

A utilização da tecnologia no desenvolvimento das habilidades artísticas inerentes ao ator-cantor-bailarino no Teatro Musical em tempos de isolamento social

TIAGO ELIAS MUNDIM

■ 624

Tiago Elias Mundim é Pós-Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPG-CEN) da Universidade de Brasília (UnB) nos anos de 2019 e 2020. É bolsista do Programa Nacional de Pós Doutorado/Capes (PNPD/CAPES) e atualmente exerce a docência no Departamento de Artes Cênicas (CEN) da UnB como Pesquisador Colaborador nas áreas de Interpretação e Voz, dando continuidade à sua pesquisa do doutorado sobre o ensino, aprendizagem e desenvolvimento das habilidades de atuação, canto e dança do performer contemporâneo. Concluiu o Doutorado em Arte Contemporânea pelo PPG-Arte da UnB em 2018, tendo realizado um período sanduiche na *Royal Central School of Speech and Drama (RCSSD) - University of London*.

Afiliação: Universidade de Brasília - UnB

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0586365487485364>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3079-6671>

■ RESUMO

A partir da relação do uso da tecnologia com o treinamento do ator-cantor-bailarino de teatro musical, o presente trabalho se propõe a gerar reflexões a respeito da utilização desses aparatos tecnológicos no desenvolvimento das habilidades artísticas desses profissionais e do quanto este uso tem influenciado as relações de ensino e aprendizagem na contemporaneidade, especialmente ampliado em decorrência do isolamento social provocado pela pandemia da doença COVID-19 no ano de 2020. Será realizada uma correlação tanto da área da educação a partir das reflexões de Pierre Lévy, quanto da área do teatro no que diz respeito ao uso das tecnologias, partindo do pensamento de Hans-Thies Lehmann e contextualizando com outras áreas da arte e da educação contemporâneas a esses intérpretes. O recorte da pesquisa será a partir de observação do uso desses aparatos tecnológicos nos treinamentos de performers no Brasil, mais especificamente dos atores-cantores-bailarinos de Brasília, São Paulo e Rio de Janeiro que aprimoram o desenvolvimento de suas habilidades de interpretação, canto e dança voltadas para a vertente do teatro musical nacional.

625 ■

■ PALAVRAS-CHAVE

Ator-cantor-bailarino. Teatro Musical. Treinamento. Tecnologia. Isolamento Social.

■ ABSTRACT

Based on the relationship between the use of technology and the actor-singer-dancer training in musical theatre, the present work proposes to generate discussion regarding the use of those technological devices in the development of the artistic skills of those professionals and how much this usage has influenced the relations of teaching and learning processes in contemporary times, especially expanded due to the social isolation caused by the pandemic of the COVID-19 disease in the year 2020. A correlation will be made both in the area of education based on the reflections of Pierre Lévy, and in the area of theatre with regard to the use of technologies, based on the thought of Hans-Thies Lehmann and contextualizing with other art and education areas contemporaries to these interpreters. The focus of the research will be based on the observation of the use of these technological devices in the performers training in Brazil, more specifically of the actors-singers-dancers from Brasília, São Paulo and Rio de Janeiro who improve the development of their acting, singing and dancing skills geared towards the national musical theatre.

■ KEYWORDS

Actor-Singer-Dancer. Musical theatre. Training. Technology. Social Isolation.

1. Introdução

O ano de 2020 foi marcado pelo início da pandemia da COVID-19, uma doença provocada pelo Sars-CoV-2, um vírus da família coronavírus que causam infecções respiratórias. Até o momento da escrita deste artigo (cinco meses após os primeiros casos), o vírus já havia contaminado quase oito milhões de pessoas no mundo inteiro, levando à morte mais de quatrocentos e cinquenta mil desses contaminados¹. O alerta da Organização Mundial da Saúde (OMS) sobre o alto contágio da doença e seus respectivos casos críticos que necessitam de internação em unidades de terapia intensiva, levou à indicação para que os países acometidos pela pandemia aplicassem medidas de isolamento social como fator para tentar diminuir a curva de contágio, uma vez que ainda não se tem uma vacina para combater o vírus e os sistemas de saúde poderiam entrar em colapso por não conseguir atender a um grande número de contaminados ao mesmo tempo.

Não me estenderei acerca das características da pandemia e dos efeitos do vírus nos corpos contaminados, uma vez que foge da minha área de pesquisa. Concentrarei neste artigo no foco às consequências sociais decorrentes do obrigatório isolamento social que determinou o fechamento de escolas, cursos, universidades e qualquer evento que possa gerar aglomerações de pessoas, a fim de diminuir a curva de contágio do vírus. Mais especificamente, discorrerei sobre suas consequências com relação às aulas de teatro, de canto e de dança atreladas ao ator-cantor-bailarino contemporâneo e as soluções encontradas pelas escolas para minimizar os impactos do isolamento, através do uso das tecnologias digitais à distância nesse processo de ensino e aprendizagem do performer contemporâneo - tema levantado em minha tese de doutorado em 2018².

Com o decreto de fechamento das escolas, universidades e comércios, os centros de treinamento de teatro musical, de dança, de canto e de teatro se viram obrigados a fechar as portas. E para contornar a situação, muitos deles decidiram continuar suas atividades de forma remota, se utilizando de aplicativos de videoconferência para suas respectivas aulas *online*. O mais interessante é que, mesmo não se utilizando de aplicativos próprios para esse fim - como eu sugiro em minha tese -, essas aulas têm sido efetivas e têm suprido às necessidades e expectativas tanto dos alunos quanto dos professores que continuaram suas aulas. O número de alunos que se mantiveram matriculados e continuaram com as aulas online nos cursos de teatro musical e canto do Empório Cultural³ e nas aulas de dança da Ritmos⁴ em Brasília foi quase de cem por cento. Bem como o *feedback* positivos de pais, alunos e professores acerca dessa solução para a continuidade das aulas que, mesmo não sendo em um cenário ideal em que as aulas *online* tivessem sido programadas como um complemento das aulas presenciais, acabaram sendo uma solução efetiva para a continuidade das atividades.

Uma vez que as aulas presenciais de teatro, de canto e de dança possuem

¹Fonte: <https://www.worldometers.info/coronavirus/> - acesso em junho de 2020.

²A tese intitulada *A utilização de tecnologias em processos de aprendizagem, treinamento e performance do ator-cantor-bailarino de Teatro Musical* trata justamente dos aparatos tecnológicos como ferramentas de apoio ao performer contemporâneo no desenvolvimento de suas habilidades de interpretação, canto e dança, tanto de forma presencial quanto *online* (síncrona ou assincronamente).

³Fonte: <http://emporiocultural.net.br/> - acesso em abril de 2020.

⁴Fonte: <http://academiaritmos.com.br/> - acesso em abril de 2020.

outra dinâmica de contato, relação e criação de atmosferas que são *sine qua non* à atividade cênica e que as aulas virtuais ainda não suprem, em minha tese falo sobre como essas tecnologias podem servir para uma ampliação do treinamento do ator-cantor-bailarino contemporâneo e até para uma melhoria no aprendizado de certos elementos técnicos das habilidades de canto, dança e interpretação, mas que de forma alguma serviriam de substitutos definitivos da modalidade presencial (MUNDIM, 2018). Como a utilização das tecnologias disponíveis aconteceram de uma forma não planejada para solucionar uma situação emergencial criada por um fator externo que determinou o isolamento das pessoas no mundo inteiro, creio que é o momento para retomar a discussão acerca da relação das tecnologias com o ensino e aprendizado das habilidades artísticas do ator-cantor-bailarino contemporâneo. Além disso, levantar a questão de como podemos discutir e criar novas possibilidades de canais de conexão *online* entre alunos e professores que possam complementar de fato o treinamento destes alunos quando for decretado o fim do isolamento social.

Acredito que estamos vivenciando uma pequena experimentação dos benefícios que as aulas virtuais estão trazendo na continuidade do treinamento e aprendizagem das habilidades de canto, dança e atuação em um momento de imposta restrição de contato presencial. A partir disso, temos a oportunidade de analisar com mais calma e planejamento como essas tecnologias podem de fato se tornar ferramentas complementares nos estudos e treinamentos de habilidades do performer contemporâneo.

627 ■

2. Contextualização da pesquisa

Retomo a discussão apresentada em minha tese de doutorado fazendo um breve levantamento do princípio da associação entre tecnologia, arte e educação, apresentando a citação de Arantes (2005):

Difícil saber, contudo, o início exato da utilização da informática no campo da arte. Mas, de acordo com alguns historiadores, a utilização de computadores em arte parece datar já de meados do século passado. Durante os anos de Guerra Fria houve um grande avanço na área tecnológica, principalmente nas áreas de pesquisa e desenvolvimento de computador. O primeiro computador eletrônico, o ENIAC (computador e integrador numérico eletrônico), foi desenvolvido por Mauchly e Eckert na Universidade de Pensilvânia, com o patrocínio do exército norte-americano, em 1946, e, a partir dos anos 1950, recursos informáticos para a produção, manipulação e exibição da imagem já estavam disponíveis. Os primeiros trabalhos artísticos em computador eram desenvolvidos através de algoritmos, ou melhor, através de um conjunto de regras de operação executáveis e calculadas pelo computador, obedecendo ao princípio permutacional (p. 55).

No início da minha pesquisa, foram acessados diversos materiais sobre as vanguardas históricas e sobre o uso das tecnologias ao longo da história do teatro,

o que foi de extrema relevância e possibilitou uma ampliação e contextualização histórica da pesquisa que desenvolvi ao longo de minha formação. Ao estudar esta relação das artes cênicas e da tecnologia no decorrer da história, um tema que ajudou a direcionar parte da pesquisa - com relação ao uso dos aparatos tecnológicos nos resultados estéticos teatrais - foi a respeito da definição do que seria contemporaneidade. Esta análise sobre o que é contemporâneo levou ao questionamento tanto de como as tecnologias estão sendo aplicadas nos espetáculos teatrais quanto de como os aparatos tecnológicos foram utilizados ao longo da história das artes cênicas no ensino e aprendizagem dos artistas contemporâneos a eles. Segundo o filósofo italiano Giorgio Agamben:

Pertence verdadeiramente ao seu tempo, é verdadeiramente contemporâneo, aquele que não coincide perfeitamente com este, nem está adequado às suas pretensões e é, portanto, nesse sentido, inatual; mas, exatamente por isso, exatamente através desse deslocamento e desse anacronismo, ele é capaz, mais do que os outros, de perceber e aprender o seu tempo. [...] Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela (2009, p. 58-59).

■ 628

Como disse Agamben (2009), o artista contemporâneo é aquele que olha além do que está acontecendo em seu tempo, olha para o que está no escuro da atualidade, olha para o que está à frente. E utilizar a tecnologia para renovar e transformar o teatro que está sendo feito, buscando por algo além do que já é comumente realizado, é algo que se propaga até os tempos atuais entre os artistas – em especial os profissionais da performance e os da dança contemporânea –, cujas obras normalmente são apresentadas para uma pequena parcela da população brasileira que têm acesso a essas vertentes teatrais.

Se considerarmos que apenas 31% da população brasileira tem o hábito de ir ao teatro (IBGE, 2019), reduz-se ainda mais esse percentual quando falamos de modalidades artísticas ainda mais específicas quanto a arte pós-dramática. Assim, neste trabalho serão consideradas como contemporâneas essas tentativas de transformação dos espetáculos teatrais e do treinamento do ator-cantor-bailarino pelo uso das tecnologias, nesse processo de incessante busca por estar pensando além do que tem sido realizado nos tempos atuais e que possa ser de fato melhor planejado o seu uso, para não precisarmos improvisar com *softwares* que não foram projetados para aulas de teatro, canto e dança - como aconteceu no início da pandemia da COVID-19.

Relacionando ainda com o pensamento de que o teatro, além de ser esse retrato contemporâneo de enxergar além de seu próprio tempo, busca também a criação de uma ilusão da realidade para levar o público a outros “lugares” e a novas “sensações” e “experimentações”, ao dialogar com o texto do crítico e professor de teatro alemão Hans-Thies Lehmann, iniciei uma reflexão acerca das diferenças entre a utilização dos aparatos tecnológicos *high-tech* em comparação a

outros elementos do teatro que, segundo Lehmann, também já estariam a serviço de uma ilusão inerente ao teatro desde sua origem:

Imparcialmente, pode-se constatar que o teatro sempre foi também técnica e tecnologia. [...] Desde a *mechané* antiga até o teatro *high-tech* contemporâneo, o prazer no teatro sempre significou também prazer com uma mecânica, satisfação com o que dá certo, com a precisão maquinal. Desde sempre houve um aparato que simula a realidade com auxílio da técnica não só do ator, mas também do maquinário teatral. [...] Portanto, o teatro aproveita de imediato todas as novas técnicas e tecnologias, desde a perspectiva até a internet. A utilização das mídias técnicas modernas no teatro – fotografia, projeções, aparelhos de som, cinema –, também em associação com iluminação refinadas, e outras técnicas cênicas, começou logo após a invenção dessas mídias (LEHMANN, 2007, p. 374-375).

Considerando que esses elementos tecnológicos proporcionam inúmeras possibilidades aos espetáculos teatrais, permitindo aos artistas outras formas de expressão incomuns aos teatros habituais de suas épocas, chegou-se ao questionamento do quanto essas tecnologias também não estão alterando a forma de se pensar e, principalmente, de se assistir teatro. Atualmente, o uso de celulares e câmeras pelo público nos espetáculos têm sido cada vez mais frequente, o que se leva a refletir e a repensar novas formas de se utilizar esses elementos de modo a poderem também ser agregados aos espetáculos de teatro musical e ao treinamento do ator-cantor-bailarino contemporâneo.

Integrar o uso das tecnologias na plateia com o espetáculo é algo que está a caminho no cenário teatral contemporâneo, tendo em vista o grande uso destes elementos tanto nas salas de espetáculo quanto no dia-a-dia da sociedade contemporânea, alterando não somente a relação com o público, como também modificando a forma com a qual o ser humano tem pautado os seus relacionamentos e a forma de se comunicar no mundo moderno.

Buscando um melhor entendimento de como as tecnologias estão influenciando as relações de ensino e aprendizagem do ator-cantor-bailarino, faz-se necessário entender primeiramente como o sistema educacional tem se adaptado e se moldado a essa evolução tecnológica da contemporaneidade, para então discutirmos como o ensino de técnicas de interpretação, canto e dança podem de fato ser um caminho para as novas possibilidades proporcionadas pelos aparatos tecnológicos contemporâneos. Existem alguns relatos de mudanças no sistema educacional tradicional, mas eles ainda acontecem a passos lentos – tendo em vista a velocidade com que a tecnologia tem evoluído e mudado as relações sociais e culturais:

Apesar de diversas experiências positivas sustentadas pelo entusiasmo de alguns professores, o resultado global é deveras decepcionante. Por quê? É certo que a escola é uma instituição que há cinco mil anos se baseia no falar/ditar do mestre, na escrita

manuscrita do aluno e, há quatro séculos, em um uso moderado da impressão. Uma verdadeira integração da informática (como do audiovisual) supõe, portanto, o abandono de um hábito antropológico mais que milenar, o que não pode ser feito em alguns anos (LÉVY, 1993, p. 05).

Para estar aberta à mudança, a educação precisa de um grande investimento e luta para a mudança de paradigmas e de ideias que há anos têm sido aplicadas. Como Reis e Alves mencionam, a “tecnologia é apenas uma ferramenta, o importante é entender como utilizá-la de modo inovador, coerente e eficaz, que resulte na geração de benefícios concretos para a educação” (2014, p. 116). A tecnologia seria justamente uma ferramenta que poderia realizar esta mudança e algumas pessoas e instituições ao redor do mundo estão começando a se adaptar ao que a tecnologia pode oferecer de melhor para o sistema educacional.

Um exemplo disso é a utilização da *connected learning*, que significa trazer para a vida acadêmica assuntos de interesse individual dos alunos, e usar a tecnologia como base para melhor explorar o assunto, com o apoio da família. James Paulo Gee, linguista e professor da Universidade do Arizona, acredita que uma das maiores contribuições das tecnologias digitais para a sociedade é possibilitar às pessoas formas alternativas de se organizarem em comunidades virtuais de acordo com as suas afinidades, buscando formas efetivas para poderem compartilhar o conhecimento de forma eficiente nesses ambientes (REIS; ALVES, 2014).

Com o conceito de mudança total da forma de abordar os conteúdos, surgiu em 2009 a *Quest to Learn*, uma escola pública experimental que tem seu currículo todo baseado em atividades lúdicas e jogos, na qual os alunos são colocados em situação de resolução de problemas complexos e podem ajustar suas expectativas e aprendizado a partir dos *feedbacks* imediatos fornecidos pelos jogos. [...] É dirigida por uma comissão de educadores e designers de jogos, e financiada pela Fundação *Mac Arthur*, que investe em pesquisas que liguem educação à tecnologia. Não há testes nem exames finais, mas isso não quer dizer que os alunos passem o dia jogando videogames. Segundo os diretores da instituição, os jogos são desenvolvidos a partir dos princípios de teorias de aprendizagem, que utiliza a abordagem dos jogos para colocar jogadores em constante processo de questionamento e procura em espaços de resolução de problemas complexos, capazes de dar um *feedback* imediato aos estudantes sobre a evolução de seu aprendizado. [...] O engajamento dos alunos, no entanto, já pôde ser medido através de avaliações, sempre alcançando índices acima dos de outras escolas (REIS; ALVES, 2014, p. 113).

Para que ocorra a mudança do sistema educacional, mais do que se fazer

uso da tecnologia, que no caso é apenas mais uma das múltiplas ferramentas disponíveis para a criação de uma educação que possa ser efetiva para os indivíduos de uma sociedade, é de fundamental importância o papel da família e dos professores como incentivadores e apoiadores das questões singulares de cada indivíduo envolvido no processo de ensino e aprendizagem.

A instituição da escola foi em sua origem um tipo de inovação social. Entretanto, a escola pouco se reinventou desde suas origens, renovando muito pouco seus modelos de disseminação e desencantando as crianças e os jovens a cada nova geração. Um dos grandes obstáculos à inovação escolar está na preocupação excessiva com os métodos de ensino e a pouca preocupação em se criar novos cenários de aprendizagem. As práticas de ensino centradas no professor e o desbalanceamento dos desafios apresentados aos alunos, somados à ausência de espaços para a ludicidade, a curiosidade e a colaboração, produzem um cenário escolar cada vez menos aberto à experimentação de novas formas de ensino (MEIRA; PINHEIRO, 2012).

Cabe ressaltar a necessidade de modelos de ensino-aprendizagem que percebam e assimilem contextos com o uso das novas tecnologias, programas de capacitação e aperfeiçoamento contínuo de professores sobre as competências necessárias para os processos de aprender e ensinar contemporâneos. Ou seja, uma educação que envolve as novas tecnologias precisa estar em consonância com as linguagens da cultura digital (NETTO, 2014). E entender os desdobramentos dessa cultura também no estudo e treinamento das habilidades de interpretação, canto e dança do ator-cantor-bailarino contemporâneo, buscando o desenvolvimento dos aspectos pedagógicos da relação professor-aluno no processo de ensino e aprendizagem dessas habilidades a partir do uso dos aparatos tecnológicos presentes no cotidiano social desses indivíduos.

Para a utilização desses aparatos tecnológicos como ferramenta de ensino e aprendizagem, Schneider (2012) sugere que a formação do professor - considerado imigrante digital, uma vez que são indivíduos que nasceram em um período anterior à explosão tecnológica do final do século XX e início do século XXI - foi diferente da forma como seus alunos nativos digitais foram formados. Este professor, que advém de uma cultura anterior ao desenvolvimento da internet, pode não ter o que a autora chama de *Fluência Tecnológica Digital (FTD)* que o permita reconhecer, avaliar e tomar decisões em relação à potencialidade de diferentes recursos tecnológicos em virtude dos objetivos e dos conteúdos a serem trabalhados em sala de aula ou nas salas de ensaio. Esta fluência refere-se ao conhecimento das ferramentas e das habilidades digitais e tecnológicas do professor, de modo que seja capaz de utilizar os aparatos tecnológicos de forma inovadora, explorando toda a potencialidade que esses novos recursos podem prover no processo de ensino e aprendizagem contemporâneo.

Voltando ao relacionamento das tecnologias com os espetáculos cênicos na contemporaneidade, segundo a arte-historiadora Roselee Goldberg (2007), a partir dos anos 1990 as soluções para integrar a tecnologia no palco estavam principalmente entregues a artistas experientes que trabalhavam com isso desde os anos 1970, e serviram de inspiração para um crescente número de grupos teatrais que utilizavam os recentes aparatos tecnológicos não apenas como um dispositivo

de ilusão, mas como uma técnica para criar cenários cada vez mais conceitualmente audaciosos.

Nesse sistema infinitamente interligado, com capacidade de transmitir sons e imagens em movimento e oferecer ao público experiências em tempo real, a internet é vista por alguns artistas e programadores como um novo e estimulante caminho para a arte da performance (GOLDBERG, 2007, p. 280).

Este fácil acesso aos computadores, às filmadoras e às câmeras fotográficas digitais – muitas vezes em alta qualidade nos próprios celulares pessoais –, aos programas de edição de vídeo e foto e a toda esta interligação proporcionada pela internet, acaba possibilitando aos artistas contemporâneos uma maior facilidade de acesso a esses elementos, permitindo uma maior exploração da utilização de todo esse aparato tecnológico e das novas tecnologias. Para Lehmann, este uso dessas tecnologias nos espetáculos contemporâneos estaria possibilitando também uma ampliação das possibilidades de encenação:

A utilização de novas e velhas mídias audiovisuais – projeções, texturas sonoras, iluminações refinadas –, apoiadas por uma tecnologia computacional avançada, certamente levou a um teatro *high-tech* que amplia cada vez mais as fronteiras da representação. Da arte performática radical ao grande teatro estabelecido, constata-se uma crescente utilização de mídias eletrônicas. Com isso, a imagem habitual do teatro de texto perde ainda mais sua validade normativa e é substituída por uma prática intermediática e multimidiática aparentemente sem limites. Agora existem lado a lado: um teatro de imagens, que na linha da tradição da “obra de arte total” adota todos os registros das mídias; um ritmo de percepção altamente intensificado, segundo o modelo da estética de vídeo; mera presença do ser humano, sempre parecendo “lenta” em termos comparativos; o jogo com a experiência do conflito entre o corpo presente e a manifestação imaterial de sua imagem dentro de uma mesma encenação (LEHMANN, 2007, p. 368).

Esta relação do corpo presente e vivo em cena com as mídias eletrônicas atuam na imaginação do espectador, podendo amplificar a recepção da informação para a plateia, somadas à fascinação natural produzida por essas tecnologias (LEHMANN, 2007). Poderiam ampliar ainda as possibilidades de relações entre os atores, que podem se relacionar mesmo não estando presentes fisicamente no mesmo espaço cênico, seja por meio de gravações e projeções multimídias que relacionaria um ator com uma gravação, seja pela utilização da internet, capaz de criar uma interação entre dois ou mais atores atuando simultaneamente e ao vivo em diversas partes do mundo, levando a se repensar o domínio das artes teatrais, cujo princípio seria a participação (LEHMANN, 2007).

Entender as mudanças tecnológicas que estão alterando não somente as relações entre artistas e plateia, mas entre os seres humanos na realidade de suas

vidas cotidianas, permitirá que as tecnologias possam se tornar mais do que aliadas no desenvolvimento das habilidades do performer. As tornarão também elementos potencializadores do aprendizado e do desenvolvimento das habilidades físicas, mentais e da comunicação de emoções e sentimentos à plateia.

Como exemplo de utilização de aparatos tecnológicos no desenvolvimento das habilidades do performer contemporâneo, cito a utilização do *software Skype*, que permite a comunicação de voz e vídeo através da internet, que tem sido utilizado também como uma plataforma tecnológica digital de treinamento e aulas para o performer, possibilitando que o professor possa se conectar a um aluno que esteja a muitos quilômetros de distância (CAMPBELL, 2016). Os atores-cantores-bailarinos de teatro musical das cidades de Brasília, São Paulo e Rio de Janeiro já utilizam o *Skype* com frequência desde antes da pandemia da COVID-19 para realizar aulas de canto, dança e interpretação, se conectando remotamente com professores especializados de diversas cidades do país e até mesmo com professores que moram em Nova Iorque, por exemplo (MUNDIM, 2018).

Em meio à pandemia da COVID-19, muitas escolas também têm utilizado o aplicativo *Zoom* de videoconferências, que permite até três cenários de uso: 1 - para conferências, em que um dos membros apresenta para um público interativo de 100 a 500 pessoas; 2 - para reuniões, em que até 500 participantes têm as mesmas atribuições e 49 podem aparecer na tela simultaneamente; e 3 - o modo *webinar*, em que é possível expandir a audiência para até 10 mil participantes com direito apenas de visualizar o que está sendo transmitido⁵. Tanto o Empório Cultural quanto a Ritmos mencionados anteriormente estão utilizando essa plataforma para as aulas em grupo de seus estudantes, e têm tido bons resultados frente às impossibilidades das aulas presenciais que ambas as escolas proporcionavam. Além das opções de estudo *online* e síncrono que ficaram mais evidentes no período do isolamento social forçado pela pandemia, cursos assíncronos também foram disponibilizados em outras plataformas como o *YouTube*, *Udemy* e *Hotmart*, reforçando as possibilidades de um estudo autodidata do performer contemporâneo.

633 ■

Ainda mais próximo do final da aprendizagem conduzida pelo professor no espectro do autodidatismo dirigido, também sob o guarda-chuva institucional, podem ser colocadas as diferentes formas de ensino à distância, desde os graus tradicionais por correspondência, que datam do século XIX, aos MOOCs contemporâneos (*Massive Open Online Courses*), que estão ganhando popularidade na segunda década do século XXI. Os MOOCs são cursos digitalmente destinados a uma participação ilimitada que ensinam os alunos através da *web*. Eles começaram a vida como um curso de computação *online* em 2008 antes de passar para outros assuntos baseados na ciência e, eventualmente, também para alguns aspectos das ciências humanas (CAMILLERI, 2015, p. 24).

Segundo Camilleri (2015), existe um MOOC de treinamento do ator que foca na técnica de biomecânica de Meyerhold, com a pretensão de disponibilizar online

⁵Fonte: <https://zoom.us/> - acesso em abril de 2020.

técnicas práticas que inspiraram atores nos anos de 1920 e ainda hoje influenciam diretores e atores de teatro. Essa ferramenta não apenas disponibiliza as técnicas da biomecânica para um grande número de alunos como também reflete aspectos encontrados em contextos autodidáticos orientados, deixando ao aprendiz amplo espaço para a assimilação autônoma ou autodidatismo.

Nesse sentido, o avanço das novas tecnologias da aprendizagem e da globalização digital no século XXI se apropria da falta de um espaço físico compartilhado entre professor e aluno na formação de atores e o recria como espaço de atuação autônoma por meio da mediação da transmissão e interação *online*. Em um sentido crucial, esse desenvolvimento tecnológico (ainda) não anuncia uma mudança radical de paradigma, mas uma revitalização - porque reforça e possibilita - de aspectos fundamentais associados a abordagens autodidáticas em situações autônomas e não institucionais (CAMILLE, 2015, p. 26).

Outra ferramenta de aprendizagem que tem sido utilizada nos treinamentos do ator-cantor-bailarino e que tem ganhado força com o avanço tecnológico é a gravação das linhas vocais dos cantores e a disponibilização dessas gravações *online* para os performers estudarem em casa antes dos ensaios, permitindo uma economia de tempo de ensaio para o aprendizado das vozes, além de permitir que o ator-cantor-bailarino aprenda a música da forma que achar mais útil para ele e repita o estudo quantas vezes julgar necessário (HARVARD, 2013). Esse recurso já é muito utilizado nos musicais que produzimos em Brasília, em que disponibilizamos para os atores-cantores-bailarinos as linhas das sopranos, das contraltos, dos tenores e dos barítonos, além do instrumental da música, permitindo que os performers já cheguem com as músicas estudadas no ensaio, o que economiza tempo de ensaio, uma vez que não precisamos utilizar este tempo presencial para um aprendizado que pode ser feito em casa.

3. Considerações finais

O teatro está em constante mutação e, especialmente na contemporaneidade, com a facilidade de acesso às novas tecnologias, ele tem sido constantemente reinventado e novos artistas contemporâneos têm criado propostas e formas inéditas de se exporem cenicamente. Não apenas com a utilização das tecnologias, mas mesclando também com os elementos já utilizados desde os primórdios do teatro, nos diversos âmbitos das artes cênicas, desde o teatro dramático estabelecido até às artes performáticas pós-dramáticas, possibilitando diferentes formatos e meios de se posicionarem frente a um mundo em constante transformação.

E o teatro musical também tem se utilizado dessa evolução tecnológica antes mesmo dessa evidenciação de suas possibilidades de uso propiciadas pelo isolamento social decorrente da expansão da COVID-19. Essa vertente teatral tem produzido espetáculos cada vez mais imersos nesses aparatos tecnológicos, além

de se valer das tecnologias digitais na preparação e no treinamento dos atores-cantores-bailarinos, que constantemente a utilizam em seus treinamentos e desenvolvimentos das habilidades de interpretação, canto e dança. Muitos profissionais que eram relutantes à utilização desses aparatos tecnológicos acabaram experienciando na prática – forçada, em decorrência do isolamento mundial - o uso das tecnologias nas aulas, treinamentos e ensaios *online* que continuaram a acontecer remotamente.

É importante frisar uma questão importante que levanto em minha tese e que ficou evidente com o forçado isolamento social: utilizar dos recursos tecnológicos existentes em caráter emergencial foi uma boa opção para contornar um problema que surgiu de forma inesperada, mas é preciso que nos coloquemos novamente em discussão para se criar ferramentas que sejam desenhadas para o treinamento do ator-cantor-bailarino, provendo tanto *softwares* compatíveis com as particularidades de cada modalidade artística quanto uma formação especializada para os professores e infraestruturas básicas que possam potencializar esse tipo de complemento no treinamento do ator-cantor-bailarino contemporâneo.

Os performers do teatro musical têm encontrado nos aparatos tecnológicos uma ferramenta de suporte para um melhor aproveitamento das aulas, dos ensaios e do desenvolvimento de suas habilidades técnicas de interpretação, de canto e de dança, principalmente devido à grande exigência da execução virtuosa dessas aptidões que esses espetáculos exigem do intérprete que trabalha nessa vertente teatral. O diálogo e as transformações iniciadas no processo de ensino e aprendizagem das habilidades do ator-cantor-bailarino contemporâneo através do uso dos aparatos tecnológicos já é uma realidade das salas de aula e ensaio no Brasil - especialmente nos estudos da vertente do teatro musical -, mostrando-se um campo que só tende a crescer e a ser aprimorado com o desenvolvimento científico e tecnológico produzido no século XX e em constante expansão no século XXI.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo e outros ensaios**. Chapecó: Editora Argos, 2009.

ARANTES, Priscila. Arte e Mídia no Brasil - Perspectivas da Estética Digital. **ARS** (São Paulo), vol.3, nº 6, pp. 52-65, São Paulo, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1678-53202005000200004> - acesso em junho de 2020.

CAMILLERI, Frank. Towards the study of actor training in an age of globalised digital technology. **Theatre, Dance and Performance Training**, vol. 6(1), pp. 16-29, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/19443927.2014.985334> - acesso em abril de 2020.

CAMPBELL, Lee. Technoparticipation: Intermeshing performative pedagogy and interruption. **Body, Space & Technology**, Volume15/Number 01, pp. 1-14, 2016. Disponível em: <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol15/leecampbell/> - acesso em abril de 2020.

GOLDBERG, RoseLee. **A Arte da Performance** - do Futurismo ao Presente. Lisboa: Editora Orfeu Negro, 2007.

HARVARD, Paul. **Acting Through Song** - Techniques and Exercises for Musical-Theatre Actors. London: Nick Hern Books, 2013.

IBGE. **Sistema de Informações e Indicadores Culturais – SIIC**. 2019. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/multidominio/cultura-recreacao-e-esporte/9388-indicadores-culturais.html?=&t=o-que-e> - acesso em abril de 2020.

LEHMANN, Hans-Thies. **O Teatro Pós-Dramático**. Tradução de Pedro Süssekind. São Paulo: Editora Cosacnaify, 2007.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência** - O Futuro do Pensamento na Era da Informática. São Paulo: Editora 34, 1993.

MEIRA, Luciano; PINHEIRO, Marina. **Inovação na Escola**. XI SBGames - Brasília - DF - Brazil, November 2nd - 4th, 2012.

MUNDIM, Tiago Elias. **A utilização de tecnologias em processos de aprendizagem, treinamento e performance do ator-cantor-bailarino de Teatro Musical**. Tese de Doutorado, Universidade de Brasília, 2018. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/34744> - acesso em junho de 2020.

NETTO, Marinilse. Aprendizagem na EaD, mundo digital e 'gamification'. In FADEL, Luciane M.; ULBRICHT, Vania R.; BATISTA, Cláudia R.; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

REIS, Andréa de Lennhoff P.; ALVES, Carolina. Conectados Por Um Aprendizado Mais Amplo. In SPITZ, Rejane. **Desorientação e Colaboração no Cotidiano Digital**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

SCHNEIDER, Daniele da Rocha. **Prática dialógico-problematizadora dos tutores na UAB/UFSM: fluência tecnológica no Moodle**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/7000/SCHNEIDER%2c%20DANIELE%20DA%20ROCHA.pdf?sequence=1&isAllowed=y> - acesso em abril de 2020.

Recebido em 12/04/2020 - Aprovado em 10/06/2020

Como Citar:

Mundim, T. E. (2020). A utilização da tecnologia no desenvolvimento das habilidades artísticas inerentes ao ator-cantor-bailarino no Teatro Musical em tempos de isolamento social. *OuvirOUver*, 16(1), 624-636. <https://doi.org/10.14393/OUV-v16n2a2020-53742>



A revista ouvirOUver está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.