



**AS ARTES DA CENA E SUAS INTERFACES COM AS TECNOLOGIAS
AUDIOVISUAIS: desafios pedagógicos nas escolas.**

**LAS ARTES ESCÉNICAS Y SUS INTERFACES CON LAS TECNOLOGÍAS
AUDIOVISUALES: desafios pedagógicos en las escuelas.**

**THE PERFORMING ARTS AND THEIR INTERFACES WITH AUDIOVISUAL
TECHNOLOGIES: pedagogical challenges in schools.**

Luvel Garcia Leyva¹

<https://orcid.org/0000-0002-4951-3937>

Resumo

O transbordamento dos limites do território das artes e a contaminação com outros campos do saber têm trazido, na contemporaneidade, férteis contribuições para as práticas cênicas e seus processos de ensino. Nesse sentido, no texto se abordam interfaces possíveis entre as artes da cena e as artes visuais, especificamente a partir de experiências artísticas que utilizam tecnologias audiovisuais na cena numa perspectiva interdisciplinar, trazendo referências de relevo para a abordagem das artes integradas no âmbito do ensino artístico nas escolas.

Palavras-chaves: campo expandido, tecnologias audiovisuais na cena, pedagogia das artes cênicas, artes integradas.

Resumen

El desbordamiento de los límites del territorio de las artes y la contaminación con otros campos del saber han aportado, en la contemporaneidad, valiosas contribuciones a las prácticas escénicas y sus procesos de enseñanza. En este sentido, el texto aborda las posibles interfaces entre las artes escénicas y las artes visuales, específicamente a través de experiencias artísticas que utilizan tecnologías audiovisuales en la escena en una perspectiva interdisciplinar; proporcionando referencias relevantes para el enfoque de las artes integradas en el ámbito de la enseñanza artística en las escuelas.

Palabras clave: Campo expandido, tecnologías audiovisuales en la escena, pedagogía de las artes escénicas, artes integradas.

Summary

The overflowing of the boundaries of the arts territory and contamination with other fields of knowledge have brought fruitful contributions to theatrical practices and their teaching processes in contemporary times. In this sense, the text addresses possible interfaces between the performing arts and visual arts, specifically through artistic experiences that utilize audiovisual technologies in the scene from an

¹ Pedagogo, crítico e pesquisador teatral de origem cubano. Professor Doutor do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP). Mestre e Doutor em Artes Cênicas - Área Pedagogia do Teatro- pela Universidade de São Paulo. É também Doutor em Ciências sobre Arte (historia, teoria y crítica del teatro) pela Universidad de las Artes, Cuba, além de ter efetuado pesquisa de pós-doutorado na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo na área de sociologia da infância. luvel@usp.br

interdisciplinary perspective; bringing relevant references for the approach of integrated arts in the scope of arts education in schools.

Keywords: Expanded field, audiovisual technologies in the scene, pedagogy of performing arts, integrated arts.

Na primavera de 1979 aparece na revista *October* 8 um texto paradigmático da Rosalind Krauss: *Sculpture in the Expanded Field* (A escultura no campo expandido). No artigo, a autora problematiza certas categorias artísticas em relação à escultura e as situa como historicamente limitadas diante de produções que transbordam os tradicionais limites do território das artes. Nas complexas teorizações que constituem o pensamento teatral contemporâneo cabe-nos, também, perguntar qual é o lugar do teatro, ou das artes cênicas no geral, sobretudo se for pensado na sua dimensão educacional. Encarar suas expansões, estreitamentos e contaminações com outras modalidades artísticas ou campos do saber nos leva a pensar as práticas cênicas como parte do campo expandido das práticas artísticas, trazendo à tona modos diversos de assumir os processos criativos e de ensino do teatro.

À luz dessas discussões, neste trabalho se abordam interfaces possíveis entre as artes da cena e as artes visuais, especificamente a partir de experiências artísticas que utilizam tecnologias audiovisuais na cena numa abordagem interdisciplinar; trazendo referências de relevo para a abordagem das artes integradas, no âmbito do ensino artístico nas escolas².

Processos artísticos, tecnologias e educação. Possibilidades criativas e de ensino

O teatro, ainda quando integra elementos de outras artes na sua complexa corporalidade cênica, tem desenvolvido uma extensa história de fixações, convenções e definições dramático-teóricas. Essa situação começou a variar com a chegada do século XX e a instauração de uma teatralidade com menos peso no discurso verbal, desestruturação da fábula, mudanças radicais na noção psicológica dos personagens, ruptura com o princípio de mímese, entre outros aspectos que geraram oxigenantes fendas na cena teatral contemporânea.

Nesse sentido, nas últimas décadas do século XX é possível constatar que o teatro tem desafiado modelos tradicionais de criação ao trazer para a cena experiências híbridas, descentradas, que parecem desviar-se de padrões de reconhecimento e leitura mais convencionais. Esse fenômeno que envolve o lugar de ocorrência do teatro e as definições que o constituem, já colocado em pauta

² As reflexões propostas neste artigo foram motivadas pelas discussões e análises desenvolvidas com estudantes do curso de licenciatura em teatro durante a disciplina *Laboratório de Arte e Tecnologia na Educação* que ministrei no Instituto de Artes da UNESP, São Paulo, em 2023. A todas/os elas/es agradeço os aprendizados!

desde as vanguardas históricas, sofreram radicais transformações a partir da década de 1960, sobretudo pelas influências de artistas da música e das artes visuais, como John Cage e Allan Kaprow, colocando em pauta nas discussões em torno aos processos criativos da cena, práticas teatrais híbridas como o happening e a arte da performance.

A análise da desfronteirização das artes e de sua expansão para além das especializações é um tema que vem sendo discutido por vários autores há alguns anos. Entre outros, destacam-se Jean-Pierre Sarrazac, que trata do transbordamento dos géneros e formula o conceito de “rapsodia”; Erika Fischer-Lichte, que detecta um “giro performativo” no teatro; Josette Féral, que utiliza o conceito de “teatro performativo”; Hans-Thies Lehmann, que reconhece os mecanismos de hibridização como um dos traços do que considera um “teatro pós-dramático”; Ileana Diéguez, que recorre ao conceito de teatralidade entendido como dispositivo capaz de deslocar os limites do teatral e do artístico.

Esse movimento de hibridação das artes e de superação dos limites entre os campos artísticos pode ser considerado, segundo Silvia Fernandes (2018, p.9) como:

um primeiro passo em direção à paulatina perda de autonomia e especificidade da obra artística. De fato, a ampliação do território teatral, definida, em um primeiro momento, como travessia da linha fronteira que separa as artes, e que levou à emergência de manifestações como o teatro performativo, a dança-teatro, o cinema expandido, as instalações, as ocorrências *site specific* e outros modos de situação liminar, tramados na mistura de procedimentos e de linguagens, parece constituir um movimento inicial de expansão, ainda referido à desconstrução da representação.

Com a chegada do século XXI, e diante das mudanças crescentes no contexto de criação das artes, as interfaces da cena, e a sua miscigenação em termos de linguagem com outras modalidades artísticas, que até então respondiam ao campo expandido das artes, começam a dar prioridade ao caráter processual da prática artística. Nesse caso, o hibridismo de linguagens ressalta-se atrelado a uma tentativa de subtrair do teatro o caráter espetacular da obra acabada (FERNANDES, 2018).

Observa-se, então, uma série de propostas cujo território artístico parece ser mutável, sem margens fixas, em que várias vertentes da arte contemporânea se friccionam, tornando difícil detectar a linhagem a que pertencem. Novas maneiras de construir o discurso cênico são elaboradas, onde o importante é evidenciar a dimensão processual do exercício artístico. Esse movimento pode ser verificado em experiências como a trilogia *Julia, E se elas fossem para Moscou?* e *A Floresta que Anda*, de Christiane Jatahy³, onde vídeo-instalação documental, performance e cinema ao vivo se misturam.

³ Para maiores informações sobre a artista, visitar o site: <https://christianejatahy.com/>. Acesso em: 21 maio 2024.

Igualmente essa tendência é visível em propostas mais radicais, como o trabalho de Arte Ciborgue e Bio-Arte de Neil Harbisson⁴ e Educaro Kac⁵, respectivamente. No caso de Harbisson, o artista é reconhecido como o primeiro ciborgue do mundo. Um ciborgue é um organismo cuja capacidade funcional é aumentada através da integração de elementos tecnológicos. A palavra ciborgue é uma abreviatura de organismo cibernético e refere-se a seres vivos, sejam humanos ou não, que foram modificados com tecnologia para melhorar ou alterar as suas capacidades físicas, cognitivas ou sensoriais. A ideia de ciborgue implica a fusão entre biologia e tecnologia, criando seres híbridos que combinam componentes orgânicos e artificiais. Neil Harbisson tem acromatopsia, uma condição que desde o nascimento o obrigou a ver o mundo em preto e branco. Assim, desde os 20 anos, ele instalou uma antena em seu cérebro que lhe permite ver e perceber cores invisíveis, como infravermelho e ultravioleta. Além disso, ele consegue receber diretamente em sua cabeça, imagens, vídeos, música ou chamadas telefônicas de dispositivos externos, como celulares ou satélites. A partir dessas circunstâncias, Harbisson concebe suas propostas artísticas, defendendo a arte de projetar e implantar novos sentidos e novos órgãos sob uma concepção de neuro-escultura, cujo objetivo final é criar novas percepções da realidade. Obras como *Opus No.1*, estreada no Teatro BAC de Londres em 2007, e *The Sound of the Orange Tree* (O Som da Laranjeira), estreada no *Antic Teatre* de Barcelona em 2011, que combinam o uso de cibernética, cor e movimento, inserem-se nessa perspectiva de Arte Ciborgue.

Uma das obras mais conhecidas do artista brasileiro Educaro Kac, pioneira da bioarte, é *GPF Bunny*, obra transgênica que compreende a criação de um coelho verde fluorescente (nomeado pelo artista como "Alba"), o diálogo público gerado pelo projeto e a integração social do coelho. Utilizando biologia molecular, Kac combinou DNA de água-viva e de um coelho albino, introduzindo a proteína verde fluorescente (GFP) no animal para produzir um coelho que brilha verde sob luz azul. A proposta artística de Kac é baseada na criação literal de nova vida biológica. A performance, apresentada pela primeira vez em Avignon, trouxe ao debate uma contestação da alegada supremacia do DNA na criação da vida.

O trabalho performativo de Gina Czarnecki⁶ é outro exemplo a considerar. Sua obra, que transita nas interfaces entre biotecnologia, performance art e tecnologias da imagem, particularmente a instalação interativa *Silvers Alter*, que assume a forma de uma projeção em

⁴ Para maiores informações, visitar o site: <https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson> Acesso em: 21 maio 2024.

⁵ Para maiores informações sobre o artista e sua obra, acesse o site: <https://www.ekac.org> Acesso em: 21 maio 2024.

⁶ Para maiores informações, visitar o site: <https://www.ginaczarnecki.com/silvers-alter> Acesso em: 21 maio 2024.

grande escala dentro da qual “vivem” formas humanas, evidencia essa mutabilidade da que fala Silvia Fernandes (2018, p.12).

As fronteiras fluidas entre processo e produto, ensaio e espetáculo, vida e representação, teatro contextual e teatro do real, performance e situação (...) - e imagem corporal e imagem midiática, agregaria eu- são difíceis de demarcar, levando as experiências cênicas para fora de paradigmas definidos (...) e instaurando um tipo de convivialidade e compartilhamento imediato com o espectador.

No bojo dessas contaminações dos territórios artísticos uma questão aparece como essencial. Trata-se do sentido da representação. Ela nos coloca diante de práticas representacionais que já não podemos categorizar na concepção de teatro ou encenação. No campo expandido da arte, segundo Ileana Diéguez (2010), a abordagem da representação não passa apenas pela discussão dos vínculos entre os diferentes tecidos das linguagens artísticas hibridizadas e os tecidos da realidade. É necessário também problematizar o corpus político que sustenta essas formas de representação, uma vez que elas “podem produzir um efeito ou outro. Tudo depende das construções específicas, das postas em jogo e das políticas do ato e do olhar” (DIÉGUEZ, 2014, p.188).

Essa perspectiva nos convida, então, a pensar os dispositivos representacionais, seja através da presença ou da representação, como a intensidade e a distribuição do visível (DIÉGUEZ, 2014). Ou seja, o assunto recai em como se distribui o visível (como e por que dessa forma é construída uma imagem envolvendo um corpo na cena?), bem como no ato do olhar (como e por que se olha dessa maneira para esse corpo que está na cena?)

Compreender a representação sob essas abordagens, nos situa necessariamente na dupla condição presente no conceito de representação, definido por Derrida (1996): a de apresentar (*praesentatio*), a de tornar presente, a de fazer vir à presença apresentando; e a de restituir, a de poder repetir, a de deixar vir novamente à presença na ausência da coisa.

É importante não esquecer que estar em representação (teatral) para um ator/performer é também mostrar-se, é representar de parte de ou por alguma coisa, é tornar-se visível ou ser para alguém. São essas as definições que marcam o lugar da representação e que estão atravessadas pela condição subjetiva desse corpo que está na cena. Trata-se de uma espécie de delegação, de envio que se materializa, que se torna visível no corpo presente do ator/performer em cena. E essa delegação, esse envio converte esse corpo, tanto quanto os outros elementos que conformam a linguagem cênica, em uma sorte de representante em um ato de presentificação. Daí que para Derrida toda linguagem seja representativa, é dizer, são sistemas de representantes através dos quais acontecem **os envios**, mas o conteúdo representado, o sentido dessa linguagem seria uma presença.

Essa discussão em torno da representação é essencial para compreender as zonas de intercâmbio entre as imagens produzidas por tecnologias e colocadas na cena em diálogo com a presença de corpos vivos. Essas zonas de intercâmbio não se reduzem apenas à utilização na cena de uma tela ou umas quantas projeções com os fins mais diversos. O tema das influências entre umas e outras linguagens é sempre um desafio criativo e de análise, uma vez que somente algumas dessas influências se desenvolvem de modo explícito e consciente, enquanto que as repercussões mais profundas têm lugar em um plano menos evidente. Isso se deve, segundo Oscar Conargo (2018, p.180), a que:

cada meio de expressão supõe algo mais que uma linguagem artística, na realidade implica um modo diferente de (nos) representar a realidade, de ter acesso ao mundo e perceber-lo; consiste, em um novo enfoque epistemológico, outra forma de conhecimento (representação) do mundo, e, portanto, um tipo de relação diferente do sujeito com o outro.

As tecnologias digitais, ao integrarem inventivamente outras artes (artes plásticas, cinema, circo, dança, marionetes, performance), subtraem o teatro de um suposto território de autonomia, ultrapassando os seus limites, tornando porosas as fronteiras entre as disciplinas. Elas - as tecnologias- apelam, portanto, a uma reinvenção das práticas cênicas: representação, narração, design de personagens, cenografia, encenação, emergindo como uma nova modalidade estética e mudando radicalmente a arte de fazer teatro (FÉRAL; MORIN, 2023).

Nesse sentido, a utilização de imagens digitais na cena, segundo Jossete Féral (2023), tem se caracterizado por três tipos de uso: ilustrativo (testemunha ou poético), performativo e generativo.

No primeiro caso, o ilustrativo, a imagem serve essencialmente a partir do seu poder de evocação: apoia a ação cênica ilustrando, enquadrando, comentando, metaforizando ou poetizando a ação principal. O segundo tipo de uso, o performativo, filma a ação cênica e a transmite ao vivo, podendo duplicá-la em telas por diversos dispositivos: muitas vezes inclui os performers na captação dessas imagens e às vezes até os responsabiliza pela transformação ao vivo da imagem.

Finalmente, o terceiro tipo de utilização, muito mais recente, baseia-se no aspecto generativo dos meios digitais. Trata-se da inclusão de algoritmos, de inteligência artificial num espetáculo para experimentar o agenciamento das tecnologias na criação de uma obra. Esses três usos diferentes são muitas vezes simultâneos, até mesmo interligados, em uma mesma criação.

No livro *La vidéo en scène. L'acteur et ses technologies* (2023), Josette Féral exemplifica esses três tipos de uso de imagens digitais na cena fazendo alusão ao trabalho de Guy Cassiers⁷, que utiliza imagens de vídeo ao vivo em suas obras para “tornar visível o indizível. O realizador

⁷ Para maiores informações sobre o artista e sua obra, visitar o site: <https://www.toneelhuis.be/en/program/la-nieta-del-senor-linh/> Acesso em: 21 maio 2024.

belga utiliza tecnologias digitais para ilustrar os espaços mentais dos protagonistas: o vídeo cria uma intimidade entre o palco e a sala, entre o ator, a personagem e a sua psique” (p. 18).

Igualmente, Féral se refere ao trabalho de Romeo Castellucci⁸. Segundo ela, o diretor italiano usa as imagens digitais na perspectiva performativa, aproveitando sua “dimensão iconoclasta e espectral: as suas imagens performam o palco, mas assombra a memória dos espectadores” (p. 19).

A abordagem de Christiane Jatahy, que citamos anteriormente e que em particular combina linguagens fílmicas com processos cênicos, é igualmente destacada pela Féral. O uso do vídeo ao vivo por esta diretora brasileira está intimamente ligado à possibilidade de multiplicar pontos de vista e perspectivas na cena: mostrar o que é visível ou não no quadro cênico e, inversamente, na imagem. Revelar a construção de uma imagem em palco “permite ao espectador tomar consciência das múltiplas opções de interpretação que esta lhe oferece” (p. 24).

Através de todas essas interfaces entre as artes da cena, as artes visuais e as tecnologias das imagens é possível verificar uma densidade no sistema de enunciação teatral, bem como uma complexificação do efeito estético no campo da recepção. Tal como foi referido anteriormente, com o uso das imagens digitais a noção de presença se redimensiona. A utilização de dispositivos informacionais, como câmeras, celulares, fones, fornece ao ator/performer uma parceria instrumental que lhe ajuda a equacionar a relevância da presença do seu corpo com o espaço, o tempo, a cenografia e o universo digital. Por outro lado, a presença do seu corpo frente a sua ausência midiática não somente delimita a relação da cena com a imagem midiaticizada, mas, ao mesmo tempo, aponta a diferença que faz com que o teatro siga sendo teatro: a relação ator-espectador em um espaço e um tempo compartilhados por ambos (CONARGO, 2018).

Jorge Dubatti (2015, p. 45), na tentativa de conceituar esse eixo (presença-ausência), estabelece uma diferença entre convívio e tecnovívio.

Chamamos convívio teatral à reunião de artistas, técnicos e espectadores numa encruzilhada territorial e temporária no tempo presente, sem intermediação tecnológica que subtraia territorialmente os corpos no encontro. Enquanto acontecimento, o teatro é um evento que apenas existe no momento em que ocorre; enquanto cultura viviente, o teatro não admite captura ou cristalização em formatos tecnológicos. Tal como a vida, o teatro não pode ser aprisionado em estruturas *in vitro*, não pode ser enlatado; o que é enlatado do teatro –em gravações, registros de filmes, transmissões na Internet, ou outros– é informação sobre o acontecimento, mas não o evento em si.

O oposto do convívio é o tecnovívio, ou seja, a cultura viviente desterritorializada pela intermediação tecnológica. Podem-se distinguir duas grandes formas de tecnovívio: o tecnovívio interativo (telefone, chat, mensagens de texto, jogos online, skype, etc.), no qual se produz uma conexão entre duas ou mais pessoas; e o tecnovívio monoativo, em que não

⁸ Para maiores informações sobre o artista e sua obra, visitar o site: <https://www.societas.es/te/opere-teatrali/?a=romeo-castellucci> Acesso em: 21 maio 2024.

se estabelece um diálogo de mão dupla entre duas pessoas, mas a relação de uma pessoa com uma máquina ou com o objeto ou dispositivo produzido por ela.

Vemos assim que, num contexto de desmaterialização dos corpos e da primazia de uma cultura das imagens, a ideia de um corpo invisível, ou uma ausência presentificada através de uma imagem digital na cena, está atrelada ao uso de uma série de dispositivos que jogam com a percepção do espectador e a disposição na qual este é situado. O digital tem abalado os nossos hábitos perceptivos da matéria e, correlativamente, a própria ideia que temos da realidade, impulsando uma alteração histórica na percepção dos espectadores e sua relação com as modificações estéticas da teatralidade. Neste novo contexto, as modalidades de recepção do espectador mudam necessariamente, uma vez que seu olhar, sua escuta e o resto dos seus instrumentos senso-perceptivos são modulados por esses dispositivos tecnológicos, interferindo no seu ato de leitura e ficando sob os efeitos dessas gradativas dimensões de presença. Instaura-se assim na cena uma espécie de “regime escópico” (BREA, 2007) -conceito proveniente do cinema e que se refere à forma como as práticas de visualização e a relação entre o espectador e a imagem são estruturadas e moldadas dentro de um filme- mas que, no contexto que estamos falando, diz respeito a uma modulação da percepção dos espectadores e suas estratégias criativas de leitura e de construção de conhecimentos, interferindo na maneira em que veem, leem, sentem e interpretam o discurso cênico.

O uso desses elementos, na mesma medida em que desafiam o corpo do ator/performer, impele performativamente o olhar do público. Dessa forma, o espectador é obrigado a perceber a cena de forma diferente, estabelecendo pontes, rupturas, conexões entre diversas camadas do real e do digital, num exercício criativo de edição, fragmentação, montagem que se cruza com o olhar construído pelos diversos suportes midiáticos (o olhar cinematográfico, televisivo, fragmentado ou interativo) e que se juntam nesses instantes como estratégia perceptiva do espectador para a construção de sentido e sua relação sensível com a cena.

Essa tendência em relação às diversas formas de integração discursiva na cena, que forma parte das intensas transformações pelas quais vem passando o teatro contemporâneo, desemboca, em alguma medida, nos traços mais salientes do que hoje atribuímos à dimensão formativa da cena. A ampliação da experiência por parte de quem atua, a compreensão do processo de criação como processo de conhecimento coletivo, com as marcantes implicações que isso tem para o estabelecimento de relações humanas de outro tipo moldadas no campo da alteridade, o desenvolvimento da capacidade do jogo a partir de uma relação interdisciplinar com a arte, o questionamento das habituais estruturas de enunciação e recepção da cena são, entre outros, alguns

dos elementos presentes no fazer teatral nos moldes até aqui tratados, que sustentam o campo da Pedagogia das artes cênicas (PUPO, 2010).

Nesse sentido, quando falamos dessas transformações da cena e suas implicações educativas, não estamos pensando em meras considerações didáticas sobre procedimentos de ensino/aprendizagem no campo do teatro, ou da cena em geral, sob uma perspectiva polivalente com outras artes e a utilização das tecnologias como um aditamento. Estamos nos referindo a uma “reflexão acerca das finalidades e modalidades de conhecimento implicadas em processos de aprendizagem envolvendo as artes da cena ” (PUPO, 2006, p, 111) numa abordagem interdisciplinar.

Ou seja, trata-se de um campo do conhecimento que envolve tanto a formação do artista da cena (ator, encenador, dramaturgo, cenógrafo, etc), quanto a dimensão educacional da prática cênica e sua relação com a sociedade, pensado a partir das zonas de intercâmbio estético e de relação com outras áreas do conhecimento, como por exemplo, as artes visuais e as novas tecnologias de informação e comunicação.

Diferentemente da perspectiva polivalente, que considera o ensino de arte na escola como uma “atividade” que deveria abarcar o ensino das quatro linguagens: artes plásticas, música, teatro e dança sem um aprofundamento em cada uma delas, a perspectiva interdisciplinar considera a arte como uma disciplina que valoriza a exploração e aprofundamento das relações e articulações entre as diferentes linguagens e modalidades artísticas, bem como com outros campos do saber (FOLLY, 2021).

Pensar, no âmbito escolar, uma prática teatral calcada na integração de linguagens sob uma perspectiva interdisciplinar, sobretudo a partir dos cruzamentos entre artes da cena, artes visuais e tecnologias de informação e comunicação, implica, antes de mais nada, reconhecer os desafios significativos que o contexto educacional brasileiro enfrenta no que diz respeito à integração da tecnologia e acesso equitativo às oportunidades de aprendizado. A integração da tecnologia aos processos educacionais vai além do simples uso de ferramentas digitais; ela representa uma mudança cultural e comportamental fundamental. Por meio das transações em plataformas digitais, surgem novos comportamentos e práticas culturais, impulsionando uma nova qualidade de interação. Isso inclui mudanças nas organizações educacionais, como a horizontalização das hierarquias e o estabelecimento de propósitos claros. As tecnologias, tanto analógicas quanto digitais, desempenham um papel fundamental como instrumentos culturais e políticos, potencializando essas mudanças (MEIRA, 2024).

Um exemplo disso é a transformação nos formatos de comunicação na educação, evidenciada pelo uso cada vez maior de dispositivos móveis para promover interações mais dinâmicas entre alunos e professores. Apesar da resistência ocasional, é essencial que as instituições educacionais se adaptem a essas mudanças para permanecerem relevantes em uma sociedade em constante evolução. No entanto, o desequilíbrio no acesso à tecnologia entre as diversas regiões do país, muitas vezes ligado à pobreza, desigualdade e injustiça social, amplia as disparidades no sistema educacional. Enquanto algumas escolas desfrutam de recursos tecnológicos avançados, outras lutam para oferecer condições mínimas para seus alunos.

Nesse contexto, pensar e desenvolver processos artísticos pedagógicos de caráter teatral integrados às tecnologias e às artes visuais nas escolas brasileiras requer uma reflexão crítica e um posicionamento político diante dessas disparidades. A implementação desses processos pode se tornar um desafio ainda maior em ambientes onde o acesso à tecnologia é limitado ou inexistente. A falta de recursos tecnológicos adequados pode privar muitos alunos de oportunidades enriquecedoras de aprendizado, perpetuando assim ciclos de desigualdade.

Indo além desse necessário posicionamento crítico, a proposta de processos educativos de caráter teatral que integrem diversas linguagens e tecnologias sob uma perspectiva interdisciplinar, como discutido por Verónica Veloso (2009) e Fernanda Oliveira (2016), ganha relevância. Segundo essas autoras, uma maneira viável de abordar uma proposta como essa seria desenvolver o processo por meio da criação de projetos de ensino de arte. Esses projetos, planejados para um curto, médio e/ou longo prazo, poderiam estar sustentados nos modos operativos da performance, da cena intermedial⁹ e do jogo.

⁹ Conforme Aguiar *et al.* (2015, p. 10), “Intermedialidade é uma noção que se refere a todos os tipos de relação entre duas ou mais mídias (que não são apenas as mídias digitais), duas ou mais artes, mídias e artes. Este fenômeno relacional ocorre em todas as culturas e épocas, tanto em atividades do cotidiano como em atividades especializadas (...). Na contemporaneidade, o desenvolvimento dos Estudos de Intermedialidade inclui duas tendências: os chamados Estudos Interartes, surgidos nos Estados Unidos, e que se refere às possíveis interações entre as artes e entre as obras de arte, em geral, representadas em estudos que relacionam a operação conjugada de dois “textos de artes” distintos; e a Intermedialidade (Intermedialität), surgido na Alemanha como um campo autônomo de trabalho e pesquisa que abrange tanto as artes quanto as mídias digitais. Hoje são diversos os objetos de estudo deste campo, incluindo as novas (mas também as antigas) formas de texto que “misturam”, “justapõem”, “sobrepõem” dois ou mais sistemas de signos, as transposições de um sistema para outro – traduções intersemióticas –, as relações entre séries ou classes de textos em dois ou vários sistemas”. Já, no campo das artes cênicas no Brasil, algumas autoras usam o termo **intermedialidade**, entendendo por esse conceito “as relações criadas a partir das correlações entre mídias, surgindo desses vínculos variadas possibilidades de efeitos estéticos” (Oliveira *et al.*, 2017, p. 602). É nesse entendimento, que é possível localizar a **cena intermedial**, referindo-se a um contexto ou ambiente criativo e pedagógico em que diferentes formas de mídias interagem ou se entrelaçam na construção do discurso cênico, a partir da convergência ou integração de diversos meios de comunicação, como televisão, cinema, rádio, internet, jogos eletrônicos, arte digital, entre outros, trazendo uma nova perspectiva à percepção, ou apreciação da cena por parte de seus espectadores.

Sem eliminar as possibilidades de problematizar a performance como forma de arte a ser ensinada na sua singularidade de hibridismo artístico, de densidade da presença, de intervenção do real, ou seja, a partir de uma pedagogia performativa, sustentar um projeto de ensino de arte sob a perspectiva da performance implica também em “circunscrever a escola, o trabalho do professor e dos alunos, o comportamento cotidiano, os rituais escolares, as construções sociais e os marcadores de gênero, classe social, raça, etnia, idade, entre outros, como performance” (ICLE, 2017, p.2). É nesse exercício de mão dupla que os modos operativos da cena intermedial também devem ser colocados num processo de ensino na sala de aula, utilizando tecnologias diversas - quase sempre matizadas pela precariedade presente nos dispositivos tecnológicos que alunas/os e professoras/es têm no contexto escolar - para a construção de imagens (digitais e cênicas) como parte de um processo de alfabetização tecnológica das/os alunas/os e de re-significação da experiência de vida dos participantes no contexto escolar. Ou seja, por um lado é possível ensinar as diferentes formas de mídias que se conjugam na construção de um discurso cênico, como expressão das atuais contaminações e hibridismo da cena contemporânea que fazem uso das tecnologias digitais, mas, ao mesmo tempo, é possível pensar o contexto escolar como universo fértil de conjunção, entrelaçamento, transposição e interação de variados sistemas sígnicos. É precisamente essa imersão experimental nas potencialidades expressivas da tecnologia, especialmente quando inserida em um contexto lúdico, que visa promover engajamento, criatividade e aprendizado, o que irá enriquecer o discurso cênico e propiciar a re-significação do mundo pelos estudantes. Em sintonia com o contexto da sala de aula, e disposto a ajustes e novos encaminhamentos, o projeto deve frisar a qualidade da experiência artística vivida pelas/os estudantes, abrangendo possibilidades diversas de criação, produção, fruição e a exteriorização dos fenômenos artísticos.

A imersão, como projeto coletivo, das/os alunas/os na construção de uma metáfora derivada da experiência física e intelectual de lidar com dispositivos estéticos (digitais e não digitais) produz um redimensionamento e uma ampliação das referências de leitura, compreensão e re-significação do mundo das/os estudantes. As possibilidades polissêmicas de uma imagem, experimentada em torno às potencialidade expressivas do jogo, instaura a aquisição pelas/os jogadoras/es de novos códigos de leitura da representação, visando não apenas à conquista do prazer da autonomia crítica e interpretativa em relação à linguagem teatral e artística, mas sobretudo à apropriação de formas contemporâneas que permitam modificar o olhar das/os nossas/os alunas/os sobre o mundo.

Alcances desse teor são evidentes nas experiências artísticas desenvolvidas por Getúlio Góis de Araújo e Paulina Maria Caon (2019) com estudantes do Curso de Teatro da Universidade Federal

de Uberlândia, em colaboração com docentes e estudantes da ESEBA, Escola de Educação Básica da UFU. Utilizando procedimentos estéticos que dialogam com práticas artísticas contemporâneas, como o audiotour¹⁰ e a foto-performance, Góis e Caon incentivam as/os estudantes do ensino médio da ESEBA a mergulharem em uma imersão sensorial e afetiva no espaço escolar, revitalizando memórias e recriando significados para o cotidiano.

A experiência do audiotour, facilitada pelos fones de ouvido, permite as/os participantes explorarem a faixa sonora e as ações propostas, revitalizando memórias e atribuindo novos significados ao contexto muitas vezes monótono da escola. As foto-performances, por sua vez, revelam singularidades e temas individuais das/os estudantes, promovendo debates instigantes sobre a vida contemporânea. O universo evocativo de ambas as propostas, mediado por dispositivos tecnológicos, possibilita às/aos estudantes estabelecerem uma relação com o espaço escolar sob novas perspectivas. Elas/es ficam expostas/os a uma série de estímulos sensíveis que reverberam em aspectos éticos e estéticos, convidando-as/os a mergulhar e reinventar outros modos de existência humana.

Outra experiência que podemos trazer à tona é o processo desenvolvido com estudantes do curso de licenciatura em teatro durante a disciplina *Laboratório de Arte e Tecnologia na Educação*, que ministramos no Instituto de Artes da UNESP durante o primeiro semestre de 2023. O processo foi marcado pela baixa quantidade de horas/aula disponíveis (apenas 5 aulas, uma vez que o curso começou atrasado), o que estabeleceu um ritmo criativo e educacional acelerado e essencialmente focado na prática. Ao final do curso, as/os alunas/os deveriam ter elaborado um projeto criativo de caráter cênico que envolvesse o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e que fosse possível implementar com estudantes do Fundamental I em uma escola pública de São Paulo.

Nesse sentido, as aulas na faculdade tornaram-se um laboratório experimental do que poderiam vir a ser as aulas de arte numa escola pública. Os jogos, exercícios e dinâmicas criativa implementadas com as/os alunas/os da UNESP foram testadas na expectativa de serem igualmente efetivadas no trabalho prático da escola pública. Dois princípios nortearam a elaboração do projeto. O primeiro era de que professoras/es e alunas/os deveriam mergulhar juntas/os em um processo coletivo de pesquisa, criação e aprendizagem a partir do contato com diversas linguagens artísticas e tecnológicas, permitindo a apropriação desse universo estético e tecnológico para enxergar criticamente o mundo. O segundo princípio era de que o projeto criativo deveria estar atravessado pelas principais questões que mobilizavam, preocupavam e afetavam as crianças. Ou seja, a

¹⁰ Esse procedimento é amplamente experimentado pelo Coletivo Teatral Dodecafônico. Para maiores informações sobre o grupo, visitar o site: <https://coletivoteatrododecafônico.com/>. Acesso em: 21 maio 2024.

experiência de vida das crianças seria o “leitmotiv” de todo o processo criativo. Assim, após verificarem que apenas contavam com poucos celulares, os alunos da UNESP conceberam um projeto interdisciplinar que propunha um processo de ensino envolvendo as artes visuais, as artes cênicas e o uso de diversos aplicativos acessíveis às crianças¹¹, para a criação de uma história concebida em stop motion.

O pontapé inicial do projeto foi uma dinâmica de história de vida denominada *Os Monstrinhos*. Cada um/uma dos/as participantes deveria pensar na história do seu nome, de onde provinha e seu significado. Posteriormente, deveriam escrever numa folha o próprio nome e cortar, pelas bordas da grafia, a dita palavra. De forma que, ao virar a página, aparecesse uma figura irregular que, ao ser desenhada, pudesse se tornar uma criatura fantástica ou monstruosa.

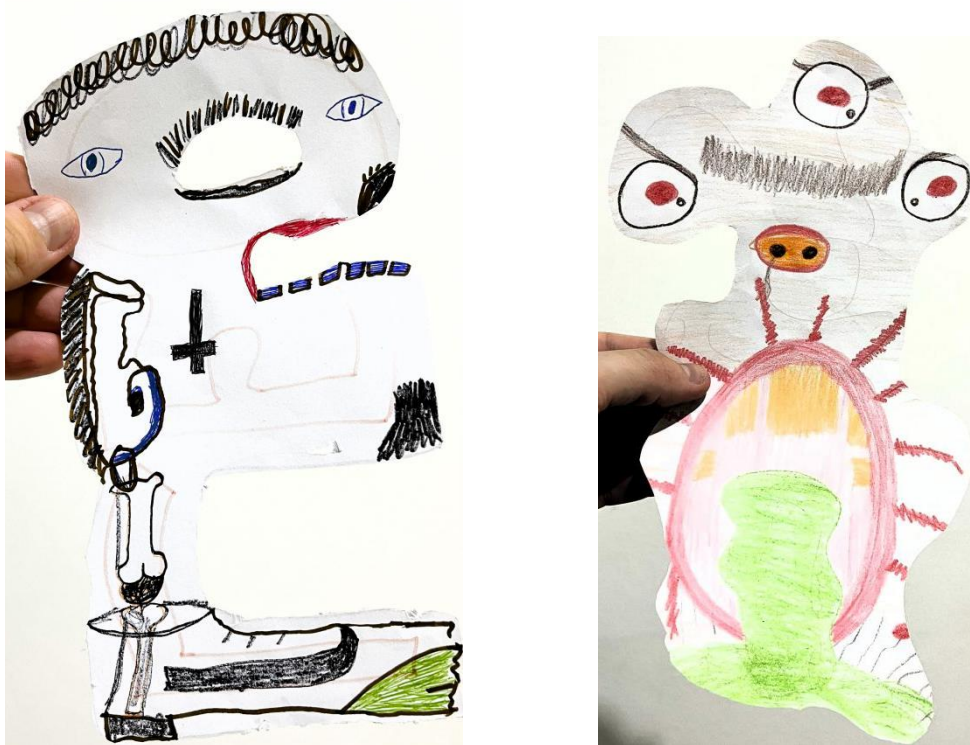


Figura 1. *Os Monstrinhos*, imagens construídas a partir dos nomes dos alunos. IA UNESP

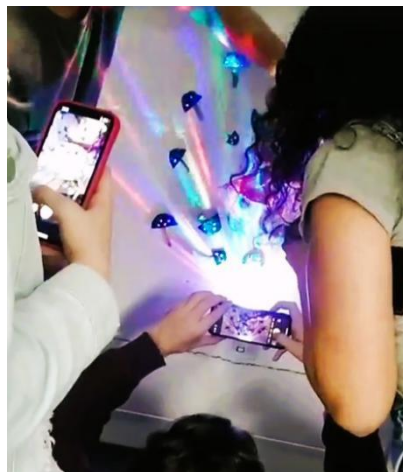
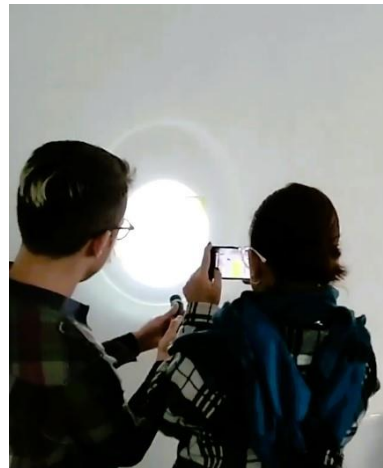
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Com a criação dessas imagens fantasmagóricas surgidas a partir dos nomes, abriu-se o espaço para a construção de uma história fantástica que poderia ser desenvolvida com as crianças na escola com base na dramatização, ao mesmo tempo em que se articulava com a produção de um material audiovisual em stop motion. Diversas dinâmicas lúdicas testadas envolvendo a criação de

¹¹ Após testarem em sala de aula esses e outros aplicativos, as/os alunas/os da UNESP fizeram uma seleção daqueles que seriam mais viáveis no trabalho com as crianças. Ver nas Referências deste artigo, os links desses aplicativos.

vozes, efeitos sonoros, visualidades foram “dando vida” às imagens fantasmagóricas, que rapidamente adquiriram nome e sentido na dramaturgia criada coletivamente. Aos poucos, foi instalando-se no grupo um sistema colaborativo de criação e de execução das tarefas por áreas, estimulando ao máximo o potencial criativo de cada estudante envolvido no processo artístico pedagógico e respeitando as suas funções específicas. As paredes brancas e a lousa viraram o set de gravação; um celular com bom volume serviu para emitir os efeitos especiais no momento em que estavam sendo gravadas, com outro celular, as vozes dos personagens; uma lanterna de mão junto com papéis translúcidos coloridos ajudaram na ambientação e iluminação; fotos feitas com olhares diversos de um estudante ajudaram na caracterização dos estados emocionais dos personagens.

Dessa forma, em um ambiente formativo de ludicidade e criatividade, diferentes formas de mídias começaram a interagir, surgindo a história *A Princesa e os Cogumelos*¹².



¹² O exercício em stop motion resultante desse processo criativo pode ser visto em: https://www.youtube.com/watch?v=zNDJnLMrIO8&list=UUWkBNuU70EktS-gYI_QS1bA. Acesso em: 21 maio 2024.



Figura 2. Processo de criação durante o *Laboratório de Arte e Tecnologia na Educação*. IA UNESP

Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

No final do *Laboratório de Arte e Tecnologia na Educação*, as/os estudantes do curso de licenciatura em teatro da UNESP mergulharam em um processo criativo marcado pela interseção entre diversas linguagens artísticas e recursos tecnológicos. Em alguma medida, elas/eles beberam das fontes da contemporaneidade teatral para pensar sua proposta de **projeto de ensino de arte**, trazendo à tona a relevância do trabalho coletivo, a consciência do processo de criação e suas finalidades educativas, o relevo da pesquisa coletiva e o estabelecimento de relações de novo tipo entre as/os implicadas/os, problematizando e ampliando seu quadro de referências culturais. Estamos diante de aspectos que constituem pilares da cena contemporânea e que igualmente se tornam relevantes para a abordagem das artes integradas no âmbito do ensino artístico nas escolas.

Assim como acontece na cena contemporânea, o uso das tecnologias nesse contexto educativo impulsionou nas/os licenciandas/os a necessidade de reinventar abordagens lúdicas já conhecidas, e muitas vezes cristalizadas do ponto de vista metodológico, fazendo emergir novas possibilidades criativas no enfoque do discurso cênico na sala de aula, bem como novas modalidades educativas de fazer e ensinar teatro.

Conclusões

Diante da análise realizada sobre as interfaces entre as artes da cena e as tecnologias audiovisuais, é evidente que estamos testemunhando uma transformação significativa no panorama artístico contemporâneo. A trajetória histórica delineada desde as vanguardas do século XX até as práticas contemporâneas, revela uma tendência à hibridização e interconexão entre as diferentes

formas de expressão artística e outros campos do saber, o que se traduz num embaralhamento dos limites do território artístico e numa perda das fronteiras do campo teatral.

Nesse sentido, a discussão sobre a representação na cena teatral mediada pelas tecnologias digitais levanta questões fundamentais sobre a natureza da recepção e da realidade no contexto contemporâneo. A introdução de dispositivos tecnológicos no espaço cênico não apenas amplia as possibilidades criativas dos artistas, mas também transforma a experiência do espectador, redefinindo sua relação com a obra de arte e seu entorno. Assim, a convergência entre as artes da cena e as tecnologias audiovisuais denota não somente um desafio estético, mas também uma reflexão mais ampla sobre os processos criativos, a comunicação humana e a construção de significados no mundo contemporâneo.

Esse movimento de desfronterização/hibridização das artes e de inserção das tecnologias digitais na cena não se limita apenas ao âmbito da criação artística. Ele também influencia o ensino de arte nas escolas através da integração de linguagens sob uma perspectiva interdisciplinar, o que não quer dizer polivalência, desafiando as educadoras e os educadores a repensarem suas abordagens pedagógicas e a integrarem as novas tecnologias de informação e comunicação aos processos de ensino de arte no âmbito escolar.

A integração da tecnologia nos processos educacionais de natureza artística vai além do simples uso de ferramentas digitais ou dispositivos tecnológicos na sala de aula; ela representa uma mudança cultural e comportamental fundamental na abordagem dos processos de produção e recepção estética no contexto escolar. As tecnologias desempenham um papel crucial como instrumentos culturais e políticos, potencializando essas mudanças de caráter pedagógico no ensino da arte.

Daí a relevância de conceber esses processos criativos através de projetos de ensino de arte, planejados para um curto, médio e/ou longo prazo, e sustentados nos modos operativos da performance, da cena intermedial e do jogo. Sob essas perspectivas, a imersão dos estudantes na construção de metáforas a partir da interação com dispositivos estéticos e tecnológicos se materializa na ampliação das suas referências culturais, promovendo uma compreensão mais profunda do mundo que os cerca. Ao explorarem as múltiplas camadas de significado das imagens, aliadas às potencialidades expressivas do jogo, os alunos adquirem não apenas autonomia crítica no seu exercício de leitura e realização da prática artística, mas também uma nova perspectiva sobre a realidade. Assim, a convergência entre arte, tecnologia e educação abre espaço para uma reflexão

mais ampla sobre os processos criativos, a comunicação humana e a construção de significados no contexto contemporâneo.

Referências

- AGUIAR, Daniella; AGUSTONI, Prisca; CARRIZO, Silvina. Intermedialidade e seus diálogos contemporâneos/Apresentação. **IPOTESI**, Juiz de Fora, v.19, n.1, p. 10-13, jan./jun. 2015.
- BREA, José Luis. Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image. In: **Cultura_RAM. mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica**. Barcelona: Editorial GEDISA, 2007. cap 6, p. 64-76.
- CAON, Paulina Maria; GÓIS DE ARAÚJO, Getúlio. Caminhar, desacelerar – uma experiência com audiotour e fotoperformance na escola. **Urdimento**, Florianópolis, v.1, n.34, p. 224-235, mar./abr. 2019.
- CONARGO, Óscar B. O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 11, p. 177-189, 2018. DOI: 10.5965/1414573102112008177. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102112008177>. Acesso em: 24 ago. 2023.
- DERRIDA, J. Envío. Discurso inaugural del XVIII congreso de la Sociedad francesa de filosofía sobre el tema la representación. In: PEÑALVER, P (trad). **La desconstrucción en las fronteras de la filosofía**. Madrid: Paidós, 1996. Disponível em: <http://www.egs.edu/faculty/jacques-derrida/articles/envio/#> Acesso em: 27 abr. 2015.
- DIEGUEZ, I. Cenários expandidos. (Re)apresentações, teatralidades e performatividades. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 15, p. 135-148, 2010. DOI: 10.5965/1414573102152010135. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102152010135>. Acesso em: 23 ago. 2023.
- DIEGUEZ, I. **Escenarios liminales: teatralidades, performances, políticas**. DF México: Toma, Ediciones y Producciones Escénicas y Cinematográficas, 2014. 223 p.
- DUBATTI, J. Convívio y tecnovívio: el teatro entre infancia y babelismo. **Revista Colombiana de las Artes Escénicas**, 9, 44-54, 2015.
- FÉRAL, Josette; Morin, Julie-Michèle. **La vidéo en scène. L'acteur et ses technologies**. Paris: Collection Théâtres du monde, 2023. <https://www.puv-editions.fr/ouvrage/la-video-en-scene/> Acesso em: 21 maio 2024.
- FERNANDES, S. Teatro expandido em contexto brasileiro. **Sala Preta, [S. l.]**, v. 18, n. 1, p. 6-34, 2018. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v18i1p6-34. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/146758>. Acesso em: 23 ago. 2023.

- FOLLY, A. Artes integradas: Ensino de Arte e interdisciplinaridade. EM: **(Des)Estímulos às teorias, conceitos e práticas da educação**. Organizadores Américo Junior Nunes da Silva, Valdemiro Carlos dos Santos Silva Filho. Ponta Grossa, PR: Atena, 2021, pp. 33-46.
- ICLE, G. Performance e Escola Apresentação. **Cadernos CEDES**, Volumen: 37, Numero: 101, 2017
- MEIRA, L. Inovação na Educação e Transformação Digital no Ensino básico. **Conexão Bett**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1gbucC0jlog> Acesso em: 04/04/2024.
- OLIVEIRA, Fernanda Areias de. **Pedagogia do teatro contemporâneo: apropriações da cena intermedial na formação de docentes de teatro**. (Tese Doutorado em Informática na Educação), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, 2016
- 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>
- PUPO, M. L de SOUZA BARROS. Teatro e Educação Formal. Em: Glauber Coradesqui. **Teatro na escola: experiências e olhares**. Brasília : Fundação Athos Bulcão, 2010.
- PUPO, M. L de SOUZA BARROS. Sinais de teatro-escola. **Humanidades**, Edição Especial Teatro Pós-Dramático, Editora UNB, No 52, Nov. 2006, pp 109-115
- VELOSO, Verônica Gonçalves. **Jogos do olhar - procedimentos cinematográficos para a composição da cena teatral**. 2009. Dissertação (Mestrado em Pedagogia do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. doi:10.11606/D.27.2009.tde-10112010-113902. Acesso em: 25-08-2023

Aplicativos

EaseUS RecExperts

https://recorder.easeus.com/ppc/br/recexperts.html?source=dsa&gclid=Cj0KQCQjw4NujBhC5ARIsAF4Iv6dr3weopcmDfQ3R2XrnXPxVeG_zIoZJjUstITotwZyGZ9I6IfqYc8UaArqDEALw_wcB

Acesso em: 21 maio 2024.

Stop Motion Studio

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=en&pli=1> Acesso em: 21 maio 2024.

Clideo <https://clideo.com/es/stop-motion> Acesso em: 21 maio 2024.

Veed.Io. <https://www.veed.io/pt-BR> Acesso em: 21 maio 2024.

YouCut - Editor de Vídeo

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camerasideas.trimmer&hl=pt_BR&gl=US

Acesso em: 21 maio 2024.

Muda voz <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meihillman.voicechanger> Acesso em: 21 maio 2024.

GDC 2019 Audio Bundle: <https://bedroomproducersblog.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

99 Sounds: <https://99sounds.org/> Acesso em: 21 maio 2024.

BBC Sound Effects: <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/> Acesso em: 21 maio 2024.

Free Sound: <https://freesound.org/> Acesso em: 21 maio 2024.

Sound Bible: <https://soundbible.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Soundgator: <http://www.soundgator.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Partners in Rhyme: <https://www.partnersinrhyme.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Ambisonic Sound Library: <https://library.soundfield.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

SoundEffects+: <https://www.soundeffectsplus.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Zapsplat: <https://www.zapsplat.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Free SFX: <https://www.freesfx.co.uk/> Acesso em: 21 maio 2024.

Audio Micro: <https://www.audiomicro.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Filmstocks: <https://www.filmstocks.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Audio Jungle: <https://audiojungle.net/category/sound> Acesso em: 21 maio 2024.