



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
FACULDADE DE DANÇA**

INÊS BEATRIZ DA SILVA ALCÂNTARA

**“O FANTÁSTICO MUNDO DOS GAMES”: ESTUDOS E COMPARTILHAMENTOS
DE UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM DANÇA**

**BELÉM
2026**



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
FACULDADE DE DANÇA**

INÊS BEATRIZ DA SILVA ALCÂNTARA

**“O FANTÁSTICO MUNDO DOS GAMES”: ESTUDOS E COMPARTILHAMENTOS
DE UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM DANÇA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Dança do Instituto de Ciências da Arte, Universidade Federal do Pará como requisito final à obtenção do título de Licenciada no Curso de Licenciatura em Dança.

Orientadora: Profa. Ma. Paola Rodrigues Pinheiro

**BELÉM
2026**

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Biblioteca Universitária da ETDUFPA-Belém-PA**

A347f Alcântara, Inês Beatriz da Silva
 “O fantástico mundo dos games”: estudos e compartilhamentos de
 um processo de criação em dança / Inês Beatriz da Silva Alcântara.
 2026.
 47 f.

 Orientadora: Profa. Ma. Paola Rodrigues Pinheiro

 Trabalho de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Pará,
 Instituto de Ciências da Arte, Faculdade de Dança, Curso de
 Licenciatura em Dança, Belém, 2026.

 1. Dança – Processo criativo. 2. Memória afetiva. 3. Cultura gamer. I.
 Título.

CDD - 23. ed. 793.3

Elaborado por Rosemarie de Almeida Costa – CRB-2/726

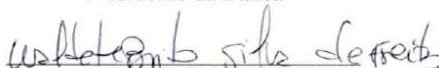


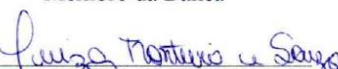
SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
FACULDADE DE DANÇA

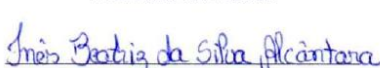
ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos quatorze dias do mês de julho do ano de dois mil e vinte e seis, às nove horas, na sala 16 na Faculdade de Dança, 1573, reuniu-se a Banca Examinadora constituída pelas docentes: Profa. MSc. Paola Rodrigues Pinheiro (Orientadora e Presidente da Sessão), Profa. Dra. Luiza Monteiro e Souza (Avaliadora Interna) e Profa. Dra. Waldete Brito Silva de Freitas (Avaliadora Interna), para proceder à avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado "**O FANTÁSTICO MUNDO DOS GAMES: ESTUDOS E COMPARTILHAMENTOS DE UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM DANÇA**", de autoria da aluna: Inês Beatriz da Silva Alcântara: 201906040009, da turma: 2019, do Curso de Licenciatura em Dança. Iniciado os trabalhos, a Presidente da Sessão apresentou as normas de Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso e em seguida convidou a aluna para fazer a apresentação do trabalho. Após a exposição oral, a discente foi arguida pelos membros da banca, que atribuíram conceito Exclente ao seu Trabalho de Conclusão de Curso, tendo sido assim Aprovado (aprovado/reprovado), conforme normas regulamentares. Nada mais havendo a tratar, eu, presidente(a) da banca, lavrei a presente ata que segue assinada por mim, pelos demais membros da banca examinadora do trabalho avaliado e pela aluna.


Presidente da Banca


Membro da Banca


Membro da Banca


Aluno (a)

Dedico este trabalho a Deus, por me conceder força, sabedoria e perseverança ao longo desta trajetória acadêmica, a todos os guias que me protegem pelo caminho e a minha Dama da Noite.

AGRADECIMENTOS

Agradeço este trabalho a Deus, por me conceder força, sabedoria e perseverança ao longo desta trajetória acadêmica; a todos os guias que me protegem pelo caminho; e à minha Dama da Noite. À minha família: à minha mãe, Lucilene, que é meu exemplo de docente e a mulher mais generosa e apaixonante que existe; ao meu pai, Lourival, que, mesmo trabalhando longe todos os dias, nunca me deixou desistir dos meus sonhos na dança; à minha segunda mãe, Maria, que sempre esteve ao meu lado nesta trajetória; e ao meu irmão, Ian Victor, minha outra metade e meu maior orgulho, pelo apoio incondicional, pela compreensão nos momentos de ausência e pelo incentivo constante para que eu seguisse em frente, mesmo diante dos desafios.

Ao meu grande amor e parceiro de vida, Victor Almeida, a pessoa que faz tudo se tornar mais fácil e me faz confiar cada vez mais no meu caminho e no meu potencial. Sua forma de me fazer enxergar o mundo foi e continua sendo essencial para a minha jornada.

A todos os alunos do SIA – Studio Inês Alcântara, que fizeram este trabalho se tornar realidade e realizaram sonhos em cena, em especial a Débora Alcântara, Matheus Campos e Andressa Campos, que fizeram deste espetáculo uma experiência única e memorável.

Aos meus professores e orientadores, que compartilharam conhecimentos, experiências e contribuições fundamentais para a minha formação acadêmica e profissional.

Agradeço também este trabalho a todos os estudantes e profissionais da educação e da arte que acreditam no poder transformador da dança, da criatividade e das experiências pedagógicas como instrumentos de aprendizagem, expressão e desenvolvimento humano. Por fim, dedico esta conquista a todas as pessoas que, de alguma forma, fizeram parte desta caminhada e contribuíram para que este sonho se tornasse realidade.

RESUMO

Esta pesquisa analisa o processo criativo do espetáculo de dança “O Fantástico Mundo dos Games”, realizado pelo Studio Inês Alcântara (SIA), com o objetivo de refletir sobre a construção da obra artística sob as perspectivas da direção, dos alunos-intérpretes e da recepção do público. O método adotado caracteriza-se como uma pesquisa de natureza descritiva e participante, com abordagem qualitativa e lógica dedutiva. Para a coleta de dados, utilizam-se entrevistas semiestruturadas com os envolvidos na produção e fichas de avaliação aplicadas aos espectadores. Os resultados demonstram que a criação ocorreu de forma essencialmente coletiva e colaborativa, utilizando a memória afetiva e a cultura dos jogos eletrônicos como eixos estruturantes. A análise indica que a corporeidade dos bailarinos atuou como interface entre o mundo físico e o digital, promovendo o engajamento dos alunos e a identificação imediata da plateia por meio de signos da cultura pop. Conclui-se que o processo criativo é um fenômeno interdependente, no qual a direção organiza a proposta, os intérpretes a materializam e o público completa o ciclo ao atribuir sentidos à obra. O estudo reafirma a dança como uma prática pedagógica e artística potente, capaz de integrar subjetividades e vivências coletivas em um campo de experimentação sensível.

Palavras-Chave: Processo criativo; Dança; Memória afetiva; Cultura gamer.

RESUMEN

Esta investigación analiza el proceso creativo del espectáculo de danza “O Fantástico Mundo dos Games”, realizado por el Studio Inês Alcântara (SIA), con el objetivo de reflexionar sobre la construcción de la obra artística desde las perspectivas de la dirección, de los alumnos-intérpretes y de la recepción del público. El método adoptado se caracteriza como una investigación de naturaleza descriptiva y participativa, con enfoque cualitativo y lógica deductiva. Para la recolección de datos, se utilizan entrevistas semiestructuradas con los involucrados en la producción y fichas de evaluación aplicadas a los espectadores. Los resultados demuestran que la creación ocurrió de forma esencialmente colectiva y colaborativa, utilizando la memoria afectiva y la cultura de los videojuegos como ejes estructurantes. El análisis indica que la corporeidad de los bailarines actuó como interfaz entre el mundo físico y el digital, promoviendo el compromiso de los alumnos y la identificación inmediata del público por medio de signos de la cultura pop. Se concluye que el proceso creativo es un fenómeno interdependiente, en el cual la dirección organiza la propuesta, los intérpretes la materializan y el público completa el ciclo al atribuir sentidos a la obra. El estudio reafirma la danza como una práctica pedagógica y artística potente, capaz de integrar subjetividades y vivencias colectivas en un campo de experimentación sensible.

Palabras clave: Danza; Memoria afectiva; Cultura gamer.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O Fantástico Mundo dos Games.....	20
Figura 2 – Duetto do espetáculo "O Fantástico Mundo dos Games".....	21
Figura 3 – QR Code para acesso ao vídeo da coreografia Sonic.....	24
Figura 4 – Figurinos em destaque.....	26
Figura 5 – No universo de Sonic.....	27
Figura 6 – No universo de Pac-Man.....	28
Figura 7 – Cenografia do universo de Pac-Man.....	29
Figura 8 – Elenco reunido com a plateia.....	36

LISTA DE SIGLAS

Sigla	Significado
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
DJ	Disc Jockey
QR Code	Quick Response Code

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 O PROCESSO CRIATIVO DO ESPETÁCULO "O FANTÁSTICO MUNDO DOS GAMES"	13
2.1 O processo de composição coreográfica	20
2.2 Os elementos cênicos no processo criativo do espetáculo	22
2.2.1 Sonoplastia	23
2.2.2 Figurino	25
2.2.3 Cenografia e iluminação	28
3 O ESPETÁCULO SOB A PERCEPÇÃO DO ALUNO	29
4 O ESPETÁCULO SOB A PERCEPÇÃO DO PÚBLICO	34
5 CONCLUSÃO	37
REFERÊNCIAS	39

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa propõe uma análise do processo criativo do espetáculo “*O Fantástico Mundo dos Games*”, realizado pelo Studio Inês Alcântara (SIA), com o objetivo de refletir sobre a construção da obra artística a partir de três perspectivas : a da direção, a dos alunos/intérpretes e a da recepção do público. A escolha por essa multiplicidade de olhares justifica-se pela própria natureza da obra cênica, que tem a criação em rede como caráter principal. Nesse sentido parte-se do entendimento de que o fazer artístico em dança não se configura como uma criação isolada ou individual, mas como um processo essencialmente integrativo, atravessado por relações, experiências, memórias e subjetividades que se constroem e se relacionam ao longo do percurso criativo.

A escolha do objeto de estudo está diretamente relacionada à trajetória pessoal e profissional da pesquisadora. Meu primeiro contato com a dança foi por meio do Ballet Clássico em 2007, inicialmente como atividade extracurricular, mas que gradualmente se transformou em uma relação profunda com a dança enquanto linguagem artística e campo de atuação profissional. Ao longo dos anos, a prática do Ballet Clássico foi intensificada, resultando na participação em competições na cidade de Belém e no constante aprimoramento técnico. Em 2019, buscando ampliar meus conhecimentos teóricos e metodológicos, ingressei no curso de Licenciatura em Dança da Universidade Federal do Pará (UFPA), com o objetivo de atuar futuramente como professora da área.

Em 2020, a pandemia da Covid-19 impôs desafios significativos à continuidade da formação artística e acadêmica. No entanto, foi nesse contexto que surgiu em 2020, durante a pandemia da Covid-19, surgiu o projeto Reforço Técnico por Inês Alcântara, criado com o objetivo de oferecer aulas de apoio em balé clássico para bailarinas que buscavam aperfeiçoamento técnico. Inicialmente pensado apenas como um espaço de reforço das aulas, o projeto passou a reunir um número crescente de participantes. Com a formação de novas turmas, surgiu também o desejo das alunas de levar esse trabalho para os palcos, realizando apresentações sob a direção da pesquisadora. Esse movimento culminou na criação do Studio Inês Alcântara (SIA), grupo voltado ao desenvolvimento técnico e artístico de seus integrantes, inicialmente em formato on-line, por meio do projeto “Reforço Técnico por Inês Alcântara”. Com o

crescimento da iniciativa e a adesão de novos profissionais de diferentes áreas da dança. Atualmente, o Studio Inês Alcântara (SIA) constitui um espaço de formação artística voltado ao ensino da dança para diferentes faixas etárias, oferecendo modalidades como balé clássico, jazz, danças urbanas, dança contemporânea e outras práticas corporais. Além da formação técnica, o estúdio desenvolve projetos cênicos autorais que buscam integrar ensino, criação artística e experiências pedagógicas, compreendendo o espetáculo como parte do processo formativo de seus alunos. Nesse contexto, a produção de espetáculos anuais tornou-se uma importante estratégia de aprendizagem, permitindo que os estudantes vivenciassem todas as etapas da criação em dança, o projeto expandiu-se até a criação de seu espaço físico em 2021, consolidando-se como um ambiente de formação artística.

O aumento do número de alunos, a ampliação da carga horária e a diversidade de modalidades oferecidas impulsionaram o desejo de realizar um espetáculo autoral que contemplasse diferentes faixas etárias e dialogasse com um público mais amplo, inclusive externo ao contexto específico da dança. Assim, em 2023, nasceu “*O Fantástico Mundo dos Games*”, um espetáculo concebido a partir da memória afetiva em torno do temática dos jogos de *videogame* como força motriz do processo criativo, utilizando cores, músicas e referências desse universo para promover uma experiência imersiva e interativa. O Teatro Experimental Waldemar Henrique foi escolhido como espaço cênico e explorado em sua totalidade, favorecendo a aproximação entre intérpretes e público.

Nesse sentido, Italo Calvino afirma que “a obra de arte consiste em uma cadeia infinita de agregação de ideias” (CALVINO, 1990 apud SALLES, 2004, p. 25), indicando que a materialização de uma obra não se limita à ação de um único criador, mas se constitui a partir de um conjunto de contribuições, encontros e atravessamentos. O ato de criar configura-se, portanto, em rede, segundo o conceito de Cecília Salles (2008). Isso significa que a criação se desenvolve a partir da articulação entre diferentes ideias, experiências e referências, que se relacionam e se modificam durante todo o processo criativo. Dessa forma, a obra é construída gradualmente, por meio de sucessivas escolhas, reflexões e reformulações.

No contexto do espetáculo analisado, essa concepção torna-se evidente na medida em que a criação coreográfica envolve não apenas a figura da direção, mas

também os alunos, os profissionais colaboradores e o próprio público, que atribui sentidos à obra por meio de sua experiência sensível, e realiza o seu próprio processo criativo. Assim, o espetáculo de dança é compreendido, neste estudo, como um espaço de trocas simbólicas, estéticas e afetivas, no qual criação e recepção se retroalimentam continuamente, tornando a obra inacabada.

A relevância desta pesquisa justifica-se pela necessidade de expor, analisar e problematizar os processos de criação artística no campo da dança, especialmente em contextos formativos, nos quais a prática pedagógica e a produção estética se entrelaçam. É importante compreender como se constrói um espetáculo de dança que implica refletir não apenas sobre o resultado final apresentado em cena, mas sobre os caminhos percorridos, as escolhas realizadas, os conflitos, os aprendizados e as relações estabelecidas ao longo do processo. Nesse sentido, a problemática que norteia o estudo centra-se no seguinte questionamento: de que maneira os pontos de vista da direção, dos alunos e do público influenciaram o processo criativo do espetáculo “O Fantástico Mundo dos Games”?

Parte-se da hipótese de que os 3 pontos de vista apresentados influenciaram o processo criativo de forma interdependente, configurando-o como um processo colaborativo, dinâmico e inacabado, no qual a obra se constrói continuamente em rede, por meio das relações entre criação, interpretação e recepção.

A presente pesquisa está estruturada em três capítulos, organizados a partir de diferentes perspectivas sobre o processo de criação do espetáculo *O Fantástico Mundo dos Games*, em diálogo permanente com os referenciais teóricos que fundamentam este estudo. O primeiro capítulo apresenta a visão da direção, discutindo o processo de condução e elaboração da obra e articulando essa experiência com autores que abordam o processo criativo em dança, a memória afetiva, a cultura digital e a dimensão pedagógica da arte. O segundo capítulo dedica-se à perspectiva dos alunos, compreendidos como intérpretes-criadores, refletindo sobre suas experiências, participações e contribuições para a construção da obra, à luz dos aportes teóricos que discutem criação, formação e protagonismo no fazer artístico. O terceiro capítulo contempla a visão do público, analisando o processo de recepção do espetáculo e as percepções produzidas a partir do encontro entre obra e espectadores, também em interlocução com os autores que subsidiam essa

discussão. Ao final, são apresentadas as considerações finais, nas quais se retomam os objetivos da pesquisa e se discutem os principais resultados alcançados.

O estudo fundamenta-se na perspectiva da Crítica de Processo, conforme proposta por Cecília Almeida Salles (2004), que compreende a criação artística como um percurso investigativo construído a partir de vestígios, registros e documentos produzidos ao longo do processo criativo. Nesse sentido, a análise concentra-se nos arquivos de criação do espetáculo, tais como roteiros, registros audiovisuais, fotografias, anotações de ensaio e materiais coreográficos, entendidos como documentos que evidenciam as transformações da obra em seu percurso.

Foram utilizadas entrevistas semiestruturadas com alunos, professores e demais participantes do espetáculo, além de fichas de avaliação aplicadas ao público ao final da apresentação. Esses instrumentos permitiram acessar diferentes camadas do processo criativo, contemplando tanto a perspectiva de quem cria quanto a de quem frui a obra. Dessa forma, a pesquisa reforça a busca entre teoria e prática, entendendo que a reflexão teórica se constrói a partir da experiência concreta e que a prática artística pode ser analisada criticamente à luz de referenciais conceituais.

Para a fundamentação teórica da pesquisa, foram selecionados autores que dialogam diretamente com o objeto de estudo e acompanham toda a análise do trabalho. Destaca-se, inicialmente, Cecília Almeida Salles (2004; 2008), cuja perspectiva da Crítica de Processo orienta a compreensão da criação artística como um percurso dinâmico, construído a partir de vestígios e registros. No campo da educação, Paulo Freire (1996) contribui para a reflexão sobre a dimensão pedagógica do processo criativo, especialmente no que se refere em respeito aos saberes dos alunos e à construção coletiva do conhecimento. Além disso, Rudolf Laban (2003) é fundamental para a compreensão do movimento como linguagem expressiva, permitindo analisar a organização corporal e os elementos que estruturam a criação em dança. Complementando esse referencial, Flávio Desgranges (2003) oferece subsídios para pensar a recepção da obra artística a partir da Pedagogia do Espectador, compreendendo o público como sujeito ativo na construção de sentidos e na experiência estética, perspectiva que orienta a análise das percepções dos espectadores acerca do espetáculo.

Esses autores constituem o eixo central da pesquisa, sendo articulados ao longo de todo o trabalho. Dessa forma, este trabalho analisa o processo criativo de “*O Fantástico Mundo dos Games*” como um campo de experimentação artística e pedagógica. Ao articular teoria e prática, busca-se compreender a dança não apenas como produto estético, mas como processo formativo, coletivo e sensível. Nos capítulos seguintes, serão apresentados os referenciais teóricos que fundamentam a discussão, acompanhados de uma análise integrada do percurso de criação do espetáculo, pelas percepções da direção, dos alunos e do público, contribuindo para o entendimento do fazer artístico enquanto prática coletiva, dinâmica e situada no contexto contemporâneo.

2. CAPÍTULO 1 – O OLHAR DA DIREÇÃO EM UM PROCESSO DE CRIAÇÃO EM DANÇA

A análise do processo criativo fundamenta-se nos registros preservados durante a elaboração do espetáculo, tais como fotografias, vídeos, roteiros, entrevistas e anotações de ensaio. Considerando que a produção do espetáculo ocorreu em 2023, nem todas as etapas do processo puderam ser documentadas visualmente de forma sistemática. Assim, as reflexões apresentadas neste trabalho articulam os registros disponíveis com a memória da pesquisadora-diretora e os depoimentos dos participantes, compreendendo esses materiais como vestígios do percurso criativo, conforme a perspectiva da Crítica de Processo proposta por Cecília Almeida Salles (2004).

A escolha dos jogos eletrônicos como temática do espetáculo não ocorreu de forma aleatória. Os games selecionados fazem parte da cultura popular e marcaram diferentes gerações, tornando-se referências amplamente reconhecidas pelo público. Além de suas características visuais, cada jogo apresenta narrativas, personagens e dinâmicas próprias que serviram de inspiração para a construção das coreografias, dos figurinos, da trilha sonora e da dramaturgia do espetáculo. Será descrito como a direção observou os games selecionados a seguir em tópicos, destacando cada jogo referenciado no espetáculo:

Super Mario Bros: foi lançado em 1985 pela Nintendo para o console Nintendo Entertainment System (NES). Criado pelo designer japonês Shigeru Miyamoto, o jogo

acompanha o personagem Mario em sua missão de resgatar a Princesa Peach, capturada pelo vilão Bowser, atravessando diferentes fases repletas de obstáculos, inimigos e desafios. O jogo caracteriza-se pelo sistema de progressão por fases, coleta de moedas e utilização de itens especiais que auxiliam o personagem ao longo da aventura. Considerado um dos maiores marcos da história dos videogames, *Super Mario Bros.* consolidou o gênero de plataforma e influenciou gerações de jogadores e desenvolvedores (KENT, 2001)

Pac-Man foi desenvolvido por Toru Iwatani e lançado em 1980 pela empresa japonesa Namco. Diferentemente dos jogos de ação predominantes na época, sua proposta consistia em conduzir um personagem circular por um labirinto, coletando pontos enquanto evitava o contato com quatro fantasmas. A simplicidade da mecânica, aliada ao design inovador do personagem, transformou *Pac-Man* em um dos maiores ícones da cultura dos videogames, alcançando enorme sucesso internacional (KENT, 2001)

Sonic foi lançado em 1991 pela Sega e criado por Yuji Naka, Naoto Ohshima e Hirokazu Yasuhara. O jogo apresenta um ouriço azul dotado de extraordinária velocidade, cuja missão consiste em impedir os planos do cientista Dr. Robotnik (Dr. Eggman), libertando animais aprisionados e coletando anéis ao longo das fases. A velocidade, os deslocamentos contínuos e o dinamismo dos cenários tornaram-se marcas registradas da franquia, influenciando diretamente sua identidade visual e narrativa (KENT, 2001).

Just Dance foi lançado em 2009 pela Ubisoft e caracteriza-se como um jogo musical baseado na reprodução de coreografias apresentadas na tela. Durante a partida, os jogadores acompanham diferentes estilos musicais e executam movimentos sincronizados, recebendo pontuação conforme a precisão de sua performance. A proposta do jogo aproxima entretenimento, dança e interação social, tornando-o uma das franquias de dança mais populares do mundo e uma importante referência para a construção do núcleo de danças urbanas do espetáculo.

Barbie, embora tenha surgido inicialmente como uma boneca criada pela empresa Mattel em 1959, expandiu-se para diferentes produtos culturais, incluindo filmes, animações e jogos eletrônicos. Os jogos da personagem geralmente

apresentam atividades relacionadas à moda, criatividade, aventura e resolução de desafios voltados ao público infantojuvenil. Sua identidade visual é marcada pelo predomínio da cor rosa, brilho e elementos associados ao universo da fantasia, características que inspiraram a composição estética do núcleo correspondente no espetáculo. (KENT, 2001).

A seleção desses jogos não teve como finalidade reproduzir fielmente seus enredos, mas utilizar seus elementos simbólicos, narrativos e visuais como referências para a criação artística. Dessa forma, as características de cada universo foram reinterpretadas por meio da linguagem da dança, possibilitando a construção de coreografias, figurinos e personagens que dialogassem simultaneamente com a memória afetiva do público e com a proposta estética do espetáculo.

O espetáculo de dança “*O Fantástico Mundo dos Games*”, apresentado em 2023 no Teatro Experimental Waldemar Henrique, configura-se como uma síntese entre a linguagem da dança e elementos da cultura digital contemporânea. Ao transpor para o palco a estética e os universos lúdicos de jogos eletrônicos clássicos, como *Mario Bros*, *Pac-Man* e *Donkey Kong*, a obra promove uma experiência sensorial e afetiva que dialoga diretamente com a memória coletiva da infância nos anos 2000, com o corpo em movimento e com as narrativas interativas características do universo *gamer*.

Este capítulo apresenta o espetáculo a partir da percepção da direção, considerando a experiência da pesquisadora enquanto idealizadora e diretora do processo criativo. O foco recai sobre o olhar diretivo: as intenções artísticas, os critérios de escolha, os desafios enfrentados e as estratégias adotadas para transformar uma ideia inicial em uma obra cênica concreta. Trata-se, portanto, de uma autorreflexão sobre o fazer artístico, construída a partir da prática e da vivência no campo da dança.

Sob a perspectiva da direção, a criação de “*O Fantástico Mundo dos Games*” partiu do desejo de estabelecer uma comunicação direta com o público, utilizando referências reconhecíveis e afetivas como ponto de partida para a construção coreográfica. A escolha do universo dos jogos eletrônicos não se deu apenas por seu apelo visual ou lúdico, mas por sua potência simbólica enquanto elemento formador

de memórias coletivas. A direção compreendeu que esses jogos atravessam gerações e constituem um repertório comum capaz de aproximar intérpretes e espectadores.

Do ponto de vista diretivo, a dança foi pensada como linguagem mediadora entre o imaginário digital e o corpo presente em cena. A intenção não era reproduzir fielmente os jogos, mas reinterpretá-los por meio do movimento, permitindo que cada coreografia traduzisse sensações, ritmos e atmosferas próprias desses universos. Assim, o corpo do bailarino foi concebido como um corpo-narrador, responsável por dar vida cênica aos personagens e às situações inspiradas nos games.

As escolhas das modalidades de dança foram orientadas por critérios estéticos e simbólicos definidos pela direção. Cada personagem ou jogo foi associado a um estilo de dança que dialogasse com sua identidade e com as características do grupo de intérpretes. Essa decisão visou respeitar as especificidades técnicas dos alunos, ao mesmo tempo em que ampliava suas possibilidades expressivas. A construção de uma grande roda final, reunindo todos os estilos apresentados ao longo do espetáculo, foi uma escolha consciente da direção para evidenciar a diversidade de linguagens e reforçar o sentido de coletividade.

Nesse sentido, a criação do espetáculo não se limita à reprodução de imagens digitais, mas propõe uma reinterpretação poética desses universos por meio da corporeidade, da música e da cena. Este capítulo tem como objetivo refletir, à luz de referenciais teóricos da dança, da arte-educação e da cibercultura, sobre a essência, as particularidades e o processo de criação do espetáculo, compreendendo o cruzamento entre arte, pedagogia e tecnologia como eixo estruturante da obra, a partir do ponto de vista da direção do espetáculo.

Parte-se do entendimento de que o processo criativo em dança se constitui como um campo de experiências, no qual teoria e prática se articulam de forma indissociável. Partindo da análise que a dança, enquanto arte do movimento, ultrapassa a dimensão estritamente técnica e consolida-se como experiência estética, simbólica e sensível. Para Lepecki (2012, p. 45), “o corpo que dança é sempre atravessado por forças históricas, políticas, culturais e afetivas, que produzem sentidos para além do gesto”. Essa perspectiva permite compreender a dança como

uma linguagem capaz de expressar não apenas formas, mas também subjetividades, memórias e contextos sociais.

No espetáculo “*O Fantástico Mundo dos Games*”, a dança opera como uma linguagem de mediação entre o mundo físico e o digital, ressignificando códigos visuais e narrativos dos *videogames* por meio do corpo em cena. Os movimentos não se restringem apenas a uma execução coreográfica formal, mas constroem uma dramaturgia corporal inspirada nas ações típicas dos jogos, como correr, saltar, desviar, vencer obstáculos e acumular conquistas. Nesse contexto, o intérprete assume a função simbólica de um “avatar”, isto é, um corpo que transita entre realidades.

Uma das principais particularidades de “*O Fantástico Mundo dos Games*” reside na fusão entre o corpo real e o corpo virtual. As coreografias apresentam movimentos fragmentados, repetitivos e cíclicos, remetendo à lógica mecânica dos personagens digitais. Segundo Santaella (2003, p. 183), “o corpo, na cultura digital, deixa de ser apenas biológico e passa a ser também informacional, híbrido, atravessado por tecnologias e linguagens midiáticas”. Em sua obra Santaella evidência também que

Chamo de imersão híbrida aquela que vem sendo intensamente explorada nas *performances* e danças performáticas, quando os movimentos do(a) dançarino(a) encontra-se com *designer* de interface, sistemas interativos, visualizações 3D ou ambientes imersivos, mundos virtuais ou outros sistemas gerativos de *designer*. A imersão híbrida também se aplica ao casos de misturas de paisagens geográficas com ciberpaisagens, misturas entre campos presenciais e campos virtuais. ((SANTAELLA, 2003, p. 203)

Essa concepção torna-se visível no espetáculo à medida que os bailarinos incorporam gestos automatizados e padrões corporais inspirados nos jogos eletrônicos, criando uma corporeidade que simula o funcionamento dos avatares. O corpo, nesse sentido, não representa apenas um personagem, mas assume uma condição simbólica de interface entre o humano e o tecnológico.

O processo de criação de “*O Fantástico Mundo dos Games*” desenvolveu-se de forma colaborativa, articulando pesquisa iconográfica, improvisação corporal e

experimentação cênica. Para Ferreira (2010, p. 19), “o processo criativo nasce de uma inquietação inicial, que se transforma em projeto por meio da organização sensível das ideias”. Assim, a obra não surge de um plano fechado, mas de um percurso investigativo.

Na dança, a experimentação corporal ocupa lugar central no processo criativo. Laban (2003, p. 32) afirma que “o movimento expressa atitudes internas e se organiza a partir das relações entre espaço, tempo, peso e fluência”. Durante os ensaios, os intérpretes exploraram gestos inspirados nos comandos dos jogos — saltar, correr, atacar e defender —, ressignificando-os esteticamente para a cena. Esses movimentos foram incorporados à coreografia por meio de deslocamentos rápidos que remetiam às fases de perseguição e aventura dos videogames, saltos executados em diferentes níveis espaciais para representar obstáculos e desafios, além de sequências de ataques e bloqueios transformadas em frases coreográficas coletivas, marcadas por variações de intensidade, ritmo e fluência. Desse modo, ações cotidianas do universo dos games deixaram de ser simples reproduções e passaram a constituir uma linguagem cênica própria, capaz de traduzir corporalmente as experiências, memórias e referências culturais dos intérpretes-criadores.

A composição em tempo real também esteve presente no processo criativo. Segundo Harwood (2001, p. 54), “criar em tempo real é permitir que a obra emergja da escuta corporal e da relação com o outro”. Nos ensaios do espetáculo, esse procedimento ocorreu por meio de propostas de improvisação em que os intérpretes eram convidados a responder corporalmente a desafios relacionados ao universo dos games, como representar obstáculos, disputas, conquistas e estratégias de cooperação. A partir dessas experimentações, os alunos sugeriam movimentos, reorganizavam sequências e negociavam coletivamente as transições entre as cenas, observando as respostas dos colegas e adaptando suas ações às dinâmicas do grupo. Muitas das frases coreográficas incorporadas ao espetáculo surgiram dessas interações, sendo posteriormente selecionadas, reelaboradas e sistematizadas pela direção. Dessa forma, os bailarinos não atuaram apenas como executores de movimentos previamente definidos, mas assumiram o papel de colaboradores da obra, participando ativamente das escolhas que constituíram a composição final.

A criação do espetáculo configurou-se como um processo essencialmente coletivo. Para Boal (2005, p. 17), “o teatro é, antes de tudo, um ensaio para a ação coletiva”. Essa afirmação pode ser estendida à dança, uma vez que a cena se constrói a partir da interação entre direção, intérpretes e equipe técnica.

Os ensaios foram organizados em etapas que incluíram pesquisa iconográfica, apreciação de vídeos de jogos eletrônicos, escuta de trilhas sonoras e rodas de conversa sobre memórias pessoais relacionadas ao universo *gamer*. Essas práticas favoreceram a construção de um repertório comum e fortaleceram o engajamento do grupo. Quanto a improvisação corporal foi amplamente utilizada como ferramenta de criação, permitindo que os intérpretes explorassem movimentos inspirados em ações recorrentes nos jogos, como correr, saltar, desviar, atacar e mudar de fase. A partir dessas explorações, o material coreográfico foi selecionado, organizado e ressignificado para compor as cenas do espetáculo. Ao momento da construção coreográfica e dramaturgia do espetáculo de “O Fantástico Mundo dos Games” baseou-se na transposição de elementos do universo digital para a linguagem do corpo. As coreografias exploraram movimentos fragmentados, repetitivos e ritmados, remetendo à lógica dos personagens virtuais e às mecânicas dos jogos de plataforma.

A dramaturgia do espetáculo foi organizada em atos que simulavam níveis e desafios, criando um percurso narrativo semelhante ao de um jogo eletrônico. Tal organização dialoga com Virilio (1993, p. 21), quando afirma que “a aceleração dos tempos técnicos modifica profundamente nossa percepção do espaço, do corpo e da experiência”. Essa aceleração é perceptível nas transições rápidas entre cenas, na alternância de personagens e na dinamicidade da encenação. Cada cena representava uma fase distinta, com atmosferas, personagens e dinâmicas próprias, mantendo a atenção do público e estimulando sua participação afetiva.

Às dimensões pedagógicas do processo de criação de “O Fantástico Mundo dos Games” esteve profundamente vinculado à prática pedagógica da dança. Ao longo dos ensaios, os intérpretes foram estimulados a refletir sobre suas experiências corporais, suas memórias afetivas e suas relações com o tema proposto. Esse processo favoreceu o desenvolvimento da autonomia, da escuta e da cooperação entre os participantes, além de ampliar o repertório técnico e expressivo dos bailarinos. A criação coletiva permitiu que cada intérprete se reconhecesse como

sujeito ativo do processo, fortalecendo o vínculo entre formação artística e experiência cênica.

Quanto ao uso do espaço cênico foi pensado de forma a aproximar intérpretes e espectadores. O Teatro Experimental Waldemar Henrique foi explorado em sua totalidade, favorecendo entradas e saídas dinâmicas, deslocamentos variados e a criação de diferentes planos de cena, o que contribuiu para a imersão do público na narrativa proposta.

Diante dos referenciais teóricos apresentados, compreende-se o processo criativo em dança como uma prática coletiva, sensível e atravessada por dimensões estéticas, pedagógicas e culturais. Autores como Lepecki, Laban, Santaella, Freire e Salles contribuem para a compreensão da dança enquanto linguagem do corpo em diálogo com a memória, a tecnologia e as experiências subjetivas dos sujeitos envolvidos. O espetáculo “*O Fantástico Mundo dos Games*” insere-se nesse contexto ao articular elementos da cultura digital e da memória afetiva como dispositivos de criação, evidenciando a dança como jogo cênico e espaço de construção compartilhada de sentidos. A cultura pop¹, mobilizada por meio de músicas conhecidas e personagens icônicos, atua como dispositivo de identificação. Dessa forma, o uso de trilhas como as presentes em jogos de dança, como *Just Dance*, extrapola o entretenimento e assume o papel de marcador emocional e geracional. Do ponto de vista pedagógico, essa estratégia favorece o engajamento dos intérpretes, se alinhando ao pensamento de Freire (1996, p. 47), sobre “ensinar exige respeito aos saberes dos educandos”. Ao valorizar as referências culturais e afetivas dos alunos, o processo criativo torna-se mais significativo, dialógico e participativo.

A concepção de “*O Fantástico Mundo dos Games*” teve como ponto de partida o desejo de criar um espetáculo autoral que dialogasse com diferentes faixas etárias e extrapolasse os limites tradicionais do público da dança. A escolha do universo dos jogos eletrônicos surgiu a partir da memória afetiva como força motriz do processo criativo, considerando os videogames como elementos presentes na infância e

¹Entende-se por cultura pop o conjunto de práticas, crenças, objetos e manifestações culturais amplamente difundidos e consumidos na sociedade contemporânea. Conforme Storey (2015), a cultura popular não se restringe aos produtos da indústria cultural, mas constitui um espaço dinâmico de produção, circulação e disputa de significados, no qual os sujeitos constroem identificações e negociam sentidos a partir de suas experiências sociais.

juventude de várias gerações. O tema mostrou-se potente por possibilitar múltiplas leituras: lúdica, estética, cultural e pedagógica. Ao optar por referências de jogos clássicos, como *Mario Bros*, *Pac-Man* e *Donkey Kong*, buscou-se estabelecer uma comunicação direta com o público por meio do reconhecimento simbólico, ao mesmo tempo em que se criava um campo fértil para a experimentação corporal e cênica. Essa escolha também permitiu refletir sobre o corpo contemporâneo em diálogo com a cultura digital. A organização do processo criativo e metodologia de trabalho estruturou-se a partir de uma metodologia colaborativa, na qual os intérpretes foram incentivados a participar ativamente da construção coreográfica. A direção atuou como mediadora do processo, propondo estímulos, temas e investigações corporais, mas abrindo espaço para a contribuição criativa dos bailarinos.

2.1 O processo de composição coreográfica

O processo de composição coreográfica envolveu momentos de investigação corporal, experimentação de movimentos e construção coletiva das sequências cênicas. Durante esse processo de investigação, os princípios da Análise do Movimento de Rudolf Laban orientaram a construção das propostas coreográficas. Em vez de reproduzir movimentos previamente estabelecidos, os intérpretes foram estimulados a experimentar diferentes qualidades de movimento relacionadas aos fatores de esforço: peso, tempo, espaço e fluência, buscando compreender como cada combinação poderia representar as características dos personagens e dos universos dos jogos eletrônicos. Essa abordagem favoreceu um processo criativo mais investigativo, no qual a movimentação surgiu da experimentação corporal antes da definição das sequências coreográficas. As decisões relacionadas à organização espacial, às dinâmicas de movimento e às interações entre os intérpretes foram sendo elaboradas ao longo dos ensaios, considerando tanto os referenciais teóricos da dança quanto às características dos personagens representados. A imagem apresentada a seguir ilustra a etapa final desse processo, na apresentação.

Figura 01 - O Fantástico Mundo dos Games



Fonte: Acervo pessoal da autora, 2023.

A Figura 01 apresenta uma cena coletiva do espetáculo “O Fantástico Mundo dos Games”, evidenciando a diversidade de personagens, figurinos e linguagens corporais presentes na obra. Observa-se a organização espacial dos intérpretes em composição frontal, com destaque para a personagem, que assume uma posição de protagonismo, enquanto os demais bailarinos compõem uma estrutura cênica que reforça a ideia de coletividade. Os figurinos coloridos e característicos remetem diretamente ao universo dos jogos eletrônicos, acionando elementos da cultura pop e da memória afetiva do público. A presença de personagens inspirados em diferentes referências evidencia a proposta de hibridização estética do espetáculo, no qual múltiplas narrativas se entrelaçam em cena. Do ponto de vista do movimento, a postura corporal dos intérpretes sugere uma coreografia marcada por gestos firmes, direcionalidade e expressividade, aproximando-se da lógica dos jogos digitais, nos quais os personagens assumem posições estratégicas e ações definidas. Além disso, a organização coreográfica dialoga com os princípios de Laban (2003), especialmente no que se refere às relações entre corpo, espaço e dinâmica do movimento. A disposição frontal dos intérpretes e a centralidade da personagem principal evidenciam a exploração consciente das relações espaciais e das formas coletivas em cena, criando diferentes focos de atenção para o espectador. Os gestos firmes e a direcionalidade dos movimentos aproximam-se dos fatores de esforço descritos por Laban. Na prática, isso significou que cada cena era construída a partir da experimentação das qualidades do movimento antes da definição da coreografia final. Durante os ensaios, modificava-se o peso, a velocidade ou a direção de um mesmo

movimento para observar como essas alterações transformavam a leitura cênica dos personagens. Assim, a teoria de Laban não permaneceu apenas como referência conceitual, mas tornou-se um instrumento de criação que orientou as escolhas da direção e dos intérpretes ao longo de todo o processo, sobretudo do uso do peso forte e do espaço direto, características que conferem precisão, intencionalidade e caráter estratégico às ações corporais, em consonância com a estética dos jogos digitais que inspiraram o espetáculo. Essa imagem reforça o caráter coletivo do processo criativo, conforme discutido por Salles (2004), ao evidenciar a construção da cena a partir da colaboração entre os participantes. Além disso, a organização coreográfica dialoga com os princípios de Laban (2003), ao explorar relações entre corpo, espaço e dinâmica, contribuindo para a construção de uma dramaturgia visual e corporal coerente com a proposta do espetáculo. A Figura 1 não apenas registra uma cena do espetáculo, mas evidencia o modo como o processo criativo privilegiou a construção coletiva das imagens cênicas. A organização espacial dos intérpretes demonstra que a direção buscou distribuir diferentes focos visuais, permitindo que o espectador percorresse o palco de maneira semelhante ao olhar lançado sobre um jogo eletrônico. Essa escolha revela uma preocupação em transformar princípios da linguagem dos games em composição coreográfica, ultrapassando a simples representação dos personagens.

Figura 02 - Dueto do espetáculo “O Fantástico Mundo dos Games”



Fonte: Acervo pessoal da autora, 2023.

A Figura 02 apresenta uma cena em dueto do espetáculo “O Fantástico Mundo dos Games”, na qual dois intérpretes executam movimentos simultâneos de extensão corporal, evidenciando sincronia, equilíbrio e diálogo coreográfico. A composição visual destaca a relação entre os corpos e a utilização dos níveis espaciais como elementos dinâmicos da coreografia.

O cenário projetado ao fundo, composto por elementos icônicos dos jogos eletrônicos, estabelece um ambiente visual que dialoga diretamente com a movimentação dos intérpretes, reforçando a proposta de integração entre o corpo e o universo digital. Nesse contexto, os bailarinos assumem a função de “avatars cênicos”, transitando entre o real e o virtual por meio da linguagem do movimento.

A presença do público, visível na lateral da imagem, evidencia a dimensão relacional do espetáculo, destacando o papel do espectador na construção de sentidos da obra. Esse aspecto reforça a compreensão de que a experiência cênica não se limita ao palco, mas se constitui no encontro entre intérpretes e plateia, conforme discutido ao longo da pesquisa. Do ponto de vista da análise do movimento, a sincronia e a organização espacial dos intérpretes podem ser relacionadas aos princípios de Rudolf Laban (2003), especialmente no que se refere às relações entre corpo, espaço e fluência. Já no âmbito do processo criativo, a imagem evidencia, conforme Cecília Salles (2004), a construção coletiva da obra, marcada por interações, experimentações e ajustes contínuos ao longo do percurso. Dessa forma, a cena representada na figura contribui para a compreensão do espetáculo como um processo colaborativo, no qual diferentes sujeitos: direção, intérpretes e público, participam ativamente da construção da experiência artística.

2.2 Os elementos cênicos no processo criativo do espetáculo

Os elementos cênicos: trilha sonora, figurino, iluminação e cenografia desempenharam papel fundamental na construção do espetáculo, especialmente no que se refere à trilha sonora e aos figurinos, concebidos de forma integrada às propostas coreográficas, como partes integrantes da dramaturgia.

Pavis (2008, p. 42) afirma que “a cena é um sistema de signos interdependentes, no qual nenhum elemento existe de forma isolada”. Nesse sentido,

o processo criativo do espetáculo *O Fantástico Mundo dos Games* evidenciou a estreita relação entre os diferentes componentes da cena. A seleção das trilhas sonoras, inspiradas em jogos eletrônicos conhecidos pelos alunos, influenciou diretamente a dinâmica coreográfica, determinando ritmos, intensidades e mudanças de energia nas sequências de movimento. O figurino, concebido a partir de referências visuais do universo gamer, contribuiu para a construção das identidades das personagens e orientou determinadas escolhas corporais, uma vez que acessórios e peças específicas exigiam adaptações na execução dos movimentos. O cenário, ainda que composto por elementos simples, auxiliou na criação da atmosfera de fases e desafios típicos dos videogames, oferecendo referências espaciais que orientavam deslocamentos, entradas e saídas de cena. Já a iluminação foi utilizada para destacar momentos de tensão, transição e conquista, demarcando mudanças narrativas e direcionando o olhar do público para ações específicas. Desse modo, a coreografia não foi concebida como um elemento autônomo, mas em constante diálogo com os demais signos cênicos, de modo que cada decisão tomada em um desses campos repercutia nos outros, contribuindo coletivamente para a construção dos sentidos produzidos pelo espetáculo.

2.2.1 Sonoplastia

A construção da trilha sonora partiu da combinação entre referências sonoras dos jogos e batidas contemporâneas associadas a diferentes estilos de dança, escolhidas estrategicamente para ativar memórias afetivas no público.

A memória afetiva constitui um dos principais eixos criativos do espetáculo. Mais do que um recurso nostálgico, ela atua como força estética e pedagógica, capaz de transformar experiências individuais em vivências coletivas. Segundo Halbwachs (2006, p. 38), “a memória individual só se realiza plenamente quando se ancora em quadros sociais de referência”. Assim, lembrar é também um ato coletivo, mediado pelas experiências compartilhadas. No espetáculo, essa memória manifesta-se nas reações do público, que se reconhece nas imagens, sons e narrativas apresentadas em cena. O corpo dos bailarinos torna-se, portanto, um suporte sensível que traduz lembranças em movimento, som e imagem, permitindo que o passado seja revivido no presente da experiência cênica.

Cada núcleo do espetáculo foi pensado a partir de uma relação específica entre jogo, modalidade de dança e musicalidade. No quadro inspirado em *Pac-Man*, optou-se por batidas relacionadas às danças urbanas, assim como no segmento *Just Dance*, reforçando o caráter popular e acessível dessas linguagens. Já no universo da *Barbie*, foram incorporadas batidas de brega funk, enquanto no *Sonic* predominou o funk e o jazz funk, incluindo trechos de músicas atuais, como referências à cultura pop contemporânea. Essas escolhas buscaram estabelecer identificação imediata com o público, articulando passado e presente por meio da música.

As trilhas sonoras foram desenvolvidas de forma autoral, a partir da idealização da direção do espetáculo em diálogo com a DJ Coytada², responsável pela criação musical. As ideias iniciais foram compartilhadas e transformadas em composições originais, respeitando as especificidades de cada jogo e modalidade de dança. Esse processo colaborativo reforça o entendimento da trilha sonora como elemento dramático, capaz de conduzir atmosferas, ritmos e sentidos da cena.

A trilha sonora ocupou um lugar central na percepção da direção sobre o espetáculo. A música foi entendida como principal elo entre cena e público, capaz de ativar memórias afetivas e gerar identificação imediata. Por esse motivo, a direção optou por trilhas autorais, desenvolvidas em parceria com a DJ Coytada responsável, a partir de referências indicadas durante o processo. As reuniões para definição das batidas, ritmos e estilos musicais foram fundamentais para alinhar a proposta estética da obra à resposta sensível esperada do público.

Figura 03 - QR Code para acesso ao vídeo coreografia Sonic.



Fonte: Acervo pessoal da autora, 2026

² Rafaela Magalhaes, Produtora cultural, Performer, Professora em formação e Dj.

Conforme é disponibilizado no vídeo o espetáculo O Fantástico Mundo dos Games, na “Coreografia Sonic”, observa-se a trilha sonora, marcada por ritmos acelerados, que influenciou a dinâmica dos movimentos e reforçou a ideia de velocidade e aventura associada ao universo do jogo. O figurino, por sua vez, desempenhou papel importante na construção dos sentidos da cena. Um dos intérpretes utilizava uma caracterização inspirada no personagem Sonic, permitindo que o público identificasse imediatamente a referência ao jogo eletrônico. Em contraste, os demais bailarinos vestiam shorts pretos, blusas de manga comprida e óculos frequentemente associados à estética das danças urbanas e do funk. Essa escolha estabeleceu um diálogo entre o imaginário dos videogames e as referências culturais dos próprios alunos, aproximando o personagem de um contexto contemporâneo e juvenil. A opção por não reproduzir integralmente a estética do jogo, mas combiná-la com elementos presentes no cotidiano dos intérpretes, evidenciou o caráter criativo e híbrido do processo de composição. Os figurinos contribuíram para diferenciar funções e protagonismos em cena, ao mesmo tempo em que reforçaram a identidade coletiva do grupo. Embora não houvesse um cenário elaborado, a organização espacial dos bailarinos e seus deslocamentos sugeriam percursos e desafios típicos das fases dos videogames, enquanto a iluminação acompanhava as mudanças de energia da coreografia, direcionando a atenção do público para momentos específicos da ação. Dessa forma, música, figurino, movimento e recursos técnicos atuaram de maneira interdependente, produzindo uma experiência cênica que articulou referências da cultura pop, da dança urbana e do universo gamer.

2.2.2 Figurino

Os figurinos também foram concebidos de maneira autoral e coletiva, sendo desenhados individualmente para cada quadro do espetáculo. No que se refere aos figurinos e à cenografia, a direção adotou uma postura colaborativa, incentivando a participação ativa dos alunos e da equipe artística. Os figurinos foram pensados como extensões do corpo em cena, contribuindo para a leitura dos personagens e para a construção do imaginário visual do espetáculo. A indumentária reforça essa estética ao incorporar símbolos recorrentes dos games, como moedas, estrelas e cogumelos, evidenciando a fusão entre corpo, tecnologia e cultura pop.

Figura 04- Figurinos em destaque



Fonte: Acervo pessoal da autora, 2023.

Cada jogo recebeu uma identidade visual própria, alinhada à modalidade de dança correspondente: *Mario Bros* dialogou com o balé clássico; *Just Dance*, com as danças urbanas; *Pac-Man*, com a dança livre; *Sonic*, com o jazz funk; e *Barbie*, com o brega funk. A criação dos figurinos considerou cores, formas e símbolos característicos de cada universo, contribuindo não apenas para a identificação imediata das referências pelos espectadores, mas também para o desenvolvimento da própria composição cênica. No quadro inspirado em *Mario Bros*, por exemplo, os figurinos remetiam ao imaginário lúdico e colorido do jogo, reforçando a leveza e a organização formal presentes na estética do balé clássico. Em *Just Dance*, as roupas dialogavam com a cultura urbana contemporânea, favorecendo movimentos mais amplos, marcados e enérgicos. Na cena inspirada em *Sonic*, a caracterização de um dos intérpretes com elementos visuais associados ao personagem permitiu destacar seu protagonismo, enquanto os demais bailarinos, vestidos com shorts pretos, blusas de manga comprida e óculos característicos das danças urbanas, estabeleceram uma ponte entre o universo gamer e as referências juvenis dos próprios alunos. Já em *Barbie*, o uso de cores vibrantes e elementos associados ao imaginário da personagem potencializou a expressividade e a irreverência do brega funk.

Nesse sentido, o figurino não foi concebido como um recurso meramente decorativo ou complementar, mas como um elemento ativo do processo criativo. As escolhas visuais influenciaram a construção das personagens, orientaram determinadas qualidades de movimento e contribuíram para que os intérpretes se reconhecessem nos papéis que desempenhavam em cena. Além disso, o contato com

as peças durante os ensaios possibilitou adaptações coreográficas relacionadas à mobilidade, à ocupação do espaço e à expressividade corporal, evidenciando a relação de interdependência entre corpo, figurino e composição cênica. A colaboração da figurinista Débora Alcântara foi fundamental nesse processo, uma vez que suas proposições dialogam com as necessidades da cena e com as referências trazidas pelos alunos e pela direção, contribuindo significativamente para a materialização da narrativa visual e para o resultado final apresentado no palco.

No núcleo inspirado no universo de *Sonic*, o figurino foi concebido a partir dos elementos visuais mais marcantes da personagem, buscando preservar sua identidade e, ao mesmo tempo, atender às exigências da movimentação cênica. Predominaram os tons de azul, característicos do personagem, complementados por detalhes em amarelo e pelo uso de luvas brancas, acessórios tradicionalmente associados ao universo do jogo. O conjunto foi composto por peças leves e confortáveis, favorecendo a execução dos movimentos coreográficos e proporcionando liberdade corporal às intérpretes. Além de contribuir para a construção estética da cena, o figurino possibilitou o reconhecimento imediato da referência pelo público, fortalecendo a narrativa visual do espetáculo e a relação entre a linguagem da dança e a cultura dos videogames.

A elaboração dos figurinos buscou preservar elementos visuais que permitissem ao público identificar imediatamente os universos representados em cena. Para isso, foram analisadas as características estéticas dos jogos eletrônicos que inspiraram o espetáculo, considerando cores, formas, personagens, símbolos e objetos recorrentes em cada franquia. Contudo, não se pretendia reproduzir fielmente as vestimentas originais, mas reinterpretá-las para a linguagem da dança, garantindo liberdade de movimento, unidade estética e adequação às necessidades coreográficas.

No núcleo inspirado em *Super Mario Bros.*, as principais referências visuais foram as cores primárias características do personagem Mario, especialmente o vermelho e o azul, além do macacão, das luvas brancas e do boné, elementos que fazem parte da identidade visual da franquia desde sua criação. Esses aspectos foram reinterpretados nos figurinos dos bailarinos, preservando o reconhecimento imediato do universo do jogo sem comprometer a mobilidade exigida pelas coreografias.

Para o núcleo de *Pac-Man*, a composição visual tomou como referência o personagem principal, representado por sua forma circular e pela predominância da cor amarela, além dos fantasmas coloridos que constituem os principais antagonistas do jogo. A paleta cromática e alguns elementos gráficos inspiraram a elaboração dos figurinos, contribuindo para remeter ao ambiente dos labirintos presentes no universo do game.

No núcleo inspirado em *Sonic*, as referências concentraram-se na predominância do azul, na representação simbólica dos espinhos do personagem e em detalhes que remetem aos seus icônicos tênis vermelhos. Como a proposta do espetáculo não consistia em reproduzir fantasias dos personagens, esses elementos foram incorporados de forma estilizada, valorizando a movimentação rápida e dinâmica dos intérpretes.

Diferentemente dos demais núcleos, *Just Dance* não possui personagens fixos, mas apresenta coreografias executadas por dançarinos com figurinos contemporâneos e coloridos. Dessa forma, a referência visual foi construída a partir do universo das danças urbanas, privilegiando roupas esportivas, tecidos leves, cores vibrantes e acessórios característicos do estilo streetwear, favorecendo tanto a identidade visual quanto a execução das coreografias.

No núcleo inspirado em *Barbie*, a criação dos figurinos baseou-se na identidade visual consolidada da personagem, marcada pelo predomínio da cor rosa, brilho, tecidos acetinados e elementos associados ao universo da moda e do glamour. Essas referências foram reinterpretadas para o palco, buscando representar a feminilidade e a estética característica da personagem sem perder de vista a funcionalidade necessária para a prática da dança.

As escolhas relacionadas aos figurinos demonstram que a construção visual do espetáculo foi resultado de um processo de interpretação artística das referências presentes nos jogos eletrônicos. Em vez de reproduzir fielmente as vestimentas dos personagens, buscou-se selecionar elementos capazes de despertar o reconhecimento imediato do público, preservando simultaneamente a identidade estética do espetáculo e as exigências técnicas da dança. Nesse sentido, o figurino assumiu função narrativa, contribuindo para a comunicação dos diferentes universos

representados em cena e dialogando com os demais elementos da composição cênica, como a coreografia, a iluminação e a trilha sonora.

Figura 05 - No universo de *Sonic*



Fonte: Acervo pessoal da autora, 2023..

2.2.3 Cenografia e Iluminação

A iluminação e a cenografia complementaram essa proposta estética, reforçando as mudanças de atmosfera entre os quadros e simulando ambientes virtuais inspirados nos jogos. Esses elementos não foram tratados como complementos, mas como partes integrantes da dramaturgia do espetáculo, dialogando constantemente com o movimento e ampliando os sentidos da cena.

Figura 06 - No universo de *Pac-Man*



Fonte: Acervo pessoal da autora, 2023.

Já o cenário e os objetos cênicos foram concebidos a partir de materiais acessíveis, o que, sob a ótica da direção, reforçou o caráter pedagógico do processo e estimulou o envolvimento dos alunos em todas as etapas da criação.

A direção compreende que os desafios enfrentados ao longo do processo, como a organização do elenco, a diversidade de níveis técnicos e a articulação entre diferentes linguagens, foram elementos fundamentais para o amadurecimento artístico do espetáculo. Esses desafios exigiram escuta, flexibilidade e constante reavaliação das escolhas feitas, reforçando a compreensão da criação em dança como um processo dinâmico e em permanente construção.

A imagem 07 apresenta a cena inspirada no universo de *Pac-Man*, a cenografia desempenhou papel fundamental na construção da ambientação e no estabelecimento do diálogo entre a dança e a cultura dos videogames. O principal elemento cenográfico foi a reprodução em grande escala da figura do personagem Pac-Man, confeccionada em material leve para possibilitar sua manipulação durante a apresentação e sua integração à movimentação coreográfica. A iluminação, por sua vez, utilizou predominantemente tonalidades azuladas e contrastes de luz e sombra, remetendo à estética dos cenários digitais e dos labirintos característicos do jogo. A combinação entre cenografia e iluminação contribuiu para a imersão do público no universo proposto, fortalecendo a narrativa visual e ampliando as possibilidades expressivas da cena.

Figura 07 - No universo de *Pac-Man*



Fonte: Acervo pessoal da autora, 2023..

3. O ESPETÁCULO SOB A PERCEPÇÃO DO ALUNO

A análise do espetáculo “O Fantástico Mundo dos Games” sob a percepção dos alunos possibilita compreender o processo criativo a partir de quem vivenciou a obra no corpo, na prática cotidiana dos ensaios e na experiência cênica. Diferentemente do olhar da direção, que articula concepção, organização e escolhas estéticas, a percepção do aluno revela dimensões sensíveis, formativas e identitárias do fazer artístico, evidenciando a dança como espaço de aprendizagem, expressão e construção coletiva.

Os alunos participantes do espetáculo apresentaram diferentes faixas etárias, níveis técnicos e modalidades de dança, o que exigiu adaptações pedagógicas constantes durante o processo de criação. Para muitos, a participação em O Fantástico Mundo dos Games representou não apenas uma apresentação artística, mas a oportunidade de experimentar um processo criativo completo, desde a construção coreográfica até o contato direto com o público. Nesse sentido, a dança assume um papel formativo que ultrapassa a reprodução de movimentos, configurando-se como prática de reflexão, autonomia e escuta corporal. Nessa perspectiva, Strazzacappa (2001) destaca que é por meio do movimento corporal que as pessoas aprendem, se comunicam e constroem relações com o mundo, reforçando o papel da dança como experiência formativa.

A temática dos jogos eletrônicos mostrou-se um elemento facilitador de engajamento e identificação por parte dos alunos. Os universos de personagens como Mario Bros, Pac-Man, Sonic e Barbie acionaram memórias afetivas individuais, aproximando os intérpretes da proposta cênica e estimulando a criatividade. Para os alunos, dançar personagens oriundos da cultura gamer significou incorporar narrativas conhecidas, ressignificando-as por meio do corpo e do movimento. Essa relação entre memória, imaginação e corporeidade favoreceu um envolvimento mais orgânico com o processo, fortalecendo o sentimento de pertencimento à obra.

O espetáculo estrutura-se como um grande jogo simbólico, no qual o público reconhece os signos da cultura *gamer* e participa efetivamente da encenação, mesmo sem interferir diretamente nas ações. Segundo Fuchs (2015, p. 72), “o jogo cênico instaura um espaço de partilha, no qual a cena se organiza como experiência lúdica e relacional”. A cena se transformou em jogo, transformando-se em um espaço de encontro entre memória, ludicidade e expressão corporal. O reconhecimento dos personagens, das trilhas sonoras e das narrativas fez com que o aluno ativasse suas próprias lembranças e imaginação, estabelecendo uma relação de pertencimento com a obra.

Outro aspecto recorrente na percepção dos alunos refere-se à experiência da criação coletiva. O processo permitiu que os intérpretes contribuíssem ativamente com ideias, sugestões de movimentos e soluções cênicas, especialmente na elaboração de coreografias, no uso de objetos de cena e nas dinâmicas espaciais. Essa abertura ao diálogo reforçou a compreensão do espetáculo como construção compartilhada, na qual cada participante reconhece sua importância dentro do todo. Tal perspectiva dialoga com Salles (2004), ao afirmar que o processo criativo se constitui a partir de uma rede de relações, atravessada por trocas, negociações e experimentações contínuas.

A vivência no palco do Teatro Experimental Waldemar Henrique também marcou profundamente a percepção dos alunos. Para muitos, foi o primeiro contato com um espaço teatral profissional, o que despertou sentimentos de ansiedade, responsabilidade e realização. A relação direta com o público, a proximidade cênica e a resposta imediata da plateia contribuíram para a ampliação da consciência corporal e da presença cênica dos intérpretes, aspectos fundamentais para a formação em

dança. Nesse contexto, o espetáculo tornou-se um espaço de aprendizagem prática, no qual erros, ajustes e superações foram incorporados como parte do percurso artístico.

Sob a percepção dos alunos, “O Fantástico Mundo dos Games” configurou-se como uma experiência transformadora, tanto no âmbito técnico quanto no pessoal. O espetáculo possibilitou o fortalecimento da autoconfiança, do trabalho em grupo e do entendimento da dança como linguagem expressiva e comunicativa. Assim, o olhar do aluno revela que o processo criativo não se restringe ao resultado final apresentado ao público, mas se consolida, sobretudo, nas vivências, relações e aprendizagens construídas ao longo do percurso criador, reafirmando a dança como prática artística e pedagógica.

Como exemplo, observa-se como foi essa vivência criativa nas falas das alunas participantes do espetáculo, coletadas por meio de entrevistas semiestruturadas, realizadas após a apresentação do espetáculo no ano de 2023. As falas a seguir foram transcritas e organizadas conforme as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), sendo identificadas pelo nome da entrevistada, personagem interpretada e ano da entrevista.

Os relatos das intérpretes evidenciam que o processo de construção do espetáculo ultrapassou a aprendizagem técnica da dança, envolvendo experiências relacionadas à atuação, ao trabalho coletivo e à construção de personagens. Para Heysllane Lima, integrante do núcleo *Just Dance*, os ensaios finais representaram um momento importante de amadurecimento artístico, especialmente pela possibilidade de compreender a relevância da organização espacial e da sincronia para a composição das cenas. Como relata a intérprete:

O momento que mais aprendi foi durante os ensaios, especialmente no ensaio geral, pois pude observar os detalhes das composições coreográficas e compreender o quão importante é estar em sincronia durante esse processo.” (LIMA, 2023, entrevista).

A fala evidencia que o aprendizado da intérprete foi construído ao longo do processo de criação, especialmente pela compreensão da importância do trabalho coletivo e da organização cênica.

Outro aspecto recorrente nos relatos refere-se ao vínculo afetivo estabelecido com os personagens interpretados. Heysllane Lima destacou que a oportunidade de vivenciar sua primeira personagem constituiu uma conquista pessoal significativa, intensificada pela experiência de apresentar a narrativa ao público no momento da estreia. Da mesma forma, Lia Lopes associou a personagem Princesa Peach a uma fase marcante de sua trajetória artística, descrevendo-a como sua "melhor personagem" (LOPES, 2023, entrevista) e relacionando essa experiência ao seu primeiro espetáculo e ao desafio de dançar nas pontas.

A dimensão teatral do espetáculo também aparece como elemento central na formação das intérpretes. Heysllane ressalta que as falas e interações diretas com a plateia contribuíram para aproximar o público da narrativa, especialmente nos momentos de humor e improvisação presentes em cena. Nesse sentido, a construção da personagem exigiu um processo de pesquisa e identificação pessoal, no qual a bailarina buscou compreender as características da personagem e estabelecer conexões com aspectos de sua própria personalidade.

Essa aproximação entre dança e teatro também foi destacada por Lia Lopes, que identificou nas aulas de interpretação ministradas durante o processo um dos momentos mais importantes de aprendizagem. A intérprete relata que, embora estivesse habituada à expressividade corporal própria da dança, falar em público e desenvolver recursos de atuação representaram novos desafios formativos. Lia Lopes destacou a importância das aulas de interpretação ao afirmar: *"As aulas de teatro foram um momento de desconstrução. Aprendi a falar em público, trabalhar a expressão facial e perder a vergonha de me apresentar diante das pessoas."* (LOPES, 2023, entrevista). O relato demonstra que o processo formativo ultrapassou a aprendizagem técnica da dança, favorecendo também o desenvolvimento da comunicação e da expressividade.

Os relatos ainda evidenciam a importância das relações interpessoais construídas ao longo do processo criativo. Para Lia, um dos momentos mais marcantes ocorreu nos bastidores, quando os intérpretes se apoiavam mutuamente antes e após as entradas em cena, fortalecendo vínculos que extrapolavam aquilo que era percebido pelos espectadores. Segundo a bailarina, "nossa conexão ia além do

que o público podia ver" (LOPES, 2023, entrevista), revelando a dimensão colaborativa e afetiva presente na construção coletiva do espetáculo.

A recepção do público também aparece como elemento significativo nas experiências das intérpretes. Embora as exigências da apresentação dificultassem o contato visual constante com a plateia, Lia relata ter percebido o envolvimento dos espectadores por meio das reações às falas, aos momentos cômicos e às cenas de maior intensidade dramática, evidenciando a construção de um diálogo sensível entre palco e público.

Diante dos relatos apresentados, torna-se evidente que o espetáculo "O Fantástico Mundo dos Games" extrapolou a dimensão técnica da dança, configurando-se como um espaço de aprendizagem sensível, coletiva e formativa para os alunos-intérpretes. As experiências narradas revelam um processo criativo marcado pelo envolvimento afetivo, pela construção de personagens, pelo desenvolvimento da expressividade cênica e pela ampliação das competências artísticas, especialmente no que se refere à relação entre corpo, voz e presença em cena. Assim, a percepção dos alunos confirma a relevância pedagógica do espetáculo, evidenciando a dança como prática artística que promove não apenas a performance, mas também o crescimento humano, o fortalecimento dos vínculos coletivos e a construção de sentidos compartilhados.

4. O ESPETÁCULO SOB A PERCEPÇÃO DO PÚBLICO

A recepção do público constitui uma dimensão fundamental para a compreensão do espetáculo "O Fantástico Mundo dos Games" uma vez que a obra foi concebida desde sua origem com o intuito de dialogar diretamente com os espectadores, mobilizando memórias afetivas, referências da cultura pop e experiências sensoriais compartilhadas. Nesse sentido, analisar a percepção do público permite compreender de que modo os sentidos propostos pela encenação foram apropriados, ressignificados e devolvidos ao processo criativo, reafirmando o caráter relacional da dança enquanto linguagem artística.

O espetáculo, apresentado em 2023 no Teatro Experimental Waldemar Henrique, despertou respostas imediatas do público por meio do reconhecimento dos

personagens, das trilhas sonoras e da estética visual inspirada nos jogos eletrônicos clássicos e contemporâneos. Risos, aplausos espontâneos, reações vocais e expressões corporais evidenciaram o envolvimento afetivo da plateia, que se mostrou ativa na construção da experiência cênica. Conforme aponta Pavis (2008), a recepção não se limita a uma leitura passiva da obra, mas constitui um processo de interpretação no qual o espectador articula suas próprias referências culturais e emocionais aos signos apresentados em cena.

A memória afetiva revelou-se como um dos principais elementos mediadores da relação entre o espetáculo e o público. Personagens como Mario, Pac-Man, Sonic e Barbie, assim como as músicas associadas a esses universos, funcionaram como gatilhos de reconhecimento coletivo, conectando diferentes gerações presentes na plateia. Segundo Halbwachs (2006), a memória coletiva é construída socialmente e se manifesta a partir de referências compartilhadas; no contexto do espetáculo, essa memória foi ativada pelo corpo em movimento, pela música e pela visualidade, promovendo identificação e empatia.

Além do reconhecimento simbólico, o público foi convidado a acompanhar uma narrativa estruturada de forma lúdica, organizada em fases e desafios, remetendo à lógica dos jogos eletrônicos. Essa estratégia ampliou a compreensão da dramaturgia e favoreceu o engajamento dos espectadores, inclusive daqueles que não possuem formação prévia em dança. Para Desgranges (2003), quando o espetáculo cria estratégias de aproximação com o público, amplia-se o acesso à fruição artística e fortalece-se o vínculo entre cena e plateia. Nesse sentido, “O Fantástico Mundo dos Games” demonstrou potencial comunicativo ao tornar a dança acessível, divertida e sensível.

As fichas de avaliação aplicadas ao público após a apresentação indicaram percepções positivas relacionadas à clareza da proposta artística, à diversidade de estilos de dança, à criatividade do tema e ao envolvimento emocional proporcionado pela obra. Muitos espectadores destacaram a sensação de retorno à infância, o encantamento visual e a interação indireta com os intérpretes, especialmente nos momentos em que os personagens estabeleciam contato direto por meio de olhares, gestos e falas. Esses dados reforçam a ideia de que o espetáculo cumpriu seu objetivo de provocar uma experiência imersiva e significativa.

A recepção do público também evidenciou o papel do espetáculo como espaço de encontro entre arte, educação e cultura. Ao dialogar com referências do cotidiano e da cultura digital, a obra aproximou diferentes públicos da dança, contribuindo para a formação de espectadores mais sensíveis e participativos. Conforme afirma Freire (1996), o diálogo é um princípio essencial dos processos educativos; no âmbito da arte, esse diálogo se concretiza quando o público se reconhece na obra e se sente parte do acontecimento cênico.

Dessa forma, a análise da recepção do público confirma que “O Fantástico Mundo dos Games” se constituiu como uma experiência artística coletiva, na qual criação e fruição se entrelaçam. O espetáculo não apenas comunicou uma proposta estética, mas também despertou afetos, memórias e reflexões, reafirmando a dança como linguagem potente de mediação cultural e social. O olhar do público, portanto, completa o ciclo do processo criativo, evidenciando que o sentido da obra se constrói no encontro vivo entre palco e plateia.

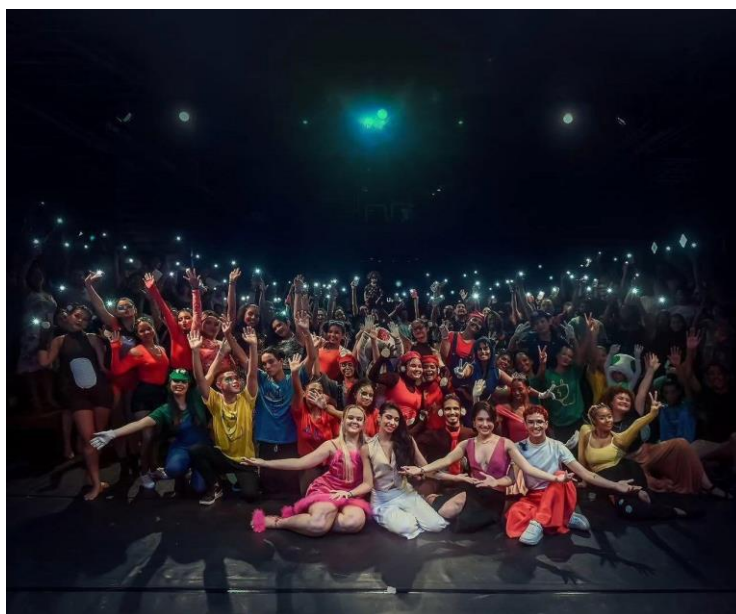
O público ao assistir a obra e se deixar ser afetado por ela, realiza também o seu próprio processo de criação, recebendo estímulos e ressignificando-os, interpretando-os da sua maneira. Isso apenas reafirma o conceito da criação em rede, relacionando o processo criativo coreográfico/cênico e o processo criativo da recepção do espectador, colocando a obra no lugar de inacabamento.

A fim de aprofundar a compreensão acerca da recepção do público, foi realizada uma entrevista com uma espectadora que assistiu ao espetáculo “Fantástico Mundo dos Games” no Teatro Experimental Waldemar Henrique. O depoimento apresentado a seguir evidencia as percepções, sensações e interpretações construídas a partir da experiência estética vivenciada durante a apresentação, contribuindo para a análise da relação entre obra e espectador. Por meio desse relato, torna-se possível compreender como os elementos cênicos, coreográficos e simbólicos do espetáculo mobilizaram memórias afetivas e promoveram o envolvimento emocional do público, reafirmando a importância da recepção como parte constitutiva do processo criativo. Ao relatar sua experiência como espectadora, Moraes afirmou:

O espetáculo despertou uma sensação imediata de identificação e envolvimento emocional. Desde o início, foi possível reconhecer os

personagens, as músicas e as referências aos jogos eletrônicos, o que me levou a revisitar memórias da infância e da juventude. A forma como esses elementos foram traduzidos para a linguagem da dança tornou a experiência acessível, divertida e sensível, mesmo para quem não possui formação específica na área. (MORAES, 2023, entrevista).

Figura 08 - Elenco reunido com a plateia



Fonte: Inês Alcântara, 2023

Sob a percepção do público, o espetáculo demonstrou potencial para mobilizar afetos, memórias e identificações por meio da aproximação entre o universo dos videogames e a linguagem da dança. A resposta dos espectadores, expressa por meio dos aplausos, da participação ativa e do momento de confraternização ao final da apresentação, indicou o êxito da proposta em estabelecer diálogo com diferentes faixas etárias e repertórios culturais. A imagem do elenco reunido com a plateia ao fundo, iluminando o espaço com as luzes dos celulares, simboliza não apenas o encerramento de uma apresentação, mas a construção de uma experiência artística compartilhada entre artistas e público.

5. CONCLUSÃO

Este trabalho teve como objetivo analisar o processo criativo do espetáculo *O Fantástico Mundo dos Games*, buscando compreender de que maneira os pontos de vista da direção, dos alunos/intérpretes e do público influenciaram a construção da obra artística. Partindo do entendimento de que o fazer artístico em dança é um processo coletivo, relacional e atravessado por múltiplas subjetividades, a pesquisa evidenciou que a criação do espetáculo não se deu de forma linear ou centralizada, mas por meio de um constante diálogo entre concepção, prática pedagógica e recepção.

Sob a perspectiva da direção, o processo criativo foi orientado por escolhas estéticas e conceituais fundamentadas na memória afetiva e na cultura dos jogos eletrônicos, estabelecendo um eixo condutor capaz de articular diferentes linguagens corporais, musicais e visuais. A direção atuou como mediadora do processo, organizando as ideias, estimulando a colaboração entre os envolvidos e promovendo um ambiente de criação aberto à experimentação, no qual as contribuições dos intérpretes foram incorporadas à dramaturgia do espetáculo.

A percepção dos alunos/intérpretes revelou o caráter formativo e pedagógico do processo. Os relatos evidenciaram que a participação no espetáculo possibilitou o desenvolvimento técnico, expressivo e cênico, ampliando a compreensão da dança para além da execução de movimentos. A construção de personagens, o contato com práticas teatrais, a escuta coletiva e a valorização das experiências individuais fortaleceram o senso de pertencimento e de autoria dos alunos, reafirmando a dança como espaço de aprendizagem sensível e coletiva.

No que se refere à recepção do público, observou-se que a obra alcançou seu objetivo de promover identificação, envolvimento emocional e diálogo intergeracional. A ativação da memória afetiva por meio de personagens, trilhas sonoras e referências da cultura pop possibilitou uma experiência estética acessível e significativa, mesmo para espectadores sem formação prévia em dança. A resposta do público, manifestada por reações espontâneas e depoimentos, demonstrou que a fruição da obra contribuiu para a construção de sentidos que retroalimentam o próprio processo criativo.

Dessa forma, conclui-se que os pontos de vista da direção, dos alunos e do público influenciaram o processo criativo de “O Fantástico Mundo dos Games” de maneira interdependente e complementar. A direção estruturou a proposta, os alunos a materializaram por meio do corpo e da experiência, e o público completou o ciclo criativo ao atribuir sentidos à obra. Esse entrelaçamento evidencia que o espetáculo se constitui como um acontecimento artístico vivo, no qual criação e recepção se encontram em constante diálogo.

Por fim, este estudo contribui para a reflexão sobre os processos de criação em dança, especialmente no contexto da arte-educação, ao evidenciar a potência da memória afetiva, da colaboração e da escuta como fundamentos do fazer artístico. Espera-se que esta pesquisa possa inspirar novos estudos e práticas que reconheçam a dança como um campo expandido de criação, aprendizagem e relação, reafirmando seu papel social, pedagógico e estético na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores**. 12. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do espectador**. São Paulo: Hucitec, 2003.

FERREIRA, Suely. **Processos de criação em dança**. São Paulo: Annablume, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FUCHS, Angela. **O jogo cênico e suas possibilidades**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HARWOOD, Andrew de Lotbinière. **Composição em tempo real**. Lisboa: Edições Colibri, 2001.

KENT, Steven L. *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond*. New York: Three Rivers Press, 2001.

LABAN, Rudolf. **O domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 2003.

LEPECKI, André. **Exaurir a dança: performance e política do movimento**. São Paulo: Annablume, 2012.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: Annablume, 2004.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte. 2. ed.** Vinhedo: Horizonte, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico. 23. ed.** São Paulo: Cortez, 2013.

SPANGHERO, Maria Amélia. **Dança contemporânea: processos criativos e pedagogia.** São Paulo: Summus, 2013.

STOREY, John. **Teoria cultural e cultura popular: uma introdução.** São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2015.

STRAZZACAPPA, Márcia. **A educação e a fábrica de corpos: a dança na escola.** Campinas: Cadernos Cedes, 2001.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.