

ENTRE IMAGENS E IMPROVISAÇÕES: UM RECORTE DO PROJETO LADRA NO COLÉGIO MUNICIPAL PELOTENSE

LEONAN FERNANDES DA COSTA¹, PETERSON CENTENO FARIAS², YASMIN PEDROTTI AVILA³, MARINA DE OLIVEIRA⁴.

¹ Universidade Federal de Pelotas – leonanfernandesc@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – petersonfarrias@gmail.com

³ Universidade Federal de Pelotas – yasminpedrotti@gmail.com

⁴ Universidade Federal de Pelotas – marinadolufpel@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência vivenciada no Colégio Municipal Pelotense por meio do projeto Laboratório de Dramaturgia (LADRA na comunidade) que tem como ministrantes os alunos Leonan Fernandes, Peterson Centeno e Yasmin Pedrotti. O projeto atua na escola através da mediação do professor de história Joaquim Dias, sendo coordenado pela professora Marina de Oliveira.

O seguinte relato refere-se à ação específica “Oficina de jogos teatrais”, desenvolvida nas quartas-feiras, das dez da manhã ao meio-dia, com alunos do 5º ao 8º ano. O foco principal foi a utilização de imagens como estímulo para improvisação e criação cênica, permitindo que os alunos desenvolvessem pequenas cenas a partir de suas interpretações visuais. O principal referencial teórico é a noção de jogo desenvolvida por Viola Spolin, em que determinados estímulos são criados para que os participantes improvisem cenas teatrais (SPOLIN, 2001).

2. METODOLOGIA

O projeto acontece no auditório da escola, a turma tem em média 15 alunos, dessa forma, os professores decidiram adotar uma rotina para as aulas, composta em quatro etapas: alongamento, aquecimento, jogos e improvisações. Os alongamentos selecionados trabalham o corpo inteiro a fim de promover uma liberação dos músculos.



Fig. 1 - Alunos alongando a partir do chão.

Os aquecimentos são atividades agitadas na intenção de aquecer e ativar o corpo. Danças, jogos tradicionais e caminhadas pelo espaço com comandos são

muito utilizados pelos ministrantes. Já para os jogos, o Fichário de Viola Spolin é uma grande inspiração, onde pode-se encontrar uma vasta gama de jogos teatrais e brincadeiras cênicas com o passo-a-passo e seus objetivos. Em seguida, temos as improvisações, onde os alunos usufruem de suas capacidades criativas, seja individualmente ou em grupos. Além disso, por diversas vezes os jogos servem de inspiração para as improvisações, ou são relacionados intencionalmente no plano de aula.



Fig. 2 - Alunas improvisando cena.

Na busca de levar aos alunos diferentes estímulos, decidimos mostrar algumas imagens - desde pinturas com ações físicas explícitas, até imagens surrealistas - com o objetivo de servir como ponto de partida para uma criação cênica. A proposta foi pensada como uma forma de despertar o âmbito criativo dos alunos, propiciando um ambiente onde pudessem experienciar a criação espontânea e o contato com elementos fundamentais do fazer teatral. Ademais, ao propor a criação a partir das imagens, buscamos não apenas promover o contato com a linguagem teatral, mas também proporcionar um espaço de experimentação, onde cada um pudesse se expressar sem medo de errar. Após visualizarem as imagens, perguntamos o que elas diziam para eles. De que forma elas eram lidas por eles ou como poderiam ser contadas.

Como destaca Heloíse Vidor, a presença de uma perspectiva narrativa abre espaço ao aluno para a compreensão da sua própria realidade metaforizada pelo contexto da ficção, assim o sentido dos jogos deixa de ser, prioritariamente, a solução de problemas de atuação e passa a ser um espaço de confrontação de ideias e possibilidades (VIDOR, 2010).

Nos dias 11 de junho de 2025 e 2 de julho de 2025, os ministrantes propuseram uma dinâmica em roda, em que cada participante deveria propor um alongamento, repetido na sequência pelos demais. Em seguida, para o aquecimento, explorou-se o foco dos alunos através da caminhada no espaço com comandos e velocidades. Seguindo para as improvisações, os alunos foram divididos em dois grupos e uma imagem foi apresentada para cada coletivo. Eles tiveram um tempo para discutir sobre o que viam em cada obra, propondo ideias para criar uma cena a partir de suas próprias percepções. As imagens que serviram de estímulo foram as seguintes:



Fig. 3 - *Burn Out*, de Cynthia Sheppard



Fig. 4 - *Adonis*, de Wendell Well

A primeira imagem, intitulada *Burn out*, da artista norte-americana Cynthia Sheppard, é uma pintura digital contemporânea que retrata uma das principais doenças do século XXI: a síndrome de burnout. Utilizando os recursos expressivos da arte digital, a obra traduz visualmente o esgotamento físico, mental e emocional causado pelo excesso de trabalho e pelas pressões da vida moderna.

Já a segunda imagem, intitulada *Adonis*, do artista brasileiro Wendell Well, é uma pintura surrealista em óleo sobre tela. A obra mergulha no imaginário mitológico e simbolista para representar Adonis, jovem de beleza extraordinária, envolvido em um dilema que transcende o amor comum: a disputa entre duas deusas, Perséfone e Afrodite.

3. RESULTADOS E IMPACTOS GERADOS

A partir da primeira imagem, *Burn Out*, o grupo improvisou uma cena em que uma compradora visitava um brechó e, após comprar uma bota, se via atormentada por espíritos obsessores. O pavor e o medo causados por esses espíritos obsessores foi tão grande que a mulher veio a falecer por conta dessa perseguição. Durante esse tempo, a dona do brechó permaneceu escondida e, após a morte da compradora, recolheu a bota e algumas peças de roupa da compradora. Revela-se, então, que o brechó é composto por roupas de pessoas “assassinadas” pela própria dona através dos obsessores das roupas vendidas. A cena utilizou elementos cênicos, como cadeira e peças de roupa. Os alunos que interpretaram os obsessores exploraram também movimentações de dança, buscando uma fluidez sinistra nos gestos que causavam incômodo em quem assistia.

A improvisação gerou reação de choque com as ações da dona. Os professores puderam perceber que esse estímulo visual foi muito positivo. Foi elogiada a criatividade e a disposição dos alunos. A cena foi bem trabalhada, os alunos utilizaram bastante a corporeidade para dar movimento de cena aos obsessores. Entretanto, a imagem da artista Cynthia Sheppard entregava uma ação a ser feita, então, para tirar os alunos da zona de conforto, os ministrantes pensaram na possibilidade de trazer imagens surrealistas para que a turma pudesse criar coisas menos literais.

Na improvisação a partir da segunda imagem, *Adonis*, do artista Wendell Well, os alunos criaram uma cena em que dois namorados estavam vivendo o fim da relação por conta de uma traição. O amor havia morrido, representado por duas

alunas que estavam caídas ao chão. Os namorados se olhavam ferozmente com uma corrente humana entre eles que era composta por duas alunas, representando essa angústia e essa raiva. A corrente era controlada pela traição — representada por outra aluna — que encarava o público, brincando com a quebra da quarta parede. A história se desenrolou com as duas alunas que representavam o amor, caídas no chão, revivendo e, então, cortando essa corrente, acabando com a traição e reacendendo a paixão dos enamorados. Na cena, havia apenas dois bancos de madeira onde os namorados se sentavam.

Os alunos relataram um choque com a imagem surrealista, não sabiam por onde começar a interpretação da imagem. Porém com auxílio dos professores, puderam desenvolver cenas complexas e ricas de criatividade. Ao fim da improvisação, os alunos relataram surpresa em como aquela imagem que gerou um distanciamento de início, os levou a refletir sobre a complexidade das relações humanas. A criação da "corrente humana" surgiu de forma espontânea e foi um destaque visual e expressivo na cena, demonstrando a capacidade do grupo de traduzir sentimentos em linguagem corporal.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa experiência revelou a potência dos jogos teatrais como ferramenta pedagógica para o ambiente escolar. Com os estímulos gerados pelos jogos, os estudantes puderam desenvolver um melhor trabalho em grupo e uma escuta ativa, além de exercitarem a imaginação ao criar histórias a partir das improvisações. Para os ministrantes, o projeto proporciona a oportunidade de observar o interesse, a autonomia e a expressividade dos alunos, ao mesmo tempo em que desafia as suas habilidades como futuros professores, tendo que adaptar suas estratégias pedagógicas, dinâmicas de grupo e lidar com as realidades escolares. Dessa forma, este relato afirma o conhecimento teatral produzido e as contribuições pedagógicas da ação realizada, tanto para os estudantes quanto para os licenciandos envolvidos.

Essa vivência também aponta caminhos para a continuidade e aprofundamento da presença do teatro na escola, seja ampliando o repertório de jogos, seja integrando outras linguagens artísticas às práticas pedagógicas.

Assim, reafirma-se a importância de práticas que valorizem a criatividade, a expressão e a colaboração no processo de aprendizagem. O teatro, por meio dos jogos e das improvisações, se revela não só como uma ferramenta artística, mas também como um espaço potente de desenvolvimento humano e social, capaz de fortalecer e criar novos vínculos, ampliar perspectivas e formar sujeitos mais críticos e sensíveis.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin*. Tradução de Ingrid Koudela. São Paulo: Perspectiva, 2001.

VIDOR, Heloise Baurich. "A construção da narrativa cênica em sala de aula com base no jogo teatral — diferentes possibilidades". *OuvirOUver*, Uberlândia, v. 6, n. 1, p. 111-122, jan./jun. 2010. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/8224>.