

GET OFF HERE!!!: Os videogames como elemento da Educação Teatral

GET OFF HERE!!!: Videogames as element in Theatrical Education

Diego Brito Bezerra

dbrez163@yahoo.com.br

Instituto Federal do Ceará – IFCE

Fernando Lira Ximenes

fernandoliraximenes@gmail.com

Instituto Federal do Ceará – IFCE

Amidete Melo de Aguiar

amideteaguiar@gmail.com

Instituto Federal do Ceará – IFCE

Hernegildo Feitosa Gomes

gldfeitosa@gmail.com

Instituto Federal do Ceará – IFCE

Resumo:

Este artigo apresenta um estudo teórico-prático sobre a criação de jogos teatrais usando imagens gráficas de videogames, com o objetivo de adaptar seus mecanismos para o teatro. A metodologia é formulada com base em uma análise teórica e testada na prática com o Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE) do Instituto Federal do Ceará (IFCE), e em oficinas realizadas na Rede Cuca Jangurussu e no IFCE-Campus Fortaleza. A pesquisa busca identificar novas abordagens para interpretação e representação, integrando elementos da arte multilinguagem e explorando o universo dos videogames, contribuindo para a inovação na formação teatral e nas práticas cênicas.

Palavras-chave: Imagens gráficas, Jogos Teatrais, Formação Teatral, Pedagogia Teatral, Arte multilinguagem.

Abstract:

This article presents a theoretical-practical study on the development of a procedure for creating theatrical games using graphic images from video games. The main objective is to adapt these media mechanisms for the theatrical context. The methodology is developed through a theoretical analysis and tested in practice with the Group of Comicity, Humor, and Experiments (CRISE) at the Federal Institute of Ceará (IFCE), and in workshops conducted at Rede Cuca Jangurussu and IFCE-Campus Fortaleza. The research aims to identify new approaches for interpretation and representation, integrating elements of current multilingual art and exploring the fantastic world of video games. The study highlights the contribution of graphic images to innovation in theatrical training and contemporary performing arts practices.

Keywords: Graphic images, Theatrical Games, Theatrical Training, Theatrical Pedagogy, Multilingual art.

PRESS START: INICIANDO A JORNADA TEATRAL

Nos últimos anos, a interseção entre mídias digitais e artes cênicas tem revelado novas possibilidades criativas, ampliando os horizontes da formação e prática teatral. Entre as várias formas de mídia digital, os videogames emergem como uma influência significativa no campo das artes, com potencial para influenciar o teatro, através da capacidade expressiva e de inovação que proporcionam. O presente artigo explora como as imagens gráficas dos videogames podem ser adaptadas para a educação teatral, oferecendo perspectivas e técnicas para a formação de atores e interessados na formação cênica.

Os videogames, como forma de arte interativa e multimodal, possuem um conjunto único de características que os distinguem de outras mídias visuais e audiovisuais. Eles oferecem um sistema de imagens gráficas dinâmicas, que combinam estética visual, narrativa e interatividade. Essas características são ainda mais evidentes quando se considera a evolução dos videogames ao longo das últimas décadas, marcada por avanços tecnológicos que possibilitaram uma representação visual mais rica e detalhada, bem como uma interatividade mais sofisticada. A exploração desses elementos pode trazer benefícios significativos para a educação teatral, proporcionando novas maneiras de compreender e executar a prática cênica.

O foco deste estudo foi desenvolver um procedimento para a composição de jogos teatrais que utilizem imagens gráficas de videogames como um recurso metodológico. Este procedimento visa adaptar os mecanismos visuais e interativos dos videogames para o contexto teatral, explorando como essas imagens podem ser integradas na formação e prática teatral. O trabalho se baseou em uma análise teórica que aborda a construção de jogos teatrais, discutindo como os conceitos de representação, narrativa e estética dos videogames podem ser traduzidos para o ambiente cênico.

A metodologia proposta envolveu a criação e execução de jogos teatrais baseados em imagens gráficas, com o objetivo de explorar como essas imagens podem influenciar e enriquecer a formação teatral. O estudo inclui a participação do Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE) do Instituto Federal do Ceará (IFCE), que colaborou na aplicação prática da metodologia. A oficina teatral realizada na Rede Cuca Jangurussu e IFCE – Campus Fortaleza

serviu como um campo de experimentação onde os participantes interagem com as imagens gráficas para desenvolver e aprimorar suas habilidades interpretativas.

A integração das imagens gráficas dos videogames na educação teatral é um campo de pesquisa promissor que oferece novas possibilidades para a prática teatral contemporânea. As imagens gráficas, ao fornecerem uma representação visual rica e envolvente, podem ajudar os atores e interessados na aprendizagem teatral a explorar diferentes dimensões da expressão cênica, desde a construção de personagens até a execução de cenas. Além disso, a interatividade dos videogames permite uma abordagem mais dinâmica e flexível na formação teatral, promovendo uma experiência de aprendizado mais envolvente e adaptável às necessidades individuais dos participantes.

O estudo também busca refletir sobre o impacto das imagens gráficas na criação de cenas teatrais, investigando como essas imagens podem ser usadas para criar novos ritmos e estilos de performance. A análise foca em como os elementos visuais dos videogames podem influenciar a representação cênica e como a técnica teatral pode ser adaptada para incorporar essas influências de maneira eficaz.

Ao longo do artigo, serão discutidos os processos de formulação da metodologia de construção dos jogos teatrais, as experiências práticas realizadas com o CRISE e a aplicação dos conceitos em oficinas teatrais. A pesquisa busca oferecer um caminho para a interpretação e representação em relação aos métodos tradicionais, integrando a arte multilinguagem dos tempos atuais e explorando o universo fantástico dos videogames. Em última análise, o estudo propõe uma abordagem para a formação teatral, que valoriza a criatividade e a inovação, ao mesmo tempo em que respeita e reinterpreta os fundamentos históricos da prática cênica.

LEVEL UP: POR QUE INCLUIR VIDEOGAMES NA FORMAÇÃO TEATRAL?

A integração de imagens gráficas de videogames no ensino e na prática teatral representa um território ainda pouco explorado de oportunidades que podem oferecer novas possibilidades para a pedagogia e a criação cênica. Esta pesquisa se justifica pela necessidade de explorar e expandir as metodologias teatrais contemporâneas, aproveitando a crescente influência dos videogames na cultura e na formação estética.

Transformação das Mídias e Impacto na Formação Teatral:

O impacto dos videogames na cultura moderna não pode ser subestimado. McGonigal (2012) observa que *"os games têm a capacidade de transformar o modo como pensamos, aprendemos e interagimos com o mundo"* (p. 45). A introdução de elementos visuais e narrativos dos videogames na prática teatral oferece uma oportunidade única para oferecer ideias a uma abordagem tradicional da cena. Flusser (2008) ressalta que *"as imagens técnicas moldam a nossa percepção e criatividade, criando novas formas de entender e representar a realidade"* (p. 67). Incorporar essas imagens no teatro não só enriquece a prática cênica, mas também reflete uma adaptação às mudanças culturais e tecnológicas da contemporaneidade.

Expansão das Possibilidades de Metodologia de Ensino e Prática Teatral:

A pesquisa visa oferecer uma metodologia de ensino e prática teatral ao introduzir uma abordagem que utiliza as características interativas dos videogames. Hanna (1972) sugere que *"a integração de novas formas de interação no processo educativo pode abrir novas possibilidades para o desenvolvimento corporal e criativo"* (p. 93). A experiência interativa dos videogames pode ser utilizada para criar experiências de aprendizado mais envolventes e dinâmicas, desafiando os participantes do processo a explorar novas formas de expressão e representação.

Expansão das Possibilidades Expressivas e Criativas:

Os videogames oferecem um repertório visual e narrativo rico que pode ser explorado para expandir as possibilidades criativas no teatro. Mônica Marçal (2012) afirma que *"a percepção corporal e a leitura do corpo, quando aplicadas a novas mídias, permitem a criação de experiências cênicas mais complexas e multifacetadas"* (p. 112). O uso das imagens gráficas dos videogames pode inspirar novas formas de construção de personagens e cenários, promovendo uma prática teatral criativa e expressiva.

Enriquecimento da Formação de Atores:

A formação de atores pode ser significativamente enriquecida pela integração de imagens gráficas de videogames. Segundo Ferracini (2003), *"a exploração de novas formas de expressão e a adaptação a diferentes linguagens estéticas são essenciais para o desenvolvimento"*

pleno do ator" (p. 78). A interação com imagens de videogames pode proporcionar uma compreensão mais profunda das técnicas de atuação, permitindo que os atores desenvolvam habilidades em contextos dinâmicos e visualmente ricos.

Relevância Social e Cultural:

A pesquisa também se justifica no contexto social e cultural. A importância dos videogames na cultura contemporânea é inegável, e sua integração com o teatro reflete uma tendência crescente de interconexão entre mídias e práticas artísticas. Segundo Roubine (2003), "*a adaptação de novas formas e mídias ao teatro é uma forma de manter a relevância cultural e de conectar o teatro com as experiências contemporâneas do público" (p. 54). Essa abordagem pode tornar o teatro mais acessível e atraente para uma nova geração de espectadores e participantes.*

Desenvolvimento de Novas Experiências Artísticas:

Finalmente, a pesquisa proporciona uma oportunidade para desenvolver novas experiências artísticas. A aplicação prática da metodologia com o Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE), a Rede Cuca Jangurussu e IFCE – Campus Fortaleza permitiu testar e ajustar a abordagem proposta, oferecendo *insights*¹ valiosos sobre sua eficácia. Como observa Soares (2013), "*a integração de novas mídias na prática artística oferece a oportunidade de explorar novas dimensões da expressão e da criatividade" (p. 102). Essa pesquisa, portanto, não só contribui para o avanço do campo teatral, mas também proporciona um impacto significativo na forma como o teatro é criado e experimentado.*

Em resumo, a justificativa para esta pesquisa reside na necessidade de buscar caminhos e diversificar a prática teatral através da integração, sendo as imagens gráficas dos videogames uma possibilidade. Esta abordagem oferece um potencial significativo para enriquecer a formação e a prática cênica, expandir as potencialidades criativas e conectar o teatro com as

¹ O termo refere-se às compreensões profundas e intuitivas sobre o assunto. No contexto de sua justificativa, "insights valiosos" indica que a pesquisa forneceu novas e importantes percepções sobre a eficácia da metodologia proposta, ajudando a entender melhor o impacto e as implicações dessa abordagem na prática teatral.

experiências e interesses contemporâneos. A pesquisa busca preencher algumas lacunas na literatura e na prática teatral, promovendo uma metodologia que reflete as transformações culturais e tecnológicas do presente.

LOADING... ESTRUTURANDO A METODOLOGIA TEATRAL COM VIDEOGAMES

A metodologia adotada para a pesquisa sobre a integração de imagens gráficas de videogames na prática teatral é estruturada em três etapas principais: **Desenvolvimento da Metodologia Teórica, Aplicação Prática e Avaliação e Ajustes.**

Desenvolvimento da Metodologia Teórica

O desenvolvimento da metodologia teórica começou com a análise e adaptação dos elementos visuais dos videogames para o ambiente teatral. A revisão da literatura sobre a interação entre mídias visuais e práticas artísticas forneceu uma base sólida para a criação da metodologia. Flusser (2008) ressalta a importância das imagens técnicas, observando que elas moldam nossa percepção e criatividade e oferecem novas formas de compreensão e expressão:

A função das imagens técnicas é a de emancipar a sociedade da necessidade de pensar conceitualmente. As imagens técnicas devem substituir a consciência histórica por consciência mágica de segunda ordem. Substituir a capacidade conceitual por capacidade imaginativa de segunda ordem. E é neste sentido que as imagens técnicas tendem a eliminar os textos. Com essa finalidade é que foram inventadas. (Flusser, 2008, p. 16-17)

Essas observações fundamentaram a premissa de que as imagens gráficas dos videogames podem trazer novas possibilidades para a prática teatral. McGonigal (2012) reforça essa ideia ao discutir como os videogames podem alterar nossa interação com o mundo e nossa capacidade criativa:

Se usarmos tudo que os criadores de jogos aprenderam sobre otimização da experiência humana e a organização de comunidades colaborativas, e aplicarmos isso na vida real prevejo jogos que nos estimularão a começar bem o dia depois de acordarmos. Prevejo jogos que reduzirão no estresse no trabalho e aumentarão dramaticamente a satisfação profissional. Prevejo jogos que poderão consertar os sistemas educacionais. (Macgonigal, 2012, p. 23)

Portanto, a metodologia teórica foi baseada na análise de como esses mecanismos visuais e narrativos dos videogames podem ser adaptados para o teatro, promovendo uma abordagem chamativa e interativa.

Aplicação Prática

A aplicação prática da metodologia foi conduzida em duas fases principais: **(a) no Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE)** e **(b) em uma oficina teatral com a Rede Cuca Jangurussu e 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. A metodologia foi implementada nas atividades do grupo, permitindo a exploração de novas formas de construção de personagens e cenários com base em imagens gráficas dos videogames. A importância de trabalhar caminhos incomuns na prática teatral.

A prática com o CRISE permitiu observar como a metodologia influenciou a criatividade dos participantes e contribuiu para novas abordagens na construção de personagens e cenários. Observou-se que os elementos visuais dos videogames ajudaram a enriquecer a expressão cênica e a inovação na criação de cenas, destacando o potencial transformador da metodologia.

(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. Esta oficina permitiu a implementação da metodologia em um contexto educativo e comunitário. A adaptação de novas formas e mídias ao teatro mostrou-se essencial para criar uma ponte entre as práticas tradicionais e as experiências contemporâneas dos participantes, enriquecendo a interação cênica e engajando o público de maneira mais profunda.

Na oficina, a metodologia foi aplicada em um ambiente de aprendizado, onde os participantes puderam explorar e interpretar cenas utilizando imagens gráficas dos videogames. A aplicação mostrou que a metodologia foi eficaz para engajar os participantes e estimular novas formas de expressão teatral, com um impacto positivo na dinâmica das atividades e na criatividade dos envolvidos.

Avaliação e Ajustes

A etapa final da metodologia envolveu a avaliação dos resultados da aplicação prática e a realização de ajustes na metodologia com base nos dados coletados. A avaliação incluiu observações diretas, entrevistas com os participantes e análise dos registros das sessões práticas para identificar áreas de melhoria. A prática artística, especialmente quando integrada a novas mídias, exige uma constante adaptação e refinamento para garantir que os objetivos criativos sejam alcançados de forma eficaz.

Os ajustes serão realizados com base no retorno recebido e nas observações durante a aplicação prática, garantindo que a metodologia seja refinada e adaptada para atender às necessidades e expectativas dos participantes.

A metodologia proposta buscou conectar os mundos dos videogames e do teatro, oferecendo uma abordagem incomum para a prática teatral. A integração de imagens gráficas dos videogames se revelou um elemento enriquecedor a formação e a criação cênica, proporcionando possibilidades de expressão e interação. A pesquisa buscou explorar e expandir as possibilidades criativas no teatro, alinhando-se às tendências culturais e tecnológicas atuais. A integração de fundamentos teóricos sólidos com a aplicação prática e avaliação contínua assegurou uma metodologia robusta e relevante, demonstrando um significativo potencial de contribuição para o campo das artes cênicas.

FINAL BOSS: AVALIANDO O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NA PRÁTICA TEATRAL

A integração de imagens gráficas dos videogames na prática teatral foi implementada e avaliada em dois contextos distintos: o Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE) e duas oficinas teatrais com a Rede Cuca Jangurussu e o IFCE – Campus Fortaleza. Os resultados obtidos em ambos os contextos forneceram *insights* valiosos sobre a eficácia da metodologia e os impactos nas práticas teatrais.

Resultados no Grupo CRISE

No Grupo CRISE, a metodologia foi aplicada em sessões de improvisação e construção de cenas. Os participantes foram expostos a uma variedade de imagens gráficas de jogos, que

foram utilizadas como estímulos para a criação de personagens e cenários. A utilização das imagens gráficas trouxe uma nova dinâmica às práticas do grupo, permitindo a criação de cenas mais imaginativas e inovadoras.

Uma das principais descobertas foi à capacidade das imagens gráficas em promover uma inovação significativa nas representações cênicas. Os membros do CRISE relataram uma maior facilidade em criar cenas imaginativas e inovadoras, influenciados pelo visual dos videogames.

Além disso, os dados coletados através de observações e as opiniões dos participantes indicaram que a metodologia auxiliou na superação de bloqueios criativos e na exploração de novas possibilidades dramáticas. As imagens gráficas forneciam um ponto de partida visual que ajudava os atores a desenvolverem suas ideias de maneira mais fluida e orgânica.

Resultados na Oficina com a Rede Cuca e IFCE

Na oficina realizada com a Rede Cuca Jangurussu e o IFCE – Campus Fortaleza, a metodologia foi aplicada em ambientes educativos e comunitários, envolvendo jovens em atividades práticas de teatro. A aplicação das imagens gráficas permitiu aos participantes, principalmente jovens, explorar suas habilidades criativas e expressivas de uma maneira que eles até então não pensavam existir ou serem possíveis.

Os resultados revelaram que as imagens gráficas não apenas aumentaram a participação e o engajamento dos alunos, mas também despertaram um entusiasmo significativo. Muitos participantes relataram uma maior motivação e interesse nas atividades propostas, destacando o impacto positivo das imagens na experiência teatral.

Um exemplo significativo da aplicação prática foi o jogo denominado 'Personagem em Terceira Pessoa', no qual dois participantes assumiam os papéis de personagem e jogador. Nesse jogo, dois participantes se dividiam nos papéis de personagem e jogador. O personagem desenvolvia e executava uma série de movimentos básicos, tais como pular, abaixar, atacar e defender, enquanto o jogador comandava esses movimentos em cena. Esta abordagem utilizou as imagens gráficas dos videogames para fornecer um impulso inicial para a organização e execução dos movimentos.

Após essa etapa de organização corporal, os participantes dedicaram-se a dar significado aos movimentos. De acordo com Burnier (2009), o movimento corporal é um deslocamento das partes do corpo no espaço e no tempo, sendo a coluna vertebral essencial para o desenvolvimento do que ele chamou de cinesia², ou a capacidade de movimento. Ele afirma que o impulso para o movimento deve nascer da coluna, que atua como o coração da ação, guiando-a através do espaço.

No jogo 'Personagem em Terceira Pessoa', os participantes criavam inicialmente os movimentos e, posteriormente, atribuíam-lhes significado, destacando a importância de transformar ações físicas em expressões significativas. O ritmo das ações era determinado pelo jogador, que dava ordens de movimentação ao personagem, influenciando a execução das missões. A intensidade e velocidade dos movimentos variavam, com alguns participantes aplicando grande velocidade e energia, enquanto outros optavam por uma execução mais lenta e contida. Essa prática ajudou a enfatizar a importância de dar significado aos movimentos e evitou que o exercício se tornasse "vazio" de conteúdo.

Ao final do jogo, os participantes perceberam possibilidades de representação e encenação que não haviam considerado possíveis anteriormente. Muitos relataram ter vivenciado um pensamento de diversão, como se estivessem brincando, e sentiram uma liberdade maior para executar os jogos. Essa experiência foi contrastante com os métodos mais técnicos que haviam sido ensinados no curso de teatro da Rede Cuca e do curso de Licenciatura em Teatro do IFCE, mostrando uma abordagem mais lúdica e criativa.

Os resultados confirmaram que a integração das imagens gráficas e a metodologia do jogo não só elevaram o engajamento e a criatividade dos participantes, como também possibilitaram uma exploração mais profunda dos conceitos de deslocamento no espaço e no tempo.

² Cinesia é um termo que se refere à capacidade de criar e manipular movimentos corporais com intencionalidade e expressão. Ele pode ser utilizado em diferentes contextos, principalmente na psicologia e na educação, para descrever a habilidade de coordenar movimentos do corpo de maneira consciente e dirigida

As observações das oficinas revelaram que os participantes conseguiram criar cenas que não apenas refletiam as influências dos videogames, mas também incorporavam elementos pessoais e culturais únicos. Esse aspecto da metodologia promoveu um ambiente colaborativo e inclusivo, onde as expressões individuais foram valorizadas.

Discussão dos Resultados

Os resultados obtidos demonstram que a metodologia de integração de imagens gráficas dos videogames com a prática teatral tem um potencial significativo para enriquecer o processo criativo e educativo. A utilização dessas imagens oferece uma abordagem interativa para a criação e interpretação teatral, alinhando-se com as tendências contemporâneas e culturais.

Além disso, a pesquisa confirmou que a metodologia não apenas ajuda a superar bloqueios criativos, mas também incentiva uma abordagem mais colaborativa, como evidenciado pelas melhorias observadas em ambos os contextos. As imagens gráficas atuam como um catalisador para a criatividade, oferecendo novos pontos de partida e inspiração.

No entanto, a aplicação prática também revelou algumas limitações e desafios. Alguns participantes relataram dificuldades em adaptar as imagens dos videogames aos contextos teatrais específicos, especialmente na harmonização das imagens com a narrativa e a atuação. Sugere-se a criação de diretrizes e exemplos práticos para facilitar essa integração.

Esses desafios destacam a necessidade de continuar refinando a metodologia e fornecer mais recursos e suporte para os participantes, especialmente em contextos educativos e comunitários. A pesquisa sugere que, apesar das dificuldades, os benefícios potenciais da integração de imagens gráficas justificam a continuidade e o aprofundamento da investigação.

Esses resultados indicam que a integração de imagens gráficas dos videogames pode enriquecer a prática teatral e educativa, embora sejam necessárias mais orientações para superar desafios específicos.

GAME OVER: CONQUISTANDO NOVOS TERRITÓRIOS NA CENA TEATRAL

A pesquisa investigou a integração de imagens gráficas de videogames na educação teatral, buscando avaliar a eficácia dessa abordagem na prática e na formação de atores e outros interessados. A análise dos resultados obtidos nas aplicações práticas com o Grupo de Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE) e nas oficinas com a Rede Cuca e IFCE revela possibilidades significativas sobre o impacto e o potencial dessa metodologia.

Contribuições para a Prática Teatral

Os resultados das oficinas demonstraram que as imagens gráficas de videogames podem enriquecer e diversificar o processo criativo no teatro. A metodologia proposta permitiu uma abordagem mais visual e interativa, que se mostrou eficaz para estimular a criatividade e a inovação. Flusser (2008) mencionava como as imagens técnicas tinham o potencial de influenciar o pensamento e a criatividade. Esta pesquisa confirma que as imagens gráficas podem servir como catalisadores criativos, oferecendo novas perspectivas e inspirações para os atores.

Impacto na Formação Teatral

A integração de imagens gráficas na formação teatral proporcionou uma interação entre corpo e imagem, enriquecendo a prática dos atores e interessados. A metodologia não apenas ajudou os participantes a superar bloqueios criativos, mas também incentivou uma abordagem mais colaborativa e experimental.

Ficam perceptíveis as possibilidades de criatividade que a interação com novas mídias podem oferecer na expressão dos indivíduos, o que foi evidente na aplicação prática desta pesquisa. Como base a este ponto, houve relatos de participantes sobre um aumento significativo na capacidade de criar e desenvolver cenas e personagens de forma mais dinâmica e criativa.

Desafios e Limitações

Apesar dos benefícios, a pesquisa também revelou desafios associados à aplicação da metodologia. Um dos principais foi à adaptação das imagens gráficas para contextos teatrais específicos, o que exigiu ajustes e orientações adicionais para os participantes. Esses desafios sugerem a necessidade de suporte adicional e desenvolvimento de estratégias para maximizar o impacto da metodologia, especialmente em termos de adaptação para diferentes contextos teatrais

Além disso, a necessidade de mais treinamento e orientação para os participantes foi identificada como um ponto crítico. As observações sugerem que a eficácia da metodologia poderia ser ampliada com recursos adicionais e estratégias mais detalhadas para a integração das imagens gráficas.

Perspectivas Futuras

A pesquisa oferece várias direções para futuras investigações e aprimoramento da metodologia. Uma área promissora seria a exploração de diferentes tipos de imagens gráficas e suas influências específicas na prática teatral. Além disso, a aplicação da metodologia em contextos variados e com diferentes grupos de participantes poderia fornecer uma visão mais abrangente sobre sua eficácia e versatilidade.

A continuidade do desenvolvimento de recursos e orientações específicos para a integração de imagens gráficas pode potencializar ainda mais os benefícios observados. A colaboração entre os campos dos videogames e do teatro deve ser incentivada para explorar novas possibilidades e enriquecer a prática teatral contemporânea.

Em resumo, a integração de imagens gráficas de videogames no teatro oferece uma abordagem com grande potencial e estímulo que enriquece o processo criativo e formativo. A pesquisa demonstrou que, embora haja desafios a serem superados, os benefícios potenciais dessa metodologia justificam sua exploração e seu desenvolvimento contínuo.

A combinação de elementos visuais modernos com práticas teatrais tradicionais proporciona caminhos de expressão e engajamento, alinhando-se com as tendências

contemporâneas e culturais. A metodologia proposta contribui para uma compreensão mais profunda da interação entre diferentes mídias e a prática teatral, oferecendo oportunidades para a criatividade e a formação artística.

Essa pesquisa ressalta a necessidade de continuar explorando e refinando essa abordagem, com o objetivo de ampliar suas aplicações e maximizar seu impacto tanto na prática teatral quanto na formação. A colaboração contínua e a experimentação serão fundamentais para desenvolver ainda mais o potencial desta metodologia que busca ser criativa e divertida.

CÓDIGO FONTE: REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES

BURNIER, L. O. **A arte do ator: da técnica à representação**. 2. ed. Campinas: Unicamp, 2009.

FERRACINI, R. **A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator**. Campinas: Unicamp, 2003.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

HANNA, T. **Corpos em revolta: uma abertura para o pensamento somático**. Rio de Janeiro: Mundo Musical, 1972.

MARÇAL DOMINE, M. B. **Proprioception, perception et lecture du corps - Application à la formation de l'acteur**. 1. ed. Sarrebruck: Éditions universitaires européennes, 2012.

MCGONIGAL, J. **Realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

ROUBINE, J. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SOARES, G. T. **Cosplay: imagem, corpo e jogo**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, 2013.

Artigo submetido em 31/08/2024, e aceito em 21/10/2024.