


## Produzir e fruir imagens digitais: Um desafio pedagógico

Maria Lucia de Souza Barros Pupo

Para citar este artigo:

PUPPO, Maria Lucia de Souza Barros. Produzir e fruir imagens digitais: Um desafio pedagógico. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 2, n. 41, set. 2021.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/1414573102412021e0118>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



## Produzir e fruir imagens digitais: um desafio pedagógico

Maria Lucia de Souza Barros Pupo<sup>1</sup>

### Resumo

O artigo examina proposições de ensino das artes da cena para crianças e jovens em escolas mediante encontros virtuais, em razão da impossibilidade de aulas presenciais acarretada pela pandemia. São destacadas interessantes soluções inventadas por docentes no campo da representação, de jogos e performances. No entanto, problemas educacionais de caráter estrutural, assim como dificuldades de ordem material que atingem particularmente as camadas de menor renda constituem fortes obstáculos à efetividade desse ensino.

**Palavras-chave:** Interação. Aulas digitais. Jogos online. Mediação artística online. Ensino remoto.

## To produce and enjoy digital images: A pedagogical challenge

### Abstract

The article considers proposals for teaching children and adolescents theater arts in schools through virtual meetings, due to the impossibility of having on-site classes brought by the pandemic. It highlights interesting solutions devised by teachers in the field of acting games and performances. However, structural educational problems, as well as material difficulties that meet particularly the lower income classes, set up strong obstacles to the effectiveness of that practice.

**Keywords:** Interaction. Digital lessons. Online games. Artistic online mediation. Remote teaching.

## Producir y disfrutar imágenes digitales: Un desafío pedagógico

### Resumen


El artículo examina propuestas de enseñanza de las artes de la escena para niños y jóvenes en escuelas a través de encuentros virtuales, en razón de la imposibilidad de clases presenciales provocada por la pandemia. Interesantes soluciones inventadas por los profesores en el campo de la representación, los juegos y las performances son resaltadas. Sin embargo, problemas educacionales de carácter estructural, así como dificultades materiales que afectan particularmente a los estratos de menores ingresos, constituyen fuertes obstáculos para la efectividad de esta enseñanza.

**Palabras clave:** Interacción. Clases digitales. Juegos en línea. Mediación artística en línea. Enseñanza a distancia.

---

<sup>1</sup> Pós-doutorado em Tétuan, Marrocos. Doutorado em Études Théâtrales - Université de Paris III (Sorbonne-Nouvelle). Mestrado em Artes pela Universidade de São Paulo (USP). Graduação (ECA/USP). Professora titular da Universidade de São Paulo, atuando na área de Licenciatura em Artes Cênicas quanto no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. Bolsista de Produtividade CNPq nível 1C. [malupu2013@gmail.com](mailto:malupu2013@gmail.com)

 <http://lattes.cnpq.br/9292277008640466>

 <https://orcid.org/0000-0002-2903-1615>



Podemos continuar a usar os termos “teatro” ou “artes da cena” para designar manifestações veiculadas mediante meios digitais? A pergunta, que ainda não quer calar e não tem resposta definitiva, continua gerando debates. Como sabemos, no início da pandemia o tema suscitou polêmicas inflamadas, mas pouco a pouco as manifestações em questão se impuseram, se diversificaram e aí estão, presentes, continuando a nos interpelar, mesmo que sua definição permaneça imprecisa.

Impelidos pela impossibilidade de contato físico em tempos da peste na qual continuamos imersos, artistas e professores rapidamente recorreram aos meios digitais para dar continuidade à sua atuação. Hoje, ao olhar para março de 2020 quando tudo começou, a impressão é a de termos vivido um laborioso processo de aprendizagem, que cobre desde o uso das ferramentas digitais propriamente dito, até a reflexão sobre o sentido daquilo que temos realizado em meio a tantas incertezas e ameaças de toda ordem.

As relações entre o teatro e o cinema há muito conhecem interseções marcantes que causam impacto nos espectadores. Criado em 1920, *O gabinete do Dr. Caligari*<sup>2</sup>, filme mudo de Robert Wiene surpreende o público ao assumir plenamente as premissas do expressionismo quando cria espacialidades com ambientes deformados, ângulos e sombras pronunciadas, inspirados em telões teatrais. Em 1976, Fellini filma seu *Casanova* integralmente em estúdio e remete o espectador ao teatro ao criar a famosa cena do mar representado por um plástico. Lars Von Trier designa ruas e habitações de *Dogville* (2003), a cidade retratada em seu filme, através de sinalizações no solo como uma planta baixa, remetendo ao jogo de faz-de-conta infantil e solicitando o espectador a completar com sua imaginação pessoal aquilo que é revelado pela tela.

Já no sentido inverso, é interessante imaginar a surpresa causada pela inserção de sequências cinematográficas nos espetáculos de Erwin Piscator na Alemanha a partir dos anos 1920. Criador do teatro documentário, Piscator mescla o cinema aos acontecimentos cênicos, buscando lançar luzes sobre questões econômicas e sociais, denunciando e demonstrando assim circunstâncias

---

<sup>2</sup> Acesso em: jul. 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=yQn1j34-f4A>



apresentadas em cena.

Dois dentre os inúmeros acontecimentos teatrais recentes que causaram incômodo e desestabilizaram espectadores, por se situarem na contramão daquilo que considerávamos inerente ao teatro, podem ser lembrados. Em *Stiferts Dinge* trazido pela Mostra Internacional de Teatro, a MITsp em 2015, Heiner Goebbels apresenta uma instalação teatral em forma de maquinaria deslizante sobre trilhos, com água e cinco pianos que tocam sozinhos em cena, sem qualquer presença humana. Os diretores libaneses Rabih Mroué e Lina Saneh, em *33 rounds per minute and then some* (Magris, Picon-Vallin, 2019) trazem à tona a presença ausente de um personagem artista que se suicidara, através dos aparelhos que lhe pertenciam. Celular, computador, páginas de *facebook* continuam a ecoar em seu quarto e é apenas através desses objetos que somos informados sobre o personagem.

Até há pouco considerado como incontornável à cena, a presença de alguém agindo diante de alguém assistindo é assim colocada em xeque. Estamos nos referindo a profundas fissuras que levam a transformações radicais de definições consagradas, dando origem não raro a manifestações de desconforto por parte do espectador. A co-presença entre quem faz e quem assiste deixa de ser elemento constitutivo da cena; algo parece estar radicalmente fora de lugar.

“Isso não é teatro, pois não há presença corporal, não há interação direta entre artistas e plateia” dizem muitos, reivindicando uma pretensa essência do fenômeno teatral. Já outros questionam a necessidade da presença física simultânea no mesmo tempo e lugar como requisito para as formas híbridas que vêm se disseminando entre teatro, vídeo e cinema. Não resta dúvida, porém, de que a pandemia acelerou e intensificou transformações que já vinham sendo nitidamente apontadas antes da sua eclosão.

A questão que nos colocamos aqui não diz respeito à elucidação da nomenclatura do fenômeno ao qual estamos assistindo. Teatro digital? Vídeo teatro? Performance digitalizada? Mais do que alimentar polêmicas desse gênero, o que nos interessa é examinar soluções que vêm sendo formuladas no Ensino Básico e no Ensino Médio em escolas públicas e privadas na cidade de São Paulo



tendo em vista assegurar processos de ensino-aprendizagem de teatro em modalidades online. Na direção oposta a um estudo exaustivo, o recorte proposto diz respeito a observações oriundas de situações de estágio obrigatório vivenciadas por estudantes universitários em formação na Licenciatura em Artes Cênicas, sob nossa orientação. Amplamente discutido em sala de aula e, em alguns casos transformado em objeto de trabalhos de conclusão de curso, o acompanhamento desses processos em diferentes instituições escolares do estado, tanto públicas quanto privadas, se constitui um fértil campo de reflexão acerca do tema.

No princípio era o caos, poderíamos dizer. Logo após o enfrentamento da perplexidade inicial diante de uma situação que duraria apenas algumas semanas, segundo muitos afirmavam, começaram a circular vídeos a partir de corralidades diversas. Artistas isolados em casa, dançando, tocando instrumentos ou cantando sob a batuta de um coreógrafo ou músico responsável pela edição do conjunto, deram origem a tocantes manifestações que realizavam, através da virtualidade das telas, o ato prodigioso ao qual tão cedo não teríamos acesso: estar juntos.

Nós, docentes universitários que sistematicamente nos opúnhamos à formação de docentes de artes cênicas à distância - já há muito disseminada em algumas regiões do país - nos vimos diante de situação inédita: examinar junto aos estudantes de licenciatura experiências teatrais online vividas por crianças e jovens dentro de instituições de ensino. Começaram a se evidenciar assim as tão conhecidas dificuldades inerentes ao novo contexto, que ampliaram com a potência de uma lupa inédita as dolorosas desigualdades que constituem nossa sociedade.

Muito tem se falado desde então sobre as carências materiais que dificultam ou impossibilitam até hoje o ensino remoto. A ausência ou a precariedade da conexão internet, celulares com capacidade insuficiente, carência de computador nas residências e mesmo ausência de local apropriado para participar das aulas são apenas alguns exemplos já reiteradamente demonstrados no tocante ao sistema de ensino como um todo, mas especialmente em meios de baixa renda. Pouco se tem abordado no entanto, a precariedade da situação dos docentes que, diante de dificuldades materiais similares, precisaram, de um dia para o outro, encontrar modos de superá-las, enquanto eram levados a reinventar suas



intervenções, agora necessariamente propostas em modo remoto.

Uma primeira tendência comum consistiu na gravação de aulas de teatro ou de artes pelos docentes, a serem visualizadas pelas crianças e jovens em casa. As tarefas nelas propostas deveriam ser realizadas individualmente e depois mostradas por ocasião de encontros online entre docentes e alunos. Rapidamente, no entanto, se verificou que o procedimento deixava a desejar em função da ausência de interação com o professor.

A separação aluno /professor, já dada pelo compartilhamento da tela torna-se ainda mais radical na medida em que é também diverso o tempo vivido por um e outro. Conscientes da lacuna provocada pela ausência do olhar do docente, assim como pela ausência da instância do coletivo dos colegas, os alunos não se viam em condições de realizar sozinhos as tarefas sugeridas, o que implicaria um grau de autonomia ainda não conquistado por eles.

Passar tarefas como criar uma cena de um minuto consigo mesmo como protagonista, inventar uma história e gravá-la, desenhar personagens de uma futura cena careciam de sentido, não apenas pela manipulação ainda incipiente dos recursos por muitas crianças e jovens, mas principalmente pela ausência de relação com o professor e com os colegas. Qual sentido poderia ser encontrado na realização solitária de uma ficção sem endereçamento imediato? Por que realizá-la? E para quem?

A gravação das aulas passou então a ser gradativamente abandonada e substituída por outros procedimentos em que a interação no aqui-agora constituísse o eixo das preocupações. O compartilhamento simultâneo das atividades – jogos, improvisações, performances – com espectadores passa assim gradativamente a conquistar lugar central nas aulas remotas.

Os problemas apontados no entanto, não foram e nem poderiam ser superados. O fato de ser necessário pedir ajuda aos pais em determinadas circunstâncias – e isso em qualquer área do currículo – constitui sempre faca de dois gumes. Se por um lado essa ajuda pode ser oportuna e oferecida com tato, ela pode também agravar quadros problemáticos de relação familiar, multiplicando tensões e impasses. Observamos que há muitos casos de incômodo



provocado pela aparição inadvertida de um morador da residência durante a aula, ou de vergonha do aluno surpreendido pelos pais ao viver um papel em interação com a tela por exemplo. No caso de jovens do Ensino Médio, a proximidade do vestibular acentua a proeminência das matérias ditas “importantes”, levando a uma acentuada ausência dos alunos nas atividades artísticas. O que já era frágil se fragiliza ainda mais.

Uma série de obstáculos deve ser cotidianamente contornada para se levar a cabo a minimização de danos pretendida com o ensino remoto das artes da cena, nas esferas pública e privada. Para aqueles alunos que não chegaram a conhecer o trabalho presencial anteriormente à pandemia, as dificuldades são ainda maiores e o acolhimento do professor passa a ser especialmente relevante, o que se verifica aliás em todos os níveis de ensino, inclusive o universitário. Conexões interrompidas, som quase inaudível, fechamento da câmera e do microfone como recursos usados pelos alunos para se furtar ao jogo, são situações recorrentes. Instruções de jogo que demandam sustentação no tempo ou pausas, se tornam inviáveis em razão da natureza dos meios virtuais, fortes indutores da fugacidade e fragmentação que tendem a impregnar as cenas.

Na ótica de Jorge Dubatti, filósofo argentino conhecido pela criação da “Escola do Espectador” inicialmente em Buenos Aires e agora disseminada em vários países, salienta em suas publicações (Dubatti 2015, 2016) a dimensão do convívio inerente ao fato teatral, em oposição àquilo que ele nomeia tecnovívio. Pelo termo ele entende a mediação tecnológica que permite o estabelecimento de vínculos desterritorializados com as artes da cena. Se no Brasil de hoje o tecnovívio ganha força pelos motivos que conhecemos, desde antes da pandemia Dubatti defendia a ideia de que convívio e tecnovívio não competem entre si, nem muito menos se substituem; são dimensões diversas. Esse mesmo tecnovívio que era uma opção possível entre outras, se manifesta hoje como única saída para as artes da cena em nossa circunstância de isolamento compulsório.

Esse é o fio condutor que nos leva ao exame de determinadas aulas online observadas pelos estudantes universitários tendo em vista a formação em licenciatura em Artes Cênicas, entre 2020 e 2021. Independentemente do nome que se queira dar às atividades, procuramos partir daquilo que constitui sua



materialidade incontornável: estamos abordando imagens, tanto aquelas produzidas quanto aquelas fruídas por crianças e jovens em instituições de ensino públicas e particulares, e é nesse terreno que passamos portanto a adentrar.

Chama atenção a frequência de propostas envolvendo a animação de objetos; utensílios de cozinha, objetos domésticos variados se fazem presentes em situações com crianças. Criação de narrativas a partir da exploração de sonoridades, telejornais fictícios, criação de telenovela em que a dramaturgia constitui a preocupação principal também vêm se fazendo presentes. Quase sempre em registro de paródia, essas iniciativas engendram um desejável diálogo crítico com a mídia, fonte de inegável interesse entre jovens e crianças.

Outra modalidade sujeita a múltiplas variações é o chamado jogo de detetive, adaptado a partir de conhecidos jogos de salão. Em duas salas da plataforma *Zoom* reúnem-se dois grupos: o dos detetives e o de outros personagens. Uma mesma história é narrada a ambos, sendo que os detetives só ficam cientes de uma parte dela. Há um assassinato, conhecido pelo grupo dos personagens, convidados a uma caracterização através de figurino, maquiagem ou ambos. Uma vez todos reunidos numa mesma sala, os detetives passam ao interrogatório, enquanto os demais personagens procuram ficar atentos aos depoimentos dos parceiros, enquanto procuram não se incriminar.

Um detalhe interessante merece ser destacado. Assim como o uso do chat é amplamente incentivado em acontecimentos online, tendo em vista alimentar a desejada interação entre os componentes do público e entre esses e a equipe artística, nas aulas observadas muitas vezes ele também se constitui um recurso apreciado. Legitimado pela natureza da própria mídia, o *chat* por vezes torna públicas conversas que caberiam no âmbito privado, tal qual os bilhetinhos nos quais comentávamos atitudes de colegas na escola. Em muitas ocasiões contudo, servem a propósitos mais legítimos, tais como veicular sugestões de jogadores pontualmente na situação de espectadores a colegas em cena, comentar e avaliar realizações de parceiros, fazer associações e assim por diante. Observa-se que multiplicar razões e modalidades de aprofundar a interação consiste uma atitude bastante frutífera. Reitera-se a relevância de iniciativas do docente no sentido de incentivar um uso do chat que o torne instrumento coletivo de aprendizagem, ao





invés de depósito de comentários individuais.

Do mesmo modo, é interessante pensar em cuidado semelhante no tocante ao próprio uso da câmera do celular. Se no cotidiano ela é sobretudo empregada para registrar a auto-imagem ou situações em torno de quem a utiliza, cabe ao docente abrir perspectivas em relação a enquadramentos de outros ambientes, à exploração de outros temas, à busca de relações entre imagens recortadas do mundo que nos cerca.

Em uma de nossas aulas na universidade recebemos a Profa. Sílvia de Paula, mestre em Artes Cênicas pela ECA-USP e docente do Teatro Escola Macunaíma, instituição voltada para a formação de atores. Reconhecida por sua competência na coordenação de jogos teatrais e improvisações de caráter lúdico inclusive remotas, Sílvia nos propôs uma sessão de jogos online. Instruções precisas, familiaridade com os meios digitais e entusiasmo marcaram a sequência por nós experimentada. Lançamos flechas “*zip/zap*” uns para os outros na tela com diferentes sons, ritmos e intensidades, enquanto ríamos do nosso ocasional desajeitamento. Em pé, cada um de nós dançava no lugar a partir de uma música de fundo; a um sinal, a música cessava e deveríamos nos imobilizar em posição com os pés fora do chão. Quem ficasse por último deveria iniciar uma história a ser completada pelo último da rodada seguinte, história essa a ser improvisada na sequência. O jogo da “Batatinha frita” deu margem a uma interessante dinâmica. Cada um de nós, de costas para a tela do computador, ao sinal dado por outro jogador - “Batatinha frita 1, 2, 3” - deveria virar-se e deslocar-se em câmera lentíssima em direção à tela. Ao chegar, vedaria a câmera encobrindo-a com a mão, o que evidenciaria ter atingido seu objetivo. Sequência lúdica adaptada dos primeiros encontros habitualmente coordenados com alunos do Teatro Escola Macunaíma, a proposta aprofunda a capacidade de concentração, ativa a prontidão e a disponibilidade de movimentação, engendrando um vivo estado de descontração, similar àquele experimentado presencialmente. Respiração ofegante e nítida euforia marcam a mudança de nosso estado entre o início e o final do encontro.

O Instituto Movimentarte é uma instituição voltada para a educação de jovens com Síndrome de Down, na qual atividades artísticas são oferecidas de modo



cuidadoso e diversificado. No complexo contexto pandêmico, os professores Leonardo Cortez e Nina Ramos, formados em Artes Cênicas criaram com os jovens uma série de filmes curtos denominada "Movimentarte Festival Cinema Mudo"<sup>3</sup> que acabou fazendo parte do Festival Sem Barreira 2020. Nesses filmes feitos portanto nos padrões de movimento do cinema mudo, com diálogos e comentários exibidos em legendas delimitadas por retângulos, os jovens atores, agrupados em pares, vivem climas cômicos permeados por surpresas, desencontros e também finais felizes. Em comum, os filmes contêm um achado. Apesar de mostrarem situações de interação entre os protagonistas, eles foram gravados na casa de cada um deles e a edição meticulosa cria a ilusão de que estão de fato no mesmo cômodo ou em cômodos vizinhos. Objetos passados ou jogados entre os personagens, troca artilosa de olhares, precisão dos gestos asseguram uma contiguidade virtual que ocorre apenas na tela. A montagem mais uma vez é consagrada como operação central do processo de criação cinematográfica e o grau da elaboração gestual das cenas dá conta da consciência desse processo por parte dos jovens atores. A distância propiciou uma inédita e exitosa experiência aos docentes e alunos.

Outro exemplo significativo provém de uma das aulas de Paulo Gyrcis, docente no Colégio Singular ABC, dirigida a alunos de cerca de nove anos. Após ter solicitado na aula anterior que as crianças viessem caracterizadas com fantasia ou elemento de figurino de um super herói, o professor constata que nem toda a turma havia atendido ao seu pedido. Ao abordar a dificuldade junto aos alunos, recebe deles mesmos a sugestão que acaba sendo adotada pelo conjunto: "quem não está com figurino vai ser o personagem em apuros a ser salvo pelo super-herói". Acordo efetivado, uma das crianças é convidada a mostrar quem é o seu super-herói e suas habilidades extraordinárias. Ao fazê-lo, simultaneamente o rosto do professor se imobiliza em uma expressão de surpresa e assim permanece paralisado alguns segundos. Surpresos e atônitos com a interrupção, os alunos comentam entre si: "o professor caiu", "a internet parou", "como vamos fazer?". A estagiária logo começa a pensar em um fio condutor para assumir a continuidade da aula. Uma das meninas apresenta-se como "Super Galática Estrela" e faz um

---

<sup>3</sup>Acesso em: jun. de 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=22XoCZ9MuBI>



gesto mostrando que havia imobilizado o professor com seu “super raio congelante”. Paulo sai da imobilidade, evidenciando que se tratara de um jogo. A garota continua e mostra que possui também um “super raio de fogo” que restitui a vida a corpos inanimados por ela mesma. O jogo continua e se desenvolve, envolvendo o grupo. A passagem dá conta do clima peculiar que atravessa o encontro; alunos e professor em pleno fluxo de ludicidade jogam uns com os outros e diante de todos. Movimento, envolvimento alegre e cumplicidade são as marcas da aula remota.

Há outra faceta das artes da cena, pouco presente nas escolas brasileiras que gostaríamos de abordar aqui. Trata-se da leitura e fruição da obra, dimensão capital do trabalho pedagógico, que pouca atenção costuma merecer nos ambientes escolares. Complementar à esfera do fazer, a fruição implica familiaridade e aprendizagem, pois, como lembra Patrice Pavis, “o acesso a uma obra artística, a uma prática cultural não é nem fácil, nem natural, nem automático, nem universal” (Pavis 2017, p. 191).

Louise Chagas Loeser de Carvalho, estudante universitária, desenvolveu como estagiária intensa atuação junto à Profa. Adriana Oliveira docente da Escola de Aplicação da Faculdade de Educação da USP, sobretudo junto aos últimos anos do Fundamental II e ao Ensino Médio. Ao longo de sólida parceria em torno da mediação teatral, ambas se voltaram para processos de leitura e apreciação de obras de teatro em sistema remoto, assim como de obras cinematográficas. A perspectiva da mediação, é bom lembrar, diz respeito à intervenção de indivíduos ou instâncias tendo em vista uma apropriação aprofundada da obra pelo espectador. Não se trata de explicar a criação artística, mas sim de alimentar a sua leitura e fruição mediante o estabelecimento de relações pessoais com ela.

Se processos nesse sentido eram usuais na Escola de Aplicação, em 2020 seria a primeira vez que eles se dariam a partir do tecnovívio conceituado por Dubatti. Diante de tamanho desafio, a dupla Adriana e Louise permaneceu com a intenção de ampliar repertórios dos alunos, alargando as referências nas quais estão imersos, mas desta vez numa ótica que associaria a pesquisa ao ensino. Seria necessário investigar a possibilidade e o interesse de mediações efetuadas nessas condições inéditas. As obras seriam todas apreciadas remotamente, o que



consistia o grande diferencial em relação a ocasiões anteriores.

Naquele momento já estavam disponíveis nos meios digitais, visitas virtuais a museus e exposições com significativo potencial para expandir os horizontes do espectador interessado. No entanto, esse mesmo espectador precisaria ir em busca do site para mergulhar no universo em questão e, detalhe significativo, provavelmente o faria sozinho. No caso que estamos abordando, a dinâmica visada é de outra natureza.

A fruição do filme ou espetáculo aconteceria de modo coletivo, com troca de leituras e impressões sobre a obra, ocasionando afetação mútua entre os alunos. *Prints* de tela, *trailers* de filmes, trechos em vídeo eram apresentados logo de início, instigando os alunos, mediante diálogos, a inferir o teor da obra. Como veremos, um recurso perpassou as diferentes modalidades de mediação experimentadas: conexões entre a obra e situações já vividas ou observadas pelos alunos foram amplamente solicitadas.

*Este lado para cima* (2010) da Brava Companhia deu margem à exploração do gênero épico e do teatro épico em particular. O recurso da quebra da quarta parede foi experimentado através de cortes em improvisações, provocados por sinal emitido pelos próprios colegas para ocorresse uma interrupção no fluxo da ficção e os atores envolvidos encontrassem um modo de se dirigir ao público. O ato de assistir a *Terror e miséria no terceiro Milênio* (2019) do Núcleo Bartolomeu de Depoimentos e a *Galileu Galilei* (2016) dirigido por Cibele Forjaz trouxe elementos para ampliar a compreensão das premissas e intenções do teatro épico. Elementos comuns às encenações foram salientados, assim como o emprego da música em encenações épicas. Dessas abordagens surgiu uma tarefa nada usual proposta aos alunos: compor uma canção que atuasse como recurso narrativo para uma encenação abordando tema atual.

O filme *Noviembre* (2003), de Acheró Mañas levanta questões acerca da função da arte e gira em torno de um grupo de teatro que apresenta suas performances e números circenses na rua, o que remeteu diretamente os alunos da Escola de Aplicação ao universo da *Commedia Dell'Arte*, apropriado por eles no ano anterior. Considerações sobre a performance levaram à realização de uma

cena de teatro invisível realizado de modo propositadamente oculto pela professora da turma, Adriana, provocando inegável impacto. Convidados a planejar ações performáticas a serem realizadas nas ruas quando isso fosse viável, os jovens escolheram preferencialmente dois temas, o racismo contra os negros e o comprometimento da relação entre o ser humano e a natureza.

*Animais noturnos* (2016), filme de Tom Ford deu margem a uma fecunda análise sobre a tessitura entre os planos do real e da ficção, tratados com alto grau de ambiguidade ao longo da obra. Construída “em abismo”, ele associa a ficção que emoldura a trama à ficção presente em um romance, proporcionando abertura para diferentes níveis de leitura nos quais a subjetividade dos espectadores é intensamente convocada. Entre as propostas encaminhadas, os alunos deveriam criar uma ficção a partir de experiência pessoal significativa, tal qual faz o protagonista do filme.

A alternância entre as análises das obras em conjunto e a elaboração subjetiva de percepções, consistiu, como se pode observar, o eixo das mediações. A fruição das obras foi enriquecida pelo exame da sua filiação a diferentes modos de conceber a arte. Uma vez estabelecidos vínculos com as obras através do contínuo movimento entre as artes cênicas e a imagem digitalizada, o seu legado ganha novos sentidos ao passar pelo crivo dos jovens, que o renovam e atualizam segundo suas expectativas, experiências e visões de mundo.

Seria certamente pretencioso tentar avaliar o alcance de tais vivências entre os alunos. Talvez só bem mais tarde esse alcance possa ser evidenciado, como acontece seguidamente em processos educacionais. Por ora podemos afirmar que os dispositivos, jogos e práticas propostos eram específicos às realizações artísticas fruídas e que os processos remotos de mediação se constituíram em espaços viáveis para a articulação sempre delicada entre pontos de vista coletivos e pessoais.

Verificou-se no entanto elevada ocorrência de ausências, apesar da curiosidade manifesta dos alunos. Nem sempre os encontros ocorriam sem percalços; câmeras fechadas, microfones emudecidos davam conta de flagrantes hesitações no que tange à exposição pessoal. Entre as razões que poderiam



explicar esse fato, algumas hipóteses vêm à tona: menor importância atribuída à apreciação das obras dentro do já pouco valorizado campo do estudo das artes; receio de gravações não autorizadas pelos colegas; focalização direta sobre a própria imagem amplificada pela câmera; desconforto diante da possibilidade de ser surpreendido por pessoas da família, são algumas delas.

Com o avanço – lento - da vacinação, mas ainda em um terreno repleto de incertezas sanitárias, algumas escolas vêm oferecendo a combinação de aulas presenciais com outras online, o dito ensino híbrido. Não se trata de alternância entre as modalidades, mas de concomitância; parte da turma acompanha a aula presencialmente, enquanto outra parte participa da aula de modo remoto, em suas casas, por meio de computadores ou celulares.

O depoimento de um professor de Artes no Ensino Fundamental I de uma escola particular no interior do Estado de São Paulo ilustra a absoluta precariedade de tal “solução”. Várias são as razões que explicam sua insatisfação:

Primeiro, pela dificuldade de interação entre os espaços presencial e virtual. Ainda que me esforce grandemente para que os alunos estabeleçam alguma relação entre si, para que minha própria atenção para com uma turma não se sobressaia à outra, parece ser uma tarefa quase fadada ao fracasso. Segundo, porque cada classe tem uma configuração distinta dessa divisão: algumas com muitos alunos online e poucos de modo presencial, outras onde ocorre o contrário. E em cada um desses casos o desenvolvimento da aula caminha completamente diferente. As crianças querem trocar material, querem se abraçar, querem brincar juntas e a todo momento é preciso lembrar-lhes que por enquanto isso não é possível. Em terceiro lugar, porque penso que a natureza de uma aula de teatro implica a relação, a interação, o estar juntos, criando e fruindo coletivamente. Não se trata de uma aula expositiva, na qual eu falo e os alunos assistem, mas de um espaço em que eles podem e devem agir e falar, experimentar seus corpos e suas vozes num processo de invenção. Administrar tudo isso tem sido uma tarefa difícil e exaustiva.

Ao longo da aula esse docente está sozinho, sem contar com o apoio de qualquer outro profissional com quem possa dividir essa complexidade de atribuições. O modo de operar em pauta foi imposto pela direção, sem qualquer consulta ou discussão com os docentes. O resultado de tais medidas é a precarização incontestável das condições do trabalho educacional, o que direta ou indiretamente acarreta grande dificuldade de instauração de processos



significativos de aprendizagem por parte das crianças e pré-adolescentes. Diante de tal contexto a atuação do docente parece se assemelhar ao trabalho de Sísifo.

Dentro do possível, dedico o máximo de energia para que algo aconteça nessas aulas, para que, minimamente, os dois grupos de alunos experienciem alguma prática criativa com seu corpo e com sua voz e se relacionem de algum modo. Há encontros em que isso acontece, mas é preciso diminuir (ou não ter) expectativas, entender a conjuntura e resistir a ela também. Porque todo esse processo exaure as forças, e a sensação de não dar conta, o medo de estar negligenciando algum aluno sempre aparece.

Diante da urgência à qual foram confrontados, docentes do Ensino Fundamental e Médio das redes pública e particular, rapidamente, tateando, experimentando soluções, inventaram modos de substituir a co-presença entre eles e os alunos pela presença remota. Desenvolve-se assim um vasto campo de possibilidades para as artes da cena, ainda preche de outras invenções possíveis, um sucedâneo da convivência interdita.

Detivemo-nos assim na produção e fruição de imagens, que, sob variadas denominações vêm ocorrendo nas aulas online. Por um lado, apareceram exemplos interessantes de situações de jogo com a tela nas quais os recursos do meio utilizado são incorporados à perspectiva lúdica. Iniciativas desse porte podem dar origem a férteis processos em que a criação de ficção e os modos de efetivá-la sejam trazidos à baila. Por outro lado, é patente o quanto disfunções de há muito presentes no sistema educacional e o descaso com a escolaridade sobretudo na rede pública, voltada para camadas menos privilegiadas da população, escancaram mais ainda as precárias condições do exercício profissional da docência.

Multiplicar e aprofundar interações entre os alunos e também entre eles e o professor parece ser uma das principais metas de um ensino das artes cênicas baseado na redução de danos. Essa ótica tem estado presente em iniciativas promissoras tanto no campo da representação, quanto do jogo ou da performance. Mas ela revela ao mesmo tempo seus limites na dificuldade de adesão de boa parte dos alunos, sobretudo os jovens, em razão dos vários motivos já citados.

No decorrer das aulas, ou melhor dos encontros observados, acompanhamos



instruções férteis que, à semelhança do que ocorre na cena online em geral, propiciam invenções incessantes que enriquecem nossa arte. Descobrimos que estar presente no aqui-agora continua sendo primordial, seja em carne e osso, seja pela tela. Do ponto de vista do docente, nenhum planejamento prévio, por mais cuidadoso que seja, substitui a atenção concentrada a cada instante tendo em vista tirar partido e aprofundar cada momento de experimentação.

Sim, é importante estarmos abertos a essas mutações, é necessário refletir sobre elas e sobre o seu significado no mundo atual. O outro lado da moeda, igualmente eloquente, não deixa de ser totalmente previsível: nunca em nosso percurso pessoal a presença concreta de outros corpos, seu volume, seu calor, seus odores foi tão valorizada.

## Referências

CARVALHO, Louise Loeser de. *Mediação em artes cênicas na pandemia: desafios e possibilidades para a geração de impactos formativos durante o distanciamento social*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

DUBATTI, Jorge. Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. In: *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, Caldas/Colombia, 9, 44-54, 2015.

DUBATTI, Jorge. *O teatro dos mortos: Introdução a uma filosofia do teatro*. São Paulo: Edições Sesc, 2016.

MAGRIS, Erica, PICON-VALLIN, Béatrice. *Les théâtres documentaires*. Montpellier: Deuxième Époque, 2019.

PAVIS, Patrice. *Dicionário da Performance e do Teatro Contemporâneo*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2017.

Recebido em: 15/06/2021  
Aprovado em: 18/08/2021