

TEATRO E CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO EM ENSINO REMOTO: REFLEXÕES A PARTIR DA EXPERIÊNCIA COM O PROLICEN/2020 NA UFSM¹

Bruna Nathália Alves da Silva (Universidade Federal de Santa Maria – UFSM) ²

Natália de Souza (Universidade Federal de Santa Maria – UFSM)³

Rossana Della Costa (Universidade Federal de Santa Maria – UFSM)⁴

RESUMO

Este texto objetiva pensar sobre teatro e construção de conhecimento no contexto escolar em situação de ensino remoto. Para tanto, são utilizados os dados produzidos no projeto Materialidade do teatro de formas animadas: adaptação para rádio e televisão da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) desenvolvido no ano de 2020 na cidade de Santa Maria e Arroio Grande, ambas pertencentes ao interior do estado do Rio Grande do Sul, Brasil. A reflexão está estruturada em dois enfoques: o primeiro trata das adaptações necessárias da metodologia do projeto para sua realização em ensino remoto, moduladas pela modificação referencial de tempo e espaço, bem como, a aproximação com a linguagem audiovisual e suas implicações; o segundo, problematiza princípios que regem a arte teatral, observando as modulações de convívio e de tecnovívio e que se configuram – ou não - como alicerce do trabalho pedagógico em teatro no contexto escolar. As discussões são embasadas nos estudos e textos referentes aos processos de construção de conhecimento de Peter Brook, Jorge Dubatti e Gilberto Icle, entendendo o teatro como cognição. A conclusão abre para questionamentos sobre a necessária desvinculação das bases epistemológicas presenciais do teatro para poder vislumbrar possibilidades de criação para essa arte no contexto escolar. Por fim, apresenta-se as exigências que foi observado recair sobre o professor de teatro no trânsito do ensino presencial ao ensino remoto.

¹Este trabalho recebeu fomento através do Edital N. 25/2020 (PROGRAD/UFSM) Programa de Licenciaturas (PROLICEN).

²Bruna Nathália Alves da Silva é estudante do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e bolsista do projeto de ensino Materialidade do teatro de formas animadas: adaptação para rádio e televisão da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) durante o ano de 2020.

³Natália de Souza é estudante do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e bolsista do projeto de ensino Materialidade do teatro de formas animadas: adaptação para rádio e televisão da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) durante o ano de 2020.

⁴Rossana Della Costa é professora adjunta do Departamento de Artes Cênicas do Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul em cotutela com a Université Paris Nanterre.

PALAVRAS-CHAVE

Pedagogias do Teatro; Ensino remoto; Educação Básica.

ABSTRACT

This text aims to think about theater and knowledge construction in the school context in a remote teaching situation. To do so, we use the data produced in the project *Materialidade do teatro de formas animadas: adaptação para rádio e televisão* from Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) developed in 2020 in the cities of Santa Maria and Arroio Grande, both belonging to the interior of the state of Rio Grande do Sul, Brazil. The reflection is structured in two approaches: the first one deals with the necessary adaptations of the project's methodology for its realization in remote teaching, modulated by the referential modification of time and space, as well as, with the approach with the audiovisual language and its implications; the second one, problematizes principles that rule the theatrical art, observing the modulations of *convívio* and *tecnovívio*⁵ and that are configured - or not - as the foundation of the pedagogical work in theater in the school context. The discussions are based on studies and texts about the processes of knowledge construction by Peter Brook, Jorge Dubatti and Gilberto Icle, understanding theater as cognition. The conclusion opens to questions about the necessary detachment of the epistemological bases of the theater to be able to glimpse possibilities of creation for this art in the school context. Finally, it presents the demands that were observed to fall upon the theater teacher in the transit from classroom teaching to remote teaching.

KEYWORDS

Theater Pedagogies; Remote Teaching; Basic Education...

Este texto discute as possibilidades e desafios na construção de conhecimento em teatro, no contexto escolar, em situação de ensino remoto. Nossa discussão está

⁵Tecnovívio é a expressão cunhada por Jorge Dubatti em espanhol. No entanto, a tradução para a língua inglesa aponta para os termos *coexistence*, *techno-existence* ou *technovivality*. Optamos por manter o termo em língua portuguesa, considerando a estrutura das línguas latinas e aguardando o avanço das discussões.

embasada nos dados produzidos no projeto de ensino intitulado Materialidade do teatro de formas animadas: adaptação para rádio e televisão da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) desenvolvido no ano de 2020 na cidade de Santa Maria e Arroio Grande, ambas pertencentes ao interior do estado do Rio Grande do Sul, Brasil.

As proposições do Edital 025/2020, Programa de Licenciaturas (PROLICEN), da Universidade Federal De Santa Maria (UFSM) se configuraram pela exigência da produção de materiais em áudio e vídeo para veiculação na rádio e TV universitárias e deveria contar com professores das escolas parceiras no sentido de ajustar as demandas dos conteúdos a serem desenvolvidos. Tal exigência contemplava a necessidade de compartilhar com os professores das escolas parceiras o desafio de encontrar formas de constituir processos de ensino-aprendizagem em ensino remoto.

A partir do exposto, o projeto Materialidade do teatro de formas animadas: adaptação para rádio e televisão, buscando atender a demanda do edital, contou com a colaboração dos profissionais Mariana Savegnago e Rafael Cardoso Jacinto, professores atuantes nas instituições Escola Estadual de Ensino Fundamental de Arroio Grande (Distrito de Arroio Grande) e Colégio Técnico e Industrial de Santa Maria (CTISM) respectivamente. A partir da troca com esses professores foi possível definir os materiais construídos no projeto, tendo como direcionamento alunos das séries finais do ensino fundamental (oitavo, nono ano), e primeiro ano do ensino médio.

Desse modo, os desafios encontrados pela nossa equipe podem ser assim listados: a adequação das ações do projeto para o audiovisual; adequação do objetivo de trabalhar teatro de formas animadas para atender as demandas realizadas pelas instituições parceiras; a dificuldade técnica relacionada à produção de audiovisual na qual éramos inexperientes; criar de forma colaborativa e remota; a questão da autoria do uso de imagens para a confecção dos materiais didáticos que impunha a exigência da criação das nossas próprias; e, em especial, a falta de contato com os estudantes para os quais o material seria produzido.

Além disso, nossa principal preocupação estava em criar materiais que fossem efetivos no sentido de gerar conhecimento sobre teatro, tornando-o acessível e despertando o interesse do aluno. Nossa preocupação tinha embasamento no direito à educação e acesso aos conhecimentos produzidos pelo ser humano sendo a arte um deles. No caso aqui, interessava-nos garantir a qualidade e acesso do conhecimento em teatro na escola mesmo com o ensino remoto.

A partir da apresentação da lista de adversidades enfrentadas e dos resultados obtidos na concretização do projeto e superação de alguns desafios, buscamos realizar aqui um exercício de pensamento sobre essas questões. Para tanto, buscamos autores que nos auxiliassem a desenvolver as discussões ao tomar como cerne o teatro como conhecimento e a promoção do conhecimento em teatro na escola. Encontramos auxílio nos estudos de Jorge Dubatti, Peter Brook e Gilberto Icle. Tendo em vista que cada um desses autores encerra um vasto campo de produção, não pretendemos aqui dar conta de cada um desses campos, mas sim, tomar para nossa discussão, os elementos que consideramos profícuos para que pudéssemos ter um outro olhar para a experiência que tivemos no projeto de ensino.

Dessa forma, Jorge Dubatti nos auxilia a pensar a questão do tecnovívio como possibilidade de desenvolver processos criativos em teatro. O termo tecnovívio foi cunhado pelo autor em período que antecede a pandemia, no entanto, com o contexto do isolamento social é inegável o redimensionamento do termo. Em um artigo recente o autor define tecnovívio como

[...] experiência humana à distância, sem presença física na mesma territorialidade, que permite a subtração da presença do corpo vivo e o substitui pela presença telemática ou pela presença virtual através de intermediação tecnológica, sem a proximidade dos corpos, em uma escala ampliada através de instrumentos (DUBATTI, 2020, p.14).

Identificamos que tudo em nosso projeto foi desenvolvido a partir dessa noção de tecnovívio, uma vez que até mesmo as reuniões da equipe e processos criativos eram realizados de forma remota e não apenas os materiais didáticos do projeto. Dessa forma, entendemos a necessidade de lidar com os aspectos tecnoviviais para poder revisitar os princípios que regem o teatro e buscar outras alternativas para o momento que sirvam como alicerce ao trabalho pedagógico em teatro.

Dubatti nos auxilia a pensar o trânsito entre as matrizes conviviais (fundamentadas na presença física) e as possibilidades tecnoviviais tanto na criação teatral quanto no trabalho com teatro em sala de aula na escola. Se pensarmos dentro da matriz convivial que a “[...] referência para o ensino do teatro deve ser o próprio teatro” (ICLE, 2002, p.33), como podemos elaborar processos de construção de conhecimento teatral no ensino remoto?

De um lado, é possível apontar que já era observável nas escolas processos de ensino-aprendizagem que “[...] refletem esta falta de conhecimento a respeito da arte do ator” (ICLE, 2002, p.30). Por outro lado, a arte é sempre dinâmica e potente em

desenvolver seus próprios procedimentos artísticos, revisando-os cada vez mais rápido e promovendo outras formas. O contexto que estamos vivenciando impingiu-nos esse desafio: o de criar em situações desconhecidas.

Os elementos previamente conhecidos por nós relacionados à arte teatral podem se reconfigurar conforme nos aponta Peter Brook (1970). No livro *O teatro e seu espaço*, Peter Brook conclui que a plateia é um elemento diferencial, pois ela compartilha do processo como co-criadora do mesmo. É a plateia que contribui com a atmosfera e trabalho do ator quando lhe dá o suporte necessário, ao se envolver no fenômeno teatral. Brook não acredita em um teatro com uma plateia passiva. Para alcançar a mobilização da plateia, Brook investiga o que faz o teatro tornar-se moribundo: um teatro que não resulta em transformação, e não tem efeito em quem assiste. Nesse sentido, um teatro moribundo seria aquele no qual não há comunicação entre ator e plateia, isto é, no qual não há troca.

Como poderíamos pensar a troca com os alunos em ensino remoto durante o desenvolvimento do projeto? “Aqui encontramos uma pista: leva-nos naturalmente à ideia de uma plateia; verificamos que sem uma plateia não existe objetivo nem sentido” (BROOK, 1970, p. 81). Foi esse o mote que tomamos para pensar e desenvolver as ações do projeto. Estávamos cientes das dificuldades, mas buscamos pensar que tudo o que iria ser desenvolvido, teria um público específico. Buscamos, com essa ação, superar a questão do distanciamento e da falta da presencialidade. Entendemos a plateia sob configuração tecnovivial, mas ainda assim, presente e influente na experiência teatral em questão em especial no processo de criação.

Assim, ao considerar essa reflexão realizada a partir dos apontamentos de Brook acerca da plateia, identificamos nossa assistência sendo formada pelos alunos dos oitavos e nonos anos do ensino fundamental e primeiros anos do ensino médio. Nosso trabalho foi pensado para essa faixa etária. Colocamo-nos aqui no lugar não apenas de professor, mas também artistas. Dessa forma, nosso processo criativo parte de uma criação de material didático- artístico para esta plateia com o intuito de encantar e envolver, mesmo sabendo que este material seria disseminado por vias onde não teríamos retorno imediato.

A partir da apresentação das ideias desses autores, passaremos agora às análises e relatos. Estrutturamos a discussão em duas etapas. A primeira diz respeito às adequações que se fizeram necessárias para desenvolver o projeto e as suas implicações com relação ao tempo e ao espaço. A segunda aborda questões que se evidenciam nas

práticas tecnoviviais e que colocam em xeque princípios da arte teatral bem como da relação e construção de conhecimento de teatro na escola.

Adaptações necessárias: tempo, espaço e a linguagem audiovisual

Pensar o ensino do Teatro de formas animadas de modo remoto é um desafio. Ao encarar a proposta do Edital 025/2020, Programa de Licenciaturas (PROLICEN), da Universidade Federal De Santa Maria (UFSM), o qual solicita a produção de materiais em áudio e vídeo para veiculação na rádio e TV universitárias, o desafio se torna ainda maior. Isso porque consideramos a necessidade de uma abordagem sensível no ensino tanto das técnicas das formas animadas, quanto da visualização dos materiais como um todo. Ainda, porque como foi dito anteriormente, consideramos o cuidado com a questão da plateia, ou seja, de quem irá acessar esses materiais.

Inicialmente a proposta pretendia a adaptação do teatro de formas animadas para o modo virtual, ensinando as especificidades dessa linguagem aos alunos, através do rádio e da televisão. A partir de um diálogo com os professores das escolas participantes do projeto, fomos incitadas a trabalhar um conteúdo proposto pelo plano de ensino das turmas. Resolvemos, então, fazer a reformulação da proposta para abranger essas demandas. Assim, abandonamos o ensino das formas animadas como técnica e acolhemos a animação como linguagem estética dos vídeos que posteriormente seriam veiculados na TV da UFSM. Os acordos da equipe quanto a estética adotada nos vídeos, foi que seriam feitos desenhos animados em preto e branco e a equipe não apareceriam na câmera.

Tal operação foi balizada por duas referências: Medeiros (2014) e Vellinho (2018). Ambos autores trazem a confluência do teatro de formas animadas com o cinema de animação. Ao transformar o teatro de animação em estética para os vídeos, fomos convocadas a trabalhar com linguagem audiovisual, mesmo com desconhecimento técnico. Somos receptoras e espectadoras do cinema, mas não fazedoras. Cuidamos então dos elementos básicos mínimos: enquadramentos, tempo de duração de cada fragmento, movimento e composição da tela e edição. Buscamos inspiração no texto de Vellinho que aponta para os movimentos do processo criativo como exemplificado no fragmento abaixo:

Por exemplo: vê-se um personagem sob o ponto-de-vista do lado externo de uma casa; ele está numa janela e decide fechá-la; em outro ponto do palco, vê-se o mesmo personagem, agora do lado de dentro da casa. Aí, provavelmente, foi-se imprimindo a ideia de corte cinematográfico, de edição, que suprime do palco aquele tempo necessário para o deslocamento do boneco de um ponto a outro. Esta justaposição das cenas, sem um tempo de transição, foi o primeiro indício de que estávamos nos aproximando de um manancial de possibilidades que nos instigam até hoje. Também, foi percebido que os deslocamentos laterais (direita/esquerda do palco) dos balcões davam a ideia de travelling, o movimento de câmera feito geralmente com o auxílio de um trilho que conduz a câmera horizontalmente por um grande plano (VELLINHO, 2018, p. 9).

Exploramos então os artifícios da linguagem cinematográfica, como citado acima, para um corte mais rápido do trânsito das figuras. No entanto, não tínhamos como realizar o travelling por exemplo, mas, em contexto virtual, precisamos nos apropriar dos procedimentos de edição, uso e manipulação de imagens com o intuito de obter resultados minimamente satisfatórios. Essa aproximação e invasão em uma nova linguagem tomou tempo, uma vez que buscamos especializações e experimentações para qualificar nossa própria execução técnica.

O tempo apresentou-se como elemento a ser pensado de diversas formas. Uma era o tempo de produção propriamente dita. Outra, era a relação com a questão estética das imagens que estávamos a produzir. Quanto tempo deveria perdurar uma imagem na tela? De que forma realizar o movimento e a transição entre as cenas? Pode-se dizer que nos movemos de forma intuitiva enquanto simultaneamente exploramos a técnica e a arte do domínio do tempo em contexto virtual. O tempo, seja como estrutura ou forma, é percebido como

[...] um elemento ímpar na animação. Em relação ao cinema, é relatado por muitos animadores que, em relação ao tempo, horas e horas são dedicadas a poucos minutos de exibição, quando o animador não está ali para receber as palmas. No teatro de animação, também se dedica horas para ensaios e preparação, mas não se equipara ao cinema de animação (MEDEIROS, 2014, p.66)

A partir da adaptação dos procedimentos do projeto, e enquanto pesquisávamos a linguagem, passamos a adaptar nosso roteiro a partir dos temas solicitados pelos professores das escolas. O tema foi “teatro e tecnologia”. Então o tempo inicial foi gasto com a pesquisa sobre a história do teatro e como as tecnologias influenciaram desde o início do teatro até a atualidade. Assim, começamos a escrever um roteiro com o conteúdo que seria abordado, que adquiriu um caráter de história do teatro. Realizamos

a divisão do roteiro e cada bolsista pesquisou aquilo que lhe foi atribuído. Posteriormente iniciamos a elaboração do vídeo e imagens. Dessa forma, o trabalho desenvolvido parte de criações individuais para formar o conjunto.

Já com o roteiro pronto, prestes a começar a trabalhar na criação de imagens para os vídeos, nos deparamos com a dificuldade técnica já citada. Buscamos experimentar diversos aplicativos e plataformas de vídeo e gravação de voz. Percebemos ao longo da criação que a forma de trabalhar com a criação de imagens ocorreu conforme a possibilidade técnica de cada uma. Permanecia a escolha por manter a estética de preto e branco. No entanto, uma optou por desenhar as imagens à mão e utilizar a técnica *stop motion* (registro da imagem quadro a quadro) enquanto outra pela criação de imagens diretamente em aplicativos de celular e computador. Sendo assim apesar das definições iniciais, cada vídeo, e cada pedaço da história contada teve um formato visual.

Essa imersão em outro campo, uma tentativa de unificar um conhecimento teatral com o audiovisual, exigiu-nos uma readaptação de tempo e espaço, reflexões sobre os princípios da teatralidade a partir desses mesmos elementos e o objetivo de manter a característica do teatro de formas animadas. Verificamos uma linha tênue e nos perguntávamos constantemente se efetivamente teríamos derivado para o audiovisual, mantendo somente a temática abordada como linguagem teatral. Ainda, o fato de que esse material seria posteriormente veiculado em televisores e rádios, fez com que os esforços fossem redobrados: seguíamos a questionar a questão da teatralidade, sem necessariamente chegarmos a algo conclusivo. Não queremos invadir esse lugar que não é de nosso conhecimento; queríamos enaltecer a linguagem do teatro de formas animadas e difundi-la entre os alunos. Então buscamos nos ater ao trabalho a partir da percepção e trabalho com os elementos tempo e espaço nas edições. Porém se torna ainda mais difícil quando não se tem um retorno dos alunos, das suas emoções e se estávamos sendo efetivas.

Percebemos que os dilemas que nos inquietavam eram semelhantes aos dos professores participantes do projeto com relação ao ambiente virtual. A falta de resposta e troca modifica a relação entre professor/aluno. O compartilhamento de possibilidades e busca por soluções passou a ser algo comum desde o início do ensino remoto, onde professores que não tinham conhecimento de muitos programas passaram a se reinventar rapidamente para prosseguir com o trabalho. Este desafio compartilhado pelos envolvidos no projeto, será tratado a seguir.

Como pensar o ensino de teatro em modo assíncrono?

Atualmente as escolas estão trabalhando com dois modos Ensino Remoto Emergencial (ERE), o síncrono e o assíncrono. Aulas síncronas são quando alunos e professor interagem ao mesmo tempo, trocam informações em tempo real através de plataformas digitais e ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs). E aulas assíncronas é quando professor e aluno não estão conectados ao mesmo tempo. O professor pode deixar materiais, estudos dirigidos e o aluno acessa quando tem disponibilidade. Nesses formatos, questionávamos como pensar o ensino do teatro especialmente em modo assíncrono.

Com isto em mente, nós prontamente objetivamos a circulação do conteúdo produzido em rádio e televisão oferecida no edital de fomento, como a maneira mais eficaz de concretizar nossa ação. Consideramos o benefício dos alunos que não possuíam o acesso à internet e tivessem as aulas assíncronas como principal meio de aprendizagem, o que constatamos ocorrer nas escolas parceiras do projeto. Os alunos que possuíam acesso à internet contavam com aparelhos desatualizados ou compartilhados por mais membros da família. Os encontros síncronos eram reduzidos e bem direcionados.

Mais uma vez deparávamos com a pretensa dualidade presencialidade/virtualidade. No entanto, resgatando as recentes discussões de Dubatti (2020a), entendemos que essa situação diz respeito a implicações políticas e sociais. Permanecemos, no entanto, elaborando indagações sobre a matriz convivial na qual a presença física é um elemento fundamental, e as possibilidades das práticas tecnovivais. A questão já apresentada por Brook de que o teatro precisa de atores e plateia interagindo era uma indagação constante. Toda a configuração que até então nos era familiar estava sendo desestabilizada – tanto no processo de criação em teatro quanto no contexto escolar no qual o projetos estava sendo operacionalizado.

A pergunta persiste: a forma assíncrona pode ser considerada teatro? Ficamos com essa inquietude. Por mais que a gente tenha se esforçado para colocar nos vídeos realizados o conhecimento sobre teatro (história do teatro, formas de fazer teatro, animação), sentimos falta da concretização do teatro como cognição da qual nos fala Icle (2002). Um teatro que se aprende a fazer fazendo e compartilhando as experiências. Sentimos, ao longo de todo processo a ausência do retorno dos alunos. Avaliamos que a sensação sentida é a de que permanecemos em processo criativo.

A fórmula tradicional da farsa consentida do teatro na qual o ator age “como se” fosse outro na frente de uma plateia foi rompida. Se não rompida, foi diluída no tempo e no espaço. A problemática do espaço não era somente com relação ao que produzimos e a falta da presença da plateia, mas também na produção dos vídeos e materiais que ocorriam em modo remoto. Estávamos criando mediadas pela tecnologia, nos víamos a partir das telas e ouvíamos-nos por microfones. Toda a percepção se altera nesse processo.

No entanto, encontramos em Icle algumas possibilidades para seguir em meio as incertezas: “[...] a ideia de que o fazer deve ser construído pelo indivíduo e pelo grupo” (ICLE, 2002, p.32). O fazer teatral na escola, em ERE e em modo assíncrono, nesse caso, pôde ser pensado a partir de duas dimensões: a da equipe e das possibilidades dos breves momentos síncronos com as turmas.

A equipe trabalhou de forma remota. O trabalho foi operacionalizado tanto em conjunto quanto individualmente. Percebemos as dificuldades de unir as partes produzidos, ao mesmo tempo rem que as diferenças estéticas conferiram variedade ao material e a vontade de testar outros materiais e possibilidades como teatro de sombra, teatro na caixa com figuras de papel, entre outros. Algumas soluções encontradas tiveram êxito, outras precisam de maior pesquisa e desenvolvimento técnico, mas observamos ser, para nós, uma experiência que nos jogou em um campo desconhecido no qual cada um buscou soluções de acordo com o que tinha à sua disposição no momento.

Com relação aos encontros síncronos com as turmas, os mesmos não estavam previstos no projeto, mas foi possível de efetivar essa ação a partir da anuência do professor parceiro no CTISM. Assim como a nossa equipe, os alunos também não estavam indo à escola, muito menos podendo fazer teatro presencial em grupo. A turma do CTISM, por exemplo, nunca se viu presencialmente mantendo contato apenas no âmbito virtual. Provavelmente eles se conheciam como turma, mas não estavam podendo usufruir do exercício que é a prática social, muito menos o fazer teatral em grupo. Então são novas relações que se estabelecem: o professor além de ensinar, precisa mediar as aulas de forma que os alunos se sintam à vontade de participar e interagir entre eles. Observamos que o fato de que os alunos são oriundos de cidades próximas, mas regiões diferentes. São várias bagagens de aprendizagem que se encontram virtualmente e é necessário também equalizar essa quantidade de vivências e constituir um processo de pertencimento junto ao processo criativo.

Neste contexto percebemos que o teatro e a aprendizagem são mediados pela tecnologia, e tudo se dá através da máquina. Se não houvesse essa tecnologia, nada seria partilhado com os alunos. A máquina passou a ser um alongamento do corpo, da voz. Assim, o que produzimos como equipe, atravessa paredes e invade a casa do aluno através do rádio, televisão e da tela do computador, esta mesma que nos separa.

Considerações finais

Buscamos, nesse texto, apresentar as questões que se mostraram implicadas no desenvolvimento do projeto Materialidade do teatro de formas animadas: adaptação para rádio e televisão da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Apresentamos o contexto do distanciamento social e seus efeitos tanto no processo de criação da equipe quanto nas implicações do contexto escolar com o qual tivemos contato. Apresentamos ainda a necessidade da adaptação da linguagem do teatro de animação o que resultou no questionamento sobre o que mantemos de teatralidade nas produções audiovisuais. Entendemos que as possibilidades de troca se tornam mais efetivas no modo síncrono do ERE, quando temos a possibilidade de troca tanto entre equipe do projeto, quanto com os alunos. Verificamos ainda que, em escolas de municípios pequenos, a impossibilidade do modo síncrono pode resultar em um maior afastamento do interesse pelo aprendizado e pela possibilidade de explorar e conhecer sobre teatro.

Assim, levando em consideração o contexto das salas de aula e o ensino do teatro, é preciso perceber que o enfrentamento de desafios do ensino do teatro de forma remota atinge tanto os professores atuantes nas escolas, quanto nós, professores em formação. Podemos não estar juntos presencialmente, mas estamos juntos nesse desafio compartilhado. E também, a falta de convívio entre os alunos e os professores passou a exigir meios em que as relações virtuais, tornem-se mais sensíveis, proveitosas, eficientes e afins. Diante dessa transformação, o teatro precisa resistir e se adaptar no contexto escolar remoto.

Por fim, percebemos que a demanda sobre a constituição de vínculos com o conhecimento recai sobre o professor, que juntamente com os conceitos de criação de aula e ensino, necessariamente, estão em processo de adaptação a esse outro tempo-espço. Concluímos concordando Dubatti (2020a), quando aponta para a criação de outras possibilidades a partir da matriz tecnovivial. No entanto, essas outras

possibilidades demandam também outros saberes. No caso do teatro, entendemos que a reinvenção é sempre possível.

REFERÊNCIAS CITADAS

BROOK, Peter. **O teatro e seu espaço**. Petrópolis: Vozes, 1970.

DUBATTI, Jorge. Experiencia Teatral, experienciatecnovivial: niidentidad, ni campeonato, nisuperación evolucionista, nidestrucción, ni vínculos simétricos.

Rebento: revista eletrônica de Artes Cênicas, São Paulo, v. 1, n. 12, p. 8 -32, jan./jun. 2020. Disponível em:
<http://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/503>. Acesso em: 22 jul. 2021.

DUBATTI, Jorge. **Fórum de estágios - docência em teatro**. FAROL, publicado em 14 de agosto de 2020a (163 min), 2020b. Disponível em:

<https://farol.ufsm.br/transmissao/forum-de-estagios-docencia-em-teatro-2020>. Acesso em: 20 mai. 2021.

ICLE, Gilberto. **Teatro e construção de conhecimento**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2002.

MEDEIROS, Fábio Henrique Nunes. **A arte da animação**: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação. 2014. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. doi:10.11606/T.27.2014.tde-21092015-123233. Acesso em: 2021-08-10.

VELLINHO, M. Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o Teatro de Animação. **Móin-Móin** - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Florianópolis, v. 1, n. 01, p. 167-186, 2018. DOI: 10.5965/2595034701012005167.

Disponível em:

<https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701012005167>. Acesso em: 09 ago. 2021.