

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



CIBERCULTURA E PEDAGOGIA DAS ARTES CÊNICAS NA ESCOLA **CYBERCULTURE AND PEDAGOGY OF PERFORMING ARTS AT SCHOOL**

Lisinei Fatima Dieguez Rodrigues
Marta Isaacsson de Souza e Silva

Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRG

Resumo

Ao analisar referenciais teóricos multidisciplinares, este trabalho pretende fomentar a discussão sobre as práticas artísticas subjetivadas pela cibercultura e suas reverberações nas experimentações cênicas no contexto da Educação Básica. Para tanto, apresenta características da cibercultura nas concepções de Pierre Lévy. Procura-se identificar alterações epistemológicas nos conceitos de presença, espaço e tempo cênicos, advindas do uso de dispositivos tecnológicos interconectados. Ao relatar experiências de ensino e aprendizagem desenvolvidas no Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, busca-se reconhecer se a ubiquidade tecnológica pode afetar as artes da cena na escola. Nessas experiências, foi possível constatar que há necessidade de uma epistemologia para as práticas artísticas oriundas da cibercultura. A familiaridade dos estudantes com dispositivos tecnológicos não garante sua utilização como elementos para a criação. A docência pode oportunizar que a arte na escola se articule com a arte contemporânea empreendida fora do contexto escolar na perspectiva de poéticas criadas na cibercultura.

Palavras-chave: Educação básica. Pedagogia das artes cênicas. Cibercultura.

Abstract

The process of analyzing multidisciplinary theoretical references in this study aims to instigate the discussion about artistic practices subjectified by cyberculture and its reverberations in scenic experiments on the Basic Education context. For this purpose, it presents characteristics of cyberculture in Pierre Lévy's conceptions. It pursuits to identify epistemological alterations in the concepts of scenic presence, space and time, stemming from the use of interconnected technological devices. By reporting teaching and learning experiences developed at the Federal University of Rio Grande do Sul's Application School, it pursuits to recognize if technological omnipresence can affect scene's arts in school. In these experiences, it was possible to verify the need for an epistemology for the artistic practices arising from cyberculture. The students' familiarity with technological devices does not ensure its utilization as elements for creation. The teaching can give opportunities for the school's art articulate with contemporary art undertaken outside the school context in the poetic perspective created in cyberculture.

Keywords: Basic education. Pedagogy of performing art. Cyberculture.

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



Introdução

A escrita deste artigo foi motivada pela constatação do uso intenso por parte dos estudantes da Educação Básica de dispositivos tecnológicos (*smartphones*, *tablets*, filmadoras e afins). As tecnologias da informação e da comunicação a partir da telefonia móvel e da internet instiga a refletir sobre as relações do uso de mídias digitais aplicadas aos processos formativos nas artes cênicas.

A fim de contextualizar essas relações entre os estudantes e as mídias digitais adotou-se o termo *cibercultura* na perspectiva do filósofo Pierre Lévy. Para Lévy (1999, p.119) a cibercultura caracteriza-se pela “universalidade desprovida de significado central”. O autor explica essa universalidade na cibercultura a partir da ruptura com a ideia de totalidade de sentidos e significações e nesse “sistema da desordem” ocorre uma “transparência labiríntica”. A ideia de totalidade possibilitada pelos dispositivos tecnológicos conectados “constitui a essência paradoxal da cibercultura”. Prossequindo nessa caracterização, Lévy (1999, p. 127) reforça a ideia que a interconexão a partir da existência de um ciberespaço impulsiona a ruptura de um isolamento cognitivo. A conexão sendo um bem em si, oportuniza o “desenvolvimento das comunidades virtuais” (LÉVY, 1999, p. 133), evidenciando que o “programa da cibercultura” está pautado pela inteligência coletiva (LÉVY, 1999, p. 135).

Nessa direção, é possível cotejar que a velocidade no acesso de uma informação, numa descentralização do conhecimento, leva a pensar numa alteração das funções cognitivas. As condições tecnológicas que promoveram uma “informática pessoal” oportunizaram mais elementos de comunicação e de criação artística.

No caso das artes cênicas, os dispositivos tecnológicos interconectados e repletos de recursos midiáticos, constituem componentes que potencializam intermedialidade. Entende-se por intermedialidade o agenciamento entre as diversas linguagens que compõem a cena, tais como: as interações textuais, as imagens e as



sonoridades. Quando as interações virtuais oferecidas pelos dispositivos tecnológicos aparecem como elementos de criação, as noções estruturantes de espaço, tempo e presença para a composição cênica podem ser reconfiguradas. A materialidade da presença e do espaço cênico, assim como a temporalidade ficcional são distintas das percepções que antecederam as mídias digitais.

Portanto, cabe questionar de que forma a pedagogia das artes cênicas no contexto da educação básica ajusta-se quando os dispositivos tecnológicos conectados passam a ser considerados elementos de intermedialidade.

Cibercultura em relação aos processos formativos em artes cênicas

Há bem pouco tempo, os estudantes da Educação Básica não dispunham de recursos para a manipulação instantânea de dados sonoros, visuais e textuais em uma mesma máquina. Portátil e de fácil acesso, objetos como *smartphones* ou *tablets*, com aplicativos de multimídia, podem ser oferecidos como um recurso de intermedialidade para os experimentos cênicos na sala de aula. *Selfies*, vídeos, aplicativos para modificar expressões humanas, elaboração de *gifs* estão entre as produções midiáticas que são constantemente elaboradas a partir de poéticas próprias, constituindo experimentações cênicas compartilhadas ou não.

Segundo Santos (2014, p. 72), “utiliza-se o termo experimento cênico para referir-se a um expediente metodológico passível de proposição em diversos níveis e instâncias do ensino e da aprendizagem do teatro”. A seguir, a autora fala da eficácia dos propósitos didáticos, estéticos ou artísticos quando há “efetiva adaptação aos interesses e desejos dos sujeitos envolvidos no processo”, ressaltando que há uma “condição reflexiva” aos sentidos atribuídos.

A partir da compreensão de que mesmo em ambientes não formais de ensino-aprendizagem os estudantes elaboram processos de experimentação cênica que

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



contribuem para a formação de uma identidade artística, cabe trazer como exemplo a produção de uma *selfie*, a partir do uso do *smartphone*.

Se um sujeito interrompe sua trajetória em uma rua movimentada, detém-se diante de algo que chama sua atenção e faz uma foto com seu telefone celular, há uma condição de apropriação de realidade, impensada antes do advento da fotografia digital e da telefonia móvel. Quando essa situação se dá a partir do retrato de si, a *selfie*, uma série de usos do corpo se processa; usos que há pouco tempo eram inexistentes em um espaço público.

A elaboração de uma *selfie* evidencia que há um saber previamente construído e instaurado quanto ao posicionamento do dispositivo para o enquadramento da imagem desejada e o destino que se deseja dar para a mesma. Quando essa imagem for compartilhada através de mensagem ou de uma rede social, também estará subjetivada por escolhas poéticas a partir de sistemas simbólicos construídos por esse sujeito e permeados pela cultura da qual participa. Contextualizando o que aqui denomina-se cibercultura.

O conceito de cibercultura se oferece como descritor para esse uso intensivo, massificado e compartilhado de dados sonoros, imagéticos e textuais, a partir de dispositivos tecnológicos conectados. A etimologia da palavra *cibercultura* provém da junção das palavras *cibernética* e *cultura*. Sendo *ciber-* um prefixo que significaria cérebro, comando, ou mesmo o diminutivo de *cibernética*, que significa ciência voltada para a tecnologia avançada.

Para Lemos (2002, p. 101), a cibercultura se origina na década de 1950, com a informática e a cibernética, mas é popularizada na década de 1970 com o surgimento da microinformática. Ainda que oriunda da cibernética, segundo o autor, a cibercultura não pode ser considerada correlata a computação, visto que traz como propósito descrever as bases de uma sociedade tecnológica que corrobora com o movimento da

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



contracultura estadunidense ao reivindicar o compartilhamento do saber.

De acordo com Favero (2016, p. 67),

A raiz ciber vem do grego e significa dirigir, governar, controlar. Foi nesse sentido que, nos anos 40, Norbert Wiener criou e utilizou a palavra cibernética, cujo significado era o controle da comunicação entre o homem e a máquina. A partir disso, adotou-se o prefixo ciber para designar diversos termos relacionados à computação, como, por exemplo, cyberpunk, cibercultura e ciberespaço.

Para prosseguir pensando sobre os significados que a expressão cibercultura oferece, vê-se o que o filósofo contemporâneo Pierre Lévy traz sobre o conceito de cultura:

[...] uma cultura é uma rede de correspondência entre sistemas simbólicos. Esses sistemas simbólicos podem ser, por exemplo, as línguas, as religiões, as leis, as organizações políticas, as regras de parentesco, os papéis sociais, os usos sagrados do corpo, a estruturação do espaço e do tempo, os sistemas técnicos etc. Porém, nem os sistemas simbólicos nem a rede que lhes corresponde formariam uma cultura, se não fossem atualizados e encarnados por pessoas. Uma cultura não é, pois, um sistema de correspondência completamente arbitrário entre sistemas simbólicos, organizando a realidade de uma maneira qualquer. Os coletivos humanos secretam, reparam, adaptam e transformam constantemente os sistemas simbólicos que lhes permitem fazer sentido e, pois, viver. Uma sociedade e sua cultura se animam reciprocamente e formam, por assim dizer, um único ser, cujas duas dimensões, cultural e social (semântica e física), só podem ser distinguidas conceitualmente (LÉVY, 2000, p. 22).

A lista de sistemas simbólicos é ampla, como o próprio Lévy menciona, e os exemplos de alterações permanentes desses sistemas também o são. Diante disso, parece que “os usos sagrados do corpo” e “a estruturação do espaço e do tempo” tornariam ainda mais complexa a tarefa de configurar a essência da arte teatral numa perspectiva de cibercultura.

Quando se pensa em cada um dos sistemas simbólicos referidos é possível traçar correspondências ao que se testemunha em relação às alterações conceituais que a cibercultura passou a engendrar em todos os campos de atuação humanos.

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



Na linguística, por exemplo, observa-se o desenvolvimento do “internetês” – que se caracteriza pelo uso de abreviaturas que acelerariam a velocidade na digitação e leitura de textos. E, no campo da antropologia vislumbra-se uma alteração significativa nas relações parentais. Quando o ser humano mais jovem está mais apropriado das ferramentas tecnológicas há um deslocamento no *status* dos saberes. O jovem passa a ser mais “sábio” que o ser humano de mais idade e experiência de vida.

Do ponto de vista da antropologia, o papel da cultura é significativo em todas as diversas modalidades de comportamentos e de atividades, como refere Laplantine (2009, p. 125), ocorre “também nas estruturas perceptivas, cognitivas e afetivas, constitutivas da própria personalidade”.

Por esse motivo, há um sentido culturalmente aceito no ato de um sujeito interromper sua trajetória em plena rua, pegar um celular e sorrir enquadrando-se adequadamente em uma *selfie* e, ainda, escolher se deseja ou não enviar sua imagem, tornando-se presença virtual para um coletivo (em uma rede social, por exemplo) ou para alguém em particular. Talvez retoque sua imagem antes de enviar, a partir de uma subjetividade estética.

Esse sujeito vai carregar consigo tais práticas e ao chegar na escola estará subjetivado por elas. Se o hábito da *selfie* constitui pequenas ações cotidianas de performance, instiga questionamentos como: até que ponto a *selfie* e o retoque da imagem com recursos digitais não seriam ações de uma estetização obsessiva? O individualismo, o hedonismo e o pragmatismo estariam potencializados na cibercultura? De que forma isso realmente altera a constituição de poéticas nas experimentações cênicas escolares?

Esse estado de ubiquidade tecnológica instiga o interesse no estudo das mídias, quando os dispositivos tecnológicos ultrapassam as funções de informação e comunicação. O que se considerava como poder das mídias, quando os meios de

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



comunicação eram o rádio e a televisão, por exemplo, transforma-se quando os sujeitos deixam de ser usuários passivos da comunicação em larga escala e passam a produzir e difundir conteúdo de sua autoria, também em larga escala.

Mesmo quando não há o uso específico de dispositivos tecnológicos conectados nas práticas artísticas, não se pode ignorar suas influências para o sujeito que vive na cibercultura. Especialmente quando se considera as experimentações cênicas escolares.

A arte contemporânea evidencia uma crescente expansão nas poéticas oriundas de práticas transdisciplinares. Proporcionadas pelas mídias digitais conectadas, a cibercultura coloca o desafio de trazer a virtualidade como objeto de estudo para o contexto escolar.

Quando elementos como espaço, tempo e presença cênicas são ressignificados pela cibercultura, acredita-se que as estruturas cognitivas impulsionem a epistemologia da arte em direção a uma modelagem diferenciada. Conceitos associados ao de cibercultura, como “ciberespaço” e “virtualidade”, compõem trilhas para a compreensão desse fenômeno.

O ciberespaço passa a constituir um recurso para a cognição em todos os campos da existência humana.

A memória coletiva posta em ato no ciberespaço (dinâmica, emergente, cooperativa, retrabalhada em tempo real por interpretações) deve ser claramente distinguida da transmissão tradicional das narrativas e das competências, bem como dos registros estáticos das bibliotecas (LÉVY, 1996, p. 116).

E se a constituição de um *ciberespaço* altera funções cognitivas humanas, a partir de processos de ubiquidade e interconexão, a velocidade das trocas de informações altera também os diversos processos de criação que navegam através desse ciberespaço. E as relações de temporalidade podem expandir suas fronteiras ao considerar as interações virtuais na perspectiva que Lévy (1996, p. 12) traz:

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



[...] o virtual, rigorosamente definido, tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se, ao contrário, de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata.

É nesse sentido que se pode afirmar que a descrição do virtual pouco tem a ver com uma oposição ao real, mas sim com um estado de temporalidade, de atualidade.

Quando na citação anterior Lévy trata o virtual como “poços de sentidos” a prospectar noções de “presença física”, é possível relacionar o próprio ato teatral como produtor de camadas de significação às quais seriam acrescentadas a virtualidade promovida pelas mídias digitais.

Voltando a questão da materialidade, entende-se que este é um signo plural, de maneira que, torna-se necessário explicitar cada uma de suas significações e ou definições. Há uma materialidade relacionada aos espaços cênico, teatral e dramático, uma materialidade do ciberespaço e, ainda, uma materialidade relacionada com a corporeidade trabalhada na sala de aula, esta última compreende desde aquela descrita nos planos de ensino como adequada ou não, até a que se pode observar de forma empírica nos momentos informais no espaço escolar.

Quando se observa que a cibercultura não nega os usos do corpo, mas problematiza seus usos e, por consequência, as compreensões diversas a respeito dos mesmos, cabe trazer o que Lucia Santaella traz na introdução da obra intitulada *Culturas e artes do pós-humano*. A respeito do “advento do corpo pós-humano”, Santaella (2003, p. 28) analisa o corpo em constante mediação com os dispositivos tecnológicos, abordando a fusão do corpo biológico com o corpo inorgânico. Fusão essa que pode ocorrer no sentido literal ou de forma simbólica.

Ao caracterizar essas relações entre humanos e máquinas, vale refletir sobre o que Deleuze (2010, p. 227) escreveu:

É fácil corresponder a cada sociedade certos tipos de máquina, não porque as máquinas sejam determinantes, mas porque elas exprimem as formas sociais

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las. As antigas sociedades de soberania manejavam máquinas simples, alavancas, roldanas, relógios; mas as sociedades disciplinares recentes tinham máquinas energéticas com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem; as sociedades de controle operam por máquinas de uma terceira espécie, máquinas de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência e o ativo, a pirataria e a introdução de vírus.

A concepção de inteligência distribuída, de fusão entre homem e máquina e das relações sociais que se estabelecem diante desse panorama no transporta para outros modos de pensar, de comunicar e de aprender.

Pedagogia das artes cênicas e ubiquidade tecnológica

Circo, dança, teatro e performance constituem os campos de conhecimento que a pedagogia das artes cênicas abarca. Tendo em comum o espetáculo, engendram estudos teórico-práticos das culturas, dos discursos e das ações artístico-educacionais. Os processos formativos em artes cênicas emergem a partir de experimentações, oficinas e diferentes situações pedagógicas. O conceito de arte cênica traz implícito ideia da transdisciplinaridade que caracteriza a arte contemporânea.

Dentre as mais diversas perspectivas teóricas e metodológicas, André (2007, p. 94) considera importante observar as “necessidades do teatro e da vida cultural que caminham em paralelo com as necessidades do teatro no ambiente escolar” e, que essas precisam “manter-se plurais”, sem que haja uma reconstituição de modelos positivistas de ensino nos quais há um saber hierarquicamente valorado emanando do professor. Nesse sentido, defende um modelo de ensino do teatro na escola apoiado na experimentação, na invenção, reiterando que “o conhecimento não é algo que se adquire, mas algo que se inventa no fluir da aula. O que se aprende são modos de aprender” (ANDRÉ, 2007, p. 121).

Aproximando-se dessa ideia de invenção, dialoga-se com o matemático e

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



educador Seymour Papert que, ao longo do livro *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática* defende a valorização da aprendizagem na escola pelo uso de objetos concretos e vê o computador como um instrumento que amplia as possibilidades de bricolagem de exploração lúdica. O autor enfatiza que a cultura da simulação que a virtualidade oferece, assemelha-se mais à exploração de um instrumento musical do que ao manuseio de uma máquina qualquer. Desta forma, o uso do computador foi defendido por ele como auxiliar no processo de construção de conhecimentos sendo uma poderosa ferramenta educacional. Papert (1994, p. 88) defende que a escola precisa investir esforços no sentido de promover a aprendizagem e não apenas buscar metodologias de ensino. Para designar a arte de aprender, o autor propõe o neologismo “matética”.

Os princípios da invenção, da autonomia e da transdisciplinaridade são abordados por André (2007) ao falar sobre teatro pós-dramático na escola e por Papert (1994) ao falar sobre a arte de aprender com dispositivos tecnológicos. Justifica-se tal comparação pelo fato de apresentarem propostas para a escola contemporânea que convergem em seus fundamentos filosóficos para a educação básica. Mesmo partindo de áreas de conhecimento distintas.

Ao buscar uma pedagogia das artes cênicas – considerando a existência de um teatro tecnológico – cabe questionar como a formação de professores pode dar conta da inserção das mídias nos cursos de licenciatura. Foi possível encontrar na pesquisa de Oliveira, Biazus e Isaacsson (2015) a busca por investigar e propor o olhar sobre a formação de professores para a Educação Básica em tempos de intermedialidade. Ao analisar o panorama histórico, a telepresença, as noções de corpo expandido e de vídeo cenografia, elas procuram “pensar como formar professores de teatro capazes de lidar de forma autônoma com os conteúdos do teatro contemporâneo gerando experiências estéticas relevantes em suas salas de aula” (OLIVEIRA; BIAZUS; ISAACSSON, 2015,

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



p. 36).

Se a ubiquidade tecnológica e a convergência de mídias habitam o cotidiano dos estudantes da Educação Básica, parece necessário buscar o que está integrando o universo cultural.

O que se denomina aqui como universo cultural é o conjunto de sistemas simbólicos que oportunizaria uma base comum para a criação de uma pedagogia para as artes cênicas que também contemplasse as mídias digitais. Nessa direção, encontra-se o que Lecoq (2014, p. 82) fala sobre criação:

Elas nos leva ao encontro da vida *essencializada* naquilo que costumamos chamar de *fundo poético comum*. Trata-se de uma dimensão abstrata, feita de espaços, de luzes, de cores, de matérias, de sons, que se encontram em cada um de nós. Esses elementos estão depositados em nós, a partir de nossas diversas experiências, de nossas sensações, de tudo aquilo que vimos, escutamos, tocamos, apreciamos. Tudo isso fica em nosso corpo e constitui o fundo comum a partir do qual surgirão impulsos, desejos de criação. É preciso, então, em meu processo pedagógico, atingir esse *fundo poético comum*, para não ficar na vida tal qual ela é, ou tal qual ela surge. Os alunos poderão, assim, ascender novamente rumo a uma criação pessoal.

Seria a presença massiva e quase constante do ecrã uma hipótese para esse fundo poético comum? Atualmente, não parece mais possível acreditar em um fundo poético inteiramente “comum” e é preciso reconhecer a subjetividade da potência criativa bem como as transformações sociais e tecnológicas que imprimem percepções diferentes. Neste sentido, toma-se a liberdade de pensar o conceito de Lecoq, como interrogação sobre a onipresença dos dispositivos tecnológicos nas criações contemporâneas dos estudantes. Esse *fundo poético comum*, portanto, não pode ser visto como estanque ou homogêneo, mas sim como algo permeado pelas concepções e produções artísticas contemporâneas que passam a existir na ubiquidade tecnológica. Então, sim, parece provável que a cibercultura apareça como uma noção que não se pode mais definir como causa ou consequência de um fundo poético comum. A partir de então, poderia questionar-se até que ponto a simples permissão para o uso do celular nos processos de

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



criação cênicos em sala de aula não poderia contribuir para a constituição do que se poderia chamar de “arte de aprender”, citando André (2007) ou “matética”, como diria Papert (1994).

As observações empíricas parecem remeter a constatação de que a escola ainda se apropria pouco da virtuosidade das máquinas de aprender. Nesse sentido, as múltiplas possibilidades de acesso a elementos textuais, sonoros e imagéticos parecem desconsiderados para os processos de criação.

Com ou sem o consentimento institucional são frequentes as ações de trocas e de produções de conteúdo midiático por parte dos estudantes. Por meio dos dispositivos tecnológicos, compartilham saberes e experimentam distintas formas de acessar e de explorar conteúdos interconectados. Tal autonomia conquistada pela popularização da web 2.0 altera também as relações entre os estudantes e seus professores.

Afastando a ideia de rendição à onipresença dos dispositivos tecnológicos conectados, defende-se a investigação sobre os comportamentos instaurados que a cibercultura já formatou nas produções artísticas. Conforme Isaacsson (2011, p. 8):

Cada vez mais a cena teatral contemporânea serve-se da eletrônica, eletromagnetismo e informática, ampliando os recursos técnicos a serviço de sua composição. Observa-se o emprego de tecnologias, particularmente o uso de vídeos e de microfones, tanto na cena do teatro comercial quanto naquela considerada “cult”. Evidentemente, a densidade de produções e o grau de sofisticação dos recursos tecnológicos empregados sobre a cena variam de um país para outro, refletindo tanto uma maior ou menor permeabilidade cultural quanto um maior ou menor poder econômico da produção artística.

Sobre essa “permeabilidade cultural” é que pode estar o elo entre os processos formativos em artes cênicas na escola e a cibercultura. Não apenas quando o professor reconhece as práticas culturais dos seus alunos como construções poéticas, como quando passa a tratar ações de intermedialidade como recursos para constituição de materialidades e temporalidades cênicas.

Dentro desse contexto de investigação, descreve-se a seguir ações realizadas no

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



âmbito do que se vem pesquisando no Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (CAP/UFRGS). Tais relatos de experiências apresentam o uso de tecnologias da informação e da comunicação (TICs) em diferentes etapas de seriação escolar com o objetivo de fundamentar empiricamente as argumentações expostas ao longo desse artigo.

Experiência 1 – Possibilidades de articulações interdisciplinares na Educação de Jovens e Adultos com o uso de dispositivos tecnológicos

O Projeto de ensino “Artes Visuais, Teatro e Tecnologias de Informação e Comunicação: uma experiência na EJA (Educação de Jovens e Adultos) do CAP da UFRGS”, realizado no ano de 2012, foi elaborado pelas professoras Clevi Elena Rapkiewicz (Informática), Aline Lima (Artes Visuais) e Lisinei Rodrigues (Teatro) e abordou ao longo de um semestre a história da fotografia; os elementos da linguagem visual para teatro (figurino, iluminação e cenografia); as noções de convívio mediado pelos dispositivos tecnológicos e a elaboração de avatares com o programa Voki (*software* de livre utilização).

Tais temáticas foram selecionadas a partir de um levantamento de interesses do grupo de estudantes que se encontravam na metade da formação no Ensino Médio, na modalidade EJA. A partir de atividades interdisciplinares, desenvolveram-se experiências cênicas que resultaram em apresentações ao vivo, assim como o registro em um repositório virtual.

Nas apresentações ao vivo, os avatares feitos no computador e projetados em telão no palco constituíam figuras de cena com as quais os atores se relacionavam, promovendo, com elas, reflexões sobre as múltiplas formas de arte que podiam conviver em uma mesma produção.

Essa experiência marca a busca de ações transdisciplinares em Expressão e

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



Movimento¹ na EJA do Colégio de Aplicação da UFRGS. O fato de oportunizar o uso de dispositivos tecnológicos durante as aulas como recursos para ensino-aprendizagem constituiu uma inovação para aquele grupo de estudantes, composto por pessoas que retornavam à escola depois de bastante tempo afastados.

Além do processo ter sido exitoso no que se refere à participação ativa daqueles estudantes, o fato de a produção permanecer parcialmente acessível no repositório virtual gerou manifestações de contentamento pelo conteúdo de suas criações oferecer compartilhamento virtual com outros estudantes e com seus familiares. As experiências encontram-se disponíveis na PBWIKI², repositório virtual criado pelos docentes e bolsistas da graduação e, que permanece atualizado com essas e outras produções dos estudantes da EJA.

Experiência 2 – Descobrimo o espaço cênico e o espaço teatral nos anos iniciais do Ensino Fundamental

A Oficina “Espaços Teatrais”, semestral, foi ofertada para 15 crianças dos anos iniciais, com visitação presencial e virtual para o estudo do edifício teatral, em aulas de caráter eletivo. Nesse exemplo, o objetivo principal no plano de trabalho docente foi oportunizar experiências de iniciação para o reconhecimento do conceito de espaço no campo das artes cênicas.

Na atividade, os dispositivos tecnológicos serviram como suporte para visitação virtual em *sites* que ofereciam essa possibilidade. Foi realizada, a seguir, uma visitação presencial a um dos tais espaços do “*tour* virtual”, no caso, o Teatro São Pedro, em Porto Alegre. Além de outros três teatros, sendo um com características de palco italiano (Teatro Bruno Kiefer) e outros dois com desenho de Arena (Teatro Carlos

¹ O componente curricular de Expressão e Movimento inclui as áreas de Artes Visuais, Cultura Digital, Dança, Educação Física, Música e Teatro.

² Endereço da PBWIKI: <http://aplicacaoeia.pbworks.com>

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



Carvalho e Teatro de Arena), todos localizados no Centro Histórico da cidade de Porto Alegre.

Considerando a faixa etária dos participantes e o fato de estarem em uma fase de iniciação ao estudo do teatro como área específica do saber, esse trânsito entre visitaç o, uso efetivo de espa os teatrais de diferentes configura oes com atividades pr aticas de jogos improvisacionais (realizados nos locais das visitas) e a posterior elabora o da maquete de um edif cio teatral personalizado, possibilitou uma a o de ensino considerada enriquecedora na avalia o das crian as e dos docentes envolvidos.

O uso da plataforma PBWIKI, dispon vel de forma gratuita na internet, atrav s do uso de uma PBWORK³ desenvolvida pelos integrantes da EJA do CAP, funcionou como uma fonte para consulta de *links* dos edif cios teatrais que ofereciam visita virtual em 3D. O material de imagens dispon vel nas visitas virtuais ofereceu conte do para a orienta o espacial nos variados tipos de edif cios teatrais visitados.

A constru o de maquetes dos teatros visitados finalizou as atividades da oficina. Tal viv ncia possibilitou um exerc cio de elabora o de hip teses sobre os usos dos espa os c nico e teatral e o questionamento das diferentes formas de conv vio que tais espa os podem oferecer. Os exerc cios de visualiza o, visita o e experimenta o realizados de forma virtual e presencial oportunizaram reflex es sobre a import ncia em oferecer aos estudantes dos anos iniciais o material dispon vel na internet como recurso para aprendizagem.

Experi ncia 3 – Investigando possibilidades c nicas com o uso de dispositivos tecnol gicos no Ensino M dio

Em 2016, foi ofertada uma disciplina de car ter eletivo, mas com frequ ncia obrigat ria denominada “Teatro & Tecnologias”. Oferecida para integrantes do terceiro ano do Ensino M dio do Col gio de Aplica o da UFRGS dentre outras doze

³ Endere o da PBWORK: <http://aplicacaoeia.pbworks.com>

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



disciplinas de várias áreas do conhecimento, teve a adesão de nove dos oitenta e seis estudantes.

A disciplina ocorreu em nove encontros semanais presenciais, com 90 minutos de duração cada um. Além da sala de teatro com cerca de 150m², foi utilizado também o laboratório de informática, que dispõe de 30 computadores de mesa com o sistema operacional Linux.

O principal dispositivo tecnológico utilizado foi o *smartphone*, que esteve presente em todas as etapas dessa ação. Além dos aplicativos de gravação de imagem originais dos *smartphones* de posse dos estudantes e da professora, foram utilizados aplicativos para captação e registro de áudio como o *MasterREC*. O *Google Drive*, o *Youtube* e a plataforma *Moodle Colaboração* serviram, ainda, como repositório digital para as produções.

O início do processo foi o estabelecimento de um planejamento docente, contendo os objetivos e as ações de ensino-aprendizagem que se processariam, sem, contudo, restringir aspectos de imprevisibilidade. O plano de trabalho ficou definido em seus objetivos geral e específicos (Quadro 1) e os procedimentos descritos de forma mais detalhada em tabela na qual constam atividades e também os recursos utilizados (Quadro 2).

Quadro 1 – Objetivos da disciplina “Teatro e Tecnologias”

Objetivo Geral:

Participar e registrar experimentações cênicas envolvendo a utilização de dispositivos tecnológicos presentes no ambiente escolar.

Objetivos Específicos: Participar de atividades práticas e teóricas a fim de refletir sobre concepções pessoais acerca das especificidades da arte teatral; identificar e experimentar dispositivos tecnológicos presentes no cotidiano que sejam passíveis de utilização no espaço cênico; reconhecer repertório artístico que utilize dispositivos tecnológicos para produção de espetacularidade; registrar através de instrumentos multimodais as práticas artísticas e as ponderações teóricas construídas de forma coletiva ou individual.

Fonte: Autoria própria, 2017.

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



Quadro 2 – Procedimentos, recursos e notas da oficina “Teatro & Tecnologias”

| Data | Atividades realizadas | Dispositivos tecnológicos | Observações e resultados |
|-------------|--|---|---|
| 13 de abril | Apresentação da Disciplina em seu caráter de pesquisa. Organização da lista de participantes. Coleta de endereços de e-mails para formalização do espaço virtual a ser utilizado (<i>Moodle Colaboração</i> ou <i>Wiki</i> ou outro sugerido pelos estudantes). Eleição do referido espaço e apresentação pessoal de cada um, utilizando a modalidade expressiva que desejasse. O vídeo deveria ter até 30 segundos de duração e além de dados pessoais, alguma reflexão do estudante sobre a arte teatral. | Telefones celulares pessoais, 1 cabo USB para conectar smartphones aos computadores, 1 caixa de som, 1 projetor, 3 computadores de mesa com acesso à Internet, com webcam, com caixa de som e com programa para reprodução de vídeo, retroprojetor. | Os estudantes utilizaram os seus <i>smartphones</i> ou o da professora. Compartilharam os mesmos com os que não tinham esse dispositivo. |
| 22 de abril | Conclusão das gravações e apreciação dos vídeos produzidos na aula anterior. | Idem aula anterior. | Durante a apreciação, foi observada pouca qualidade no áudio das gravações e a iluminação como elemento de criação de atmosferas cênicas (emoções). |
| 27 de abril | Improvisações teatrais nas quais os estudantes deveriam criar espaços cênicos diversos com os objetos disponíveis na sala. | Idem aula anterior. | Criação de uma cena que se passa em um ônibus, na qual dois jovens adolescentes saem para se divertir e encontram tipos variados e curiosos no caminho. Não houve a utilização de nenhum dispositivo tecnológico. |
| 04 de maio | Imagem concomitante: narração improvisada de uma perda, uma despedida ou um sonho e performance dos demais integrantes, concomitante com a fala do narrador, em uma espécie de dublagem na qual só o corpo atua. | 1 Microfone + 1 caixa de som. | Cenas improvisadas a partir da narração envolveram espaços como praia, supermercado, ônibus, delegacia de polícia, bar. |

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



| | | | |
|-------------------|---|--|---|
| 11 de maio | Jogo do comentário: a proposta era estabelecer uma narrativa ficcional a partir dos fatos ocorridos na cena do ônibus, desenvolvida na aula de 27 de abril. Essa criação cênica foi retomada na aula de 04 de maio, a pedido dos estudantes. E, nessas duas aulas, os eles atuaram no sentido de compor as figuras que circulariam nesse tipo de transporte urbano. A orientação para participar desse jogo do comentário partiu de uma tentativa de afastar a performance de uma produção realista que parecia não mobilizar o grupo em sua maioria. A proposta de atividade constituiu-se então, da elaboração de um comentário que poderia ser gravado com o <i>smartphone</i> em enquadramento de livre escolha pelos estudantes. | 1 retroprojektor, lâminas e canetas próprias para retroprojektor; 1 Microfone + 1 caixa de som e <i>smartphones</i> . | Com exceção de dois dos estudantes, todos narraram de forma linear e realista os acontecimentos do seu personagem na cena do ônibus. Um cantou uma canção infantil que falava das rodas de um ônibus, em substituição a uma narrativa realista. Outro, desenhou o rosto do que seria o seu personagem numa lâmina para retroprojektor e narrou seu comentário enquanto mostrava a imagem projetada. |
| 18 de maio | Proposta de atividade corporal a fim de que os estudantes pudessem construir movimentações extracotidianas que favorecessem a elaboração de figuras de cena mais diversificadas ou mesmo situações ousadas, inéditas, criativas. Jogo dos elásticos no qual puderam elaborar experiência de movimentações corporais motivadas por sonoridades e luzes distintas. Jogo de criação de figuras cênicas (estátuas) com o uso de lanternas pelos espectadores para indicar pontos de foco, de interesse nas ações elaboradas. | Elásticos para costura medindo 3 metros de comprimento cada um, amarrados nas duas pontas. CDs com músicas clássicas (de Richard Wagner e Chopin), rock progressivo (Vangelis) e folclóricas (francesa e russa). 1 aparelho de som com função, rádio, CD, DVD e USB. | Foram criadas figuras corporais envoltas pelo elástico e movimentações pelo espaço da sala, resgatando uma ludicidade corporal que estava ausente nas cenas. |
| 25 de maio | Imagem fragmentada: narração improvisada de uma perda, uma despedida ou um sonho por um dos estudantes. No entorno do narrador, que está no escuro, alguns colegas manipulam a sua imagem usando lanternas para destacar pontos de foco do seu corpo ou do espaço. A seguir, utilizam folhas de isopor como suporte para receber a projeção de clipes de músicas. O objetivo da atividade é estabelecer enquadramentos diversos na fragmentação que a imagem oferece. | 1 caixa de som, 1 projetor, 1 notebook com acesso à Internet. | Os estudantes participaram da atividade que foi considerada desconhecida por eles. Manifestaram apreço pela música escolhida pela professora e também desenvolveram a mesma atividade utilizando clipes de sua escolha, disponíveis no <i>YouTube</i> . |

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



| | | | |
|---------------------|---|---|--|
| 03 de agosto | Preparação do fechamento da disciplina. Considerando os seis encontros que foram cancelados por conta de paralisações na escola ou nos serviços de merenda e alimentação escolar, bem como greves de ônibus, optou-se por trabalhar com a produção de vídeos depoimentos. A temática escolhida pelo grupo foi Sexualidade. Cada um preparou um personagem, escolhendo figurino, roteiro, locação e enquadramento para as imagens. Iniciou-se as gravações e todos participavam para compor o set. | <i>Smartphones</i> , microfone com fio, caixa de som, iluminação cênica e demais elementos como figurinos e acessórios do acervo da sala de Teatro. | Gravações das cenas com personagens criados: o jovem que engravidou várias namoradas, o portador de DST que desejava infectar muitas pessoas, o rapaz virgem, o rapaz que propunha formas alternativas de prevenção da natalidade, o sexólogo e o repórter que entrevistava a todos. |
| 10 de agosto | Registro individual sobre os resultados das experimentações cênicas até então trabalhadas, utilizando a plataforma <i>Moodle Colaboração</i> . Apreciação dos trabalhos desenvolvidos, que foram postados pela professora e por um dos integrantes do grupo nessa plataforma. | 6 computadores de mesa com acesso à Internet e cabo para baixar material dos <i>smartphones</i> . | Os estudantes manifestaram interesse em prosseguir aprimorando o uso do smartphone para a obtenção de imagens tanto ficcionais como documentais, manifestando o desejo de estender a experiência para outras áreas do conhecimento. |

Fonte: Autoria própria, 2017.

Essa disciplina eletiva tornou evidente que há necessidade de uma intervenção docente específica no que se refere ao reconhecimento de possibilidade de criação poética que vão além do mero registro em vídeo ou em áudio das produções realizadas em aula.

Considerações finais e perspectivas para futuras análises

A partir das experiências desenvolvidas no Colégio de Aplicação da UFRGS, foi possível constatar que noções até então acomodadas como estruturantes na definição de arte cênica podem expandir-se a partir da telemática. E, na sequência disso, promover condutas sociais diferenciadas dos sujeitos em relação a suas práticas artísticas.

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



A cibercultura desafia a escola a repensar as noções de corporeidade. A ação cênica que faz o corpo mover-se de maneira ampla ao ocupar e deslocar-se no espaço de convívio leva a questões recorrentes para a pedagogia das artes cênicas na escola: o que ensinar, como ensinar e quando ensinar. O espaço cênico dilatado através do uso do ciberespaço e o tempo relativizado pelo conceito de virtual propõe aos docentes um mergulho na cena artística contemporânea para investigar tais questionamentos.

A pedagogia das artes cênicas, presente nos documentos oficiais como disciplinas de oferta obrigatória na Educação Básica, imprime a necessidade em estabelecer programas de ensino, currículos e modalidades de avaliação específicas agregando a cibercultura como mais um elemento de atuação docente. Assim, ao tecer aproximações entre a arte que se processa dentro e fora da escola, contemplar os propósitos enunciados na definição de pedagogia das artes cênicas.

Referências

ANDRÉ, Carminda Mendes. **O teatro pós-dramático na escola**. 2007. 206 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-05062007-092024/pt-br.php>>. Acesso em: 09 mar. 2016.

DELEUZE, Gilles. **Post-scriptum sobre as sociedades de controle**: conversações. São Paulo: Ed. 34, 2010.

FAVERO, Rute Vera Maria. **A cultura dos usos das redes na academia**: um olhar de professores universitários, brasileiros e italianos, sobre o uso das mídias sociais na docência. 2016. 201f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001011730&loc=2017&l=147330b262a05a5b>>. Acesso em: 04 jun. 2017.

ISAACSSON, Marta. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem. **Artcultura**, Uberlândia, v. 23, n. 23, p. 7-22, jul./dez. 2011. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15120/8511>>. Acesso em: 03

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



mar. 2016.

LAPLANTINE, François. **Aprender antropologia**. São Paulo: Brasiliense, 2009.

LECOQ, Jacques. **O corpo poético**: uma pedagogia da criação teatral. São Paulo: SENAC: SESC, 2014.

LEMOIS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999. Disponível em: <https://mundonativodigital.files.wordpress.com/2016/03/cibercultura-pierre-levy.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2018.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996. Disponível em: <http://lelivros.space/book/download-cibercultura-pierre-levy-em-epub-mobi-e-pdf/>. Acesso em: 04 mai. 2017.

_____. A internet e a crise do sentido. In: PELLANDA, Nize; PELLANDA, Eduardo Campos (Org.). **Ciberespaço**: um hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 2000. p. 21-25.

OLIVEIRA, Fernanda Areias de; BIAZUS, Maria Cristina Vilanova; ISAACSSON, Marta. Projeções e corpos: intermedialidade potente na pedagogia do teatro. **Lamparina**: revista de ensino de teatro, Belo Horizonte, v. 2, n. 6, p. 23-38, 2015. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/lamparina/index.php/revista/article/view/99>>. Acesso em: 09 mar. 2016.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PBWIKI. Disponível em: <<http://aplicacaoaja.pbworks.com>>. Acesso em: 22 jul. 2017.

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

SANTOS, Vera Bertoni dos. **Léxico de pedagogia do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

Revista Cocar

Programa de Pós-Graduação em Educação
da Universidade do Estado do Pará



Sobre as Autoras

Lisinei Fatima Dieguez Rodrigues

Doutoranda em Artes Cênicas pelo Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas (PPGAC) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) desde 2015. Desenvolve pesquisa de Processos de Criação Cênicos sob a orientação da Prof^a. Dr. Marta Isaacsson. Mestra em Artes Cênicas pelo PPGAC-UFRGS, sobre transdisciplinaridade do teatro no Ensino Fundamental, orientada pela Prof^a Dr. Vera Lucia Bertoni dos Santos. Especialista em Educação de Jovens e Adultos (PROEJA), Bacharel em Artes Cênicas (Interpretação Teatral) e Licenciatura em Educação Artística (Artes Cênicas), todos pela UFRGS. É professora de Teatro no Colégio de Aplicação da UFRGS e desenvolve pesquisas sobre epistemologia das artes cênicas e cibercultura. *E-mail:* lisinei@cap.ufrgs.br

Marta Isaacsson de Souza e Silva

Professora titular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, onde atua no ensino da graduação e pós-graduação de Artes Cênicas. Sócia fundadora da Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação (ABRACE), tendo presidido a mesma entidade no período 2011-2012. Desde 2008, é bolsista produtividade de pesquisa CNPq, desenvolvendo atualmente, estudos no campo da Cena e Intermedialidade, voltados à questão da interferência da tecnologia de imagem nas artes cênicas. Sua formação de pós-graduação se fez inteiramente na Université de Paris III, com ênfase em Estudos Teatrais (1987-1991, bolsa CAPES), com Tese de doutorado dedicada à arte do ator. *E-mail:* marta.isaacsson@gmail.com

Recebido em: 26/12/2017

Aceito para publicação em: 20/01/2018