

RODRIGUES, Lisinei. **Cibercultura e pedagogia das artes cênicas na escola.** Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Doutorado; Orient. Marta Isaacsson.

RESUMO: Este trabalho apresenta o estado atual do desenvolvimento de pesquisa inserida no campo de estudos dos processos formativos em Artes Cênicas na Educação Básica brasileira. Seu objetivo é investigar as possibilidades de articulações das tecnologias digitais aos elementos de composição cênica. Partiu da observação de estudantes usuários das mídias digitais que manipulam conteúdo textual, sonoro ou de imagem a partir de poéticas próprias. A hipótese desta pesquisa se alicerçou, então, no entendimento de que a integração desses dispositivos às aulas de Teatro poderia ser mais uma potência de criação. A metodologia da pesquisa, até o momento, se desenvolveu dentro de duas vertentes. A primeira, relacionada ao estudo de aspectos conceituais sobre as relações entre os sujeitos e as suas tecnologias nos processos de criação. A segunda, de caráter empírico, foi a realização de um estudo-piloto em aulas de Teatro para adolescentes do Colégio de Aplicação da UFRGS, em 2016. A via teórica levou ao conceito de cibercultura que o filósofo Pierre Lévy aborda no conjunto de sua obra como um descritor para as condutas de imersão digital. Um conceito que qualifica as práticas sociais e culturais por meio da informática quando esta se constitui como mais um elemento para o arsenal tecnológico da humanidade, possuindo as características de descentralização do conhecimento, interconexão, velocidade no acesso e no esgotamento de uma informação, ampliação, exteriorização e modificação das funções cognitivas. O estudo-piloto, em fase de análise de dados, evidenciou a necessidade de instrumentalização do professor a partir da prática de ações de capacitação artística e de elaboração de um planejamento específico.

PALAVRAS-CHAVE: Cibercultura, Pedagogia das artes cênicas, Escola.

RESUMEN: Este documento presenta el estado actual de desarrollo de la investigación dentro del campo de estudios de los procesos de formación en artes escénicas en la educación básica brasileña. Su objetivo es investigar las posibilidades de articulaciones de las tecnologías digitales a los elementos de la composición escénica. La investigación parte de la observación de estudiantes usuarios de medios digitales que manipulan el contenido textual, sonoro o de imagen, a partir de una poética propia. La hipótesis de este estudio se fundamenta en el entendimiento de que la integración de estos dispositivos a las clases de actuación podría ser una potencia más de creación. La metodología de la investigación, hasta la fecha, se ha desarrollado en dos aspectos. El primero relacionado con el estudio de los aspectos conceptuales sobre las relaciones entre el sujeto y sus tecnologías en los procesos de creación. El segundo carácter empírico fue la realización de un estudio piloto en las clases de teatro para adolescentes de la escuela de aplicación de la UFRGS en 2016. La ruta teórica condujo al concepto de cibercultura que el filósofo Pierre Lévy desarrolla en su trabajo como un descriptor para la inmersión digital. Un concepto que describe las prácticas sociales y culturales por medio de la informática como un elemento más para el arsenal tecnológico de la humanidad, que reúne las características de la

descentralización del conocimiento, interconexión, acceso y velocidad desglose de la información, la extensión, la externalización y la modificación de las funciones cognitivas. El estudio piloto, en la etapa de análisis de datos, destacó la necesidad de instrumentalización del profesor a través de la capacitación artística y elaboración de una planificación específica.

PALABRAS CLAVE: Cibercultura, Artes escénicas, La pedagogía de la escuela.

## **Introdução**

A escrita deste artigo busca compartilhar a pesquisa de doutorado desenvolvida junto ao Programa de Pós-graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC/UFRGS) denominada “Teatro na Educação Básica em tempos de cibercultura”. Trabalho inserido na linha de pesquisa “Processos de Criação Cênica”, procura analisar o uso dos dispositivos tecnológicos digitais (*smartphones*, *tablets*, microcomputadores e afins) como elementos de autoria artística nas aulas de teatro na Educação Básica.

Ainda em fase de desenvolvimento, a pesquisa aborda também o contexto das ações de estudantes e professores que utilizam esses equipamentos para acesso as tecnologias da informação e comunicação (TICs) na escola e suas problematizações.

Apoia-se na hipótese de que os dispositivos tecnológicos se apresentam como recursos potentes para a busca e a transformação de elementos sonoros, textuais e imagéticos para a construção de poéticas cênicas. Essa potência poderia estar na agilidade ao acesso a esses elementos oportunizados pelas interfaces dos dispositivos e também no fato da popularização no uso desses equipamentos.

A metodologia de trabalho para investigar tais observações empíricas e as hipóteses contou com duas ações que ocorreram de forma paralela desde o ingresso no Doutorado em 2015.

A primeira ação buscou identificar, compreender e estabelecer relações entre os sujeitos e as suas tecnologias nos processos de criação. Em seus

aspectos conceituais, nas buscas teóricas e nas experimentações cênicas em oficinas práticas, essas relações puderam ser vislumbradas em diferentes contextos. Desde o acesso à leitura, passando pela apreciação de espetáculos, chegando até a um engajamento corporal em atividades que envolviam diretamente dispositivos tecnológicos conectados ou não.

A segunda ação, de caráter empírico, tratou-se da realização de um estudo-piloto em aulas de Teatro para adolescentes do Colégio de Aplicação da UFRGS. Experiência descrita na sequência desse texto.

A fim de buscar uma via teórica que oferecesse um suporte para a compreensão de aspectos relacionados à imersão digital e seus desdobramentos na cena, selecionou-se o conceito de cibercultura pelo viés do que o filósofo Pierre Lévy traz. Para esse autor, a invenção do computador pessoal e, especialmente a popularização dos *smartphones*, transformou de forma significativa as práticas sociais e culturais.

E na confluência entre a pedagogia das artes cênicas na escola e a cibercultura pretende-se analisar a configuração de poéticas cênicas que pode se instaurar no contexto da Educação Básica.

Na seção 1, contextualiza-se a condição de ubiquidade tecnológica presente no campo de estudo da pesquisa: a escola de Educação Básica. Na seção 2, busca-se tratar dos fundamentos teóricos dessa ubiquidade a partir do conceito de cibercultura. E na seção 3, descreve-se as ações já realizadas na pesquisa. Por fim, apresenta-se perspectivas para a continuidade do trabalho.

## **1. A ubiquidade tecnológica e as poéticas cênicas no contexto escolar**

Há bem pouco tempo, os estudantes da Educação Básica não dispunham de recursos para a manipulação instantânea de dados sonoros, visuais e textuais em uma mesma máquina. Atualmente objetos como *smartphones* ou *tablets*,

portáteis e conectados pela Internet, se oferecem como laboratórios virtuais disponíveis para experimentos cênicos também na sala de aula.

Os aplicativos de multimídia e as redes sociais captadas nesses objetos apresentam-se como recursos na produção de materialidades corporais que alteram as noções de presença, de tempo e de espaço. *Selfies*, vídeos, uso de aplicativos para modificar expressões humanas e elaboração de *gifs* representam produções midiáticas elaboradas a partir de poéticas próprias, constituindo experimentações cênicas compartilhadas ou não.

Nesse sentido, cabe inicialmente refletir sobre o que se entende como poética cênica. Para Pavis (2008, p.295 - 296) o termo “poética teatral” pode ser caracterizado pela “troca entre ator e espectador não só em termos psicológicos, mas também sociais e históricos”. Traz ainda para a definição de poética, a “noção de regras e normas estéticas” (Idem. p.295).

Tomando como premissa as relações que se estabelecem durante as aulas de teatro, uma ou várias poéticas teatrais se constituem e se desfazem. Independente dos recursos ou metodologias que o docente utilize na elaboração de propostas para essas aulas, precisam ser garantidos espaços para a experimentação, a criação, a inovação.

Se no contexto das aulas, ou fora delas, é possível observar o manejo dos dispositivos tecnológicos produzindo conteúdos de imagem, som e texto que podem vir a configurar-se como elementos de composição cênicas, por que os dispositivos tecnológicos ainda não foram incorporados como recursos para a criação?

É possível relacionar o impacto dos dispositivos tecnológicos às demais técnicas que foram se inserindo na composição das artes da cena. O advento da luz elétrica, as projeções cinematográficas, os efeitos holográficos presentes nos processos cênicos evidenciam que a tecnologia, ocupa expressivo espaço como signo teatral. Se a fotografia ou o cinema já se aproximaram das artes da cena como proposta para agregar mais elementos artísticos, o computador e as TICs passaram a ser, na contemporaneidade, o dispositivo tecnológico em evidência.

Nesse sentido, cabe ressaltar que a proibição do uso dos *smartphones* encontra-se no regimento da maioria das escolas brasileiras ou nas legislações municipais e estaduais. Entretanto, a Lei de nº 12.730/2007 do estado de São Paulo teve seu texto alterado no que se refere ao uso do celular em sala de aula para fins didáticos, a partir da assinatura do projeto de lei 860/2016, em 11 de novembro de 2017. Mais do que desistir do enfrentamento com essa tecnologia, a concessão do celular nos espaços escolares insere a cibercultura como desafio para a docência.

Ao falar sobre a relação da tecnologia com a arte contemporânea, Paludo (2009, p.103) enfatiza que o avanço tecnológico nem sempre é recebido com euforia no campo das artes: “O desenvolvimento de novas técnicas, mídias e suportes vem, não raramente, acompanhado de um espírito ameaçador aos modelos de representação e de produção em vigência numa determinada época”.

Recorrendo ao Dicionário de Filosofia de Abbagnano (2007, p. 1109), vê-se o conceito de tecnologia como a totalidade das técnicas dominadas por determinado grupo ou cultura, numa acepção etnológica ou antropológica.

Ao pensar nos estudantes e no campo das artes cênicas, a elaboração de uma *selfie*, por suas características, pode oferecer um exemplo de performance que se insere nessa definição filosófica de tecnologia.

Para além das aulas de teatro a *selfie* constitui uma performance espontânea que envolve arte e tecnologia. A forma de posicionar-se diante da câmera, os gestuais tidos como interessantes, os recursos de alteração da imagem captada são propositadamente planejados a fim de manifestar suas criações artísticas. Se essa criação for realizada em um espaço público ou compartilhada em uma rede social, fecha-se um ciclo de encontro entre ator e espectador, evidenciando uma poética circunscrita a uma condição de ubiquidade tecnológica.

De um sensor de voz a um leitor de impressão digital, passando pelos aplicativos instalados em telefones celulares, a informática e o computador envolvem as práticas sociais. E nessa perspectiva, o termo ubiquidade pode ser usado como característica para o fenômeno de utilização massiva dos dispositivos tecnológicos e como um conceito operatório para a compreensão da cibercultura.

Essa condição leva a pensar sobre o termo ubiquidade. Para Abbagnano (2007, p. 1164), o termo ubiquidade origina-se no século XIV e caracteriza o modo de ser onipresente, referindo-se naquele contexto a existência da divindade cristã: “consiste em estar tudo em todo o espaço, e tudo em qualquer parte do espaço”.

Lévy (1998, p.2), ao pensar nas tecnologias da inteligência surgidas a partir da informática, indica transformações que afetam diretamente o fazer artístico:

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência, depende, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada.

O uso dos dispositivos tecnológicos conectados, mais do que ofertar uma extensão física ou imaterial para as ações humanas, altera seus processos de percepção e expressão. E por esse motivo, a ubiquidade que se evidencia pelo uso das TICs nos processos de criação pode alterar convenções artísticas profundamente arraigadas. As noções usuais para tempo, espaço e presença podem ser potencializadas ou diluídas.

Contudo, não é a quantidade de recursos tecnológicos ou equipamentos presentes no espetáculo que podem oportunizar a cena intermedial, mas sim a forma de utilização desses recursos.

Na análise de Isaacsson (2011, p.5):

A diversidade de modalidades e efeitos observados colabora, finalmente, para compreendermos que os recursos tecnológicos constituem somente dispositivos de composição de um ambiente de criação. São as dinâmicas ali instauradas, as tensões construídas que comporão o pensamento da cena. E é na medida em que essas tensões se colocam intermediais, ou seja, quando as mídias de alguma forma discutem, seja do ponto de vista da materialidade ou do discurso que o interesse expressivo se afirma. Partindo desse enfoque, pode-se examinar a efetiva ou não exploração de efeitos intermediais e seus aportes dentro das poéticas tecnológicas e, inclusive, discutir sobre bases mais sólidas o interesse do uso da imagem virtual no âmbito do espetáculo vivo.

## 2. Cibercultura

Ao considerar que o conceito de cibercultura pode servir como um descritor para a sociedade contemporânea, cabe pensar nas suas características e na reverberação das mesmas.

Na página da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCIBER), esse conceito é tratado como um fenômeno e como “categoria referente às configurações socioculturais contemporâneas articuladas por tecnologias e redes digitais” (2017, n.p). O caráter de interdisciplinaridade é enfatizado no estatuto, nas metas institucionais e nos objetivos programáticos.

Para Lévy (1999, n.p.) a cibercultura possui como características a velocidade no surgimento, acesso e esgotamento de uma informação; a ampliação, exteriorização e modificação das funções cognitivas; a interconexão (inteligência distribuída); descentralização do conhecimento (pensamento rizomático).

A palavra cibercultura provém da junção dos conceitos de “cibernética” e de “cultura”. Sendo “ciber” um prefixo que significaria cérebro, comando, ou mesmo o diminutivo de cibernética, uma ciência voltada para a tecnologia avançada, remete diretamente a concepção de dispositivos tecnológicos com programação digital.

Segundo Lemos (2002, p.101) a cibercultura originou-se na década de 1950, com a informática e a cibernética. Popularizou-se na década de 1970 com o surgimento da microinformática. Entretanto, a cibercultura surgiu com o objetivo reivindicar o compartilhamento do saber. Aliando-se aos movimentos da contracultura dos Estados Unidos.

Para Favero (2016, p.67):

A raiz ciber vem do grego e significa dirigir, governar, controlar. Foi nesse sentido que, nos anos 40, Norbert Wiener criou e utilizou a palavra cibernética, cujo significado era o controle da comunicação entre o homem e a máquina. A partir disso, adotou-se o prefixo ciber para designar diversos termos relacionados à computação, como, por exemplo, cyberpunk, cibercultura e ciberespaço.

Ao analisar o conceito de cultura Lévy (LÉVY, 2000, p.22) explica:

[...] uma cultura é uma rede de correspondência entre sistemas simbólicos. Esses sistemas simbólicos podem ser, por exemplo, as línguas, as religiões, as leis, as organizações políticas, as regras de parentesco, os papéis sociais, os usos sagrados do corpo, a estruturação do espaço e do tempo, os sistemas técnicos etc. Porém, nem os sistemas simbólicos nem a rede que lhes corresponde formariam uma cultura, se não fossem atualizados e encarnados por pessoas. Uma cultura não é, pois, um sistema de correspondência completamente arbitrário entre sistemas simbólicos, organizando a realidade de uma maneira qualquer. Os coletivos humanos secretam, reparam, adaptam e transformam constantemente os sistemas simbólicos que lhes permitem fazer sentido e, pois, viver. Uma sociedade e sua cultura se animam reciprocamente e formam, por assim dizer, um único ser, cujas duas dimensões, cultural e social (semântica e física), só podem ser distinguidas conceitualmente.

Essa ampla lista de sistemas simbólicos e as alterações permanentes desses sistemas nos coloca diante da complexa tarefa de conceituar a essência das modalidades artísticas, delimitando-as em área do conhecimento estanques.

Quando se pensa sobre “os usos sagrados do corpo” e “a estruturação do espaço e do tempo” nas artes performativas numa perspectiva de cibercultura, há que se considerar a interdisciplinaridade como pressuposto e o uso da tecnologia como ferramenta de expressão, como dispositivo cênico.

Ao falar sobre “Dispositivo Cênico”, Patrice Pavis (2008, p.105), afirma que o “Teatro é uma máquina de representar, mais próxima dos brinquedos de construção para crianças, do que do afresco decorativo”.

A partir disso se pode pensar no dispositivo tecnológico no Teatro como um “dispositivo máquina” que se oferece para o processo cênico não apenas como um complemento aos sentidos, mas como uma função cognitiva que pode extrapolar a fruição. Somando-se a isso a perspectiva de interdisciplinaridade, a cibercultura parece avançar para um estado de constituição de poéticas que estende fronteiras e hibridiza territórios.

### **3. Uso de dispositivos tecnológicos em um estudo-piloto para aulas de Teatro**

O relato a seguir apresenta um estudo-piloto realizado no Colégio de Aplicação da UFRGS no segundo semestre de 2016.

As práticas pedagógicas no ensino de teatro e a inclusão na cibercultura constituíram o ponto de partida para esse trabalho. O referencial teórico da Pedagogia do Teatro que apoia as aprendizagens a partir das técnicas da Improvisação Teatral e da Performance, aliou-se os estudos que tratam das noções de Intermedialidade na elaboração de processos cênicos, buscando investigar como a integração de dispositivos tecnológicos presentes no ambiente escolar poderia contribuir para o fomento, para a criação e para o registro de experimentações cênicas.

Na proposição para usos de dispositivos tecnológicos na sala de aula, foi possível verificar diferenças quanto ao grau de interesse e de proficiência em relação aos recursos multimodais.

Para a elaboração do planejamento do estudo-piloto, considerou-se o que André (2007, p.94) observa como as “necessidades do teatro e da vida cultural que caminham em paralelo com as necessidades do teatro no ambiente escolar” e que essas precisam “manter-se plurais”, sem que haja uma reconstituição de modelos positivistas de ensino nos quais há um saber hierarquicamente valorado emanando do professor. Nesse sentido, defende um modelo de ensino do Teatro na escola apoiado na experimentação, na invenção, reiterando que “o conhecimento não é algo que se adquire, mas algo que se inventa no fluir da aula. O que se aprende são modos de aprender” (Idem, p. 121).

Diante dessa ideia de invenção e de fluidez a partir da exploração lúdica, em 2016, foi ofertada uma oficina denominada “Teatro & Tecnologias”. Aos integrantes do nono ano do Ensino Fundamental do Colégio de Aplicação da UFRGS, funcionou como uma ação de ensino, integrada às aulas que a turma já vinha desenvolvendo. As atividades foram ministradas em docência compartilhada com outro professor da área de Teatro, possibilitando maior agilidade na montagem do equipamento, bem como no registro de imagens das produções.

Além da sala de Teatro com cerca de 150m<sup>2</sup>, os estudantes contaram com seus *smartphones* que estiveram presentes em todas as etapas dessa ação. Além dos aplicativos de gravação de imagem originais dos *smartphones* foram utilizados aplicativos para captação e registro de áudio como o *MasterREC*. O *Vimeo*, o *Youtube* e o *Google Drive* serviram como repositório digital para as produções.

Microfones, caixa de som, mesa de iluminação e refletores fixos, retroprojetor, lanternas portáteis, figurinos e objetos cênicos diversos foram oferecidos como material para as aulas. Cabe ressaltar que o ingresso desses estudantes no CAP da UFRGS deu-se em diferentes etapas da escolarização e, portanto, vivenciaram práticas pedagógicas em teatro bastante diversificadas. Tal fator constitui relevância para a posterior análise dos resultados obtidos. À medida que poucas instituições com Educação Básica oferecem a disciplina de Teatro desde os Anos Iniciais até o Ensino Superior, como ocorre na UFRGS, os critérios de análise em estudo nessa tese podem ser afetados por uma maior ou menor familiaridade com a prática artística na escola.

Os quinze adolescentes realizaram atividades e ainda puderam agregar uma temática trazida, a partir da leitura de um livro que trazia questões pertinentes ao uso das redes sociais, além de assuntos que na ocasião estavam interessando aos estudantes: a guerra civil na Síria e seus desdobramentos quanto às questões de gênero, violência e geopolítica. Esse grupo de estudantes, denominado como turma 91A, mostrava-se bastante ativo nas redes sociais e nos momentos de integração na escola, como a participação em assembleias e atos de política estudantil. O grupo utilizava dispositivos tecnológicos para a apresentação pública de suas pesquisas e demais atividades curriculares. O termo “ativos” aparece aqui no sentido de documentar fatos com as câmeras de seus celulares e seus tablets, portando tais equipamentos em aula e sendo, muitas vezes, penalizados por se “distrárem” com eles.

O momento era de intensa participação política e efervescência social na escola, por conta do movimento de ocupação, das polarizações de ideias expostas em assembleias realizadas na comunidade escolar e nas manifestações nas redes sociais. Trazer toda essa efervescência dos seus discursos das redes sociais e dos momentos de convívio para a cena, pareceu interessante a fim de qualificar as

aulas de Teatro, para as quais, naquele contexto específico, o grupo parecia desmotivado. Alguns alunos por não concordarem com as interrupções frequentes nas aulas, outros por acreditarem na necessidade de fechar a escola e acompanhar o fato político das ocupações. Fazer com que cada aula pudesse ser um evento de performance, de criação e, ao mesmo tempo, de reflexão sobre as funções sociais da arte e do artista foi, portanto, potencializado como desafio docente.

O início do processo foi a apresentação do planejamento docente, que, dessa vez, foi ofertado dentro da disciplina obrigatória e, portanto, necessitava da anuência de todos para que pudesse ocorrer. O plano de trabalho, em seus objetivos geral e específicos (quadro 1), foi idêntico ao da ação anterior. Já os procedimentos, descritos na tabela a seguir, variaram a fim de atender especificidades do grupo (quadro 2).

### Quadro 1

**Objetivo Geral:** Participar e registrar experimentações cênicas envolvendo a utilização de dispositivos tecnológicos presentes no ambiente escolar.

**Objetivos Específicos:** Participar de atividade práticas e teóricas a fim de refletir sobre concepções pessoais acerca das especificidades da arte teatral; identificar e experimentar dispositivos tecnológicos presentes no cotidiano passíveis de utilização no espaço cênico; reconhecer repertório artístico com dispositivos tecnológicos em suas produções; registrar através de instrumentos multimodais as práticas artísticas e as ponderações teóricas construídas de forma coletiva ou individual.

Quadro 2 Data	Atividades Propostas	Dispositivos Tecnológicos	Resultados observados nas aulas
23 Ago	Apresentação da Disciplina em seu caráter de pesquisa. Coleta de endereços de e-mails para formalização do espaço virtual a ser utilizado ( <i>Moodle Colaboração</i> ou <i>Wiki</i> ou outro sugerido pelos estudantes). Eleição do referido espaço.  Aquecimento corporal envolvendo atividades em duplas: jogo do espelho; elaboração de “estátuas” manipulando o corpo do colega, da sua dupla; jogo da dublagem (um ator em cena realizando as ações físicas que outro fora da cena vai narrando).	Telefones celulares pessoais ( <i>smartphones</i> ), fones de ouvido, rede ( <i>wifi</i> ou <i>modem</i> ), aplicativo <i>whatsApp</i> .	Os estudantes acolheram a proposta da oficina Teatro & Tecnologias com somente um voto de discordância. Não quiseram usar nenhuma plataforma digital, optando por um grupo fechado no Facebook e aceitando a insistência da pesquisadora em ter um segundo repositório por meio de um grupo de e-mail; Receberam de forma acolhedora as atividades de aquecimento;  Durante o jogo dos avatares com <i>whatsApp</i> surgiram temáticas relacionadas a sexualidade e manipulação de órgãos sexuais. Um dos estudantes que iniciou com

	Jogo dos Avatares usando o <i>whatsApp</i> : uma dupla de avatares no espaço cênico realiza ações físicas a partir de comandos de um colega. Comandos transmitidos pelos fones de ouvido acoplados ao celular usando o <i>whatsApp</i> .		essa temática, mostrou-se constrangido quando, na sua vez em trabalhar como avatar, também foi convocado pelo seu colega a tratar de tal tema. Abandonou a sala, retornando mais tarde. O incidente serviu para que se abordasse verbalmente questões relacionadas à ética do trabalho em grupo e para a recepção teatral.
25 Ago	Apreciação do filme “Amizades Improváveis” (“The Fundamentals of Caring”) durante a Semana de valorização da pessoa com deficiência. Foi solicitado que os estudantes observassem os diferentes posicionamentos das câmeras usados no filme.	Projektor, notebook, sala de Teatro	Atividade oferecida para os quatro grupos das turmas do nono ano do Ensino Fundamental. Debate sobre o filme com mediação da Pedagoga especializada em pessoas com deficiência. Conversa sobre o que foi observado no enquadramento das imagens.
30 Ago	Aquecimento corporal envolvendo caminhadas, giros e saltos. A cada movimento desses era atribuído um número, funcionando como uma espécie de código (1 – caminhar; 2 – girar; 3 – saltar). A professora dizia um número, os participantes executavam a ação correspondente. Atividade de formação de “estátuas” nos níveis alto, médio e baixo, utilizando todos os espaços da sala de Teatro. Organizados em dois grupos, um grupo elaborava “estátuas” o outro as iluminava com lanternas. Apresentação de slides sobre “enquadramentos de câmera” e retomada da conversa da aula anterior, sobre as imagens do filme. Os slides foram preparados a partir do filme “Amizades Improváveis”, seguindo referencial teórico da obra “Meu primeiro Filme” de Carlos Gerbase.	Oito lanternas, projetor, notebook, tela branca. Livro “Meu primeiro filme” – Carlos Gerbase	No início da atividade de aquecimento, assim que a professora falou o código 1, correspondente ao ato de caminhar, uma das estudantes protestou, alegando que por conta do colega cadeirante, deveríamos substituir a palavra “caminhar” por “andar”. Os demais colegas concordaram e assim foi feito.
06 Set	Apresentação pessoal de cada um, narrando um fato marcante da sua vida e utilizando a modalidade expressiva que desejasse, com registro em vídeo. O vídeo deveria ter até 30 segundos de duração e além de dados pessoais, alguma reflexão do estudante sobre a arte teatral. Foi orientado que utilizassem diferentes enquadramentos na hora da gravação dos vídeos.	Telefones celulares pessoais, 1 cabo USB para conectar smartphones aos computadores, 1 caixa de som, 1 projetor, 3 computadores de mesa com acesso à Internet, com webcam, com caixa de som e com programa para reprodução de vídeo, retroprojetor.	Os estudantes utilizaram os seus <i>smartphones</i> ou o da professora. Alguns trouxeram e usaram seus <i>tablets</i> . Compartilharam seus dispositivos com os colegas que não tinham.
13 Set	Conclusão das gravações e apreciação dos vídeos produzidos na aula anterior.	Idem aula anterior	Durante a apreciação, foi observada pouca qualidade no áudio das gravações, o que foi considerado um problema a ser resolvido para atividades posteriores.

27 Set	Gravação de vídeos coletivos, de temática escolhida pelos estudantes, utilizando diferentes espaços da escola. Duração de no máximo um minuto cada vídeo. Foi orientado que utilizassem diferentes enquadramentos na hora da gravação dos vídeos.	Telefones celulares pessoais, 1 cabo USB para conectar smartphones aos computadores, 1 caixa de som, 1 projetor, 3 computadores de mesa com acesso à Internet, com webcam, com caixa de som e com programa para reprodução de vídeo, retroprojetor.	Os estudantes utilizaram os seus <i>smartphones</i> ou o da professora. Alguns trouxeram e usaram seus tablets. Compartilharam seus dispositivos com os colegas que não tinham.
11 Out	Apresentação do livro “O cara mais esperto do Facebook”. Convite ao grupo para que levassem a obra para leitura em casa, permanecendo com a obra por três dias e repassando-a para o próximo colega de uma “fila” que foi organizada. A cada início de aula, os leitores fariam um breve comentário sobre o livro. Atividade Imagem concomitante: narração improvisada de uma perda, uma despedida ou um sonho e performance dos demais integrantes em concomitância com a fala do narrador.	Livro “O cara mais esperto do Facebook” escrito pelo refugiado sírio de 29 anos Abud Said, a partir da seleção de <i>posts</i> no seu perfil. 1 Microfone + 1 caixa de som, smartphones, tecidos brancos de diferentes texturas, transparentes ou não, lanternas, luzes de Natal azuis, refletores da sala de Teatro e um retroprojetor.	O livro despertou o interesse do grupo e de imediato cinco dos quinze estudantes inscreveram-se para a “fila da leitura”.  Cenas improvisadas a partir da narração envolveram espaços como praia, supermercado, ônibus, escola, “balada”, igreja. Foram utilizados os tecidos, mesas e cadeiras disponíveis na sala, bem como todo o material de iluminação que foi oferecido.
18 Out	Narração das impressões sobre o livro. Atividade Imagem fragmentada: narração improvisada de uma perda, uma despedida ou um sonho por um dos estudantes. No entorno do narrador, que está no escuro, alguns colegas manipulam a sua imagem usando lanternas para destacar pontos de foco do seu corpo ou do espaço. A seguir, utilizam folhas de isopor como suporte para receber a projeção de clipes de músicas. O objetivo da atividade é estabelecer enquadramentos diversos na fragmentação que a imagem oferece.	1 caixa de som, 1 projetor, 1 notebook com acesso à Internet.	Os estudantes participaram da atividade que foi considerada desconhecida por eles. Manifestaram apreço pela música escolhida pela professora e também desenvolveram a mesma atividade utilizando clipes de sua escolha, disponíveis no <i>youtube</i> .
25 Out	Narração das impressões sobre o livro e improvisações com trechos escolhidos pela professora. Inicialmente foram realizadas improvisações vocais realizando leituras em voz alta, depois uma coletiva, na qual as situações de cada trecho eram livremente encenadas pelos participantes. A seguir, a turma organizou-se em pequenos grupos, selecionaram uma das passagens do livro “O cara mais esperto do Facebook” e foram convidados a construir uma cena teatral. A disposição, todos os elementos cênicos do	<i>Smartphones</i> e <i>tablets</i> , 1 microfone com fio, 1 cabo USB para conectar smartphones aos computadores, 1 caixa de som, 1 projetor, 3 computadores de mesa com acesso à Internet, com webcam, com caixa de som e com programa	As cenas construídas mostraram espaços dramáticos de rua em um contexto cotidiano, que nada lembrava diretamente o país envolto em conflitos civis. Abordava o desejo de ostentação da posse de um belo isqueiro. Foram utilizados uma pilha de <i>palets</i> que serviu de banco, um isqueiro e um cigarro. Apenas um grupo construiu e apresentou o trabalho. A cena foi apresentada ao público no pátio da escola e gravada em dois <i>smartphones</i> ao mesmo tempo. Os

	acervo da sala de Teatro e os já utilizados nas aulas da oficina "Teatro & Tecnologias".	para reprodução de vídeo, retroprojetor.	estudantes manifestaram a intenção em editar o vídeo e trazer a cena para o palco posteriormente.
08 Nov	Conversa sobre a apresentação da Disciplina no CAP Encena, que se trata de uma demonstração anual dos trabalhos desenvolvidos nas aulas de Teatro. Os grupos definem o que desejam apresentar a partir do que foi trabalhado ao longo do ano letivo ou constroem uma proposta específica para a mostra. Diante de uma ausência de propostas vindas do grupo de alunos, foi sugerido que se organizasse um roteiro de cenas elaboradas a partir das experimentações com o livro. Isso porque vários estudantes manifestaram a necessidade dessa apresentação partir de um texto pré-existente.		A fim de dinamizar o curto tempo para a elaboração dessas apresentações, foram listadas as atividades mais interessantes e os resultados passíveis de gerar uma demonstração pública. O conteúdo dessas ações era lembrado em concomitância com os dispositivos utilizados e os processos de criação aventados num território de suposição no qual não era mais possível dissociar se o objetivo era a reconstituição de um efeito tecnológico ou se a tecnologia seria usada a serviço da cena.
18 Nov	Os estudantes dos quatro grupos do nono ano do Ensino Fundamental foram convidados a assistir ao espetáculo-pesquisa "Contratantes". Produção de estudantes do Departamento de Arte Dramática da UFRGS, "Contratantes" foi apresentado no mesmo espaço teatral onde os estudantes do CAP UFRGS realizam suas aulas de Teatro. Antes, durante e depois da apresentação, os estudantes do grupo 91A e os das demais turmas, puderam se manifestar na rede social <i>Facebook</i> , de acordo com a proposta da encenadora-pesquisadora Vitoria Titton.	<i>Smartphones</i> e <i>tablets</i> , com conexão e acesso ao <i>Facebook</i> .	A participação como plateia foi de fundamental importância para que os estudantes pudessem compreender o teor das atividades que vinham se desenvolvendo nas suas próprias aulas e prosseguirvislumbrando a elaboração de suas próprias apresentações. O desejo da pesquisadora não era a proposição de um modelo a ser seguido, mas sim de oportunizar um exemplo, um referencial artístico que pudesse somar ao repertório que cada estudante já havia construído ao longo do Ensino Fundamental.
22 Nov	Roda de conversa sobre o espetáculo assistido na aula anterior. Postagem de comentários na rede social. A partir da listagem de experimentações cênicas consideradas relevantes pelo grupo na listagem elaborada na aula de 08 de novembro, a pesquisadora trouxe um roteiro-sugestão para que os ensaios iniciassem.	<i>Smartphones</i> e <i>tablets</i> , com conexão e acesso ao <i>Facebook</i> .	Entre os quinze estudantes do grupo, dois manifestaram não usar a rede social devido à proibição imposta por seus pais. Diante do desejo de também apresentar algo, como os demais colegas, e pelo fato de ninguém ter trazido outra ideia, o grupo acolheu o roteiro elaborado pela pesquisadora. Iniciaram-se os ensaios pelas cenas coletivas e organizou-se duplas e trios que se encarregariam das demais cenas.
29 Nov	Ensaios das cenas em duplas.	<i>Smartphones</i> e <i>tablets</i> , com conexão e acesso ao <i>Facebook</i> .	Nessa data, vários estudantes não compareceram às aulas. Diante disso, o trabalho ficou prejudicado em seu cronograma. A data da apresentação foi adiada em mais duas semanas.
06 Dez	Ensaios.		Novamente vários estudantes não compareceram às aulas. Diante disso, o trabalho ficou prejudicado irremediavelmente em seu cronograma. A data da apresentação foi suspensa e posteriormente, o CAP

			ENCENA cancelado devido a uma greve de professores e servidores.
13 Dez	Atividade avaliativa a distância: a fim de completar a carga horária mínima de ensino, foi solicitada aos estudantes duas atividades. A primeira consistia na elaboração de um comentário a respeito de uma performer que implantava chips de sensoriamento remoto em seu corpo, sem necessidade ou auxílio médico. A segunda atividade, abordando diretamente a questão de pesquisa dessa tese, solicitava que os estudantes se manifestassem a respeito das possibilidades cênicas engendradas pelo uso de dispositivos tecnológicos contemporâneos.		Apenas um dos integrantes do grupo realizou e enviou por e-mail as duas atividades. Uma das alunas enviou somente a atividade um, comentário sobre a performer, usando o <i>whatsApp</i> para envio.



**Abaixo, imagens da capa do livro utilizado e trechos das escritas trabalhadas em aula**

**11 de janeiro de 2012 às 15:19**

Te peço um cigarro só para te mostrar que tenho isqueiro. (p.13)  
41 curtiram

**20 de janeiro de 2012 às 20:00**

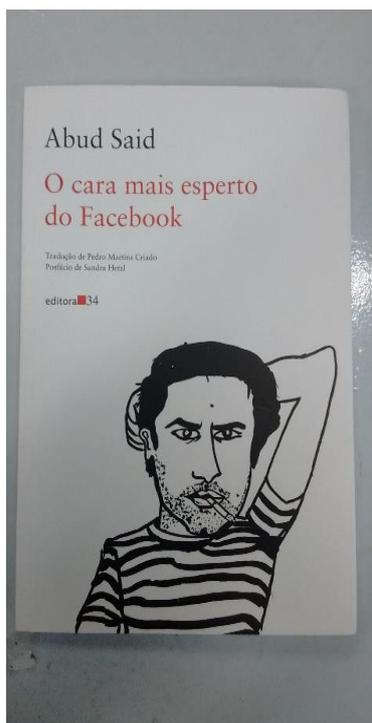
A vida dentro do Facebook não é justa como fora, porque aqui não tem lama. Todos aqui parecem limpos, elegantes e muito eloquentes, enquanto fora, por exemplo, quando eu pego o ônibus, nenhuma moça se senta ao meu lado, não sei por quê. Talvez por causa do meu sapato surrado, ou do meu chapéu, ou sem motivo mesmo. Mas isto é justiça. (p.16)  
62 curtiram

**05 de abril de 2012 às 06:09**

O Deus que criou Paris Hilton é o mesmo que me criou?  
56 curtiram

**17 de janeiro de 2012 às 20:03**

Meu turno no trabalho acabou às 17h, tirei o uniforme e saí correndo. Todos começaram a me olhar correndo. Alguns começaram a correr atrás de mim, achando que eu ia ao Paraíso. As crianças correram atrás de mim achando que um avião tinha feito um pouso de emergência. Cem cachorros correram atrás de mim. As forças de segurança correram atrás de mim, achando que eu fugi da prisão. Carros de bombeiro, achando que havia um incêndio. Ambulâncias. Os intelectuais que estavam nos cafés. O vendedor de doces. Traidores, assassinos. Mil deles estavam todos atrás de mim. Quando cheguei em casa, virei para trás e disse: "tudo o que aconteceu foi que minha namorada ficou online".  
86 curtiram



As duas ações realizadas em 2016 evidenciaram que há necessidade de uma mediação docente no que se refere ao reconhecimento de possibilidades de criação poéticas no campo das artes cênicas que vão além do mero registro de imagens em vídeo ou de sonoridades em áudio.

A mera familiaridade dos estudantes com os *smartphones* não faz desse dispositivo tecnológico necessariamente um instrumento de criação. Essas primeiras experimentações demonstraram que a pedagogia das artes cênicas na escola precisa revisitar os conceitos estruturantes de espaço, tempo e presença, agregando o trabalho das técnicas, numa dimensão de intermedialidade.

Na transcrição integral do depoimento do estudante José D. O. C. C., participante da turma 91A, indicações valiosas para o prosseguimento dessa pesquisa.

Na minha opinião o uso de dispositivos tecnológicos no teatro pode ampliar a interação com o público e ainda amplia as possibilidades dentro de uma cena. Para mim existem três tipos de uso: físico (é usado como parte do cenário ou pelos personagens), sonoro ou visual (efeitos sonoros ou trilha sonora / projeção de imagens e exibição de vídeos) e participativo (interação da plateia na cena). A cena também pode ser criada através de uma imagem, vídeo e som específico. É possível criar cenas baseadas em filmes, músicas ou em fotos. Outro uso para dispositivos tecnológicos é usá-los como objeto ou como cenário. Por exemplo, podemos usar um telefone para fazer uma cena, o uso

pode ser real ou fictício. Podemos também usá-los como cenário [...] em um escritório podemos usar computadores como parte do cenário. O último exemplo seria o uso participativo, onde a plateia participa da peça usando dispositivos tecnológicos. Na peça “Os Contratantes” podemos ver o uso das redes sociais, a plateia utiliza a tecnologia para votar em qual dos personagens terá qual papel. Outro uso possível seria dar um telefone para alguém da plateia e pedir para ela ligar para algum personagem, dependendo do qual personagem a pessoa escolher, a história tomaria um rumo diferente.

## **Perspectivas**

### **4. PERSPECTIVAS DE CONTINUIDADE DA PESQUISA**

Ao selecionar o CAP\UFRGS como contexto de pesquisa para este trabalho, e situá-lo no período de atuação como docente-pesquisadora que ultrapassa o ingresso no Doutorado em Artes Cênicas pelo PPGAC\UFRGS, foi possível identificar tensões que podem propiciar a continuidade dessa investigação que foca nas relações dos estudantes com as tecnologias contemporâneas.

Quando os dispositivos tecnológicos multimodais passaram a constituir instrumentos de criação artística pareceu necessário reelaborar conceitos distintos para o evento cênico. E nesse sentido, provocaram o questionamento sobre os relacionamentos virtuais que ultrapassam as fronteiras da comunicação transformando-se em materialidades mais intensas que o estabelecido nas relações presenciais. Que desdobramento a experiência virtual, o modelo de sociedade *cibercultural* e as suas mudanças paradigmáticas acarretariam para a definição da arte teatral? Ao propor a presença e o contato humano o teatro na escola reforçaria seu espaço de transgressão?

Os questionamentos, as reflexões e os relatos expostos nesse trabalho evidenciam o caráter de uma pesquisa em desenvolvimento. As elaborações aqui apresentadas integram as ações formativas da pesquisadora, bem como as práticas de docência no seu contexto de atuação profissional.

Os elementos de composição cênicos associados ao conceito de cibercultura, como “ciberespaço” (espaço) e “virtualidade” (tempo), seguem na continuidade das investigações teóricas. Porém, pelos procedimentos de pesquisa

realizados até agora, talvez se torne necessário estabelecer um conceito como foco.

Talvez selecionar o conceito operatório de presença cênica porque, como dito anteriormente, o teatro na escola propicia o trabalho artístico em colaboração a partir do contato humano. Essa condição de experimentação de trabalho colaborativo, com exercício da empatia e ativação de processos cognitivos de antecipação de ações e consequências, faz do Teatro uma área do conhecimento importantíssima para o contexto de formação dos adolescentes.

Ainda não se definiram quais serão os procedimentos para a próxima fase após a qualificação, mas há intenções e algumas certezas.

As intenções para a continuidade da pesquisa, poderiam estabelecer um foco no conceito operatório de presença cênica. Nessa perspectiva, o objetivo geral seria investir no estudo sobre a materialidade humana a partir da intermedialidade que a cibercultura oferece. Incrementar a leitura de teóricos que abordem as noções de convívio e de presença seria necessário. Além da ampliação e aprofundamento teórico, realizar observações em outros contextos de escolas, analisando se há planejamento específico no campo da cultura digital em suas aproximações com as artes cênicas.

Como certeza, ao final da tese objetiva-se construir mais do que um relato ou um manual sobre o uso de dispositivos tecnológicos e intermedialidade no teatro escolar. Espera-se propor uma sequência didática construída a partir da observação de diferentes contextos de aulas de teatro na escola, da experimentação como artista e como plateia em espetáculos, da leitura de autores que tratem de forma específica dessas alterações nos conceitos estruturantes das artes cênicas. E assim compreender de que maneira a tecnologia contemporânea nos processos de criação passa a convocar novos modos de pensar e de agenciar o tempo, o espaço, a ação e a presença na construção de novas realidades.

### **Considerações finais e perspectivas para futuras análises**

A partir das experiências desenvolvidas no Colégio de Aplicação da UFRGS foi possível constatar que noções até então acomodadas como estruturantes para a definição do que seria a arte teatral, como presença ou materialidade, por

exemplo, podem tornar-se expandidas a partir da telemática. E, na sequência disso, talvez, promover condutas sociais diferenciadas dos sujeitos em relação a práticas artísticas em tempos de cibercultura.

## Referências

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ABCIBER – Associação Brasileira de Cibercultura. Metas institucionais. Disponível em <http://abciber.org.br/>

Acesso em 21 de novembro de 2017.

ABRACE - Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas. *Link* **Pedagogia das Artes Cênicas**. Disponível em <http://portalabrace.org/1/index.php/grupos-de-trabalho/pedagogia-das-artes-cenicas>

Acesso em 08 de junho de 2017.

ANDRÉ, Carminda Mendes. **O teatro pós-dramático na escola**. 2007. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em

<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-05062007-092024/pt-br.php>

Acesso em 09 de março de 2016.

COUTINHO, Clara. LISBOA, Eliana. **Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI**. Revista de Educação, Vol. XVIII, nº 1, 2011. P. 5 – 22.

Disponível em <http://hdl.handle.net/1822/14854> Acesso em 28 de março de 2016.

Curso de Pedagogia a Distância da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. **Características da Cibercultura, Pierre Lévy 1999.**

Disponível em <http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo3/ludicidade/aline/cibercultura.htm>

Acesso em 06 de junho de 2017

CLÜVER, Claus. **Inter textus / Inter artes / Inter media.** Aletria, PPGL/UFMG, Belo Horizonte, p. 11- 41, jul-dez-2006.

<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1357/1454>

Acesso em 03 de março de 2016.

FAVERO, Rute Vera Maria. **A cultura dos usos das redes na academia: um olhar de professores universitários, brasileiros e italianos, sobre o uso das mídias sociais na docência.** Tese de Doutorado defendida no Programa de Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Margarete Axt. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br/da.php?nrb=001011730&loc=2017&l=147330b262a05a5b> Acesso em 04 de junho de 2017.

ISAACSSON, Marta. **Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem.** Artcultura, Uberlândia, v.23, n 23, p. 7 – 22, jul – dez, 2011. Disponível em <http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/15120/8511>

Acesso em 03 de março de 2016.

LAPLANTINE, François. **Aprender Antropologia.** São Paulo: Brasiliense, 2009.

LECOQ, Jacques. **O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral**. São Paulo: Senac e Sesc, 2014. Tradução Marcelo Gomes.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

<http://lelivros.space/book/download-cibercultura-pierre-levy-em-epub-mobi-e-pdf/>

Acesso em 04 de maio de 2017.

\_\_\_\_\_. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 1998

Disponível em <http://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2015/03/LEVY-Pierre-1998-Tecnologias-da-Intelig%C3%Aancia.pdf>

Acesso em: 19 de novembro de 2017.

\_\_\_\_\_. **A internet e a crise do sentido**. In. Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 2000.

OLIVEIRA, Fernanda Areias de. BIAZUS, Maria Cristina Vilanova. ISAACSSON, Marta. **Projeções e corpos: intermedialidade potente na Pedagogia do Teatro**. Lamparina: Revista de ensino de Teatro. UFMG, Belo Horizonte, 2015. Disponível em <http://www.eba.ufmg.br/lamparina/index.php/revista/article/view/99>

Acesso em 09 de março de 2016.

PALUDO, Luciana Paulo Castilho. **Projeções poéticas: influência do advento das técnicas da iluminação, do cinema e do vídeo sobre a cênica moderna e contemporânea.** Disponível em

<http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Arquivos2009/Extensao/I Encontro Inter Artes/16 Luciana Barone.pdf>

Acesso em: 19 de novembro de 2017.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças: Repensando a escola na era da informática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PBWIKI. Disponível em <http://aplicacaoaja.pbworks.com>

Acesso em 22 de julho de 2017.

PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants.** On the Horizon MCB University Press, v.9, n. 5, 2001.

SANTOS, Vera Bertoni dos. **Léxico de Pedagogia do Teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2014.

<http://www.educacao.sp.gov.br/noticias/aprovada-lei-que-libera-o-uso-do-celular-em-escolas-estaduais-de-sp/>