

O ENSINO DE TEATRO E AS NOVAS TECNOLOGIAS: Possibilidades metodológicas a partir da cena intermedial

*THE TEACHING OF THEATRE AND NEW
TECHNOLOGIES: Methodological possibilities of
the intermediate scene*

José Flávio Gonçalves da Fonseca¹

<https://orcid.org/0000-0001-7631-2607>

Recebido: 30/04/2023

Aprovado: 30/06/2023

Publicado: 31/12/2023

DOI: 10.5965/235809252712023e4437

RESUMO

O texto discute possibilidades metodológicas que podem surgir a partir da relação entre Teatro e as novas tecnologias, em meio a experimentação a partir de pressupostos da cena intermedial, tendo como pano de fundo o atual cotidiano escolar formado pela geração de nativos digitais cujo o contato com dispositivos de tecnologia digital é cada vez maior.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Teatro; Novas tecnologias; Cena Intermedial

ABSTRACT

The text discusses methodological possibilities that may arise from the relationship between theater and new technologies, through experimentation from the assumptions of the intermedial scene, against the backdrop of the current school routine formed by the generation of digital natives whose contact with digital technology devices is increasing.

KEYWORDS: Theater Teaching; New Technologies; Intermedia Scene

1. Professor adjunto do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Amapá - UNIFAP. Tem doutorado em Artes pela Universidade Federal do Pará - UFPA, é mestre em Artes e graduado em Teatro pela Universidade Federal do Ceará - UFC. É professor permanente do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Maranhão - PPGAC/UFMA, líder do grupo de pesquisa Laboratório Nômade, UNIFAP/CNPq e artista da OFICARTE Teatro e Cia., da cidade de Russas-CE, desde o ano 2000. Atualmente é Coordenador Interinstitucional do Curso de Pós-graduação em Acessibilidade Cultural - Rede Interuniversitária de Acessibilidade Cultural - Polo Região Norte -UNIFAP/UFRJ/UNB/UFRN/UFRGS. É autor do livro *Poéticas Nômades: pesquisa criação na cena expandida e intermedial* (2022) e organizou, junto com Emerson de Paula o *livro Acessibilidade Cultural no Amapá I* (2021) e junto com Emerson de Paula e Márcia Pelaes o *livro Acessibilidade Cultural no Amapá II* (2022).

O ENSINO DE TEATRO E AS NOVAS TECNOLOGIAS: possibilidades metodológicas a partir da cena intermedial

Vivemos em um momento histórico de crescentes transformações. Na espiral da história da humanidade, estas mudanças sempre se fizeram presentes, contudo, no momento atual em que vivemos essas transformações se dão cada vez mais rápido. O tempo parece passar cada vez mais acelerado e a influência que essa rapidez causa no comportamento das pessoas é cada vez maior.

A eletrônica e a computação, antes vistos como campos de conhecimento extremamente técnicos, tornam-se aos poucos elementos do cotidiano e a tecnologia deixa de ser um conhecimento restrito a poucos - aqueles tecnicamente iniciados - e passa a ser um conhecimento acessível à maioria das pessoas.

Nos vemos atravessados por uma infinidade de aparelhos, dispositivos, interfaces, sensores, caminhando assim para uma aproximação cada vez mais estreita com o maquínico, sintoma próprio das modificações culturais e sociais advindas do contato cada vez maior entre humanos e máquinas, desde as mudanças ocasionadas a partir do que consideramos como revolução industrial.

Desde o século XVIII, passamos por um processo gradativo de substituição dos modos de fabricação, que foi responsável por grandes transformações sociais e econômicas, uma vez que possibilitou a implementação da mecanização dos processos industriais. No final do século XIX e início do século XX, com o advento da Indústria 2.0, tem-se o aprimoramento de tecnologias e pesquisas científicas, com destaque nesse período para a passagem do uso da energia à vapor para a elétrica.

José Flávio Gonçalves da Fonseca

A partir da década de 1970, os processos digitais passam a figurar no cenário industrial, impulsionando a chamada Indústria 3.0. Numa verdadeira revolução digital, os processos analógicos deram lugar ao processamento e ao armazenamento de informações por meio digital, proporcionando um avanço significativo, principalmente nos meios de comunicação, por meio da internet e da telefonia móvel.

Atualmente vivemos em meio à conceitos como *computação em nuvem*, *inteligência artificial (AI)*, *internet das coisas (IoT)*, *realidade virtual (VR)*, *realidade aumentada (AR)*, *metaverso*, entre tantos outros, em um panorama histórico de estreitamento cada vez maior das relações entre seres humanos e máquina, o que se configura como sendo a quarta etapa da revolução industrial ou, em outros termos, Indústria 4.0.

No campo cultural, convencionou-se a ideia de que estamos imersos em uma Cibercultura ou Cultura Digital. Lúcia Santaella (2008), aponta que este momento, enquanto o mais recente na história cultural, se caracteriza, dentre outros aspectos, por um crescimento exponencial de equipamentos e dispositivos; isto ocasionou um fenômeno de hibridização das mensagens, de variedade e mistura de mídias, bem como o avanço dos processos de reprodutibilidade dessas mídias, cada vez mais rápidas e eficientes. Nesse sentido, os próprios conteúdos passaram de um regime de consumo em massa para um consumo individualizado.

Neste contexto da Cibercultura, começamos a identificar o aparecimento, a partir da década de 1990, dos *Nativos Digitais*, termo apresentado por Marc Prensky (2001) que diz respeito àqueles sujeitos que, nascidos a partir dos anos de 1990, tiveram contato direto com processos oriundos das tecnologias digitais, diferentemente das gerações anteriores, que tiveram que se adaptar à medida em que as novas tecnologias foram sendo inseridas no cotidiano, sendo assim denominados, em contraponto, como *Imigrantes Digitais*.

José Flávio Gonçalves da Fonseca

A partir da presença cada vez maior das novas tecnologias no nosso cotidiano, diversos setores da vida humana sofreram alterações que buscam se adaptar a essa nova geração de sujeitos nativos digitais. A Arte em seu vasto campo de saberes, também sofre influência dessa presença cada vez maior das novas tecnologias na vida cotidiana e o teatro, enquanto linguagem específica, incorpora nas suas práticas o uso de dispositivos como potencializadores da criação e dos processos de ensino-aprendizagem, uma vez que “pensar uma pedagogia do teatro que não dialogue com a materialidade digital em que os escolares, nativos digitais, estão submersos, também é negar um teatro potente de seu tempo” (OLIVEIRA, 2016, p. 20).

Portanto, cada vez mais as práticas pedagógicas em teatro se reinventam à medida que são convocadas a dialogar com o universo dos nativos digitais. Dentro do ensino formal de Arte, independentemente da linguagem, o uso da tecnologia já estava presente nos textos dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e se manteve, com as devidas alterações, na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Mesmo que ainda não sanados alguns impasses acerca da implementação BNCC, a partir do ano de 2017, no que diz respeito a abordagem dada à prática do ensino de Artes, esse documento se configura, institucionalmente, como referencial para que professores da educação básica possam desenvolver seus processos de ensino-aprendizagem.

Os PCN, que anteriormente eram utilizados como principal referencial para o ensino de Artes, foram progressivamente a ser substituídos pela BNCC. Com questões próprias, os dois documentos aqui citados, possuem distinções no que se refere às suas destinações, sendo, portanto, os PCN de natureza sugestiva e a BNCC de natureza normativa.

José Flávio Gonçalves da Fonseca

Além de suas destinações, esses documentos possuem algumas outras diferenciações. Rosa Iavelberg, ao analisar a passagem dos PCN para a BNCC como referencial para o ensino, especificamente no âmbito da área de Artes, observa que “o que foi preservado ou derivado dos PCN na BNCC, demarcando *continuidades*, e o que foi inovado e abandonado na Base em relação às concepções dos Parâmetros, indicando *descontinuidades*” (IAVELBERG, 2018, p. 74).

Nesse sentido, enquanto que nos PCN a Arte era apresentada como área de conhecimento, com documento próprio, na BNCC ela é tratada como componente da área de linguagens, com uma perda significativa no quantitativo de páginas dedicadas à área, que nos PCN representavam uma maior variação.

A discrepância apresentada entre Arte e, por exemplo, Língua Portuguesa, dentro da área de linguagens, é avaliada por Iavelberg (2018) como:

Um caráter instrumental no texto da BNCC: a preocupação em atender ao mercado de trabalho e aos interesses do capital através de uma formação orientada a ele e à expansão de consumidores. Assim, é eclipsada a formação em Arte que promove um sujeito sensível e crítico, com possibilidade de participação artística e cultural na sociedade. (IAVELBERG, 2018, p.76)

Nesse sentido, as questões da tecnologia presente nesses dois documentos se diferenciam em suas abordagens. Nos PCN, o texto sobre tecnologia possui a seguinte redação:

É indiscutível a necessidade crescente do uso de computadores pelos alunos como instrumento de aprendizagem escolar, para que possam estar atualizados em relação às novas tecnologias da informação e se instrumentalizarem para as demandas sociais presentes e futuras. (BRASIL, 1997, p. 96)

Enquanto que na BNCC está descrito o seguinte:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2017, p. 09)

Mesmo que apontadas algumas descontinuidades na transição dos PCN para a BNCC, é possível identificar que no âmbito da relação com as novas tecnologias nos processos de ensino-aprendizagem, houve uma mudança significativa na recomendação do uso desses recursos, passando de um caráter instrumental, que tinha como foco o preparo para o enfrentamento de demandas sociais por meio do uso dos aparatos tecnológicos, para uma relação que transita entre os aspectos não somente de utilização, mas também de compreensão e criação.

Nesse sentido, podemos vislumbrar uma virada de chave no âmbito do uso das novas tecnologias nos processos de ensino-aprendizagem que contempla outras dimensões para além da instrumentalização. O uso da tecnologia se mostra, portanto, como processo de construção de subjetividades por meio do contato dos sujeitos no processo de ensino-aprendizagem com a materialidade técnica dos aparatos tecnológicos.

Nessa perspectiva, na busca por uma aproximação maior com a nova geração de nativos digitais, cada vez mais caminhamos para inserção nas práticas pedagógicas em Arte de objetos técnicos que potencializem o processo de ensino-aprendizagem, por meio da operação, experimentação e criação.

Assim, ao pensarmos o uso da tecnologia, nos processos de ensino-aprendizagem em arte, no âmbito da linguagem do

José Flávio Gonçalves da Fonseca

Teatro, podemos nos remeter aos pressupostos do que nomeamos como cena intermedial, que segundo Fernanda Areias de Oliveira, Marta Isaacsson e Maria Cristina Biasuz (2017), trata-se da prática teatral, que ocorre nas "relações criadas a partir das correlações entre mídias, surgindo desses vínculos variadas possibilidades de efeitos estéticos" (OLIVEIRA; ISAACSSON;BIASUZ, 2017, p. 602).

Este conceito vem sendo utilizado por alguns professores e pesquisadores para elaboração de propostas pedagógicas que tensionam teatro e novas tecnologias, com ênfase no uso de dispositivos e interfaces de manipulação de imagens como potencializadores de experiências estéticas.

A professora Fernanda Areias de Oliveira apresenta relevante contribuição para o uso dos efeitos da cena intermedial no âmbito da prática docente em teatro. A pesquisadora investigou a apropriação dos efeitos intermediais do vídeo no contexto de aulas de teatro na educação formal, propondo, com isso, possibilidades metodológicas a partir da utilização de softwares de edição e projeção de vídeos durante as aulas da disciplina de Arte.

Segundo a autora, a inserção dessas novas práticas em sala de aula, no contexto do ensino de teatro na disciplina de Arte, está associada a:

(...) como a tecnologia pode gerar efeitos intermediais, distanciando-nos de seu aspecto utilitarista e nos aproximando de seu perfil propositor de novas estéticas. Neste sentido, não nos interessa habilitar professores de teatro no uso de máquinas, câmeras e softwares, mas estimular os mesmos em uma postura pedagogicamente criativa, capaz de agregar a seus planejamentos escolares, conteúdos associados ao efeitos intermedias gerados pelo vídeo e por isso atravessado por esse

José Flávio Gonçalves da Fonseca

maquinário, mas não em função dele. Mais do que inserir a “técnica” nas aulas de teatro, é preciso estimular o professor a pensar também a partir dela, uma vez que a mesma é constituinte do ambiente sócio cultural de seus alunos. (OLIVEIRA, 2014, p. 5)

A citação acima dialoga com a proposta de uso da tecnologia que está presente no texto da BNCC, que extrapola o aspecto meramente instrumental, trazendo para a prática em sala de aula os recursos tecnológicos como elementos de mediação da criação estética. Temos, portanto, além de uma proposta de trabalho que dialoga com o contexto dos estudantes, oriundos da geração de nativos digitais, um potencial incentivo à uma abordagem crítica acerca do uso da tecnologia, onde o estímulo à experimentação de processos criativos advindos dela se faz presente.

O trabalho realizado pela professora Fernanda Areias de Oliveira, apesar de não ser o único, se mostra como importante referencial para o uso dos pressupostos da cena intermedial no âmbito do ensino e aprendizagem em Teatro. Durante o processo de sua pesquisa de doutorado, ela desenvolveu uma série de experimentações a partir da realização de cursos de extensão voltados para estudantes das licenciaturas em Teatro nas Universidades Federais do Rio Grande do Sul e do Maranhão, que atuavam nos Programas Interdisciplinares de Iniciação à Docência – PIBID dos referidos cursos de graduação.

Essas investigações realizadas na UFRGS e na UFMA, na ocasião da pesquisa de doutorado acima citada, possibilitaram posteriormente a proposição de uma disciplina dentro do currículo do Curso de Licenciatura em Teatro da UFMA denominada Laboratório de Arte, Tecnologia e Educação, componente curricular obrigatório, que tem como foco a relação entre o ensino de Teatro e os aspectos da Cena Intermedial nos contextos formativos das Licenciaturas em Teatro no Brasil.

José Flávio Gonçalves da Fonseca

Destacamos a importância destas ações desenvolvidas, uma vez que se deram em caráter intervencionista, propondo novas possibilidades metodológicas a partir da experimentação prática dos efeitos intermediais realizada por professores de Teatro em formação, mas que estavam atuando no contexto escolar, por meio das ações do PIBID.

Outra pesquisa que se destaca na perspectiva da relação entre cena intermedial e a pedagogia do Teatro é a que foi realizada por Lisinei Fátima Dieguez Rodrigues (2020), processo esse que também se deu enquanto investigação de doutoramento. A pesquisadora buscou a construção da experiência teatral a partir da exploração de dispositivos tecnológicos no contexto da educação básica e teve como impulso a constatação de que a manipulação de conteúdos textuais, sonoros e de imagem feita pelos estudantes com uso de recursos tecnológicos poderia ser introduzida nas aulas de teatro ministradas no colégio de aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Foram desenvolvidos durante a pesquisa duas práticas pedagógicas que foram realizadas ao longo do ano de 2016, no colégio de aplicação citado anteriormente, que exploraram dentre outros conteúdos, na primeira, o uso do vídeo e sua relação com a cena, tendo como resultado a elaboração de produtos híbridos, como videodepoimentos e vídoperformances, e na segunda, a produção de presença por meio do uso dos recursos de vídeo, bem como a construção dramatúrgica a partir de textos digitais, como postagens em redes sociais.

É interessante ressaltar que o trabalho desenvolvido por Lisinei Fátima Dieguez Rodrigues (2020), esteve ancorado no uso de dispositivos e ferramentas do cotidiano dos estudantes, como é o caso das mídias digitais. Nesse sentido, desconstrói-se a ideia de que uma iniciativa que permeia o uso da tecnologia em sala de aula exige um ambiente repleto de equipamentos cuja manipulação não é de conhecimento, nem dos professores, nem dos estudantes.

José Flávio Gonçalves da Fonseca

O acesso cada vez mais facilitado de dispositivos e plataformas digitais pela população permite que a tecnologia deixe de ser vista, no contexto da sala de aula, como um recurso de uso complexo, que exige conhecimento técnico não compartilhado por todos e passe a figurar como um elemento cotidiano capaz de impulsionar a criatividade de docentes e discentes.

Fernanda Areias de Oliveira nos fala que:

Interessa pensar como a tecnologia pode gerar efeitos intermediais, distanciando-nos de seu aspecto utilitarista e nos aproximando de seu perfil propositor de novas estéticas. Neste sentido, não nos interessa habilitar professores de teatro no uso de máquinas, câmeras e softwares, mas estimular os mesmos em uma postura pedagogicamente criativa, capaz de agregar a seus planejamentos escolares, conteúdos associados aos efeitos intermedias gerados pelo vídeo e por isso atravessado por esse maquinário, mas não em função dele. Mais do que inserir a “técnica” nas aulas de teatro, é preciso estimular o professor a pensar também a partir dela, uma vez que a mesma é constituinte do ambiente sócio cultural de seus alunos. (OLIVEIRA, 2014, p.05)

No norte do Brasil, o grupo de pesquisa do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Amapá, o Laboratório Nômade (LABORANO), também vem investigando as possibilidades pedagógicas em meio a utilização dos pressupostos da cena intermedial. O grupo já desenvolveu alguns projetos de pesquisa e extensão que buscaram elaborar abordagens metodológicas pautadas no uso de recursos de tecnologia para a realização de aulas de teatro, tanto dentro, como fora do contexto da educação básica. O grupo de pesquisa também realizou intervenções junto ao PIBID.

José Flávio Gonçalves da Fonseca

Em 2019, por meio de uma ação de extensão, foi realizada a oficina “O ator e as imagens técnicas”, ministrada na Escola Estadual Maria do Carmo Viana dos Anjos, na cidade de Macapá, Estado do Amapá. A oficina, buscou aplicar junto a uma turma mista de estudantes de diferentes anos do ensino fundamental II e do ensino médio, exercícios teatrais criados a partir dos estudos realizados pelo grupo de pesquisa, tendo como foco a utilização de imagens técnicas como elemento central da criação.

Assim como na experiência do Colégio de Aplicação da UFRGS relatada anteriormente, na oficina realizada em Macapá, foram utilizados dispositivos do cotidiano escolar como celulares, notebooks e projetores.

Uma das questões abordadas foi a relação corpo/câmera – utilizou-se a câmera dos celulares dos próprios estudantes para realização das práticas. Inicialmente foi proposto a investigação acerca do olhar através da câmera/tela do celular, onde os estudantes transitavam pela sala alternando o olhar entre o “olho nu” e o através da câmera.

Essa experimentação de “troca de olhares” foi realizada livremente, como forma de aquecimento tanto corporal como visual, uma vez que durante a oficina as imagens técnicas – aquelas geradas a partir de um objeto técnico – passaram a ser a matéria prima para a criação.

Outra proposição apresentada à turma foi o jogo entre imagens previamente capturadas, colocadas em relação com os corpos dos estudantes, gerando, com isso, a reflexão acerca da compreensão sobre a ideia de virtualidade, tão presente no vocabulário do cotidiano da Cibercultura, mas que muitas vezes é interpretada erroneamente como sendo um contraponto do real.

José Flávio Gonçalves da Fonseca

Nesse sentido, o virtual não se configura como uma dimensão oposta à realidade, mas como aponta Pierre Levy (2007), se dá enquanto uma problematização do real. Nessa perspectiva, a proposta convidava os estudantes a problematizar sua própria realidade, a partir da experiência gerada em meio às imagens técnicas e seus corpos. Como desdobramento dessa experiência entre corpo e imagens técnicas, foi realizada uma última experimentação, que buscou a elaboração de narrativas construídas por meio da transposição das imagens em texto e do texto para novas imagens.

As experiências apresentadas acima demonstram um crescente número de professores e pesquisadores que estão se dedicando à investigação de como os efeitos estéticos gerados pela cena intermedial podem gerar potentes propostas metodológicas, a partir da interseção entre Arte e Tecnologia, em meio a um ambiente escolar cada vez mais atravessado por dispositivos de tecnologia digital.

Tais propostas buscam inserir nas práticas pedagógicas em Teatro, em meio aos discursos contemporâneos, o jogo entre a materialidade dos corpos dos estudantes e a materialidade digital, tão presente na vida cotidiana dos mesmos. Assim, professores e pesquisadores do campo da pedagogia do Teatro incorporam neste vasto campo de conhecimento, novas possibilidades para a criação, sem com isso negar a potência inventiva propiciada pelos processos de ensino-aprendizagem em arte.

José Flávio Gonçalves da Fonseca

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte, Ensino de primeira à quarta série, Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Governo Federal. Base Nacional Comum Curricular: Fundamentos Pedagógicos e Estrutura Geral da BNCC: versão 3, Brasília, 2017.

IABELBERG, Rosa. A Base Nacional Curricular Comum e a formação dos professores de Arte. *Revista Horizontes*, v. 36, n. 1, p. 74-84, jan./abr. 2018

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34, 2007

OLIVEIRA, Fernanda Areias; ISAACSSON, Marta; BIASUZ, Maria Cristina. Presença Diluída em Rouge Mékong: uma proposição para a cena intermedial. *Rev. Bras. Estud. Presença*, Porto Alegre, v. 7, n. 3, p. 601-625, set. /dez. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266069774>

OLIVEIRA, Fernanda Areias. *Estética Digital no Teatro Contemporâneo: apropriações do efeito intermedial na formação de professores de teatro*. 8º Congresso da Abrace – Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas. Belo Horizonte, 2014

_____. *Pedagogia do teatro contemporâneo: apropriações da cena intermedial na formação de docentes de teatro*. Tese de Doutorado do Programa de Pós-graduação em Informática na Educação – UFRGS. Porto Alegre, 2016.

PRENSKY, Marc. “Digital Natives, Digital Immigrants Part 1”, *On the Horizon*, Vol. 9 Iss: 5, pp.1 – 6, 2001.

O ENSINO DE TEATRO E AS NOVAS TECNOLOGIAS: possibilidades metodológicas a partir da cena intermedial

José Flávio Gonçalves da Fonseca

RODRIGUES, Lisinei Fátima Dieguez. A construção da experiência teatral na educação básica pela exploração de dispositivos tecnológicos. Tese de Doutorado do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas – UFRGS. Porto Alegre, 2020.

SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à Cibercultura. São Paulo: Paulus, 2008.