre o teatro e a televisão. Sua carreira, que começou nos palcos de rua e depois se deslocou para o audiovisual, forneceu o conteúdo necessário para explorar o fenômeno da intermidialidade sob os ângulos da atuação, do texto e da recepção. A série foi criada de maneira colaborativa, reunindo artistas, técnicos e pesquisadores que, apesar das dificuldades trazidas pela pandemia, se esforçaram para preservar a experiência teatral, mesmo que por meio de tecnologias.

Imagen 1: Prazer, Palita!



Fonte: Arquivos pessoais (2021)

Assim, este estudo não se restringe à análise de um produto cultural específico, mas também considera as circunstâncias que possibilitaram essa produção e o período histórico em que ocorreu. Além de uma análise teórica, ela simboliza uma trajetória vivida – um ato de resistência e reinvenção artística frente às adversidades. Durante essa jornada, a intermidialidade se apresenta tanto como um conceito quanto como uma prática dinâmica, permeada por vivências, emoções e aprendizados.

O diálogo entre teatro e televisão, objeto deste estudo, vai além de uma simples interação entre duas formas de arte; trata-se de uma investigação sobre como as mídias se afetam reciprocamente e como artistas e espectadores se

transformam nesse processo. Com base em conceitos como convívio e tecnovívio (Dubatti, 2016), além das reflexões sobre mídia e intermidialidade (Rajewsky, 2012; Cluver, 2008; Moser, 2006), este estudo propõe uma análise comparativa das experiências de recepção teatral e televisiva da personagem Palita, examinando como essas experiências se manifestam em diferentes tempos e espaços.

Assim, esta dissertação está estruturada para traçar um caminho que vai da teoria à prática e da criação à recepção. O primeiro capítulo aborda a intermidialidade com base na teoria teatral e nas práticas televisivas de *As Aventuras de Palita*, situando o processo de pesquisa e criação da série no contexto. O segundo capítulo aborda a conexão entre espectador e telespectador, fundamentando-se nos conceitos de convívio e tecnovívio, e investiga as maneiras como corpos e tecnologias interagem. O terceiro capítulo expõe as categorias teóricas e metodológicas empregadas na análise da recepção, considerando as formas de observar e interpretar as reações do público em relação às diversas mídias. Por último, o quarto capítulo examina os resultados e considerações derivadas das entrevistas conduzidas, conectando as dimensões teóricas e práticas que atravessam esta investigação.

Ao revisitar as vivências passadas e os referenciais teóricos que embasam esta pesquisa, percebo que refletir sobre a intermidialidade é também considerar as mudanças nas maneiras de existir e se comunicar no mundo. Se o teatro sempre foi uma arte da presença, o que ocorre quando essa presença passa a ser intermediada? Essa questão, que orientou cada fase deste trabalho, continua sendo um convite para seguir refletindo, criando e explorando as diversas trajetórias que a arte pode trilhar, dos palcos às telas, e das telas de volta à vida.

## 1. CAPÍTULO 1: Intermidialidade – Da teoria teatral e das práticas televisivas em “As Aventuras de Palita”

### 1.1 Raíz da pesquisa

Antes de chegar ao mestrado e direcionar meu olhar para a recepção do telespectador ao assistir à série televisiva *As Aventuras de Palita*, bem como para

aquele espectador que teve acesso à peça em seu contexto teatral, houve um percurso de investigações anteriores que pavimentaram esse caminho.

Em momentos distintos, outras pesquisas voltaram-se primeiro para o ator, com suas técnicas, modos de criação e presença em cena no teatro e adaptando estas questões para a televisão e, posteriormente, para o texto dramático, buscando compreender as estruturas narrativas e simbólicas que compõem o universo de *Palita* na dramaturgia teatral e sendo adaptado para o roteiro televisivo.

Foi a partir dessas experiências e reflexões que nasceu a ideia que hoje se desenvolve neste trabalho. Esse percurso, que parte da prática cênica e chega ao olhar do público, revela não apenas um movimento de amadurecimento acadêmico, mas também o desejo de compreender como a arte teatral e audiovisual se encontram no campo da recepção, produzindo sentidos, afetos e leituras múltiplas.

O projeto de pesquisa Teatro e Intermidialidade: dos palcos à tela da TV, conexões entre arte e comunicação, pontapé inicial para chegar-se a esta dissertação, desenvolvido entre agosto de 2020 e julho de 2021, foi realizado em um contexto desafiador, marcado pela pandemia de Covid-19. As restrições impostas pelas medidas sanitárias limitaram significativamente as etapas presenciais da pesquisa, exigindo adaptações no processo criativo e investigativo. Reuniões realizadas por meio da plataforma Google Meet, em horários flexíveis, permitiram os primeiros passos do projeto, que incluiu a escrita e revisão de roteiros, a seleção da equipe técnica, a definição e preparação do elenco, reuniões de análise técnica e, por fim, a gravação dos episódios.

A pesquisa foi enriquecida por referências acadêmicas e artísticas, como filmes, imagens e vídeos disponíveis no YouTube, especialmente de espetáculos da palhaça Palita, personagem central do projeto, interpretada por Michelle Cabral. Palita é a figura que guia o processo de intermidialidade, transitando dos palcos de rua e tablados para o ambiente televisivo. Para se familiarizar com a linguagem audiovisual, Michelle realizou trabalhos curtos em vídeo, enquanto a preparação do elenco também foi conduzida majoritariamente por meio de câmeras, devido à impossibilidade de encontros presenciais no início do projeto.

Após um longo processo, definiu-se que a série, intitulada *As Aventuras de Palita*, seria uma comédia infantjuvenil ficcional, composta por quatro episódios de 20 minutos em sua primeira temporada. A pré-produção ocorreu entre o final de 2020 e o início de 2021, com gravações iniciadas em junho de 2021, em São Luís,

Maranhão, respeitando as restrições sanitárias locais e as recomendações da Organização Mundial da Saúde (OMS).

Imagen 2: Ensaios pelo Google Meet



Fonte: Arquivos pessoais (2021)

A escolha do conceito de intermidialidade fundamenta-se na relação intrínseca entre as artes e as mídias, conforme destacado por Moser (2006). Segundo o autor, a interação entre diferentes formas artísticas frequentemente envolve questões intermidiáticas, mesmo que nem sempre de maneira explícita, considerando que toda arte carrega uma certa midialidade. No caso do teatro, uma arte marcada pela presença física e pela efemeridade, a transposição para o meio audiovisual apresenta desafios específicos. Dubatti (2016) argumenta que o teatro, enquanto experiência presencial, não pode ser plenamente recriado em vídeo, pois a gravação capta apenas informações sobre o acontecimento, e não o acontecimento em si. De acordo com ele:

O teatro não pode ser aprisionado em uma estrutura in vitro. Aquilo que se registra em gravações, filmagens ou transmissões via internet é informação sobre o acontecimento, não o acontecimento em si. Portanto, já não é teatro, mas uma zona de experiência territorial incapturável, imprevisível, efêmera e aurática (Dubatti, 2016, p. 129).

Essa distinção é central para compreender a intermidialidade no projeto, que busca explorar as transformações da linguagem teatral ao ser adaptada para o formato televisivo.

A pesquisa foi dividida em duas frentes principais: a escrita dos roteiros e a preparação do elenco para a construção dos personagens na série. A pandemia limitou a formação de uma equipe diversificada, de modo que os responsáveis pela escrita dos roteiros também acumularam funções na direção, produção e preparação do elenco. Essa sobreposição de papéis foi uma estratégia para superar as dificuldades impostas pelo contexto.

A criação de *As Aventuras de Palita* envolveu múltiplas camadas de experimentação, pesquisa e prática artística. O processo foi fundamentado em um percurso acadêmico que resultou em dois relatórios apresentados no Seminário de Iniciação Científica (SEMIC), com foco na atuação e na escrita do texto, além de uma pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) publicada em revista acadêmica. Essa trajetória teórico-prática foi essencial para a realização da série.

A investigação inicial concentrou-se na preparação do ator, analisando técnicas de atuação, improvisação e a construção da presença cênica em um contexto intermediário. Como o elenco era majoritariamente formado por atores teatrais com pouca ou nenhuma experiência no audiovisual, a pesquisa buscou responder à seguinte questão: como o ator, figura central no teatro e em outras mídias, lida com as novas linguagens que sua arte pode criar? Essa pergunta guiou a análise da transição do olhar do público, presente no teatro, para o olhar da câmera, que transforma o espectador em telespectador.

Imagen 3: Experimentação com a câmera



Fonte: Arquivos pessoas (2021)

No teatro, o ator controla a narrativa por meio de sua movimentação e presença física, enquanto no audiovisual, a câmera e a edição assumem esse controle (SILVA, 2019). A finalidade fundamental do ator, tanto no teatro como no cinema, é a criação de um personagem completo e vivo (OLIVEIRA, Junior, 2016, p. 45). Assim, a preparação do elenco envolveu ensaios que buscavam explorar a subjetividade do ator, alinhada às necessidades técnicas do audiovisual, mantendo a essência do personagem em meio às pausas e cortes típicos das gravações

A segunda frente da pesquisa voltou-se para a construção do texto, compreendido não apenas como um roteiro tradicional, mas como um elemento em diálogo com múltiplas mídias. A elaboração da bíblia da série<sup>1</sup> foi um marco importante, detalhando o universo narrativo, os personagens, os episódios e a estética da produção. Referências audiovisuais, como Chaves, Castelo Rá-Tim-Bum e Hoje é Dia de Maria, além de filmes circenses como O Palhaço e Os Saltimbancos Trapalhões: Rumo a Hollywood, inspiraram a identidade visual e narrativa da série.

A adaptação da personagem Palita para o audiovisual exigiu reformulações significativas. No teatro, Palita é uma palhaça atrapalhada, cujo alter ego, a Super-Muié, revela-se em um dos espetáculos. Na série, ela ganha superpoderes reais aos 15 anos, enfrentando vilões como o Dr. SemGraça, que busca eliminar a alegria do mundo e a personagem Madame Passarela que deseja harmonizar as pessoas a qualquer custo. Personagens secundários, como Jack Jones e Miss Banana, foram ajustados para atender às demandas narrativas do formato televisivo, enquanto novos personagens, como Poke, Mon e Aurora, foram criados para expandir o universo narrativo.

Imagen 4: Vilões Doutor Sem Graça e Madame Passarela

---

<sup>1</sup> A bíblia da série é um documento interno de produção audiovisual, elaborado pela equipe de roteiristas e criadores, que compila diretrizes detalhadas sobre o universo ficcional da obra seriada. Inclui descrições de personagens (histórico, personalidade, arcos narrativos), ambientação (locações, cronologia, regras do mundo), tom estilístico, temas centrais e arcos de temporada, servindo como referência para garantir consistência narrativa ao longo dos episódios e temporadas (THOMPSON, 2010; EPSTEIN, 2015)



Fonte: Arquivos pessoais (2021)

Imagen 5: Gravação da chegada do prefeito ao circo



Fonte: Arquivos pessoais (2021)

As reuniões iniciais, realizadas online, enfrentaram desafios como instabilidade de conexão e dificuldades na análise de improvisações por videoconferência. A ausência de interação presencial limitou a criação de um jogo cênico coletivo, sendo o celular e o computador ferramentas essenciais para a exploração do olhar da câmera. O uso de espelhos também foi uma estratégia para que os atores se tornassem seus próprios espectadores durante os ensaios.

Com a redução dos casos de Covid-19 em São Luís, Maranhão, reuniões presenciais foram realizadas, respeitando protocolos sanitários. A preparação

presencial, que durou cerca de um mês, envolveu improvisações, leituras de roteiro e ajustes sob a orientação da direção e da equipe de fotografia. As gravações, iniciadas em junho de 2021, culminaram na produção de quatro episódios, exibidos em outubro de 2021 na TV UFMA.

Imagen 6: Início das gravações



Fonte: Arquivos pessoais (2021)

Imagen 7: Gravação no circo



Fonte: Arquivos pessoais (2021)

A série *As Aventuras de Palita* representa um exercício de intermidialidade que transita entre o teatro e o audiovisual, explorando as tensões e possibilidades

dessa transição. A pesquisa busca ser enriquecida por novos relatos e análises, considerando a subjetividade e a experiência individual de cada receptor. Os capítulos subsequentes abordarão a recepção da obra, os conceitos de convívio e tecnovívio, e as categorias teóricas e metodológicas para análise da intermidialidade, aprofundando a relação entre teatro e televisão no universo narrativo de Palita.

## 1.2 Do grupo de Pesquisa à criação da série

Em 2018, o Grupo de Pesquisa Encenação e Corporeidades – CENACORPO/CNPq, vinculado ao Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), iniciou uma investigação sobre as relações entre o teatro e a televisão, sob a coordenação da professora Michelle Cabral. Nesse contexto, desenvolveu-se o projeto intitulado “Teatro e Intermidialidade: dos palcos à tela da TV, conexões entre arte e comunicação”.

Nos anos seguintes, definiram-se os caminhos metodológicos da pesquisa, com foco em leituras teóricas sobre intermidialidade, seus principais conceitos e exemplos, além das áreas de investigação – inicialmente, a relação entre dramaturgia e roteiro. A princípio, o estudo se concentrava em técnicas teatrais que pudessem auxiliar atores com pouca familiaridade com a televisão a construírem seus personagens na série. Após um longo processo, iniciou-se a etapa prática de criação da série.

O projeto demandava dois bolsistas, e fui eu, aluno do curso de Teatro, o escolhido para uma das vagas, junto com Geovane Camargo, estudante de Comunicação Social: Rádio e TV. Como bolsista de Teatro, concentrei-me na investigação dos métodos de atuação usados por atores teatrais, com o objetivo de ajudar esses artistas, todos com formação tradicional no teatro, a comporem seus personagens na série televisiva. Já Geovane Camargo dedicou-se à pesquisa das dramaturgias de “Palita Arruaçando” e “Palita no Trapézio” para elaborar o roteiro televisivo.

“Palita Arruaçando” é um espetáculo que mistura brincadeiras circenses e busca interatividade com os espectadores, que participam da “arruaça” – um espaço caótico que pode se transformar em um show de palhaçaria. Já “Palita no Trapézio” narra a história de Palita, que, sem trabalho nem lugar para morar, encontra a

oportunidade de se tornar trapezista no circo de Jack Jones, que a ignora. Esses espetáculos serviram de base para a construção da série.

Os espetáculos da palhaça Palita, originária de São Luís do Maranhão, foram o ponto de partida para definir os processos de montagem da série. Palita é uma personagem com uma trajetória que, além do teatro, já havia sido adaptada de uma história literária publicada pelo SESC-MA. Além disso, dois personagens acompanhavam suas peripécias: Jack Jones, o dono do circo, e Miss Banana, amiga de Palita, ambos incorporados à série.

O processo de construção da série transformou-se em um grande laboratório para estudantes dos cursos de Teatro e Rádio e TV da UFMA, mobilizando bolsistas e colaboradores voluntários interessados em investigar as relações entre duas linguagens historicamente imbricadas: o teatro e a televisão.

A série foi gravada com recursos da Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA) entre 2020 e 2021, durante o período de flexibilização das medidas contra a pandemia de COVID-19, com o primeiro episódio lançado em 17 de janeiro de 2025 na TV UFMA (Canal 16.1). As investigações da pesquisa concentraram-se no roteiro e na atuação.

A série, do gênero comédia infantojuvenil, conta com quatro episódios, sendo o último dividido em duas partes, e explora aspectos intermidiáticos não só na atuação e na dramaturgia/roteiro, mas também no figurino, na caracterização, na produção e nos recursos financeiros. Isso revela seu potencial para inúmeras análises de pesquisa.

As personagens escolhidas para compor a narrativa foram desenvolvidas a partir de um senso comum sobre os trabalhadores circenses, que faz parte do imaginário popular, buscando uma possível proximidade entre a série e as vivências pessoais de cada telespectador.

### 1.3 Principais teorias e conceitos relacionados a intermidialidade.

Os meios de comunicação moldam profundamente as relações interpessoais e permeiam o cotidiano com uma infinidade de textos e formatos, como notícias, reportagens, redes sociais digitais, e-mails e blogs. Nesse cenário dinâmico, torna-se necessário adaptar-se continuamente ao surgimento de novas tecnologias, linguagens e formas de expressão, que não apenas dinamizam a vida social, mas

também reorganizam o manejo dos bens simbólicos e transformam os modos de criar, transmitir e consumir produtos culturais. A interação constante com essas inovações tecnológicas exige dos indivíduos uma capacidade de ajustamento permanente, promovendo uma reconfiguração contínua das práticas comunicativas e culturais.

A influência das alterações tecnológicas nos séculos XX e XXI destaca-se pela rápida proliferação das mídias sociais digitais na sociedade em rede. A tecnologia acelerou as trocas de informações e transformou fundamentalmente a dinâmica dos modos de comunicação. A ascensão da internet, aliada a uma variedade de aplicativos e dispositivos móveis, ampliou significativamente as possibilidades de interação, criando um ecossistema comunicativo global e instantâneo. Como apontam Ghirardi, Rajewsky e Diniz (2020)

A revolução digital criou as condições para a ascensão de novas estratégias e formatos de expressão que, partindo de gêneros e mídias tradicionais (como o romance, a pintura ou a fotografia), os transformam radicalmente por meio de sua inserção em novos contextos midiáticos." (Ghirardi, Rajewsky, Diniz, 2020, pág. 13)

A digitalização promoveu a democratização dos meios de produção e disseminação de conteúdo, permitindo que indivíduos comuns se tornassem produtores culturais, desafiando as estruturas tradicionais de poder na comunicação. Essas mudanças não se restringem à introdução desse do cinema no meio digitalizado e, posteriormente, da televisão, mas envolvem a transformação radical de gêneros e mídias tradicionais ao inseri-los em novos contextos, como a passagem de obras teatrais para o formato televisivo. Essa transição não é meramente técnica, mas implica uma reconfiguração profunda das narrativas, das linguagens e das formas de recepção.

As mídias digitais, nesse cenário de crescimento e difusão exponencial, desempenham papéis centrais nas relações interpessoais e no uso individualizado do dia a dia. Elas não apenas mediam interações, mas redefinem a própria natureza do convívio social, criando comunidades virtuais, identidades híbridas e novas formas de expressão. Com a emergência de diversas linhas de pesquisa nos estudos do campo do teatro como intermidialidade, remediação, mídiação e adaptação, busca-se compreender as dinâmicas midiáticas e suas implicações na construção de sentidos na sociedade contemporânea. Essas abordagens teóricas

surgem como resposta à complexidade do fenômeno comunicativo atual, onde as fronteiras entre mídias se dissolvem.

Apesar do reconhecimento da importância dessas áreas de estudo, persistem desafios significativos no diálogo interdisciplinar, devido às diferenças na construção dos conceitos fundamentais e nas definições operacionais. Um exemplo claro é o conceito central de mídia no contexto teatral, que suscita divergências quanto à sua melhor definição. Para alguns, a mídia é um canal técnico; para outros, um sistema semiótico; para outros ainda, uma prática cultural. Essa multiplicidade de perspectivas enriquece o debate, mas também dificulta a consolidação de um arcabouço teórico unificado.

No entanto, dentro da ideia de relacionar o teatro como mídia, o termo intermidialidade ganha destaque especial, pois está intrinsecamente relacionado ao cruzamento de fronteiras entre mídias no contexto das humanidades, que inclui a concepção das artes como mídias (Cluver, 2012). A metáfora do cruzamento de fronteiras é poderosa e recorrente, evocando a ideia de hibridismo, fusão e transgressão. Ainda assim, há uma falta de consenso sobre a definição adequada de mídia, o que reflete a complexidade do fenômeno. A série *As Aventuras de Palita* situa-se precisamente nesse espaço liminar entre duas mídias o teatro e a televisão, desde sua ideia inicial até a concepção final e as reflexões teóricas que ela proporciona.

Cluver (2012) oferece uma definição que abarca as questões aqui discutidas de forma esclarecedora:

“Intermidialidade” é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de “arte”. Como conceito, “intermidialidade” implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de “cruzar as fronteiras” que separam as mídias. Porém, nos vários campos de estudos interessados nesse assunto — as ciências humanas, a antropologia, a sociologia, a semiótica, os estudos de comunicação e também todas as disciplinas de Estudos de Mídias — as discussões teóricas ainda começam com tentativas de construir a definição de “mídia” mais adequada e útil para esse discurso, e as soluções costumam variar nos diversos campos. (Cluver, 2012, pág. 09)

Ao explorar os meios físicos e técnicos utilizados na produção de signos em diversas mídias como o corpo humano, tintas, instrumentos musicais, máquinas fotográficas (Cluver, 2012, p. 9), destaca-se a aplicação desses meios na criação de

signos pictóricos, caracterizados pelo emissor para algum receptor. Esses signos não são neutros; carregam intencionalidade, contexto cultural e códigos específicos.

Nesse sentido, a mídia funciona como um meio de comunicação que transmite mensagens entre seres humanos por meio de transmissores adequados ao receptor (Cluver, 2012), servindo de base estrutural para discutir a intermidialidade. Com o surgimento das mídias cinema e televisão, percebe-se uma organização mais complexa do sistema midiático, onde a imagem em movimento e o som sincronizado criam uma nova gramática expressiva.

O vocábulo intermídia já aparece em 1812, nos escritos de Samuel Taylor Coleridge embora, como já se observou, ele o utilize em um sentido e em um contexto marcadamente diversos dos atuais (MÜLLER, 2012). Para lá de seu interesse histórico, essa utilização pioneira por Coleridge ajuda a compor a “longa [...] pré-história” do conceito de intermidialidade que, como sugere Müller, merece estudo particular (MULLER, 2012). (Ghirardi, Rajewsky, 2020, pág. 14)

Na comunicação, o conceito de mídia é vasto e multifacetado, dando espaço a muitas possibilidades de investigação (Baitello Júnior, 1998). Baitello Júnior propõe uma tipologia útil: mídia primária (contato frente a frente entre indivíduos), mídia secundária (com mediação, como a escrita) e mídia terciária (com aparato tecnológico, como rádio e TV). Essa classificação ajuda a mapear a evolução das formas comunicativas e suas implicações na intermidialidade.

O termo intermidialidade, revelado pelo cruzamento de fronteiras, é frequentemente utilizado para descrever a interação entre as mídias em contextos diversos, propiciando análises teóricas específicas para cada tipo de utilização. Esse conceito destaca um processo dinâmico, interativo e propenso a um amplo alcance, capaz de abranger desde práticas cotidianas até obras artísticas complexas.

Nos anos 1990, "Hansen-Löve é visto como aquele que cunhou ou que primeiro utilizou o termo intermidialidade [...]. O pesquisador usa intermidialidade em analogia com intertextualidade para capturar as relações entre literatura e artes visuais" (Rajewsky, 2020, p. 14). Apesar de, nesse primeiro momento, a intermidialidade estar relacionada à literatura e artes visuais, novas abordagens em outras áreas de pesquisa são colocadas de modo a ampliar sua aplicação.

Nas décadas seguintes, a proliferação no uso do termo começa a ser notada, assim como os desafios atrelados a essa ampliação. Já nos primeiros anos desse século, autores diversos indicavam problemas atrelados à migração do termo para outras áreas e à pulverização das pesquisas em intermidialidade. Ainda que tenha surgido em ambientes centrados na literatura, o termo intermidialidade já transcendeu em muito o campo literário. É certo que esse conceito amplia vários campos de

pesquisa que, anteriormente, se limitavam a certas áreas do saber (por exemplo, teatro, filme e mídia) e ajuda a impulsionar um caráter interdisciplinar de pesquisa. (Ghirardi; Rajewsky; Diniz 2020, pág. 14).

A intermidialidade desempenha um papel significativo na apreciação da arte ao possibilitar experiências em diferentes formatos e mídias, enriquecendo a compreensão do espectador. Sua evolução expandiu as fronteiras da pesquisa interdisciplinar, influenciando novas investigações. Essa abordagem promove uma compreensão mais abrangente das obras, como buscamos ao analisar o processo de criação da série *As Aventuras de Palita* até sua recepção.

As abordagens na intermidialidade permeiam os espaços de debate, explorando interpretações das relações entre as artes. Esse diálogo contínuo revela como a intermidialidade interfere na apreciação artística, possibilitando novas perspectivas. Cluver (2008) reitera:

“Intermidialidade” é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de “arte”. Como conceito, “intermidialidade” implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de “cruzar as fronteiras” que separam as mídias. (Cluver, 2008, p.9)

As discussões sobre intermidialidade estão intrinsecamente ligadas ao conceito de mídia, que varia conforme o campo de conhecimento. Essa diversidade impede uma definição única, incentivando abordagens contextualizadas. A intermidialidade abrange expressões como texto verbal, filmes, performances, pinturas, HQs, videogames, blogs, internet, logotipos, teatro, cinema e televisão (Ghirardi; Rajewsky; Diniz, 2020).

No entanto, dentro desta análise dos principais conceitos e teorias relacionadas à intermidialidade, um chama a atenção pelo seu caráter de configuração intermediática relacionado aos estudos específicos da arte. Temos como destaque, a abordagem interartes de Moser (2006), relevante para analisar uma obra televisiva derivada do teatro:

[...] a relação entre as artes, por implicação, comporta sempre, também, questões intermediáticas, mesmo que estas não sejam assim explicitadas, considerando-se que toda arte inclui a “midialidade”. A inversão desta afirmativa não é necessariamente verdadeira: a interação entre as mídias pode se articular sem que as artes estejam aí implicadas. Transmitida sempre por um alicerce midiático, a arte se distingue, entretanto, das mídias por algumas determinações – de natureza estética, por exemplo – que lhe impõem um campo mais reduzido. (Moser, 2006, pág. 42-43)

Moser (2006) introduz a arqueologia da intermidialidade, remontando a Lessing e analisando casos como a relação palavra-imagem em William Blake e a representação verbal da música em E. T. A. Hoffmann, além da remediação cinematográfica de pinturas. Ele distingue arte e mídia: A arte se distingue, entretanto, das mídias por algumas determinações de natureza estética, por exemplo que lhe impõem um campo mais reduzido (Moser, 2006, p. 43).

A ênfase na longa tradição dessas relações proporciona uma base sólida para a arqueologia da intermidialidade, destacando que as artes, por sua natureza, incorporam questões intermediáticas, embora "a inversão dessa afirmativa não seja necessariamente verdadeira: a interação entre as mídias pode se articular sem que as artes estejam aí implicadas" (Moser, 2006, pág. 43).

No entanto, há uma distinção entre arte e mídia. "A arte se distingue, entretanto, das mídias por algumas determinações – de natureza estética, por exemplo – que lhe impõem um campo mais reduzido" (MOSER, Walter, 2006, pág. 43), ressaltando a complexidade dessa relação e a necessidade de considerar as especificidades de cada domínio.

[...] utilizarei aqui o conceito de intermidialidade de uma maneira exploratória, não tanto como objeto visado, mas como o veículo e a figura que articulam o movimento em direção a esse objeto. Nesse sentido, o termo será tomado, a princípio, numa acepção deliberadamente simples, que é a de "interação entre as mídias". O fato de se recorrer a uma noção restrita não deve ser visto como algo redutor, pois, antes, ele é a marca de uma estratégia que consiste em abordar as complexidades do conceito a partir de uma situação de fato, que é a interação entre duas ou mais mídias. Com isso, na medida em que uma das duas mídias em questão veicula a outra, eu me aproximo, imediatamente, da problemática da remediação, elaborada por Bolter e Grusin. (Moser, 2006, pág. 43).

Se um espectador assiste a uma obra no teatro, seria ele interessado em assistir à mesma história na televisão ou no cinema, cada um com seu formato? A resposta para essa questão apresenta complexidade, pois varia de acordo com o gosto, curiosidade, interesse, conhecimento, entre outros fatores.

Dentro desse contexto, é importante compreender que muitas obras literárias, por exemplo, foram adaptadas para outras mídias, especialmente para o cinema, gerando prazer adicional para o leitor/telespectador, frustrações ou até mesmo indiferença. O que vale nesse contexto é que as obras de arte não estão limitadas a uma única mídia. A arte, no contexto da intermidialidade, é colocada como uma configuração que ultrapassa seus próprios limites, como é o caso de Palita.

Palita é uma personagem explorada de inúmeras maneiras pelo circo e pelo teatro, com diferentes histórias. Ganha novas nuances quando é transposta para a

literatura, recebe interpretações diversas ao ser adaptada para vídeos curtos explorados pelo Instagram e YouTube, e, é claro, adquire novas características e uma ampliação de sua narrativa ao ser produzida como uma série de televisão.

Essa produção segue um funcionamento padrão que ocorre no cotidiano das pessoas desde o surgimento da tecnologia digital e de mídias digitais, em que as obras de arte, e até mesmo as ações das pessoas, são submetidas a novas experiências.

Por volta do final do século XIX e ao longo de todo o século XX, novas mídias se desenvolveram e se impuseram como mídias de massa: fotografia, fonógrafo, telefone, rádio, cinema, televisão, vídeo, para mencionar apenas as mais conhecidas e que fazem parte constitutiva de nosso quotidiano (*Lebenswelt*). A informática e a tecnologia digital lhes permitiram uma difusão ao mesmo tempo ampla e acelerada, favorecendo a interação entre essas mídias. Em geral, houve uma tomada de consciência da “realidade das mídias”, consciência que se manifesta tanto nos planos teórico e científico quanto no plano da experiência quotidiana. (Moser, 2006, pág.54)

O século XXI é o resultado das ações que revolucionaram as experiências das pessoas desde o final do século XIX até todo o século XX, marcados por grandes transformações sociais e tecnológicas, incluindo mudanças nas estruturas sociais. A crescente urbanização e as transformações nos modos de vida influenciaram a demanda por novas formas de comunicação e entretenimento.

O panorama histórico, político e social moldou o desenvolvimento do sistema midiático se colocando em constante evolução. A fotografia, por exemplo, tornou-se acessível ao público em geral, alterando a forma como as pessoas registravam e compartilhavam suas vidas. A música passou a ser gravada e reproduzida, proporcionando novas experiências sonoras. O telefone revolucionou a comunicação à distância, ultrapassando as barreiras geográficas.

O cinema emergiu como uma forma poderosa de narrativa audiovisual que influenciou a cultura e a arte em geral. O rádio trouxe a transmissão de notícias e entretenimento diretamente para os lares. A televisão tornou-se um meio dominante de comunicação e entretenimento desde o século XX até os dias atuais.

No século XXI, as redes sociais digitais permitiram uma grande difusão de trabalhos artísticos, proporcionando uma nova experiência às pessoas com conteúdo disponibilizados nas redes sociais digitais. Essas redes sociais moldou a experiência diária das pessoas, alterando a percepção do tempo e do espaço.

No caso específico da arte, ela enfrentou desafios e oportunidades ao longo do século XX, desde as vanguardas até a incorporação de novas tecnologias e

materiais. A interação com públicos mais amplos e a mudança nos modos de produção artística foram centrais nesse processo, provocando reflexões sobre a natureza da arte, sua acessibilidade e seu papel na sociedade.

No lado da arte enquanto campo de produção cultural autônoma, houve transformações não menos radicais. Primeiro, enquanto se anunciaava, constatava e decretava o fim da arte, esta não teve trégua no processo de autocontestação, ao mesmo tempo em que se reafirmava e se transformava dentro dos movimentos de vanguarda. Desde o século XIX, as técnicas de reprodução artística se aperfeiçoaram; paralelamente, desenvolveu-se uma arte industrial que mudou radicalmente os modos de produção artística. Esses dois desenvolvimentos tiveram o efeito de "democratizar" o acesso à arte, provocando o anátema dos puristas contra o que se costuma chamar de "indústria cultural". É que, na verdade, o círculo estreito da arte – segundo as percepções que se pode ter sobre isso – se abriu para (ou foi ameaçado por) novas tecnologias, novos públicos e novos materiais e temas, muitas vezes provenientes de círculos mais amplos e menos "nobres". (MOSER, Walter, 2006, pág.54)

Desde o século XX, as técnicas de reprodução artística melhoraram, permitindo uma disseminação mais ampla da arte. Simultaneamente, uma forma de arte industrial emergiu, transformando profundamente a produção artística. Esses avanços tornaram a arte mais acessível a um público maior, gerando críticas de puristas que a viam como uma mercadoria que obedecia à lógica de produção industrial.

A ideia central é que o mundo da arte, uma vez considerado restrito e exclusivo, abriu-se para novas influências, incluindo novas tecnologias, públicos diversos e temas provenientes de contextos menos tradicionais. Essa abertura do círculo artístico para uma diversidade de influências é percebida como uma mudança importante e, ao mesmo tempo, controversa. Afinal, vejamos:

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. É nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra. Essa história comprehende não apenas as transformações que ela sofreu com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou. Os vestígios das primeiras só podem ser investigados por análises químicas ou físicas, irrealizáveis na reprodução; os vestígios das segundas são o objeto de uma tradição, cuja reconstituição precisa partir do lugar em que se achava o original. (Benjamin, Walter, 1987, pág. 167)

Apesar das proclamações sobre o "fim da arte", que persistiram até os dias atuais, e ganharam novo fôlego especialmente com o distanciamento social provocado pela COVID-19, os artistas continuaram a se reinventar, explorando novas formas de expressão e mídia. Um exemplo é Palita, que deixou os palcos,

migrando para as redes sociais e, ao mesmo tempo, participando da produção de sua série de televisão.

#### 1.4 Transposição, combinação e referências intermidiáticas

A adaptação de obras teatrais para a televisão sempre me fascinou pela capacidade de abrir novos caminhos narrativos, revelando camadas de personagens e histórias que, no palco, permaneciam mais contidas. Em *As Aventuras de Palita*, por exemplo, novos personagens surgem ao lado dos já conhecidos do teatro, criando dinâmicas que não apenas expandem a trama, mas nos fazem refletir sobre como as mídias se entrelaçam e se transformam. O teatro, com sua estrutura aberta a integrar música, dança, projeções e performance corporal, sempre se mostrou uma linguagem resiliente, capaz de dialogar com inovações tecnológicas das analógicas às digitais. Essa curiosidade em cruzar fronteiras midiáticas não é apenas teórica; ela nasce de uma investigação profunda sobre como as artes se reinventam em contextos híbridos, como observa Cluver (2012):

Intermidialidade é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de arte. Como conceito, intermidialidade implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de cruzar as fronteiras que separam as mídias (Cluver, 2012, p. 9).

As adaptações teatrais para o audiovisual, especialmente para a televisão, vão além da simples transferência da narrativa. Elas questionam a própria recepção: como o espectador reage ao ver o teatro mediado pela tela, onde a presença viva é substituída por uma imagem gravada? Walter Benjamin (2012), em sua análise seminal, já antevia essa transformação ao discutir a perda da aura na reprodução técnica:

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. É nessa existência única, e somente nela, que se desdobra a história da obra. Essa história comprehende não apenas as transformações que ela sofreu com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou (Benjamin, 2012, p. 3).

No teatro, a interação direta com o público influencia a performance em tempo real os atores sentem a plateia, ajustam o tom, a energia, dependendo do tipo de espetáculo, seja de rua, experimental ou tradicional. Já no audiovisual, a história pode se desdobrar em múltiplos locais e tempos, com a câmera capturando detalhes que o palco diluiria: uma lágrima sutil, a textura de um figurino, o gesto quase

imperceptível. A montagem, nesse contexto, torna-se o elemento distintivo, permitindo uma narrativa fluida e multifacetada, alternando perspectivas de forma impossível no teatro. Reforçando essa ideia, Marcel Martin (2005, p. 24) afirma que o que distingue o cinema de todos os outros meios de expressão culturais é o poder excepcional que lhe advém do facto de a sua linguagem funcionar a partir da reprodução fotográfica da realidade.

Com efeito, com ele, são os próprios seres e as próprias coisas que aparecem e falam, dirigem-se aos sentidos e falam à imaginação: a uma primeira abordagem parece que qualquer representação (o significante) coincide de forma exacta e unívoca com a informação conceptual que veicula (o significado). (Marcel, 2005, pág. 24)

A iluminação teatral é projetada para interagir com o público no momento exato da representação; no audiovisual, técnicas como efeitos especiais, planos variados e montagem ampliam as possibilidades, mas introduzem uma característica essencial: a fragmentação do tempo. A quebra da quarta parede, tão comum no teatro para criar uma conexão calorosa e única com a plateia, perde essa proximidade na televisão, embora recursos como apelos diretos à câmera ou conteúdos interativos em redes sociais ofereçam novas formas de engajamento. Diálogos longos e monólogos intensos, sustentados pela presença ao vivo no palco, precisam ser adaptados para manter o interesse do telespectador em meio a interrupções comerciais ou distrações domésticas.

Pierre Bourdieu (1997), em sua análise sobre os mecanismos da televisão, destaca como a urgência imposta pelo meio afeta a profundidade do pensamento, o que se relaciona diretamente com a necessidade de adaptar conteúdos como diálogos longos e monólogos para o formato televisivo:

[...] a televisão, ao dar a palavra a pensadores que supostamente pensam em velocidade acelerada, não está condenada a ter apenas fast-thinkers, pensadores que pensam mais rápido que sua sombra...? Com efeito, é preciso perguntar por que eles são capazes de responder a essas condições inteiramente particulares, porque conseguem pensar em condições nas quais ninguém mais pensa. A resposta é, ao que me parece, que eles pensam por "idéias feitas". As "idéias feitas" de que fala Flaubert são idéias aceitas por todo mundo, banais, convencionais, comuns; mas são também idéias que, quando as aceitamos, já estão aceitas, de sorte que o problema da recepção não se coloca. [...] Ao contrário, o pensamento é, por definição, subversivo: deve começar por desmontar as "idéias feitas" e deve em seguida demonstrar. Quando Descartes fala de demonstração, ele fala de longas cadeias de razões. Isso leva tempo; é preciso desenvolver uma série de proposições encadeadas por "portanto", "em consequência", "dito isto", "estando entendido que" ora, esse desdobramento do pensamento pensante está intrinsecamente ligado ao tempo. (Bourdieu, 1997, p. 40-41)

Essas intersecções entre teatro e televisão não são unilaterais; elas se enriquecem mutuamente, promovendo diversidade e inovação na forma de contar histórias. Produções teatrais contemporâneas incorporam projeções, multimídia e tecnologia; programas televisivos, por sua vez, adotam elementos ao vivo, ecoando dívidas históricas ao teatro em suas dramaturgias. Jesús Martín-Barbero (1997) aprofunda essa relação ao discutir as mediações culturais, onde o popular se entrelaça ao massivo:

Da narração, o melodrama de televisão conserva uma forte ligação com a cultura dos contos e das lendas, a literatura de cordel brasileira, as crônicas cantadas nas baladas e nos vallenatos. Conserva o predomínio da narrativa, do contar a, com o que isso implica de presença constante do narrador estabelecendo dia após dia a continuidade dramática; e conserva também a abertura indefinida da narrativa, sua abertura no tempo — sabe-se quando começa mas não quando acabará — e sua permeabilidade à atualidade do que se passa enquanto a narrativa se mantém, e as condições mesmas de sua efetivação. (Martín-Barbero, 1997, p. 307)

Em *As Aventuras de Palita*, nuances como projeção vocal, gestos e expressões faciais ganham nova vida na tela, revelando diferenças que convidam o público a uma leitura comparativa a perda da aura benjaminiana, mas também a criação de novas auras midiáticas, mediadas pela edição, pelo som e pela luz controlada. Em “As Aventuras de Palita”, diversas subcategorias de intermidialidade se manifestam na obra, revelando ao público que a transposição de uma peça teatral para a televisão envolve relações múltiplas e complexas entre diferentes formas de mídia.

Em “As Aventuras de Palita”, diversas subcategorias de intermidialidade se manifestam na obra, revelando ao público que a transposição de uma peça teatral para a televisão envolve relações múltiplas e complexas entre diferentes formas de mídia.

Irina Rajewsky (2012) categoriza a intermidialidade em três fenômenos principais, permitindo uma análise concreta de determinadas configurações midiáticas e seus significados (Rajewsky, 2012, pág. 58): transposição midiática, combinação de mídias e referências intermidiáticas. A transposição midiática, de natureza genética e orientada ao processo de produção, implica que o texto teatral original funcione como fonte para a nova obra televisiva. Em Palita, a personagem central e seu universo circense derivam diretamente do palco, estabelecendo para o telespectador que essa é uma história com raízes teatrais. No entanto, esse processo pode gerar conflitos de linguagem: a improvisação típica do teatro de

palhaço precisa ser contida no roteiro fixo da TV, enquanto a comicidade física ganha reforço através de close-ups e repetições editadas.

A combinação de mídias representa um entrecruzamento de fronteiras, onde teatro e televi são convergem para criar uma experiência híbrida. Clüver (2012) observa que

A combinação de mídias encontra-se em grande parte dos produtos culturais, desde as danças e canções rituais pré-históricas até muitos textos eletrônicos digitais (dependendo do ponto de vista); ela é *perdefinitionem* um aspecto marcante de todas as mídias plurimidiáticas. Mas, enquanto “plurimidialidade” se refere à presença de várias mídias dentro de uma mídia como o cinema ou a ópera, chamamos de “multimidialidade” a presença de mídias diferentes dentro de um texto individual. A mídia mais frequentemente envolvida em tais combinações é a mídia verbal, que faz parte das mídias plurimidiáticas já mencionadas (inclusive do rádio e da televisão), como também de muitos gêneros musicais e visuais. Um exemplo é a combinação título-imagem: a função de títulos é crucial na criação de sentido para imagens de todos os tipos, desde a fotografia documental até pinturas surrealistas e não-figurativas. (Cluver, 2012, pág. 15).

Rajewsky (2012) complementa ao afirmar que as várias formas de articulação midiática apresentem-se todas na sua materialidade afim e contribuam todas, cada qual de uma maneira especial, para a constituição e significação da encenação inteira (p. 60). Em Palita, essa combinação se manifesta nos roteiros, onde a comicidade física teatral se mescla a técnicas televisivas como trilha sonora, efeitos sonoros e montagem, impactando mais a estrutura narrativa do que o comportamento imediato do público.

Por fim, as referências intermidiáticas envolvem alusões a textos de uma mídia em obras de outra, frequentemente ligadas à intertextualidade. Uma série de televisão pode fazer referências a filmes, pinturas, textos literários ou peças teatrais, criando um diálogo entre formas artísticas. Em Palita, alusões a programas infantis clássicos, como Castelo Rá-Tim-Bum ou Chaves, ou a figuras circenses históricas, preservam conteúdos narrativos enquanto transformam a estrutura estética. Martín-Barbero (1997) compara isso às mediações culturais, onde o popular se reinventa no massivo, influenciando a recepção e a hegemonia cultural.

Questões estéticas são centrais nesse processo: como a série apresenta ao público as vivências do teatro textos, personagens, atmosferas preservando a essência, mas transformando a estrutura discursiva? A adaptação para a televisão busca manter o espírito lúdico e crítico do teatro infantil, ao mesmo tempo em que explora as possibilidades visuais, sonoras e narrativas da TV. Durante a pandemia,

esse processo ganhou contornos únicos: ensaios online, gravações híbridas, edição remota tudo isso reforçou a intermidialidade, transformando limitações em experimentação.

Em Palita, esses conceitos convergem: a aura teatral não desaparece, mas se recria na tela; a TV, longe de 3 oprimir, torna-se espaço de resistência lúdica; e as mediações culturais ampliam o alcance do teatro de palhaço para além do palco. Clüver (2012) reforça que a intermidialidade não é nova, mas sempre esteve presente, desde rituais antigos até narrativas digitais e Palita é um exemplo vivo disso.

A transposição em Palita não é mera cópia; é reinvenção. A combinação não é sobreposição; é fusão orgânica. As referências não são citações vazias; são diálogos que enriquecem o universo ficcional. Assim, a intermidialidade deixa de ser conceito e se torna prática viva, questionando fronteiras, desafiando convenções e convidando o público infantil ou adulto a ver o mundo com novos olhos.

No caso específico de Palita, a transposição midiática enfrentou desafios únicos impostos pela pandemia de covid-19. Ensaios presenciais foram substituídos por reuniões virtuais; a preparação do elenco ocorreu majoritariamente online; e as gravações, iniciadas apenas quando as medidas de flexibilização permitiram, demandaram protocolos rígidos de segurança. Esse contexto não apenas alterou o processo criativo, mas reforçou a natureza híbrida da obra: o teatro, com sua efemeridade, foi capturado, editado e reconfigurado em um formato que permite repetição, pausa, compartilhamento características intrínsecas à televisão.

A combinação de mídias, por sua vez, se manifesta não apenas na fusão de linguagens, mas na materialidade dos signos: o nariz vermelho da palhaça, tão marcante no palco, ganha close-up na tela; a trilha sonora, antes ao vivo, torna-se elemento editado; os figurinos, pensados para o espaço tridimensional, são realçados pela luz controlada do estúdio. Eses elementos não competem; eles dialogam, como sugere Rajewsky (2012), contribuindo cada um, à sua maneira, para a significação da obra.

As referências intermidiáticas, por fim, operam em múltiplos níveis: há alusões diretas a figuras do circo tradicional, como o palhaço e o mágico; há diálogos com a televisão educativa brasileira dos anos 1980 e 1990; e há, sobretudo, uma metalinguagem que convida a criança a refletir sobre o próprio ato de assistir. Quando Palita fala diretamente para a câmera, quebra a quarta parede de forma

mediada, mas não menos potente é um gesto que reconhece a presença do telespectador, mesmo à distância.

Portanto podemos revelar que a intermidialidade em *As Aventuras de Palita* não é um fim em si mesma, mas um meio para ampliar o alcance do teatro, democratizar o acesso à arte e questionar as hierarquias entre mídias. Longe de diluir a essência teatral, a televisão a potencializa, transformando o efêmero em permanente, o local em universal, o ao vivo em compartilhável. E é nesse movimento entre perda e ganho, entre palco e tela que a intermidialidade se coloca como campo fértil de investigação e criação.

## 2. Espectador e telespectador: Convívio e Tecnovívio.

A relação entre o espectador teatral e o telespectador televisivo pode ser analisada sob diferentes perspectivas, considerando os contextos específicos de cada mídia. Nesse sentido, adoto o conceito de mídia proposto por Martín-Barbero (1997), que a entende não apenas como meio técnico de transmissão, mas como um processo de mediação cultural que constrói significados sociais, interligando comunicação, cultura e hegemonia. Essa definição abarca a pesquisa ao enfatizar como as mídias moldam identidades e recepções, desde o convívio presencial no teatro até o tecnovívio mediado na televisão, permitindo uma análise integrada das experiências artísticas e culturais. Alguns aspectos presentes nessas abordagens definem as experiências que cada público vivencia ao frequentar um espaço de apresentação teatral e ao assistir a conteúdos audiovisuais.

Os conceitos de "convívio" e "tecnovívio", que serão discutidos posteriormente, ajudam a compreender tais perspectivas, as quais diferenciam a experiência dos espectadores de teatro, televisão e cinema. Isso promove reflexões sobre as divergências entre essas experiências e sobre possíveis pontos de interseção, dependendo de cada abordagem de mídia.

[...] manifestação ancestral da cultura vivente, distingue o teatro do cinema, da televisão, do rádio, do skype do *chat*, uma vez que o teatro exige a presença real dos artistas, em reunião com técnicos e espectadores, à maneira do ancestral banquete ou simpósio grego. (Dubatti, 2016, p.129).

O encontro territorial de corpos, na presença física no teatro, possibilita uma interação social direta e imediata entre os atores e a plateia. A experiência

compartilhada em tempo real, juntamente com a reação ao vivo do público, pode influenciar a performance dos artistas em cena, pois na qualidade de acontecimentos é algo que existe enquanto acontece (Dubatti, 2016, p. 129), ou seja, o teatro no momento que acontece em cena, constitui sua existência. Qualquer tipo de gravação e exibição de um espetáculo teatral não representa o acontecimento em si, mas sim a informação sobre o acontecimento (Dubatti, 2016).

O avanço das tecnologias transformou a experiência do espectador de diversas maneiras. O tecnovívio surge como um conceito que descreve a recepção mediada pela tecnologia, como acontece na televisão, cinema e performances teatrais transmitidas ao vivo pelos meios digitais. Este comportamento modifica a natureza da relação e da recepção, em que o espectador não mais compartilha do espaço físico com os performers, mas vivencia o espetáculo através de uma tela.

Essa distinção entre convívio e tecnovívio pode ser mais bem compreendida sob as reflexões de Walter Benjamin sobre a aura das obras de arte. Benjamin argumenta que a obra de arte possui uma aura única, intrinsecamente ligada à sua presença física e não repetível (Benjamin, 2012). No teatro, essa aura se manifesta na experiência direta e, portanto, não replicável de assistir a uma performance ao vivo.

Quando a arte é reproduzida por meios tecnológicos, como na televisão, cria-se uma experiência que é distanciada e mediada alterando a percepção do espectador. Nesse sentido, o telespectador, ao contrário do espectador teatral, está distante da característica efêmera da performance.

Portanto, vale ressaltar que em cada mídia, a arte se caracteriza pela identidade própria dessa mídia: uma novela é uma novela, e não uma peça teatral, e a captura de imagens de uma peça teatral não é teatro, pois sua aura (Benjamin, 2012) se perde nas reproduções dos players, resultando em um cenário desterritorializado, ou seja, em que sua característica tradicional é deslocada ou rompida de sua origem.

O teatro resiste na ancestral forma de associação e interação humanas que anula as mediações que permitem subtrair os corpos e desterritorializá-los. Pode-se afirmar que no teatro, graças ao convívio, sempre “regressa” a densidade ontológica do acontecimento; portanto, a função ontológica também opera como memória cultural. Ir ao teatro, observar em convívio um corpo vivo produzindo ou espectando *poiesis*, etc. (Dubatti, 2016, p. 131).

Para ilustrar, imagine-se presente fisicamente em um espetáculo de teatro, e de repente ocorre um tremor de terra. Essa situação comprometeria as performances dos atores em cena, afetando a zona de experiência, e provavelmente interromperia o desenvolvimento da montagem cênica. Agora, imagine a mesma situação ao assistir a uma novela em seu dispositivo móvel, notebook ou televisão. Os atores continuariam a representar os diálogos de seus personagens, e, a menos que você pause ou desligue o dispositivo, os atores, através da tela, não sentiriam os impactos desse acontecimento, pois tudo já está gravado.

No teatro, a experiência é direta com o espectador. A relação entre os atores e o público é imediata, embora em alguns casos, de acordo com a estética proposta pelo encenador, possa haver a interposição de telas ou tecnologia, como observado no teatro pós-dramático com a cena intermedial na fronteira entre o teatro e o cinema.

Cada apresentação teatral é única, influenciada pela receptividade do público no momento exato da apresentação. A performance dos atores em cena é marcada pela energia de cada corpo, podendo variar de uma apresentação para outra, mantendo sua autenticidade. “O aqui e agora do original constitui o conteúdo da sua autenticidade, e nela se enraíza uma tradição que identifica esse objeto, até os nossos dias, como sendo aquele objeto, sempre igual e idêntico a si mesmo.” (Benjamin, 1987, pág. 167)

No entanto, na televisão, os telespectadores estão fisicamente distantes dos conteúdos transmitidos por meio de uma tecnovivialidade. A experiência é mediada por dispositivos como televisão, computadores, celulares, tablets, entre outros, resultando em uma interação limitada em comparação com o teatro. Jorge Dubatti (2016, p. 129), define tecnovívio como:

[...] cultura vivente desterritorializada por intermediação tecnológica. Podem-se distinguir duas grandes formas de tecnovívio: tecnovívio interativo (telefone, chat, mensagens de textos, jogos em rede, Skype etc.), no qual se dá a conexão entre duas ou mais pessoas; e o tecnovívio monoativo, no qual se estabelece um diálogo de mão dupla entre duas pessoas, mas a relação de uma pessoa com uma máquina ou com o objeto ou dispositivo produzido por essa máquina, cujo gerador humano se ausentou no espaço e/ou no tempo.

Vivemos atualmente na era do tecnovívio, em um mundo regido por relações mediadas pelo constante uso da tecnologia. Nesse cenário, é possível expressar qualquer tipo de afeto por meio de mensagens de texto, sem que a pessoa esteja fisicamente presente ao nosso lado. No entanto, essa interação ocorre por meio de

uma relação bidirecional *entre homem 1- máquina- homem 2* (DUBATTI, Jorge, 2016).

Essa relação bidirecional entre homem 1 - máquina - homem 2, apesar de Dubatti a utilizar para descrever o tecnovivo interativo, que inclui chats, telefones, mensagens de texto, entre outros, pode ser pensada também pelo viés monológico, além do dialógico a depender de como os atores do processo se comportam, o objeto da comunicação, o modo e a lógica que a comunicação se deu. Isso acontece quando se analisa como esses discursos são produzidos por quem os emite e interpretados por quem os recebe.

Por exemplo, Stuart Hall (2003), propôs um modelo de codificação e decodificação como forma de examinar como as mensagens são transmitidas e interpretadas em um contexto midiático. Nesse cenário, a comunicação desempenha um papel fundamental na construção de significados e na formação de identidades.

Neste sentido, o *homem 1* assume o papel de produtor da mensagem, realizando o processo de codificação. Esse indivíduo, ao criar a mensagem, a constrói carregada de sentidos e ideias, os quais são moldados a partir de um referencial (Hall, 2003, p. 389).

Esse referencial delimita a constituição do tipo de público que interpretará e atribuirá significado à mensagem recebida. Vale ressaltar que esse processo de recepção não é passivo; ao contrário, é ativo e influenciado pelas experiências, valores e contextos do emissor. A máquina, por sua vez, representa os dispositivos escolhidos para a transmissão dessa mensagem.

As relações de produção institucionais e sociais devem passar sob as regras discursivas da linguagem para que seu produto seja “concretizado”. Isso inicia um outro momento diferenciado, no qual as regras formais do discurso e linguagem estão em dominância. Antes que essa mensagem possa ter um “efeito” (qualquer que seja sua definição), satisfaça uma “necessidade” ou tenha um “uso” deve primeiro ser apropriada como um discurso significativo e ser significativamente decodificada. E esse conjunto de significados decodificados que “tem um efeito”, influência, entretém, instrui ou persuade, com consequências perceptivas, cognitivas, emocionais, ideológicas ou comportamentais muito complexas. (Hall, 2003, p. 390).

As mensagens, especialmente no contexto da televisão, são construídas e decodificadas dentro de uma estrutura que se completa no processo total de decodificação. Essas mensagens desempenham diversas funções dentro desse processo ativo de organização de significados por parte do espectador. No entanto,

dependendo de como são construídas pelos produtores, o interesse inicial pode ser, por exemplo, alienar em vez de despertar qualquer tipo de senso crítico.

A comunicação mediada, seja pelo uso da máquina ou não, permite a conexão com uma ou mais pessoas, possibilitando a troca de textos, imagens e sons sem a necessidade de presença física. Essa relação mediada pela máquina traz objetividade, ao mesmo tempo que pode provocar incertezas e possíveis conflitos, já que uma simples mensagem de texto pode ser interpretada de modo muito diferentes, no mínimo a partir de três modos diferentes de decodificação, de acordo com Hall (2003).

O tecnovídeo monoativo é, portanto, monológico (DUBATTI, Jorge, 2016). A interação monológica neste contexto refere-se a uma forma de comunicação em que apenas uma parte está ativa na expressão e na transmissão de informações. Assim, há um único emissor que está falando ou transmitindo uma mensagem, enquanto não há um receptor imediato ou uma resposta direta naquele momento.

Este tipo de tecnovídeo é o proposto pelas tecnologias tradicionais do livro, do cinema, da televisão e do rádio. Vejamos um exemplo: no teatro, o ator, os técnicos e o público se reúnem convivialmente na encruzilhada territorial-temporal do presente, por meio da presença de seus corpos; no cinema, o corpo do espectador está presente, mas o corpo do ator está ausente, substituído por uma estrutura de signos, e o corpo do técnico limita-se à operação da máquina e projeção [...] (DUBATTI, Jorge, 2016, p. 129-130).

Esse tipo de interação tem como único objetivo comunicar uma mensagem, podendo ocorrer em diferentes contextos na televisão e adaptar-se ao meio específico. Isso inclui informar, persuadir, entreter ou qualquer outra finalidade específica. A fala do emissor é estruturada, gravada e editada de maneira a atingir o objetivo comunicativo, mantendo a atenção da audiência. Nesse contexto, o telespectador se depara com a ausência física do emissor no território.

Um aspecto fundamental da interação monológica é justamente a ausência de uma resposta direta ou imediata do público. Enquanto no teatro há interações dialógicas a partir de uma resposta instantânea do público, a televisão e o cinema trabalham com sua emissão quase sempre sem interrupções proporcionada pelo riso do espectador, por exemplo.

A transmissão ao vivo na televisão inclui telespectadores que sintonizam em diferentes momentos e locais, sendo deste modo propenso a imprevisibilidade e espontaneidade aos conteúdos propostos, necessitando que apresentadores e, se

houver participantes, precisam estar preparados para lidar com situações inesperadas e reagir rapidamente a eventos que ocorrem durante a transmissão.

No teatro, os corpos do ator, do técnico e do espectador participam da mesma zona de experiência. Com seu riso, seu silêncio ou suas lágrimas, com seus protestos, o espectador influí no trabalho do ator teatral, constrói a *poiesis* convivial. No cinema, o corpo do ator e o corpo do espectador não participam da mesma zona de experiência; e mais: o espectador sabe que o ator não está ali, mas não sabe onde ele realmente está ou o que pode estar fazendo naquele momento. (Dubatti, 2016, p. 130).

Contudo, na televisão, a experiência é mais distante, em comparação com o teatro. Os atores atuam em estúdios ou locações separadas dos espectadores que assistem ao conteúdo de seus próprios espaços. A televisão apresenta limitações em termos de interação direta entre atores e espectadores, devido à sua natureza de transmissão em massa.

Partindo do viés da interação, podemos observar que, em vez de focar apenas nas diferenças entre teatro, televisão e cinema, é fundamental considerar como essas mídias variam em termos de interatividade em relação à transmissão tradicional de broadcast<sup>2</sup>.

Nos estudos contemporâneos de comunicação e com base no que já vimos até aqui, pode-se perceber uma compreensão da comunicação em três modos distintos de interação. O primeiro é o modelo presencial, exemplificado pelo teatro, onde a interação pode ocorrer entre os indivíduos que compartilham o mesmo tempo e espaço, o que Dubatti (2012) chama de convívio.

## 2.1 Convívio, tecnovívio e suas respectivas interações

Neste modelo de interação presencial, o teatro representa uma forma de comunicação humana fundamental, onde a copresença cria um espaço único de troca. Como observa Thompson (1998), essa interação "acontece num contexto de co-presença; os participantes estão imediatamente presentes e partilham de um mesmo sistema referência de espaço e tempo"(p. 78). Essa definição ressoa com o conceito de mídia como mediação cultural de Martín-Barbero (1997), que enfatiza como os meios não são neutros, mas construtores de sentidos sociais no teatro, a mídia é o corpo coletivo, moldando identidades através do convívio imediato.

---

<sup>2</sup> É termo com origem de língua inglesa que significa “transmitir”. Trata-se do processo pelo qual determinada informação é difundida ou transmitida para diversos receptores ao mesmo tempo. (Buonanno, 2015)

O caráter dialógico dessa interação refere-se ao fluxo recíproco de mensagens: o transmissor envia, o receptor responde, tudo dentro da mesma convivialidade. Thompson (1998) aprofunda:

As interações face a face têm também um caráter dialógico, no sentido de que geralmente implicam ida e volta no fluxo de informação e comunicação, os receptores podem responder (pelo menos em princípio) aos produtores, e estes são também receptores de mensagens que lhe são endereçadas pelos receptores de seus comentários. Uma outra característica da interação face a face é que os participantes normalmente empregam uma multiplicidade de deixas simbólicas para transmitir mensagens e interpretar as que cada um recebe do outro. (Thompson, 1998, p. 78).

Essa multiplicidade de deixas simbólicas expressões faciais, gestos, tom de voz, linguagem corporal enriquece a comunicação, tornando-a uma das formas mais fundamentais de interação humana. Por ser presencial, permite reciprocidade imediata: os participantes ajustam respostas em tempo real, criando uma dinâmica fluida. Essa fluidez facilita a resolução de ambiguidades, com o verbal e o não-verbal se entrelaçando para construir confiança e empatia.

Outro aspecto é a multimodalidade da interação face a face, onde a comunicação transcende o verbal. Thompson (1998) destaca que os participantes utilizam pistas visuais, auditivas e táteis para interpretar mensagens, algo difícil de replicar em interações mediadas. A coordenação entre verbal e não-verbal gera uma comunicação densa, como no teatro, onde o silêncio da plateia ou um suspiro coletivo pode alterar o ritmo da performance.

Os participantes ajustam comportamentos conforme reações observadas, criando um processo de ajuste mútuo. Esse controle inclui monitorar o ambiente para interrupções, o que é mais complexo em interações mediadas, onde sinais são filtrados pela tecnologia.

Um outro modelo de interação é representado pelo cinema e pela televisão; neste caso, a interação está intermediada pelos dispositivos técnicos de transmissão e recepção, nos quais o telespectador pode participar no mesmo espaço temporal, no caso das transmissões ao vivo, porém não no mesmo espaço físico, o que Dubatti (2016) chama de tecnovívio.

Neste caso da televisão, seria a interação quase mediada, termo que se refere às relações sociais estabelecidas pelos meios de comunicação de massa (livros, jornais, rádio, televisão etc.) (Thompson, 1998, p. 78). É um conceito que se aplica especialmente a situações em que o público não compartilha o mesmo

espaço físico com os performers, mas mantém uma conexão com o conteúdo através da tecnologia.

Isso acontece, por exemplo, quando uma peça de teatro é adaptada para a televisão e se transforma em uma série, como o caso do universo narrativo da Palita. Nesse processo, a interação direta e rica em pistas sensoriais que ocorre no teatro dá lugar a uma forma de recepção mediada, onde o espectador consome o conteúdo sem interação direta e distante, sem a possibilidade de influenciar o que está acontecendo na tela.

Quando uma peça de teatro é adaptada para a televisão, o público deixa de estar presente fisicamente no espaço onde a performance acontece. Na peça, o espectador está no mesmo ambiente que os atores, sentindo a energia do espaço, as reações ao vivo e até o improviso que pode surgir a partir da interação direta com a plateia. Já na televisão, essa experiência muda completamente. O conteúdo é gravado ou transmitido ao vivo, mas o espectador assiste em casa, em um ambiente separado, sem a possibilidade de participar ativamente ou influenciar a performance.

Por exemplo, imagine uma peça de teatro que explora a vida cotidiana em uma pequena cidade, com personagens que dialogam diretamente com a plateia. Essa peça, ao ser adaptada para uma série de televisão, perde essa interação direta.

Na televisão, os diálogos e ações dos personagens não podem mais ser moldados pela res posta imediata do público. Mesmo que a série mantenha os personagens e diálogos da peça original, a relação entre espectador e performer/ator é naturalmente diferente. O espectador se torna um receptor distante, que consome o conteúdo de maneira linear, sem que suas ações influenciem na performance do ator em cena, ou seja, sem o impacto imediato que poderia ter no teatro.

Na adaptação, a série de televisão pode até utilizar recursos audiovisuais que não estão disponíveis em uma apresentação teatral, como ângulos de câmera, trilha sonora, montagem e efeitos visuais para enriquecer a narrativa, mas a interação quase mediada não oferece ao público a mesma experiência visceral e única que ocorre em uma apresentação teatral ao vivo.

A televisão transforma o evento em um produto fixo e editado, onde o espectador já não está mais em convívio com os atores. Na peça de teatro, o público

pode influenciar diretamente a performance, seja com risos, aplausos ou até mesmo silêncios, enquanto na série de TV, essa troca se perde, neste sentido.

Há, claro, novos modos de reação do telespectador permitidos pelo desenvolvimento das tecnologias de comunicação digital, como o uso de mensagens em redes sociais digitais, mas trata-se de uma maneira totalmente diferente de conexão entre audiência e atores.

Essa perda de interação direta também modifica a percepção de autenticidade e espontaneidade. No teatro, cada apresentação é única, uma vez que os atores reagem ao público de maneira diferente a cada noite, moldando suas performances de acordo com a energia da plateia.

A unicidade da obra de arte faz corpo com a sua integração na tradição. Essa tradição é, aliás, algo de fortemente vivo, de extraordinariamente mutante em si mesmo. Uma antiga estátua de Vénus situa-se diversamente, em relação à tradição, para os Gregos que a torna num objecto de culto e para os clérigos da Idade Média que nela viam um ídolo maléfico. Mas ela aparecia, a uns como a outros, em todo o seu carácter de unicidade, numa palavra — na sua aura. A forma original de integração da obra de arte na tradição realizava-se no culto. Sabemos que as obras de arte mais antigas foram elaboradas ao serviço de um ritual primeiro mágico, depois religioso. (BENJAMIN, Walter, 2012, p 18)

Já na televisão, o conteúdo é fixo. Mesmo que o espectador sinta uma conexão emocional com os personagens, ele não está "ao vivo" com eles. A televisão, como meio tecnológico, cria uma distância entre a obra e o público, uma forma de quase-interação mediada, na qual a comunicação é predominantemente monológica (Dubatti, 2016) e o retorno do espectador é inexistente em tempo real.

Um exemplo claro disso pode ser visto em adaptações teatrais como a da Palita, que foi transformada em série de TV. No teatro, as falas solenes e as interações entre os personagens são realizadas na frente de uma plateia que reage a cada nuance. Quando isso é transformado para a televisão, a mesma Palita é apresentada de forma mais polida e cinematográfica, com closes e trilha sonora dramática. A série pode captar a atenção do espectador, mas perde aquela sensação de "aqui e agora" que é tão característica do teatro.

À reprodução, mesmo a mais aperfeiçoada, de uma obra de arte, falta sempre um factor: o seu *hic et nunc* [aqui e agora, N.d.T], a sua existência única no lugar em que se encontra. Era nessa existência única, exclusivamente, que se exercia a sua história. Referimo-nos, neste modo, tanto às alterações que ela pudesse ter sofrido na sua estrutura física, como às condições sempre alteráveis de propriedade por que pudesse ter passado. A marca das primeiras só poderia ser revelada por análises químicas impossíveis de operar numa reprodução; as segundas são objecto

de uma tradição cuja reconstituição deve estabelecer o seu ponto de partida no lugar onde se encontra o original. (BENJAMIN, Walter, 2010, p 14)

No entanto, temos aqui um terceiro modelo de interação, a interação mediada com as quais indicam formas de interação tais como cartas, conversas telefônicas etc. As interações mediadas implicam o uso de um meio técnico (papel, fios elétricos, ondas eletromagnéticas etc.) (Thompson, 1998, p. 78). Diferente da interação face a face, em que os participantes compartilham o mesmo espaço e tempo, na interação mediada os participantes estão separados fisicamente e muitas vezes temporalmente.

A tecnologia, nesse caso, atua como um intermediário que facilita a troca de informações entre indivíduos distantes. Esse tipo de interação implica um certo afastamento das deixas simbólicas, como expressões faciais e gestos, que normalmente enriqueceriam uma comunicação presencial.

Um dos aspectos mais marcantes da interação mediada é a limitação das pistas simbólicas disponíveis para os participantes. Em uma carta, por exemplo, não há deixas visuais ou auditivas, apenas o texto escrito. Já em uma conversa telefônica, há o tom de voz, mas os gestos e expressões faciais ficam ausentes.

Diferente da interação face a face, na qual os interlocutores podem utilizar uma gama completa de pistas simbólicas para comunicar intenções e sentimentos, como gestos, expressões faciais, entonação e até postura corporal. Com a mediação tecnológica, essas pistas são reduzidas, tornando a comunicação mais aberta a interpretações e ambiguidade.

A separação no espaço e no tempo é outro elemento central da interação mediada. Na interação face a face, os participantes compartilham um ambiente comum, o que lhes permite utilizar expressões temporais e espaciais, como "aqui" e "agora", com clareza. Entretanto, na interação mediada, essas referências precisam ser explicitadas. Por exemplo, ao escrever uma carta, é necessário incluir a data e o local, já que o destinatário não estará presente no mesmo contexto que o remetente ao receber a mensagem. Esse distanciamento impõe uma adaptação na forma como os indivíduos se comunicam e compartilham informações (Thompson, 1998).

Na comunicação face a face, os interlocutores podem ajustar suas falas e comportamentos em resposta às reações imediatas de seus interlocutores. Se uma pessoa perceber que o outro está confuso, por exemplo, ela pode explicar melhor ou

mudar a abordagem. Na interação mediada, essa possibilidade de ajuste em tempo real é reduzida ou inexistente. No caso de uma mensagem escrita ou de um programa de televisão, o emissor não pode modificar a mensagem depois de enviá-la, e o receptor recebe a mensagem sem a oportunidade de fornecer feedback imediato.

Ao contrário da interação face a face, que é fluida e pode mudar conforme as reações das partes envolvidas, a comunicação mediada tende a ser mais fixa. Em uma conversa por carta ou um e-mail, o conteúdo da mensagem é estruturado antes de ser enviado, e o destinatário não tem a chance de interagir com o remetente enquanto a mensagem está sendo formada. Da mesma forma, na televisão, o conteúdo é pré-gravado e editado, sem espaço para que o espectador ou os fãs dos programas influenciem diretamente o que está sendo transmitido.

O conceito de fã ultrapassa a simples admiração por uma figura pública, artista ou obra. Ele envolve uma relação afetiva intensa, marcada por práticas culturais, sociais e midiáticas que moldam identidades e criam comunidades. O fã é alguém que estabelece uma conexão profunda com o objeto de sua admiração, dedicando tempo, atenção e, muitas vezes, recursos para demonstrar essa devoção (Curi, 2009).

A presença dos fãs no cenário midiático contemporâneo evidencia a transformação do consumo cultural em uma prática ativa. Os fãs não apenas consomem conteúdos, mas também os reinterpretam, remixam e compartilham em redes, produzindo sentidos próprios. Essa postura ativa indica uma mudança no papel tradicionalmente passivo do espectador, tornando-o um sujeito participativo.

O fã não é mais o sujeito passivo diante das imagens que lhe são apresentadas pelas indústrias culturais, ele é um produtor ativo de significados e sentidos. As práticas dos fãs revelam sua capacidade de recriação, apropriação e resistência aos discursos dominantes da mídia, instaurando novas formas de interação e produção cultural (CURI, Pedro, 2009, p.3)

Além disso, os fãs constituem verdadeiras comunidades afetivas, conectadas por sentimentos comuns e por uma linguagem compartilhada. Através dessas redes, eles criam vínculos sociais e constroem narrativas coletivas em torno dos seus ídolos ou universos ficcionais preferidos. Como observa Curí (2009), tais comunidades funcionam como espaços de troca simbólica e emocional, reforçando a identidade individual e coletiva dos seus membros.

Portanto, é possível perceber que o fenômeno dos fãs é também uma expressão de resistência e criatividade. Através das práticas culturais que desenvolvem, os fãs desafiam discursos hegemônicos, reapropriando-se de conteúdos e oferecendo novas leituras. Eles se colocam como agentes culturais importantes, capazes de gerar significados e influenciar tendências. Como afirma Curí (2009), o fã não é apenas um consumidor, mas um sujeito ativo, criador de novas formas de expressão e interação.

No entanto, a interação mediada oferece vantagens significativas, especialmente em termos de alcance e acessibilidade. Enquanto a interação face a face exige a presença física de ambos os participantes, a interação mediada permite que as pessoas se comuniquem a longas distâncias e superem barreiras geográficas e temporais. Isso é particularmente relevante em meios de comunicação de massa, como a televisão e a internet, onde uma mensagem pode ser transmitida simultaneamente para milhões de pessoas, algo impossível de se alcançar em um ambiente presencial limitado.

Este tipo de interação conectado às tecnologias digitais, que não está totalmente enquadrado no que podemos chamar de tradicional comunicação de massa; televisão e rádio, porém não pode ser separado dela. Este modelo promove uma interatividade ampliada graças às tecnologias digitais e, portanto, não reproduz a mesma dinâmica de interatividade que um teatro presencial, onde ator e espectador participam da mesma zona de experiência, nem é limitada pelo distanciamento imposto pelo funcionamento do sistema midiático de comunicação de massa.

O objetivo deste texto não é emitir juízos de valor sobre qual modalidade é superior seja o convívio físico ou tecnovívio, a interação face a face, a interação mediada ou quase mediada, ser espectador ou telespectador, teatro ou televisão. Ao contrário, busca-se apresentar um leque de possibilidades e experiências que possam auxiliar o receptor a reconhecer a multiplicidade de opções disponíveis. E, no entanto, é possível que essas modalidades se coincidem ordenadamente:

Ao distinguir estes três tipos de interação, não quero sugerir que específicas situações interativas sempre irão coincidir ordenadamente com um dos três tipos. Pelo contrário, muitas das interações que se desenvolvem no fluxo da vida diária podem envolver uma mistura de diferentes formas de interação – elas têm, em outras palavras, um caráter híbrido. Por exemplo, indivíduos podem discutir com outros numa sala, enquanto assistem à televisão, combinando assim a interação face a face com a quase-interação mediada na mesma situação interativa. Do mesmo modo, um programa de televisão

pode envolver uma interação face a face entre os membros de uma mesa-redonda e os membros da assistência num estúdio, embora a relação entre estes indivíduos permaneça uma forma de quase-interação mediada. (Thompson, 1998, p. 80-81).

Thompson (1998) sugere que as interações sociais não se limitam a formas puras ou únicas, mas frequentemente se misturam no fluxo das experiências diárias. Ele aponta que, na prática, essas interações podem se combinar e coexistir em uma mesma situação, criando formas híbridas de comunicação. Assim, não há uma distinção rígida ou uma linha clara que sempre separa essas formas de interação.

Um exemplo dessa hibridização é quando pessoas estão fisicamente presentes em uma sala, conversando entre si, ao mesmo tempo que assistem a um programa de televisão. Nesse caso, a interação face a face ocorre simultaneamente com uma quase-interação mediada, já que os indivíduos estão envolvidos tanto no diálogo presencial quanto na recepção de conteúdos transmitidos pela televisão. Essa sobreposição de formas interativas demonstra como a vida cotidiana muitas vezes exige que as pessoas naveguem por múltiplas camadas de interação ao mesmo tempo.

Outro exemplo é uma mesa-redonda televisionada, onde os participantes têm uma interação face a face entre si, enquanto são observados por uma plateia no estúdio e por telespectadores em casa. Embora os participantes da mesa-redonda estejam em interação direta, a plateia, que também está fisicamente presente, participa de uma forma de interação mediada pela televisão.

Os telespectadores, por sua vez, experimentam uma quase-interação mediada, já que não estão diretamente envolvidos, mas apenas observando a comunicação que ocorre no estúdio. Assim, diferentes formas de interação podem coexistir no mesmo contexto, exemplificando a complexidade das dinâmicas comunicativas na era das mídias.

Embora haja avanços tecnológicos por meio de plataformas digitais que permitem a interatividade na tentativa de criar experiências mais participativas na televisão, como a interação em tempo real por meio de comentários e reações online, isso ainda difere significativamente da experiência física compartilhada, como no caso do teatro.

O teatro é espaço e tempo compartilhados em uma mesma zona de afetação, zona única que é criada uma única vez e de forma diferente em cada sessão. O cinema [...] rompe o vínculo convival ancestral. O espectador pode gritar para o ator de cinema que vê na tela, mas este não

está ali e, portanto, não pode responder dialogicamente. (Dubatti, 2016, p. 130).

Neste sentido, a situação tecnovival implica uma organização da experiência determinada pelo formato tecnológico (DUBATTI, Jorge, 2016, p. 130). Em outras palavras, a forma como vivenciamos e interagimos com o mundo ao nosso redor é impactada pelo formato tecnológico.

A obra televisionada permite aos telespectadores flexibilidade para assistir quando e como desejarem a depender do tipo de TV, como no caso a TV distribuída pela internet, ou seja, portais online que distribuem séries produzidas de acordo com as práticas industriais televisivas (Lotz; Lobato; Thomas, 2018, p. 35), o que contrasta com a natureza efêmera do teatro ao vivo. Com uma ampla variedade de programação, a televisão oferece aos telespectadores conteúdos artísticos, jornalísticos e de entretenimento em geral cujo consumo nem mesmo exige que se saia de casa

O formato tecnológico, ao impactar a cultura e o entretenimento pela transmissão de programas de TV, proporciona uma maior acessibilidade e personalização. No entanto, é importante destacar as enormes desigualdades digitais, uma vez que nem todos têm igual acesso ou habilidades para aproveitar as inúmeras oportunidades tecnológicas digitais. A zona de experiência de convívio e tecnovívio não trata de ser nem bom nem ruim, mas de dois paradigmas existenciais distintos.

Ficam alguns elementos de oposição entre convívio e tecnovívio, especialmente os que implicam mudanças na experiência: no tecnovívio, há imposições nos recortes e na hierarquização da informação; não existe zona vital compartilhada; há desterritorialização e outra escalas para as possibilidades humanas; há limitações no diálogo; intermediação institucional de empresas, mercado e marcas; relação de consumo e pagamento de assinaturas ou créditos, com a consequente possibilidade da interrupção de serviço por falta de pagamento [...]. (Dubatti, 2016, p. 132).

Vale ressaltar que, apesar das inúmeras diferenças, convívio e tecnovívio podem se cruzar e influenciar intrinsecamente, proporcionando uma hibridez (DUBATTI, 2016). Algumas produções exploram formatos híbridos, nos quais eventos ao vivo ou elementos interativos são combinados com a transmissão tradicional para criar uma experiência mais participativa, como ocorre em programas de TV gravados em praça pública, por exemplo.

Dubatti (2016) propõe uma série de observações que revelam os cruzamentos que influenciam os espectadores a enxergarem a convivialidade do

teatro por meio do tecnovívio. Isso pode ser evidenciado quando espetáculos encenados ou mesmo dramaturgias escritas são percebidos como possíveis produções no audiovisual, ou quando determinada encenação lembra ou parece um filme. Esses pontos de convergência mostram como as fronteiras entre o convívio e o tecnovívio podem se tornar permeáveis e criar novas possibilidades estéticas. “O cruzamento de convívio e tecnovívio em cena gera infinitas possibilidades poéticas, inclusive aquelas em que a liminaridade entre os dois paradigmas é tão acabada que ambos se confundem e já não se pode distinguir um do outro” (DUBATTI, Jorge, 2016, p. 133).

As projeções mapeadas, experiências de realidade virtual e realidade aumentada para os espectadores permitem interações digitais em tempo real durante a apresentação teatral, como o ator que interage com uma imagem projetada.

Esses mecanismos desmascaram as possibilidades poéticas de produção de espetáculos de teatro que incorporam a linguagem audiovisual por meio de imagens pré-gravadas transmitidas em telas que se relacionam com ações ao vivo de atores em cena. Podem também ser utilizados como cenografia interativa, transformando o corpo do ator em uma tela de projeção, bem como influenciando sua caracterização.

No entanto, é importante notar uma dinâmica de preconceitos que permeia o desenvolvimento de espetáculos que utilizam a projeção, associando o uso de tecnologia ao poder econômico de espetáculos teatrais, em vez de considerar escolhas poéticas, estéticas e sensoriais.

Apesar das leituras equivocadas que os espectadores podem fazer sobre tais escolhas e políticas dos encenadores ao não adotarem o uso da tecnologia, julgando como pobre, carente, de baixo orçamento, entre outros, muitas vezes essas escolhas podem refletir exatamente essa realidade. Em alguns casos, as oportunidades limitadas da arte em grandes centros urbanos, com mais acesso a políticas públicas de valorização do objeto artístico, enquanto outros artistas têm suas possibilidades de criação reduzidas.

Esse debate revela que as relações complexas entre convívio e tecnovívio realmente passam pelo poder econômico, para além das escolhas dos encenadores. O desafio está em equilibrar a imersão da tecnologia com a autenticidade da experiência teatral, criando um ambiente em que convívio e tecnovívio se complementem de maneira harmônica, e as decisões de adotar ou não a tecnologia

seja tomada com base no direito de escolha, não por falta de recursos. No entanto, vale ressaltar que tecnovivo para Dubatti (2016) é um modo de como o telespectador se relaciona com obras mediadas pela presença da câmera.

Outra relação presente nesse debate se dá pelos desafios que as artes cênicas e as cenas do audiovisual enfrentaram com o surgimento da pandemia de COVID-19. "Se a arte é o campo do sensível, sua história é a da resiliência dos artistas" (ISAACSSON, Marta, 2021, p. 5). Os artistas precisaram preservar suas artes buscando a internet que assumiu um papel de mediar as relações sociais, afetivas e políticas.

Durante as ondas da pandemia do COVID-19<sup>3</sup>, iniciada no final de 2019 e espalhada pelo mundo em 2020, muitas pessoas se viram assustadas e se perguntando como sobreviver em meio a um vírus ainda desconhecido. No caso dos artistas de teatro, o questionamento era ainda mais desafiador: como fazer teatro em meio ao distanciamento social?

Em reação às restrições de convívio social, importantes coletivos artísticos do mundo inteiro, como o Teatro Oficina, a companhia inglesa Complicité, o francês Théâtre du Soleil e o americano Wooster Group, passaram imediatamente a apresentar, em datas e horários definidos, documentos em vídeo de espetáculos importantes de seus repertórios, muitos dos quais já disponíveis à comercialização, em formato DVD. Foi realmente uma grande oportunidade assistir ou reassistir a essas produções. No Brasil, o Itaú Cultural se somou ao esforço dos grupos e implementou o projeto Palco Virtual, com uma programação diversificada de difusão de registros audiovisuais de espetáculos, contemplando produções teatrais de diferentes estados da nossa federação e de interesse de adultos e de jovens. (Isaacsson, 2021, p. 5)

Muitos grupos de teatro tiveram que se adaptar ao formato tecnológico, promovendo espetáculos ao vivo, nos quais os atores estavam em locais separados, transmitindo imagem e som de suas respectivas casas para um grupo de espectadores que também assistiam separados uns dos outros, por meio de plataformas on-line de transmissão ao vivo, como o Zoom e Google Meet. As estratégias de sobrevivência dos artistas em relação às suas artes foram particulares em cada região do mundo e do Brasil.

---

<sup>3</sup> A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global. Iniciada em dezembro de 2019, finalizada em 2023. Disponível em: [Coronavírus — Ministério da Saúde \(www.gov.br\)](https://www.gov.br/Coronavirus) acesso em: 19 março. 2024.

Em tempo real, a performance on-line se aproxima em parte da experiência vivenciada pelos atores e pelos espectadores no teatro basilar. A partilha do tempo aporta à performance a vulnerabilidade a imprevistos – própria da realidade no tempo presente –, aos quais se somam no on-line a possibilidade de interrupção da conexão da rede. O contexto de distanciamento social exige do ator desdobramentos ímpares. Absolutamente só, diante de uma iluminação e de uma câmera, ele se torna o autor único da imagem audiovisual. (Isacsson, 2021, p. 5-6)

As apresentações on-line de espetáculos teatrais mostram estruturas nas quais as formas tradicionais do teatro precisaram adaptar ao contexto do tecnovídeo, aceitando, mesmo que por uma imposição de saúde pública, meios audiovisuais. Para Dubatti (2016), certas incertezas, como a conexão de internet, iluminação, presença de dispositivos de computadores e televisão, que eram exclusivas do cinema e da televisão, agora, neste contexto, tornam-se também desafios para o teatro, que incorpora essas tecnologias e imprevisibilidades em sua resistência.

Teatro e cinema/televisão se tornam imbricados pelo uso de um formato, com suas linguagens não preservadas interferindo em suas particularidades. As transmissões de espetáculos e performances teatrais por meio do tecnovídeo são ao vivo, sem edição, sem pausa (com ressalvas para possíveis quedas de internet), e os espectadores participam e interagem pelas plataformas. Já as transmissões de novelas, séries e filmes continuam sendo obras gravadas, editadas e sem a reação imediata do público, o que não significa que não haja reação e que o gosto do público não seja elemento importante para a construção da teledramaturgia.

Além disso, a democratização do acesso às produções teatrais online destaca a dualidade do tecnovídeo. Embora ofereça uma oportunidade para um público mais amplo participar, também expõe as desigualdades digitais, onde nem todos têm acesso igual às apresentações on-line. Porém, todos têm acesso às apresentações teatrais presenciais? Aqui se revela a marca identitária do capitalismo, a desigualdade. Essa dicotomia levanta questões sobre inclusão e acessibilidade no mundo cada vez mais tecnológico das artes cênicas.

Um outro ponto, da complexidade desta relação do teatro com a televisão, é que por um período, houve na história da televisão brasileira o teleteatro que se desenvolveu a partir das décadas de 1950 e 1960, influenciando diretamente na teledramaturgia brasileira.

O teleteatro é uma forma de produção televisiva que consistia na encenação de peças teatrais que eram adaptadas para serem transmitidas na televisão. Ele

utiliza recursos técnicos da televisão para aproximar o público da experiência teatral, e essas peças eram gravadas ou transmitidas ao vivo para os telespectadores.

Entende-se que o Brasil, oficialmente, entrou na era da televisão em 1950. Como era, a princípio, algo novo, os profissionais que trabalhavam com TV, eram pessoas com quase nenhuma experiência, e promoviam uma espécie de cópia dos programas de rádio (Nunes, 2018).

Neste período, a programação dividia-se em produções populares com atrações infantis, humorísticas, vídeos políticos, telejornais, filmes e programas culturais, com apresentações artísticas de teatro, de dança, de música, de poesia e de teleteatros. (Nunes, 2018, pág. 03)

Uma variedade de gêneros, incluindo comédias, dramas, tragédias, suspense e entre outros, eram apresentados pelos espetáculos teatrais transmitidos na televisão. Os recursos da linguagem audiovisual como ângulo de câmera, iluminação, efeitos sonoros e edição eram utilizados para criar uma narrativa que chamasse atenção visualmente dos telespectadores, como no caso do Grande Teatro Tupi no Rio de Janeiro:

O Teatro Tupi do Rio de Janeiro transmitiu, ao vivo, mais de 400 encenações baseadas em peças, romances e contos, de autores brasileiros e estrangeiros, como Flaubert, Goethe, Dostoevsky, Tennessee Williams, Machado de Assis e José de Alencar. No elenco, atores como: Fernanda Montenegro, Nathalia Timberg, Ítalo Rossi, Sergio Britto, Leonardo Villar, Francisco Cuoco, Aldo de Maio, Berta Zemel, Milton Moraes e outros. Como diretores: Fernando Torres, Flávio Rangel e Sergio Brito. Manoel Carlos, que adaptou quase 100 textos para o Grande Teatro Tupi explica: "Participar de nosso grupo era o mesmo que participar, por exemplo, do elenco do Teatro Brasileiro de Comédia, o TBC, a companhia teatral mais importante e respeitável da época" (Andrade; Peruzzo; Reimão, 2010, pág. 80-81).

O teleteatro foi um grande prestígio cultural da televisão brasileira, e com o passar dos tempos ele foi perdendo sua relevância, porém é lembrado como uma importante fase na história da televisão brasileira, contribuindo para o desenvolvimento da dramaturgia e influenciando outros gêneros televisivos como novelas e séries.

No entanto, existe uma questão acerca das relações de convívio e tecnovivio. No teleteatro o texto pode ser teatral, as interpretações dos atores em cenas podem ser teatrais, e o trabalhos dos técnicos de luz e som também, porém com recursos e

instrumentos televisivos. Os atores e telespectadores não participam da mesma zona de experiência, mas a experiência de um possível teatro acontece.

Trata-se de experiências artísticas realizadas à distância, como bem define o prefixo grego “tèle”, por meio de dispositivo tecnológico. É dentro dessa linhagem de telecenas que as criações contemporâneas em ambiente virtual parecem melhor se colocar ao estudo. [...] Se podemos discutir o enquadramento ou não do teatro basilar nas teorias dos meios, as práticas cênicas combinadas às tecnologias de comunicação à distância não escapam a esse campo teórico. Estando os artistas e os espectadores mediados, toda análise do potencial estético das telecenas passa pelo reconhecimento das especificidades da mediação envolvida. (Isaacsson, 2021, pág. 14-15)

Portanto, este teleteatro ou teatro televisado (Isaacsson, 2021) são peças de teatro encenados para câmera, e cada mídia propõe sua experiência a partir de suas especificidades, e o teleteatro, em sua teoria teatro e na prática televisão, pressupõe uns efeitos pontuais nas percepções humanas. Ou seja, se você assiste teatro em espaço teatral, você tem uma experiência, e se você assiste teleteatro, transmitido pela televisão, os efeitos serão outros.

Por fim, ao explorar essa interseção, é fundamental considerar como as mudanças tecnológicas e as experiências durante a pandemia podem moldar o futuro do teatro. O desafio está em equilibrar a autenticidade da experiência teatral com os avanços tecnológicos, garantindo que as escolhas poéticas e estéticas sejam guiadas pela expressão artística, não apenas por imposições econômicas ou tecnológicas.

### 3- Categorias teóricas e metodológicas: Como e onde observar a recepção?

#### 3.1 Abordagem Metodológica

Imagine o espectador saindo do teatro, ainda com o eco das falas da Palita ressoando na mente, ou o telespectador pausando a série no meio de um episódio, refletindo sobre como aquela mesma personagem agora ganha vida em sua tela. Este capítulo mergulha exatamente nesse território movediço da recepção não como um ato passivo de consumo, mas como um processo vivo, criativo, no qual o público transforma, ressignifica e, por vezes, subverte as mensagens que recebe. Aqui, buscamos compreender como o espectador teatral e o telespectador da série As Aventuras de Palita navegam por esses universos intermidiais, levando em conta o contexto social, cultural e histórico que molda suas experiências.

A pesquisa se estrutura em torno de um problema central: como observar e interpretar a recepção em um contexto de intermidialidade entre teatro e televisão? Para isso, estabelecemos procedimentos metodológicos que orientam tanto as discussões teóricas quanto a análise dos dados empíricos. Esta dissertação qualifica-se como uma pesquisa bibliográfica com caráter investigativo etnográfico, centrada na recepção do espectador de teatro que, agora, assume o papel de telespectador da série *As Aventuras de Palita*.

A escolha pelo método etnográfico não é casual. Ela reflete a postura do pesquisador como um observador imerso no campo, interpretando dados a partir da vida social e cultural dos participantes (Esteves, 1998). Como afirma Esteves (1998), a etnografia permite captar a “dinâmica viva das interações”, algo essencial quando o objeto de estudo é o espectador ser humano em sua complexidade, com memórias, afetos e contextos que não cabem em questionários frios. Afinal, como saber o que o espectador realmente pensa, sente ou ressignifica sem ouvi-lo diretamente?

Inicialmente, planejei entrevistar um grupo diversificado de espectadores, incluindo aqueles que assistiram à peça teatral em São Luís - MA e à série televisiva. No entanto, devido à distância territorial entre o pesquisador e o campo de pesquisa, a seleção acabou se dando por conveniência amigos, familiares e, sobretudo, pessoas com vasta experiência em teatro. Essa mudança não foi uma limitação, mas um enriquecimento inesperado. Todos os entrevistados são profissionais ou entusiastas profundos das artes cênicas: atores, diretores, dramaturgos, críticos e educadores teatrais que não apenas assistiram à *Palita* no palco e na tela, mas viveram intensamente o processo criativo por trás dela. Essa expertise trouxe camadas de análise que um público leigo talvez não alcançasse com reflexões sobre encenação, adaptação, linguagem corporal versus enquadramento de câmera, e até mesmo as sutilezas da ressignificação poética. Longe de comprometer a pesquisa, essa homogeneidade qualitativa aprofundou o diálogo teórico-prático, revelando nuances que só quem “vive de teatro” pode oferecer.

A abordagem principal foi a entrevista semiestruturada, com questões pré-definidas que serviram como bússola, mas com espaço para digressões que surgiram no calor da conversa (Guazi, 2021). Essa flexibilidade foi crucial: os

entrevistados se sentiam à vontade para divagar, contar histórias, rir de memórias e até discordar uns dos outros. Como destaca Guazi:

[...]a entrevista é uma técnica especialmente útil para investigar o comportamento e a subjetividade humana. Por meio da entrevista, é possível, por exemplo, coletar dados a respeito do que as pessoas fazem, como fazem e os motivos pelos quais fazem o que fazem; é possível investigar o que as pessoas sentem e as circunstâncias sob as quais sentem o que sentem; é possível identificar tendências de se comportar de determinada forma, entre tantas outras possibilidades. (Guazi, 2021, pág.2)

O processo seguiu uma sistematização rigorosa: elaboração e testagem do roteiro; contato inicial (muitas vezes por WhatsApp, com áudios longos); realização das entrevistas de forma virtual devido à distância entre eu e os entrevistados; transcrição integral; análise temática e, por fim, o relato metodológico (Guazi, 2021, p. 3). Cada etapa foi pensada para preservar a voz do entrevistado não como dado bruto, mas como narrativa viva.

Complementarmente, realizamos grupos focais, encontros nos quais a interação entre participantes geravam ideias. Como define Aschidamini & Saupe (2004, p.10), o grupo focal “consiste na interação entre os participantes e o pesquisador e a coleta de dados, a partir da discussão com foco em tópicos específicos e diretivos”. Aqui, os tópicos giravam em torno da experiência de recepção: o que mudou ao ver Palita no teatro versus na TV? Como o corpo do ator em cena se compara ao close-up na tela? O que se perdeu, o que se ganhou?

Os participantes foram selecionados por terem vivenciado ambas as zonas de experiência o convívio teatral e o tecnovívio televisivo. Priorizamos pessoas do meio teatral, mas com laços afetivos ou profissionais que garantissem abertura e confiança. O número de encontros variou: alguns demandaram apenas uma sessão; outros, até dois, especialmente quando emergiam temas complexos como a hibridização de linguagens ou as desigualdades de acesso à cultura. Como observa Aschidamini & Saupe (2004, p.10), o grupo focal é ideal para “buscar respostas acerca do que as pessoas pensam e quais são os seus sentimentos” e foi exatamente isso que encontramos: não apenas opiniões, mas emoções encarnadas na experiência artística.

A questão norteadora foi simples, mas potente: “Como você percebeu a Palita no teatro e na televisão, e de que maneira se relacionou com essas obras?” Dela desdobraram-se três etapas metodológicas:

**1. Pesquisa bibliográfica:** fundamentação teórica em autores como Clüver (intermidialidade), Benjamin (reprodutibilidade técnica), Bourdieu (televisão e poder simbólico), Martín-Barbero (mediações culturais) e Hall (codificação/decodificação).

**2. Entrevistas e grupos focais:** coleta de dados empíricos com os espectadores/telespectadores.

**3. Organização e análise dos dados:** categorização em três eixos analíticos (a serem detalhados adiante) para conectar experiência vivida e reflexão teórica.

Essa triangulação teoria, campo, análise permitiu não apenas descrever, mas compreender a recepção como um ato criativo, político e profundamente humano.

Tabela 1:  
Etapas Metodológicas da Pesquisa

Etapa	Descrição
1. Pesquisa Bibliográfica	Levantamento teórico em intermidialidade, recepção, etnografia e estudos culturais.
2. Campo (Entrevistas e Grupos Focais)	Coletas de narrativas com espectadores experientes em teatro e TV.
3. Análise	Categorização em três eixos: adaptação, mediação e ressignificação.

### 3.2 Categorias de Análise da Recepção

Pense no espectador que, ao sair do teatro após assistir à Palita, carrega no peito uma mistura de riso, nostalgia e identificação com aquelas histórias tão maranhenses. Agora, imagine esse mesmo espectador, semanas depois, assistindo à série As Aventuras de Palita em casa, com a família reunida, e percebendo que algo mudou a personagem está lá, mas o cheiro do palco, o calor da plateia, o improviso do ator, tudo parece... diferente. O que aconteceu nesse trânsito entre o convívio teatral e o tecnovívio televisivo? Como o público percebe, sente e ressignifica essa travessia intermidiática?

É exatamente nesse terreno fértil entre o palco e a tela, entre ao vivo e o mediado que se estruturam as três categorias de análise desta pesquisa. Elas não são compartimentos rígidos, mas lentes que se sobrepõem, permitindo enxergar as múltiplas camadas da recepção. Inspiradas em autores como Clüver (2017), Rajewsky (2012), Benjamin (2012), Bourdieu (1997) e Martín-Barbero (1997), essas categorias emergiram tanto da teoria quanto das vozes dos entrevistados pessoas profundamente imersas no teatro.

A primeira categoria mergulha no tecido sociocultural que a Palita carrega e que se transforma ao migrar do teatro para a televisão. Aqui, não se trata apenas de identificar elementos como o sotaque maranhense, as referências ao povo maranhense, às personalidades importantes da ilha ou à vida nas ruas de São Luís. Vai além: é sobre como esses elementos são percebidos, apropriados e ressignificados pelos espectadores em cada mídia.

Um entrevistado, por exemplo, comentou: “No teatro, quando a Palita fala daquele jeito, com aquele sotaque carregado, a plateia ri porque se reconhece. É como se ela fosse a vizinha fofoca da gente. Na TV, o sotaque continua lá, mas parece... embalado. Mais polido. Menos nosso.” Essa percepção revela uma tensão: a televisão, ao buscar um público mais amplo, tende a suavizar regionalismos para não “alienar” o espectador nacional, mas, ao fazer isso, corre o risco de diluir a identidade cultural que dava força à peça original. Essa categoria dialoga com a ideia de mediação cultural de Martín-Barbero (1997), que argumenta que os meios não apenas transmitem cultura, mas a negociam. No caso da Palita, a adaptação televisiva negocia o “maranhensismo” em nome da acessibilidade e os espectadores, especialmente os locais, sentem essa negociação. A comunicação não é apenas instrumental; nela, os sujeitos se constituem (Ghirardi et al., 2020). Assim, ao analisar as relações socioculturais, buscamos responder: Quais identidades, valores e memórias coletivas são ativadas ou silenciadas na passagem do teatro para a TV?

A segunda categoria é o coração pulsante da pesquisa: a experiência estética vivida pelos espectadores. Aqui, entramos no terreno do afeto, da emoção, do corpo que ri, chora, se arrepia. No teatro, a estética é convivial: o público respira junto com os atores, reage em tempo real, influencia a performance. Na TV, torna-se tecnológica: “pausável”, editada, consumível em doses.

Uma entrevistada, atriz com mais de 15 anos de palco, descreveu: “No teatro, eu sentia a Palita acontecendo. A atriz errava uma fala, improvisava, e a gente ria junto. Na série, tudo é perfeito, mas... falta o erro. Falta o risco. É como ver uma foto de um abraço em vez de receber o abraço.”

Essa categoria explora: As emoções evocadas em cada mídia (o riso coletivo no teatro x o sorriso solitário na TV); a intermidialidade como experiência (como o close-up na TV substitui o olhar direto do ator?); a perda da aura (Benjamin, 2012) versus o ganho de intimidade doméstica.

Como pergunta orientadora: Quais sensações, memórias e identificações emergem quando a mesma história é vivida em zonas de experiência tão distintas?

Por fim, a terceira categoria observa como os espectadores percebem e nomeiam os tipos de intermidialidade presentes na adaptação. Segundo Rajewsky (2012) e Clüver (2012), identificamos subcategorias como: Transposição midiática: a peça vira série; transformação: novos episódios, personagens secundários ganhando espaço; adaptação: ajustes de ritmo, linguagem, duração; mediação: o papel da câmera, da edição, da trilha sonora.

Os entrevistados, com seu olhar treinado pelo teatro, foram especialmente sensíveis a essas camadas. Um ator, que também é palhaço no teatro apontou: “Na série, a Palita fala menos e mostra mais. A câmera faz o trabalho que, no palco, era do corpo do ator. É uma intermidialidade que substitui, não complementa.”

Essa categoria pergunta: Quais formas de intermidialidade os espectadores identificam? Eles preferem a fidelidade ou a reinvenção? Como reagem emocionalmente a cada tipo?

Tabela 2: Categorias de Análise da Recepção

Categoria	Foco	Pergunta Norteadora	Referências
1. Socioculturais	Identidade, regionalismo, negociação cultural.	Como o “maranhense” é ressignificado?	Martín-Barbero, Ghirardi
2. Estéticas	Emoção, corpo, aura, risco.	O que se sente no convívio	Benjamin, Hall

		tecnovívio?	
3. Intermidialidade	Transposição, transformação, adaptação.	Como o público percebe a travessia midiática?	Rajewsky, Cluver

Em suma, o objeto desta pesquisa é explorar as interações entre diferentes mídias, teatro e televisão, no contexto da recepção, a partir da série “As aventuras de Palita”, analisando como essas interações influenciam a experiência estética dos espectadores.

A abordagem comparativa entre convívio direto no teatro e o tecnovívio mediado pela televisão pode enriquecer as discussões teóricas sobre interação entre diferentes mídias e suas implicações para a experiência do espectador, trazendo uma contribuição para o campo acadêmico sobre um fenômeno que existe há muito tempo, mas que possuem estudos somente a partir da segunda metade do século XX (Rajeswky, 2012).

Novas formas de expressão emergem, trazendo consigo novos significados e sentidos. Entender as diversas possibilidades que uma obra pode vir a ser é o que desperta minha curiosidade, buscando ser compreendida por outros vieses além da escrita e de sua produção.

Ao investigar como o público recebe e interage com esta obra, este estudo oferece insights sobre as dinâmicas socioculturais da cidade de São Luís - MA. Isso pode contribuir para uma compreensão mais ampla das práticas culturais e dos modos de recepção presentes, quanto à preferência de entretenimento desta região.

Ao examinar as transformações na comunicação entre teatro e televisão, esta pesquisa comprehende como a formas de mediação afetam a experiência do público, e pode, deste modo, orientar nas criações a partir de adaptações em mídias diferentes e estratégias de engajamento do público. Portanto, esta pesquisa contribui, ainda que modestamente, para o avanço do conhecimento acadêmico sobre intermidialidade e a sua relevância para compreensão das dinâmicas socioculturais locais.

### 3.3 Análise do Universo Narrativo da Palita: Teatro, literatura e audiovisual

Imagine uma menina de nariz vermelho, tropeçando no picadeiro, caindo, levantando-se, rindo e fazendo todo mundo rir junto. Essa é Palita. Não é só uma personagem: é um universo em expansão, um ser que nasce no corpo da atriz Michelle Cabral, cresce no palco, ganha páginas de livro, invade a tela da TV e, mais recentemente, pulula em vídeos curtos no Instagram. Cada mídia não é um mero recipiente é um palco novo, com suas regras, seus riscos, suas possibilidades. E o espectador? Esse é o verdadeiro mágico: ele costura tudo, ressignifica, lembra, compara, chora de rir em um lugar e sente saudade em outro.

Este subcapítulo mergulha nesse tecido intermidiático da Palita, analisando como ela transita e se transforma entre teatro, literatura e audiovisual. Não se trata de uma adaptação linear, mas de um organismo vivo: a mesma essência (o riso como resistência, a desastrada que vira heroína) ganha formas distintas em cada suporte. Seguindo Clüver (2012), identificamos três subcategorias de intermidialidade presentes: combinação de mídia, transposição midiática e referências intermidiáticas. E, como veremos, o público especialmente o nosso, composto por artistas e amantes do teatro percebe essas camadas com uma sensibilidade rara.

Tudo começa com Michelle Cabral, atriz, dramaturga, palhaça. Em 2012, com apoio do Sesc, ela lança o livro infanto-juvenil *Histórias de Riso e Circo*. Nele, Palita é apresentada como uma criança que cresce em um velho circo, tentando ser bailarina, malabarista, trapezista e falhando gloriosamente em tudo. Até que sua mãe lhe dá um nariz vermelho mágico. E aí, clic: ela descobre que seu talento não é técnico, é emocional. Fazer rir. Transformar tristeza em gargalhada. Ao colocar o nariz vermelho, Palita percebeu o poder que o humor tem de transformar vidas. (Cabral, 2012).

O livro já carrega a semente do que virá: a resiliência pelo riso, a crítica suave aos padrões de sucesso, a valorização do erro como caminho. Mas é no teatro que Palita ganha corpo literalmente. Michelle a interpreta em uma série de espetáculos que não são continuações, mas variações sobre um tema: Palita Arruaçando, Palita no Trapézio, Atrapalhaças, O Piquenique. Cada um é um mundo à parte, mas todos compartilham o mesmo DNA: o convívio, o improviso, o público como cocriador.

Imagen 8: Palita no trapézio



Fonte: Arquivos pessoais (2025)

Em *O Piquenique*, por exemplo, o cenário é minimalista, mas vivo: uma mesa, uma toalha, objetos que se transformam. Palita acorda com um rádio-relógio falante (sim, falante!), decide fazer um piquenique e o caos começa. Um camaleão que cresce ao comer seu lanche, uma cobra naja, formigas invasoras. Tudo com projeções animadas, interação com o público infantil, humor físico. Como observa Gagliardi (2000):

O espectador infantil goza a história representada e a modalidade de representação, não se limitando a atribuir um sentido áquilo que está oculto na cena – como faz o espectador adulto – mas está atendo àquilo que se faz na cena, isto é, ao aqui e agora da representação, que é o real artístico. (Gagliardi, 2000, p. 75).

Já Palita Arruaçando é teatro de rua, circense, anárquico. Ela chega de bicicleta-carrinho, o carro quebra, e o público é chamado para ajudar. Há números de mágica, escapismo, equilíbrismo e um clímax em que Palita entra num saco amarrado e sai como Super Muié, uma heroína cômica que desafia estereótipos de gênero. O final? Flores distribuídas, mensagem de união. O circo como metáfora de comunidade.

Imagen 9: Palita arruaçando - supermuié



Fonte: Arquivos pessoais (2025)

Esses espetáculos não são fixos: mudam a cada apresentação. O erro do ator, o riso da criança, o silêncio da plateia tudo correliiza a obra. Como diz Lehmann (1999), no teatro pós-dramático, o espectador não é passivo: ele monta o sentido.

Em 2025, a TV UFMA da Universidade Federal do Maranhão leva Palita para a televisão com a série *As Aventuras de Palita*, em quatro episódios. Não é uma adaptação direta de uma peça, mas uma síntese intermediária. Personagens do livro (a mãe, o circo), situações do teatro (o piquenique, o escapismo), novas tramas (o vilão Dr. Sem Graça, a falência do circo) se misturam. Como analisa Ferreira e Fonseca (2023): A série revela um processo de transposição midiática, transformação e combinação de mídia, onde elementos teatrais são ressignificados pela linguagem audiovisual (Sousa Ferreira, Cabral, 2023, p. 97).

**Episódio 1** (Joan Ferreira): o circo em crise, o prefeito populista, Palita sonhando com seu número. Humor pastelão, crítica política disfarçada.

**Episódio 2** (Jardeylson Ramos): entra o Dr. Sem Graça, que transforma sonhos em pesadelos. Palita descobre seus poderes o riso como arma.

**Episódio 3** (Geovane Camargo): falência, reivindicações cômicas, conflitos familiares. A união como salvação.

**Episódio 4** (Joan Ferreira e Geovane Camargo): traição, corrupção, batalha final. Palita vira heroína. Mensagem: a esperança vence.

Tabela 3: Intermidialidade na Palita

Subcategoria	Exemplo	Mídia
Combinação	Trilha na série	Teatro
Transposição	Nariz vermelho do livre na série	Literatura TV
Referência	Super Muié como mito	Teatro Série

Essas narrativas se enquadram dentro de uma perspectiva dos estudos de intermidialidades já citados anteriormente, em relação as conexões presentes em mídias diferentes, pois em “As Aventuras de Palita”, se encontram traços, características, personagens e algumas histórias presentes no livro e nas peças teatrais lançados anteriormente à série.

Em relação à série, é apresentada uma narrativa envolvente dividida em quatro episódios, cada um com seu próprio tom, desenvolvimento de personagens e conflitos principais. A seguir é feita uma análise sobre cada episódio.

O primeiro episódio, escrito por Joan Ferreira e revisado por Geovane Camargo, introduz o universo circense e seus personagens centrais. A narrativa gira em torno da preparação do circo para a visita do prefeito, que pode garantir um patrocínio essencial. Palita, a protagonista, sonha em ter seu próprio número no picadeiro, mas enfrenta o descrédito do chefe Jack Jones.

A comédia física e o humor pastelão predominam, especialmente com as cenas desastradas de Palita. Em contraste, há críticas sutis à política e ao populismo, evidenciadas na presença do prefeito, que visita o circo em busca de apoio eleitoral. A relação de amizade e solidariedade entre os artistas também é destacada, refletindo a importância das redes de apoio em situações difíceis.

Outro ponto marcante é a dualidade entre o sonho e a realidade. Palita, mesmo sendo frequentemente subestimada, mantém sua esperança e resiliência, características que permeiam toda a série.

Escrito por Jardeylson Ramos, o segundo episódio introduz um elemento fantástico com a chegada do vilão Dr. Sem Graça. Este cientista maligno utiliza uma máquina para transformar os sonhos das pessoas em pesadelos, simbolizando a opressão das adversidades sociais.

A chuva intensa e a atmosfera sombria acentuam a sensação de desesperança. Personagens como Fonfom e Jack Jones enfrentam pesadelos que

refletem seus medos mais profundos, como o fracasso e a solidão. A crítica social se manifesta na ideia de que, muitas vezes, o sistema e suas adversidades corroem a esperança das pessoas.

Palita, por outro lado, começa a descobrir suas habilidades especiais. Sua jornada para confrontar o Dr. Sem Graça simboliza a resistência contra a opressão e a valorização dos sonhos. A personagem desafia a lógica do vilão, demonstrando que a alegria e a esperança são formas poderosas de resistência.

Com roteiro de Geovane Camargo, Joan Ferreira e Jardeylson Ram, o terceiro episódio foca nos desafios financeiros enfrentados pelo circo. Jack Jones revela a falência iminente, forçando os artistas a buscarem alternativas criativas para manter o espetáculo vivo.

A cena em que a trupe apresenta suas reivindicações de forma cômica, comparando a situação do circo à falta de serviços públicos essenciais, carrega uma crítica social disfarçada de humor. Além disso, a proposta de Palita para realizar apresentações extras é um exemplo de como a criatividade e a união podem superar dificuldades.

Paralelamente, o episódio aborda questões familiares, com Cristal e Guto enfrentando conflitos não resolvidos com seus pais. A reconciliação gradual evidencia a importância do diálogo e da compreensão mútua.

O episódio final, também escrito por Joan Ferreira e Geovane Camargo, intensifica os conflitos da série. Com a revelação das ações traíçoeiras de James Jones e a fuga do prefeito com o dinheiro do festival, a narrativa ganha tons de suspense e ação.

Palita, mais confiante e determinada, enfrenta o Dr. Sem Graça em uma batalha que simboliza a resistência contra a opressão. Sua capacidade de usar seus poderes para proteger seus amigos reflete o amadurecimento da personagem e a valorização da própria identidade.

A trama também expõe a corrupção e a ganância por meio do prefeito e de James Jones. Entretanto, a união dos artistas e sua disposição em lutar pelo circo demonstram a força da coletividade. A presença de Madame Passarela como antagonista secundária adiciona mais uma camada de humor e crítica ao episódio.

Por fim, a resolução do conflito reforça a mensagem central da série: a resiliência e a esperança são fundamentais para enfrentar as dificuldades da vida. A

trajetória de Palita, de uma palhaça subestimada a uma heroína determinada, simboliza o poder transformador dos sonhos e da amizade.

A série não seria somente uma adaptação da peça, mas sim, uma reunião de subcategorias ou grupos de fenômenos intermidiais em uma só narrativa (Cluver, 2012), cabendo aqui as três subcategorias: combinação de mídia, transposição midiática e referências intermidiáticas <sup>4</sup>, pois a partir disso, pode-se observar maneiras de como o público recebe a série, e possíveis relações com as outras mídias anteriores, sobretudo, o teatro, e a maneira que o pesquisador reconhece seu papel neste processo de interpretação de dados.

No campo da recepção, a questão central é o reconhecimento de que “não é possível estudar a recepção sem mudar de lugar, sem mudar o lugar a partir de qual as perguntas são formuladas” (Martín-Barbero, 1997, p.288). Neste caso, cabe ao pesquisador adotar uma postura reflexiva sobre suas próprias postulações que moldam a pesquisa e interpretação dos dados.

Os pesquisadores devem estar conscientes de que suas perspectivas influenciam as perguntas que fazem e, consequentemente, as respostas que obtêm. Esse movimento de mudança de lugar exige uma análise crítica das posições de poder e das mediações culturais envolvidas no processo de recepção.

Neste sentido, a recepção deve ser compreendida não apenas como o ato de consumir conteúdo, mas como um processo dinâmico, que envolve “dominação, produção e trabalho [...] para o reconhecimento da situação a partir das mediações e dos sujeitos” (Martín-Barbero, 1997, p. 288). Neste caso, parte da premissa de que as respostas do público, são moldadas pelas mediações culturais, pelas práticas sociais e pela posição que o receptor ocupa dentro de um determinado contexto. Portanto, é necessário adotar uma abordagem que leve em consideração essas mediações e a pluralidade de sujeitos envolvidos, destacando como o contexto social e cultural impacta a forma como as mensagens são interpretadas.

As experiências individuais, os valores e as emoções moldam a interpretação das mensagens midiáticas. Hans-Thies Lehmann (1999), em Teatro Pós-Dramatico, argumenta que o teatro contemporâneo fragmenta as narrativas para provocar uma participação mais presente do espectador, transformando este, em um cocriador de sentidos. E neste processo, já dizia Martín-Barbero que “a mediação social não um

---

<sup>4</sup> Consultar capítulo 1, tópico 1.3

simples reflexo da ideologia dominante, mas um campo de disputa pelo sentido". (Martín-Barbero, 1997, p. 280).

Contudo, a liberdade do espectador deve ser entendida aqui mais como um passo do teatro em direção à liberdade da leitura do que em termos de uma similaridade com a construção cinematográfica. No cinema, como já disse, é o olhar do espectador que no fundo junta os fragmentos, sintetizando-os com sua consciência e experimentando a sensação de "fazer" o próprio filme (Lehmann, 1999, p. 276).

No universo narrativo da Palita, o espectador sempre teve um papel fundamental não apenas na construção da narrativa, mas na montagem final da obra, que se constrói enquanto existe em cena, ou seja, a subjetividade do receptor é um elemento central na análise da recepção, que enquanto em uma montagem cénica dada pelo convívio direto entre espectador e atriz, o espectador correalaiza os espetáculos.

Neste caso, ao consumir conteúdos midiáticos, o público não apenas absorve as informações, mas também realiza um processo interpretativo, muitas vezes subvertendo ou ressignificando o que lhe é apresentado. Portanto, é fundamental que compreenda a recepção como um campo de interações entre o conteúdo midiático e os contextos de recepção, que variam conforme as experiências e os contextos sociais dos indivíduos.

As imagens cinematográficas e depois as de vídeo conquistaram seu poder graças à fascinação por elas suscitada. As imagens fotográficas em movimento e depois eletrônicas atuam sobre a imaginação – e sobre o imaginário – de maneira muito mais forte do que o corpo vivo presente no palco. [...] delegar o olhar humano a aparelhos. A visão se emancipa do corpo. Evidentemente, sempre houve "percepção por instrumentos" científica. (Lehmann, 1999, p. 366).

Os processos comunicacionais ao atuarem sobre imaginação da recepção, podem estar atravessados "por dimensões culturais, políticas e econômicas históricas [...] que marcam, configuram, matriciam – de diferentes formas, no concreto das realidades" (Bonin, 2018, p. 62). Portanto a recepção de conteúdos midiáticos não pode ser dissociada da intersecção entre tecnologia e subjetividade.

A transmissão do olhar humano aos aparelhos não apenas emancipa a visão do corpo, mas também transforma a relação entre o receptor e o objeto midiático (Lehmann, 1999). Esse deslocamento introduz uma camada de mediação tecnológica que influencia a maneira como as mensagens são interpretadas. Nesse sentido, a tecnologia não é apenas uma ferramenta de reprodução, mas uma agente

ativa que condiciona a imaginação do espectador e, consequentemente, o seu processo interpretativo.

A ideia de que as dimensões culturais, políticas e econômicas moldam os processos de recepção (Bonin, 2018) reforça a necessidade de situar a recepção dentro de contextos históricos específicos. Para análise comparativa em *As Aventuras de Palita*, foram necessários entrevistas levando em consideração o tempo disponível dos entrevistados para a pesquisa e uma relação próxima com algum espetáculo da palita e a série televisiva.

Portanto, Palita é transmídia viva. Nasce no corpo, cresce no papel, amadurece na tela e volta ao corpo do espectador. Cada mídia não substitui a anterior: dialoga. O teatro dá o risco, o livro dá a intimidade, a série dá o alcance. E o público? Esse é o verdadeiro picadeiro: onde tudo se mistura, se transforma, se realiza. Como disse uma entrevistada: “Palita não é minha. É nossa. E a cada mídia, ela vira um pouco mais de todo mundo.”

#### 4. Da Experiência Teatral à Televisiva: *As Aventuras de Palita* e um Devir aos Possíveis Acontecimentos Formais e Estéticos

##### 4.1 Experiência dos Entrevistados

A análise da recepção de *As Aventuras de Palita* ganha concretude a partir das vozes dos entrevistados, todos com formação e prática consolidada no campo teatral maranhense. Este subcapítulo apresenta, em primeiro lugar, a perspectiva do Entrevistado 1<sup>5</sup>, de 36 anos, um ator e palhaço de 36 anos, cuja leitura crítica da série transcende o entretenimento infanto-juvenil, situando a obra em um contexto de debate social, político e cultural. Suas reflexões, coletadas em entrevista realizada em 2025, revelam uma recepção mediada por experiências concretas, memórias afetivas e uma sensibilidade aguçada para as tensões entre convívio teatral e tecnovívio televisivo.

O Entrevistado 1 inicia sua análise destacando a centralidade da precariedade econômica como motor das ações dos personagens:

---

<sup>5</sup> Entrevista realizada em 28 de janeiro de 2025.

“A pobreza acaba demarcando diversos comportamentos que norteiam a decisão dos personagens. O circo está sempre à beira do colapso financeiro, e isso não é apenas um pano de fundo cômico é a estrutura que define as escolhas, os conflitos, as alianças” (Entrevistado 1, 2025).

Essa observação não se limita à ficção. O entrevistado conecta a narrativa da série às condições reais de grupos culturais no Maranhão, onde a ausência de políticas públicas eficazes condena artistas a uma sobrevivência precária. A visita do prefeito ao circo no primeiro episódio prometendo apoio que nunca se materializa é lida como uma denúncia velada:

“É uma cena cômica, mas amarga. O prefeito posa, faz discurso, mas o dinheiro não chega. Quantos grupos de teatro, de circo, de cultura popular não vivem essa espera eterna por um edital, por um patrocínio que nunca vem? A série espelha a realidade do artista brasileiro: sobrevive apesar do Estado” (Entrevistado 1, 2025).

Tal interpretação alinha-se à perspectiva de Martín-Barbero (1997), para quem a recepção é sempre atravessada por mediações sociais e culturais. O espectador não consome a obra em um vácuo: interpreta-a a partir de suas condições de vida, de sua inserção no tecido social. Nesse sentido, a série deixa de ser mero entretenimento para se tornar um espaço de reflexão coletiva sobre a invisibilidade das artes populares e a falência das políticas culturais.

Um ponto relevante levantado pelo espectador refere-se à relação entre a estrutura da série e o modelo clássico do circo de Iona. De acordo com ele, os episódios dialogam com a lógica das esquetes curtas utilizados no teatro, que possuem início, meio e fim definidos, mas que, ao mesmo tempo, mantêm uma conexão com a totalidade da narrativa (Entrevistado 1, 2025).

Outro aspecto ressaltado pelo Entrevistado 1 refere-se à estrutura narrativa da série, que ele compara à lógica dos números circenses e dos esquetes teatrais:

“Cada episódio tem um arco completo início, meio e fim, como um esquete de circo. Mas há ganchos que conectam tudo, criando uma continuidade. É como um grande espetáculo dividido em atos, com o público esperando o próximo número” (Entrevistado 1, 2025).

Essa observação dialoga com Rajewsky (2012), que define a transposição intermediática como um processo em que a obra preserva traços de sua mídia de origem ao migrar para outra. A série mantém a autonomia do esquete típico do teatro de variedades e do circo, mas insere elementos seriais, como arcos de personagem, característicos da televisão.

O quarto episódio, por exemplo, encerra com a traição de James Jones e a promessa de uma batalha maior, gerando: “Uma expectativa significativa para novos

episódios. Não é um fim, é uma pausa. Como o palhaço que sai de cena, mas você sabe que ele volta com algo novo" (Entrevistado 1, 2025). Essa abertura estrutural reflete não apenas a lógica do seriado televisivo, mas também a do teatro de rua, onde as apresentações são episódicas, recriadas a cada encontro com o público.

A diferença mais marcante, segundo o Entrevistado 1, reside na natureza da experiência corporal. Nos espetáculos Palita Arruaçando e Palita no Trapézio, a recepção é caracterizada pelo convívio: "No teatro, tudo acontece em tempo real, sem cortes. A plateia ri, a Palita reage imediatamente. Uma criança grita algo, ela incorpora na improvisação. O público influencia a performance. É um acontecimento compartilhado" (Entrevistado 1, 2025)

Essa definição ecoa o conceito de convívio proposto por Dubatti (2016), para quem o teatro é um acontecimento territorial e efêmero, marcado pela presença de atores e espectadores. O público é cocriador do evento Desgranges (2010) a improvisação e as respostas imediatas da plateia integram a construção de sentidos. Na televisão, porém, a experiência é mediada tecnologicamente:

"Na TV, há cortes temporais, troca de locações, edição, trilha sonora, eu entendo um pouco disso, sabe? O diretor controla o ritmo, a emoção. E a gente como espectador assiste em casa, sozinho ou com a família, mas não participa das gravações. A narrativa já está construída" (Entrevistado 1, 2025).

Dubatti (2016) denomina essa modalidade de tecnobívio: uma recepção desterritorializada, em que o espectador não compartilha o espaço físico com os performers. A câmera substitui o olhar humano, a edição substitui o ritmo orgânico do corpo. O Entrevistado 1 percebe essa transição como uma perda de aura (Benjamin, 2012), mas também como um ganho de controle narrativo: "No teatro, eu vejo o suor, o erro, o risco. Na TV, vejo o brilho da maquiagem, a luz perfeita. Um é cru, o outro é polido. Ambos emocionam, mas de formas distintas" (Entrevistado 1, 2025).

Essa tensão entre decodificação simultânea (teatro) e decodificação pós-codificação (TV) é central na teoria de Hall (2003). No palco, ator e público ajustam-se mutuamente em tempo real. Na tela, a mensagem é fixa, e a interpretação ocorre em contexto doméstico, individual.

Além disso, o entrevistado 1 também traz uma dimensão afetiva e memorial à sua análise. Palita evoca a memória coletiva do circo tradicional: “Quando eu era criança, o circo chegava na cidade e era um evento. O palhaço era o centro de tudo o rei do picadeiro. Palita resgata essa figura, mas com uma diferença: é uma palhaça, uma mulher desajeitada que vira heroína” (Entrevistado 1, 2025). Essa nostalgia não é saudosista: é política. A palhaça subverte o papel tradicionalmente masculino do clown, mobilizando públicos diversos. No teatro, ela dialoga diretamente com a plateia; na TV, fala para o Brasil. A intermidialidade, assim, torna-se um caminho de permanência e reinvenção da arte popular.

A série, para o Entrevistado 1, exemplifica a transposição intermidiática (Rajewsky, 2012) sem perda de identidade: “Palita transita entre o espetáculo que assistir e a série sem se descharacterizar. No teatro, é interação física; na TV, é narrativa editada. Mas o nariz vermelho, o riso como resistência, a crítica social tudo permanece, consigo perceber isso” (Entrevistado 1, 2025). A recepção, portanto, não é estática: é um processo em devir. O espectador carrega a memória do palco para a tela, ressignifica, compara, sente saudade e, ao fazê-lo, atualiza a obra.

A experiência receptiva do Entrevistado 1 pode ser sintetizada em três eixos interdependentes, que não operam de forma isolada, mas se entrelaçam de maneira orgânica na prática interpretativa do espectador. Cada eixo revela uma dimensão específica da intermidialidade em *As Aventuras de Palita*, ao mesmo tempo em que demonstra como a recepção transcende o consumo passivo para se configurar como um ato criativo, crítico e contextualizado.

1. Eixo Sociopolítico: a série como crítica à precariedade cultural e à ausência do poder público;
2. Eixo Estrutural: a lógica do esquete circense transposta para o formato seriado;
3. Eixo Experiencial: a tensão entre convívio (corpo, risco, interação) e tecnovívio (edição, controle, distância).

O eixo sociopolítico não existe em abstrato: ele se materializa na estrutura narrativa (eixo 2), por meio de escolhas formais como o esquete cômico que, ao mesmo tempo em que entretém, denuncia. A precariedade do circo não é apenas tema é forma: o ritmo acelerado, os gags repetitivas, a resolução sempre adiada espelha a luta cotidiana dos artistas por sobrevivência. Como observa o Entrevistado

1, “o circo está sempre à beira do colapso, e isso define não só o que acontece, mas como acontece” (Entrevistado 1, 2025).

Esse mesmo conteúdo sociopolítico ganha corpo na experiência vivida (eixo 3): no teatro, a plateia sente a precariedade na pele o calor da lona, o cheiro de pipoca, o ator suado implorando aplausos. Na TV, a mesma precariedade é mostrada, não vivida: enquadramentos dramáticos, trilha tensa, cortes rápidos. O espectador, ao navegar entre essas mídias, compara, ressignifica, politiza. A interseccionalidade dos eixos revela, assim, que a recepção é um processo dialético: a crítica social (conteúdo) se expressa por meio da forma (estrutura) e é sentida no corpo (experiência).

Como afirma Martín-Barbero (1997), “a mediação social não é um simples reflexo da ideologia dominante, mas um campo de disputa pelo sentido” (p. 280). O Entrevistado 1, ao navegar entre mídias, memórias e contextos, disputa esse sentido: transforma a série em um ato de leitura crítica, onde Palita não é apenas personagem, mas símbolo vivo da resiliência cultural maranhense.

Assim, os três eixos sociopolítico, estrutural e experiencial convergem em uma leitura integrada, onde a intermidialidade se revela não como técnica de adaptação, mas como prática de sentido. Uma prática que, nas palavras de Hall (2003), ocorre na articulação entre codificação e decodificação, mas que, no caso da Palita, é profundamente maranhense, corporal, política e, acima de tudo, humana.

Imagen 7: Elenco gravando no circo de lona



Fonte: Instagram “As Aventuras de Palita” (2021)

A análise da recepção de *As Aventuras de Palita* ganha ainda mais densidade ao incorporarmos a perspectiva do entrevistado 2<sup>6</sup>, um ator e técnico de teatro com formação acadêmica, cuja trajetória profissional o coloca em uma posição privilegiada para observar as nuances da intermidialidade entre o palco e a tela. Diferentemente do Entrevistado 1, cuja leitura se ancorava em uma crítica sociopolítica mais explícita, o Entrevistado 2 oferece um olhar que transita constantemente entre o olhar técnico, moldado por anos de prática e estudo, e a fruição emocional, que o permite ser surpreendido, afetado e, por vezes, desarmado pela potência da personagem. Essa dualidade, longe de ser um conflito, revela-se como uma das chaves para compreender como a recepção de uma obra intermediática se constrói a partir de um repertório prévio que não anula, mas potencializa, a experiência estética.

Como ele mesmo sintetiza em um momento de autocrítica: “Como eu sou formado em teatro, acaba que a experiência não é uma experiência tão pura, por assim dizer. Porque a gente vai com um olhar crítico. A gente repara, mas claro que a gente também se coloca pra viver esse momento, né?” (Entrevistado 2, 2025). Essa fala, aparentemente simples, condensa uma das tensões centrais da recepção contemporânea: o espectador formado, munido de instrumentos analíticos, não se contenta com a imersão passiva; ele observa, dissecá, compara, mas, paradoxalmente, é nesse ato de análise que a emoção se infiltra, muitas vezes de forma mais intensa, justamente porque o olhar crítico permite reconhecer a maestria do gesto, a precisão do tempo, a ousadia da improvisação.

Essa tensão entre análise e fruição não é nova na teoria da recepção, mas ganha contornos específicos no contexto da intermidialidade. Jesús Martín-Barbero (1997), em sua obra *Dos meios às mediações*, argumenta que a recepção nunca é um ato neutro ou descontextualizado; ela é sempre mediada por fatores sociais, culturais, históricos e, sobretudo, pelo lugar de fala do espectador. O Entrevistado 2 ocupa um lugar muito particular: ele não é apenas um espectador comum, mas um profissional da cena, alguém que conhece os bastidores, que já esteve do outro lado da quarta parede, que sabe o quanto custa um gesto bem executado, uma iluminação precisa, uma improvisação que funcione.

---

<sup>6</sup> Entrevista realizada em 05 de fevereiro de 2025.

Esse repertório, longe de tornar a experiência “impura”, como ele mesmo ironiza, na verdade a enriquece, pois permite que ele perceba camadas que escapariam a um olhar leigo. Ao mesmo tempo, é exatamente esse repertório que o torna vulnerável ao encantamento, porque ele reconhece, na Palita de Michelle Cabral, não apenas uma personagem, mas uma construção artística de altíssimo nível, uma palhaça que domina a linguagem do corpo, do tempo, do espaço, do público. Desgranges (2010), em *A presença do espectador*, reforça que mesmo o espectador crítico precisa, em algum momento, se deixar afetar pelo acontecimento teatral. Não se trata de suspender a análise, mas de permitir que ela coexista com a vivência estética, em um equilíbrio delicado que o Entrevistado 2 parece ter dominado com maestria.

O relato de sua primeira experiência com Palita é particularmente revelador nesse sentido. Ele a encontrou pela primeira vez em um contexto que, para muitos, seria o mais desafiador: o teatro de rua, na Praça Mauro Machado, em São Luís, um espaço público, aberto, imprevisível, onde o artista não tem o controle do ambiente, da luz, do som, do público. E, no entanto, foi exatamente ali, naquele cenário caótico, que Palita se revelou em toda sua potência. Como o entrevistado descreve com entusiasmo genuíno: “A primeira vez que eu tive acesso à Palita em uma peça de teatro foi na Praça Mauro Machado, que ela fez ali de frente pra escadaria [...]. E, cara, muito massa ver uma palhaça em cena, tava somente ela, e como ela prende o público, sabe?” (Entrevistado 2, 2025).

O relato de sua primeira experiência com a Palita, foi em um espetáculo de rua: “A primeira vez que eu tive acesso à Palita em uma peça de teatro foi na Praça Mauro Machado que ela fez ali de frente para a escadaria [...]. E, cara, muito massa ver uma palhaça em cena, tava somente ela, e como ela prende o público, sabe?”. No entanto, afirma a importância da interação entre ator e público no teatro de rua, em contraste com a estrutura formal do teatro. Segundo Pavis (2008), o teatro de rua desafia convenções tradicionais ao promover uma relação mais direta e espontânea entre os artistas e a audiência.

Há, nessa fala, uma admiração que transcende o técnico: é a admiração de quem reconhece a força do carisma puro, da presença física absoluta, da capacidade de uma única atriz, sozinha no picadeiro improvisado, transformar uma praça pública em um acontecimento teatral. Patrice Pavis (2008), em seu Dicionário de teatro, define o teatro de rua como uma prática que desafia as convenções do

teatro institucionalizado, promovendo uma relação mais direta, mais espontânea, mais viva entre o artista e a audiência. No caso de Palita, essa relação não é apenas direta ela é magnética, de acordo com o entrevistado 2

O Entrevistado 2, mesmo com seu olhar crítico, não resiste: “A Palita é uma palhaça que eu acho muito, muito fofa. Então, tipo, a partir do momento que ela fala, já me prende a atenção. A personagem Palita é uma personagem que eu gosto muito” (Entrevistado 2, 2025). E aqui surge um dado curioso: o entrevistado confessa que, em geral, não gosta da figura do palhaço tradicional. O nariz vermelho, a maquiagem exagerada, tudo isso lhe parece, em regra, forçado, artificial. Mas Palita é a exceção que confirma a regra. Ela não é um clichê; ela é uma palhaça autêntica, que constrói sua comicidade a partir da vulnerabilidade, da desastrada que vira heroína, da mulher que subverte o papel esperado.

Essa capacidade de Palita de transcender o estereótipo e criar um vínculo afetivo genuíno com o público é, para o Entrevistado 2, o que define a excelência de um espetáculo. Em suas palavras, o que marca uma experiência teatral não é a perfeição técnica dos elementos cênicos a luz impecável, o som cristalino, a cenografia grandiosa, mas sim a capacidade do ator de criar conexões humanas. “Não é sobre ser perfeito”, ele reflete, “é sobre ser verdadeiro. A Palita não precisa de nada além dela mesma pra funcionar. O público sente isso”. Essa observação ressoa profundamente com a tradição do teatro popular, especialmente do circo e do teatro de rua, onde o carisma do artista e a entrega total são os verdadeiros protagonistas.

Palita, nesse sentido, não apenas interpreta uma personagem; ela constrói um espaço de afeto e identificação, um espaço onde o espectador, independentemente de seu histórico de vida, se reconhece, se diverte, se emociona. E é essa mistura de técnica e emoção, de domínio da linguagem e de abertura ao imprevisível, que revela o poder transformador do teatro, mesmo ou especialmente para quem já possui um repertório extenso e crítico na área.

A transição do teatro de rua para o palco italiano, vivenciada pelo Entrevistado 2 nos espetáculos Palita Arruaçando e Palita no Trapézio, oferece um contraponto fascinante a essa experiência inicial. No espaço fechado, a relação com o público muda radicalmente. A proximidade física dá lugar à separação espacial; a espontaneidade da rua é substituída por uma estrutura previamente ensaiada; o imprevisível é controlado por elementos técnicos como iluminação, cenografia e

som. Como o entrevistado observa com precisão: “De praça pra teatro fechado, de palco italiano, é uma experiência totalmente diferente. Mas eu gostei das duas peças, foram boas experiências, sabe?” (Entrevistado 2, 2025).

Essa fala revela uma compreensão madura e nuançada das múltiplas possibilidades do teatro. Ele não hierarquiza os espaços; não considera o teatro de rua “melhor” por ser mais “autêntico”, nem o palco italiano “superior” por ser mais “ sofisticado”. Pelo contrário, ele reconhece que cada contexto oferece potencialidades distintas. No teatro de rua, a reação do público pode alterar o rumo da encenação, criando um diálogo vivo e imprevisível; no palco italiano, a narrativa segue um percurso mais controlado, mas isso permite um aprofundamento emocional que seria impossível na rua.

A iluminação, por exemplo, pode ser usada para criar atmosferas, para destacar expressões faciais, para guiar o olhar do espectador; a cenografia pode construir um universo cênico mais denso, mais simbólico; o som pode potencializar a comicidade ou a tensão dramática. Todos esses elementos, que no teatro de rua são mínimos ou inexistentes, tornam-se aliados na construção de uma experiência mais imersiva e direcionada. O Entrevistado 2 valoriza essa sofisticação técnica, mas sem perder de vista o essencial: a presença da atriz, o carisma da personagem, a conexão com o público.

Além disso, o palco italiano oferece ao Entrevistado 2 a oportunidade de observar detalhes técnicos e artísticos com maior clareza. A centralidade do palco, a concentração do olhar em um ponto fixo, a ausência de distrações externas tudo isso permite que ele perceba nuances que, na efervescência da rua, poderiam passar despercebidas: a precisão de um gesto, a modulação de uma fala, o tempo de uma piada. Essa diferença entre dispersão (rua) e concentração (palco italiano) demonstra como os espaços de fruição não são meros cenários, mas estruturas que orientam modos de percepção.

Martín-Barbero (1997) já apontava para essa relação intrínseca entre espaço, contexto e recepção: o modo como consumimos uma obra está indissociavelmente ligado ao onde e como a consumimos. No caso de Palita, a mesma personagem é ressignificada em cada espaço: na rua, ela é a palhaça do povo, a artista que dialoga com a cidade, que transforma o caos urbano em comicidade; no palco italiano, ela ganha camadas mais introspectivas, mais psicológicas, explorando conflitos internos, relações familiares, o amadurecimento da personagem. O

Entrevistado 2 reconhece a beleza em ambas as experiências, compreendendo que tanto a efervescência da rua quanto a imersão do espaço fechado oferecem vivências singulares e enriquecedoras, cada uma com sua própria força e propósito.

Quando a análise se volta para a série televisiva *As Aventuras de Palita*, o Entrevistado 2 identifica uma ruptura ainda mais radical na experiência receptiva, mas também uma continuidade surpreendente na essência da personagem. A diferença fundamental, segundo ele, reside na ausência do público ao vivo: “A Palita no teatro tem uma troca direta com a plateia, o que torna suas ações imprevisíveis e muitas vezes mais genuínas. Na série, mesmo sem o público, a Michele Cabral é tão dona da Palita que ela se vira sem o público. Ela é a Palita” (Entrevistado 2, 2025).

Essa observação é crucial porque aponta para o papel mediador da atriz na transposição intermidiática. Jorge Dubatti (2016), em sua teoria do convívio e do tecnobívio, argumenta que o teatro é definido pela copresença física de atores e espectadores, um acontecimento territorial e efêmero; já a televisão desterritorializa essa experiência, mediando-a pela tela. No caso de Palita, no entanto, a atuação de Michelle Cabral funciona como uma ponte entre esses dois mundos. Ela consegue preservar a vitalidade, a espontaneidade, o carisma da personagem mesmo em um meio que, por definição, elimina a interação direta.

O Entrevistado 2 elogia essa versatilidade como essencial para o sucesso da transposição: a atriz não apenas interpreta Palita; ela incorpora Palita, tornando-a crível e cativante mesmo na frieza da câmera. Um exemplo concreto dessa ressignificação é o personagem Jack Jones, que o entrevistado já conhecia do teatro, mas que na série adquiriu nuances mais marcantes. Na linguagem televisiva, com seus close-ups, sua trilha sonora, sua montagem, o personagem ganham camadas psicológicas, conflitos internos, um arco narrativo mais complexo.

Pode-se perceber nesse caso o processo de transposição midiática: a migração de uma obra de uma mídia para outra não é mera reprodução, mas uma transformação semântica, onde elementos são ressignificados pela gramática da nova mídia. A série, assim, não é uma adaptação fiel do teatro; é uma recriação, que mantém a essência dos personagens, mas os coloca em um novo contexto narrativo e estético.

A série também é elogiada pelo Entrevistado 2 por sua capacidade de combinar humor e crítica social de forma lúdica e acessível. Os personagens não enfrentam apenas dificuldades financeiras; eles lidam com o desprezo institucional,

a desvalorização da cultura popular, a invisibilidade das artes circenses diante das políticas públicas. Essa percepção, que já havia sido apontada pelo Entrevistado 1, ganha aqui uma nova camada: para o Entrevistado 2, a crítica não é panfletária, mas orgânica, integrada à narrativa de forma que o espectador infantil ri, mas o adulto reflete.

A recepção, mais uma vez, é mediada pelo contexto social do espectador, como defende Martín-Barbero (1997). No que diz respeito à experiência televisiva em si, o Entrevistado 2 destaca sua natureza fragmentada e flexível. Diferentemente do teatro, onde a sessão é um evento único e irrepetível, a televisão permite pausar, voltar, maratonar, assistir em horários distintos. “Na TV, você consome no seu tempo”, ele observa, “pode parar pra fazer um lanche, voltar depois, pular um episódio chato. No teatro, é uma sessão só, você tem que estar lá, inteiro”.

As redes sociais adicionam ainda outra camada a essa experiência. O Entrevistado 2 observa que a interação online comentários, spoilers, debates em tempo real pode tanto potencializar a análise crítica quanto fragmentar a fruição. Um chat ao vivo durante a exibição, por exemplo, cria uma sensação de comunidade, mas também antecipa reações, quebra a surpresa.

O acesso aos eventos ocorre por mídias que permitem uma maior interação em tempo real com o conteúdo que está sendo transmitido; o recurso de chat ao vivo costuma estar presente nestes meios, promovendo a participação ativa do público presente que acompanha a transmissão, comentando, conversando com amigos, informando quando acontece alguma falha técnica de transmissão e também criticando quando o conteúdo não agrada, gerando até mesmo debates em paralelo à apresentação. (PEREIRA; BEZERRA DA SILVA; OSAKI CRUZ, 2021, p. 93)

Apesar dessas diferenças, o Entrevistado 2 percebe na série uma teatralidade evidente, uma estética híbrida que mantém viva sua origem cênica. “A série carrega uma teatralidade nos diálogos, cenários, atuações”, ele afirma. “É como se o palco tivesse sido transportado pra tela, mas com a liberdade da edição, da trilha, do close-up”. Ele consome mais televisão que teatro por questões práticas “é mais fácil ligar a TV do que ir ao teatro”, mas reconhece que As Aventuras de Palita consegue, de forma notável, preservar o espírito do convívio mesmo no tecnovívio.

A atuação exagerada, os diálogos diretos com a câmera tudo isso evoca o teatro, criando uma ponte entre mídias que não apenas adapta, mas dialoga. Tanto o Entrevistado 1 quanto o Entrevistado 2 convergem em um ponto crucial: a crítica à precariedade cultural como elemento estruturante da série. A cena do prefeito que

promete apoio ao circo, mas nunca cumpre, é lida por ambos como uma denúncia da ausência de políticas públicas eficazes para a cultura.

Essa narrativa ficcional não é apenas entretenimento; ela espelha os desafios enfrentados diariamente pelos trabalhadores da arte no Maranhão e no Brasil. A série, assim, reforça seu caráter político ao retratar essa problemática de forma acessível, lúdica, mas profundamente verdadeira.

A entrevistada 3<sup>7</sup> uma profissional de teatro com anos de experiência em encenação e observação de público, cuja análise enfatiza a troca intensa entre atriz e espectadores no teatro, marcada pelo contato visual, pelas reações espontâneas e até pela proximidade corporal. Para ela, essa energia compartilhada amplia as emoções e gera uma atmosfera única que não se repete em outros contextos. Na televisão, por outro lado, essa dimensão coletiva é mediada pela tela, tornando a relação mais individual e distanciada, embora não menos impactante. Como ela reflete: “No teatro, você sente o público. Os risos se misturam, os silêncios pesam. Na TV, é como se fosse um diálogo com uma janela: você vê, ouve, mas não toca” (Entrevistada 3, 2025).

. Ela também enfatiza que, no teatro, a experiência não se resume ao que está no palco. Para a Entrevistada 3, parte do encanto está em observar as reações do público ao redor, rindo, comentando, se emocionando juntos. Essa questão traz uma dimensão extra que faz com que a recepção teatral seja, ao mesmo tempo, um ato de assistir e de compartilhar. Já na televisão, essa camada se perde, pois cada espectador consome a obra em seu próprio tempo e espaço, sem influenciar nem ser influenciado diretamente pelos outros. Como ela coloca: “No teatro, você ri com os outros. Na TV, você ri para si mesmo. É mais íntimo, mas menos... vivo” (Entrevistada 3, 2025).

A Entrevistada 3 também reflete sobre a adaptação entre linguagens, apontando os desafios para atores e atrizes que migram do teatro para a televisão e vice-versa. Segundo ela, atores vindos do teatro precisam conter a expressividade para a televisão, onde a câmera capta sutilezas, enquanto aqueles com trajetória mais televisiva necessitam expandir o corpo e a voz no palco, onde não há cortes nem edições. Essa diferença exige dos artistas uma versatilidade que vai além da técnica: é também uma mudança de postura diante do público e da obra. Como ela

---

<sup>7</sup> Entrevista realizada em 18 de março de 2025.

explica: “É como aprender a falar baixo depois de gritar. No teatro, você projeta para a última fileira; na TV, um sussurro basta. Mas é o mesmo coração o desejo de conectar” (Entrevistada 3, 2025).

Essa versatilidade é destacada por Rajewsky (2012), que discute a transposição intermídia como um processo de recodificação, onde o ator deve adaptar seu corpo à gramática da nova mídia. Para a Entrevistada 3, o sucesso de Michelle Cabral reside exatamente nisso: a atriz preserva a energia teatral na tela, mesmo sem o público ao vivo.

Elá ressalta que no teatro o público se torna parte do espetáculo, interagindo e até moldando o ritmo das cenas. Já na televisão, essa participação não existe com o produto já gravado. Elá manifestou ainda o desejo de que a série tenha continuidade, mas sugeriu que os produtores considerem formas de captar as reações do público, para que futuras temporadas possam dialogar mais de perto com quem assiste. Como ela propõe: “Seria incrível se a série incorporasse feedbacks do público nas redes, como uma improvisação virtual. A Palita merece isso ela sempre foi sobre conectar pessoas” (Entrevistada 3, 2025).

No teatro em si, e isso a gente aprende também quando está estudando, as expressões são mais amplas. Na TV, a ênfase fica muito no rosto, na fala também. Então essa foi a principal diferença que percebi. [...] No teatro, especialmente no teatro de rua, tem muito disso de improvisação e interação. O público acaba fazendo parte da cena, porque os atores jogam com as respostas das pessoas. Na televisão, não tem isso. O roteiro precisa ser seguido direitinho. Eu acho que a série até conseguiu manter um pouco dessa essência, mas não é a mesma coisa, né? Porque o teatro tem essa coisa viva, que muda a cada apresentação, e a TV não, é fixa. (entrevistada 3, 2025)

Para elá, o teatro, sobretudo o de rua, oferece um espaço de liberdade em que os atores podem adaptar suas falas e transformar a cena no instante que acontece, e isso gerou uma conexão com a personagem da Palita, que compartilha uma energia “diferente” entre quem estava no palco e quem assistiu. Como ela descreve: “No teatro de rua, a Palita era como uma amiga que chega na praça e conta histórias. Você ri, responde, faz parte. Na série, ela é como uma amiga que liga da TV você ouve, mas não conversa de volta. Ainda assim, o carinho é o mesmo” (Entrevistada 3, 2025).

Para a Entrevistada 3, a atuação dos atores na série estava contida, e os gestos menores, dependendo muito mais do que a câmera captura. A força da

interpretação está mais no olhar, nas expressões sutis, e menos no corpo como um todo. Ela afirma que quem assiste a série depois de assistir os espetáculos da Palita, ou que já tenha conhecido a Palita em outra ocasião, tem uma experiência diferente de quem vê a personagem somente na série. Como ela reflete: “Se você conhece a Palita do palco, a TV é como reencontrá-la em uma carta. É ela, mas sem o abraço. Quem a conhece só da tela perde um pouco dessa... vida. Mas ganha a intimidade da casa” (Entrevistada 3, 2025).

De acordo com a Entrevistada 3, existe uma diferença entre teatro e televisão que não é apenas uma questão técnica. É sobre a forma como a arte chega até o público e como ela se transforma no processo. No teatro, a experiência de ver a reação do público interagindo com a atriz em cena proporcionou um momento único. Na televisão, a forma como a atriz interpretou a Palita, não percebeu nenhuma perda na experiência, pois apesar de serem maneiras distintas de contar história, “cada uma tem sua própria magia” (Entrevistada 3, 2025).

A entrevistada 3 trouxe um olhar sensível ao comentar sobre a crítica social apresentada na série. Para ela, a história do prefeito que se recusa a apoiar o circo e ainda desvia recursos públicos não é apenas um enredo fictício, mas um reflexo da realidade enfrentada por muitos artistas e espaços culturais no Brasil. A falta de investimento e a negligência do poder público são temas latentes, e a série aborda isso de forma sutil, mas impactante.

Ao lembrar da narrativa, a entrevistada destacou como a série soube tratar dessa problemática sem perder o tom leve e acessível ao público infantojuvenil. Ela destacou o prefeito como uma representação simbólica da corrupção e do descaso com a cultura. A decisão dele de não apoiar o circo, e ainda por cima, desviar recursos financeiros, exemplifica atitudes comuns na gestão pública, em que a cultura é colocada em segundo plano nas agendas públicas (UNESCO, 2016). Ela afirma:

A narrativa mostra claramente a questão da negligência do poder público. O prefeito chega lá, vê o espetáculo, mas não dá valor algum. E o pior, ele ainda foge com o dinheiro público, deixando todo mundo na mão. Para mim, isso diz muito sobre o que acontece na vida real. A cultura fica sempre em segundo plano, como se não fosse importante, quando na verdade ela transforma vidas. E a série soube falar disso sem ser pesada. É leve, mas faz a gente pensar. (Entrevistada 3, 2025).

A sutileza da série ao abordar a corrupção permite que crianças e adolescentes compreendam as injustiças sociais, ao mesmo tempo em que promove uma reflexão sobre o papel do poder público no incentivo e na manutenção da cultura. Para a entrevistada 3, essa abordagem lúdica também abre espaço para conversas entre gerações diferentes, possibilitando que os adultos aprofundem o debate com as crianças a partir das cenas apresentadas.

A cultura e a educação, embora fundamentais, ainda são tratadas com desdém por muitos gestores públicos. No Brasil, os gastos públicos liquidados em todas as esferas de governo nos últimos dez anos somaram cerca de R\$ 3,25 trilhões — sendo apenas R\$ 72,1 bilhões (2,2 %) destinados à função “cultura”, enquanto R\$ 3,18 trilhões (97,8 %) foram alocados à educação<sup>8</sup>. Essa desproporção evidencia que a cultura ocupa um lugar marginalizado nas políticas públicas. Além disso, levantamento mostra que, em 2024, as despesas com cultura por parte dos estados representaram apenas 0,54 % do gasto total estadual<sup>9</sup>, reforçando a insuficiência de investimento no setor.

Na prática, a gente vê muito disso. Projetos incríveis acabam parando porque não tem verba. E quando tem, nem sempre chega a quem realmente precisa. Eu acho que a série conseguiu mostrar isso de um jeito que todo mundo entende, até as crianças. O prefeito da série é um retrato desses políticos que só pensam em si mesmos. E o circo, que é cheio de vida e alegria, representa todos os artistas que lutam para continuar existindo. (Entrevistada 3, 2025).

Nessa análise, a entrevistada 3 aponta o circo como uma metáfora da resistência cultural que apesar das adversidades, o grupo circense persiste em manter viva a arte, simbolizando a resiliência de inúmeros artistas que enfrentam desafios semelhantes. Essa representação também provoca uma reflexão sobre como a arte continua sendo produzida mesmo em cenários de precariedade, muitas vezes com o apoio direto das comunidades, já que o suporte institucional é insuficiente ou inexistente.

No entanto vale afirmar que nos estados e no Distrito Federal, cerca de 72% dos recursos da Lei Aldir Blanc foram executados. Nas capitais, o índice de execução chegou a aproximadamente 83%, enquanto nos demais municípios ficou

<sup>8</sup> OBSERVATÓRIO ITAÚ CULTURAL. *Orçamento público para a cultura no Brasil: análise e comparativo com o segmento de educação*. São Paulo, 2023. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/>. Acesso em: 21 out. 2025.

<sup>9</sup> LUCENA, Luccas. *Gastos de estados brasileiros com cultura não chegam a 1 % do total em 2024*. UOL Notícias, São Paulo, 2 mar. 2025. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/>... Acesso em: 21 out. 2025.

em torno de 74,5%. As dificuldades de execução variaram entre entraves burocráticos, falta de estrutura administrativa e ausência de políticas locais de acompanhamento, o que reforça a percepção de que a cultura segue sendo tratada de forma secundária nas prioridades da gestão pública. (BRASIL, 2025)<sup>10</sup>

Além disso, a entrevistada afirma como a série constrói um discurso crítico de maneira orgânica, sem se tornar um conteúdo exaustivo ou moralizante. A leveza do enredo é um fator essencial para garantir a acessibilidade da mensagem a diversos públicos, especialmente ao público infantil-juvenil. A narrativa estimula a percepção crítica de forma intuitiva, convidando os espectadores a refletirem sobre a importância da cultura e a responsabilidade do poder público em sua manutenção.

A resistência apresentada pelos personagens da série também serviu como um ponto de identificação emocional para a ela que reconheceu na luta dos artistas da ficção uma conexão com a realidade vivida por grupos culturais em seu cotidiano:

O que mais me tocou foi essa persistência. Mesmo sem apoio, eles não desistem. Continuam ali, fazendo arte, arrancando sorrisos. E isso é muito real. A gente vê artistas de rua, pequenos grupos culturais, companhias de teatro independente, todos enfrentando mil dificuldades, mas resistindo. A série conseguiu capturar essa realidade e mostrar que, apesar de tudo, a arte sobrevive (Entrevistada 3, 2025).

Essa leitura da entrevistada reforça como a obra foi capaz de construir um discurso crítico, mas sem perder o encanto e a ludicidade. A série não apenas diverte, mas também provoca reflexão, destacando a importância da cultura como ferramenta de transformação social e resistência.

A entrevistada 3, entende que a série proporcionou nela uma conexão emocional, já que muitas questões abordadas na produção a fizeram refletir de suas vivências trabalhando no ramo cultural, tornando a crítica mais impactante, demonstrando o potencial da arte em provocar mudanças, tanto no imaginário do espetáculo quanto no contexto social em que está inserida.

Contudo, a entrevistada 3 apontou sua interpretação sobre “o vilão careca”, que é o Doutor Sem Graça, como uma metáfora para o apagamento das questões sociais e políticas, revelando uma reflexão crítica e sensível em relação à narrativa da série *As Aventuras de Palita*. Ela fez associações pessoais com personagens infantis do passado demonstrando como experiências subjetivas influenciam a recepção de obras audiovisuais.

<sup>10</sup> BRASIL. Ministério da Cultura. *Lei Aldir Blanc: relatório parcial de execução*. Brasília: MinC, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/lei-aldir-blanc-relatorio-parcial-e-de-execucao>. Acesso em: 14 set. 2025.

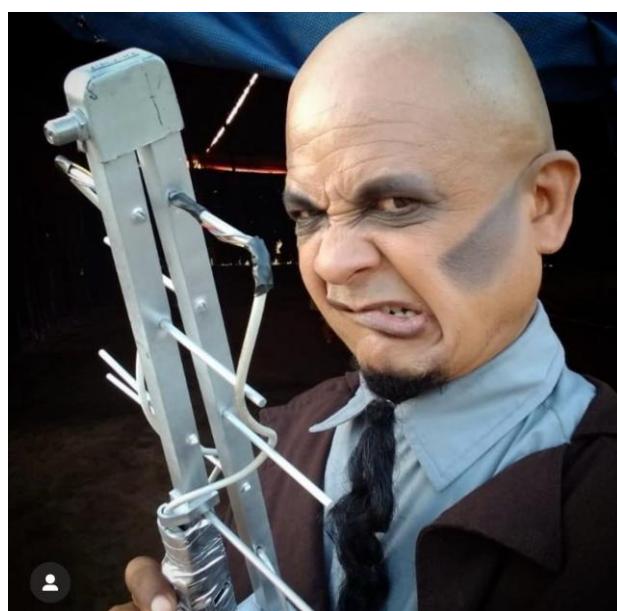
Na série, o vilão Doutor Sem Graça utiliza seus poderes para fazer com que as pessoas adormeçam, o que, segundo a entrevistada 3, representa uma metáfora para o apagamento das questões sociais. Essa alegoria reflete um processo de alienação e desmobilização que ocorre frequentemente em sociedades marcadas por desigualdades. Para ela, a série consegue abordar essa temática de forma acessível, promovendo a reflexão crítica no público infantojuvenil.

Outro aspecto que chamou a atenção foi o vilão que faz com que as pessoas durmam, o que me fez pensar no quanto a sociedade, às vezes, escolhe não enxergar o que está acontecendo. Isso me lembrou o quanto muitas questões sociais e políticas acabam sendo esquecidas ou ignoradas. E é interessante como a série fala disso de um jeito leve, mas muito poderoso. Até as crianças podem entender que tem algo errado quando as pessoas não reagem. (Entrevistada 3, 2025)

Ela mencionou como a figura do vilão careca despertou memórias de antagonistas semelhantes em programas infantis e peças teatrais. Através dessa conexão emocional ela mencionou a força simbólica do personagem, especialmente ao trazer à tona experiências pessoais do seu passado que influenciam uma percepção específica com a narrativa.

Lembrei muito dos vilões que assistia na TV Cultura, como o Dr. Abobrinha do Castelo Rá-Tim-Bum. Essa coisa do careca ser vilão sempre me causou uma sensação estranha, talvez porque quando criança eu vi um ator careca numa peça e me assustei. Na série, o vilão não só é careca, mas também representa essa força que apaga a alegria e impede as pessoas de reagirem. Foi impossível não fazer essa conexão. (Entrevistada 3, 2025)

Imagen 10: Doutor Sem Graça, o "vilão careca" segundo a entrevistada



Fonte: Instagram "As Aventuras de Palita" (2021)

Vale ressaltar que de acordo com a entrevistada mesmo a experiência de assistir a Palita mediada por uma câmera, ou seja, a experiência tecnovivial relatada por Dubatti (2016), não impede a construção de significados profundos, ainda que não tenha uma plateia construindo a narrativa no momento exato da apresentação.

A obra também dialoga com a teoria da intermidialidade de Cluver (2008), ao transpor elementos da linguagem teatral para a televisão. A manutenção de características simbólicas fortes, como a representação do vilão careca, permite que a série preserve parte de sua força crítica, mesmo em um ambiente mediado. A percepção subjetiva da entrevistada 3 reforça o impacto dessa transposição, demonstrando como elementos visuais e narrativos ressoam emocionalmente com o público.

#### 4.2 Fechando o arco das entrevistas

As entrevistas realizadas revelaram diferentes percepções sobre a série *As Aventuras de Palita*, mas todas convergiram na constatação de que a obra não se limita ao entretenimento. Os relatos mostram que a série articula dimensões sociais, políticas e estéticas, possibilitando múltiplas formas de recepção. A presença da crítica social, a comparação entre linguagens (teatro, circo e televisão), a improvisação, a espontaneidade e a memória afetiva foram aspectos centrais destacados pelos participantes.

Um dos pontos recorrentes foi a constatação de que a narrativa da série discute a precariedade das políticas culturais no Brasil. O Entrevistado 1 observou que “a pobreza acaba demarcando diversos comportamentos que norteiam a decisão dos personagens” (Entrevistado 1, 2025), destacando ainda a ausência do poder público como fator determinante nas escolhas narrativas. Como podemos ver junto ao pensamento de Martín-Barbero ao discutir o papel das mediações na recepção cultural: O sentido não está dado de antemão nos textos, mas se constrói na relação que os sujeitos estabelecem entre suas condições de vida, suas práticas cotidianas e os discursos que circulam nos meios (Martín-Barbero, 1997, p. 186)

Nesse sentido, a recepção da série por parte dos espectadores ultrapassa a camada estética e se vincula diretamente às experiências de vida, como o descaso institucional e a invisibilidade histórica da cultura popular. A narrativa não apenas

representa a precariedade, mas a torna palpável, permitindo que o público infantil e adultos reconheça, em sua leveza, a gravidade de um sistema que marginaliza a arte.

Outra questão presente nas entrevistas foi a comparação entre teatro e televisão em que os entrevistados destacaram que, no teatro, sobretudo no teatro de rua, a interação com o público é decisiva para a construção da cena. O Entrevistado 2 afirmou: “no teatro, tudo acontece em tempo real, sem cortes, e a plateia pode interagir e influenciar a performance” (Entrevistado 2, 2025). Pode-se deste modo, fazer um adendo ao que Jorge Dubatti (2016, p. 34) afirma: O teatro é convívio: uma experiência territorial, irrepetível, em que a presença física do espectador e do ator define o acontecimento. Sem o encontro, não há teatro (Dubatti, 2016, p. 34).

Essa experiência do “aqui e agora” é substituída na televisão por uma lógica mediada pela técnica. A Entrevistada 3 destacou que, no audiovisual, a expressividade é mais contida e que “a gestualidade grandiosa do teatro pode parecer exagerada no vídeo” (Entrevistada 3, 2025), contudo as transposições intermidiáticas que acontecem neste universo narrativo da Palita “ao passar de uma mídia para outra, o conteúdo não apenas se adapta, mas é reformulado. Cada meio traz consigo regras próprias de produção e recepção que modificam o modo como a narrativa é percebida” (Rajewsky, 2012, p. 53).

A improvisação e a espontaneidade, tão evidentes no teatro de rua, transformam-se em edição e enquadramento na televisão. Essa mudança de chave revela que, ainda que a personagem Palita mantenha sua essência, a recepção ocorre de forma distinta em cada contexto. O que era efêmero no palco torna-se fixo na tela, mas a vitalidade da personagem sobrevive, mediada pela atuação de Michelle Cabral, que preserva o carisma e a conexão afetiva com o público.

Além disso, os entrevistados destacaram que a recepção televisiva é atravessada por práticas contemporâneas como a maratona de episódios e a influência das redes sociais. O Entrevistado 2 observou que a possibilidade de pausar e assistir em momentos diferentes fragmenta a experiência, mas também possibilita novos tipos de engajamento, revelando a complexidade da recepção da série, marcada por diferentes temporalidades

A mensagem televisiva não é consumida de forma linear. O processo de decodificação depende das circunstâncias concretas de recepção, em que os espectadores rearticulam os significados a partir de seus próprios contextos sociais e culturais. (HALL, 2003, p. 92)

A Entrevistada 3 chamou atenção para a representação do prefeito, que recusa apoiar o circo e desvia recursos, como uma metáfora da corrupção estrutural que afeta o setor cultural. Para ela, “a narrativa mostra claramente a questão da negligência do poder público [...] deixando todo mundo na mão. Para mim, isso diz muito sobre o que acontece na vida real” (Entrevistada 3, 2025). Essa leitura é consistente com os dados oficiais sobre a execução da Lei Aldir Blanc, em que, apesar do volume inédito de recursos, uma parcela significativa não chegou aos artistas mais necessitados (Brasil, 2025).

A Entrevistada 3 interpreta o vilão Doutor Sem Graça como metáfora da alienação social: “o vilão que faz com que as pessoas durmam [...] me fez pensar no quanto a sociedade, às vezes, escolhe não enxergar o que está acontecendo” (Entrevistada 3, 2025). Essa análise que a entrevistada faz ressoa com o conceito benjaminiano de adormecimento coletivo pela indústria cultural, decorrente da perda da aura na era da reproduzibilidade técnica. Como destaca Benjamin (1987, p. 170): Ficarem mais próximas é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reproduzibilidade (Benjamin, 1987, p. 170).

A destruição da aura promove uma recepção distraída, típica do cinema, substituindo a contemplação pela fragmentação perceptiva. Para a Entrevistada 3, o “sono” induzido pelo vilão espelha essa passividade massiva perante imagens serializadas. Contudo, Benjamin enxerga ambivalência: a distração pode ser tanto alienante quanto emancipatória, ao habilitar uma crítica coletiva habitual às estruturas opressivas. Assim, narrativas como a do Doutor Sem Graça oscilam entre anestesiar a sociedade e despertar seu potencial revolucionário, algo que convida ao debate sobre o papel da cultura de massa na era técnica. Como afirma Benjamin (1987, p. 187): A recepção na distração, que caracteriza o consumo das massas, pode ser utilizada tanto como instrumento de alienação quanto como possibilidade crítica, dependendo da forma como a obra mobiliza a atenção e a memória do espectador.

A recepção da Entrevistada 3 mostra que, mesmo em uma narrativa leve e acessível, há espaço para reflexão crítica e para a ativação de memórias pessoais. Ela mesma associou o vilão a personagens de sua infância, como o Dr. Abobrinha, revelando como a experiência estética é atravessada por lembranças subjetivas que reconfiguram o sentido da obra. Essa memória afetiva, presente em todos os

entrevistados, reforça a ideia de que a recepção não é apenas cognitiva, mas profundamente emocional e histórica.

Em síntese, as entrevistas evidenciam que *As Aventuras de Palita* transita entre linguagens artísticas preservando sua potência crítica e lúdica. A obra articula a leveza do humor com a seriedade da denúncia social, criando um espaço de reflexão acessível a diferentes públicos em que “o espectador não é mero receptor passivo, mas um sujeito ativo que, ao interagir com a obra, contribui para sua concretização e para a produção de sentidos que ultrapassam os limites do palco ou da tela” (Desgranges, 2010, p. 61).

Assim, a recepção da série confirma o papel da arte como espaço de resistência, memória e transformação social. Mesmo diante da precariedade estrutural e do descaso político, a arte, seja no circo, no teatro ou na televisão, continua a provocar, emocionar e mobilizar o público. A Palita, com seu nariz vermelho e sua alegria despretensiosa, torna-se símbolo dessa resistência uma palhaça que, mesmo sem apoio, segue fazendo rir, refletir e sonhar.

#### 4.3 Retomada da pesquisa

A intermidialidade foi o campo de estudo que norteou esta pesquisa, “este é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de arte” (Clüver, 2007, p. 9), especialmente quando se trata de uma transposição de obras de uma linguagem artística para outra. No caso de *As Aventuras de Palita*, observa-se um percurso que sai dos palcos teatrais para a tela televisiva, proporcionando novas possibilidades formais e estéticas. Essa transposição, segundo o conceito, se refere a “transformar um texto composto em uma mídia em outra mídia de acordo com as possibilidades materiais e as convenções vigentes dessa nova mídia” (Clüver, 2007, p. 18). Essa transposição ocorrida na série não apenas reflete uma mudança na plataforma de exibição, mas também uma reconfiguração da própria experiência estética e narrativa da obra.

A transposição de *As Aventuras de Palita* implica não apenas em ajustes técnicos, mas também em uma reformulação dos elementos narrativos e performáticos para atender às especificidades do meio audiovisual. De acordo com o

Entrevistado 1: “a série é uma extensão do teatro, sabe... eu assistindo a série, me senti vivendo um pouco da experiência teatro, mas eu sei que é televisão, é que mexe um pouco com a nossa memória” (Entrevistado 1, 2025). Este capítulo analisa o impacto dessa transposição, considerando as transformações na linguagem cênica, na recepção do público e nos elementos formais da série. Os conceitos discutidos ao longo desta dissertação são retomados para dialogar com o resultado formal e estético da série lançada. A partir dessa análise, busca-se compreender de que maneira a adaptação da Palita para a televisão se insere no campo da intermidialidade e quais são os desdobramentos estéticos e narrativos desse processo.

A transposição de *As Aventuras de Palita* do teatro para a televisão não apenas ampliou a acessibilidade da obra para diferentes públicos, mas também reconfigurou os modos de recepção e apreciação estética da narrativa. O lançamento da série levou para o Palacete Gentil Braga/Cine Teatro Aldo Leite crianças de escolas públicas que nunca tinham ido ao teatro ou assistido a uma série de televisão completa, como discutido pela Entrevistada 3: “muitos dos meus alunos não tiveram contato com o teatro, apenas com a televisão, a televisão tem esse caráter de levar arte pra um público maior, né... para eles foi mágico, e ver a Palita e Miss Banana no palco e assisti-las na série, foi um momento marcante para eles e para mim” (Entrevistada 3, 2025).

Imagen 11: Exibição da série para escolas



Fonte: Arquivos do autor (2025)

O deslocamento entre as mídias teatro para televisão envolveu tanto mudanças técnicas quanto uma reformulação da relação entre espectadores e a obra, evidenciando o impacto do meio na experiência dos espectadores e para a equipe. A Entrevistada 3 afirma que “não tem como a série mudar o que foi gravado, eu sei, mas a mesma sensação que tive em ver o público reagindo às peças da Palita na praça, eu tive algo parecido olhando as crianças assistindo, cheguei à conclusão que a maneira como se assiste um produto audiovisual pode proporcionar uma experiência viva e marcante” (Entrevistada 3, 2025). Ou seja, a reação do público assistindo à série foi tão simbólica quanto o público assistindo à peça teatral, revelando que a intermidialidade não elimina a potência do convívio, mas o ressignifica em novos contextos.

Imagen 12: Exibição da série para escolas no período da manhã



Fonte: Arquivos do autor (2025)

A trilha sonora e os efeitos sonoros na série desempenharam um papel significativo na construção da atmosfera e no reforço da expressividade dos atores. Para o Entrevistado 1, o som no espetáculo Palita Arruaçando dependia da voz da Palita, do espetáculo onde ocorreu a apresentação e de elementos musicais executados na cena. Já na televisão, a sonoplastia da série foi planejada e editada para intensificar as emoções específicas e reforçar aspectos narrativos da história. Como ele observa: “No teatro, o som era vivo, dependia do momento, da rua, do

vento. Na série, cada efeito foi pensado para guiar o espectador, para criar tensão ou comicidade. É outra lógica, mas funciona" (Entrevistado 1, 2025). Essa diferença ressoa com Bourdieu (1997), que em *Sobre a televisão* analisa como o meio televisivo estrutura a narrativa por meio de recursos técnicos que orientam a percepção do espectador, diferentemente da organicidade do teatro.

Uma questão central desse processo de transposição é a adaptação da linguagem gestual e vocal dos atores. No teatro, a expressividade corporal e facial tende a ser amplificada para alcançar toda a plateia. Na televisão, no entanto, a presença da câmera possibilita uma atuação mais contida e detalhada, onde pequenos gestos e variações sutis no tom de voz podem transmitir significados profundos. Para a série foi necessário um tipo de preparação que levasse em conta a especificidade da mídia televisão, já que a interpretação teatral tradicional pode parecer exagerada diante da proximidade proporcionada pelas lentes da câmera. Como pontuou o Entrevistado 1: "No teatro, eu precisava me preocupar em ouvir a projeção da voz e gestos da Michelle que precisava alcançar toda a plateia. Na TV, percebi que a menor mudança na expressão facial já fazia toda a diferença. Foi um aprendizado intenso, mas muito enriquecedor, eu aprendi assistindo a Michelle" (Entrevistado 1, 2025).

No teatro, há uma cumplicidade estabelecida entre plateia e atores, uma interação direta que possibilita reações espontâneas e, em alguns casos, até interferências no curso da apresentação. Na televisão, essa relação é mediada por dispositivos tecnológicos, criando um distanciamento físico (Dubatti, 2016), mas também permitindo novas formas de engajamento, como comentários em redes sociais e discussões em comunidades de fãs. O Entrevistado 2 afirmou que "assistindo à série, senti falta da energia do público, mas, ao mesmo tempo, fiquei impressionado com a maneira como a TV trouxe uma nova profundidade aos personagens que já conhecia, que era a Palita e a Miss Banana" (Entrevistado 2, 2025). Jorge Dubatti (2016) distingue essa diferença a partir dos conceitos de convívio e tecnovívio. No teatro, a experiência estética se dá pelo encontro físico entre atores e espectadores, enquanto no audiovisual, há uma mediação tecnológica que altera essa relação. Como apontado por Benjamin (1987), a "aura" do teatro, característica de sua apresentação única e irrepetível, se perde na reprodução televisiva, sendo substituída por uma experiência padronizada e acessível em

múltiplos momentos e lugares. No entanto, esse deslocamento não é apenas uma perda, mas uma ressignificação da obra.

A adaptação para a televisão também demandou a reformulação dos personagens e da narrativa. Enquanto no teatro a Palita tinha um caráter mais improvisacional e interativo, na série, seu arco dramático foi estruturado para atender às exigências do audiovisual. Como destacou o Entrevistado 1: “A Palita do teatro brincava com o público, reagia aos risos e até improvisava falas. Na TV, eu sei que tinham que planejar cada cena, ensaiar e repetir até conseguir o melhor resultado” (Entrevistado 1, 2025). Essa mudança reflete a passagem de uma narrativa aberta e flexível para um formato mais fechado e controlado pelo roteiro e pela edição. Irina Rajewsky (2012) define esse processo como transposição midiática, onde a migração não é mera cópia, mas uma transformação semântica que respeita a gramática da nova mídia.

Além disso, a montagem televisiva criou possibilidades narrativas, utilizando cortes, closes e diferentes ângulos para construir significados. No teatro, o espectador tem liberdade para escolher onde focar seu olhar dentro do palco, enquanto na televisão, a câmera direciona essa percepção. Isso transforma a recepção da obra, oferecendo uma nova perspectiva sobre a história e os personagens. Como Ferreira e Fonseca (2023), em seu artigo “Texto e intermidialidade dos palcos à tela de TV: diálogos entre as artes em ‘As Aventuras de Palita’”, a série não apenas adapta, mas dialoga com o teatro, preservando sua teatralidade em elementos como diálogos diretos com a câmera e atuações exageradas que evocam o palco.

Além disso, a montagem televisiva criou possibilidades narrativas, utilizando cortes, closes e diferentes ângulos para construir significados. No teatro, o espectador tem liberdade para escolher onde focar seu olhar dentro do palco, enquanto na televisão, a câmera direciona essa percepção. Isso transforma a recepção da obra, oferecendo uma nova perspectiva sobre a história e os personagens.

Imagen 13: Confronto entre Palita e Doutor Sem Graça



Fonte: Instagram “As Aventuras de Palita” (2021)

A intermidialidade, conforme Clüver (2007), não se resume apenas à transposição de uma obra de uma mídia para outra, mas à transformação e ao diálogo entre essas formas de expressão. A série *As Aventuras de Palita* exemplifica esse processo, mantendo elementos centrais do teatro, mas se apropriando das convenções televisivas para criar uma experiência híbrida. Essa hibridização é evidente na manutenção da crítica social, que transita do palco para a tela sem perder força. O prefeito negligente, o Doutor Sem Graça como metáfora da alienação, a resistência do circo todos esses elementos ganham nova vida na televisão, acessíveis a um público que talvez nunca tenha pisado em um teatro.

A recepção, como defendem Martín-Barbero (1997) e Hall (2003), não é passiva, mas mediada por contextos sociais, culturais e pessoais. Os entrevistados demonstram isso ao trazerem suas memórias afetivas, suas experiências profissionais e suas leituras críticas para a análise da série. A Palita, assim, não é apenas uma personagem é um ponto de convergência entre mídias, entre públicos, entre passado e presente. A intermidialidade, nesse caso, não é apenas técnica; é poética, política e afetuosa.

#### 4.4 A transposição da Experiência Teatral para a televisão: Atuação, Roteiro e Recepção.

A diferença entre a presença cênica no teatro e a atuação para a televisão é um desafio para quem é ator e precisa interpretar o mesmo personagem em mídias

diferentes. No teatro, o ator precisa projetar sua voz e ampliar seus gestos para que toda a plateia receba o texto e sua interpretação como um todo. Já na televisão, a proximidade da câmera permite nuances sutis, explorando expressões faciais e pequenas variações no tom de voz, “no teatro, o ator controla a edição, narrativa por meio de sua movimentação, enquanto no cinema e na TV, a edição controla a narrativa” (Silva, 2019, p. 30).

Esse aspecto também foi percebido pelos próprios atores da série. A atriz Diana Mattos, que interpreta Miss Banana, relatou em entrevista dada em 2023 que “no teatro, eu sentia o público rindo ou reagindo na hora, e isso guiava minha interpretação. Na televisão, precisei me ajustar para entregar a expressão certa sem essa resposta imediata” (Mattos, 2023). Essa transição exige uma recalibração da energia performática, onde o que era expansivo no palco torna-se íntimo na tela, mas sem perder a essência da personagem.

A caracterização da personagem Palita, Miss Banana e Jack Jones precisou passar por adaptação. No teatro a maquiagem deles era mais carregada e exagerada para ser visível a todos os espectadores. Na série, apesar do estilo precisar ser suavizado, manteve-se a identidade visual dos personagens, mas evitando exageros que poderiam ser distorcidos pela câmera. Como observa Ferreira; Fonseca (2023), essa adaptação visual é parte da intermidialidade, onde elementos icônicos do teatro são ressignificados para a gramática televisiva.

Imagen 14: Palita sorrindo no set de gravação



Fonte: instagram As Aventuras de Palita (2021)

No que tange às questões relacionadas à escrita de roteiros para a série televisiva, apresenta dinâmica distintas da dramaturgia. A série foi escrita por Geovane Camargo, Joan Ferreira e Jardeylson Ramos, enquanto o livro e as dramaturgias teatrais da Palita foram escritos pela Michelle Cabral; tanto o livro quanto as peças Palita Arruaçando e Palita no Trapézio foram fontes inspiradoras para a escrita dos roteiros.

Enquanto as peças são construídas para um fluxo contínuo, apesar das interações com os espectadores, na série a narrativa precisou considerar os possíveis cortes, edição e sequência de gravação. Segundo Rajewsky (2012, p. 58), que define a transposição midiática como “a reconfiguração de um texto-fonte em uma nova mídia, ajustando-se às suas especificidades”, As Aventuras de Palita precisou equilibrar elementos dos textos originais com recursos do audiovisual

Vale ressaltar que a intermidialidade em “As Aventuras de Palita” não está somente nas analogias entre textos teatrais e roteiro televisivo. Encontra-se, também, na relação tempo-espacial, já que em toda e qualquer mídia podemos identificar dimensões de tempo e de espaço (CLUVER, 2012), na ideia de emissão e recepção de signos que podem ser recebidos de formas diferentes por quem os acessa fornecendo diferentes interpretações, e nos conflitos que não são fixos, nem impermeáveis na história do arco-dramático da personagem, mas que se modificam na mudança de linguagem, nesse caso do teatro para a televisão. (Ferreira; Fonseca 2023, p. 112).

Um dos roteiristas da série, Geovane Camargo, comentou sobre esse processo: “Tivemos que reestruturar os diálogos e criar situações mais dinâmicas para manter o ritmo da televisão. Na televisão o tempo é mais conciso” (Camargo, 2025). Para ele, a adaptação da série foi para além de ler as dramaturgias teatrais e criar em cima delas, pois os textos dramatúrgicos foram um norteador criativo para a escrita dos roteiros. Essa reestruturação permitiu que a narrativa ganhasse camadas adicionais, explorando subtramas que o tempo teatral não comportava.

Vale ressaltar que os roteiros escritos foram pensados também na recepção do telespectador, sobretudo aqueles que já conheciam alguns dos personagens da série no teatro. A recepção e sua experiência diante da proposta ao perceber as referências teatrais contidas no produto audiovisual poderiam gerar comentários positivos. Além disso, a adaptação do formato permitiu a introdução de novos personagens e subtramas, ampliando o universo de Palita. Enquanto no teatro a

história girava em torno da interação com o público, na série televisiva foi possível aprofundar sua história e explorar diferentes espaços e contextos narrativos.

Se tratando especificamente de recepção, entrevistas foram feitas com pessoas que tiveram acesso à série e assistiram ou tiveram contato com algum trabalho do universo narrativo da Palita, fora a televisão, sobretudo o teatro. Questões sobre interatividade, convívio, tecnovívio e os desafios da intermidialidade nesse processo foram o norte desenvolvedor desta pesquisa. Ainda que na série haja alguns momentos da quebra da quarta parede, se dirigindo ao telespectador, sobretudo no último episódio, simulando um diálogo, a interação se dá diferentemente do teatro, em que a interação do público em tempo real ajudava a construir a narrativa dos espetáculos.

Existe uma transposição na reação do público ao transitar do teatro para a televisão, este fenômeno é perceptível em *As Aventuras de Palita*, evidenciado pelas experiências compartilhadas pelos entrevistados. Isso corrobora com os conceitos discutidos no primeiro e segundo capítulo desta dissertação, em que Jorge Dubatti (2016) descreve a experiência teatral como um convívio imediato, onde atores e espectadores compartilham do mesmo espaço físico, e a televisão oferece tecnovívio, no qual a recepção ocorre de forma individual e mediada pela tela. Essa diferença não apenas altera a dinâmica de interação, mas também influencia a maneira como o público se conecta emocionalmente com a obra.

Para os espectadores entrevistados, a ausência da interação direta da Palita no contexto televisivo foi compensada por outras estratégias narrativas. A quebra da quarta parede, por exemplo, permitiu que a personagem mantivesse uma comunicação próxima e afetiva com o público. O Entrevistado 2 destacou como essa adaptação na linguagem manteve a essência da personagem, apesar da mudança de plataforma:

Mesmo na TV, a Palita ainda consegue conversar com a gente. Ela dialoga tão bem com a câmera, fala como se estivesse falando direto comigo. Parece que ela continua brincando com o público, só que de um jeito diferente. Isso foi muito legal de ver (Entrevistado 2, 2025).

Essa adaptação demonstra a preocupação em preservar a conexão afetiva estabelecida no teatro. A quebra da quarta parede não apenas simula a presença direta da personagem, mas também reforça a identificação do espectador com a

narrativa. Essa prática, comum em produções infantis e juvenis, reforça a sensação de proximidade, mesmo em um ambiente tecnovivial.

Além disso, a experiência dilatada do consumo televisivo também trouxe novas possibilidades para o público. Ao contrário da experiência teatral, em que o espetáculo acontece em tempo real e é irreversível, a televisão permite pausar, voltar ou rever cenas. Essa liberdade de controle foi destacada pela Entrevistada 3, que percebeu como essa flexibilidade afetou sua experiência com a série: Assistir Palita na TV é diferente porque a gente pode rever, pausar, voltar, enquanto no teatro é tudo no momento. Dá pra prestar atenção nos detalhes que às vezes passam despercebidos ao vivo (Entrevistada 3, 2025).

Essa reflexão ressalta a forma como a televisão possibilita um envolvimento mais contemplativo com a narrativa, pois ao reassistir as cenas, o público podem observar aspectos técnicos, explorar nuances nas performances e aprofundar sua compreensão da história. Esse tipo de recepção difere diretamente com a intensidade do teatro ao vivo, onde o espectador vivencia cada momento de forma efêmera e irrepetível.

No entanto, essa diluição do tempo também implica uma perda do senso de urgência e envolvimento emocional característico do teatro. A Entrevistada 3 comentou sobre como essa experiência mais fragmentada pode afetar a intensidade da conexão emocional: No teatro, a emoção vem toda de uma vez. Você tá ali, vendo tudo acontecer, e sente junto com os personagens. Na TV, é diferente. A emoção vem aos poucos, episódio por episódio. Não é ruim, mas é outra sensação (Entrevistada 3, 2025).

Essa observação evidencia como a estrutura episódica da televisão modula a experiência emocional do público. A construção gradual da narrativa pode gerar expectativas e prolongar o envolvimento com a história, mas também dilui a imersão imediata proporcionada pelo teatro. Como aponta Henry Jenkins (2009) a recepção contemporânea é marcada por essa fragmentação, onde o espectador não apenas consome, mas interage, comenta e ressignifica a obra em múltiplas plataformas.

A transposição, assim, não é apenas técnica, mas profundamente estética e receptiva. A Palita televisiva, com sua atuação contida, roteiros dinâmicos e recepção dilatada, mantém o espírito do teatro, mas o expande para novos horizontes. Como conclui Martín-Barbero (1997), a mediação não é barreira, mas

ponte e As Aventuras de Palita constrói essa ponte com maestria, conectando palco e tela, riso e reflexão, criança e adultos.

Imagen 15: Até a próxima (um até logo do elenco)



Fonte: Arquivos pessoais (2021)

Imagen 16: Tchau pessoal, até a segunda temporada?



Fonte: Arquivos pessoais (2025)

## REFERÊNCIAS

- ANDRADE, A. de; PERUZZO, C. K.; REIMÃO, S. **Teatro 2 - Um teleteatro de experimentação, difusão e resistência.** Comunicação & Informação, Goiânia, v. 12, n. 1, p. 78–90, 2010. DOI: 10.5216/c&i.v12i1.10871. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/10871>. Acesso em: 20 mar. 2024.
- ASCHIDAMINI, I. M.; SAUPE, R. **Grupo focal – estratégia metodológica qualitativa: um ensaio teórico.** Revista Cogitare Enfermagem, v. 9, n. 1, p. 9-14, 2004.
- BAITELLO JÚNIOR, N. **Comunicação, mídia e cultura.** Revista da Fundação Saede, v. 12, n. 4, p. 11-16, out./dez. 1998.
- BARBERO, M. J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultural e hegemonia.** Prefácio de Néstor García Canclini; tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- BUONANNO, Milly. **Uma eulogia (prematura) do broadcast: o sentido do fim da televisão.** MATRIZes, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 67-86, jan./jun. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v9i1p67-86>. Acesso em: 20 mar. 2025.
- CLÜVER, C. **Intermidialidade.** PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, p. 8-23, 2012.
- CURÍ, P. H. B. **Fãs, afetos e redes sociais: práticas socioculturais e experiências de pertencimento.** In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA (ENECAST), 5., 2009, Salvador. Anais... Salvador: UFBA, 2009.
- DESGRANGES, F. **Teatralidade tátil: alterações no ato do espectador.** Sala Preta, v. 8, p. 11-19, 2008.
- DUBATTI, J. **O teatro dos mortos: introdução a uma filosofia do teatro.** São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2016.
- ESTEVES, A. **Metodologia qualitativa: Análise etnográfica e histórias de vida.** In: ESTEVES, A.; AZEVEDO, J. (orgs.). **Metodologias qualitativas para as ciências sociais.** Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 1998.
- GHIRARDI, A. L. R.; RAJEWSKY, I.; DINIZ, T. F. N. **Intermidialidade e referências intermidiáticas: uma introdução.** Revista Letras Raras, v. 9, n. 3, 2020.
- GUAZI, T. S. **Diretrizes para o uso de entrevistas semiestruturadas em investigações científicas.** Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, [S. I.], v. 2, 2021. DOI: 10.18227/2675-3294rep.v2i0.7131. Disponível em: <https://revista.ufrr.br/rep/article/view/e202114>. Acesso em: 24 mar. 2024.

ISAACSSON, M. **Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas.** Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 3, n. 42, dez. 2021.

MOSER, W. **As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermidialidade.** Aletria: Revista de Estudos de Literatura, v. 14, n. 2, p. 42-65, 2006.

NUNES, M. R. **Livros, televisão e jornalismo: uma relação possível.** Esferas, n. 13, p. 106-116, 14 mar. 2019.

PINTO, F. P. A. **Intermidialidade e uma aproximação interdisciplinar entre literatura e videoarte.** Pontos de Interrogação—Revista de Crítica Cultural, v. 7, n. 1, p. 13-32, 2017.

RAJEWSKY, I. **A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade.** In: DINIZ, T. F. N.; VIEIRA, A. S. (orgs.). **Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea 2.** Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012. p. 51-74.

SILVA, T. M. M. da. **A intermidialidade entre Teatro e Cinema na obra de Alejandro Jodorowsky.** 2019. Tese (Doutorado). Disponível em: <http://hdl.handle.net/10362/91699>.

PEREIRA, Verena Carla; BEZERRA DA SILVA, Michelle; OSAKI CRUZ, Otávio. **Arte e cultura na pandemia: convergências e inovações de espaços artísticos culturais com espaços virtuais.** Revista Internacional de Folkcomunicação, Ponta Grossa, v. 19, n. 43, p. 79-96, jul./dez. 2021. DOI: 10.5212/RIF.v.19.i43.0006.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Lei Aldir Blanc: relatório parcial de execução.** Brasília: MinC, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/lei-aldir-blanc-relatorio-parcial-e-de-execucao>. Acesso em: 14 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Cultura; UNESCO. **Relatório quadrienal sobre a Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais.** Brasília: Ministério da Cultura, 2016. Disponível em: <https://ifacca.org/news/2016/06/30/minc-entrega-unesco-relatorio-sobre-politicas-cult/>. Acesso em: 21 out. 2025.

OBSERVATÓRIO ITAÚ CULTURAL. **Orçamento público para a cultura no Brasil: análise e comparativo com o segmento de educação.** São Paulo, 2023. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/observatorio/paineldados/publicacoes/boletins/orcamento-publico-para-a-cultura-no-brasil-analise-e-comparativo-com-o-segmento-de-educacao>. Acesso em 21 out. 2025.

LUCENA, Luccas. **Gastos de estados brasileiros com cultura não chegam a 1 % do total em 2024.** UOL Notícias, São Paulo, 2 mar. 2025. Disponível em:

<https://noticias.uol.com.br/politica/ultimas-noticias/2025/03/02/com-brasil-no-oscar-despesas-dos-estados-com-cultura-nao-passam-de-1.htm>. Acesso em: 21 out. 2025.

EPSTEIN, A. **Crafty TV writing: thinking inside the box**. New York: Henry Holt, 2015.

THOMPSON, K. **Storytelling in film and television**. Cambridge: Harvard University Press, 2010.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. Prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. v. 1.

THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia**.\*Petrópolis: Vozes, 1998.

UNESCO. **Culture and Sustainable Development**. Paris: UNESCO, 2016.