

## MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS: EXPERIÊNCIAS DE FORMAÇÃO NO CIBERESPAÇO E PROCESSOS CRIATIVOS EM ISOLAMENTO SOCIAL  
Florianópolis, v. 1, n. 24, p. 11 - 18, ago. 2021  
E - ISSN: 2595.0347

# Isolados, ma(i)s conectados

**Fabiana Lazzari**

Universidade de Brasília - UnB (Brasília, Brasil)

**Liliana Pérez Recio**

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC (Florianópolis, Brasil/Cuba)

**Paulo Balardim**

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC (Florianópolis, Brasil)



**Figura 1** – Fotomontagem elaborada pelos autores a partir de *prints* da tela de transmissão do evento ANIMA-UDESC (maio/2021)

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/2595034701242021011>

## Isolados, ma(i)s conectados

Fabiana Lazzari<sup>1</sup>Liliana Pérez Recio<sup>2</sup>Paulo Balardim<sup>3</sup>

**Resumo:** O texto apresenta a edição no. 24 da Móin-Móin - Revista de Estudos Sobre Teatro de Formas Animadas, com o tema Experiências de formação no ciberespaço e processos criativos em isolamento social. Para tanto, levanta as questões lançadas como provocação aos autores desta chamada e faz um breve relato da migração das atividades do Programa de Extensão Formação Profissional no Teatro Catarinense, no qual a edição da revista está inserida, para o modo virtual.

**Palavras-chave:** Revista Móin-Móin; formação; ciberespaço; processos criativos.

## Isolated but (more) connected

**Abstract:** The text presents issue no. 24 of Móin-Móin Magazine - Studies in The Arts of Puppetry, with the theme Training experiences in cyberspace and creative processes in social isolation. To do so, it raises the questions launched as a provocation to the authors of this call and gives a brief account of the migration of the activities of the Extension Program Professional Training in Santa Catarina's Theater, in which the edition of the journal is inserted, for the virtual mode.

**Keywords:** Revista Móin-Móin; training; cyberspace; creative processes.

---

<sup>1</sup> Professora Adjunta do Departamento de Artes Cênicas-CEN e do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas-PPGCEN, do Instituto de Artes-IdA, da Universidade de Brasília - UnB. Coordena o Projeto de Extensão de Ação Continuada LATA-Laboratório de Teatro de Formas Animadas e do Grupo de Pesquisa vinculado ao CNPq-LATA/UnB. Doutora e Mestre em Teatro pelo Programa de Pós-Graduação em Teatro-PPGT, da Universidade do Estado de Santa Catarina-UDESC. Licenciada em Educação Artística-Habilitação em Artes Cênicas (UDESC). Bacharel em Educação Física (UDESC). Atriz, Sombrista, Arte-educadora, Gestora e Produtora Cultural e fundadora da entreAberta Cia Teatral e do SKIA-Espaço da Sombra. (E-mail: [fabianalazzari@gmail.com](mailto:fabianalazzari@gmail.com) / ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2757-2087>)

<sup>2</sup> Diretora Teatral, atriz, Bacharel em Teatro pelo *Instituto Superior de Arte* (2000) de Havana, Cuba. Integrou o elenco do *Teatro Nacional de Guiñol* durante nove anos. Trabalhou como atriz no cinema, rádio e televisão em Cuba. Fundou *El Arca Teatro Museo de Títeres* (2010) em Havana. Em 2017 ingressou no Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC com doutorado em curso. (E-mail: [bastianybastiane@gmail.com](mailto:bastianybastiane@gmail.com) / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3768-9599>)

<sup>3</sup> Professor Associado na área de Prática Teatral-Teatro de Animação, no Departamento de Artes Cênicas e no Programa de Pós-Graduação em Teatro do Centro de Artes-CEART da Universidade do Estado de Santa Catarina-UDESC. Coordena o Programa de Extensão Formação Profissional no Teatro Catarinense. Pós-Doutorado em Teatro de Animação (Université Paul Valéry-Montpellier III), Doutor (PPGT/UDESC) e Mestre (PPGAC/UFRGS) em Artes Cênicas, Licenciado em Letras-Língua Portuguesa e Literatura Brasileira (ULBRA). (E-mail: [paulobalardim@gmail.com](mailto:paulobalardim@gmail.com) / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2586-2630>)

O crescimento do ciberespaço e o aprimoramento de técnicas que com ele se desenvolve já tem sido largamente discutido desde o final dos anos 1990, bem como os seus impactos na cultura e na sociedade, oriundos da ampliação de novas redes de comunicação. O filósofo Pierre Lévy já alertava que “(...) estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano” (LÉVY, 1999, p.10). Esse apelo à receptividade convoca ao reconhecimento das “mudanças qualitativas na ecologia dos signos” (idem, p.11) e conclama uma “perspectiva humanista” no desenvolvimento dessas tecnologias (ibidem). Lévy atentava que a atualização do ciberespaço ocorre pela participação do usuário. Dessa forma, podemos inferir que, assim como as novas tecnologias comunicacionais redimensionam a velocidade e a quantidade de informação disponível, a experiência do usuário remodela esse espaço de comunicação virtual segundo suas necessidades.

E, ao falar da experiência, não poderíamos deixar de referenciar a visão de outro grande pensador, John Dewey (2010), o qual reflete sobre a arte como partícipe da vida e como modo de expressão desta, estando, portanto, sujeita à constante adaptação às novas formas de sensibilidade que cada época se nos apresenta: “A obra de arte real é aquilo que o produto faz com e na experiência” (DEWEY, 2010, p.59). A arte, como “expressão” e representação de um mundo, passa pela percepção e imaginação do artista e daquele que observa a obra de arte. Por isso, a cada mudança de contexto, costumes, cultura ou construção de um novo modelo de realidade a partir de descobertas científicas ou catástrofes, a experiência vivenciada interfere no modo de pensar e produzir a arte e, conseqüentemente, faz pensar na maneira com a qual ela é tratada em espaços de formação.

Os acontecimentos mundiais do ano de 2020, em decorrência da crise sanitária causada pela propagação do COVID-19, alteraram o cotidiano da população. Em todos os continentes, o medo, a insegurança, o sentimento de solidão nos acompanharam (e ainda acompanham neste momento) na condição de isolamento social. Tivemos nossos hábitos radicalmente alterados e, para muitos, sobreviver passou a ser um desafio diário. A pandemia parece ter

amplificado a falta de igualdade social e, no que concerne à arte, vivemos uma situação na qual os artistas, impossibilitados de trabalhar e gerar renda, com nenhum ou pouco apoio do governo, tiveram os meios de produção de arte cerceados pelas quatro paredes de suas residências. Nessa nova situação, as formas artísticas e os seus espaços de estudo e apresentação precisaram se reinventar, estendendo a possibilidade de contato por meio do uso das redes de comunicação, de forma muito mais intensa do que se estava fazendo até então. A ocupação do ciberespaço e a tentativa de inserção da arte do teatro de animação nele foi acentuada e, nesse ponto, tanto as considerações de Lévy sob o espaço atualizado pelos usuários quanto o papel da experiência na obra artística, de Dewey, nos ajuda a compreender a investida em novos experimentos, muitos deles determinados pelas restrições vividas.

Se, por um lado, sofremos com a falta dos encontros presenciais, a reinvenção dos formatos de inúmeros eventos, por outro lado, possibilitou maior participação de um público pulverizado em variadas regiões, de forma virtual. A transmissão *online* de aulas, cursos, espetáculos, mostras e seminários, no teatro de animação, parecia algo tímido até o início da pandemia. E não que a tecnologia já não estivesse disponível, mas estávamos tão arraigados ao modo tradicional com o qual realizávamos esses eventos que protelamos a ampliação da acessibilidade nessas mídias.

Jorge Dubatti, um dos principais pensadores do teatro na América Latina nos apresenta reflexões sobre a dicotomia convívio/tecnovívio. O autor discute, em sua obra, o teatro como um acontecimento *convival*, uma das formas de cultura de convívio, “uma prática humana territorial de *encontro com o corpo presente*, no espaço físico, na presença física, na materialidade do espaço físico e com a materialidade do corpo físico vivo” (DUBATTI, 2020, p.14). Como exemplos dessa prática temos o jogo de futebol de campo, as aulas presenciais em sala de aula, os encontros com amigos, as reuniões em restaurantes e bares, os comícios políticos e as liturgias em igrejas. Ao mesmo tempo, Dubatti também reflete sobre a cultura *tecnovivial*, “que é a experiência humana à distância, sem a presença física na mesma territorialidade, que permite a subtração da presença do corpo vivo, e a substitui pela presença telemática ou a presença

virtual por intermediação tecnológica sem aproximação dos corpos” (ibidem). Como exemplos do *tecnovívio* temos o cinema, o rádio, a televisão, as redes sociais, as telecomunicações, etc.

Sobre cada uma dessas duas experiências, convívio e *tecnovívio*, uma em relação a outra, Dubatti (2020, p.23) alerta que “não são nem piores, nem melhores, são diferentes. Não são as mesmas em termos existenciais”. O que se faz notar é que essas diferenças ficaram ainda mais nítidas com as convivências tecnológicas durante esse período de isolamento social. A partir dessas coabitações forçadas no ciberespaço, no momento atual, Dubatti ainda traz algumas conclusões, entre elas a de que “a pandemia revelou o poder do convívio em nossas vidas e causou uma reavaliação consequente”, isto é, mostrou-nos que muitos de nós não percebíamos a relevância do convívio em nossas vidas. Dessa forma, ainda segundo ele, “descobrimos que o *tecnovívio* pode nos oferecer muitas experiências bonitas, mas não pode substituir as experiências que o convívio nos oferece”.

Para corroborar com esse ponto de vista, é interessante pensarmos no ANIMA UDESC - Seminário Internacional de Estudos sobre Teatro de Animação, ação realizada em conjunto com a Revista Móin-Móin e com o Grupo de Estudos em Teatro de Animação dentro do Programa de Extensão Formação Profissional no Teatro Catarinense. O evento, ocorrido entre 21 e 31 de maio de 2021, foi totalmente realizado e transmitido *online* em canal do *Youtube*<sup>4</sup>. Aberto e gratuito ao público em geral (e sem taxas de inscrição aos participantes), o ANIMA UDESC permitiu a participação de professores, estudantes e artistas de todo o Brasil e do exterior, sem as limitações que as despesas de um encontro presencial acarretariam<sup>5</sup>. Apesar desse benefício, poderíamos enumerar vários prejuízos que se somam à falta do contato físico entre os pesquisadores, impossibilitando práticas teatrais e conviviais que perpassam todos os sentidos. Mas, sem dúvida, podemos perceber, na transmissão e interatividade em rede,

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/c/AnimaUdesc/>

<sup>5</sup> Também cabe destacar o engajamento de inúmeros professores, acadêmicos e artistas por meio de participação voluntária: avaliadores, pareceristas, mediadores, comitê científico e tradutores. Normalmente, muito desses trabalhos deveriam ser pagos, mas o espírito colaborativo frente à proporção do caos que vivenciamos tornaram o evento possível.

a democratização e a desterritorialização do conhecimento de que nos fala Lévy, com a participação de um variado coletivo produzindo e compartilhando saberes no ambiente virtual.

Vale destacar que a realização de um seminário *online* como o ANIMA UDESC foi fruto de experiências que foram sendo acumuladas ao longo do percurso do Programa de Extensão, desde os primeiros seminários presenciais realizados em Jaraguá do Sul/SC até a incursão no uso de tecnologias para transmissão simultânea na internet.<sup>6</sup> Também, muito do ANIMA UDESC surge a partir da experiência vivenciada em outros eventos, tais com o Seminário Internacional de Teatro de Animação de Joinville e o II Poéticas Cênicas, que aconteceram no ano de 2020.

O contato com o público internacional em tempo real, por meio das transmissões *online* e da presença de participantes por *chat* e via plataformas para reuniões virtuais, aproximaram distâncias e modificou nosso modo de pensar os eventos daqui por diante. Esse novo alcance contribui para a difusão de saberes e para a horizontalização das relações entre a universidade e a comunidade, bem como colabora para a manutenção do compromisso com o acesso ao conhecimento, bases do Programa de Extensão em relação às dinâmicas entre ensino, pesquisa e extensão.

As experiências *online* têm perpassado cada vez mais a prática do Programa, de tal forma que, ao chegar no contexto de quarentena, o Grupo de Estudos funcionou de maneira remota, e com isto abriu vagas para participantes radicados em outros estados e no estrangeiro acompanharem aos encontros. O trabalho remoto do Grupo de Estudos também foi um espaço para conceber e pensar o ANIMA UDESC.<sup>7</sup> Tal como nas análises de Lévy, temos

---

<sup>6</sup> Essa construção paulatina de uma nova modalidade de evento ficou evidente em 2019, quando organizamos em Florianópolis, na UDESC, o 3º. Pro-vocação – Encontro Internacional sobre Formação no Teatro de Animação, em parceria com a Union Internationale de la Marionnette – UNIMA. Com a participação de 18 Universidades e Institutos de 4 regiões do Brasil e 17 países, “as conferências e os debates (...) foram disponibilizados gratuitamente no canal online do evento para futuras pesquisas, garantindo a democratização e acessibilidade do conteúdo teórico por meio da tradução simultânea em três idiomas (PT, EN, FR)”. (BALARDIM e OLIVEIRA, 2019, p.26). O 3º. Pro-vocação está disponível em: [https://www.youtube.com/channel/UCMSj-qN4RCICVYf\\_IP2zP8Q/videos](https://www.youtube.com/channel/UCMSj-qN4RCICVYf_IP2zP8Q/videos)

<sup>7</sup> A propósito, é necessário salientar o protagonismo dos estudantes como vanguarda na exploração e ocupação dos espaços virtuais, lugar no qual experimentam e reconhecem as plataformas e aplicativos mais eficientes para nossas condições de conectividade.

(paulatinamente) conseguido nos apropriar dos canais de comunicação, transformando assim nossas relações, as quais, ao mesmo tempo, influenciam na transformação dos processos criativos e de formação.

Nesta edição, objetivamos refletir coletivamente sobre os processos de ensino-aprendizagem e sobre as experiências artísticas realizadas em 2020/2021, as quais foram deslocadas para o ambiente virtual ou projetadas para nele existirem. Percebemos que a imprescindibilidade do uso do ciberespaço alimentou o debate sobre a migração do teatro de animação para o audiovisual como estratégia e resposta resiliente.

Em nossa chamada, conclamamos pesquisadores e artistas à refletirem sobre algumas problemáticas: O uso de plataformas virtuais e metodologias diferenciadas causaram profundas reflexões nos formadores/professores, estudantes e artistas de teatro de animação. Que vantagens ou desvantagens elas nos ofereceram ou podem oferecer? Que dificuldades apresentaram ou apresentam? Quais os aspectos positivos e negativos que a formação no ciberespaço demonstrou ou demonstra? De que forma e em que medida o uso de novas tecnologias pode impactar o ensino-aprendizagem em teatro de animação? Quais os desafios impostos? De que forma a distância e o isolamento foram relativizados por meio de encontros e mostras realizados virtualmente, ou pelos cursos de curta duração online e pelas aulas remotas? Em que e como o ciberespaço pode contribuir para o desenvolvimento da arte da animação? Quais os prejuízos? Existe ainda o preconceito? Em que aspectos essas práticas se distanciam da formação tradicional? O que podem conservar da tradição e como? Quais experiências foram realizadas no último ano e que resultados produziram? Houve alguma inovação ou remodelação significativa nos processos de ensino-aprendizagem ou apenas uma resistência contra os efeitos do isolamento social? Quais as perspectivas que os experimentos/processos criativos realizados em isolamento social apresentam ou podem apresentar para a arte da animação teatral? De que modo as experiências vividas poderão influenciar a formação e os processos criativos e as produções no futuro? O que será incorporado nos processos daqui para frente?

Em resposta à chamada, recebemos uma grande maioria de relatos, alguns deles apresentados durante o ANIMA UDESC 2021, e optamos por dar a esta edição essa característica, acreditando que as experiências dos autores colaboram na perspectiva de aprofundar a reflexão sobre as questões apontadas.

Os artigos recebidos gravitam sobre dois eixos fundamentais: o ensino do teatro de animação de forma remota e os processos criativos desafiados pela necessidade de apresentar nas plataformas virtuais. No primeiro eixo, formação, percebemos a resposta à crise, com a elaboração de meios para a realização da experiência de formação, ocupando espaços virtuais. No segundo eixo, processos criativos, ressaltamos os procedimentos dos artistas em distanciamento social, em meio à incertezas: a pesquisa, o aprendizado e manuseio de novas tecnologias para elaborar obras distintas daquilo que produziam até então, com ênfase na intersecção de linguagens.

Esperamos que os textos apresentados abram ao leitor novas indagações e problemáticas em diferentes perspectivas dentro da temática proposta.

### Referências

BALARDIM, Paulo; OLIVEIRA, Fabiana L. 3º. Pro-vocação: formação em Teatro de Animação na perspectiva da encenação e de processos criativos contemporâneos. In: **Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas** - Formação no Teatro de Animação contemporâneo: encenação e processos de criação. Ano 15, v. II, no. 21. Florianópolis: UDESC, 2019, p. 21-7.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DUBATTI, Jorge. Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. In: **Rebento**. São Paulo: jan-jun 2020.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.