

## **Experimentações cênicas com o uso de *smartphones***

**Lisinei Fatima Dieguez Rodrigues<sup>1</sup>, Marta Isaacsson<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Colégio de Aplicação - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Av. Bento Gonçalves, 9500 – 91.501-970 – Porto Alegre – RS – Brasil

<sup>2</sup> Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul –  
Rua General Vitorino, 255 - 900201-71- Porto Alegre – RS –Brasil

[lisinei@cap.ufrgs.br](mailto:lisinei@cap.ufrgs.br), [missilva@portoweb.com.br](mailto:missilva@portoweb.com.br)

**Resumo.** *Este trabalho apresenta parte de um processo de experimentações artísticas envolvendo dispositivos tecnológicos realizado com estudantes do Ensino Médio de uma escola pública no Brasil. Ao constatar-se a familiaridade desses estudantes como usuários frequentes de smartphones, iniciou-se um estudo acerca de sua potência artística. Partindo de referenciais teóricos transdisciplinares, articulou-se os conceitos operadores de intermedialidade e de pedagogia do Teatro, tendo como metodologia de estudo a pesquisa-ação. O foco da investigação foi identificar de que maneira o smartphone contribuía para elaborações cênicas. Aplicativos gratuitos foram utilizados para as atividades de gravação, reprodução e repositório para áudios, imagens e vídeos que compartilhavam de forma concomitante a cena teatral.*

**Summary.** *This paper presents part of a process of artistic experimentations involving technological devices conducted with high school students in a public school in Brazil. To note if the familiarity of these students as frequent users of smartphones, a study about his artistic power. Starting from theoretical references interdisciplinary hinged intermedialidade operators and concepts of Theatre pedagogy, with the methodology of action research study. The focus of the research was to identify how the smartphone contributed to scenic elaborations. Applications for free use smartphones were been selected for the activities of recording, reproduction and repository for audios, images and videos that were used concurrently the theater scene.*

### **1. Introdução**

As práticas pedagógicas inovadoras no ensino de teatro e a busca pela inclusão na cibercultura constituem o ponto de partida para este trabalho, tendo como escopo a vocação institucional do Colégio de Aplicação, escola de Educação Básica da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. O referencial teórico da Pedagogia do Teatro que apoia as aprendizagens a partir das técnicas da Improvisação Teatral e da Performance, aliou-se aos estudos que tratam das noções de Intermedialidade na elaboração de processos cênicos.

Para investigar como a integração de dispositivos tecnológicos presentes no ambiente escolar poderia contribuir no fomento, na criação e no registro de experimentações cênicas estruturou-se uma pesquisa-ação iniciada com a oferta de uma disciplina eletiva para o terceiro ano do Ensino Médio que tinha frequência obrigatória, sendo denominada “Teatro & Tecnologias”. Dentre as doze disciplinas ofertadas pelas muitas áreas do conhecimento, nove estudantes optaram por essa eletiva que ocorreu em nove encontros semanais, com 90 minutos de duração cada um. Seis concluíram o semestre letivo.

Na sala de Teatro com cerca de 150m<sup>2</sup>, haviam disponíveis smartphones pessoais, 1 cabo USB, 1 caixa de som, 1 microfone com fio, 1 projetor, 1 notebook, 1 retroprojetor. Foi utilizado também o laboratório de informática que tem 30 computadores de mesa com programa *Linux*.

O *smartphone* esteve presente em todas as etapas dessa ação que foi realizada ao longo do primeiro semestre de 2016. Aplicativos de gravação de imagem e áudio originais dos smartphones utilizados aliaram-se com o *MasterREC* (áudio) disponível na rede gratuitamente. O *Google Drive*, o *Youtube* e a plataforma *Moodle Colaboração* serviram como repositório digital para as produções.

## 2. Tecendo o referencial teórico

Na perspectiva de uma pesquisa guiada pela prática buscou-se [1] analisar de que forma a intermedialidade representada pelos dispositivos tecnológicos utilizados pelos estudantes refletem-se nos processos formativos que ocorrem nas aulas de Teatro e [2] associar a Pedagogia do Teatro a um terreno conceitual de arte contemporânea que já vem pensando sobre tais relações.

Compreende-se intermedialidade, aqui, como o agenciamento entre as diversas matérias que compõem a cena teatral e pedagogia do teatro como um ato formal de ensino-aprendizagem nesse campo específico de saber. Nesse agenciamento, as interações textuais, as artes visuais, o cinema e a música podem colocar-se como desdobramentos para a intermedialidade, ao compor um estado de hibridização de saberes e de fazeres artísticos. Para Isaacsson (2011, p.3) “a intermedialidade, suscitando um pensar entre matérias, se mostra então conceito operatório oportuno à abordagem das relações estabelecidas entre os elementos cênicos”. E assim, “pode-se concluir que em todo espetáculo teatral operam-se jogos de intermedialidade”. A intermedialidade e o uso de dispositivos tecnológicos aqui não são considerados como uma novidade no campo do Teatro. Há uma mutação de tais dispositivos conforme alternam-se as suas funcionalidades e, conseqüentemente, a intermedialidade que passam a oferecer. Assim, a intermedialidade contemporânea nos processos cênicos difere da composição de saberes, de sentidos, de elementos artísticos e de poéticas anteriores a *cibercultura*.

A *cibercultura* segundo Butler & Teixeira (2015, p.1) perpassa os discursos da sociedade contemporânea. “O tema é relevante em função de sua complexidade e de suas implicações para as mudanças culturais que atingem todos os setores da sociedade na atualidade”.

Ao pensar na arte como uma construção social, chega-se ao que Carminda André (2007, p. 94) considera importante observar a respeito dos processos formativos em Teatro na escola: as “necessidades do teatro da vida cultural caminham em paralelo com as necessidades do teatro no ambiente escolar”. 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” (ANDRÉ, 2007, p. 121).

Aproximando-se dessa ideia de invenção, o matemático e educador Seymour Papert (1994), defende a valorização da aprendizagem na escola pelo uso de objetos concretos e vê o computador como um instrumento que amplia as possibilidades de bricolagem de exploração lúdica. Enfatiza que a cultura da simulação que a virtualidade oferece, assemelha-se mais a exploração de um instrumento musical do que o manuseio de uma máquina qualquer. Desta forma, o uso do computador foi defendido por ele como auxiliar no processo de construção de conhecimentos, como uma poderosa ferramenta educacional.

Tanto André (2007) como Papert (1994) apontam como proposta para a educação os princípios da invenção, da autonomia e da transdisciplinaridade.

Então, como conciliar uma ciência calcada na programação e, portanto na previsibilidade, como é a computação, com a arte cênica em seus aspectos presenciais e efêmeros? Conciliação essa instigada pelo uso recorrente das mídias digitais em todos os espaços de convívio humano. Até que ponto portar um laboratório de realidade virtual móvel, com todas suas possibilidades de captação, registro e transformação de imagem e sonoridades instigaria a criação cênica?

### 3. Plano de trabalho e relato da experimentação

O início do processo foi o estabelecimento de um projeto de ensino contendo da forma mais clara possível os objetivos e as ações de ensino-aprendizagem que se processariam, sem, contudo, restringir aspectos de imprevisibilidade.

A pesquisa-ação foi selecionada como método por possibilitar aos estudantes a reflexão acerca de suas práticas.

Para Tripp (2005, p.3) “a pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos”.

O plano de trabalho ficou assim definido em seus objetivos geral e específicos:

**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 que sejam passíveis de utilização no espaço cênico; Reconhecer repertório artístico que utilize dispositivos tecnológicos para produção de espetacularidade; Registrar através de instrumentos multimodais as práticas artísticas e as ponderações teóricas construídas de forma coletiva ou individual.

O desenvolvimento do plano de trabalho ocorreu como se pode ver na tabela a seguir:

Datas	Atividades Propostas	Dispositivos Tecnológicos	Resultados observados nas aulas
<b>13 de abril</b>	Apresentação da Disciplina em seu caráter de pesquisa. Organização da lista de participantes. 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 e apresentação pessoal de cada um, utilizando a modalidade expressiva que desejasse. O vídeo deveria ter até 30 segundos de duração e além de dados pessoais, alguma reflexão do estudante sobre a arte teatral.	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. Compartilharam os mesmos com os que não tinham esse dispositivo.
<b>20 de abril</b>	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 e a iluminação como elemento de criação de atmosferas cênicas (emoções).
<b>27 de abril</b>	Improvisações teatrais nas quais os estudantes deveriam criar espaços cênicos diversos com os objetos disponíveis na sala.	Idem aula anterior	Criação de uma cena que se passa em um ônibus, na qual dois jovens adolescentes saem para se divertir e encontram tipos variados e curiosos no caminho. Não houve a utilização de nenhum dispositivo tecnológico.
<b>04 de maio</b>	Imagem concomitante: narração improvisada de uma perda, uma despedida ou um sonho e performance dos demais integrantes concomitante com a fala do narrador, em uma espécie de dublagem na qual só o corpo atua.	1 Microfone + 1 caixa de som	Cenas improvisadas a partir da narração envolveram espaços como praia, supermercado, ônibus, delegacia de polícia, bar.
<b>11 de maio</b>	Jogo do comentário estabelecer uma narrativa ficcional a partir dos fatos ocorridos na cena do ônibus desenvolvida na aula de 27 de abril e espontaneamente retomada na aula de 04 de maio. A orientação foi de que esse comentário poderia ser gravado com o <i>smartphone</i> e com enquadramento de livre escolha pelos estudantes.	1 Microfone + 1 caixa de som e smartphones	Com exceção de um dos estudantes, todos narraram de forma linear e com verossimilhança os acontecimentos do seu personagem na cena do ônibus. Ele cantou uma canção infantil que falava das rodas de um ônibus, em substituição a uma narrativa realista.

<b>18 de maio</b>	Proposta de atividade corporal a fim de que os estudantes pudessem construir movimentações extracotidianas que favorecessem a elaboração de figuras de cena mais diversificadas ou mesmo situações ousadas, inéditas, criativas. Jogo dos elásticos no qual puderam elaborar experiência de movimentações corporais motivadas por sonoridades e luzes distintas. Jogo de criação de figuras cênicas (estátuas) com o uso de lanternas pelos espectadores para indicar pontos de foco, de interesse nas ações elaboradas.	Elásticos para costura medindo 3 metros de comprimento cada um, amarrados nas duas pontas. CDs com músicas clássicas (de Richard Wagner e Chopin), rock progressivo (Vangelis) e folclóricas (francesa e russa). 1 aparelho de som com função, rádio, CD, DVD e USB.	Foram criadas figuras corporais envoltas pelo elástico e movimentações pelo espaço da sala, resgatando uma ludicidade corporal que estava ausente nas cenas.
<b>25 de maio</b>	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> .
<b>03 de agosto</b>	Preparação do fechamento da disciplina. Considerando os seis encontros que foram cancelados por conta de paralisações na escola ou nos serviços de merenda e alimentação escolar, bem como greves de ônibus, optou-se por trabalhar com a produção de vídeos depoimentos. A temática escolhida pelo grupo foi Sexualidade. Cada um preparou um personagem, escolhendo figurino, roteiro, locação e enquadramento para as imagens. Iniciou-se as gravações e todos participavam para compor o set.	<i>Smartphones</i> , microfone com fio, caixa de som, iluminação cênica e demais elementos como figurinos e acessórios do acervo da sala de Teatro.	Gravações das cenas com personagens criados: o jovem que engravidou várias namoradas, o portador de DST que desejava infectar muitas pessoas, o rapaz virgem, o rapaz que propunha formas alternativas de prevenção da natalidade, o sexólogo e o repórter que entrevistava a todos.
<b>10 de agosto</b>	Registro individual sobre os resultados das experimentações cênicas até então trabalhadas, utilizando a plataforma <i>Moodle Colaboração</i> . Apreciação dos trabalhos desenvolvidos, que postados pela professora e por um dos integrantes do grupo nessa plataforma.	6 computadores de mesa com acesso à Internet e cabo para baixar material dos <i>smartphones</i> .	Os estudantes manifestaram interesse em prosseguir aprimorando o uso do <i>smartphone</i> para a obtenção de imagens tanto ficcionais como documentais, manifestando o desejo de estender a experiência para outras áreas do conhecimento.

#### 4. Análise dos resultados

Ao analisar os resultados obtidos através dos vídeos produzidos bem como das observações diárias a cada aula foi possível verificar que parte dos objetivos foi atingida. Conforme o esperado, os estudantes puderam participar de atividade práticas e teóricas conversando sobre as concepções pessoais acerca das especificidades da arte teatral e suas interlocuções com o cinema e o vídeo. Foi possível mesclar personagens virtuais (projeções e avatares) com alunos-atores atuando ao vivo; sobrepor camadas de atuação jogando com a ideia de imersão cênica do vivo no virtual; problematizar as habilidades necessárias para o manejo dos dispositivos utilizados; e ainda verificar as funcionalidades tecnológicas que cada um dos dispositivos e aplicativos poderia oferecer.

Os estudantes já adentraram desde a primeira aula portando *smartphones* e solicitando seu uso para a elaboração de suas produções. Entretanto, ignoraram os demais elementos disponíveis, necessitando de incentivo docente para que se apropriassem dos mesmos. O microfone e os focos de luz das lanternas e os refletores da sala de teatro foram experimentados em sua potência criadora, ainda que em poucas situações.

O fato de termos enfrentado várias paralisações e cancelamento de atividades, resultando numa diminuição do tempo previsto para a disciplina de forma significativa, acarretou prejuízos especialmente no que se refere ao intuito de reunir todo o material produzido em um único espetáculo-demonstração multimodal. A falta de tempo para reconhecer repertório artístico que utilizasse dispositivos tecnológicos para produção de espetacularidade também contribuiu para que não se chegasse a um produto artístico. Mesmo que essa não fosse a finalidade da disciplina, a construção de um espetáculo poderia contribuir para a análise das intervenções pedagógicas no sentido de uma poética intermedial.

O ingresso desses estudantes no CAP da UFRGS deu-se em diferentes etapas da escolarização e, portanto, vivenciaram práticas pedagógicas em teatro bastante diversificadas. Nesse sentido, as expectativas e as poéticas constituídas (identidades artísticas) foram díspares. Esse fator possui relevância para a 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, inclusive Pós-graduação, como ocorre na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Tal característica cria um fluxo de produções artísticas na cidade de Porto Alegre e faz com que a arte teatral local possa ir além de um entretenimento eventual, alcançando status de espaço de pesquisa.

Ao final das aulas foi possível observar uma transversalização exitosa de conhecimentos na medida que os estudantes escolheram como temática para o exercício final o assunto Sexualidade que, segundo eles, despertou bastante interesse nas aulas de Biologia. Além disso, estão desenvolvendo com o professor de Literatura vídeos roteirizados a partir das obras de leitura obrigatória para o vestibular. E cada um dos egressos da disciplina de “Teatro & Tecnologias” têm colaborado como uma espécie de “suporte técnico multimidiático” para os demais colegas.

## 5. Considerações finais

A educação escolar em todos os campos dos saberes não deve dar as costas para o contexto social de onde emergem os estudantes. Salvo raras exceções, a *cibercultura* apresenta os atuais desafios que requerem uma política para as ações de ensino aprendizagem com dispositivos tecnológicos. Nunca é demais lembrar que essas ações necessitam de investimentos institucionais em recursos materiais e humanos.

No que se refere ao trabalho artístico, as relações transdisciplinares e transversais contemplando a tecnologia cognitiva presente na *cibercultura* já são uma realidade nos espetáculos contemporâneos e nos estudos acadêmicos que tratam da intermedialidade. E a pedagogia do teatro precisa estar atenta a tal fato.

## Referências

ANDRÉ, Carminda Mendes. O teatro pós-dramático na escola. 2007. Disponível em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-05062007-092024/pt-br.php> Acesso em 09 de agosto de 2016.

BEUTLER, Dário. TEIXEIRA, Adriano. As complexidades da cibercultura em Pierre Lévy e seus desdobramentos sobre a educação. P.5. Anais do Wie 2015. Disponível em: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/5088> Acesso em 13 de agosto de 2016.

ISAACSSON, Marta. Dinâmicas intermediais no processo de criação cênica. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul/ PPGAC; Professor Associado; Bolsista CNPq/PQ-1D, apoio FAPERGS. VI Reunião científica ABRACE. Porto Alegre, 2011. Disponível em <http://www.portalabrace.org> Acesso em 03 de agosto de 2016.

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

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3> Acesso em 14 de agosto de 2016.