



Quando o Mario Sobe ao Palco: Oficinas Teatrais que Saem do Desenho para a Cena!

When Mario Takes the Stage: Theater Workshops that Go from Drawing to Stage!

Diego Brito Bezerra

Instituto Federal do Ceará (IFCE), <https://orcid.org/0000-0003-1707-6071>,
dbrez163@yahoo.com.br

Fernando Lira Ximenes

Instituto Federal do Ceará (IFCE), <https://orcid.org/0000-0003-0019-8304> ,
fernandoliraximenes@gmail.com

Amidete Melo de Aguiar

Instituto Federal do Ceará (IFCE), <https://orcid.org/0000-0001-9380-1250>,
amideteaguiar@gmail.com

Hermenegildo Feitosa Gomes

Instituto Federal do Ceará (IFCE), <https://orcid.org/0009-0009-4397-3201>,
gldfeitosa@gmail.com

Resumo

A oficina teatral explorada neste estudo utiliza imagens gráficas de animações e videogames para envolver participantes em uma experiência educativa não formal, focada no desenvolvimento de expressividade corporal e criatividade. Ao transformar personagens e cenários virtuais em exercícios cênicos, a prática proporciona um ambiente dinâmico para o aprendizado de artes cênicas fora da sala de aula tradicional. A abordagem promove a interação e apropriação cultural desses elementos visuais, estimulando a formação artística através de jogos teatrais. Este artigo discute a metodologia, execução e impactos da oficina, ressaltando sua relevância para a educação contemporânea.

Palavras-chaves: Oficina teatral; Imagens gráficas; Ensino não formal; Artes cênicas; Jogos teatrais.

Abstract



The theater workshop explored in this study uses graphic images from animations and videogames to engage participants in a non-formal educational experience focused on developing body expressiveness and creativity. By transforming virtual characters and scenarios into scenic exercises, the practice provides a dynamic environment for learning theater arts outside traditional classrooms. This approach promotes interaction and cultural appropriation of these visual elements, encouraging artistic development through theatrical games. This article discusses the workshop's methodology, execution, and impacts, highlighting its relevance to contemporary education.

Keywords: Theater workshop, Graphic images, Non-formal education, Theater arts, Theatrical games.

1. Em Cena: O Começo da Jornada

O ensino não formal, caracterizado por práticas educativas que acontecem fora dos sistemas tradicionais de ensino, tem se consolidado como uma abordagem fundamental na educação contemporânea. Essa modalidade oferece uma alternativa que se adapta às necessidades e interesses específicos dos participantes, proporcionando oportunidades de aprendizado e desenvolvimento em ambientes dinâmicos, colaborativos e menos hierárquicos. No campo das artes, particularmente nas artes cênicas, o ensino não formal abre um leque de possibilidades para explorar a expressividade e a criatividade, essenciais para a formação integral dos artistas. A oficina teatral explorada neste estudo emerge nesse contexto, utilizando um diferencial: o uso de imagens gráficas de animações e videogames como elementos centrais para a criação cênica.

As imagens gráficas, particularmente as oriundas de animações e videogames, desempenham um papel central na cultura visual contemporânea, influenciando profundamente as novas gerações, que crescem imersas em narrativas visuais. O filósofo Vilém Flusser, em obras como *O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da Superficialidade* (2012), destaca a notável capacidade das chamadas "imagens técnicas"¹ de alcançar amplos públicos, transformando-se em poderosas ferramentas de comunicação e mediação cultural.

Somos testemunhas, colaboradores e vítimas de revolução cultural cujo âmbito apenas

¹ Segundo Vilém Flusser, imagens técnicas são aquelas produzidas por meios tecnológicos, como fotografias, filmes, televisão e gráficos digitais. Diferentemente das imagens tradicionais, que têm uma ligação direta com a realidade palpável, as imagens técnicas são resultado de processos mecânicos ou digitais, sendo codificadas e projetadas para representar conceitos, ideias ou narrativas de maneira mediada pela tecnologia



adivinhamos. Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso torno. Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. Como a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, há mutação na nossa vivência, nosso conhecimento e nossos valores. O mundo não se apresenta mais enquanto linha, processo, acontecimento, mas enquanto plano, cena, contexto - como era o caso na pré-história e como ainda é o caso para iletrados. (FLUSSER; 2012, Pág. 15)

Utilizar essas imagens como recurso pedagógico no ensino de artes cênicas permite conectar o teatro a referências culturais familiares e atrativas para o público juvenil, criando um ponto de partida significativo para o aprendizado. A proposta desta oficina, portanto, alia a linguagem teatral a essas referências gráficas, facilitando o desenvolvimento de habilidades expressivas e corporais em um ambiente interativo e lúdico.

No cenário educacional contemporâneo, métodos que valorizam a participação ativa dos estudantes e a experimentação prática são cada vez mais buscados. A oficina teatral que serve de base para este estudo busca atender a essa demanda ao integrar uma metodologia dinâmica e interativa. Essa abordagem rompe com os métodos tradicionais de ensino e abraça uma proposta que incentiva a colaboração e a experimentação, permitindo que os participantes explorem suas capacidades expressivas por meio de exercícios teatrais inspirados em imagens gráficas. Em vez de seguir um formato de aula convencional, a oficina cria um espaço onde os participantes têm liberdade para experimentar, arriscar e criar, fortalecendo assim a autoconfiança e a autonomia artística.

A utilização de personagens e cenários de animações e videogames na oficina também é uma resposta direta às mudanças na cultura visual e no consumo midiático das novas gerações. Os jovens estão cada vez mais imersos em um mundo de representações visuais, e muitos de seus referenciais de identidade são construídos a partir das imagens que consomem diariamente em diversas plataformas. Ao trazer esses elementos para o ambiente teatral, a oficina não apenas cria uma ponte com o universo do participante, mas também permite que ele reinterprete e ressignifique essas referências de maneira criativa e coletiva, explorando as possibilidades expressivas do corpo e da performance.

Este artigo propõe-se a explorar o impacto dessa oficina teatral baseada em imagens gráficas, enfatizando como essa abordagem contribui para o aprendizado em



contextos educacionais não formais. A investigação aborda as etapas de planejamento e execução da oficina, com foco nas práticas e metodologias adotadas para transformar personagens e cenários virtuais em ferramentas de ensino teatral. A escolha do formato de oficina se mostra especialmente relevante no contexto das artes cênicas, onde a prática experimental é essencial para o aprendizado e onde as possibilidades de criação coletiva são amplamente valorizadas.

Além disso, o artigo busca compreender de que forma a oficina promove o desenvolvimento da expressividade e da criatividade dos participantes, e como essas habilidades são potencializadas pela utilização das imagens gráficas. A relevância deste estudo reside em sua proposta inovadora de integrar referências da cultura visual contemporânea ao ensino de artes cênicas, demonstrando que o teatro pode dialogar com diferentes linguagens artísticas e adaptar-se às novas demandas culturais.

Este artigo discute, portanto, o valor das oficinas teatrais que utilizam imagens gráficas como uma ferramenta educativa poderosa, capaz de enriquecer o processo de formação artística em contextos não formais. Ao conectar elementos visuais modernos com a prática teatral, a metodologia proposta favorece uma experiência de aprendizado que alia tradição e inovação, promovendo um ambiente educativo que valoriza tanto o aprendizado técnico quanto a expressão pessoal e coletiva.

Assim, a pesquisa traz à tona o potencial das oficinas teatrais como alternativa no ensino não formal, especialmente no que se refere à formação artística. Explorando as imagens gráficas como ponto de partida para a criação e a expressividade teatral, este estudo reafirma a importância de adaptar o ensino de artes cênicas às mudanças culturais, tornando-o acessível e atrativo para novas gerações. O artigo segue com uma análise detalhada da metodologia e dos processos de criação implementados na oficina, demonstrando como a educação artística pode dialogar com o universo das animações e dos videogames para proporcionar uma experiência transformadora e inclusiva.

2. Imaginação em Ação

A metodologia adotada para a pesquisa sobre a integração de imagens gráficas de videogames na prática teatral foi desenvolvida com o objetivo de criar um ambiente educativo dinâmico e interativo. Essa abordagem se fundamenta em três etapas



principais: Desenvolvimento da Metodologia Teórica , Aplicação Prática e Avaliação e Ajustes . Cada uma dessas etapas foi cuidadosamente elaborada para garantir que os participantes pudessem explorar sua criatividade e expressividade por meio de jogos teatrais que incorporam elementos visuais contemporâneos.

1. Desenvolvimento da Metodologia Teórica

O primeiro passo na construção da metodologia foi a revisão da literatura sobre a interação entre mídias visuais e práticas artísticas, com foco específico nas artes cênicas. A base teórica incluiu conceitos fundamentais como a mimese, a propriocepção e a tradução intersemiótica, que serviram como pilares para a elaboração dos jogos teatrais.

A mimese, conforme planejado por autores como Burnier (2009), refere-se à capacidade de imitar ou representar algo, sendo um aspecto essencial na prática teatral. A utilização de imagens gráficas permite que os participantes explorem essa capacidade de forma mais ampla, ao mesmo tempo em que se apropriam dos elementos visuais dos videogames. A propriocepção, por sua vez, é fundamental para o desenvolvimento da consciência corporal, permitindo que os espectadores se conectem fisicamente com os personagens que estão interpretando.

A tradução intersemiótica, conforme abordada por Günter Gebauer (2004), envolve a transposição de significados entre diferentes sistemas de signos. Nesse contexto, as imagens gráficas das animações e dos videogames foram utilizadas como um meio para traduzir ações e emoções em linguagem cênica, criando uma ponte entre o universo digital e o teatro.

2. Aplicação Prática

A aplicação prática da metodologia ocorreu em duas fases principais: (a) no Grupo CRISE e (b) em oficinas teatrais com a Rede Cuca Jangurussu e o IFCE – Campus Fortaleza .

(a) Aplicação com o Grupo CRISE

A primeira fase da aplicação prática foi realizada com o Grupo CRISE, conhecido por sua abordagem sobre a comicidade e o riso no teatro. As oficinas foram



estruturadas em sessões de improvisação e construção de cenas, onde os participantes foram expostos a uma variedade de imagens gráficas de animações e videogames. Essas imagens foram utilizadas como estímulos para a criação de personagens e cenários.

Durante as sessões, os participantes foram incentivados a explorar movimentos corporais inspirados em imagens gráficas. Um exemplo significativo foi o jogo denominado "Personagem em Terceira Pessoa", onde dois participantes assumiram os papéis de personagem e jogador. O personagem desenvolvia uma série de movimentos básicos (como pular, abaixar, atacar e defender), enquanto o jogador comandava esses movimentos em cena. Essa dinâmica não apenas permitiu que os participantes experimentassem diferentes formas de atuação, mas também enfatizou a importância da interação entre corpo e imagem na construção cênica.

(b) Oficina Teatral com a Rede Cuca Jangurussu e o IFCE

A segunda fase da aplicação prática foi conduzida em uma oficina teatral com a Rede Cuca Jangurussu e o IFCE – Campus Fortaleza. Este momento permitiu implementar uma metodologia em um contexto educativo e comunitário, envolvendo jovens em atividades práticas de teatro. A adaptação das novas formas e mídias ao teatro mostrada é essencial para criar uma ponte entre as práticas tradicionais e as experiências contemporâneas dos participantes.

Na oficina, os participantes puderam explorar e interpretar cenas utilizando imagens gráficas. A aplicação da metodologia revelou-se eficaz para engajar os participantes e estimular novas formas de expressão teatral. Os dados coletados através de observações indicaram que muitos jovens relataram um aumento significativo na motivação e interesse pelas atividades propostas.

3. Avaliação e Ajustes

A etapa final da metodologia consistiu na avaliação dos resultados da aplicação prática e na realização de ajustes na metodologia com base nos dados encontrados. A avaliação incluiu comentários diretos, entrevistas com os participantes e análise dos registros das sessões práticas para identificar áreas de melhoria.

Os momentos de reflexão após os jogos foram cruciais para avaliar as experiências dos participantes. As observações revelaram que muitos deles conseguiram



criar cenas que não apenas refletiam as influências das animações e dos videogames, mas também incorporavam elementos pessoais e culturais únicos. Esse aspecto da metodologia promoveu um ambiente colaborativo onde as expressões individuais foram valorizadas.

Os ajustes realizados foram baseados no retorno recebido durante os escritórios. As sugestões dos participantes foram fundamentais para refinar a metodologia, garantindo que ela atendesse às necessidades específicas do grupo envolvido nas atividades.

A metodologia proposta neste estudo demonstra ser uma abordagem interessante para integrar imagens gráficas na prática teatral. Ao longo das etapas desenvolvidas — desde a fundamentação teórica até a aplicação prática — foi possível observar um impacto positivo significativo na formação artística dos participantes. A combinação de elementos visuais modernos com práticas teatrais tradicionais não apenas enriqueceu o processo criativo, mas também proporcionou novas oportunidades de expressão e engajamento no ensino não formal.

3. O Que Aprendemos na Diversão!

A integração de imagens gráficas na prática teatral, conforme explorada nas oficinas realizadas com o Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE) e nas colaborações com a Rede Cuca Jangurussu e o IFCE – Campus Fortaleza, ofereceram descobertas que merecem ser discutidas.

1. Contribuições para a Criatividade e Expressividade

Os resultados das oficinas demonstraram que a utilização de imagens gráficas não apenas enriqueceram o processo criativo, mas também diversificaram as abordagens utilizadas pelos participantes na construção de personagens e cenários. A metodologia permitiu que os envolvidos explorassem novas formas de expressão, utilizando elementos visuais contemporâneos como ponto de partida para a criação cênica.

Os participantes contaram uma maior facilidade em criar cenas imaginativas e inovadoras, influenciadas pelo visual das animações e dos videogames. Essa descoberta confirma a hipótese de que as imagens gráficas atuam como elementos criativos,



oferecendo perspectivas e inspirações. A abordagem interativa proposta nas oficinas estimulou a formação artística através da experimentação, permitindo que os participantes se apropriassem dos elementos visuais de maneira significativa.

Além disso, as oficinas promoveram um ambiente colaborativo onde as expressões individuais foram valorizadas. Os relatos dos participantes indicam que a interação com as imagens gráficas facilita a comunicação entre eles, resultando em um processo criativo mais dinâmico e envolvente. Essa dinâmica é essencial no contexto das artes cênicas, onde a colaboração e a troca de ideias são fundamentais para o desenvolvimento de trabalhos artísticos.

2. Impactos na Formação Teatral

A integração das imagens gráficas na formação teatral proporcionou uma experiência enriquecedora para os participantes. A metodologia não apenas ajudou os envolvidos a superar bloqueios criativos, mas também incentivou uma abordagem mais colaborativa e experimental. Os dados coletados por meio de observações diretas e entrevistas revelaram um aumento significativo na motivação e no interesse dos participantes pelas atividades propostas.

Os jovens envolvidos nas oficinas expressaram um entusiasmo renovador pela prática teatral. Dizendo que a utilização de imagens gráficas tornou muito o aprendizado mais divertido e acessível, permitindo-lhes explorar sua criatividade de maneira mais livre. Essa mudança na percepção do aprendizado é crucial no contexto educacional contemporâneo, onde é fundamental envolver os alunos em experiências significativas.

O ator-pedagogo Flávio Desgrandes (2006), apresenta ideias, como a construção coletiva do conhecimento, em que os participantes são ativos na elaboração do entendimento teatral, algo constantemente aplicado neste processo artístico educacional:

A linguagem teatral não é apresentada pelo coordenador como algo pronto, acabado, algo que o professor, que sabe, vai transmitir para os alunos, que não sabem. Ao contrário disso, é apresentada uma linguagem em construção permanente, sempre apta a ser inventada e reinventada. Com isso, busca-se manter o diálogo permanente entre teatro e mundo lá fora, tendo em vista que a linguagem teatral pode e precisa ser constantemente revista em sua busca de representação da vida, cabendo aos



participantes investigarem e constroem signos cênicos que deem conta efetiva da vida na contemporaneidade. (DESGRANGES; 2006, pág. 117)

Além disso, a metodologia aplicada nas oficinas destacou a importância da interação entre corpo e imagem. Os exercícios práticos permitiram que os participantes desenvolvessem uma consciência corporal mais aguçada, essencial para a atuação teatral. A propriocepção foi um aspecto central nessa interação, permitindo que os atores se conectassem fisicamente com os personagens que estavam interpretando.

3. Desafios Encontrados

Apesar dos resultados positivos, uma pesquisa também revelou desafios associados à aplicação da metodologia. Um dos principais obstáculos foi a adaptação das imagens gráficas para contextos teatrais específicos. Os participantes enfrentaram dificuldades em harmonizar as imagens com as narrativas e atuações propostas, o que traz dificuldades, ajustes e orientações adicionais durante o processo educativo.

Esses desafios ressaltam a necessidade de suporte contínuo para os participantes ao longo das oficinas. A identificação dessas dificuldades sugere que há espaço para o desenvolvimento de estratégias que maximizem o impacto da metodologia em diferentes contextos educacionais. Por exemplo, fornecer diretrizes claras sobre como integrar as imagens gráficas nas práticas teatrais pode facilitar essa adaptação.

Além disso, muitos participantes expressaram a necessidade de mais treinamento e orientação sobre como utilizar efetivamente as imagens gráficas em suas criações cênicas. Essa demanda indica que a eficácia da metodologia poderia ser ampliada com recursos adicionais e estratégias mais desenvolvidas para a integração das imagens.

4. Reflexões sobre o Ensino Não Formal

A experiência das oficinas teatrais destaca a relevância do ensino não formal na formação artística contemporânea. Ao proporcionar um espaço onde os participantes possam explorar sua criatividade sem as restrições do ensino tradicional, essas oficinas promovem um aprendizado significativo que vai além da sala de aula.

O uso de imagens gráficas de animações e videogames como ferramenta pedagógica reflete uma tendência crescente na educação artística: a incorporação de mídias digitais no processo educativo. Essa abordagem não atrai apenas jovens



específicos nas artes cênicas, mas também oferece novas oportunidades de engajamento e expressão criativa.

As oficinas demonstraram que o ensino não formal pode ser um ambiente fértil para experimentação artística. A liberdade criativa proporcionada por essa modalidade educativa permite que os participantes desenvolvam habilidades essenciais para sua formação artística, como improvisação, trabalho em equipe e resolução criativa de problemas.

5. Implicações para Futuros Estudos

Os resultados obtidos nesta pesquisa abrem caminhos para futuras investigações sobre a integração de mídias digitais nas artes cênicas. A exploração de diferentes tipos de imagens gráficas e suas influências específicas na prática teatral pode enriquecer ainda mais o entendimento sobre essa interseção entre tecnologia e arte.

Além disso, aplicar em contextos variados e com diferentes grupos de participantes pode fornecer uma metodologia de visão mais abrangente sobre sua eficácia e especificidades. A continuidade do desenvolvimento de recursos e orientações específicas para a integração das imagens gráficas pode potencializar ainda mais os benefícios obtidos nas oficinas.

A colaboração entre as mídias digitais e o teatro deve ser incentivada para explorar novas possibilidades e enriquecer a prática teatral contemporânea. Essa sinergia pode resultar em abordagens inovadoras que não apenas atraem novos públicos, mas também transformam a forma como as artes cênicas são percebidas e vivenciadas.

4 . Encerrando o Jogo

As oficinas teatrais que integraram as animações e os videogames à prática cênica revelaram-se uma experiência enriquecedora para todos os participantes envolvidos. A pesquisa, que teve como foco a metodologia desenvolvida durante esses eventos, não apenas destacou a importância do ensino não formal nas artes cênicas, mas também proporcionou trocas de ideias importantes sobre como a interseção entre tecnologia e arte pode transformar o aprendizado e a expressão criativa.



1. Reflexões sobre os Resultados

Os resultados obtidos nas oficinas demonstraram que a utilização de imagens gráficas não apenas estimulou a criatividade dos participantes, mas também promoveu um ambiente colaborativo onde as expressões individuais foram valorizadas. A metodologia aplicada permitiu que os jovens explorassem novas formas de atuação, utilizando elementos visuais contemporâneos como ponto de partida para suas criações. Essa abordagem não apenas facilitou a superação de bloqueios criativos, mas também incentivou uma maior interação entre os participantes.

Os relatos dos participantes indicam um aumento significativo na motivação e no interesse pelas atividades propostas. Muitos expressaram que a experiência foi divertida e envolvente, destacando como a utilização de imagens gráficas tornou o aprendizado mais acessível. Essa mudança na percepção do aprendizado é crucial, especialmente em um mundo onde as mídias digitais desempenham um papel central na vida cotidiana dos jovens.

2. Desafios e Oportunidades

Entretanto, uma pesquisa também revelou desafios associados à aplicação da metodologia. A adaptação das imagens gráficas para contextos teatrais específicos exige ajustes e orientações adicionais para os participantes. Esses ressaltam a necessidade de suporte a desafios contínuos durante o processo educativo, bem como o desenvolvimento de diretrizes claras sobre como integrar esses elementos visuais nas práticas teatrais. A identificação dessas dificuldades oferece oportunidades valiosas para refinamento futuro.

3. Implicações para o Ensino Não Formal

As experiências adquiridas nas oficinas teatrais destacam a relevância do ensino não formal na formação artística contemporânea. Ao proporcionar um espaço onde os participantes possam explorar sua criatividade sem as restrições do ensino tradicional, essas oficinas promoveram um aprendizado significativo que vai além da sala de aula. Essa modalidade educativa se mostra como uma abordagem poderosa no desenvolvimento artístico contemporâneo, permitindo que jovens se conectem com as artes cênicas de maneira mais autêntica e significativa.



O uso de animações e videogames como ferramenta pedagógica reflete uma tendência crescente na educação artística: a incorporação de mídias digitais no processo educativo. Essa abordagem não atrai apenas jovens específicos nas artes cênicas, mas também oferece novas oportunidades de engajamento e expressão criativa. As oficinas demonstraram que o ensino não formal pode ser um ambiente fértil para experimentação artística, onde a liberdade criativa permite o desenvolvimento de habilidades essenciais.

4. Conclusão

As perspectivas futuras indicam um vasto campo para novas pesquisas sobre a integração de mídias digitais nas artes cênicas. A exploração de diferentes tipos de imagens gráficas e suas influências específicas na prática teatral pode enriquecer ainda mais o entendimento sobre essa interseção entre tecnologia e arte. Além disso, aplicar em contextos variados e com diferentes grupos de participantes pode fornecer uma metodologia de visão mais abrangente sobre sua eficácia.

A continuidade do desenvolvimento de recursos e orientações específicas para a integração das imagens gráficas pode potencializar ainda mais os benefícios obtidos nas oficinas. A colaboração entre os campos das animações, dos videogames e do teatro deve ser incentivada para explorar possibilidades e enriquecer a prática teatral contemporânea.

A Magia por Trás da Pesquisa

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2012.

GEBAUER, G. **Mimese na cultura: agir social, rituais e jogos, produções estéticas**. São Paulo: Annablume, 2004.