

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Júlio César Viana Saraiva

CENA CONTEMPORÂNEA E NOVAS TECNOLOGIAS:
a construção de uma metodologia de ensino

Belo Horizonte
2018

Júlio César Viana Saraiva

CENA CONTEMPORÂNEA E NOVAS TECNOLOGIAS:

a construção de uma metodologia de ensino

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Artes.

Linha de Pesquisa: Artes e Experiência Interartes na Educação

Orientadora: Professora Doutora Lucia Gouvêa Pimentel

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2018



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES



FOLHA DE APROVAÇÃO

Cena Contemporânea e Novas Tecnologias: a construção de uma metodologia de ensino

JÚLIO CESAR VIANA SARAIVA

Tese submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em ARTES, como requisito para obtenção do grau de Doutor em ARTES, área de concentração ARTES, linha de pesquisa Arte e Experiência Interartes na Educação.

Aprovada em 27 de agosto de 2018, pela banca constituída pelos membros:

Prof(a). Lucia Gouvêa Pimentel – Orientadora
EBA, UFMG

Prof(a). Marcos Antonio Alexandre
Faculdade de Letras - UFMG

Prof(a). Rafael Conde de Resende
EBA - UFMG

Prof(a). Christina Gontijo Fornaciari
UFV Universidade Federal de Viçosa

Prof(a). Gláucia Maria dos Santos Jorge
UFOP

Belo Horizonte, 27 de agosto de 2018.

Agradecimentos

À minha orientadora Lucia Pimentel, pelo exemplo de conduta e competência, pelo conhecimento compartilhado, pela confiança no trabalho e por equilibrar rigidez e doçura na orientação da tese.

Ao professor Enrico Pitozzi, pela generosidade na orientação e pelos diálogos enriquecedores durante o período de Doutorado Sanduíche.

À minha mãe. Uma mulher forte, guerreira, referência em toda minha vida.

À Kelly Mayrink. Você sempre reverberará "acréscimos de 1.7" aqui dentro. Obrigado por tudo. Te amo.

À minha família. Tão diversa e especial. Vocês formam bases em diversas esferas da minha vida.

Ao Éder Rodrigues, meu grande amigo e companheiro de luta no campo das Artes. Seu apoio na pesquisa e escrita foi crucial.

Ao Gustavo Jardim, ao Pedro Durães, ao Tony Lopes e ao Yuri Simon, por colaborarem de forma tão competente e generosa em minha pesquisa.

A todos os alunos do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Sua participação na atividade foi um elemento diferenciador para esse trabalho.

Ao meu irmão Ernani, exemplo de pesquisador e docente, além de ter promovido reflexões fundamentais durante toda minha trajetória acadêmica.

Ao professor Marco de Marinis, pela abertura de diálogo e pelos apontamentos relevantes para a pesquisa.

Ao Marcinho: sua presença continua "aqui", bem perto. Você sempre foi um exemplo pra mim. Tenho certeza que, independentemente de onde você se encontre, está se divertindo com toda essa loucura de vida nossa. Te amo, irmão.

Ao Rafael Conde, pela parceria no projeto "A Brincadeira" e pelo convite para atuar pedagogicamente na disciplina Ator e Câmera da EBA-UFMG. As duas vivências promoveram importantes contribuições, direta ou indiretamente, para a pesquisa.

À Mariana Muniz, pelo interesse no projeto e pela orientação inicial na pesquisa.

Ao Evandro Cunha, pelo apoio no contato inicial com a Universidade de Bologna.

À Sara Rojo, responsável por potencializar o desejo de percorrer o caminho acadêmico em mim.

À CAPES, pelo auxílio financeiro, elemento fundamental para o desenvolvimento da pesquisa.

Aos professores e funcionários da Escola de Belas Artes da UFMG.

Aos professores e funcionários da Universidade de Bologna e da Universidade IUAV de Veneza.

Aos companheiros das disciplinas cursadas durante o período doutoral.

Ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da UFMG, especialmente à coordenação e aos funcionários da secretaria. Sempre cuidadosos e prestativos.

E a todos os amigos, parentes, colegas e conhecidos que contribuíram, direta ou indiretamente, para a construção desse trabalho.

RESUMO

Esta tese apresenta uma reflexão sobre a relação entre o Teatro e as Novas Tecnologias na contemporaneidade, levantando subsídios didático-pedagógicos sobre seu ensino. É defendida uma proposta de metodologia de ensino, onde são apontados e problematizados elementos considerados relevantes para um profícuo processo de ensino-aprendizagem sobre o tema. Com o intuito de estabelecer a base conceitual de discussão, teorias contemporâneas são problematizadas e contextualizadas a partir de seu local de enunciação, e práticas de ensino são examinadas, enfocando cursos de três universidades: Università di Bologna (IT), Università IUAV di Venezia (IT) e Universidade Federal de Minas Gerais (BR). A construção e a análise de uma proposta metodológica foram feitas no curso *Cena Contemporânea e Novas Tecnologias*, realizado na Escola de Belas Artes da UFMG. Também são destacados elementos didático-pedagógicos defendidos como relevantes e diferenciais para a realização de um processo de ensino-aprendizagem sobre o tema Teatro e as Novas Tecnologias, na contemporaneidade.

Palavras-chave: teatro, novas tecnologias, ensino de arte, metodologia.

ABSTRACT

This thesis presents a reflection on the relation between the Theater and the New Technologies in the contemporaneity, raising didactic-pedagogical subsidies on its teaching. It is defended a proposal of teaching methodology, where elements are highlighted and problematized, considered relevant for a proficient teaching-learning process on the subject. Intending to establish the conceptual basis of discussion, contemporary theories are problematized and contextualized from their place of enunciation, and teaching practices are examined, focusing on courses from three universities: Università di Bologna (IT), Università IUAV di Venezia (IT) and Universidade Federal de Minas Gerais (BR). The construction and analysis of a methodological proposal were made in the Contemporary Scene and New Technologies course, held at the School of Fine Arts of UFMG. Also highlighted are didactic-pedagogical elements defended as relevant and differential for the realization of a teaching-learning process on the theme Theater and New Technologies, in the contemporaneity.

Key words: theater, new technologies, art teaching, methodology.

Lista de imagens

N.º	Imagem	Pág.
01	Espetáculo "Sessão das Duas" (2002).	03
02	Espetáculo "O Ser Sepulto" (2004).	04
03	Espetáculo "Através das Sombras" (2008).	06
04	Espetáculo "Uma Tartaruga chamada Dostoievsky" (2011).	07
05	Espetáculo "Argonautas de um Mundo Só" (2012).	09
06	Espetáculo "A Brincadeira" (2015).	11
07	Cena do ciclo <i>Tragedia Endogonidia</i> , dir. Romeo Castelucci.	54
08	Cena da peça "E se elas fossem para Moscou", dir. Christiane Jatahy.	55
09	Cena do espetáculo "Right Brain", com o grupo Elevenplay.	55
10	Gustavo Jardim (ao fundo) durante o <i>workshop</i> sobre Cinema.	58
11	Yuri Simon, durante o <i>workshop</i> sobre Iluminação.	63
12	Instalação construída pelos alunos durante a atividade prática.	66
13	Cena construída no espaço/camarim.	67
14	Público e atriz (ao fundo) durante o terceiro exercício cênico.	68
15	Pedro Durães (ao fundo), durante o <i>workshop</i> sobre Sonorização.	70
16	Tony Lopes equipado com o aparelho de gravação de áudio digital.	73
17	Dois grupos em processo de elaboração da atividade final.	76
18	Imagem captada durante a apresentação da primeira cena.	77
19	Imagem captada durante a apresentação da segunda cena.	78
20	Imagem captada durante a apresentação da terceira cena	79
21	Imagem captada durante a apresentação da quarta cena.	80

SUMÁRIO

Introdução	01
1. Teatro e Novas Tecnologias no Século XXI	15
1.1. O mapeamento referencial	16
1.2. Teatro e Novas Tecnologias na contemporaneidade	23
1.3. Estudos sobre o tema	28
2. Metodologias interdisciplinares: a criação do curso <i>Laurea Magistrale in Teatro e Arti Performative</i> em Veneza, na contramão do pensamento eurocentrista	34
2.1. A Universidade de Bologna	35
2.2. Panorama do ensino universitário na Itália	36
2.3. O curso <i>Teatro e Arti Performative</i>	41
2.4. Reverberações do intercâmbio	43
3. Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias: análise das etapas	45
3.1. Diretrizes e planejamento	46
3.2. Sobre o público alvo	50
3.3. Sobre as inscrições e o processo de seleção	50
3.4. Sobre a organização do Laboratório	52
3.5. Sobre os encontros	53
4. A construção de uma metodologia de ensino na contemporaneidade	81
4.1. As experiências pedagógicas na Itália	83
4.2. Ferramentas para a prática docente: diálogos híbridos	85
4.3. Reverberações da prática interdisciplinar na proposta metodológica	89
4.4. Por uma proposta de metodologia de ensino	93
Considerações finais	96

Referências	99
Apêndice	111
Apêndice A: Questionário de avaliação do Laboratório	112
Apêndice B: Endereço eletrônico com imagens do Laboratório	114

Introdução

Le tecnologie inducono – in primo luogo – a cambiare il punto di vista dal quale guardare la scena, passando non più da una analisi delle forme sceniche ma a un punto di vista che potremmo definire “interno” ad esse, vale a dire dal punto di vista dell’articolazione delle sue intensità.¹ (PITTOZZI, 2007, p. 258)

Esta pesquisa nasce do desejo de investigar o tema do Teatro e o uso das Novas Tecnologias² e as inovações decorrentes dessa relação na cena contemporânea, e de construir uma metodologia de ensino sobre o assunto, amparada na interdisciplinaridade e no equilíbrio entre teoria e prática.

Com uma incidência crescente e substancial do uso de Novas Tecnologias na cena contemporânea e por ser um campo de conhecimento ainda emergente, com uma demanda substancial a novas teorizações, o anseio por investigar o assunto e elaborar uma proposta pedagógica de ensino se tornou cada vez maior no contexto emergente. Durante a pesquisa doutoral, percorri um caminho repleto de descobertas, entraves, conflitos, acertos, erros, incertezas, afirmações, desvios, além de uma necessidade constante de atualização de referenciais que, de fato, convergissem para problematizações acerca das práticas pedagógicas que utilizam do tema como fundamento didático.

O uso das Novas Tecnologias em processos criativos cênicos envolve profissionais de campos distintos, como o da Iluminação, da Sonorização, do Audiovisual e da Ciência da Computação, em diálogo com a direção e os próprios atores. A abordagem no âmbito pedagógico priorizou o foco no ensino formal, uma vez que a metodologia de ensino construída durante o período doutoral foi realizada em uma Instituição de Ensino Superior, no caso, a Universidade Federal de Minas Gerais, envolvendo, também, o público interno da mesma. O processo de desenvolvimento metodológico foi edificado no Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias³, no qual atuei na concepção, organização e ministração do mesmo. Antonio Pizzo (2003) já disse:

¹ As tecnologias induzem - em primeiro plano - a mudar o ponto de vista do qual olha-se a cena, passando não mais por uma análise das formas cênicas, mas a um ponto de vista que podemos definir "interno" a elas, ou seja, do ponto de vista da articulação de suas intensidades. Tradução nossa.

² O conceito de Novas Tecnologias (PITTOZZI, 2007), utilizado por algumas vertentes teóricas do campo das Artes Cênicas, está associado às tecnologias surgidas com o advento do fenômeno da acessibilidade popular e disseminação do computador pessoal. Em termos históricos, o lançamento do computador IBM 5150, em agosto de 1981, é considerado como o principal fator desencadeador desse processo

³ Atividade desenvolvida no primeiro semestre de 2018 na Universidade Federal de Minas Gerais, como parte da prática investigativa da proposta metodológica que esta tese se refere.

Se al nostro orizzonte poniamo l'esigenza di sondare le possibilità estetiche di un teatro che s'integri con i linguaggi multimediali, è necessario condurre l'oggetto del nostro studio nell'ambito dell'evento e non della sua riproduzione. Mediante metodologie tipiche delle discipline dello spettacolo potremo ricondurre i diversi esperimenti nell'ambito del teatro.⁴ (PIZZO, 2003, p.4)

Em consonância com o pensamento do autor, procurei estabelecer um ambiente propício para o experimentalismo, especialmente nos exercícios de ordem prática, durante a construção da metodologia de ensino.

A seguir, apresento componentes ocorridos em minha trajetória artística e acadêmica que atuaram como elementos motivadores para o desenvolvimento da pesquisa doutoral e escrita da tese.

O trajeto artístico

Meu interesse em relação ao estudo das Novas Tecnologias no campo cênico também se dá pelo fato de dialogar diretamente com minha trajetória como pesquisador e diretor teatral. Assim, remeto-me ao ponto inaugural da minha ligação com o tema, tanto no processo laboratorial quanto na elaboração estética da criação artística.

Pertenço à parcela de estudiosos que percorreu uma trajetória na criação artística alicerçada à experimentação cênica, antes de ingressar no campo da pesquisa acadêmica. Ao trafegar por esta vertente, procurei equilibrar e/ou mesclar os trajetos - acadêmico e artístico -, vivenciando uma espécie de retro-alimentação com os conhecimentos construídos nos dois percursos. Recupero, então, algumas passagens na minha trajetória profissional, buscando explicitar o motivo de utilizar a problematização de algumas dessas experiências pessoais, como um dos eixos propulsores da investigação.

Durante os anos de 2002 e 2003, enquanto integrava o Grupo de Pesquisas Teatrais do Galpão Cine Horto⁵, participei de um processo cênico que visava o estudo da relação entre o Teatro e o Cinema no âmbito da recepção e do diálogo entre as áreas. A proposta se amparava na premissa de que todo o processo de construção cênica ocorresse exclusivamente na sala de cinema e isso incluía o uso da aparelhagem presente no espaço de

⁴ Se ao nosso horizonte colocamos a exigência de sondar as possibilidades estéticas de um teatro que se integra com as linguagens multimídias, é necessário que se conduza o objeto de nosso estudo no âmbito do evento e não de sua reprodução. Mediante metodologias típicas das disciplinas do espetáculo podemos reconduzir os diversos experimentos no âmbito do teatro. Tradução nossa.

⁵ Centro Cultural criado em 1998 pelo Grupo teatral Galpão, com sede na cidade de Belo Horizonte (MG).

trabalho. O resultado dessa pesquisa prático/teórica culminou na criação do espetáculo "Sessão das Duas"⁶, onde atuei como dramaturgo e diretor. Durante o processo de criação dramaturgica, me deparei com a necessidade de um maior entendimento operacional sobre os equipamentos disponíveis para o trabalho. Acreditava que isso culminaria em um alcance maior de possibilidades laboratoriais, além de proporcionar resultados mais efetivos, considerando os objetivos almejados com a prática das mesmas. Como tinha pouco conhecimento técnico sobre os equipamentos audiovisuais do local, busquei orientação com profissionais da área e em manuais técnicos/teóricos impressos ou disponíveis na internet. Esse aperfeiçoamento, mesmo em nível básico, ajudou-me a ampliar as possibilidades na criação, tanto no âmbito técnico quanto no estético.



Imagem 1: Espetáculo "Sessão das Duas" (2002). Foto: Júlio Viana.

Entre os anos de 2003 e 2004, durante o processo de criação do espetáculo "O Ser Sepulto"⁷, iniciei, efetivamente, um estudo prático-teórico sobre a relação do espaço cênico-

⁶ "Sessão das Duas" estreou em 2002 e cumpriu temporadas em Belo Horizonte em 2002 e em 2003. Foi um trabalho inteiramente construído dentro de uma sala de cinema, onde a proposta era explorar, potencialmente, as possibilidades relacionais entre o espaço físico/arquitetônico, os equipamentos tecnológicos nele presentes e as atrizes, como elementos direcionadores da construção dramaturgica da cena.

⁷ Espetáculo teatral da Cia. 4comPalito (BRA) cuja estreia ocorreu em 2004, em Belo Horizonte (MG).

cenográfico e o trabalho de criação atoral, acessando referenciais⁸ sobre o tema e experienciando proposições em alguns trabalhos em que atuei como diretor ou diretor/dramaturgo, desde então. Em outras palavras: organizei processos em que os elementos advindos do universo cenográfico, presentes no período laboratorial/criativo, funcionavam como bases fundamentais para a concepção e direção do trabalho. Além disso, os mesmos componentes também eram utilizados como suporte para que o ator desenvolvesse seu processo de construção de personagem. Nesse trabalho, tive meu primeiro contato com a música eletroacústica⁹ - um dos elementos aqui problematizados -, ao trabalhar com três profissionais que compuseram a trilha sonora do espetáculo nesse molde de criação.



Imagem 2: Espetáculo "O Ser Sepulto" (2004). Foto: acervo pessoal da Cia. 4comPalito.

Durante os anos de pesquisa e prática artística, algumas janelas foram - e continuam sendo - abertas e o foco, antes direcionado exclusivamente para o universo cenográfico, ampliou-se para outros elementos no processo investigativo, abrangendo o

⁸ Para essa pesquisa utilizei referenciais conceituais sobre *dramaturgia do espaço*, teoria que foi amplamente discutida e reverberada no país, com as criações do Teatro da Vertigem (SP), a partir da *trilogia bíblica*, composta pelos espetáculos "Paraíso Perdido (1992)", "O livro de Jó" (1995) e "Apocalipse 1.11" (2000).

⁹ O termo eletroacústico, nesse contexto, se refere a obras compostas a partir de sons gravados que são, posteriormente, transformados no computador e combinados musicalmente para constituir a obra, podendo também, ser utilizados sons sintetizados.

campo da Iluminação, da Sonorização, do Vídeo e da Virtualização¹⁰. É importante destacar que meu percurso como pesquisador acadêmico transcorreu, ao longo desses anos, em consonância com minha trajetória profissional, gerando (retro)influências nos dois campos de atuação. A respeito desse trânsito entre universos distintos, faço analogia ao pensamento de Bernardo Machado (2013) ao analisar a inserção, cada vez mais substancial, de artistas e críticos de artes que ingressam na universidade, "exigindo que o debate se dê a partir dela, dentro dela e com ela" (MACHADO, 2013, p.3).

Paralelamente ao meu ingresso no curso de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da UFMG, fui selecionado como Artista Visitante pela Pró-Reitoria de Pesquisa da Universidade onde, além de desenvolver uma pesquisa sobre a transposição de literatura clássica antiga para a contemporaneidade, fui responsável pela coordenação dramaturgica e direção do espetáculo "Através das Sombras". Nesta criação, optei por trabalhar com as Novas Tecnologias agregadas a um processo de dramaturgia do espaço, desenvolvendo uma peça itinerante onde o público acompanhava a sequência de cenas, ao longo dos quatro andares da Escola de Arquitetura da UFMG. A apropriação de equipamentos luminosos e o mobiliário já existentes no prédio juntamente com os elementos cenográficos e outras ferramentas de som e luz inseridas provocavam uma ressignificação do ambiente e de seus componentes – o que dialogava diretamente com a proposta da pesquisa desenvolvida no projeto. Esse trabalho envolveu docentes da Faculdade de Letras e da Escola de Belas Artes, discentes e artistas convidados. O diálogo híbrido e a criação compartilhada foram fundamentais para a sua realização.

¹⁰ Sobre a ótica da ciência da computação, virtualização é a "abstração que representa um recurso computacional qualquer" (CARISSIMI, 2009, p.39), ou ainda, "é a técnica que 'mascara' as características físicas de um recurso computacional dos sistemas, aplicações ou usuários que os utilizam" (Idem, p.40).

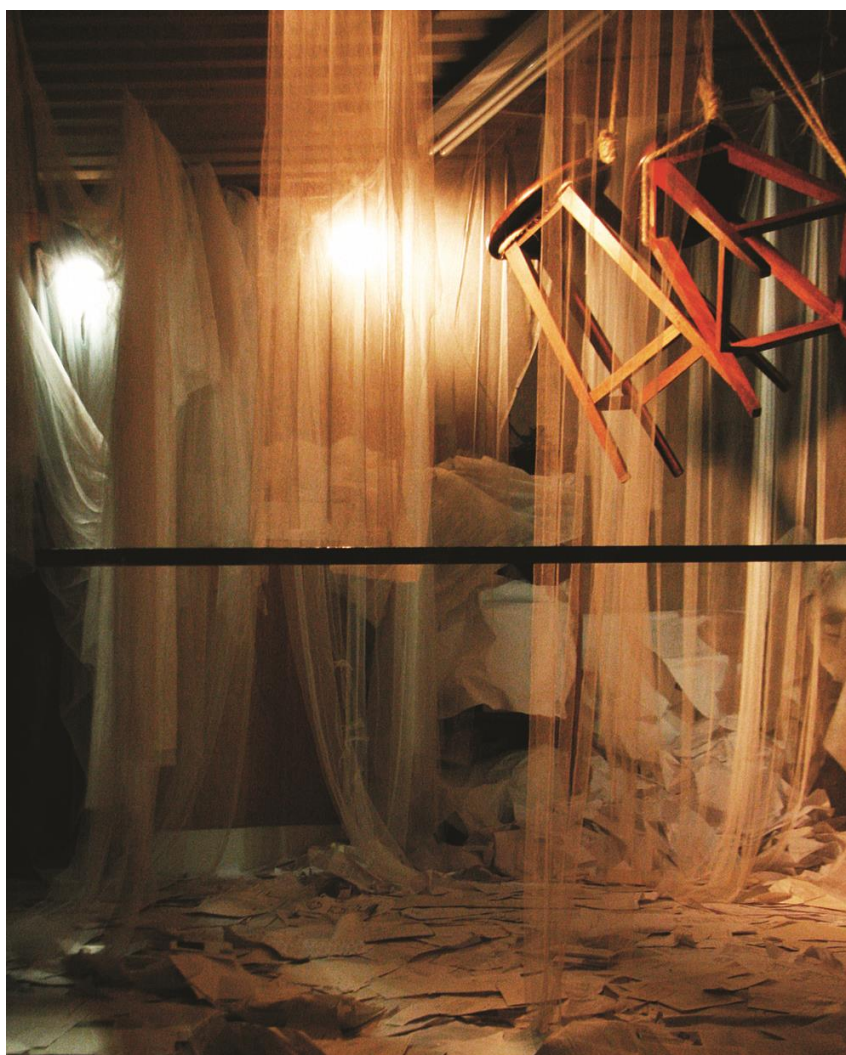


Imagem 3: Espetáculo "Através das Sombras" (2008). Foto: Rosanna Ruettinger.

Sobre a análise da minha trajetória artística, duas experiências foram relevantes e determinantes para suscitar o desejo de pesquisar, academicamente, a relação do uso de Novas Tecnologias em processos criativos: a criação da peça "Uma Tartaruga chamada Dostoiévsky"¹¹ e do espetáculo multimídia "Argonautas de um Mundo Só"¹².

Sobre o primeiro trabalho, pude experimentar um processo em que o planejamento, a criação e a apropriação sonoras foram fundamentais no processo de criação cênica. Para esse processo, convidei Pedro Durães¹³ para dialogar e intervir no trabalho criativo desde a

¹¹ *Uma tartaruga chamada Dostoiévsky*, espetáculo da Cia. 4comPalito, cuja estreia ocorreu em janeiro de 2011, no Teatro OI Futuro, em Belo Horizonte.

¹² *Argonautas de Mundo Só* estreou em Belo Horizonte em 2012 e cumpriu temporadas em Uberlândia, Juiz de Fora e Brasília.

¹³ Pedro Durães é músico, compositor, sonoplasta, produtor musical, professor e designer sonoro. Em seu currículo, trabalhou com diversos artistas, dentre eles: Grupo Galpão, UAKTI, Rafael Conde, Paulo Brusky e Rafael Martini.

primeira leitura coletiva do texto. A trilha sonora foi totalmente construída em moldes eletroacústicos e a composição de cenas foi desenvolvida, quase em sua totalidade, a partir de laboratórios amparados pelos componentes sonoros digitais, criados em parceria com Durães. Por eu ter uma formação básica no campo musical, tendo cursado três anos de Musicalização na Fundação de Educação Artística de Belo Horizonte - MG, além da experiência como musicista à frente de uma banda por seis anos, o diálogo foi facilitado em alguns parâmetros, especialmente os de composição musical. Como a peça previa um tratamento acústico¹⁴ diferenciado nos locais de apresentação, também me exigiu um entendimento técnico um pouco mais apurado para a realização do trabalho. Ademais, me propus a operar a trilha sonora durante as apresentações da peça, o que também demandou aulas com Durães, para compreensão e utilização/manuseio do *software* e do equipamento de som utilizados no trabalho de operação.

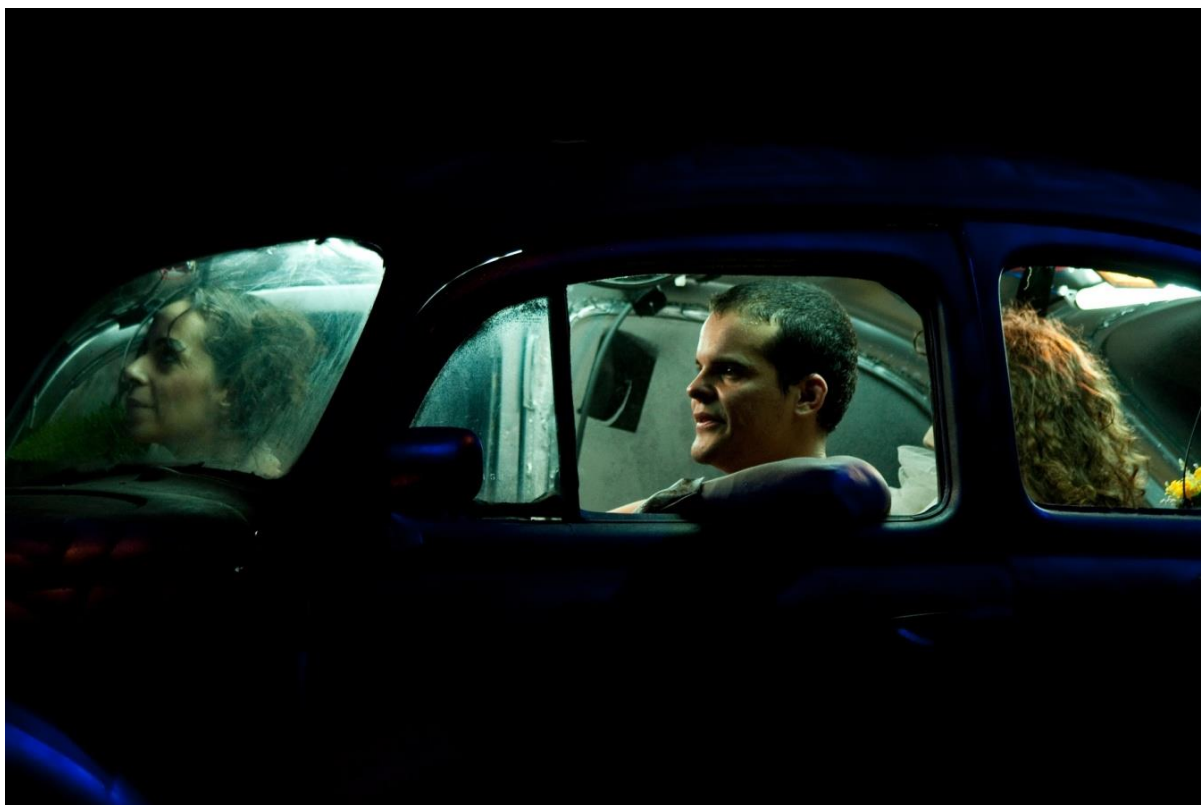


Imagem 4: Espetáculo "Uma Tartaruga chamada Dostoiévsky" (2011). Foto: Ludmila Loureiro.

¹⁴ Em linhas gerais, foram utilizados canais independentes para execução da trilha sonora. E cada canal era direcionado para caixas de som específicas, distribuídas em pontos distintos do palco e nas coxias laterais. Desta forma, criava-se um ambiente sonoro diversificado geograficamente e acusticamente, propondo climas e situações cênicas, de formas diferenciadas, durante a peça.

Em 2012, fui convidado pelo agrupamento O Coletivo¹⁵ para dirigir e escrever a dramaturgia do espetáculo "Argonautas de um Mundo Só", cujo tema abarcou a utilização de ferramentas virtuais nas relações interpessoais contemporâneas.

Durante o processo laboratorial, propus que utilizássemos alguns equipamentos tecnológicos digitais como ferramentas que intermediassem, literalmente, o diálogo entre a direção e os atores, durante os ensaios. E isso acabou se tornando um dos métodos praticados no trabalho de criação. Assim, algumas cenas foram construídas intermediadas por computadores e *smartphones* no contato entre a direção e os atores. A comunicação se dava com o uso de tecnologias de *videoconferência*¹⁶, provocando um olhar diverso sobre a cena e influenciando o resultado estético da mesma. Ou seja: a relação física presencial entre a direção e os atores foi reconfigurada, a partir do distanciamento espacial geográfico entre os mesmos, provocando uma recepção diferenciada do trabalho com a intermediação tecnológica. A complexificação causada, tanto no trabalho de direção quanto na criação atoral, foi um dos elementos protagonistas na pesquisa teórico-prática realizada na criação do espetáculo.

Apesar de dirigir um processo prioritariamente cênico, também foram utilizados referenciais do campo da *Arte Tecnológica*, especialmente advindos de correntes que defendem o risco do inacabado, uma abertura maior de lacunas a serem preenchidas na recepção do espectador. Segundo Plaza (2003):

Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e abertas, onde a percepção, as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia. (PLAZA, 2003, p.18)

Várias ferramentas e componentes foram utilizados no processo criativo, tanto no trabalho laboratorial quanto na concepção espetacular: projeção de vídeo usando micro-projetores e projetores de alta resolução; aparelhos celulares manipulados cenicamente pelos atores e incorporados na iluminação e sonorização do espetáculo; interação virtualizada com o espectador como elemento de concepção dramaturgica; transmissão *online* em formato

¹⁵ *O Coletivo* foi criado em 2006, em Belo Horizonte. Em seu repertório, destacam-se as peças: "Um céu de Estrelas", "Cabaré do Humor", "Máquina de Pinball", "Parkour" e "Argonautas de um Mundo só".

¹⁶ Um sistema de videoconferência é uma forma de comunicação interativa que permite que duas ou mais pessoas, em locais diferentes, possam se encontrar face a face através da comunicação visual e áudio em tempo real. Fonte: <http://www.ggte.unicamp.br/minicurso/video/texto/video.pdf>. Acesso em 02/04/2017.

streaming; e a hibridação entre Cinema e Teatro ao disponibilizar um *link* na internet, ao final do espetáculo, para que o espectador tivesse acesso ao conteúdo videográfico que encerrava a trajetória dramática de um dos personagens. Novamente, como no processo da peça "Uma tartaruga chamada Dostoievsky" (2011), busquei construir e/ou aprimorar habilidades técnicas e conceituais sobre as ferramentas tecnológicas utilizadas. A ausência de conhecimento e entendimento dos equipamentos e dos *softwares* que seriam incorporados ao trabalho me deixava numa posição dependente de terceiros, quanto a diversas definições sobre o processo criativo e resoluções de sua utilização na cena. Assim, ao construir habilidades sobre essas tecnologias, tanto as possibilidades de seu uso quanto a capacidade de orientar o trabalho junto à equipe envolvida foram ampliadas e potencializadas. Meu diálogo com os artistas/técnicos responsáveis pela área de Iluminação, Sonorização, Vídeo e Virtualização se mostrou mais eficaz, proporcionando um equilíbrio maior na tomada de decisões sobre aspectos de cunho artístico e técnico.



Imagem 5: Espetáculo "Argonautas de um Mundo Só" (2012). Foto: Ludmila Loureiro.

Romeo Castellucci, ao discorrer sobre o conceito de *presença* em um dos espetáculos do ciclo *Tragedia Endogonidia*, diz:

Há também um outro importante elemento que ajuda a delinear a forma de presença: é luz. Em alguns casos, é usada para esconder a figura, em outros momentos, para confundí-la. A superfície dos volumes propaga, além disso, certos tipos e qualidades de luz. Na sala de ouro, para voltar aos exemplos que temos discutido, utilizamos lâmpadas incandescentes, enquanto na sala de mármore a luz usada foi quase que exclusivamente de néon. Uma luz que aquece ou esfria, que acende ou apaga, não havendo nenhum momento de transição. Uma luz drástica, que anula as sombras, assim como o ouro. Através de duas tecnologias diferentes, o efeito era muito semelhante. (...) Isso quer dizer que as superfícies, luzes, sombras (ou a falta delas) são formas de presença. (PITTOZZI, 2010, p.143)

As palavras do diretor italiano demonstram como a compreensão técnica e o conhecimento apurado sobre o uso das ferramentas tecnológicas no âmbito da Iluminação proporcionaram o alcance dos resultados almejados, tanto na proposta estética quanto na recepção da obra.

O último destaque nessa breve cronologia artística é o processo de construção do espetáculo multimídia "A Brincadeira"¹⁷(2015). Resultado de um processo de criação que abarcava Teatro e Cinema numa proposta de investigação e criação inter e transdisciplinar, envolvendo dois artistas/pesquisadores com formação e atuação em áreas distintas: eu, como dramaturgo e diretor teatral e Rafael Conde¹⁸, como roteirista e cineasta.

As artes cênicas, que sempre estiveram associadas às demais artes (como a música, as artes visuais e, evidentemente, a literatura), a partir do surgimento do cinema, apropriam-se de técnicas as quais, com o advento do digital, nos anos 90, ampliam um vasto campo de experimentações. (MONTEIRO, 2016, p.40)

A proposta de pesquisa foi amparada no contraste entre o processo de direção e atuação desenvolvido nas duas áreas, Cinema e Teatro, promovendo atritos e congruências na realização de ambos. Segundo Resende, para realizar o trabalho de direção teatral, foi adotado "um processo, de alguma forma, documentário, no sentido cinematográfico do termo" (RESENDE, 2017, p.281), o que demonstra como a interdisciplinaridade presente no diálogo entre os dois campos influenciou aspectos da criação.

No desenvolvimento do trabalho, procurei conhecer técnicas cinematográficas para inseri-las no processo de direção atoral, além de introduzir elementos do audiovisual na composição cênica. Para isso, construí habilidades técnicas visando à utilização de *softwares*

¹⁷ A Brincadeira estreou em Belo Horizonte em 2015, cumprindo duas temporadas na cidade. O espetáculo foi indicado na categoria Melhor Direção do Prêmio Copasa SINPARC, realizado em 2017.

¹⁸ Rafael Conde é cineasta e professor da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

de edição sonora e videográfica e manipulação de equipamentos das duas áreas - uma vez que também optei por atuar como operador de vídeo e de som durante as apresentações do espetáculo. Além disso, trabalhei na concepção espetacular não só pela via teatral como também pela cinematográfica, já que fui responsável pela captação e inserção de imagens projetadas no trabalho, tanto gravadas quanto transmitidas ao vivo.

A partir dos apontamentos, se percebe que no trabalho de concepção e direção, compreender o funcionamento de Novas Tecnologias das áreas de áudio e vídeo e construir habilidades sobre as mesmas foram aspectos fundamentais para a realização do espetáculo. Referenciais advindos da pesquisa teórica e do processo prático desenvolvidos no projeto, também são utilizados para a construção da metodologia de ensino abarcada na pesquisa de doutorado.



Imagem 6: Espetáculo "A Brincadeira" (2015). Foto: Ludmila Loureiro.

A trajetória acadêmica

Durante a graduação no curso de Teatro da Universidade Federal de Minas Gerais, atuei como diretor e/ou dramaturgo em exercícios de disciplinas prático-teóricas e em alguns TCCs -Trabalhos de Conclusão de Curso de alunos do bacharelado em Teatro.

Em algumas das atividades, pude desenvolver uma prática de direção amparada no uso diferenciado do espaço cênico como elemento problematizador do processo de criação, tanto atoral quanto da concepção de cena. Um desses trabalhos proporcionou uma experiência relevante na minha trajetória acadêmica: fui responsável pela dramaturgia e direção de RE-Toques¹⁹, uma peça de média duração, concebida dentro de um estúdio de gravação audiovisual localizado na Escola de Belas Artes da UFMG. A experiência possibilitou o contato com ferramentas tecnológicas digitais distintas do campo habitual do Teatro, principalmente no ambiente acadêmico. No processo criativo, foram utilizados recursos de Vídeo e Fotografia para a construção cênica: como a tecnologia *chroma key*²⁰ e alguns equipamentos de Iluminação e Som utilizados em produções audiovisuais, como rebatedores de luz e difusores. Apesar da prática estabelecida entre dois campos de conhecimento distintos, Teatro e Vídeo, a insuficiência de habilidades e conhecimentos técnicos sobre as ferramentas disponíveis se mostrou uma lacuna para uma realização artística mais consistente. Além de não dispor de algum especialista que se responsabilizasse pelo uso dos equipamentos - ou que nos orientasse para essa atividade -, não havia recursos financeiros disponíveis para contratar um profissional. Durante o período da minha graduação (2004-2007), praticamente não existiam componentes disciplinares no curso de Teatro que proporcionassem a construção de habilidades técnicas para entendimento e operação de equipamentos presentes no campo cênico. Também eram raras ações de cunho transversal, na Universidade, que pudessem gerar subsídios para o preenchimento dessa lacuna na formação.²¹

¹⁹ RE-Toques cumpriu uma pequena temporada de apresentações na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, no ano de 2007.

²⁰ Técnica que consiste na captação das imagens tendo como pano de fundo uma cor base (verde limão ou azul Royal) e a substituição dessa cor por diferentes cenários. (NEGROMONTE; FALCÃO, 2017, p.414)

²¹ Atualmente essas lacunas começam a ser contempladas no próprio curso de Teatro e nas disciplinas Transversais da UFMG.

A inserção do tema no contexto contemporâneo

Marcio Aurélio de Almeida (2010), ao analisar a encenação teatral contemporânea no contexto brasileiro, ressalta:

O mais importante é reconhecer (...) novas possibilidades para os fazedores de teatro. Às vezes pode-se não conseguir identificar a nova expressão, principalmente porque retorna velhos paradigmas, agora renovados pela transformação. Nisto voltamos sempre ao exercício da busca. (ALMEIDA, 2010, p.72)

Ao se analisar a realidade sociocultural e política atual, com uma sociedade midiaticizada, permeada por dispositivos digitais em diversos campos de conhecimento e na própria interação cotidiana entre grande parte da população, cabe ponderar que o reconhecimento de *novas possibilidades*, defendido por Almeida, pode muito bem ser contextualizado no universo das Novas Tecnologias, além de se apresentar como uma possibilidade fértil no *exercício da busca* - elemento também apontado pelo autor.

Ademais, é importante pensar nas múltiplas possibilidades que o entendimento ferramental e/ou a construção de habilidades de cunho prático no âmbito das Novas Tecnologias proporciona para o processo de concepção espetacular e analisar a amplitude e o potencial de diálogo entre os componentes envolvidos no trabalho, a partir desse(a) entendimento/construção.

Sobre a pesquisa desenvolvida no doutorado, é necessário destacar que o cerne está na construção de uma metodologia de ensino, embasada em uma reflexão sobre a cena teatral contemporânea, no que concerne ao diálogo com as Novas Tecnologias. Para além disso, também refletir sobre as reverberações possíveis/prováveis da construção de habilidades, de cunho prático e teórico, em processos criativos da cena.

A metodologia de trabalho

Quanto à metodologia de trabalho, esta se apresenta como uma pesquisa qualitativa de natureza referencial e exploratória.

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos, o processo envolveu o levantamento de referenciais com análise crítica dos textos selecionados e abarcou um período de estágio na Universidade de Bologna (IT) e na Universidade IUAV de Veneza (IT), para pesquisa de campo.

Também foi elaborada uma análise sobre o processo de construção de uma metodologia de ensino realizada no Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, ministrado na Universidade Federal de Minas Gerais.

Além dos tópicos citados, foram realizadas entrevistas com docentes e discentes, vinculados a atividades de formação relacionadas ao assunto, no Brasil e na Itália.

A tese está organizada em quatro capítulos.

No primeiro capítulo, intitulado *Teatro e Novas Tecnologias no Século XXI*, faço análise do fenômeno da inserção das Novas Tecnologias no âmbito da cena contemporânea a partir de referenciais elencados para o desenvolvimento da pesquisa.

No segundo capítulo, intitulado *Metodologias interdisciplinares: a criação do curso Teatro e Arti Performative em Veneza na contramão do pensamento eurocentrista*, analiso a proposta do curso *Teatro e Arti Performative*, recém criado na Universidade IUAV de Veneza, parametrizado na interdisciplinaridade como eixo pedagógico estruturante do processo de ensino-aprendizagem. Também examino o impacto da inserção dessa modalidade de ensino no sistema universitário italiano e as reverberações provocadas tanto no desenvolvimento da escrita da tese quanto na elaboração do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias.

No terceiro capítulo, *Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias: análise das etapas*, realizo a explanação sobre o processo de construção da metodologia de ensino desenvolvida no Laboratório, além de analisar as etapas constituintes do processo.

No quarto capítulo, *A construção de uma metodologia de ensino na contemporaneidade*, problematizo as questões levantadas no terceiro capítulo e articulo a defesa de elementos básicos para a construção de uma metodologia de ensino do tema, finalizando com a conclusão sobre a pesquisa desenvolvida e as reverberações futuras no campo acadêmico e artístico.

Na sequência, as Considerações Finais, as Referências e o Apêndice com o questionário elaborado para a avaliação do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias e o endereço eletrônico para acessar imagens adicionais do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias.

Obs: Todos os textos e áudios em língua estrangeira foram traduzidos por nós.

1. Teatro e Novas Tecnologias no Século XXI

A discussão sobre as Novas Tecnologias e o Teatro atesta sua relevância ao se analisar a cena contemporânea em sua inserção num mundo permeado por equipamentos advindos dessas tecnologias nas mais diversas esferas e em ascendente profusão - da comunicação interpessoal ao acesso à informação, das ferramentas de trabalho às atividades de lazer. E potencializa-se, ainda mais, a importância da problematização do assunto, ao se considerar o Teatro como uma arte questionadora da própria sociedade, da própria cultura, focado "sobre a pesquisa da vida cotidiana que acreditamos conhecer muito bem". (LEHMANN, 2013, p.864)

Há quase duas décadas surgiu o termo *teatro pós-dramático* (LEHMANN, 1999), elaborado como um conceito capaz de sustentar, de promover uma leitura dialógica mais pertinente com a cena teatral emergente, em suas especificidades perante a contemporaneidade. Além disso, "o termo *pós-dramático* indica não a soma de novas estéticas teatrais desde a década de 1970 até a década de 1990, mas todo o teatro, em suas formas anteriores e posteriores, que não é mais dominado pelo modelo dramático". (LEHMANN, 2013, p.874, grifo do autor)

Em linhas gerais, Lehmann afirma que sua intenção era "ajudar aqueles que tentavam encontrar e utilizar conceitos e palavras, e dar bastante atenção a muitos trabalhos artísticos experimentais no teatro e na performance" (LEHMANN, 2013, p.860). Apesar do autor considerar o conceito do Teatro pós-dramático ainda condizente com o Teatro contemporâneo nesses primeiros anos do século XXI, frisa a necessidade da busca por novas teorias, "com o desenvolvimento nas artes e no teatro acontecendo em ritmo tão acelerado" (Idem, p. 860).

Em consonância com o pensamento de Lehmann sobre necessidade da elaboração de novas teorias sobre a cena contemporânea, considero o conceito de pós-dramático insuficiente para analisar as Novas Tecnologias em sua relação com o Teatro. Dessa forma, destaco alguns referenciais presentes nesta tese, utilizados para promover uma complexificação teórica substancial, componente fundamental para o tratamento do assunto.

1.1. O mapeamento referencial

Começo destacando o elemento que funda o principal eixo problematizador da escrita: as Novas Tecnologias. Sobre esse tópico, é importante ressaltar os seguintes autores: Enrico Pitozzi (2007) e Marta Isaacsson (2011).

Pitozzi (2007) trabalha com o conceito de Novas Tecnologias defendendo a premissa de que, no Teatro, sua utilização ultrapassa o sentido de efeito e alcança uma nova poética. O autor destaca sua importância como elemento cênico que transforma tanto o criador quanto o espectador, atingindo-os, direta e indiretamente, por vias sensoriais. Para ele, que aponta a existência de duas correntes teóricas de análise do tema, sendo uma calcada em preceitos mais tecnicistas e outra amparada num pensamento historicista que sobrepõe as características específicas tecnológicas, o mais importante não é estabelecer fronteiras entre pensamentos analíticos e, sim, considerar a integração da cena com as Novas Tecnologias pela via estética.

Le technologie inducono – in primo luogo – a cambiare il punto di vista dal quale guardare la scena, passando non più da una analisi delle forme sceniche ma a un punto di vista che potremmo definire “interno” ad esse, vale a dire dal punto di vista dell’articolazione delle sue intensità.²²
(PITOZZI, 2007, p.257)

Apesar de também incluir aspectos de cunho tecnicista na análise, privilegio o pensamento que engloba a importância da inserção das tecnologias na esfera estética, provocando um novo olhar sobre a cena e, em consonância com o pensamento de Pitozzi, destacando sua ação transformadora, tanto no artista quanto no espectador. Além disso, o autor propõe um olhar interno sobre o fenômeno, o que transcende a análise sob o ponto de vista da recepção, como prioritário, sendo esta uma prática bastante comum em procedimentos analíticos do mesmo. É necessário buscar uma compreensão dos processos criativos, do diálogo estabelecido durante o período de ensaios e/ou de laboratórios preparatórios para a cena. Segundo as palavras do próprio Pitozzi:

Aquilo que me interessa, particularmente, não é, digamos, somente o resultado final, mas o modo como as novas tecnologias tornam operacionais certos processos. Isso é: como permitem dar forma a uma ideia de mundo, a

²² As tecnologias induzem - em primeiro lugar - a mudar o ponto de vista a partir do qual se olha a cena, não mais passando de uma análise das formas cênicas, mas de um ponto de vista que poderíamos definir "interno" a elas, isto é, do ponto de vista da articulação de suas intensidades.

uma ideia de realidade que não é, exatamente, aquela que temos sobre os olhos²³. (PITOZZI, 2017)

Além disso, é importante frisar que o trabalho realizado com as Novas Tecnologias durante o período de experimentação cênica não acarreta, necessariamente, sua utilização no resultado espetacular. "Existem muitos casos (...) em que tecnologias são usadas, mas no espetáculo final há um resultado que não é, ou melhor, que não prevê a presença das tecnologias. Porém, tudo aquilo que se vê é passado através da tecnologia"²⁴ (PITOZZI, 2017). Assim, reforça-se a importância de se entender o assunto numa perspectiva que ultrapasse a esfera do ponto de vista da recepção da obra. E, para isso, utilizo a proposta conceitual do *olhar interno* (PITOZZI, 2007, p.257), defendida por Pitozzi.

Marta Isaacsson (2011) defende a ideia de que as Novas Tecnologias adentram "o universo da cena teatral sem, no entanto, suprimir completamente o convívio real do ator com o espectador" (ISAACSSON, 2011, p.9). Promovendo um resgate histórico, através do que considera uma trajetória de curso bastante instável, a autora aponta o termo Novas Tecnologias como similar a tecnologias digitais, onde o "homem está mergulhado em uma realidade de interferências midiáticas" (Idem, *ibidem*). Utilizando os pensamentos de Piscator (1972), Isaacsson (2011) defende a ideia de que as Novas Tecnologias adentram o espaço teatral do mesmo modo que adentraram as tecnologias passadas. Das teorias abarcadas pela autora, utilizo o conceito de *re-apresentação* (ISAACSSON, 2011), que coloca a constante retomada da apresentação (re-apresentar) como uma característica intrínseca ao fenômeno teatral, considerando a *re-apresentação* mais condizente do que a repetição de elementos de composição. Assim, também problematizo o conceito das Novas Tecnologias no Teatro sob o viés analítico proposto pela autora.

Ainda sobre Marta Isaacsson, destaco outra teoria tratada pela autora: o de *presença* (2010). Ao tratar da ação do ator como essência da *poiesis* teatral, Isaacsson destaca o fato de que a presença física do mesmo nem sempre é condição inata para estabelecer essa *poiesis*. Historicamente, "ao contrário mesmo, a transcendência requerida pela composição poética algumas vezes passou pela contravenção à organicidade inata da presença viva do ator". (ISAACSSON, 2010, p.32) Essa teoria é tratada na análise das tecnologias que permitem a atividade atoral em cena, sem a necessidade da presença física desse ator.

²³ Bologna, Itália, 21 abril 2017. 1 arquivo de áudio digital. Entrevista concedida a Júlio César Viana Saraiva.

²⁴ Idem.

Aliado aos pensamentos de Isaacsson, também trabalho com o conceito de *copresença* (BERNSTEIN, 2017). Ao analisar as transformações teatrais provocadas pela inserção das Novas Tecnologias nas últimas décadas, Ana Bernstein enfoca a questão da presença do ator e seu suposto esvaziamento decorrente da midiaticização imposta ao mesmo. Nas palavras de Bernstein, "o debate revolve entre a (aparente) oposição entre o "ao vivo" e o "mediado"" (BERNSTEIN, 2017, p.403, grifos da autora). A teoria que a autora desenvolve a partir do contraste entre os dois termos é parametrizada em dois contextos: na problematização de linhas conceituais de *presença* que se anteparam na ligação direta à fisicalidade do ator em cena e na análise da presentificação cênica, ao abordar o termo *ao vivo*. Especificamente sobre o conceito de copresença, Bernstein diz:

A presença, concebida como um "estar diante de", "em face de" algo ou alguém que é Outro, implica sempre pluralidade e alteridade e se dá na dinâmica entre produção e performance e recepção da presença; ela se configura, portanto, como copresença. (BERNSTEIN, 2017, p.407, grifos da autora)

Nesse sentido, a teoria da copresença é utilizada para promover uma análise das Novas Tecnologias no ponto de vista do diálogo, da pluralidade, da relação existente entre o artista e o espectador. Dessa forma, a noção de presença é dividida e problematizada de forma bilateral, ou seja, atingindo as duas partes envolvidas no acontecimento teatral. Além disso, Bernstein propõe uma ótica diferenciada da noção de presença em face do uso dessas tecnologias, ao dizer que "não se trata mais da tecnologia colocar em questão a presença viva do ator, mas sim de amplificá-la, tensioná-la e de possibilitar outras formas de atuação" (BERNSTEIN, 2017, p.410). E esse caráter condiz com o pensamento abarcado na tese nesse âmbito, a respeito da presença atoral.

Ainda sobre o conceito de presença, também são utilizadas as ideias de Picon-Vallin (2011) que, desde o final da década de 1990 (PICON-VALLIN, 1998) procura determinar diferentes tipos de presença no Teatro, intitulando-os como *modos de presença* (PICON-VALLIN, 2011, p.206, grifo nosso). Nesta escrita, elenco o pensamento da autora que trata do caráter temporal da presença do ator: "Estar presente em cena não quer dizer somente estar no presente, mas saber conjugar os tempos (passado, presente, futuro)". (Idem, p.206, grifo da autora) Para Picon-Vallin, o Teatro é o único lugar onde é possível a conjugação de todos esses tempos. Reforçando o conceito de presença desvinculado da fisicalidade atoral, defendidos por Isaacsson (2011) e Bernstein (2017), a autora diz: "Hoje,

graças à imagem e ao som, graças às técnicas de filmagem cinematográficas, videográficas, videoconferências, o ator pode estar presente em cena sem ter uma presença corporal, ele pode estar “presente-ausente”. (PICON-VALIN, 2011, p.206, grifo da autora)

Ainda sobre os referenciais teóricos sobre presença, destaco Pitozzi (2007), que propõe a não polarização do conceito em relação à *ausência* (PITOZZI, 2007, p.275, grifo nosso). Para o autor, a corporeidade do ator funciona como a matriz de um processo relacionado tanto à presença quanto à ausência do mesmo, onde "uma leva a outra passando por uma série potencialmente infinita de gradações induzidas tecnologicamente" (Idem, p.275). Pitozzi ressalta que perceber o ator "em um ambiente tecnológico significa acompanhar as transformações que se interpõem entre seu surgimento à percepção do espectador e seu desaparecimento" (Idem, p. 275). Dessa forma, o pensamento de Pitozzi é inserido na escrita para problematizar a dualidade ausência/presença corpórea do ator através do uso de Novas Tecnologias.

Outro conceito importante tratado na tese é o da virtualização. Para complexificar o tema, três autores se apresentam como grandes referenciais: Pierre Lévy (1999), Alexandre Carissimi (2009) e Antonio Pizzo (2011).

Na obra "Que é o virtual?" (2003), Pierre Lévy analisa o conceito, traçando uma trajetória sob os âmbitos filosófico, antropológico, sociopolítico e estético. Neste trabalho é destacada sua abordagem cronologicamente anterior, sob o ponto de vista cultural, onde o autor abarca a ideia de desterritorialização da entidade, onde esta é "capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular" (LÉVY, 1999, p.47). Em seu texto, Lévy aponta a utilização de Novas Tecnologias como uma "atividade multiforme de grupos humanos" (Idem, p.26), criticando a abordagem do conceito sob a luz do tecnicismo. Além disso, Lévy critica o pensamento antagônico entre realidade e virtualidade, destacando que "o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade" (Idem, p.48).

Sob a ótica da ciência computacional, Carissimi (2009) aborda o assunto procurando explicitar conceitos básicos para compreensão de processos de virtualização e suas formas de implementação, pela via da tecnologia da informação. É importante tratar o conceito nesse âmbito, uma vez que considero que a investigação das Novas Tecnologias também deve abranger o pensamento tecnicista computacional, para promover uma problematização mais ampla e consistente sobre o assunto. Carissimi destaca:

Para melhor compreender o princípio de funcionamento da virtualização, e os tipos de máquinas virtuais existentes, é preciso conhecer aspectos básicos dessas duas camadas. Esses aspectos dizem respeito a alguns conceitos básicos de arquitetura de computadores e de sistemas operacionais. (CARISSIMI, 2009, p.41)

Outro autor, Antonio Pizzo (2011), defende a ideia de que a virtualidade se apresenta mais como um campo de ação do que como uma definição (PIZZO, 2011). Em seu texto, o autor trata do ator que trabalha em relação direta com a tecnologia digital e interativa, levantando pontos sobre sua atuação contaminada digitalmente. Além disso, Pizzo conceitualiza o termo *ator virtual* a partir da relação estabelecida entre o corpo do ator e o ambiente de simulação digital/videográfica através de tecnologias 3D (PIZZO, 2011).

Il virtuale non è opposto al reale ma è una modalità dell'essere che si sottrae al qui ed ora ('essere' non vuol dire necessariamente 'esserci'); la presenza virtuale può essere descritta come delocalizzazione; il corpo virtuale è un'entità problematizzata che non intende essere centrale e unitario²⁵. (PITTOZZI, 2011, p.104)

As teorias de Pizzo se apresentam como vias potentes para problematizar criações cênicas, com a utilização de ferramentas de tecnologias 3D, em laboratórios com atores. Além disso, podem promover pensamentos analógicos sobre a presença do ator em cena, partindo do conceito de "ator virtual" (PIZZO, 2011, p. 118).

Outro conceito importante a ser destacado é o de hipermidia (KATTENBELT, 2012). Com uma trajetória de pesquisa sobre a relação de Teatro e mídia, perpassando pela intermidialidade²⁶ (KATTENBELT, 2006) e pela multi e transmidialidade (KATTENBELT, 2008), o autor aponta o Teatro como uma hipermidia, por ser a única arte capaz de inserir outras artes e outras mídias, sem perder sua característica como tal, pelo contrário, potencializando sua capacidade de problematização em termos culturais e políticos da sociedade. (KATTENBELT, 2012). Nesse sentido, utilizo o pesquisador para trabalhar a relação do Teatro com outras formas de mídia, no contexto das Novas Tecnologias. Em

²⁵ O virtual não se opõe ao real, mas é uma modalidade de ser que se subtrai do aqui e agora ('ser' não significa necessariamente 'existir'); a presença virtual pode ser descrita como deslocalização; o corpo virtual é uma entidade problematizada que não pretende ser central e unitária.

²⁶ Para Kattenbelt, intermidialidade se refere à capacidade de intercâmbio dos meios expressivos e convenções estéticas, à correlação midiática com influência mútuas entre diferentes mídias; a multimidialidade é um aspecto cultural onde há a ocorrência de várias mídias em uma obra ou elemento; e a transmidialidade se refere à transferência de um meio a outro, ocorrendo uma troca de mídia e uma tradução nessa transposição.

consonância com o pensamento de Kattenbelt, ressaltando a necessidade de se analisar o Teatro, considerando sua capacidade diferenciada de incorporação de outras mídias e outras artes.

Ainda sobre hipermidia, Paulo Cezar Mello (2010) trabalha o conceito, no âmbito da Comunicação Social, como uma evolução da multimídia, onde o foco passa a ser a percepção da informação e não apenas seu recebimento.

Em um mesmo “ambiente” é possível expor o “receptor” às mais diversas formas de informação, através da união de diversas linguagens (escrita, visual, sonora etc.). A exposição à informação em muitos níveis de apresentação e aprofundamento, privilegia outros modos de cognição que não apenas o textual. (MELLO, 2010, p.37)

Além disso, o autor resalta características de "transdisciplinaridade" (MELLO, 2010, p.37) presentes no conceito, que também são utilizadas como parâmetros na análise da metodologia construída no Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias.

Sob o ponto de vista estético, destaco duas propostas conceituais que procuram explicitar a cena contemporânea em diálogo com as Novas Tecnologias: cena expandida (MONTEIRO, 2016) e *neodrammatico digitale* (PIZZO, 2013).

Antonio Pizzo (2013) propõe o conceito *neodrammatico digitale* ao analisar diversos aspectos da cena contemporânea, como a escrita dramaturgical e o espaço cênico, em sua especificidade, quando incorporam as Novas Tecnologias. Defendendo a ideia de que a escritura teatral deve ser estabelecida e reconhecida de forma diferenciada, quando em contato com as Novas Tecnologias, o autor lança mão do termo *performance digitale*²⁷ (PIZZO, 2013, p.11) como elemento balizador nesse processo.

È chiaro che il ragionamento che stiamo tracciando non è scevro di ambiguità. Da un lato vogliamo segnare la differenza dai discorsi che hanno come oggetto d'attenzione la scena, l'evento spettacolare (la nozioni di testo spettacolare, drammaturgia della scena o scrittura scenica appartengono a questo ambito), dall'altro però affrontiamo un oggetto ancora più astratto in quanto la nozione di drammaturgia multimediale non tiene conto dell'evento performativo come atto nel suo presente, ma non ha a disposizione nemmeno l'oggetto materiale (e per certi versi rassicurante) del testo.²⁸ (PIZZO, 2013, p.14)

²⁷ performance digital.

²⁸ É claro que o raciocínio que estamos traçando não é isento de ambiguidade. Por um lado queremos marcar a diferença dos discursos que têm como objeto de atenção a cena, o evento espetacular (as noções de texto espetacular, a dramaturgia da cena ou a escrita cênica pertencem a essa área), por outro lado enfrentamos um objeto ainda mais abstrato porque a noção de dramaturgia multimídia não leva em conta o evento performativo como um ato em seu presente, e nem mesmo tem disponível o objeto material (e em alguns aspectos tranquilizador) do texto.

Considerando que sua intenção não é "elaborar uma teoria da performance digital [se é um gênero, uma variante do teatro pós-moderno, uma das formas de usar códigos visuais, etc.]²⁹" (PIZZO, 2013, p.14), o autor suscita questões pertinentes sobre a noção de drama e sua contaminação pelas Novas Tecnologias (Idem, p. 14). Assim, o pensamento de Pizzo é utilizado na problematização do componente da especificidade do acontecimento teatral, no âmbito tecnológico contemporâneo.

Outro conceito importante para complexificar esse componente é o de cena expandida (MONTEIRO, 2016). Com uma trajetória de estudos que perpassa pela relação do Teatro com a linguagem cinematográfica (MONTEIRO, 2011) e pela intermedialidade (MONTEIRO, 2014), Gabriela Monteiro trabalha com a teoria de *cena expandida*, "considerando a prática contemporânea artística como uma prática em trânsito ou como arte inespecífica" (MONTEIRO, 2016, p.39).

Parto da hipótese de que o debate sobre a cena expandida não se constrói através de uma divisão entre saberes, mas historicamente promove interrelações e novos agenciamentos a partir das articulações estabelecidas entre as artes (MONTEIRO, 2016, p.40)

A autora destaca o aumento da capacidade de experimentalismo no Teatro, com o advento das Novas Tecnologias, acarretando no que ela denomina como "encenações híbridas" (MONTEIRO, 2016, p.40). Segundo Monteiro, cena expandida é aquela que se articula a áreas artísticas distintas, "em uma espécie de convergência que tangencia conhecimentos oriundos das artes cênicas, visuais, das mídias audiovisuais, da *performance*, da dança, da literatura, da fotografia". (Idem, p.40, grifo da autora)

Como referenciais para a análise do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, tanto do processo de construção quanto dos resultados obtidos, destacam-se a conceitualização de metodologia de ensino (PIMENTEL, 2008) e de interdisciplinaridade (PÁTARO; BOVO, 2012).

Delineando uma trajetória histórica sobre o conceito de método, partindo do pensamento mais cartesiano até linhas teóricas contemporâneas que identificam uma aproximação com o conceito de metodologia, Pimentel (2008) analisa o processo de ensino-aprendizagem de Artes Visuais, inserido nesse traçado, em relação a algumas de suas problematizações. Destaca-se, dentre os pontos tratados pela autora, a importância de se

²⁹ elaborare una teoria della performance digitale [se sia un genere, una variante del teatro postmoderno, uno dei modi di utilizzare i codici visivi, ecc.].

promover mudanças e inovações metodológicas no processo de construção de conhecimentos (PIMENTEL, 2008) e a inerente abertura a "remanejamentos" (Idem, p. 17) ao se desenvolver uma metodologia de ensino. Também interessa o pensamento de Pimentel a respeito da complexidade presente na Arte contemporânea e sua correlação com nosso tempo (PIMENTEL, 2008, p. 9), uma vez que as Novas Tecnologias estão intrinsecamente ligadas a esse aspecto, problematizando e sendo problematizadas em nossa sociedade, de maneira cada vez mais ascendente. As teorias da autora são utilizadas tanto para orientar o processo de construção metodológica no Laboratório quanto para analisá-lo.

Finalizando os apontamentos, abordo o conceito de interdisciplinaridade, de Pátaro e Bovo (2012). Discutindo o interdisciplinar nos âmbitos da pesquisa e do ensino, os autores apresentam o conceito como "uma possibilidade de superação dos problemas acarretados pela fragmentação do conhecimento" (PÁTARO; BOVO, 2012, p.45). Ao salientar o caráter polissêmico do termo interdisciplinaridade - com variações terminológicas de uso como polidisciplinaridade, pluridisciplinaridade, transdisciplinaridade -, os autores partem do princípio de que "o estudo particionado que as diferentes disciplinas fazem da realidade é um processo necessário para a constituição do conhecimento" (Idem, p. 50).

Ao possibilitar a integração de diferentes áreas do saber, a interdisciplinaridade tem o propósito tanto de produzir novos conhecimentos – que frequentemente escapam à visão disciplinar – quanto de resolver problemas que afligem a sociedade. (PÁTARO; BOVO, 2012, p. 53)

Além disso, também ganha destaque a colocação dos autores a respeito da interdisciplinaridade como via possível de análise de fenômenos contemporâneos que demandam "a colaboração de diferentes áreas do conhecimento" (PÁTARO; BOVO, 2012, p.55) para serem compreendidos. Isso compactua diretamente com o pensamento abarcado na tese sobre o estudo das Novas Tecnologias e reforça a importância de estabelecer um trabalho de investigação em moldes interdisciplinares, tanto na construção metodológica quanto na análise do fenômeno.

1.2. Teatro e Novas Tecnologias na contemporaneidade

Ao abordar a inserção das Novas Tecnologias no âmbito teatral, uma questão se ressalta, devido à polemização promovida na raiz fenomenológica do segmento artístico: a

problematização frente aos critérios que determinam o conceito de Teatro, quando se trabalha com a não presença física do ator. Segundo as palavras de Virginia Stefanini (2000):

Nella definizione più essenziale di teatro, indicata da molti come la presenza simultanea e la relazione che si stabilisce fra i due elementi necessari all'innescarsi dell'evento teatrale, l'attore che si esibisce e lo spettatore che guarda, non c'è nulla che afferisca all'ambito del tecnologico, del meccanico, numericamente calcolabile, quindi digitale. Allo stesso tempo, non potendo trascurare il fatto che l'incontro fra teatro e nuovi media sia in corso e stia producendo dei frutti³⁰ (STEFANINI, 2000, p.1).

Passados quase vinte anos dos apontamentos da autora, essa discussão ainda ocorre, pois há teóricos que continuam defendendo o ator fisicamente presente na relação com o espectador como uma premissa básica da arte teatral. Marco de Marinis (2017), por exemplo, ao dissertar sobre a inserção das Novas Tecnologias na contemporaneidade, diz: "na realidade, essas Novas Tecnologias não vão corroer aquilo que é, pra mim, como dizer: a essência do fato teatral. A essência do fato teatral compõe-se de dentro do que se cria no encontro entre ator e espectador"³¹

Patrice Pavis (2008), entretanto, destaca que o termo, em sua origem etimológica grega, determina um ponto de vista sobre um acontecimento e "somente pela relação entre olhar e objeto olhado é que ocorre a construção onde tem lugar a representação" (PAVIS, 2008, p.372). Dessa forma, o fenômeno teatral se estabelece entre o espectador e o que lhe é apresentado/representado no encontro de ambos. Ou seja: a utilização de Novas Tecnologias, não só no Teatro como nas outras Artes Cênicas, não gera prejuízo ou contradição à raiz conceitual do acontecimento cênico. Considerando o pensamento de Pavis, pode-se dizer que a relevância da discussão teórica sobre as Novas Tecnologias passa a se estabelecer na relação com os elementos advindos do fenômeno teatral em si - como os conceitos contemporâneos de presença, virtualidade, ou a própria concepção e configuração dos elementos plásticos da cena.

Nesta escrita, utilizo a expressão *Novas Tecnologias* me referindo às tecnologias surgidas a partir do início da disseminação e popularização do computador pessoal, na década de 1980, provocadoras de modificações na cena teatral. O marco referencial para esse advento

³⁰ Na definição mais essencial de teatro, indicada por muitos como a presença simultânea e a relação estabelecida entre os dois elementos necessários para desencadear o evento teatral, do ator que executa e do espectador que observa, não há nada que se relaciona com a esfera da tecnologia, do mecânico, numericamente calculável e, portanto, digital. Ao mesmo tempo, não se pode ignorar o fato de que o encontro entre teatro e as novas mídias está em curso e está produzindo frutos (STEFANINI, 2000, p.1).

³¹ Trecho da entrevista de Marco de Marinis, realizada em 23 de junho de 2017, na cidade de Bologna (ITA).

se deu com o lançamento do PC³² IBM 5150, em agosto de 1981 (MELO, 2010). Também é importante destacar que a acessibilidade popular à rede mundial de computadores (internet), a partir da década de 1990, contribuiu substancialmente para a consolidação do termo no campo das Artes da Cena: "A difusão da internet e a transformação do PC em dispositivo multimídia coincidiram, na metade dos anos 90, com a integração entre o espetáculo teatral e os novos instrumentos da tecnologia digital" (PIZZO, 2003, p.9).

Em sua abordagem sobre o uso dessas tecnologias na contemporaneidade, Antonio Pizzo destaca o fato de que as mesmas provocam uma recontextualização da estética teatral, a qual o autor propõe a denominação desse fenômeno como *Neodrammatico Digitale*³³ (PIZZO, 2013). Segundo o pesquisador, o diálogo entre as Artes Cênicas e as Novas Tecnologias deve ocupar um lugar diferenciado de análise, não podendo mais ser inserido no conceito contemporâneo do Teatro Pós-dramático (LEHMANN, 1999).

Dunque sembra che la performance multimediale acquisti un suo carattere proprio con innovazioni che avvengono su piani differenti: narratologico (da lineare a ipertestuale); estetico (dall'opera spettacolochiuso al laboratorio-aperto); operativo (dallo spazio scenico della prosa allo spazio sensibile e interattivo della performance digitale). Non ci sono dubbi che la sperimentazione tecnologica sia intervenuta su questi livelli e che chiunque si accinga a scrivere per un teatro tecnologico li debba tener presenti. Ma allo stesso tempo, alla mole di questioni teoriche non sempre si affianca un quadro analitico organico, una griglia di analisi o un catalogo di tecniche³⁴. (PIZZO, 2013, p.11)

Ao averiguar-se que a busca por novas propostas conceituais e novos caminhos analíticos para as Novas Tecnologias continua em processo na contemporaneidade, atesta-se o fato de que a teoria do pós-dramático se mostra insuficiente para comportar esse fenômeno. O tema deve ocupar um lugar novo, que seja preenchido por áreas distintas em diálogo transversal, interdisciplinar. Defendo a premissa de que as Novas Tecnologias, por possuírem características híbridas em sua estrutura formativa, advindas de campos como das Artes, da Tecnologia da Informação, da Comunicação, devem ser analisadas e teorizadas também com hibridez dialógica. Com isso, é possível estabelecer um novo olhar, onde as disciplinas

³² PC = Computador Pessoal.

³³ Neodramático digital.

³⁴ Assim, parece que a performance multimídia adquire seu próprio caráter com inovações que ocorrem em diferentes níveis: narratológico (do linear ao hipertextual); estético (da obra espetacular ao laboratório aberto); operacional (do espaço cênico da prosa ao espaço sensível e interativo da performance digital). Não há dúvidas de que a experimentação tecnológica tenha ocorrido nesses níveis e que qualquer um que esteja prestes a escrever para um teatro tecnológico deve levá-los em consideração. Mas, ao mesmo tempo, a maior parte das questões teóricas nem sempre se sustentam em um quadro analítico orgânico, uma matriz de análise ou um catálogo de técnicas.

quebrem suas fronteiras, proporcionando um novo caminho, novas descobertas, novos parâmetros analíticos e, conseqüentemente, conceituais.

Além disso, percebe-se uma espécie de consenso sobre a conceitualização do Teatro das últimas décadas se basear, de forma heterogênea, num distanciamento da órbita do dramático (FERNANDES, 2010). Ou seja, ainda há uma necessidade de se criar uma analogia, um contraponto ao modelo teatral anterior, o *dramático*, para se estabelecer uma teoria a respeito do Teatro contemporâneo. E esse fator, a necessidade de referência e de comparação a algo antecedente, corrobora com a dificuldade de uma análise mais direcionada, contextualizada num fenômeno que apresenta características muito particulares e calcado no diálogo entre áreas de conhecimento diversas, com demandas analíticas distintas. Como já ressaltado, é necessário considerar o fato de que as Novas Tecnologias se inserem num conjunto de campos, onde ocorre uma expansão, um desenvolvimento contínuo de ferramentas e de possibilidades de uso das mesmas, o que demanda uma constante problematização e atualização conceitual do assunto. Antonio Pizzo (2003), no início deste século, já apontava a necessidade emergente de teorizar, definir em/de quais formas, na contemporaneidade, ocorre a articulação de todo esse ferramental tecnológico. Segundo o autor, é fundamental estabelecer "na prática teatral como são utilizadas as tecnologias digitais multimídias e quais são suas contribuições como linguagem: sobretudo se existe uma perspectiva estética que tal contaminação abre" (PIZZO, 2003, p.19). Os apontamentos de Pizzo são utilizados como referenciais na escrita, buscando promover um melhor entendimento e contextualização do tema no âmbito estético.

Além dos conceitos destacados, também é importante identificar a raiz do termo *tecnologia*, uma vez que a expressão Novas Tecnologias pode suscitar diversas interpretações, conforme sua aplicação e uso em diferentes áreas de conhecimento. Utilizo o vocábulo *tecnologia* como sendo a ciência, o estudo, a discussão sobre a técnica ou mesmo a habilidade do fazer. Etimologicamente, tecnologia significa "o próprio *dizer da técnica*, ou seja, o modo como ela é organizada, elencada, sistematizada e pensada". (KUSSLER, 2015, p.189, grifo do autor). Pelo viés histórico, o que denominamos como tecnologia apresenta sua raiz ainda na Pré-História. Segundo Kenski (1998), o processo de humanização do homem se estabeleceu a partir do momento em que nossos ancestrais utilizaram elementos advindos da natureza para garantir sua sobrevivência e melhorar sua qualidade de vida, dando-lhes múltiplas finalidades. Ou seja: produzindo e criando tecnologias. Fato é que hoje, milhares de anos depois, mesmo a expressão continuando a apresentar uma correlação direta com o termo *técnica*, as Novas

Tecnologias contêm um elemento diferenciador e relevante a ser considerado em sua análise: a propriedade de constante transmutação em processo cada vez mais acelerado, "como uma fonte de conhecimentos próprios e com novos saberes agregados a cada dia" (VERASZTO, 2004 *apud* VERASZTO; SILVA; MIRANDA; SIMON, 2008, p.66). No que se refere às Artes da Cena, a expressão Novas Tecnologias começou a ser utilizada, de forma mais ampla, a partir do fenômeno da *digitalização tecnológica* como uma espécie de eixo propulsor, como um possível ponto referencial da difusão e apropriação do termo Novas Tecnologias. Sobre esse fenômeno, destaco dois autores como importantes referenciais teóricos na sua análise epistemológica: Nicholas Negroponte (1995) e Pierre Lévy (1993).

No final do século XX, Negroponte levantou uma discussão teórica sobre a forma como um grupo de modalidades, intitulado *Revolução Digital*, intervinha na cultura contemporânea. No ensaio *Being Digital* (NEGROPONTE, 1995), o autor criou a hipótese de que um elemento determinante para esse acontecimento seria o deslocamento da nossa atenção à matéria (os átomos) para os *bits*. A sociedade da pós-informação (NEGROPONTE, 1995) havia aumentado substancialmente o nível de troca de *bits*, de dados digitais e isso representaria uma multiplicidade de informações e possibilidades, dependendo de como esse movimento fosse interpretado. Assim, podemos considerar que o termo Novas Tecnologias apresenta, como uma de suas raízes conceituais, as teorias abarcadas por Negroponte, denominadas em seu conjunto como *Revolução Digital*, pelo próprio autor.

Enquanto Negroponte promove análises dos impactos da digitalização no campo sócio-econômico, Pierre Lévy surge com uma visão calcada em preceitos de ordem diferentes, como filosóficos, culturais, sociais e cognitivos. Na década de 1990, o teórico apresentou uma conceitualização sobre o tema da digitalização, sobre o viés da apropriação do conhecimento existente na sociedade, categorizando-a de três formas: oral, escrita e digital (LÉVY, 1993). A partir dessa divisão, o autor apontou o fenômeno das tecnologias digitais, na contemporaneidade, como sendo capaz de agregar inúmeras áreas de conhecimento, fazendo com que "os problemas de composição, de organização, de apresentação, de dispositivos de acesso tendem a libertar-se de suas aderências singulares aos antigos substratos". (LÉVY, 1993, p.63). Além disso, posteriormente, o pesquisador passou a defender o fato de que as Novas Tecnologias apresentam características que proporcionam um campo propício e fértil para uma real aplicabilidade de ações transversais e interdisciplinares (LÉVY, 1999), uma vez que são interligadas e inter-relacionadas a áreas de conhecimento distintas, ultrapassando o

pensamento - que o autor aponta como raso - de cunho inovador puramente tecnicista. Nas palavras de Lévy:

Aquilo que identificamos, de forma grosseira, como "novas tecnologias" recobre, na verdade, a atividade multiforme de grupos humanos, um devir coletivo complexo que se cristaliza, sobretudo, em volta de objetos materiais, de programas de computador e de dispositivos de comunicação. (LÉVY, 1999, p.26)

O pensamento de Lévy sobre a transversalidade corrobora diretamente com um dos princípios abarcados e defendidos nesta tese, especialmente no que concerne à construção de uma metodologia de ensino no campo das Artes Cênicas em moldes transversais/interdisciplinares.

1.3. Estudos sobre o tema

Não é de hoje que tais tecnologias refletem o diálogo entre diversas formas artísticas e linguagens. Historicamente, adquirem novos matizes através de contextos sociais, políticos e econômicos que influenciam, dinamizam e recriam o espaço teatral. Nesse sentido, a formação do ator, a recepção da obra, os processos de criação são objetos relevantes de análise por sofrerem efeitos diretos provenientes das transformações históricas pelas quais o teatro passa. (LIRIO, 2012, p.1)

Nesse último período histórico, caracterizado pela introdução das chamadas Novas Tecnologias, difundiram-se algumas reflexões sobre o entrelaçamento que essas tecnologias mantêm, em diferentes níveis, com as Artes da Cena. Sobre esse contexto, Enrico Pitozzi (2007) alerta sobre uma divisão, relativamente comum dentre os estudos sobre o assunto, responsável por instaurar um delicado e prejudicial contraste nos tipos de abordagem. Segundo o autor, a desagregação existente nas formas de tratamento do tema dificulta o analogismo conceitual necessário para abarcá-lo em toda sua complexidade.

Da un lato l'appoggio incondizionato allo sviluppo tecnico – insistendo sulle discontinuità e le rotture che, da un punto di vista della storia del teatro e della danza questo introduce – schiacciando così l'analisi delle singole occorrenze sceniche su uno sterile tecnicismo; dall'altro, sul versante opposto, un approccio che ha privilegiato le continuità storiche a discapito delle caratteristiche specifiche delle tecnologie, che hanno invece permesso, in termini d'integrazione, di sviluppare nuove estetiche in ambito scenico.³⁵ (PITOZZI, 2007, p.256)

³⁵ Por um lado, o apoio absoluto ao desenvolvimento técnico - insistindo nas discontinuidades e rupturas que, de um ponto de vista da história do teatro e da dança, introduz - assim, esmagando a análise das ocorrências cênicas

Em consonância com o pensamento de Pitozzi e sua preocupação sobre a divisão entre as formas de abordagem, busco referenciais teóricos com características diversas - algumas vezes, inclusive, antagônicas entre si -, na busca da construção de um quadro analítico sobre o assunto na contemporaneidade. No âmbito pessoal, pertencço à vertente de estudiosos que acredita que o diálogo entre o Teatro e as Novas Tecnologias é um campo de estudo propício para a criação de novas possibilidades, novas estéticas presentes no horizonte cênico. Além disso, defendo o fato de que metodologias - tanto de pesquisa quanto de cunho pedagógico - que privilegiam ações transversais e/ou interdisciplinares em seu processo de trabalho podem contemplar, de forma mais abrangente e com o grau de problematização necessário, o trato do tema. Na pesquisa de doutorado, realizei um processo de construção metodológica de ensino do tema, em formato interdisciplinar, constituído de atividades pedagógicas de cunho teórico e prático.

Marta Silva (2011) aponta que o elemento da busca poética se apresenta como um fator motivador potente para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem numa metodologia prático-teórica, independentemente do aspecto historicista ou sociocultural contemporâneo, delineado pela facilidade de acesso a equipamentos digitais e sua incorporação massiva na sociedade. Nesse sentido, a construção metodológica se aproxima dos preceitos abarcados pela cena experimental contemporânea que, em seu investimento no diálogo com as Tecnologias, busca,

entre outros propósitos poéticos, compor novos modelos à percepção do espectador; investir na interatividade; ampliar a ação do corpo para além de seus limites visíveis; fazer ver o invisível e abrir espaço ao aleatório, não só no processo de composição, mas no próprio acontecimento cênico. (SILVA, 2011, p.16)

Diana Domingues (2003), em seu artigo “A Humanização das Tecnologias pela Arte”, aponta uma visão positiva e esperançosa sobre a integração da Arte e as Tecnologias. A autora faz uma breve análise histórica sobre o Homem e os avanços tecnológicos, delineando um panorama que ela considera condizente e, de certa forma, inevitável conforme a própria evolução humana: "A vida vem se transformando, com uma série de tecnologias que amplificam nossos sentidos e nossa capacidade de processar informações", afirma (DOMINGUES, 2003, p.15). Para a pesquisadora, a arte tecnológica tem uma ligação direta

individuais em um tecnicismo estéril; Por outro lado, sobre uma vertente oposta, uma abordagem que tem privilegiado a continuidade histórica em detrimento das características específicas das tecnologias, que, em termos de integração, permitiram desenvolver novas estéticas no campo cênico.

com a vida, gerando produções que levam o homem a repensar sua própria condição de ser humano. Segundo Domingues, desde as últimas décadas do século XX, ocorre um processo em que

os artistas oferecem situações sensíveis com tecnologias, pois percebem que as relações do homem com o mundo não são mais as mesmas depois que a revolução da informática e das comunicações nos coloca diante do numérico, da inteligência artificial, da realidade virtual, da robótica e de outros inventos que vêm irrompendo. (DOMINGUES, 2003, p.17)

Ao se analisar o viés da relação/interação do homem com o mundo contemporâneo, imerso numa constante transformação sócio-cultural gerada pela revolução tecnológica, é possível estabelecer uma analogia com o pensamento de Chiel Kattenbelt (2012). Seus estudos do ponto de vista midiático podem ser considerados, também, do campo cênico. O autor elenca o Teatro como sendo a única Arte capaz de incorporar todas as outras Artes e/ou todas as outras mídias sem depender delas para ser Teatro, reivindicando-o como "*o paradigma de todas artes e, portanto, uma hipermídia*" (KATTENBELT, 2012, p.119, grifo do autor). Para Kattenbelt, a arte teatral é a única capaz dessa incorporação, sem perder as condições que determinam sua especificidade. Considerando o pensamento do autor, as Artes Cênicas possuem características potentes para comportar a amplitude de possibilidades geradas pelas Novas Tecnologias e, ainda, possibilitando uma reflexão do processo de relação do homem com/perante as mesmas, no ponto de vista antropológico.

O conceito de hipermídia de Kattenbelt se aproxima das bases de formulação do conceito de cena expandida, formulado por Gabriela Monteiro (2016), uma vez que as duas teorias apresentam o Teatro como um campo apto a agregar outras artes e/ou outras mídias. Para Monteiro, a cena expandida ultrapassa o fazer teatral, se articulando a áreas artísticas distintas, "em uma espécie de convergência que tangencia conhecimentos oriundos das artes cênicas, visuais, das mídias audiovisuais, da performance, da dança, da literatura, da fotografia" (MONTEIRO, 2016, p.40).

Fato é que, sob a ótica desses dois conceitos, hipermídia e cena expandida, percebe-se que o fenômeno da inserção das Novas Tecnologias problematiza o Teatro contemporâneo, gerando possibilidades criativas inúmeras e sugestionando novos cenários estéticos.

Em relação às mídias, é fundamental destacar o advento da internet e dos elementos virtuais, dentro do processo interativo com a Cena. Com a popularização da Rede Mundial de Computadores - conforme destacado anteriormente no texto -, as Artes Cênicas

passam a também utilizar seus recursos como ferramentas na criação - seja em processos laboratoriais, seja como elementos incorporados na própria dramaturgia espetacular. Muniz e Rocha (2016) apontam duas possibilidades de relação entre o Teatro e a internet: uma como espaço de pesquisa, discussão e divulgação do Teatro contemporâneo, e outra como elemento cênico-dramatúrgico. Para esse estudo me atenho à segunda possibilidade, uma vez que o foco do trabalho se encontra na análise conceitual da prática da criação cênica, aliada ao ferramental tecnológico.

Ao se abordar a internet e sua utilização no campo cênico, é fundamental tratar do tema da virtualização, uma vez que, além de ser uma característica inerente à rede mundial de computadores, também é um elemento passível de inúmeras interpretações, conforme o contexto em que é aplicado e/ou em qual área. No campo da Tecnologia da Informação, Carissimi (2009) trabalha o conceito de virtualização como uma "abstração que representa um recurso computacional qualquer" (CARISSIMI, 2009, p.39), ressaltando que sua forma mais conhecida se apresenta através de máquinas virtuais. O autor também destaca a diferenciação conceitual entre o termo abstrato e virtual, ao lançar mão das palavras de Smith e Nair (2005): "enquanto uma abstração esconde detalhes internos de um componente, a virtualização os apresenta ao exterior de uma forma diferente da real" (apud CARISSIMI, 2009, p.41). É importante ressaltar que o termo virtualização é tratado pelo ponto de vista da Ciência da Computação, e que o seu entendimento demanda conhecimentos prévios específicos da área, como reforça o próprio pesquisador:

Para melhor compreender o princípio de funcionamento da virtualização, e os tipos de máquinas virtuais existentes, é preciso conhecer aspectos básicos dessas duas camadas. Esses aspectos dizem respeito a alguns conceitos básicos de arquitetura de computadores e de sistemas operacionais (CARISSIMI, 2009, p.41).

O pensamento de Carissimi reitera a necessidade de estabelecer uma análise teórica das Novas Tecnologias em moldes interdisciplinares, uma vez que a investigação não deve depender de uma formação multidisciplinar tão abrangente e complexa - no sentido do grande volume de habilidades específicas a serem construídas e em campos tão diversos - considerando todas as áreas que as compõem. Isso, evidentemente, inviabilizaria ou, no mínimo, dificultaria bastante a sua realização.

Ainda sobre virtualização, faço uma analogia a outro elemento, com destaque relevante em discussões sobre o Teatro contemporâneo no início deste século: o conceito de

presença - considerado um ponto fundamental a ser abordado quando tratamos das Novas Tecnologias na cena. Segundo Gilberto Icle (2010), falar de presença é perpassar por investigações que não consolidam um campo preciso, mas que "visam somente articular um conjunto de conhecimentos e saberes capazes de embasar pesquisas sobre espetáculo e espetacularidade" (ICLE, 2010, p.22). Com o advento de manifestações como a telepresença, os cenários virtuais, as redes telemáticas, surge uma espécie de redimensionamento do termo presença (COHEN, 2003), conflitando a premissa máxima do Teatro como a arte do encontro ao vivo. Novamente, recupero e corroboro com o conceito estabelecido por Patrice Pavis (2008), onde o Teatro se estabelece no encontro entre o algo apresentado e quem observa esse algo, não mais colocando-se a presentificação física do ator como elemento determinante para provocar o fenômeno teatral. Costa (2004) também discorre sobre o assunto:

Reforçar, no teatro, a noção de presença material de modo não problemático articula-se, freqüentemente, com uma operação metafísica de valorização substancialista da atualidade como verdade da coisa em seu presente vivo, percebido como autêntico e como não mediado por quaisquer horizontes intelectuais, produções subjetivas e apropriações imaginárias (virtuais). (COSTA, 2004, p. 55)

Com esse pensamento, o autor reforça a necessidade relevante e cada vez mais iminente de se estabelecer discussões e teorizações sobre o elemento da *presença*, em nossa contemporaneidade.

Outro elemento importante a se destacar é o conceito de Realidade Aumentada, que aborda a dimensão de *presença* numa perspectiva diretamente conectada a equipamentos tecnológicos virtuais. Segundo Stefanini (2000):

Le tecnologie usate per la computer graphic, per creare simulazioni, scenari di realtà virtuale, sono uno dei linguaggi con cui viene costruito il messaggio che passa attraverso i nuovi medium comunicativi. Nel momento in cui la pratica teatrale si accosta a queste nuove modalità, assistiamo alla "traduzione" della scena in realtà tecnologicamente "aumentata", che, pur conservando le coordinate spazio-temporali del reale, vira in modo inedito verso la virtualità³⁶. (STEFANINI, 2000, p.7)

³⁶ As tecnologias utilizadas para computação gráfica, para criar simulações, cenários de realidade virtual, são uma das linguagens usadas para construir a mensagem que passa através dos novos meios de comunicação. No momento em que a prática teatral tem contato com essas novas modalidades, testemunhamos a "tradução" da cena em realidade tecnologicamente "aumentada", que, ao mesmo tempo que preserva as coordenadas espaço-temporais da realidade, se transforma numa nova forma de virtualidade.

As tecnologias presentes na construção da realidade aumentada possuem elementos potentes tanto para experimentações cênicas laboratoriais quanto para a própria concepção do desenho espetacular. Ao contrário da realidade virtual, onde os elementos não estão fisicamente presentes no ambiente, a realidade aumentada propõe uma interação entre objetos reais e virtuais, em tempo real. Até o momento essa intermediação normalmente se faz necessária com a utilização de um dispositivo ótico, como óculos 3D ou de Realidade Virtual. Os conceitos de realidade virtual e realidade aumentada são tópicos elencados para serem problematizados durante o Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, principalmente no *workshop* temático sobre virtualização.

Além dos temas citados, destaco alguns conceitos contemporâneos importantes, como o da espetacularização da tecnologia" (BAUCHARD, 2004 apud TONEZZI; SCHULZE, p.57), onde o autor defende o abandono da premissa do Teatro como um rito sacralizado, colocando-o como um elemento desafiador do *virtual*, tornando-se um espaço de convergência entre o fenômeno da diversificação e multiplicação das linguagens cênicas e o desejo dos artistas multimidiáticos em confrontar o real com o virtual; e o recente *estudos da ausência* (BERTON; MUNIZ; NUNES, 2017), no qual os autores propõem uma discussão sobre o fenômeno da ausência, numa alusão inversa aos *estudos da presença*, realizado nas últimas décadas. Apesar de apresentar uma análise muito breve e incipiente - característica, inclusive, destacada pelos próprios autores: "nosso intuito aqui é menos o de fornecer respostas e mais o de levantar questões, visando enriquecer o debate acerca de um tema propositalmente provocador" (BERTON; MUNIZ; NUNES, 2017, p.131) -, é abordada a substituição da presença do ator pelas novas tecnologias/mídias digitais na cena contemporânea. Utilizando esse pensamento, ultrapassa-se a discussão sobre as Novas Tecnologias promovendo a virtualização/não presença atoral, e passa-se a discutir o fato dessas *tecnologias substituírem a presença* do ator. Ou seja: não mais a alteração no âmbito físico mas, sim, no do fenômeno da presença. Considero esse ponto uma questão importante a ser abordada no cenário contemporâneo teatral.

2. Metodologias interdisciplinares: a criação do curso *Laurea Magistrale in Teatro e Arti Performative* em Veneza, na contramão do pensamento eurocentrista.

Para o desenvolvimento da pesquisa de doutorado, foi planejada a realização de uma pesquisa de campo em uma Instituição de Ensino Superior que contivesse metodologias de ensino das Novas Tecnologias no campo da cena, envolvendo didáticas de cunho interdisciplinar. O objetivo era potencializar a complexificação dialógica entre pesquisa e práticas de trabalho, e utilizar a análise construída como referencial no processo de escrita da tese.

Durante o processo de pesquisa por universidades que desenvolvem algum trabalho na área, pude averiguar que a grande maioria das Instituições de Ensino Superior no Brasil apresentam duas realidades: ou não abarcam o assunto em suas grades curriculares ou, quando abarcam, o tratam de forma disciplinar. Essa atestação foi baseada nos planos de ensino disponibilizados nos sites institucionais e em bibliografias correlacionadas direta ou indiretamente ao assunto. Dessa forma, identifica-se uma lacuna significativa de propostas metodológicas de ensino do tema em formato interdisciplinar no campo universitário, o que reitera a importância de problematizar essa questão tanto na pesquisa teórica/prática quanto na escrita acadêmica.

Na investigação de universidades europeias, uma instituição se destacou: a *Università di Bologna* (IT). Reconhecida mundialmente como um pólo referencial na docência e pesquisa universitária, a Universidade apresentava a disciplina *Forme della Scena Multimediale*³⁷ no curso de *Laurea in DAMS-Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo*³⁸. Ao ser oferecido para um público com formação diversificada, demonstrava-se uma possível pluralidade, de cunho didático, no tratamento do tema. Além disso, o ministrante da disciplina era Enrico Pitozzi, referência no campo da pesquisa e docência sobre as Novas Tecnologias na Itália, tendo desenvolvido trabalhos em diversos países da Europa, no Canadá e no Brasil.

Assim, contemplado com uma bolsa de Doutorado Sanduíche da CAPES-Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, realizei um intercâmbio institucional na *Università di Bologna*, sob supervisão e orientação de Pitozzi, no período de março a julho de 2017.

³⁷ Formas da Cena Multimídia.

³⁸ Graduação em DAMS-Disciplinas de Artes, da Música e do Espetáculo.

2.1. A Universidade de Bologna

Criada em 1971, a graduação em *DAMS-Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo* foi o primeiro curso universitário, no país, a dedicar-se inteiramente às Artes Visuais e às Artes do espetáculo³⁹. A importância e o destaque frente à Itália e outros diversos países da Europa, também se deve ao fato do curso mesclar uma "didática tradicional com atividades de seminário e laboratório"⁴⁰, prática incomum nas universidades italianas. Também existem diversas parcerias firmadas com entidades culturais da cidade - como teatros, museus, cinetecas, pinacotecas, bibliotecas -, com incentivos significativos para os estudantes participarem de suas programações. Além disso, há dois centros de pesquisa aplicada - La Soffitta e CUBE, vinculados ao Departamento de Artes Visuais, Performáticas e Midiáticas, que promovem, durante todo o ano letivo, atividades voltadas para o "conhecimento direto do Cinema, da Música, do Teatro e da Dança (La Soffitta), bem como iniciativas de pesquisa e questionamentos sobre o comportamento cotidiano (CUBE)"⁴¹.

Apesar de conter ações pedagógicas que contemplam possibilidades de diálogo, o componente curricular *Forme della Scena Multimediale* era estruturado de forma disciplinar, privilegiando uma abordagem estritamente teórica, onde os conteúdos eram abarcados priorizando aulas frontalizadas na relação docente e corpo discente. Mesmo abordando conteúdos relevantes para a pesquisa/escrita, a prática didática não contemplava a interdisciplinaridade esperada como referencial pedagógico.

Durante um dos encontros presenciais com Enrico Pitozzi, o docente proferiu duas informações que foram determinantes para o processo de pesquisa de campo e problematização do tema no âmbito do ensino: a recém criação do curso de *Laurea Magistrale in Teatro e Arti Performative*⁴² na cidade de Veneza, com uma proposta de cunho interdisciplinar no tratamento do tema da pesquisa e o fato de Pitozzi ser um dos responsáveis de sua criação, além de atuar como ministrante no mesmo. Sob a luz dessas informações, optou-se pela rearticulação do plano de trabalho previsto, transferindo-se a pesquisa de campo para Veneza.

³⁹ Fonte: <https://corsi.unibo.it/laurea/DAMS/perche-isciversi-al-corso-di-laurea-dams-di-bologna>. Acesso em 20/07/18.

⁴⁰ Idem.

⁴¹ Fonte: <http://www.dar.unibo.it/it/ricerca/centri>. Acesso em 20/07/18.

⁴² Mestrado em Teatro e Artes Performativas.

Antes de dissertar sobre esse tópico, é importante contextualizar o panorama do ensino universitário italiano para uma melhor compreensão da importância do surgimento da proposta do curso.

2.2. Panorama do ensino universitário na Itália

Instituído pela Universidade italiana IUAV de Veneza, o curso de *Laurea Magistrale in Teatro e Arti Performative* surge com uma proposta de ruptura paradigmática no sistema universitário do país, através de uma reformulação profunda e relevante no modelo predominante de ensino-aprendizagem das Novas Tecnologias, no âmbito das Artes Performativas. Conforme descrito em seu próprio texto de apresentação, o curso "oferece um currículo único na Itália, articulado a um programa em que o ensino teórico se entrelaça e dialoga com uma rica oferta de laboratórios, *workshops* e seminários conduzidos por artistas e profissionais da cena internacional"⁴³. Dessa forma, a presença da interdisciplinaridade como elemento fundamental no processo pedagógico, equilibrada em atividades teóricas e práticas, torna essa proposta inovadora, considerando não só o cenário italiano como também a grande maioria da Europa.

Nas universidades europeias os processos de ensino-aprendizagem que tratam do tema das Novas Tecnologias no campo das Artes da Cena são planejados e desenvolvidos, predominantemente, em modelos disciplinares - mesmo se tratando de um campo que se estrutura em raízes, no mínimo, multi ou interdisciplinares. Christine Mello, ao construir "um mapeamento heterogêneo e disforme" (MELLO, 2010, p.117) sobre o tema, objetivando traçar uma "leitura sobre como estas práticas, regidas pelo pluralismo e pelos processos de hibridização nas artes, são incorporadas na contemporaneidade" (Idem, p.117), destaca o caráter de inespecificidade das ações que provocam interlocuções entre múltiplos circuitos, linguagens e campos criativos. Considerando o pensamento da autora, percebe-se que o diálogo entre áreas de conhecimento distintas se apresenta como uma forma condizente de problematizar o tema pois, uma abordagem disciplinar, ou seja, de cunho específico, oriunda de um campo único de conhecimento, não consegue contemplar a amplitude e a diversidade de áreas, presentes nas Novas Tecnologias.

⁴³ Documento presente no site Institucional da Università IUAV di Venezia. Disponível em: <http://www.iuav.it/Didattica1/nuovicorsi/LAUREE-MAG/Teatro-e-A/Magistrale-Teatro-e-Arti-Performative.pdf>. Acesso em 12/03/2018.

Para uma melhor compreensão da relevância da criação desse curso no contexto universitário do país, faço uma breve explanação sobre o sistema de ensino vigente na Itália e algumas de suas características peculiares.

Diversos órgãos, envolvendo o Estado e a sociedade civil, são responsáveis pela regulamentação, supervisão e funcionamento de áreas distintas no sistema universitário. Essa pluralidade na organização e tomada de decisões, resultante do perfil multifacetado do MIUR - *Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*⁴⁴, responsável por todos os níveis da educação italiana desde 2001, espelha, de certo modo, a dificuldade de se estabelecer um consenso sobre os rumos necessários para o ensino universitário no país. Além disso, a tensão provocada, dentro e fora da Universidade, pelo choque entre as correntes que defendem o modelo vigente - amparado em um historicismo de raízes seculares -, e as que propõem uma mudança radical deste modelo, considerando-o obsoleto e não condizente para com as demandas de formação discente no século XXI, acirra esse conflito ainda mais. Jean-Marc Larrue, ao abordar as razões da criação da AITU - Associação Internacional de Teatro na Universidade⁴⁵, destaca que seu principal objetivo era “colocar juntos os elementos mais dinâmicos do teatro universitário que se encontravam separados e estratificados pela projeção didática prevalente das universidades modernas, as quais ainda operavam sobre o modelo do século XIX”. (GERMAY, 2010, p.7)

Fato é que, mesmo transcorridos mais de duas décadas da criação da associação, a urgência do discurso de Larrue ainda permanece, uma vez que o modelo de Teatro no âmbito universitário, questionado pelo autor e por todos que seu discurso representava, continua prevalecendo.

Atualmente, um dos temas que vem se sobressaindo na discussão sobre uma possível reformulação no modelo universitário italiano no campo das Artes é a dificuldade de inserção dos formandos no mercado de trabalho. Apesar da existência de cursos reconhecidamente notórios, como os cursos de Graduação em DAMS-*Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo*⁴⁶ da Universidade de Bologna, primeiro curso no país a dedicar-se, inteiramente, às artes visuais e às artes do espetáculo, ou da Universidade de Torino, com seus mais de seiscentos anos de história, o desvirtuamento profissional vem se tornando, cada vez mais, uma realidade indigesta para os egressos. Os cursos de Graduação

⁴⁴ Ministério da Educação, da Universidade e da Pesquisa.

⁴⁵ A AITU foi criada em 1994 durante um congresso em Liège, em que foram estabelecidas algumas propostas de diretrizes a serem aplicadas em cursos de teatro universitário. Participaram desse congresso entidades da Europa, Ásia e Oceania, além de outras duas grandes associações internacionais.

⁴⁶ Disciplinas das Artes, da Música e do Espetáculo.

propõem uma formação profissional direcionada ao campo de atuação teórica ou de cunho organizacional/administrativo, como crítico das áreas correlatas, catalogador de documentos, gerenciador de entidades e/ou projetos artísticos. Entretanto, o que vem ocorrendo nesse início de século é um uma evasão, um afastamento do campo de atuação de formação por parte dos recém-formados. Segundo Enrico Pitozzi (2017), "fundamentalmente, a maior parte dos estudantes, quando saem do DAMS, vai trabalhar em bares, ou em outro setor. Ou seja: não trabalham naquilo que estudaram para"⁴⁷. O motivo principal seria a escassez de oportunidades de trabalho, com uma realidade contemporânea de mercado que não condiz com o perfil do formando. Esse quadro delicado fomenta a discussão, dentro e fora da Universidade, sobre a possível correlação do modelo acadêmico vigente e a dificuldade de inserção no mercado de trabalho cultural do discente egresso.

É importante destacar que, tanto a Universidade de Bologna, quanto a Universidade de Torino e a maioria das Universidades europeias sustentam o pensamento de que as Instituições de Ensino Superior, seja no nível da Graduação, Mestrado ou Doutorado, devem privilegiar uma formação teórica no campo das Artes. Quando, excepcionalmente, uma instituição apresenta uma proposta pedagógica de natureza prática, esta costuma se organizar de maneira mais livre, carecendo de uma estruturação pedagógica equilibrada que promova um diálogo entre a base teórica e a prática desenvolvida.

Nesse contexto, verifica-se uma lacuna, uma ausência substancial de profissionais formados com habilidades nos dois campos, teórico e prático. Fato é que esse quadro vem se agravando e gerando uma polarização na discussão sobre os rumos que a Universidade deve seguir, para retomar o lugar de referência no campo do ensino superior, perante ao restante do mundo. Segundo Boaventura de Souza Santos, o campo universitário encontra-se atravessando "um período de transição paradigmática" (SANTOS, 2011, p.1), o que corrobora o fato de a Universidade, de maneira geral no continente, ser uma instituição ainda presa num tradicionalismo historicista. Ainda segundo o autor, a Universidade encontra-se bem no meio do processo de consolidação da Declaração de Bologna⁴⁸, sendo este "um período propenso a flutuações intensas entre avaliações positivas e negativas, entre o sentimento de que é ou demasiado tarde ou demasiado cedo para alcançar os resultados almejados" (SANTOS, 2011,

⁴⁷ Trecho da entrevista de Enrico Pitozzi, realizada em 29 de junho de 2017, na cidade de Bologna (IT).

⁴⁸ Documento assinado, em 1999, por Ministros de Educação de 29 países da Europa que, em linhas gerais, estabelece uma maior mobilidade de estudantes dentro do continente europeu e uma maior competitividade dentre as universidades.

p.1). Sobre essa ótica, convém abordar alguns aspectos referentes à criação desse documento e suas reverberações.

Quando se trata da reformulação universitária na Itália, é importante destacar um acontecimento histórico importante, relacionado a esse contexto: a criação da Declaração de Bologna. No final do século passado, com a alarmante e crescente preocupação da União Europeia em restabelecer sua força no campo do Ensino Universitário (BIANCHETTI; MAGALHÃES, 2015), ainda mais enfatizada pelo crescimento estadunidense e de alguns países asiáticos nesse campo, foi instituído o EHEA-*European Higher Education Area*⁴⁹. O EHEA foi criado a partir de um encontro de ministros da Educação de diversos países da Europa, em 1999, na cidade de Bologna (ITA). Durante o encontro, foi gerada a Declaração de Bologna, o principal documento responsável pela transformação, de forma conjunta, do sistema universitário europeu nesses primeiros anos do século XXI.

Com uma série de objetivos e metas estabelecidas, o documento vem sendo o principal norteador das universidades europeias. Tornar as Instituições de Ensino mais competitivas é um dos principais pontos ressaltados na declaração, por exemplo. Para isso, torna-se necessário equilibrar o teor aglutinador proposto no tratado, a partir de um duo: o entendimento da sociedade europeia como um todo e a consideração das especificidades e discrepâncias regionais. Dentre as diretrizes da EHEA, um dos tópicos abarcados é o investimento em critérios ligados à empregabilidade. Conseqüentemente, aponta-se uma necessidade de compreensão do mercado de trabalho e de suas reais demandas. Até porque, segundo a EHEA:

Aumentar a empregabilidade dos graduados não pode ser feito sem um diálogo entre empregadores e ensino superior. Isso sucede na necessidade de resultados de aprendizagem. A avaliação contínua do ensino e da aprendizagem desafiando as instituições de ensino superior.⁵⁰

Mas questionar e suscitar possíveis mudanças num modelo calcado em raízes históricas profundas vem demonstrando ser uma tarefa bastante complexa. Há correntes, dentro das universidades, que resguardam a importância da continuidade do modelo vigente. Marco de Marinis (2017) é um dos pesquisadores que defendem a permanência, sem alterações, do caráter teórico no âmbito da Universidade. Em sua opinião, os cursos

⁴⁹ EHEA - European Higher Education Area (Espaço Europeu de Educação Superior) vem implementando reformas na educação superior, com base em valores comuns dos países envolvidos. Atualmente é composto por 48 países.

⁵⁰ Site institucional do da EHEA -European Higher Education Area. Disponível em: <http://www.ehea.info/cid102525/employability-of-graduates.html>. Acesso em 16 fev. 2018.

universitários de Arte devem trabalhar para que o aluno adquira "uma consciência crítica, teórica, problemática"⁵¹. Sobre o curso de DAMS, onde atua como docente, ele diz:

Não se inscreve aqui para fazer atores. Porque não é o perfil profissional que devemos formar. Por quê? Porque, na Itália, há uma divisão muito clara entre a Universidade e a Escola profissional. (...) Portanto, não se vai à Universidade para se tornar ator, ou diretor, ou dramaturgo, ou musicista, ou pintor... Mas se vai para um estudo predominantemente teórico. Histórico-teórico.⁵²

Ao mesmo tempo, de Marinis defende uma formação de caráter híbrido, ao destacar um perfil ideal de estudante, onde o mesmo deva construir habilidades nos dois campos: teórico e prático. O pesquisador afirma que, pela sua experiência ao longo dos anos em que atua como professor universitário, os alunos "melhores são aqueles que fazem DAMS e também fazem uma escola profissional"⁵³. Segundo ele, é uma tarefa difícil a compatibilização dos dois cursos, pois "requer muito empenho"⁵⁴. Mas o pesquisador faz questão de afirmar que a junção dos conhecimentos adquiridos em ambos proporciona "uma formação, verdadeiramente, muito, muito rica"⁵⁵.

Marco de Marinis se insere na corrente de docentes que não se mostra aberta a uma possibilidade de mudança dentro do sistema universitário italiano - mesmo reconhecendo o valor de uma aprendizagem teórico-prática. Mas se partirmos do pressuposto de que a Universidade proporciona uma formação que visa uma ocupação profissional, e o mercado de trabalho demonstra não comportar - ou comportar de forma ínfima - os que de lá saem, torna-se ainda mais pertinente a discussão sobre uma possível reformulação do modelo vigente.

Nesse viés, é possível colocar o posicionamento de Marco de Marinis como dissonantes às diretrizes do acordo firmado em Bologna em 1999, e reiterado, em 2003, com o documento intitulado *O Papel das Universidades na Europa do Conhecimento*⁵⁶. Ao se abordar o caráter de mutação e transformação social em nossa contemporaneidade, um dos itens suscitados nesse novo documento destaca:

⁵¹ Trecho da entrevista de Marco de Marinis, realizada em 23 de junho de 2017, na cidade de Bologna (ITA).

⁵² Idem.

⁵³ Idem.

⁵⁴ Idem.

⁵⁵ Idem.

⁵⁶ Documento redigido pela Comissão das Comunidades Europeias, num encontro realizado em Bruxelas, em 2003, intitulado *O papel das Universidades na Europa do Conhecimento*. Pág. 6. Disponível em: <http://www.aafdl.pt/index.php/documentos/bolonha-2006-2007/6-o-papel-das-universidades-na-europa-do-conhecimento/file>. Acesso em: 10 jun. 2018.

Paralelamente à sua missão fundamental de formação inicial, a Universidade deve responder a novas necessidades de educação e de formação que emergem com a economia e a sociedade do conhecimento. Entre estas, é de referir a necessidade crescente de educação científica e técnica, de competências transversais e de possibilidades de aprendizagem ao longo da vida, que exigem uma maior permeabilidade entre as componentes e os níveis dos sistemas de ensino e de formação. (2003, p.6)

2.3. O curso *Teatro e Arti Performative*

Com os elementos levantados até esse ponto, já se torna possível destacar o caráter diferenciado e inovador do curso *Teatro e Arti Performative*, da Universidade *IUAV di Venezia*. Com a duração de dois anos, possui uma proposta pedagógica de cunho transversal e interdisciplinar, promovendo atividades que visam à construção de habilidades de cunhos teórico e prático, por parte dos alunos. Sobre o processo de ensino-aprendizagem, "a intenção é de trabalhar em estreito contato com a prática. Onde prática e teoria estarão juntas. Só que em horários diferentes. Mas serão feitas, digamos, em relação uma com a outra"⁵⁷.

A respeito dessa interseção, desse diálogo entre teoria e prática dentro do campo universitário italiano, o curso apresenta um outro fator diferenciado: promover o convívio direto entre estudantes e artistas que trabalham com pesquisa e criação relacionadas ao âmbito do curso: Teatro, Cinema, Som, Dança, Cenografia e Linguagem digital. Nos *workshops* realizados com artistas e profissionais das áreas citadas, a proposta se baseia no entrelaçamento de linguagens e escrituras verbais, corpóreas, acústicas e cinematográficas, confrontando experiências midiáticas e cênicas. Além disso, segundo Pitozzi (2017), ao proporcionar uma experiência prática com artistas que possuem trabalhos importantes no trato com as Novas Tecnologias, objetiva-se uma construção teórica a partir da observação e experimentação conjunta com a prática desse artista. De certa forma, isso também gera uma problematização interessante com os profissionais envolvidos no processo. Diferentemente de cursos ou outros *workshops* que os mesmos já possam ter ministrado, a prática docente, ao ministrar atividades em uma universidade e para o público da mesma, provoca análises, conflitos e situações distintas das que normalmente ocorrem em ambientes de oficinas e/ou cursos livres.

Também é importante destacar que o corpo discente do curso possui interesses diversos para com a prática conjunta, além da característica de perfil de formação extremamente híbrido, com integrantes com formações diversas. Ademais, desempenham o

⁵⁷ Trecho da entrevista de Enrico Pitozzi, realizada em 29 de junho de 2017, na cidade de Bologna (IT).

papel de críticos do pensamento e prática do ministrante, incentivados a elaborarem pensamentos e tessituras teóricas sobre a prática desse artista. Ou seja: na experiência, as problematizações advindas da experimentação e do risco são elementos presentes nos dois lados. Isso torna a proposta pedagógica ainda mais potente, ampliando sua capacidade de transformação pessoal e amadurecimento profissional, tanto para o público discente quanto para os docentes.

O curso também possibilita ações de cunho transdisciplinar, mesmo organizado em moldes interdisciplinares e transversais. Segundo Domingues, transdisciplinaridade "consiste na tentativa de ir além das disciplinas (trans = além e através) e sua índole é transgressiva, levando à quebra das barreiras disciplinares e à desobediência das regras impostas pelas diferentes disciplinas" (DOMINGUES, 2013, p.16). Com o choque de diferentes realidades, num trabalho de construção teórico-prática que valoriza o âmbito experiencial numa relação de convívio, a afetação entre as partes é inevitável. Ou, ainda mais: é procurada e objetivada. Assim, caminhos inesperados, novas propostas, novas ações numa perspectiva terceira - para além das áreas de conhecimento dos discentes e docentes - podem surgir durante esse processo.

Outro aspecto importante a ressaltar é que, apesar de ser um curso que, em linhas gerais, apresenta um modelo pedagógico que elenca uma estrutura central baseada no diálogo entre as Novas Tecnologias e as Artes Cênicas, trabalha-se com a perspectiva de um corpo docente e discente híbridos - advindos das áreas de Design, Artes Plásticas, Cinema, Desenho Industrial, Moda, Música, Teatro, Cenografia e Arquitetura. Por essa via plural, propõe-se a estabelecer um ambiente propício e fértil para a crítica e a criação, promovendo a construção de habilidades de forma interdisciplinar, no confronto das experiências diversas. Em seu livro *Digital Performance*, Steve Dixon (2007) defende a necessidade de um trabalho interdisciplinar ao se tratar de Novas Tecnologias no campo do Teatro, lançando mão das palavras do artista norte-americano John Reaves:

In the digital world you cannot distinguish different disciplines by the physical nature of the media or by which work is created ... Theater has always been an integrative, collaborative art which potentially (and sometimes actually) includes all art: music, dance, painting, sculpture, etc. Why not be aggressive in the tumultuous context of the Digital Revolution?

Why not claim all interactive art in the name of theater?⁵⁸ (DIXON, 2007, p.3)

Talvez esse desenho, essa diagramação constituída de uma infinidade de usos e possibilidades criativas, ainda sem forma definida (MELLO, 2010) e localizada num campo em processo de construção, seja um bom elemento concreto e metafórico, exatamente com essa dicotomia, para representar a iniciativa de uma proposta pedagógica de ensino, como a da Universidade de Veneza. O curso *Teatro e Arti Performative*, ao instituir a interdisciplinaridade como principal via pedagógica, se mostra com a potência e capacidade necessárias para contemplar, de forma mais abrangente, um processo de ensino-aprendizagem no âmbito das Novas Tecnologias em diálogo com as Artes Performativas.

2.4. Reverberações do intercâmbio

Após o impacto causado pela experiência junto ao intercâmbio realizado na Itália, reafirmou-se o objetivo de construir uma metodologia de ensino das Novas Tecnologias no âmbito da cena contemporânea, que fosse planejada e elaborada no contexto brasileiro.

Segundo Ivani Fazenda (2015), há duas formas de se ordenar uma atividade formativa de caráter interdisciplinar: pela via científica e pela via social. No caso da segunda, a decodificação é denominada *ordenação social*, na qual se "busca o desdobramento dos saberes científicos interdisciplinares às exigências sociais, políticas e econômicas (...) onde o caráter humano se evidencia" (FAZENDA, 2015, p.10). Apesar de diferenças importantes quanto à realidade política, econômica, social, cultural entre os dois países, alguns elementos se mostravam compatíveis - como a dificuldade de acesso ao mercado de trabalho do recém formado e o desvirtuamento comum de atuação profissional do egresso. Além disso, grande parte dos conteúdos abarcados no curso em Veneza também poderiam ser tratados no contexto brasileiro. O campo das Novas Tecnologias envolve componentes, tanto da esfera teórica quanto prática, que são presentes em ambos contextos: como a relação com a internet, a presença atoral, a ressignificação do espaço de encenação, a realidade virtual.

O convívio promovido entre os artistas, os professores universitários e o corpo discente também é um fator relevante a se destacar. A análise desse componente foi utilizada

⁵⁸ No mundo digital você não pode distinguir diferentes disciplinas pela natureza física da mídia ou pelo qual o trabalho é criado. (...) O teatro sempre foi uma arte integrativa, colaborativa que potencialmente (e algumas vezes realmente) inclui toda arte: música, dança, pintura, escultura, etc.

como um dos principais referenciais no processo de construção do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Segundo Pitozzi (2017), os estudantes do curso de Veneza, ao participarem dos laboratórios ministrados pelos artistas convidados, passam por "uma formação não só estética, mas também prática, operativa, compondo com os artistas"⁵⁹. Na metodologia de ensino que foi elaborada como desdobramento desta pesquisa doutoral optou-se por inserir, além de *workshops* ministrados por artistas, um *workshop* ministrado por um profissional da Ciência da Computação, desvinculado do campo das Artes. Essa decisão foi tomada a partir de uma análise contextualizada do curso, considerando pontos como o perfil do público alvo do Laboratório e os objetivos pretendidos com o desenvolvimento da metodologia.

⁵⁹ Bologna, Itália, 29 de junho de 2017. 1 arquivo de áudio digital. Entrevista concedida a Júlio César Viana Saraiva.

3. Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias: análise das etapas

A formulação de um módulo de ensino pautado pela interdisciplinaridade mobiliza um campo essencial no expediente dialógico que a teatralidade contemporânea e as Novas Tecnologias tensionam. Como parte integrante e uma das principais bases referenciais do processo de pesquisa sobre o tema, estabeleceu-se a proposta de construção de uma metodologia de ensino, tendo, como parâmetro, a interdisciplinaridade como eixo pedagógico estruturante. Para isso, foi elaborado um projeto de curso livre para ser ministrado no primeiro semestre de 2018, em parceria institucional com a Escola de Belas Artes da UFMG.

A partir do primeiro semestre de 2017, deu-se início ao procedimento de estruturação - conceitual e prática - do curso e levantamento das demandas necessárias para a realização do mesmo. Após a análise das vias possíveis para a efetivação do projeto quanto ao caráter tipológico - como curso de extensão filiado à Pró-Reitoria de Extensão da UFMG, como disciplina de Formação Transversal em Culturas em Movimentos e Processos Criativos, ou como um curso livre em formato laboratorial, foi escolhida a terceira opção. Instituí-lo como um curso livre acarretaria na mesma infra-estrutura disponibilizada pelas outras duas vias (extensão e disciplina), mas com o diferencial da liberdade de atuação frente a dois pontos importantes para o desenvolvimento da atividade: a abrangência e a forma pela qual ocorreria a divulgação da atividade e a seleção do corpo discente. Em relação à abrangência, importava que atingisse públicos distintos dentro e fora da academia, ampliando a possibilidade de uma diversidade maior quanto ao perfil dos participantes. Sobre a forma de divulgação, optou-se por realizá-la através de cartazes impressos e filipetas virtuais. Quanto ao perfilamento discente, o enfoque era constituir um grupo híbrido quanto à atuação profissional e formação, procurando equilibrar, quantitativamente, indivíduos oriundos do mercado de trabalho e do meio universitário.

Isso posto, foi criado o *Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias*, implementado durante os meses de março, abril e maio de 2018, no prédio do curso de Teatro da Universidade Federal de Minas Gerais.

3.1. Diretrizes e planejamento

Planejar um curso que trate das Novas Tecnologias no âmbito da cena contemporânea é uma tarefa complexa. E essa complexidade muito se dá por se tratar de um campo em frequente transformação, uma vez que uma parte significativa do ferramental tecnológico contemporâneo (como os equipamentos digitais, por exemplo) é atualizada e/ou modificada com bastante incidência. Conseqüentemente, a atualização dos referenciais teóricos e a pesquisa dos elementos equipamentais surgentes torna-se uma prática constante. Ainda mais por se tratar de uma área de conhecimento em pleno processo de construção, com teorias emergentes em ascendente ebulição, como o conceito de cena expandida (MONTEIRO, 2016), do Teatro como hipermídia (KATTENBELT, 2012), do *neodrammatico digitale* (PIZZO, 2013) ou da ausência (BERTON; MUNIZ; e NUNES, 2017).

Ao analisar minha trajetória docente, relacionada ao tema das Novas Tecnologias, ressalta-se o fato de que os processos de ensino-aprendizagem geralmente eram direcionados para o âmbito criativo, onde meu trabalho como educador se aproximava do pensamento e da postura como diretor cênico, utilizando metodologias de ensino onde experimentação e risco eram elementos presentes (e importantes) na realização das atividades práticas com os alunos. Assim, para o planejamento do *Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias*, procurei considerar tanto experiências e conhecimentos construídos na docência quanto na prática artística (especialmente a correlacionada ao tema de abordagem), além de adicionar novos conteúdos teóricos e práticos concernentes ao assunto.

Durante o planejamento do laboratório, estabeleceu-se uma premissa de que a metodologia de ensino a ser construída proporcionaria aos alunos a construção de habilidades não só no âmbito conceitual, como também no prático, a partir do entendimento e uso de algumas ferramentas tecnológicas. Com isso, objetivava-se instigar os discentes a desenvolverem (ou aprimorarem) seu potencial de criação e de crítica, alicerçado na construção de habilidades concernentes ao trabalho de concepção cênica na relação com as Novas Tecnologias e na análise das criações realizadas em sala de aula. Segundo Regina Barros Leal (2005), "do ponto de vista educacional, o planejamento é um ato político-pedagógico porque revela intenções e a intencionalidade, expõe o que se deseja realizar e o que se pretende atingir (LEAL, 2005, p.1). E independentemente da forma com que seja pensado o planejamento - pela via técnica, social, cultural, educacional ou política -, o

planejamento de ensino "significa, sobretudo, pensar a ação docente refletindo sobre os objetivos, os conteúdos, os procedimentos metodológicos, a avaliação do aluno e do professor" (Idem, p.2). Assim, estruturou-se um plano de ensino baseado nos critérios destacados acima, amparado numa perspectiva de ação interdisciplinar. Segundo Pátaro e Bovo (2012):

O trabalho em conjunto de professores e alunos é um dos elementos que pode auxiliar na superação das barreiras disciplinares e das dicotomias existentes na relação professor-aluno. A interdisciplinaridade, portanto, contribui para que se instale uma prática baseada no diálogo (PÁTARO; BOVO, 2012, p.52)

A via interdisciplinar funcionaria como uma espécie de mola propulsora, tanto na efetivação da construção da metodologia de ensino quanto na própria investigação sobre o tema, onde a relação estabelecida entre docência e discência, em moldes prioritariamente horizontalizados, provocaria a problematização necessária (ou, pelo menos, projetada) para compor um campo profícuo para a construção de conhecimentos.

A proposta de equilibrar teoria e prática priorizando vias pedagógicas interdisciplinares apresenta-se como uma base fértil de pesquisa e delimita um caminho potente no desenvolvimento da própria metodologia de ensino. Borgdorff (2012) indica que não há acesso teórico ou interpretação da Arte desvinculada da forma com que a prática dessa Arte é realizada. Para o autor, "concepts and theories, experiences and understandings are interwoven with art practices."⁶⁰. E, ao facilitar a construção de habilidades práticas sobre equipamentos tecnológicos contemporâneos, poder-se-ia ampliar tanto a capacidade de análise dos alunos sobre os temas abordados, quanto as possibilidades para a própria criação artística.

O planejamento consistiu na introdução panorâmica sobre o tema das Novas Tecnologias na contemporaneidade, seguido de quatro módulos temáticos - cinema, iluminação, sonorização e virtualização -, sendo finalizado com o trabalho de criação compartilhada.

O primeiro módulo abarcou o tema Cinema, como forma de introduzir os alunos no universo das Novas Tecnologias por meio da esfera audiovisual, onde conceitos como *presença cênica* (ISAACSSON, 2010) e a *inserção da projeção videográfica* poderiam ser tratados direta ou indiretamente. Sobre o elemento da interdisciplinaridade, iniciar a sequência de *workshops* com o tema se amparou na teoria de *contaminazione tecnologica* (contaminação

⁶⁰ Conceitos e teorias, experiências e entendimentos são entrelaçados com as práticas das Artes.

tecnológica) de Antonio Pizzo (2003), que trata da relação do vídeo com o ator, problematizando a cena e promovendo um convívio homem-máquina que contamina diversas esferas da criação cênica, como a representação atoral, a apropriação da iluminação e cenografia no contexto dramaturgico e a própria recepção do espectador, uma vez que amplia as possibilidades de leitura da imagem videográfica no contexto da encenação. Para Pizzo, a relação com as Novas Tecnologias "implica, necessariamente, na inserção de metodologias e contribuições heterogêneas." (PIZZO, 2003, p.11)

Para o segundo módulo, foi escolhido o tema Iluminação, por estabelecer ligações relevantes com o uso das Novas Tecnologias em cena, uma vez que, historicamente, a iluminação foi um componente crucial para o desenvolvimento equipamental das Novas Tecnologias, disparando esse processo com o advento da utilização da luz elétrica no Teatro, a partir do final do século XIX. Além disso, a iluminação é um campo essencial na análise das Novas Tecnologias, uma vez que, dentre as poéticas contemporâneas, também incidem correntes que propõem uma utilização/apropriação de materiais não convencionais no processo de iluminação cênica - como a ressignificação do espaço de Guilherme Bonfanti (BONFANTI, 2015) ou a construção de corpos inumanos de Romeo Castellucci (LEHMANN, 2007).

Em seguida, foi colocado o módulo Sonorização, com o intuito de promover reflexões sobre o som, em sua estrutura básica constituinte, e o ferramental contemporâneo existente e sua diversidade de opções de uso. Após o contato com as duas primeiras áreas (Cinema e Iluminação), aguça-se a perspectiva da hibridez e do diálogo entre modalidades artísticas correlacionadas ao uso das Novas Tecnologias no campo cênico, propondo-se uma reflexão a respeito da interação entre o som, seja no aspecto da fala, dos efeitos e acontecimentos sonoros presentes na cena, ou da Música. Como referenciais contemporâneos, teorias como a da polifonia de Ernani Maletta (2014), onde o autor aponta "a existência de um discurso musical que é intrínseco ao Teatro e a necessidade da busca de estratégias para a formação e criação musical cênicas" (MALETTA, 2014, p.29), numa perspectiva que perpassa, também, a perspectiva interdisciplinar; e a de imagem acústica (PITOZZI, 2013), onde o autor se apropria do conceito de *Soundscape*⁶¹ (SCHAFER, 2001) para identificar elementos sonoros da cena contemporânea articulados à questão espacial. Mesclando terminologias pertencentes às duas áreas de conhecimento - Teatro e Música -, Pitozzi

⁶¹ paisagem sonora.

estabelece a ideia de imagem acústica, buscando analisar a composição do dispositivo cênico tendo como base o som.

O quarto módulo compreendeu o tema Virtualização, no contexto da ciência da computação. Esse módulo foi eleito para finalizar a sequência modular, por se tratar de um assunto complexo, com vertentes conceituais diversas, além de ser, dentre as quatro áreas temáticas, o elemento menos conectado - como área de conhecimento específica - ao campo das Artes Cênicas. Ademais, considerou-se importante que os alunos tivessem contato anterior com os outros elementos (cinema, som e luz) para que o processo de construção de conhecimentos pudesse se estabelecer de forma mais potente e abrangente. Segundo Fazenda, Varella e Oliveira (2013):

Todo projeto interdisciplinar competente nasce de um lócus bem delimitado, portanto é fundamental contextualizar-se para poder conhecer. A contextualização exige uma recuperação da memória em suas diferentes potencialidades, portanto do tempo e do espaço no qual se aprende. A análise conceitual facilita a compreensão de elementos interpretativos do cotidiano. Para tanto é necessário compreender-se a linguagem em suas diferentes modalidades de expressão e comunicação, uma linguagem reflexiva. (FAZENDA; VARELLA; OLIVEIRA, 2013, p.853)

Dessa forma, a contextualização dos assuntos abarcados no módulo Virtualização poderia ser facilitada com a recuperação das experiências vividas nos módulos anteriores.

Para finalizar, a proposta de uma criação cênica compartilhada geraria uma possibilidade de experimentação de diálogos entre diferentes áreas de conhecimento e a própria experiência prática, onde se estabeleceria conexões entre as teorias abarcadas durante o curso e os conhecimentos de cada indivíduo envolvido. A importância da construção de saberes oriundos de uma modalidade prática, experiencial, torna-se essencial no processo de construção da metodologia de ensino. Gabriela Gurgel Monteiro (2014) destaca que, ao proporcionar experiências de uso das Novas Tecnologias no Teatro, funda-se "uma rede de relações na tentativa de elaboração dos sentidos da cena" (MONTEIRO, 2014, p.150). Além disso, como os alunos atuam tanto como criadores quanto espectadores, propicia-se uma espécie de recepção múltipla, onde, na função de espectador, o discente "se vê em função dupla ao desdobrar/ressignificar agenciamentos provenientes de naturezas diversas" (Idem, ibidem). Dessa forma, reforça-se o caráter híbrido e dialógico da proposta de trabalho de cunho prático.

3.2. Sobre o público alvo

Um dos aspectos importantes a serem considerados para o planejamento de uma atividade docente é o perfil do público alvo. Com a opção de construir a metodologia de ensino em um curso livre, duas ações se apresentaram importantes nessa etapa:

- a) estabelecer uma forma de divulgação que atingisse um público misto entre discentes da universidade e profissionais de áreas diversas que se interessassem pelo tema do curso;
- b) constituir um modelo de inscrição que provesse informações necessárias para uma análise básica dos perfis individuais dos inscritos e para um vislumbre do possível entrelaçamento coletivo no grupo discente.

Quanto à divulgação, essa foi promovida através de cartazes impressos afixados em locais estratégicos do campus da Universidade Federal de Minas Gerais e em alguns pontos culturais da cidade de Belo Horizonte, contendo informações básicas sobre o Laboratório, como: tema, público alvo, ministrante, carga horária, duração e local. Além disso, foi criada uma página⁶² em uma rede social, contendo informações mais detalhadas. O objetivo dessa forma de divulgação foi abranger dois tipos de público: os estudantes de cursos correlacionados ao tema do Laboratório - Teatro, Artes Visuais, Cinema, Ciência da Computação e Comunicação - e profissionais das áreas citadas, que atuassem, pesquisassem ou simplesmente tivessem interesse no assunto.

Sobre a inscrição, os candidatos teriam que enviar seu currículo e/ou carta de interesse para um endereço de e-mail criado especificamente para o Laboratório. A partir da análise do material encaminhado, seria possível estabelecer um perfil profissional e/ou discente de cada candidato, além de conhecer as motivações pessoais/profissionais para participar das atividades.

3.3. Sobre as inscrições e o processo de seleção

Com 15 vagas previstas, um total de 32 candidatos enviaram seu material, pleiteando uma participação. Como, dentre as 32 inscrições, houve um número grande de candidatos com perfis condizentes com o perfil pretendido e advindos de áreas diversas, optou-se por selecionar 23 inscritos - dos quais 20 foram inseridos como participantes atuantes

⁶² <https://www.facebook.com/cenacontemporaneaenovastecnologias/>

e 3 como ouvintes. É importante destacar que, além dos critérios estabelecidos para norteamento da seleção - ou seja, a ligação direta ou indireta com o tema do Laboratório aliada às motivações pessoais -, o elemento da intersubjetividade (PARPINELLI; LUNARDELLI, 2006) também se fez presente nesse processo. Ao se trabalhar com o conceito de intersubjetividade, no processo seletivo, assume-se a premissa de que é impossível haver um conhecimento objetivo do mundo e aponta-se "para o fato de que o observado só existe em relação ao observador (Idem, p. 465). Em outras palavras, por mais que se procure delimitar os critérios de escolha, é importante ter ciência de que trabalha-se com uma projeção, uma crença subjetiva interna aos olhos do seletor. Dessa forma, a efetividade da experiência interdisciplinar torna-se uma incógnita, um risco. Mas, como já ressaltado, experimentação e risco foram considerados elementos presentes e importantes ao elaborar o planejamento da construção da metodologia de ensino.

Ao inserir a construção metodológica em um curso livre, abarcando um público-alvo com perfil diversificado, objetiva-se uma maior hibridez no diálogo entre docência e discência, o que amplifica as possibilidades de um processo de ensino-aprendizagem mais profícuo. A integração entre pessoas advindas de áreas de conhecimento distintas propicia um campo prolífico para levantamento de inúmeras questões problematizadoras, que colaboram com o desenvolvimento do trabalho. Além disso, gera-se uma maior abertura de caminhos possíveis no tratamento das Novas Tecnologias, frente à criação artística - uma vez que as percepções tendem a ser diversas, se considerarmos os diferentes locais de enunciação, dentro do grupo. John Reaves (1995), um dos pioneiros da inserção da telepresença⁶³ nas Artes e no ensino de Arte nos Estados Unidos, resalta as potencialidades do diálogo envolvendo áreas artísticas diversas, ao analisar o Teatro no contexto fenomenológico da Revolução Digital (DIXON, 2007):

Theater has always been an integrative, collaborative art which potentially (and sometimes actually) includes all art: music, dance, painting, sculpture, etc. Why not be aggressive in the tumultuous context of the Digital Revolution? Why not claim all interactive art in the name of theater?⁶⁴ (REAVES, 1995, p. 11)

⁶³ Percepção espacial, referida ao estar em um ambiente por meio de recursos tecnológicos. (VASSALO, 2010, p.3)

⁶⁴ O Teatro sempre foi integrador, arte colaborativa que potencialmente (e algumas vezes atualmente) inclui todas as artes: música, pintura, escultura, etc. Por que não ser agressivo no tumultuado contexto da Revolução Digital? Por que não clamar todas as artes interativas em nome do Teatro?

A junção de profissionais de áreas diversas e estudantes de diferentes cursos, numa relação horizontal e dialógica, compõe um panorama passível de gerar a agressividade, defendida por Reaves, no contexto da Revolução Digital. Ou seja, pessoas advindas de campos de conhecimento distintos discutindo, refletindo, propondo e criando conjuntamente, tendo o Teatro como a base em comum desse processo.

3.4. Sobre a organização do Laboratório

O Laboratório foi estruturado para ser desenvolvido em 10 encontros semanais de 3 horas cada, ocorridos nos meses de março, abril e maio, totalizando 30 horas.

Com a proposta de explorar o tema das Novas Tecnologias em sua relação com o Teatro na contemporaneidade, optou-se por estabelecer, prioritariamente, a análise em quatro campos: Iluminação, Sonorização, Cinema e Ciência da Computação (no caso do último campo, elencando o elemento da virtualização). A escolha por essas áreas foi determinada, principalmente, por dois fatores:

- por sua relevância ao que concerne à inserção das Novas Tecnologias na cena contemporânea.
- por estabelecer conexões com trabalhos desenvolvidos na minha trajetória artística e docente.

Dessa forma, o Laboratório se dividiu em 6 encontros com abordagem teórica e prática sobre o tema das Novas Tecnologias na cena contemporânea e 4 encontros onde ocorreram *workshops* temáticos, abrangendo os campos distintos da luz, som, cinema e virtualização. Para os *workshops* foram convidados profissionais especialistas das áreas:

- o cineasta e pesquisador Gustavo Jardim, que ministrou o *workshop* de Cinema;
- o iluminador e designer de produto Yuri Simon, que ministrou o *workshop* de Iluminação;
- o musicista e designer sonoro Pedro Durães, que ministrou o *workshop* de sonorização;
- e o tecnólogo de informação e engenheiro de *software* Tony Lopes, que ministrou o *workshop* de Virtualização.

Nos dois últimos encontros, os alunos, organizados em pequenos grupos, receberam a tarefa de criar uma proposta cênica, com temática livre, amparada no uso de

Novas Tecnologias. Posteriormente, neste capítulo, apresenta-se uma análise dos trabalhos desenvolvidos.

3.5. Sobre os encontros

Objetivando promover um entendimento a respeito do desenvolvimento do curso e da construção da metodologia de ensino, serão apresentadas descrições circunstanciadas sobre cada encontro e as conexões estabelecidas entre os mesmos, buscando uma análise sobre o ponto de vista da interdisciplinaridade tanto do ponto de vista de situações pontuais quanto do curso como um todo. Segundo Héctor Ricardo Leis (2005), a interdisciplinaridade pode ser definida como um ponto de cruzamento entre atividades - disciplinares e interdisciplinares - com lógicas diferentes. Para o autor, a interdisciplinaridade "tem a ver com a procura de um equilíbrio entre a análise fragmentada e a síntese simplificadora" (LEIS, 2005, p.9). Dito isso, inicio esse tópico com a cronologia das aulas/encontros.

Obs: para permanecerem incógnitas as identidades dos alunos do curso, serão utilizados nomes fictícios nas citações referentes aos mesmos.

1o. encontro

Nesse primeiro contato presencial com os discentes, foi preparada uma apresentação geral do curso, destacando a gênese da proposta - a construção de uma metodologia de ensino sobre a relação do Teatro e as Novas Tecnologias - e os objetivos alçados com o desenvolvimento das atividades previstas sob a perspectiva interdisciplinar.

Já nesse primeiro contato, pude averiguar que o entendimento sobre o tema das Novas Tecnologias ainda era incipiente para a maioria dos participantes e que, ao se tratar de questões correlatas, o pensamento disciplinar era um elemento imperante na abordagem do assunto. Além disso, grande parte dos participantes tinha uma visão preponderante ao referencial tecnicista no tratamento do ferramental das Novas Tecnologias. Em consonância com o pensamento de Pitozzi (2017), reiterou-se a importância de promover uma reflexão sobre o tema que ultrapassasse a esfera tecnicista, buscando inserir conceitos e referenciais bibliográficos e artísticos que instigassem o pensamento crítico e estético nos alunos.

Após o reconhecimento da turma e a explanação teórica do assunto, foram apresentados fragmentos de obras cênicas referenciais no diálogo com as Novas Tecnologias,

envolvendo os campos da iluminação, da sonorização, da projeção de vídeo e da telepresença. As obras escolhidas foram:

- *Tragedia Endogonidia* (2004), com direção de Romeo Castellucci. Na análise do vídeo, destacou-se o caráter da utilização de materiais não convencionais no trabalho de concepção e produção da iluminação, a potencialização do som, em moldes eletroacústicos, na estrutura dramática, e os referenciais estabelecidos com as Artes Plásticas no processo de composição visual do espetáculo. Castellucci é considerado um dos principais referenciais europeus contemporâneos na utilização de Novas Tecnologias em seus trabalhos cênicos.



Imagem 7: Cena do ciclo *Tragedia Endogonidia*, dir. Romeo Castellucci.
Fonte: <https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/desingel-media/a1ib000000AI6xZAAT.jpg>

- *E se elas fossem para Moscou* (2014), com direção de Christiane Jatahy. O vídeo foi apresentado para contextualizar a relação entre a criação atoral e o uso de projeção em cena e as possibilidades de atravessamento das duas linguagens. Jatahy destaca-se na pesquisa da relação do Cinema com o Teatro, tendo já apresentado seus espetáculos em diversos países pelo mundo.



Imagem 8: Cena da peça “E se elas fossem para Moscou”, dir. Christiane Jatahy
Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/critica-se-elas-fossem-para-moscou-11922429>.

- *Right Brain* (2014), do grupo japonês Elevenplay. A análise do espetáculo multimídia foi amparada na problematização do conceito de virtualidade e presença, ao destacar a tecnologia de ponta utilizada pelo grupo na concepção estética de seus trabalhos. O grupo Elevenplay é referência no que tange a relação da criação cênica em convívio com equipamentos tecnológicos de última geração, inclusive, produzindo uma parte substancial de *softwares* e *hardwares* utilizados em suas criações.



Imagem 9: Cena do espetáculo “Right Brain”, com o grupo Elevenplay.
Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/mtXmhMAIG1g/maxresdefault.jpg>

2o. encontro

Neste encontro, foi organizado o *workshop* sobre Cinema, com o ministrante convidado Gustavo Jardim. Formado em Cinema Etnográfico pela Universidade de Toronto (CAN), Jardim atua, principalmente, no campo do documentário e do vídeo experimental. Em suas pesquisas, discute a relação entre diferentes linguagens no processo de criação colaborativa.

O cineasta abordou temas como a inter e a transdisciplinaridade sob ponto de vista do cinema, citando algumas experiências ocorridas em sua trajetória profissional, procurando estabelecer conexões entre a linguagem cinematográfica e a linguagem teatral. Utilizando a perspectiva tarkoviskiana da aproximação personagem-espectador (BRÁS, 2015), Jardim compôs um eixo analógico entre a criação atoral no cinema e no teatro, sob o ponto de vista da criação de personagem. Para o ministrante, o cineasta Andrei Tarkovsky (1932-1986) levanta um questionamento sobre o que é personagem numa obra audiovisual e essa indagação serviria de mote para uma discussão pertinente no *workshop*. Ao analisar as obras de Tarkovsky, Rui Manuel Brás (2015) ressalta:

Através desse processo, o realizador concede-lhe mais poder emocional, criando um elo de ligação ao espectador que o torna parte do diálogo e o faz perder parcialmente a posição passiva face ao ecrã ao convidá-lo à reflexão sobre os argumentos de ambas as personagens e, talvez, a tomar partido por um deles. (BRÁS, 2015, p.453)

O posicionamento anti-passivo destacado por Brás conecta-se diretamente com uma das premissas que Jardim apresentou, logo no início do *worskhop*: utilizar o assassinato da vereadora carioca Marielle Franco, ocorrido na mesma semana da aula, como referencial para problematização de temas abarcados no *workshop*. Para isso, o ministrante apresentou dois vídeos: uma cena dos filmes *Grande Sertão*⁶⁵ (1965) e outra da minissérie *Grande Sertão: Veredas*⁶⁶ (1985) - ambos inspirados na obra literária de Guimarães Rosa *Grande Sertão Veredas* (1956). Após a exibição das duas cenas, Jardim levantou a questão, frente à turma, se uma imagem seria "capaz de dar conta de uma situação literária" (informação verbal)⁶⁷.

⁶⁵ Longa-metragem de 1965, com direção de Geraldo Santos Pereira e Renato Santos Pereira,

⁶⁶ Minissérie produzida pela Rede Globo de Televisão em 1985, com direção de Walter Avancini.

⁶⁷ Informação proferida por Gustavo Jardim durante o workshop de Cinema na Escola de Belas Artes da UFMG em 16 de março de 2018.

Com um discurso perpassando por conceitos oriundos da literatura, artes plásticas, cinema, filosofia e sociologia, Jardim promoveu uma análise do ponto de vista político sobre as obras apresentadas, além de abarcar questões como tempo e espaço na criação, e defender o fato de que "uma imagem não necessariamente leva à outra imagem" (informação verbal)⁶⁸. Para Jardim, é importante ressaltar estéticas audiovisuais com narrativas que ultrapassam a perspectiva sensório-motora (onde a imagem é constituída de uma lógica de representação clássica, de compreensão comum, ordenada, consequente de uma imagem apresentada anteriormente), passando "a uma imagem tempo, a puras afecções sensíveis, a uma imagem que se relaciona com o devir, com as forças do cosmos" (SEHN; ZORDAN, 2014, p.552). Segundo o ministrante, desvirtuar linguagens cinematográficas estabelecidas é uma ação que desafia a própria linguagem, o que, segundo as palavras do próprio Jardim, gera uma "vibração" necessária no espectador, causada pela incerteza dessa(s) imagem(s) (informação verbal)⁶⁹.

Apesar da divisão de percepções provocada nos alunos, com participantes ressaltando características positivas e negativas quanto à forma de abordagem do tema e o conteúdo tratado por Jardim - desde crítica à falta de conexão com o tema do Laboratório até a escolha do módulo como o mais relevante dentre todos, o *workshop* suscitou questões pertinentes e importantes para o desenvolvimento do Laboratório. O fato de desenvolver uma abordagem pouco tecnicista, por exemplo, não é elemento que desvincula-se das Novas Tecnologias, no âmbito do Cinema. Quando Jardim aborda a importância de promover rupturas estéticas tradicionais no cinema contemporâneo, traz a tona uma discussão extremamente relevante quanto à inserção da linguagem videográfica na cena contemporânea, como o aspecto da diluição de fronteiras entre Vídeo e Teatro, onde "as telas se multiplicam e se diversificam, (...) determinando os espaços de projeção que tornam visível o invisível" (PICON-VALLIN, 2010, p.72). Além disso, como resalta Duarte (2018), por se tratar de uma época em transição, "os desafios a serem enfrentados nem sempre são compatíveis com as atuais regras do processo produtivo" (DUARTE, 2018, p.78). Dessa forma, torna-se importante a análise do cinema em diversas esferas, uma vez que o acesso a equipamentos tecnológicos chamados de "ponta" não é uma condicionante na abordagem do conceito de Novas Tecnologias nesse âmbito. Discutir ideias e novos panoramas estéticos se apresenta, dessa forma, muito mais pertinente.

⁶⁸ Informação proferida por Gustavo Jardim durante o workshop de Cinema na Escola de Belas Artes da UFMG em 16 de março de 2018.

⁶⁹ Idem.

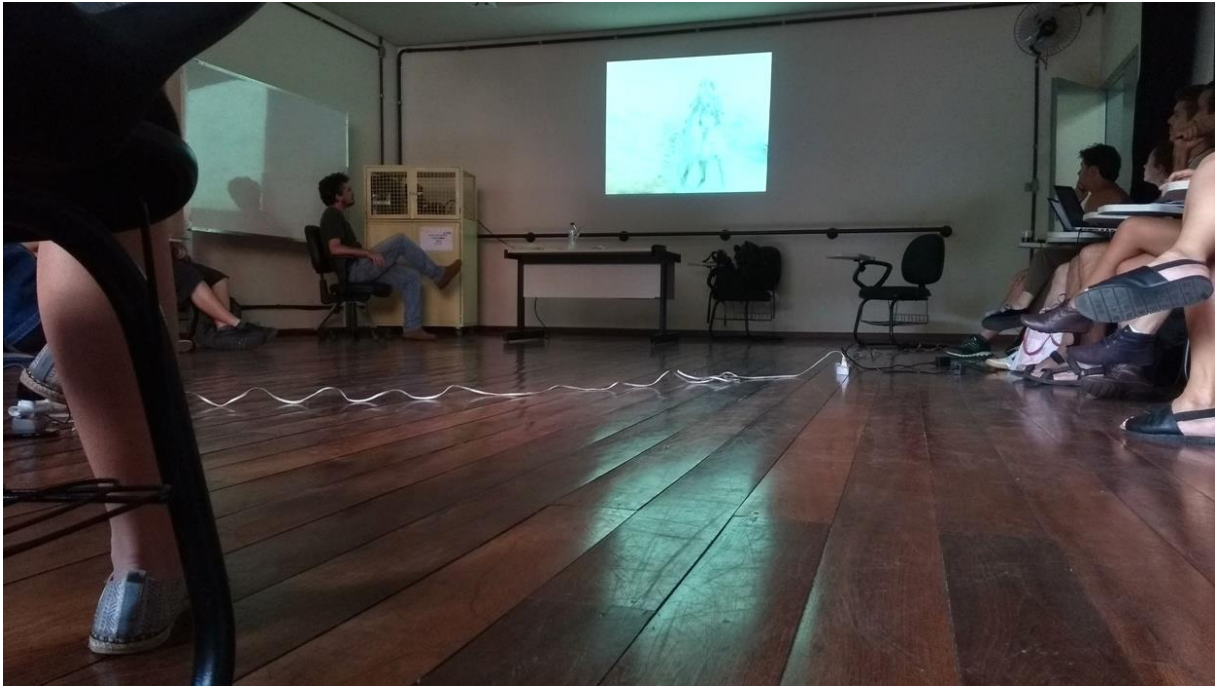


Imagem 8: Gustavo Jardim (ao fundo) durante o *workshop* sobre Cinema. Foto: Júlio Viana

3o. encontro

Neste encontro, a aula foi organizada da seguinte forma:

- iniciou-se com uma análise compartilhada do workshop sobre Cinema, onde foram problematizados os conceitos tratados pelo ministrante Gustavo Jardim e as possíveis reverberações no contexto do curso como um todo.
- seguiu-se com uma explanação sobre teorias pertencentes ao campo do vídeo inserido como elemento cênico - como o conceito de cineficação externa e interna (PICON-VALLIN, 2001), onde a autora ressalta a diferença entre a utilização de ferramentas audiovisuais no Teatro no contexto específico do Cinema (sem um pensamento dialógico transversal ou interdisciplinar) e da hibridização das duas modalidades no "que diz respeito à utilização de modelos técnicos do cinema e do seu equivalente teatral (PICON-VALLIN, 2001, p.207). Outro exemplo de conceito abarcado foi o de *presença* (COSTA, 2004), onde o autor defende a necessidade de se problematizar a noção de presença material, mediada por

"horizontes intelectuais, produções subjetivas e apropriações imaginárias." (COSTA, 204, p.55), distanciando-se do pensamento substancialista da atestação da verdade de uma coisa pela sua materialidade.

- finalizou-se a aula com um exercício prático onde, divididos em duplas ou trios, os alunos deveriam criar uma imagem tridimensional, a partir de um tema (sorteado entre seis propostos), utilizando o aplicativo de telefone celular Google *Street View*⁷⁰. Para a realização do exercício, os alunos foram orientados, anteriormente, a instalarem o aplicativo em seus celulares.

Sobre a análise compartilhada sobre o *workshop* ministrado por Gustavo Jardim, ocorreu um contraste interessante de impressões advindas do corpo discente. Alguns alunos apresentavam comentários que corroboravam com a proposta didática do ministrante - de estabelecer conexões com o tema do curso a partir de uma reflexão do Cinema como arte problematizadora no âmbito político, social e existencialista. Outros demonstravam uma insatisfação perante ao conteúdo abarcado ou a forma de abordagem do tema por parte do ministrante, chegando a haver comentários destacando uma desconexão com a proposta do Laboratório, no que se refere ao uso de Novas Tecnologias em cena.

Durante o levantamento de impressões advindas dos alunos, foi demonstrada a existência de uma expectativa de abordagem de cunho prioritariamente tecnicista, por uma parte pequena dos discentes. O fato do ministrante não ter dissertado sobre o campo equipamental tecnológico do Cinema provocou desconforto em alguns alunos. Mesmo não sendo uma expectativa geral - uma vez que somente uma pequena parte da turma ressaltou essa frustração, o ocorrido demonstra a existência de um pensamento restritivo a respeito das Novas Tecnologias no âmbito da cena. Enrico Pitozzi (2007), ao analisar a transformação que as Novas Tecnologias induzem a cena, ressalta a importância de se promover uma reflexão como foco que se estabeleça além dos elementos externos à encenação - como análise dos equipamentos ou os efeitos produzidos:

Questo è di rilevante importanza nel momento in cui pensiamo la logica della trasformazione che le tecnologie inducono sulla scena. Esse portano l'attenzione non più sulle forme esterne, ma sulle dinamiche interne alla

⁷⁰ Recurso vinculado aos aplicativos Google Maps e Google Earth, ambos pertencentes à empresa multinacional de serviços online e *software* Google, que disponibiliza vistas panorâmicas de 360 graus em formato esférico.

composizione. Come se dal modello si passasse ad analizzare la matrice.⁷¹
(PITTOZZI, 2007, p. 266)

Mesmo apresentando argumentos para que os alunos percebessem a abrangência necessária para compreensão da relação das Novas Tecnologias e a cena, ou seja, uma análise que perpassasse esferas além do pensamento tecnicista - como a composição estética, a transformação provocada no campo da atuação, ou o diálogo interdisciplinar -, apontou-se a importância de uma abordagem teórica do assunto, ainda mais intensa e plural. Seria necessário introduzir referenciais diversos, oriundos do Cinema e do Vídeo, que proporcionassem uma possibilidade de abertura perceptiva aos alunos que apresentavam um pensamento restrito sobre o tema. Recuperei, então, em minha pesquisa bibliográfica realizada para a escrita da tese, Gabriela Lirio (2012) e seu estudo sobre os novos dispositivos audiovisuais. Em sua investigação, a autora defende a existência de uma nova cartografia complexa e diversa sobre o tema, que "aponta para um hibridismo em que fronteiras, antes demarcadas, cedem lugar a cenas e nodos de criação cada vez mais plurais e fragmentários". (LIRIO, 2012, p.1). Dessa forma, mesmo sem prever o tratamento desse conceito no encontro, apresentei o pensamento de Lirio para os alunos, como forma de complexificar a o uso de dispositivos audiovisuais no Teatro numa perspectiva dialógica e transversalizada com outras áreas pertencentes à cena - como a iluminação, a cenografia, a atuação e o próprio trabalho de direção. Ao problematizar "a própria ideia de cena" (LIRIO, 2012, p.3) quando em experimentação com os novos modos de utilização de ferramentas audiovisuais, explicita-se o caráter plural necessário para promover uma análise dessa relação entre o Cinema e o Teatro: é impossível - ou é, no mínimo, uma forma extremamente incompleta - analisar um acontecimento cênico, que se ampara em áreas diversas, sob um viés puramente tecnicista. Torna-se relevante estabelecer uma via mais híbrida para alcançar uma análise mais abrangente.

Em relação à terceira parte da aula, a atividade prática, uma questão inesperada surgiu: somente um aluno havia instalado o aplicativo *Street View* em seu celular, ainda que todos tinham sido orientados e direcionados, virtualmente, para realizar essa demanda. Fato é que ficou explícito que a grande maioria dos discentes, ainda que usuários de tecnologias contemporâneas em seus celulares (como redes sociais, aplicativos de fotos, ou serviços de pesquisa e visualização de mapas virtuais), não tinha utilizado ou nem sequer tinha algum

⁷¹ Isso é de relevante importância no momento em que pensamos a lógica da transformação que as tecnologias induzem sobre a cena. Leva-se a atenção não mais sobre formas externas, mas sobre as dinâmicas internas à composição. Como se do modelo se passasse a analisar a matriz.

conhecimento sobre a tecnologia de produção de fotos tridimensionais. Além disso, uma grande parte dos celulares não possuía a estrutura de *hardware* necessária para produzir imagens por meio do aplicativo. Como, anteriormente à aula, somente duas alunas haviam me informado da impossibilidade de uso do aplicativo em seu aparelho celular, considerei que grande parte da turma tinha conseguido instalá-lo ou já o tinha em seu *smartphone*. Em resumo, tive que adaptar o exercício previsto para uma nova dinâmica coletiva: em vez de duplas ou trios, foram criados dois grupos com dez integrantes aproximadamente. Isso acarretou uma dificuldade aguda no processo de planejamento e execução da proposta, o que fez com que somente um dos grupos conseguisse realizar a tarefa e, mesmo assim, sem promover um diálogo efetivo entre os integrantes.

A partir da frustração ocorrida durante o exercício, apontou-se a necessidade de reestruturação das atividades práticas previstas para os encontros seguintes: na ocasião de uso de qualquer equipamento tecnológico digital, seria importante uma prévia introdução explanativa sobre o mesmo e uma sondagem individual e coletiva a respeito do entendimento de seu uso, junto aos participantes do Laboratório. Segundo Fazenda, Varella e Almeida (2013), "todo projeto interdisciplinar competente nasce de um lócus bem delimitado, portanto é fundamental contextualizar-se para poder conhecer" (FAZENDA; VARELLA; ALMEIDA, 2013, p.853). Dessa forma, o acesso e entendimento a respeito dos participantes e sua relação com ferramentas oriundas das Novas Tecnologias no campo virtual tornou-se um elemento fundamental para a continuidade do processo de ensino-aprendizagem.

4o. encontro

Neste encontro, ocorreu o segundo *workshop*, com o tema Iluminação. O convidado para ministrar a atividade foi o iluminador e cenógrafo Yuri Simon. Com uma experiência de mais de 25 anos como iluminador cênico, Simon também atua como diretor e cenógrafo, além de lecionar disciplinas nas áreas de Estética, Design, Cenografia e Teatro na Escola de Design da Universidade Estadual de Minas Gerais.

Simon optou por ministrar um workshop teórico, onde apresentou um panorama histórico da iluminação teatral, destacando elementos que vinham desde a Grécia Antiga - com a utilização/manipulação da luz solar e do fogo -, até componentes tecnológicos contemporâneos - como o uso das lâmpadas de sistema LED RGB (*Light Emitting Diode Red*

*Green and Blue*⁷²) em espetáculos cênicos. Apesar de se considerar "um ser analógico, um pintor, um artesão" (informação verbal)⁷³, o ministrante costuma utilizar, em seus trabalhos cênicos, ferramentas pertencentes ao campo das Novas Tecnologias - como refletores de LED, projeções videográficas, ou uso de materiais iluminantes não convencionais. Ao analisar o conteúdo apresentado e a forma de abordagem utilizada por Simon durante o *workshop*, percebe-se que promover uma conexão direta com o elemento analógico em sua postura como criador cênico - mesmo trabalhando com Novas Tecnologias - pode ser justificado pelo fato de Simon tratar a concepção de luz amparada no campo das Artes Plásticas, sem o amparo de ferramentas digitais. Em vários momentos da aula, o ministrante lançou mão de pensamentos advindos desses dois campos artísticos para promover analogias com elementos da iluminação cênica, como o significado etimológico do termo *design* ser vinculado ao ato de projetar e este ser um elemento importante na raiz do processo conceitual da luz espetacular, ou a relação de ambiência cênica analisada em comparação a estilos de pintura. A respeito da relação entre o Design e o campo da iluminação, Luciani (2013) destaca:

Desde a formação acadêmica, ao longo do período como assistente e operadora de luz, durante o tempo em que exerci a precoce atividade de professora universitária e finalmente como criadora de luz cênica, os princípios e fundamentos do design sempre me auxiliaram e pareceram ser a maneira mais adequada para entender, exercer e explicar o processo de criação, montagem e execução de um projeto de iluminação para alunos da graduação em artes cênicas. (LUCIANI, 2013, p.2)

Nesse sentido, é possível estabelecer similaridades entre a prática pedagógica de Simon e Luciani, uma vez que a autora ressalta a importância de conceitos advindos do Design em seu trabalho docente do mesmo modo que Simon, mesmo este não tendo explicitado, de forma direta, a importância dessa analogia dentro de sua fundamentação didática.

Quanto à nomenclatura Novas Tecnologias, o ministrante ressalta o pensamento de que "depende do ponto de vista do usuário" (informação verbal⁷⁴), a tecnologia ser considerada nova ou não. Ou seja: o conceito se estabelece a partir do desconhecimento da ferramenta por parte de quem a utiliza. Apesar de não se amparar em referenciais teóricos sobre o tema, o pensamento de Simon pode estar correlacionado à sua forma de abordar o

⁷² Diodo emissor de luz Vermelho Verde e Azul.

⁷³ Informação proferida por Yuri Simon durante o workshop de Iluminação na Escola de Belas Artes da UFMG em 6 de abril de 2018.

⁷⁴ Idem.

conceito de inovação tecnológica. Para o ministrante, "olhar para o futuro significa inovação" (informação verbal)⁷⁵. E como o futuro pressupõe a existência de um espaço-tempo ainda não ocorrido, torna-se plausível vincular a percepção do ministrante a respeito das Novas Tecnologias, sob o mesmo viés, ou seja, como uma tecnologia ainda não conhecida ou reconhecida. Além disso, Simon defende a premissa de que todo iluminador deve conhecer, o mais profundamente possível, as tecnologias analógicas da área. Utilizando uma linguagem metafórica, o ministrante diz: "Se você não sabe pintar, pra que ter a melhor tinta, o melhor pincel?" (informação verbal)⁷⁶

O *workshop* teve uma boa recepção, fato atestado tanto pelo volume de questões e reflexões suscitadas pelos discentes durante o mesmo, quanto pelas respostas inseridas nos questionários de avaliação do curso, onde mais de 90% dos participantes considerou a atividade ministrada por Simon como excelente ou ótima⁷⁷.

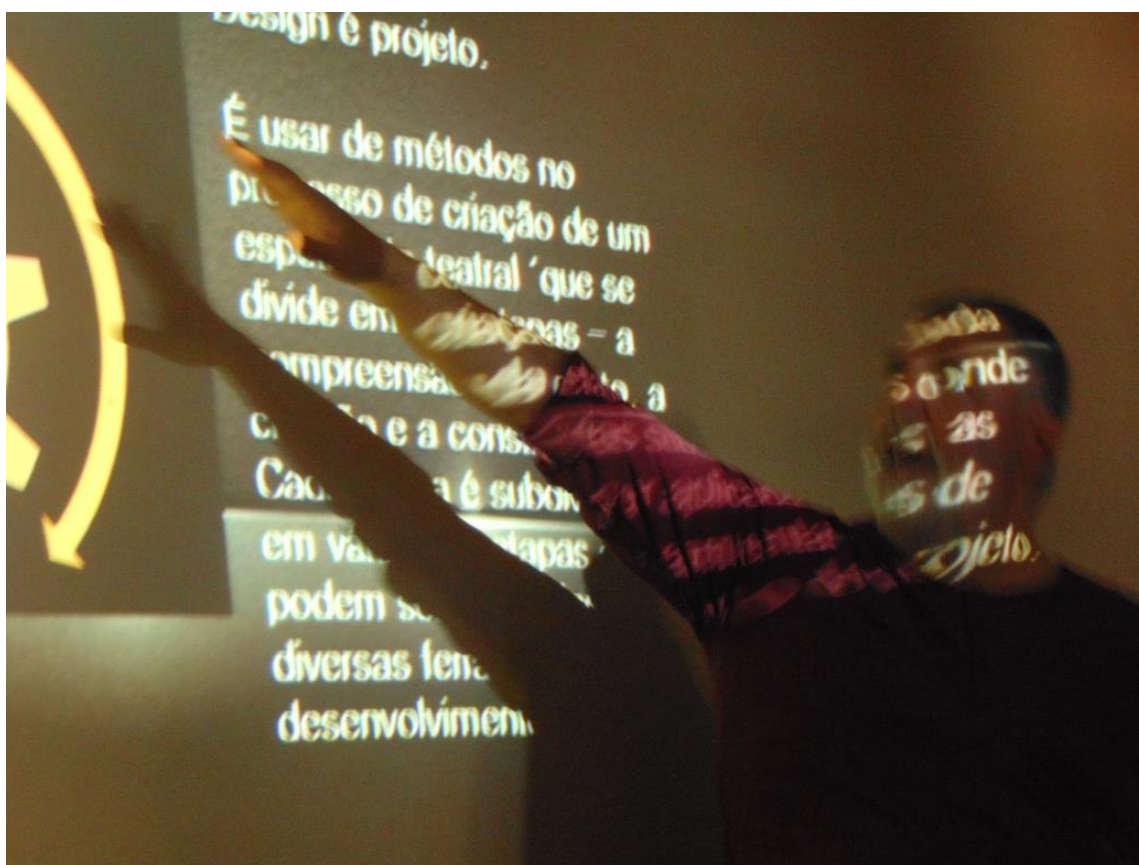


Imagem 9: Yuri Simon, durante o *workshop* sobre Iluminação. Foto: Júlio Viana.

⁷⁵ Informação proferida por Yuri Simon durante o *workshop* de Iluminação na Escola de Belas Artes da UFMG em 6 de abril de 2018.

⁷⁶ Idem.

⁷⁷ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

5o. encontro

Logo após o *workshop* de Iluminação, foi encaminhada, por e-mail, uma tarefa para os participantes do Laboratório: todos deveriam pesquisar materiais/equipamentos diversos que emitissem luzes interessantes - com o teor subjetivo que esse adjetivo carrega - para serem utilizadas nos exercícios práticos da aula seguinte. Esses componentes teriam que ser levados para a sala de aula, onde os alunos seriam orientados sobre a atividade.

A aula foi iniciada com um debate a partir das percepções pessoais sobre do *workshop* ministrado por Simon na aula anterior. Dentre os elementos tocados durante o debate, pode-se constatar que o *workshop* suscitou reflexões relevantes nos alunos, correlacionadas ao uso de Novas Tecnologias em cena. Paulo⁷⁸ ressaltou a importância de se compreender o trabalho de ressignificação de tecnologias antigas, destacado e exemplificado por Simon, e como isso contribuiu para sua compreensão sobre as Novas Tecnologias, desvinculado de um pensamento necessariamente tecnicista. Sônia⁷⁹ destacou o fato de que, apesar de não ter nenhum conhecimento sobre iluminação cênica, estabeleceu analogias com a fotografia no campo audiovisual - sua área de atuação profissional -, além de ter modificado seu "olhar sobre o diretor de fotografia, compreendendo a complexidade e valorizando, ainda mais, o seu trabalho"⁸⁰. "Pensar na Interdisciplinaridade é lembrar que ela é exercida na prática profissional, científica e escolar" (FAZENDA; VARELLA; OLIVEIRA, 2013, p.857), circunscrevendo assim, o pensamento interdisciplinar para além da sala de aula, o que corrobora com o depoimento da aluna Sônia. Outra aluna, Glória⁸¹, fez questão de salientar: "Aprendi mais sobre iluminação no *workshop* do que na disciplina que cursei na Graduação em Teatro"⁸². O depoimento de Glória demonstra que a abordagem híbrida de Simon, amparado em referenciais teórico-práticos advindos de áreas diversas, como as Artes Plásticas e o Design Gráfico, atesta a importância e a efetividade da via interdisciplinar no processo de ensino-aprendizagem.

Após o debate, os alunos foram instruídos a realizar uma atividade prática. Os discentes, a partir de um tema sorteado dentre seis previamente escolhidos para o exercício - medo, leveza, peso, saudade, conexão e desconexão -, tiveram 60 minutos para desenvolver uma

⁷⁸ Nome fictício do(a) participante.

⁷⁹ Nome fictício do(a) participante.

⁸⁰ Informação proferida por Sônia* durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 13 de abril de 2018.

⁸¹ Nome fictício do(a) participante.

⁸² Informação proferida por Glória* durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 13 de abril de 2018.

criação cênica, utilizando os materiais iluminantes não convencionais que haviam levado para a aula. Bonfanti (2015), um dos iluminadores contemporâneos de maior referência no Brasil, ressalta que o uso de materiais não convencionais em diversas de suas criações de luz foi elemento determinante para a concepção plástica e conceitual dos espetáculos. Para o autor, "apegar-se a resultados positivos, tentar permanecer em uma zona de conforto, tentar evitar o risco, é a morte da criação e da invenção" (BONFANTI, 2015, p.17). E trabalhar com materiais e equipamentos não convencionais acarreta uma dificuldade a mais, uma vez que, na maioria das vezes, não há um elemento referencial anterior para guiar sua utilização, além de promover um desafio instigante no processo conceitual, pelo mesmo motivo. Com essa proposta, objetiva-se a construção de conhecimentos não só de ordem prática como também de natureza teórica, ao promover uma reflexão sobre o uso das Novas Tecnologias pelo viés do equipamental alternativo, de uso não comum.

Como resultado, foram apresentadas três cenas de curta duração, construídas em locais diversos do prédio dos cursos de Teatro e de Teatro Universitário⁸³ da UFMG, sendo duas em salas de aula e uma no camarim. O primeiro trabalho foi concebido em forma de instalação, utilizando uma banheira antiga de porcelana e um pequeno espelho, como principais elementos cenográficos, que dialogavam com os componentes iluminantes inseridos. A ambientação foi realizada com um áudio de um texto poético retirado da obra *Amêndoa*: um relato erótico, de Nedjma (2004), gravado por um dos alunos em um aparelho celular - não visível na instalação.

⁸³ O Teatro Universitário é um curso técnico da UFMG, que compartilha espaços com o curso de graduação em Teatro, no mesmo prédio.



Imagem 10: Instalação construída pelos alunos durante a atividade prática. Foto: Júlio Viana.

O segundo trabalho foi concebido dentro de uma sala que funciona como camarim, onde os alunos construíram uma cena mesclando trechos de alguns textos dramáticos, como *Mata teu pai*, de Grace Passô (2017). Utilizando componentes como luzes de natal, lâmpadas incandescentes e a própria luz natural advinda de uma pequena fresta da janela, o grupo desenvolveu um trabalho intimista, onde o público, espalhado pelo pequeno espaço, se sentia como integrante da cena.



Imagem 11: Cena construída no espaço/camarim. Foto: Júlio Viana.

O terceiro trabalho foi apresentado na sala de aula onde ocorria o próprio Laboratório. Foi desenvolvida uma espécie de instalação performática, onde o público, ao adentrar no espaço, era convidado a se sentar em uma das extremidades da sala, ficando coberto pelos panos de uma cortina preta. Localizados em espaços diferentes no ambiente, dois alunos promoviam uma interlocução subjetiva, através do uso de telefones celulares, onde algumas palavras incompreensíveis e quase inaudíveis eram proferidas por um deles. A iluminação foi construída provocando um contraste entre ambientes quentes e frios, nas cores azul e vermelha, utilizando componentes não convencionais na iluminação cênica - como uma lanterna de mão holofote farolete e um saco plástico transparente contendo tinta.



Imagem 12: Público e atriz (ao fundo) durante o terceiro exercício cênico. Foto: Júlio Viana.

6o. encontro

Para ministrar o *workshop* sobre Sonorização, foi convidado o profissional Pedro Durães. Licenciado em Música pela Universidade Federal de Minas Gerais, já trabalhou com diversos grupos e artistas das áreas de Música, Teatro, Cinema e Artes Plásticas. Durães compõe trilhas sonoras para espetáculos cênicos e filmes, além de trabalhar como técnico de som e produtor musical, e desenvolver projetos de pesquisa e criação em música eletroacústica.

Durães iniciou o *workshop* abordando alguns elementos pertencentes à estrutura de composição do Som, analisados sob a ótica do campo da Física, como velocidade, intensidade, timbre e altura, por exemplo. Conforme Durães havia mencionado em uma reunião anterior, ocorrida na fase de organização do Laboratório, a opção por começar o

workshop com essa abordagem tinha como objetivo propiciar um entendimento básico mínimo, para que os alunos obtivessem uma maior fruição durante as explicações de cunho teórico e prático, sobre o componente Som.

Durante as exposições de ordem conceitual, Durães procurou introduzir exemplos práticos como forma de elucidar ou contextualizar pontos tratados, utilizando materiais levados pelo próprio ministrante, como gravações de áudio resultantes de composições e experimentações eletroacústicas, uma controladora de som digital e um microfone direcional *shotgun*. Além disso, também utilizou a própria operação de equipamentos sonoros (*notebook* e mesa de som) como maneira de dialogar com os participantes do Laboratório, instigando-os a reconhecer determinados tipos de som, ao serem manipulados, digitalmente, pelo próprio Durães.

Segundo Pimentel (2008), o(a) professor(a) de Arte, "em qualquer nível de ensino, deve ser, primeiramente, pessoa inserida no contexto artístico como forma de viver" (PIMENTEL, 2008, p.9). Ao analisar a didática desenvolvida por Durães, durante o *workshop*, percebe-se que sua trajetória como criador artístico - principalmente as experiências acumuladas na função de musicista e designer sonoro - o amparam em diversas questões problematizadas em seu discurso. O ministrante, por exemplo, ressalta aspectos da criação para Teatro, como as possibilidades de uso de trabalhos eletroacústicos na composição de trilhas sonoras, ou o tratamento espacial do som como elemento relevante na dramaturgia cênica, possibilitado por determinados equipamentos tecnológicos - como a disposição geográfica de caixas acústicas e o uso segmentado das mesmas. Assim como Guilherme Bonfanti (2012), que discorre sobre conceitos da área de Iluminação amparado pelas experiências vividas em sua trajetória profissional, Durães também desenvolve elementos teóricos dessa forma, com bastante incidência. E essa postura possibilita um certo grau de intimidade com o aluno, pois coloca o docente em uma situação de exposição pessoal, em que determinados elementos - algumas vezes pertencentes à esfera íntima - são abordados e discutidos coletivamente. Sílvia⁸⁴, ao analisar o *workshop* de Durães, disse: "Fiquei positivamente surpreendida. Gostei muito da maneira como o Pedro trouxe coisas que eu nunca tinha ouvido falar, das reflexões e das possibilidades de indução de sensações através do som."⁸⁵

⁸⁴ Nome fictício do(a) participante.

⁸⁵ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

Lauro⁸⁶ também ressaltou o fato de ter sido uma aula inovadora para ele, especialmente no que tange à forma de abordagem do tema por parte do ministrante⁸⁷. Pimentel (2008) destaca que um dos critérios para avaliar a pertinência de uma metodologia de ensino é a originalidade. Segundo a autora, "a originalidade é avaliada em relação tanto à situação em que os procedimentos são usados quanto em relação a seu uso para tal grupo de alunos" (PIMENTEL, 2008, p.17). E, nesse sentido, Durães conseguiu um ótimo desempenho em relação aos dois pontos citados, desenvolvendo uma aula instigante para os alunos, onde conseguiu equilibrar teoria e prática numa linguagem acessível, mesmo quando contextualizada em nomenclaturas e abordagens específicas no campo sonoro.



Imagem 13: Pedro Durães (ao fundo), durante o *workshop* sobre Sonorização. Foto: Júlio Viana.

7o. encontro

Após o encontro com Pedro Durães, foi organizada uma atividade prática para os alunos, onde os mesmos foram divididos em pequenos grupos, de três a seis pessoas, para desenvolver o exercício. Os grupos tiveram a autonomia de organizar um encontro presencial dentro ou fora do horário da aula, para produzir uma pequena cena, elaborada a partir de um

⁸⁶ Nome fictício do(a) participante.

⁸⁷ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

roteiro sonoro original, criado pelo grupo. Para essa criação, foi proposto que os alunos se amparassem em dois pontos: nos elementos teórico-práticos abarcados por Pedro Durães no workshop de Sonorização e na leitura do artigo *A noção de Arte-relé em Pierre Schaeffer* (PALOMBINI, 2017). Além disso, durante a apresentação eles deveriam utilizar materiais sonoros expressivos sem o uso de texto falado ou gravação de áudio, ou seja, o roteiro sonoro construído teria que ser executado ao vivo na cena.

O conceito de *Arte-relé* (SCHAEFFER, 1941) foi um dos principais referenciais utilizados por Durães durante o *workshop*. Para o ministrante, as ideias de Pierre Schaeffer a respeito da escuta e produção sonoras no Cinema e no Rádio são elementos importantes, não só para a compreensão a respeito da composição eletroacústica - principal área de atuação e pesquisa de Durães -, como também para o avanço das Novas Tecnologias no campo sonoro. Segundo Cunha (2015), Schaeffer "estabeleceu algumas bases interdisciplinares para a análise dos ruídos, da voz e da música no cinema relacionadas ao *corpus* da teoria musical" (CUNHA, 2015, p.5). E ao promover análises sobre a relação do Som com a Cena, Durães também busca instaurar um pensamento interdisciplinar estabelecendo, frequentemente, analogias entre os dois campos e reflexões de caráter híbrido, evitando explicitar ou referenciar fronteiras conceituais entre ambos.

Apesar da atividade prática ter sido elaborada visando a uma organização autônoma por parte dos alunos, dois dos três grupos formados não conseguiram desenvolver o exercício, conforme a proposta original: elaboração de roteiro escrito, montagem e apresentação de cena. Foram desenvolvidas duas cenas, dentre as quais somente uma foi apresentada para a turma, e um roteiro sonoro escrito, feito por uma integrante do terceiro grupo que o elaborou sozinha, uma vez que seu grupo não conseguiu articular o encontro presencial. Pimentel (2008) ressalta que "a metodologia é uma disciplina que se constrói como objeto de observação, de análise, de reflexão e de contestação. Ela não permanece um código estável, estando sujeita a remanejamentos" (PIMENTEL, 2008, p.17). Dessa forma, é necessário procurar entender os motivos pelos quais a atividade não conseguiu ser realizada pela maioria da turma. Como a capacidade de organização coletiva foi inexistente ou abaixo do mínimo necessário em dois terços dos grupos, alguns possíveis motivos podem ter ocorrido: a inexistência de pessoas com perfil de liderança na composição desses dois grupos; ou uma desmotivação causada pela ausência física da figura docente no encontro desta semana; ou a própria dificuldade de compatibilização de horários disponíveis dos integrantes para a realização da tarefa, apesar de que, tanto o horário quanto a sala de aula onde seria

realizado o encontro desta semana estavam reservados para uso dos alunos do Laboratório. Mas, independentemente do(s) motivo(s), analisar o ocorrido e pensar em alternativas para uma realização mais efetiva da atividade torna-se um elemento significativo no processo de construção da metodologia de ensino.

8o. encontro

Neste encontro, ocorreu o quarto *workshop*, com o tema Virtualização. O convidado para ministrar a atividade foi o engenheiro de *software* sênior da empresa Google⁸⁸, Tony Lopes. Tendo já atuado como analista de operações de pesquisas da Petrobrás⁸⁹, Lopes possui amplo conhecimento do campo da internet e de sistemas digitais, além de desenvolver pesquisas na área de Inteligência Artificial⁹⁰.

Antes do ministrante dar início ao *workshop*, foi apresentada a cena construída por um dos grupos, na semana anterior. Para assistir ao trabalho, os alunos foram vendados e encaminhados ao espaço do camarim - outra sala pertencente ao prédio de Teatro e do TU EBA/UFMG -, sendo guiados por membros do grupo. Durante o período em que permaneceram confinados no espaço, os alunos continuaram vendados, enquanto os integrantes do grupo interagem com os mesmos emitindo e produzindo sons que simulavam situações de cunho opressor, com sonoridades que procuravam estabelecer ambientes de prática de tortura física e psicológica. Como eu e Tony Lopes não estávamos fisicamente presentes no espaço onde ocorreu a cena, já que fomos equipados com aparelhos de gravação de áudio digitais e microfones direcionais para ouvir a cena, do lado de fora da sala, intermediados pelos mesmos, minha análise se baseia, com mais efetividade, nos depoimentos de quem participou da atividade de forma mais direta.

⁸⁸ O Google é uma empresa multinacional de serviços online e software dos Estados Unidos, com escritórios localizados em várias cidades do Mundo.

⁸⁹ Petrobrás - Petróleo Brasileiro S.A. é uma empresa estatal de economia mista do ramo petrolífero.

⁹⁰ A definição de inteligência artificial está relacionada à capacidade das máquinas de pensarem como seres humanos - de terem o poder de aprender, raciocinar, perceber, deliberar e decidir de forma racional e inteligente. Disponível em: <https://www.salesforce.com/br/products/einstein/ai-deep-dive/>. Acesso em 14 jul 2018.



Imagem 14: Tony Lopes equipado com o aparelho de gravação de áudio digital. Foto: Júlio Viana.

Não tivemos um processo profícuo de escuta, já que fomos posicionados fora do camarim e os microfones captaram sons advindos de diversos ambientes do prédio, o que resultou numa substancial dificuldade de entendimento da cena, pela via auditiva. Quanto à análise do exercício por parte de quem estava dentro do espaço, uma parte significativa da turma considerou a proposta interessante, mas mal executada. Clara⁹¹ destacou que se sentiu incomodada e achou que o grupo foi desrespeitoso e indelicado⁹². Hugo⁹³ reiterou essa percepção e completou destacando que o grupo não respeitou os limites pessoais do público, uma vez que foram agressivos, em algumas partes da atividade, desnecessariamente.⁹⁴ Já Rosa⁹⁵ salientou sua dificuldade de imersão na proposta pelo excesso de ruídos externos ao ambiente.⁹⁶

A partir dos depoimentos percebe-se que o exercício não alcançou seu objetivo principal, ou seja: o grupo não conseguiu desenvolver, de forma satisfatória, uma dramaturgia cênica pela via sensorial da audição. Mesmo sendo difícil promover uma análise mais

⁹¹ Nome fictício do(a) participante.

⁹² Informação proferida por Clara* durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 04 de maio de 2018.

⁹³ Nome fictício do(a) participante.

⁹⁴ Informação proferida por Hugo* durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 04 de maio de 2018.

⁹⁵ Nome fictício do(a) participante.

⁹⁶ Informação proferida por Rosa* durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 04 de maio de 2018.

embasada pelo fato de não ter presenciado fisicamente ou escutado o exercício de forma razoável, considero que alguns elementos foram determinantes para a não efetivação da proposta elaborada: uma preparação logística e equipamental insuficiente; a não previsibilidade de ruídos externos durante a apresentação; a inexperiência de parte dos integrantes em lidar com público numa proposta interativa.

Assim, após a análise da apresentação realizada, iniciou-se, efetivamente, o *workshop*. Tony Lopes apresentou alguns conceitos sobre virtualização no campo da Ciência da Informação, procurando, frequentemente, estabelecer analogias com o campo teatral. Elementos como *presença, ausência, virtualidade, realidade* foram tratados a partir de reflexões dos conceitos nas duas áreas de conhecimento. Lopes procurou incentivar os alunos a opinar sobre as questões conceituais advindas da Computação em contraste com elementos pertencentes ao Teatro. Ao dissertar sobre *interação*, por exemplo, o ministrante citou referências como os estudos em *computação afetiva*, onde busca-se:

modelar e implementar aspectos psicológicos humanos em ambientes computacionais". Nessa área de pesquisa do campo computacional objetiva-se, principalmente, contribuir para o aumento da coerência, consistência, predicabilidade e credibilidade das reações e respostas computacionais providas durante a interação humana via interface humano-computador. (NUNES, 2012, p.116)

Em sequência, o ministrante propôs aos alunos uma reflexão sobre como teorias da área computacional poderiam ser problematizadas e aplicadas num processo de investigação e construção cênica. Assim, juntamente com os discentes, elencou elementos teórico-práticos presentes na *interação entre ator e público* no Teatro e conceitos de *interação homem-computador* na Ciência da Computação, buscando correlações entre os mesmos.

Mesmo abarcando temas complexos pela ótica computacional como Inteligência Artificial e Realidade Aumentada, Lopes conseguiu desenvolver uma aula instigante e dinâmica, onde os alunos foram motivados a dialogar, constantemente, com o ministrante. Para reiterar essa atestação, destaca-se que o *workshop* foi considerado como ótimo ou excelente por mais de 90% dos discentes.⁹⁷

⁹⁷ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

9o. encontro

Conforme previsto no planejamento de ensino, o Laboratório se encerraria com uma atividade prática em grupo, onde os alunos teriam a autonomia de desenvolver uma criação cênica amparada no diálogo com as Novas Tecnologias. Dessa forma, o penúltimo encontro foi organizado em duas partes: uma análise coletivizada sobre o *workshop* de Virtualização e a organização para elaboração do exercício prático e início de desenvolvimento do mesmo.

Sobre as impressões a respeito do *workshop*, foi realizada uma análise pluralizada, onde os alunos destacaram elementos de caráter conceitual diversificado, como tecnicista, filosófico e ético. Maria⁹⁸, por exemplo, disse que "somente percebemos a tecnologia quando olhamos para trás"⁹⁹ - pensamento que se conecta à ideia de Yuri Simon¹⁰⁰ sobre conceito de Novas Tecnologias amparado no elemento da novidade, da inovação. Paulo¹⁰¹ destacou que as questões abarcadas por Lopes sobre o uso de Novas Tecnologias em cena proporcionaram uma analogia em relação às "Artes insurgentes, onde os críticos questionam se são ou não são Arte"¹⁰². Lauro¹⁰³ ressaltou a importância do ministrante ter desmistificado diversos elementos polêmicos presentes na Ciência da Computação contemporânea, como o uso de Inteligência Artificial em cargos profissionais, normalmente ocupados por humanos, ou o armazenamento virtual de dados pessoais em nuvens¹⁰⁴. Segundo as palavras de Lauro, "tudo que temos controle não nos provoca medo"¹⁰⁵ - fazendo uma alusão à importância de desvelar pontos complexos das Novas Tecnologias no âmbito computacional, para o público não especialista da área.

Ao analisar a discussão levantada na primeira parte da aula, percebe-se, de maneira geral, uma espécie de polarização das impressões sobre o tema da Virtualização no campo computacional, com opiniões que conotam um posicionamento pessoal a favor ou contra o seu avanço tecnológico contemporâneo, em ritmo acelerado. Talvez, frases ditas por Lopes, como "O objetivo é avançar tanto que não se consiga distinguir o real do virtual"¹⁰⁶ -

⁹⁸ Nome fictício do(a) participante.

⁹⁹ Informação proferida por Maria* durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 11 de maio de 2018.

¹⁰⁰ Ministrante do *workshop* de Iluminação.

¹⁰¹ Nome fictício do(a) participante

¹⁰² Informação proferida por Paulo* durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 11 de maio de 2018.

¹⁰³ Nome fictício do(a) participante.

¹⁰⁴ Nome dado à servidores disponíveis na Internet a partir de diferentes provedores.

¹⁰⁵ Informação proferida por Lauro* durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 11 de maio de 2018.

¹⁰⁶ Informação proferida por Tony Lopes durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 04 de maio de 2018.

ao dissertar sobre a pesquisa contemporânea em Inteligência Artificial -, ou "Tentar enganar as pessoas"¹⁰⁷ - ao responder, em tom de brincadeira, a pergunta proferida por um dos alunos sobre as motivações pessoais do ministrante ao pesquisar Inteligência Artificial - também tenham colaborado com a dicotomia de opiniões, observada no debate. Fato é que o *workshop* levantou questões fundamentais para promover um posicionamento crítico dos alunos sobre o uso de Novas Tecnologias na cena contemporânea.

Independentemente do posicionamento pessoal, tornou-se claro, para os participantes do Laboratório, que problematizar o uso das Novas Tecnologias na criação cênica é fator relevante e diferencial para desenvolver trabalhos correlacionados às mesmas.

Encerrado o debate inicial, iniciou-se a segunda parte do encontro, onde foi explicada a proposta do trabalho final: os alunos teriam que se organizar em grupos, com um mínimo de dois integrantes, e elaborar uma criação cênica, amparada no diálogo com as Novas Tecnologias, com temática livre. Os grupos, então, tiveram o restante da aula para definir a proposta e iniciar o processo de construção da mesma. Ao final, foram definidas quatro propostas de cenas para serem apresentadas no último encontro.



Imagem 15: Dois grupos em processo de elaboração da atividade final. Foto: Júlio Viana.

¹⁰⁷ Informação proferida por Tony Lopes durante a aula na Escola de Belas Artes da UFMG em 04 de maio de 2018.

10o. encontro

O último encontro foi organizado da seguinte forma:

- 1o.) Apresentação das cenas criadas;
- 2o.) Debate sobre os trabalhos apresentados;
- 3o.) Fechamento com uma discussão coletiva sobre o Laboratório como um todo.

Dessa forma, definiu-se uma sequência para a apresentação das cenas, onde foram utilizadas três salas do prédio de Teatro e do TU da EBA/UFMG.

A primeira cena foi apresentada na própria sala onde ocorria o Laboratório e tratou do tema da *presença do ator*. O grupo desenvolveu um trabalho mesclando as áreas do Cinema e do Teatro, a partir de um jogo cênico em que uma atriz, fisicamente presente na sala, lia um texto sobre a representação atoral concomitantemente com sua imagem projetada na parede da sala, lendo o mesmo texto.



Imagem 16: Imagem captada durante a apresentação da primeira cena. Foto: Júlio Viana.

A segunda cena ocorreu em outra sala e também abarcou o tema da *presença cênica*. Com o público espalhado pelo espaço, presenciava-se uma pequena festa de aniversário onde objetos inanimados, como um chapéu, um paletó e um banco de madeira, representavam os personagens da cena e o texto dramaturgico era proferido por aparelhos portáteis sonoros não visíveis na cena, promovendo um conflito dialógico entre eles.



Imagem 17: Imagem captada durante a apresentação da segunda cena. Foto: Júlio Viana.

A proposta da terceira cena baseou-se na recepção mediada pelo uso de Novas Tecnologias. Primeiramente, cada espectador foi instruído, separadamente, a baixar um vídeo específico em seu aparelho celular. Em seguida, o público foi encaminhado à outra sala do prédio. Coordenados pela atriz/performer da cena, todos iniciaram a reprodução de seus vídeos, ao mesmo tempo, utilizando fones de ouvido para escutá-los individualmente. A atriz, então, apresentou uma sequência de ações físicas durante, aproximadamente, sete minutos, onde foi promovido um diálogo entre o roteiro sonoro do vídeo reproduzido e a partitura física da atriz.

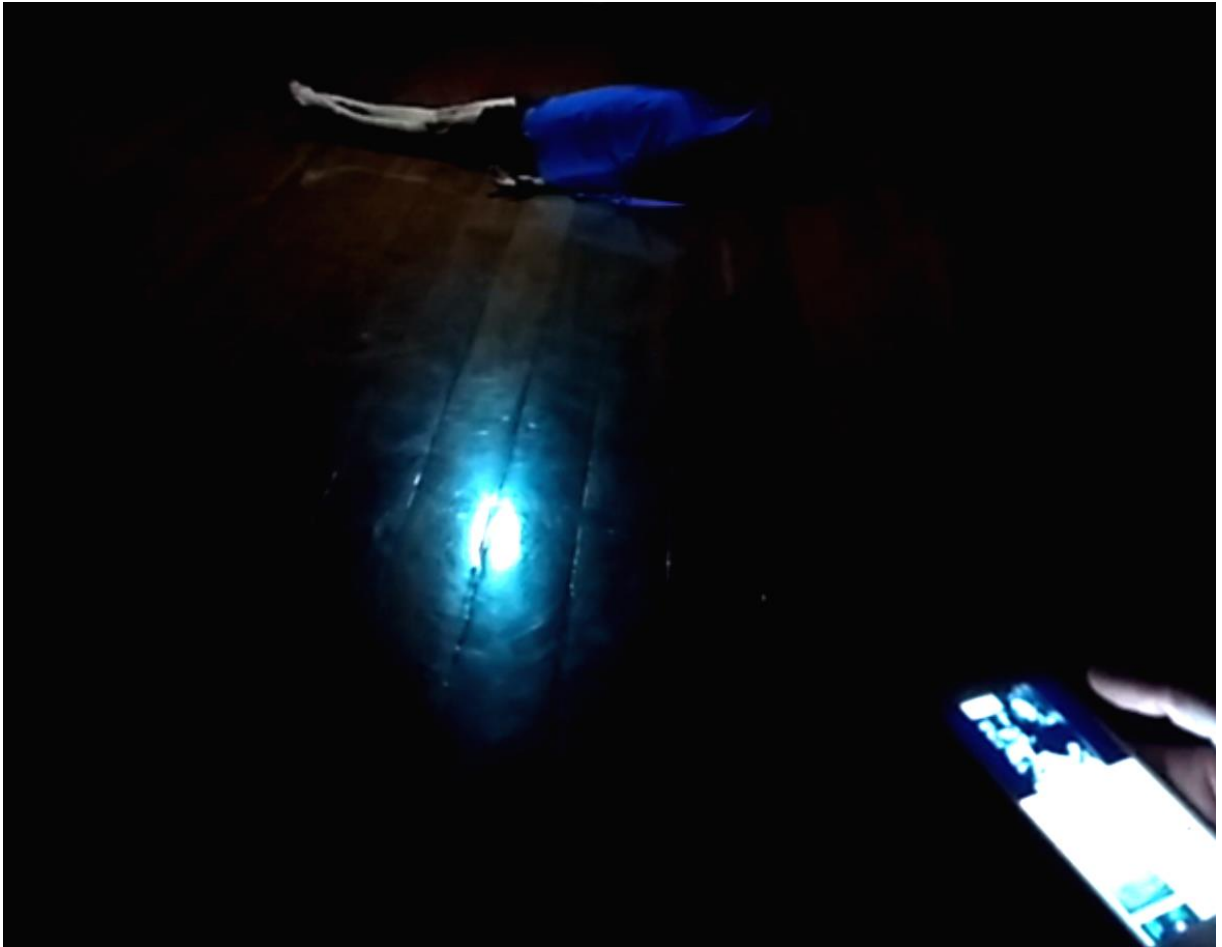


Imagem 18: Imagem captada durante a apresentação da terceira cena. Foto: Júlio Viana.

Sobre a quarta apresentação, novamente o elemento da *presença* voltou a ser a tônica do trabalho. Utilizando um recurso de videoconferência, a atriz desenvolveu um trabalho cênico multimidiático envolvendo duas outras pessoas, geograficamente situadas em outros dois continentes: Europa e Ásia. Com um caráter também autobiográfico - os três participantes do trabalho são irmãos -, a cena foi desenvolvida, em formato intimista, a partir de um jogo de trava-língua praticado pelos três, durante a infância.

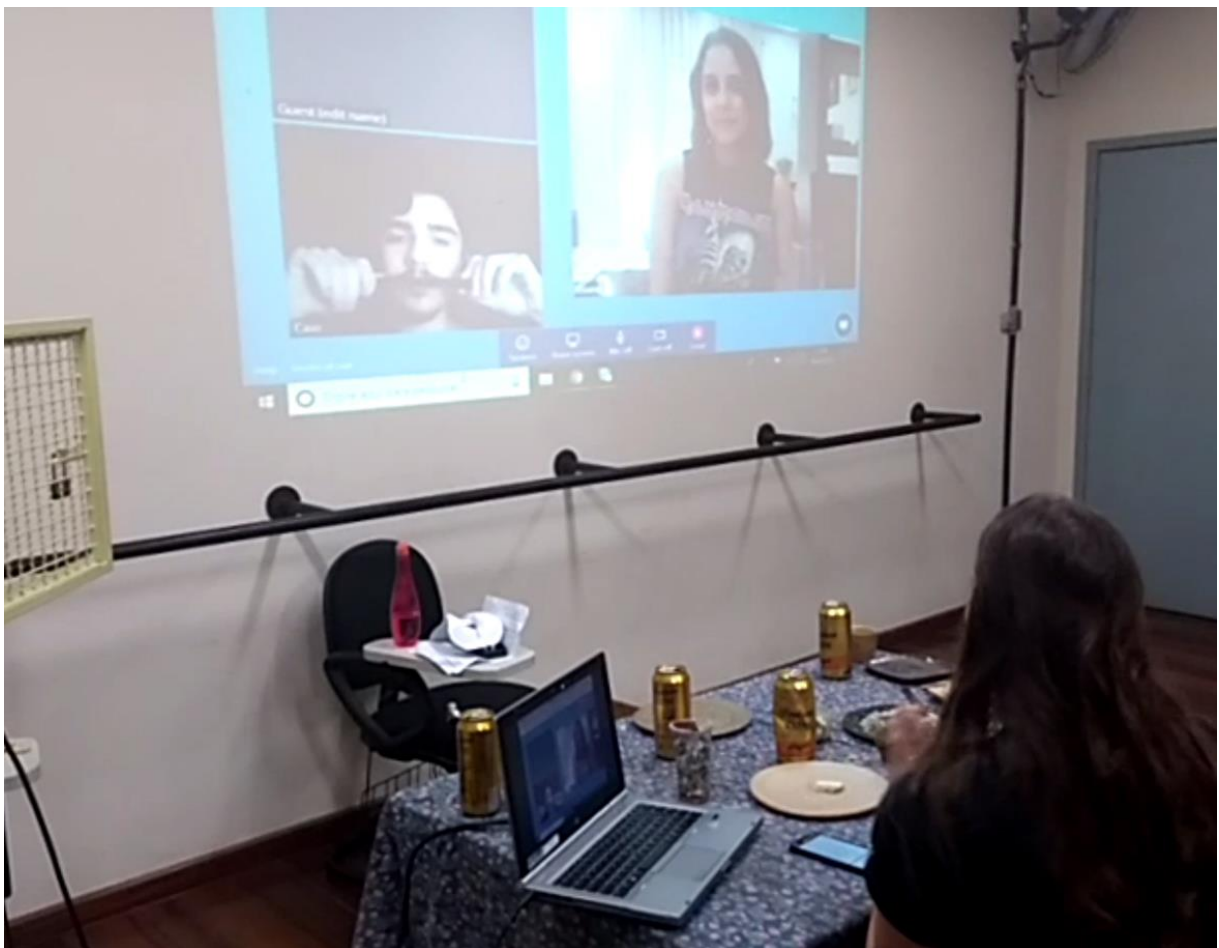


Imagem 19: Imagem captada durante a apresentação da quarta cena. Foto: Júlio Viana.

Após as apresentações, foi promovida uma análise coletivizada das cenas, visando identificar elementos teóricos e práticos concernentes à elaboração, construção e apresentação dos exercícios cênicos, relacionados ao uso das Novas Tecnologias dentro desse processo. Também objetivou-se analisar como o diálogo estabelecido entre pessoas advindas de campos de conhecimento diversos influenciou o desenvolvimento do trabalho, além de recolher impressões individuais e coletivas sobre o Laboratório referentes a elementos como: o conteúdo abarcado, a organização dos módulos temáticos, e a didática docente praticada, a fim de contribuir no processo de organização e estabelecimento dos "procedimentos de interpretação dos resultados e suas verificações" (PIMENTEL, 2008, p.17).

4. A construção de uma metodologia de ensino na contemporaneidade

Perante a constante e veloz modificação do campo relacional entre as Novas Tecnologias e a cena, torna-se complexa a definição de uma base metodológica de ensino. Nesse sentido, uma questão me envolveu durante toda a pesquisa do doutorado: Como estabelecer componentes didáticos capazes de contemplar as abrangências e particularidades nas dinâmicas da sala de aula no contexto emergente?

Embasado na pesquisa realizada, na observação de didáticas praticadas por terceiros - como Enrico Pitozzi e os profissionais convidados para os *workshops* temáticos do Laboratório¹⁰⁸ -, e nas experiências vivenciadas durante minha trajetória docente e artística, defendo a interdisciplinaridade como uma diretriz elementar na promoção e articulação de elementos necessários para a profícua construção de uma metodologia de ensino das Novas Tecnologias no âmbito da cena contemporânea.

Segundo Fazenda, Varella e Almeida, "pensar na Interdisciplinaridade é lembrar que ela é exercida na prática profissional, científica e escolar" (FAZENDA; VARELLA; ALMEIDA, 2013, p.857). Considerando essa premissa, o Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias propiciou uma experiência que abrangeu, direta ou indiretamente, as três áreas citadas pelos autores: a profissional, a científica e a do ensino.

Sobre o primeiro campo, o *profissional*, todos os participantes do Laboratório trabalham em áreas diversas - mesmo aqueles que também são alunos de cursos universitários ou técnicos. E quando são verificados os motivos que os levaram a participar do Laboratório, nota-se que grande parte dos discentes desejava utilizar os conhecimentos que seriam construídos no Laboratório em sua prática profissional. Para Maria¹⁰⁹, por exemplo, "ampliar e enriquecer a prática pedagógica de Direção de Teatro"¹¹⁰ foi uma das principais razões para se inscrever. Bruno¹¹¹, jornalista e cineasta, destacou:

Pensar as artes cênicas, pra mim, é pensar uma outra paragem: o dos palcos, onde o dramaturgo, o ator, são deuses. No cinema, como quem transborda espaços de objetos, luzes, tripés, equipe grande, no cinema, enfim, as lentes são as divindades. Juntar isso e experimentar possibilidades é o que me atrai nessa atividade do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias.¹¹²

¹⁰⁸ Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, realizado no primeiro semestre de 2018 na Universidade Federal de Minas Gerais.

¹⁰⁹ Nome fictício do(a) participante.

¹¹⁰ Informação retirada da carta de intenção enviada por Maria*, durante o período de inscrições para o Laboratório. Março de 2018.

¹¹¹ Nome fictício do(a) participante.

¹¹² Informação retirada da carta de intenção enviada por Bruno*, durante o período de inscrições para o Laboratório. Março de 2018.

Silvia¹¹³, designer e arte-educadora, defendeu a ideia de que "a tecnologia pode e deve ser usada na expansão das vozes artísticas e das possibilidades de acesso às múltiplas plataformas"¹¹⁴, e completou: "Meu interesse em participar do laboratório é, portanto, a expectativa de ampliar esses instrumentos artísticos e tecnológicos para aplicá-los nas minhas práticas vivenciais e produções coletivas"¹¹⁵. Clóvis¹¹⁶, profissional da área de Cinema de Animação, salientou que seu interesse, tanto como pesquisador quanto como trabalhador, se baseava na "proposta de uma mistura de linguagens (cinema, teatro, dança e tecnologias)"¹¹⁷. Evidentemente, não se sabe se a via interdisciplinar será efetivamente utilizada no modo de atuação profissional dos alunos do Laboratório. Mas, ao participarem de uma atividade formativa nesse molde e explicitarem seu intuito de utilizar os conhecimentos construídos em sua prática de ofício, o pensamento interdisciplinar se faz presente e, conseqüentemente, tende a reverberar em seu *modus operandi*¹¹⁸.

Sobre o segundo campo, o *científico*, o Laboratório apresenta alguns pontos que denotam o caráter interdisciplinar. Primeiramente, por estar vinculado diretamente a uma pesquisa acadêmica de doutorado e ser base referencial para problematizações fundamentais para a escrita desta tese. Além disso, diversos participantes do Laboratório atuam como pesquisadores em suas áreas de conhecimento e fizeram questão de frisar¹¹⁹ que a atividade laboratorial se conectaria direta ou indiretamente aos seus estudos, ou promoveria novas aberturas e/ou caminhos para os mesmos. João¹²⁰, por exemplo, citou que o interesse pelo Laboratório tinha, "como ponto fulcral, a pesquisa na utilização de novas tecnologias e as possibilidades de multiplicação do discurso cênico a partir da manipulação, pelo ator em cena, de dispositivos eletrônicos e remotos"¹²¹. João também ressaltou que sua participação promoveria subsídios para a continuidade da pesquisa pessoal, iniciada em 2017, quando realizou uma residência artística no Chile, através do Programa Iberescena de Criação

¹¹³ Nome fictício do(a) participante.

¹¹⁴ Informação retirada da carta de intenção enviada por Silvia*, durante o período de inscrições para o Laboratório. Março de 2018.

¹¹⁵ Idem.

¹¹⁶ Nome fictício do(a) participante.

¹¹⁷ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

¹¹⁸ Expressão que indica a maneira que determinada pessoa utiliza para trabalhar ou agir.

¹¹⁹ Informação retirada das cartas de intenção enviadas pelos participantes e/ou dos Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias.

¹²⁰ Nome fictício do(a) participante.

¹²¹ Informação retirada da carta de intenção enviada por João*, durante o período de inscrições para o Laboratório. Março de 2018.

Dramatúrgica– Fundo de Apoio às Artes Cênicas Iberoamericanas¹²². Outro participante, Lauro¹²³, aluno do curso de Licenciatura em Dança da UFMG, escreveu: “Tenho o interesse em ampliar meus conhecimentos e possibilidades corporais para o movimento e expressão. Com a experiência que tenho em Iluminação, gostaria de mesclar o corpo e tecnologias de luz no movimento”¹²⁴.

Atriz, iluminadora, musicista e técnica de som, Lourdes¹²⁵, ao se inscrever para o Laboratório, ressaltou:

Estou em pesquisa constante no que diz respeito às linguagens da Iluminação e tenho trabalhado com diferentes vertentes das artes, iluminando desde instalações a óperas. Tenho experimentado reinventar objetos luminosos e outras fontes luminosas, que não set tradicional de refletores de casas de espetáculos, assim como tenho interesse em novas tecnologias e recursos facilitadores do ofício.¹²⁶

Sobre o campo do *ensino* - terceira via possível da prática interdisciplinar, segundo Fazenda, Varella e Almeida (2013) -, destaca-se a própria atividade laboratorial, contendo um processo de ensino-aprendizagem amparado em bases interdisciplinares. Considerando que "a Interdisciplinaridade não é finalidade, ela é integração de objetos de estudo e técnicas" (FAZENDA; VARELLA; ALMEIDA, 2013, p.857), torna-se primordial analisar o processo de construção da metodologia de ensino do tema *Novas Tecnologias e a cena contemporânea*, desenvolvido com a realização do Laboratório. Para isso, destaco questões que foram fundamentais para a realização dessa construção.

4.1. As experiências pedagógicas na Itália

Realizar uma pesquisa de campo em duas universidades italianas, *Università di Bologna* e *Università IUAV di Venezia*, foi crucial para elaboração e organização da metodologia de ensino. Durante parte do ano de 2017, pude verificar, nas duas instituições, como se estruturam as propostas pedagógicas de ensino do tema das Novas Tecnologias no

¹²² Informação retirada da carta de intenção enviada por João*, durante o período de inscrições para o Laboratório. Março de 2018.

¹²³ Nome fictício do(a) participante.

¹²⁴ Informação retirada da carta de intenção enviada por Lauro*, durante o período de inscrições para o Laboratório. Março de 2018.

¹²⁵ Nome fictício do(a) participante.

¹²⁶ Informação retirada da carta de intenção enviada por Lourdes*, durante o período de inscrições para o Laboratório. Março de 2018.

campo cênico e algumas das reverberações provocadas durante e após o processo de ensino-aprendizagem.

Na *Università di Bologna*, constatei uma abordagem de cunho disciplinar sobre o tema e focada, essencialmente, no âmbito teórico. O assunto é abarcado pela disciplina *Forme della Scena Multimediale*¹²⁷, que trabalha sob uma perspectiva histórica e fenomenológica. Conforme descrito no Programa da disciplina, os conteúdos são tratados através de "aulas frontais com momentos de seminário"¹²⁸, onde os estudantes também são convidados a assistir espetáculos, "com a possibilidade de conhecer artistas e técnicos relacionados aos temas do curso"¹²⁹. Mas, mesmo ao promover atividades fora do campus universitário, o pensamento continua amparado em disciplinaridade, onde os encontros com artistas e técnicos costumam se desenvolver em formato de perguntas e respostas, sem estabelecer uma troca dialógica efetiva, ou seja, sem promover uma interlocução sobre onde e como as partes envolvidas se afetem.

Ao se observar o modelo de ensino da *Università di Bologna* como um todo, é possível verificar que a instituição possui um pensamento calcado em um historicismo secular. Os métodos e metodologias de ensino praticados ainda se amparam num pensamento disciplinar, onde os conteúdos são tratados de forma segmentada e numa abordagem prioritariamente de cunho teórico. Para Enrico Pitozzi (2017), que defende uma reformulação radical no modelo de ensino universitário no país - especialmente no ensino de Teatro -, o sistema vigente é estéril, ineficaz e ultrapassado. O pesquisador ainda radicaliza sua posição, ao afirmar:

Esse sistema está morto. Ou melhor, deve morrer. Isso deve ser uma questão ativa. É necessário que esse sistema morra. Porque é um sistema que não produz nada. Não produz cultura, não produz trabalho. Não produz nada. É somente uma máquina para manter vivas, economicamente vivas, as pessoas que, se não for assim, não serão capazes de fazer nada.¹³⁰

Em contrapartida, a *Università IUAV di Venezia* apresenta uma proposta de ensino das Novas Tecnologias calcado em práticas interdisciplinares, mesclando conteúdos teóricos e práticos do assunto: o curso *Teatro e Arti Performative*¹³¹. Pitozzi (2017) diz que, ao promover a construção de conhecimentos por vias interdisciplinares potencializa-se,

¹²⁷ Formas da cena multimídia.

¹²⁸ Lezioni frontali con momenti seminariali. Fonte: <http://www.lettereбенiculturali.unibo.it/it/corsi/insegnamenti/insegnamento/2017/392645>. Acesso em 14/07/18.

¹²⁹ con la possibilità di incontrare artisti e operatori affini agli argomenti del corso. Fonte: <http://www.lettereбенiculturali.unibo.it/it/corsi/insegnamenti/insegnamento/2017/392645>. Acesso em 14/07/18.

¹³⁰ Trecho da entrevista de Enrico Pitozzi, realizada em 29 de junho de 2017, na cidade de Bologna (ITA).

¹³¹ Teatro e Artes Performativas.

qualitativamente, a formação do aluno, além de engendrar-se uma preparação mais adequada à inserção do discente no mercado de trabalho. Segundo Pitozzi, a ideia é

construir uma escola no ponto de vista, digamos, educativo, didático, que seja transversal. E que coloque juntos as artes visuais, a arquitetura e arte multimídia com a dimensão teatral. Porque são linguagens que trabalham juntas, que sempre andam juntas e que vale a pena colocá-las unidas. É como uma ideia diversa, um modelo diverso de construção das coisas.¹³²

Outro aspecto relevante na proposta metodológica do curso em Veneza é o convívio com profissionais da área artística, promovido através de laboratórios práticos. Caldas, Holzer e Popi (2017) destacam que, "quando se pensa na arte e em sua natureza interdisciplinar, é preciso reconhecer as linguagens artísticas, em que o ato criativo envolve teorias e práticas" (CALDAS; HOLZER; POPI, 2017, p.165). E, segundo Pitozzi (2017), o trabalho desenvolvido nos laboratórios é diretamente relacionado aos conceitos abarcados nas aulas teóricas, gerando "um aprofundamento teórico do trabalho prático assim como o trabalho prático gera um aprofundamento do trabalho teórico"¹³³.

4.2. Ferramentas para a prática docente: diálogos híbridos

A utilização de Novas Tecnologias no Teatro pressupõe um entrecruzamento de campos, uma relação dialógica entre áreas distintas - como a Ciência da Computação, a Cenografia, a Iluminação, o Cinema. Muitas vezes, a inespecificidade quanto às possibilidades de afetação sobre as partes, direta ou indiretamente envolvidas nesse processo, impossibilita a análise do fenômeno sob um único ponto de vista, sob um só olhar, uma só via. Mello (2010), ao dissertar sobre as poéticas produzidas com a inserção das Novas Tecnologias na contemporaneidade, ressalta "a vigência de condutas de caráter mais inespecífico no que tange a suas interlocuções entre múltiplos circuitos, linguagens e campos criativos" (MELLO, 2010, p.117). Monteiro (2016) também aborda o tema, salientando que "relacionar a arte inespecífica à arte multimídia, leva-nos a pensar a prática contemporânea artística como uma prática em trânsito ou como arte inespecífica." (MONTEIRO, 2016, p.39). Justamente por se tratar de um campo de análise transitório e inespecífico, que a soma de experiências e de formas de perceber o fenômeno se faz necessária. A problematização provocada pelo contraste de impressões, amparadas em linhas de pensamento diversas - como a tecnicista, a filosófica,

¹³² Trecho da entrevista de Enrico Pitozzi, realizada em 29 de junho de 2017, na cidade de Bologna (ITA).

¹³³ Idem.

a estética, a política, a social -, promove um campo profícuo para a análise e entendimento do tema.

Dessa forma, uma metodologia de ensino amparada em um pensamento interdisciplinar propicia uma experiência formativa que ultrapassa a construção de conhecimentos vinculados aos conteúdos temáticos, abarcados em sala de aula. O campo das Novas Tecnologias é um elemento altamente relevante para compreendermos a sociedade contemporânea, já que vivemos em uma época em que as Novas Tecnologias possuem um destacado impacto simbólico nas trocas e mediações sociais atuais, onde verifica-se, por exemplo, o frequente uso de aplicativos de comunicação remota e redes sociais. Assim, ao tratar do assunto no âmbito cênico, também são promovidas reflexões que se conectam a outras esferas, a outros campos. Bruno¹³⁴, aluno do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, ao analisar o *workshop* de Sonorização, escreveu: "Fundamental entender as relações do som no cotidiano da vida, para além do cotidiano do trabalho"¹³⁵. Dirce¹³⁶, outra aluna da atividade formativa, ao ser questionada se a participação no Laboratório contribuiu para sua atuação profissional e/ou possíveis projetos futuros, respondeu:

Ainda não sei ao certo de que forma, mas o contato com as pessoas e com os temas trouxeram novos pensamentos e possibilidades no como, porque e pra que fazer - seja o que for. É sempre bom ver outros olhares e ouvir ideias que não as nossas, principalmente sobre um tema em comum. Isso tudo foi e será absorvido por mim e, mesmo que indiretamente, será utilizado nos meus próximos trabalhos e projetos¹³⁷.

Ao averiguar os depoimentos, nota-se que ambos apresentam elementos ligados a universos extraescolares, onde os discentes promovem reflexões com elementos ligados à esfera íntima - como a incerteza destacada no início da declaração de Dirce. Isso demonstra que a construção de conhecimentos, promovida pela participação no Laboratório, ultrapassa a esfera da relação entre as Novas Tecnologia e a criação cênica.

Outro aspecto relevante a ser considerado numa construção metodológica sobre o tema é a abertura para remanejamentos do plano de ensino previsto. Alterar a forma de abordar temas específicos, caso a maneira conjecturada não alcance a recepção esperada, abandonar conteúdos programados e/ou inserir novos, e estar disponível para o diálogo

¹³⁴ Nome fictício do(a) participante.

¹³⁵ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

¹³⁶ Nome fictício do(a) participante.

¹³⁷ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

plurilateral como via fundamental no processo de construção de conhecimentos são elementos fundamentais nesse processo.

Durante a ministração do Laboratório, diversas vezes ações previstas no planejamento da aula tiveram que ser modificadas, ao observar-se que determinados conteúdos ou propostas de atividades não contemplariam - ou contemplariam com menor proficiência - os objetivos almejados para aquela aula. Para a última atividade prática, por exemplo, planejava-se que o exercício fosse realizado em grupos, intuindo promover um diálogo, com o máximo de hibridez possível, no processo de construção da proposta. Mas, ao ser apresentado esse critério para a turma, Lourdes¹³⁸ ponderou a possibilidade da atividade ser realizada em duplas ou individualmente. Segundo a discente, o motivo seria a falta de horários disponíveis, durante o período anterior à apresentação, para participar de encontros presenciais com os integrantes do grupo. Além disso, a aluna ressaltou sua predileção por desenvolver a atividade individualmente, alegando que "ficaria mais confortável"¹³⁹. Assim, pensando nos elementos *objetividade e pertinência* metodológicas (PIMENTEL, 2008), reconsiderarei o critério previsto no planejamento, assumindo a proposta dada pela aluna. Segundo Pimentel (2008), o envolvimento dos alunos é um dos elementos a serem considerados na avaliação de uma proposta metodológica, "tanto em relação à participação efetiva dos alunos nas atividades propostas pelo(a) professor(a), quanto em relação a propostas que os próprios alunos façam para enriquecer a construção de conhecimentos". (PIMENTEL, 2008, p.17).

Nesse sentido, promover uma atividade em que todos os alunos pudessem se sentir envolvidos e motivados passou a ser elemento de prioridade na situação citada. Ademais, a mudança na forma de organização dos grupos de trabalho não prejudicaria, efetivamente, outro critério básico para avaliação da metodologia: o grau de satisfação pretendido com os objetivos propostos (PIMENTEL, 2018).

Construir uma metodologia de ensino sob a luz da interdisciplinaridade pressupõe o elemento da *diversidade* presente em vários aspectos, como na composição de perfis do público alvo, na escolha pluralizada dos referenciais bibliográficos a serem utilizados, ou nas diferentes formas de interlocução entre o(a) docente e os indivíduos que integram o corpo discente.

Sobre a esfera relacional, constantemente, devem ser promovidos diálogos horizontais, despidos de uma hierarquização que pode, muitas vezes, ser prejudicial ao

¹³⁸ Nome fictício do(a) participante.

¹³⁹ Informação proferida por Lourdes* durante a aula do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias na Escola de Belas Artes da UFMG, em 11 de maio de 2018.

processo de construção de conhecimentos. A interlocução horizontalizada, ou seja, estruturada a partir da soma de pensamentos diversos advindos de uma coletivização é, "ao mesmo tempo, uma maneira de reconhecer as limitações dos campos disciplinares e uma forma de buscar um conhecimento que só pode ser produzido a partir da articulação" (PÁTARO; BOVO, 2012, p.59).

Para o Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, a característica da *diversidade* foi acentuada no perfil do corpo discente. Um dos critérios estabelecidos para a formação da turma foi constituir um grupo de alunos de características híbridas, da formação à área de atuação profissional, passando pelos elementos motivadores destacados na carta de intenção. Dessa forma, não só as análises promovidas durante o Laboratório continham a *diversidade de pensamentos* como elemento básico, como também a prática didática docente demandava uma abordagem pluralizada sobre os conteúdos tratados. Ao abarcar componentes pertencentes a algum campo específico de conhecimento, era necessário considerar que parte da turma não teria - ou teria pouco - conhecimento sobre a área. Assim, era comum que elementos tratados em sala de aula promovessem reflexões que variavam de teor: de apontamentos e questionamentos mais complexos aos mais básicos. Segundo Thiesen (2008), "a superação dos limites que encontramos na produção do conhecimento e nos processos pedagógicos e de socialização exige que sejam rompidas as relações sociais que estão na base desses limites" (THIESEN, 2008, p.549). No caso do Laboratório, a variabilidade de capacidade cognitiva dos participantes, no que tangia ao conhecimento e reconhecimento dos conteúdos abarcados, promoveu rupturas significativas das diferenças socioculturais existentes entre os alunos. Foi preciso que os participantes compreendessem e assimilassem as possíveis discrepâncias na construção cognitiva dos temas abarcados. Hugo¹⁴⁰, ao promover uma análise sobre o perfil híbrido da turma, ressalta:

Ao mesmo tempo que contribui para as discussões se tornarem potentes, dificulta no momento da criação dos exercícios práticos por se tratar de pessoas com formações diferentes e necessidades diversas nas criações artísticas. Esse atrito pode ser muito positivo se os alunos tiverem consciência (...)¹⁴¹

Dirce¹⁴², ao dissertar sobre o mesmo assunto, assinalou que o perfil híbrido da turma contribuiu para um bom desenvolvimento das atividades do laboratório e completou: "Quanto

¹⁴⁰ Nome fictício do(a) participante.

¹⁴¹ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

¹⁴² Nome fictício do(a) participante.

maior a diversidade de áreas e visões de um ponto, mais ricas as experiências e discussões"¹⁴³. Para João¹⁴⁴, "a junção de experiências e olhares diferentes sempre é enriquecedor para qualquer projeto e ideia. E isso ficou claro nos trabalhos práticos que realizei em sala de aula"¹⁴⁵.

Durante todo o desenvolvimento do Laboratório, considerar que os discentes, dependendo do seu grau de intimidade com os conteúdos, passariam por momentos de maior facilidade ou maior dificuldade no processo de construção do conhecimento foi um ponto fundamental para estruturar a prática docente.

4.3. Reverberações da prática interdisciplinar na proposta metodológica

Conforme já citado, o Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias foi finalizado com uma proposta de cunho prático, que culminou na criação de quatro exercícios cênicos. Assim, destaco as reverberações provocadas pela prática interdisciplinar na realização da atividade.

1º. exercício cênico

Ao problematizar o elemento da *presença*, foi desenvolvido um trabalho amparado na relação entre Cinema e Teatro, utilizando recursos audiovisuais em cena, como projeção de vídeos. Composto por profissionais da área de Cinema, Jornalismo, Teatro, Design e Artes Plásticas, promoveu-se um perfil de grupo bastante diverso. Durante a análise compartilhada do exercício¹⁴⁶, contatou-se que a proposta foi discutida e problematizada coletivamente, a partir de uma ideia colocada por Bruno¹⁴⁷, cineasta e jornalista. A apresentação cênica foi estruturada utilizando ferramentas de âmbito conceitual e prático, advindas da área do Cinema, onde construiu-se uma dramaturgia amparada no uso de equipamentos da área: filmadora digital, projetor de vídeo e fones para captação de áudio. O exercício promoveu um diálogo entre o Cinema e o Teatro, a partir da complexificação do elemento *palco*, numa

¹⁴³ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

¹⁴⁴ Nome fictício do(a) participante.

¹⁴⁵ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

¹⁴⁶ Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, realizado na Escola de Belas Artes da UFMG, em 18 de maio de 2018. Informação verbal.

¹⁴⁷ Nome fictício do(a) participante.

perspectiva física e simbólica: foram projetados depoimentos gravados de artistas e intelectuais sobre o tema, dialogando com a imagem da atriz, física e virtualmente, presente em cena. A *presença cênica* foi problematizada com a utilização de ferramentas tecnológicas do campo cinematográfico, concebendo a encenação a partir de uma perspectiva advinda deste campo. Ou seja: o Teatro sendo pensado e praticado a partir de outra área de conhecimento.

2º. exercício cênico

Composto por participantes advindos de áreas distintas - Teatro, Dança e Cinema de Animação -, o grupo apresentou, originalmente, diversas propostas para realização da atividade. Sofia¹⁴⁸ propôs que se trabalhasse com o tema da *vizinhança*, onde seriam explorados elementos como janelas, frestas e paredes mediando o contato interpessoal. Lauro¹⁴⁹ sugeriu que se trabalhasse com o elemento da "casualidade"¹⁵⁰, onde cada um elaboraria a sua proposta criativa, separadamente, e as mesmas seriam colocadas juntas no mesmo espaço, posteriormente. O grupo, então, trabalharia para estabelecer sentido dramático na junção das propostas diversas, a partir "das relações estabelecidas na cena"¹⁵¹. Lauro, ao dissertar sobre o processo de trabalho, promoveu uma reflexão calcada em interdisciplinaridade: "Como construir a ideia, trazendo a peculiaridade de cada um, pra dialogar no trabalho inteiro?"¹⁵². Segundo Bovo (2004), "a interdisciplinaridade perpassa todos os elementos do conhecimento pressupondo a integração entre eles (...) marcada, ainda, por um movimento ininterrupto, criando ou recriando outros pontos para a discussão" (BOVO, 2004, p.3). Lauro, ao finalizar sua análise sobre a cena, apresentou um pensamento condizente com o de Bovo: "Não sei é a ideia que contempla mais o grupo. Mas dialoga. Dialoga bastante. Nos representamos bastante com essa ideia"¹⁵³.

Outro ponto relevante a ser destacado foi o comportamento de Clóvis¹⁵⁴ durante a apresentação do trabalho. Como ressaltado pelo próprio aluno¹⁵⁵, sempre foi acostumado a

¹⁴⁸ Nome fictício do(a) participante.

¹⁴⁹ Nome fictício do(a) participante.

¹⁵⁰ Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, realizado na Escola de Belas Artes da UFMG, em 18 de maio de 2018. Informação verbal.

¹⁵¹ Idem.

¹⁵² Idem.

¹⁵³ Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, realizado na Escola de Belas Artes da UFMG, em 18 de maio de 2018. Informação verbal.

¹⁵⁴ Nome fictício do(a) participante.

¹⁵⁵ Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, realizado na Escola de Belas Artes da UFMG, em 11 de maio de 2018. Informação verbal.

trabalhar de forma planejada e calculada, estabelecendo metas cronológicas para realização de tarefas e agindo de forma prática e direta na tomada de decisões. Apesar de haver verbalizado, durante o período do Laboratório, sua dificuldade em lidar com ações de cunho improvisacional e propostas levantadas posteriormente a situações que já haviam sido definidas como resolvidas pelo grupo, o participante apresentou uma mudança comportamental no momento da apresentação. Clóvis agiu de forma improvisada - uma ação comum na prática teatral -, derrubando, manualmente, um objeto que não havia caído com o uso do aparato técnico previsto. Sua atitude apresentou características híbridas, tanto de cunho tecnicista, ao resolver o problema técnico apresentado, quanto de cunho poético, ao promover uma ação que se inseriu, poeticamente, na dramaturgia da cena.

Destaco a importância da sonoridade no contexto cênico. Apesar de não ser a área de atuação e/ou formação dos componentes do grupo, a *sonorização* foi o elemento responsável pela amarração dramática, delimitando as ações dos objetos/personagens através da emissão de gravações de áudio digitalizadas, organizadas pela sala, de forma polifônica. O tema da *polifonia* foi tratado tanto no *workshop* temático Sonorização, ministrado por Pedro Durães, quanto em conteúdos abarcados em minhas aulas - especialmente ao contextualizar dois espetáculos cênicos que dirigi, *Uma Tartaruga chamada Dostoievsky* (2010) e *A Brincadeira* (2015).

3º. exercício cênico

Concebido e apresentado por Rita¹⁵⁶, aluna de um curso técnico em Arte Dramática, o trabalho lançou mão de vídeos exibidos nas telas de celulares do público, provendo um diálogo de caráter híbrido - os espectadores acessaram arquivos distintos em seus aparelhos - com a sequência de ações físicas executadas pela atriz/*performer*. Segundo Rita, o objetivo da proposta era complexificar a relação entre a cena e o espectador, estabelecendo múltiplas leituras sobre o trabalho apresentado. Dessa forma, utilizar as recepções diversas para "potencializar a imagem e seu significado, (...) o significado do movimento, o significado da luz, enfim, de várias coisas."¹⁵⁷ Nesse sentido, a proposição da aluna compactua com o pensamento de Fazenda (2011), no qual a autora aponta a

¹⁵⁶ Nome fictício do(a) participante.

¹⁵⁷ Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, realizado na Escola de Belas Artes da UFMG, em 18 de maio de 2018. Informação verbal.

interdisciplinaridade como "uma forma de compreender e modificar o mundo, pelo fato de a realidade do mundo ser múltipla e não una" (FAZENDA, 2011, p.88).

Lauro¹⁵⁸, ao analisar o trabalho apresentado, promoveu uma analogia com o componente da *aleatoriedade*¹⁵⁹, nas criações de John Cage (1912-1992), onde a "proposta era trabalhar com uma arte nascida do acaso, da indeterminação, excluindo a personalidade do artista, ao invés de uma arte criada pela imaginação e pelos desejos do artista" (CUNHA; CORRÊA, 2013, p.4065). Sofia¹⁶⁰ suscitou a ideia de utilizar *Realidade Aumentada* - tecnologia computacional que permite interação de elementos do ambiente real com outros elementos do ambiente virtual, em tempo real - numa possível reestruturação do exercício cênico apresentado. A proposta, conforme ressaltado pela própria Sofia, foi pensada a partir do resgate de um tópico problematizado no *workshop* Virtualização, ministrado por Tony Lopes.

4º. exercício cênico

Com teor autobiográfico, Glória¹⁶¹ construiu um trabalho cênico de caráter performático, envolvendo seus dois irmãos. Mediados por um *software* de videoconferência, os três desenvolveram um jogo dialógico híbrido, constituído de elementos reais e fictícios no desenvolvimento dramaturgico da proposta.

Como os irmãos de Glória não atuam e nem possuem formação na área artística, o acontecimento cênico, promovido com o diálogo virtual, apresenta a interdisciplinaridade como ponto crucial para sua efetivação. Em outras palavras, dois dos integrantes da proposta cênica desempenharam a função de ator/atriz, utilizando habilidades não construídas no campo do Teatro.

Com uma atmosfera intimista, onde o público presente foi integrado na proposta cênica - participando, ativamente, do lanche presencial e virtual promovido pelos atores -, o exercício teve uma ótima recepção por parte dos alunos do Laboratório, promovendo reflexões importantes acerca de elementos como virtualidade, presença e diálogo entre mídias. Segundo Fazenda, Varella e Almeida (2013), para se promover a interdisciplinaridade em sala de aula, são necessários "projetos que mexam com a sensibilidade, que acionem canais de

¹⁵⁸ Nome fictício do(a) participante.

¹⁵⁹ Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, realizado na Escola de Belas Artes da UFMG, em 18 de maio de 2018. Informação verbal.

¹⁶⁰ Nome fictício do(a) participante.

¹⁶¹ Nome fictício do(a) participante.

sensibilização (...). A sala de aula é essa oportunidade de manifestação conjunta, de aprimoramento, é a vida respeitada, as histórias de vida manifestadas" (FAZENDA; VARELLA; ALMEIDA, 2013, p.859). Ao vislumbrar os conteúdos abarcados e as reverberações provocadas no público presente, atesta-se que o exercício apresenta as características ressaltadas e defendidas pelos autores.

4.4. Por uma proposta de metodologia de ensino

A partir de estudos desenvolvidos junto ao Programa de Pós-Graduação da Escola de Belas Artes da UFMG, do intercâmbio institucional realizado na Università di Bologna e Università IUAV di Venezia, da análise de processos didático-metodológicos vivenciados em minha trajetória docente e da experiência laboratorial promovida no primeiro semestre de 2018, foi construída uma metodologia de ensino das Novas Tecnologias no contexto da cena contemporânea.

A proposta surge com o objetivo de fomentar a reflexão sobre a inserção das Novas Tecnologias na criação cênica contemporânea e promover a construção de habilidades teóricas e práticas, envolvendo o uso de ferramentas tecnológicas concernentes ao tema.

Por se tratar de uma área lacunar no campo de ensino universitário brasileiro, onde grande parte das instituições não contemplam o assunto - ou contemplam de maneira restrita -, promover uma metodologia de ensino, amparado em bases interdisciplinares, apresenta-se relevante e necessário no cenário formativo contemporâneo. Considero fundamental contrastar pensamentos distintos na abordagem dos conteúdos, conduzir o processo de ensino em consonância com a diversidade de perfis presentes no corpo discente e promover ações práticas, de cunho investigatório e experiencial, que problematizem conteúdos abarcados nas aulas teóricas. Em consonância com o pensamento de Lucia Pimentel (2008), também parto do princípio de que é preciso estabelecer rupturas metodológicas para promover o progresso dos conhecimentos e os saltos significativos do saber (PIMENTEL, 2008).

A defesa propositiva da metodologia construída corrobora com o pensamento dilatado e contextual do ensino nessa modalidade, onde o caráter de experimentação e o diálogo entre multiáreas se apresentam como demandas significativas. Instituir uma prática pedagógica que trata as Novas Tecnologias no campo cênico, a partir da soma de conceitualizações, práticas e percepções, de caráter híbrido, tanto no âmbito discente quanto docente, torna-se muito relevante. Essa relevância é evidenciada na medida em que o processo

de ensino-aprendizagem promove uma problematização de diversos aspectos da realidade política e sociocultural contemporânea, onde a diversidade de pensamentos e a pluralidade de informações são tônicas presentes em diversas esferas da sociedade.

Ao apresentar e complexificar o processo e os resultados alcançados com o Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias, reforça-se a necessidade de reestruturações substanciais no tratamento do tema em seu caráter pedagógico de ensino. Para Larrosa (2015), vivemos em uma época onde a maioria dos aparatos educacionais "funcionam cada vez mais no sentido de tornar impossível que alguma coisa nos aconteça" (LARROSA, 2015, p.22). Dessa forma, promover ações calcadas no caráter da experiência - onde estabelecer perguntas sobrepõe a necessidade de respostas, onde a relação de convívio se funda como premissa e o risco é uma premissa nas bases exploratórias - se torna um elemento fundamental no processo de ensino-aprendizagem contemporâneo.

A experiência é algo que (nos)acontece e que às vezes treme, ou vibra, algo que nos faz pensar, algo que nos faz sofrer ou gozar, algo que luta pela expressão, e que às vezes, algumas vezes, quando cai em mãos de alguém capaz de dar forma a esse tremor, então, somente então, se converte em canto. (LARROSA, 2015, p.10)

Outro aspecto a se destacar é que a metodologia de ensino apresentada opera em três instâncias, fundamentais para o entendimento da inserção das Novas Tecnologias no âmbito cênico-pedagógico:

1) Instância operacional:

Ao promover a construção de habilidades que facilitem a operacionalização de ferramentas tecnológicas e sua inserção no meio em que atuam os agentes participantes;

2) Instância simbólica:

Por se tratar de uma atividade formativa de caráter interdisciplinar, o processo passa a ser partilhado, colocando os participantes em convívio problematizado, onde são promovidos atravessamentos mútuos entre os indivíduos, no processo de construção de conhecimentos.

3) Instância artístico-poética:

Ao estabelecer ações, de cunho teórico e prático, que promovem a complexificação da inserção das Novas Tecnologias na cena contemporânea, em sua esfera poética, possibilitando novas abordagens conceituais no âmbito estético.

Além disso, ao instituir problematizações acerca das Novas Tecnologias e a cena contemporânea, a metodologia de ensino promove uma reelaboração da topografia artística

nessa área, o que contribui na instauração ou na continuidade de pesquisas e trabalhos relacionados ao tema que, além de instrumento, passa a se tornar, também, um fundamento das práticas sociais, coletivas, simbólicas e artísticas vivenciadas na contemporaneidade.

Considerações finais

Após analisar o percurso investigativo e suas reverberações, considero que os objetivos iniciais almejados para o desenvolvimento deste estudo alcançaram resultados satisfatórios, apresentando componentes relevantes para a contribuição em pesquisas direta ou indiretamente relacionadas ao eixo temático analisado e em práticas criativas.

A realização do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias estabeleceu um ambiente profícuo tanto para a construção de conhecimentos teórico e práticos quanto para a investigação do assunto, promovendo múltiplas complexificações pelo uso de uma abordagem de cunho interdisciplinar.

Na análise dos Questionários de avaliação¹⁶² da prática laboratorial, são apresentados dados que demonstram a efetividade da metodologia construída para que fosse alcançada sua meta.

No item 4, onde se aborda a questão sobre a importância do perfil híbrido dos integrantes do Laboratório, 93% dos alunos respondeu que o caráter diversificado do corpo discente contribuiu para um bom desenvolvimento das atividades do laboratório e somente 7% concluiu que a característica citada não influenciou o desenvolvimento das atividades do laboratório. Esse dado ressalta a importância de se promover diálogos híbridos advindos de pensamentos diversos sobre os temas trabalhados em sala de aula.

No item 5, foi proposto que fosse apontado se o Laboratório cumpriu ou não a expectativa do aluno. Dessa forma, 72% ressaltaram que a expectativa foi cumprida, 14% afirmaram que foi cumprida parcialmente, 7% atestaram que a expectativa foi superada e 7% destacaram que não foi cumprida.

Mesmo com a existência de múltiplas expectativas - fator inerente a um processo seletivo que privilegiou percepções e objetivos individuais diversos frente à atividade, na composição do corpo discente -, o alto índice de expectativas cumpridas demonstra que a metodologia de ensino alcançou resultados satisfatórios junto aos alunos.

No item 6, onde é questionado se a participação na atividade laboratorial contribuiu ou não para a prática profissional do discente ou para possíveis realização de projetos futuros, 79% dos alunos afirmaram que sim, 14% manifestaram não ter ainda uma resposta sobre a questão e 7% dos mesmos afirmaram não ter contribuído.

¹⁶² SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

Esse dado demonstra que a atividade atingiu esferas além do ambiente escolar, promovendo reverberações na prática profissional dos participantes do Laboratório. Este indicador atesta que o processo de ensino-aprendizagem promoveu diálogos não só interdisciplinares, como também transversais e transdisciplinares, considerando que os participantes da atividade trabalham em diversas áreas, como: Design Gráfico, Cinema de Animação, Jornalismo, Cinema, Artes Plásticas, Música, Tecnologia da Informação e Dança. Ou seja, problematizações ocorridas em sala de aula envolvendo elementos pertencentes a áreas distintas dos campos de atuação do aluno estabeleceram pontos concretos para a prática profissional.

No item 9, foi perguntado se o aluno teria interesse em continuar pesquisando o tema das Novas Tecnologias no Teatro, caso fosse criado um grupo de pesquisa. Dentre as respostas, 71% assinalaram *sim* e 29% assinalaram *talvez*. Nenhum aluno respondeu *não*.

Como a grande maioria afirmou o interesse e a outra parte ressaltou a possibilidade de continuar investigando o tema, com destaque para o fato de que nenhum dos participantes se posicionou negativamente à hipótese, evidencia-se que o caráter investigativo da atividade de ensino se mostra potente e instigante.

Os elementos que se mostraram problemáticos durante a realização da pesquisa ou que não contemplaram parcialmente a efetividade prevista também devem ser apontados nessas considerações finais.

Ao serem instigados a promover críticas sobre a atividade pedagógica realizada e sugestões para uma possível reformulação do Laboratório, foram suscitados pontos¹⁶³ interessantes e de cunhos diversos - desde a sugestão de visitas a bastidores de espetáculos cênicos à uma desaprovação acerca da didática docente, onde foi apontada uma possível incapacidade pessoal de lecionar conteúdos como sendo a razão para convidar outros profissionais para a ministração dos *workshops* temáticos. Este dado pode também ser lido como um posicionamento natural dos alunos perante propostas de construção de saberes coletivos em que o conhecimento é mediado e não transmitido, um dos preceitos interdisciplinares propostos.

A maioria dos alunos ressaltou o aumento de carga horária como componente importante para uma melhor efetivação das propostas pedagógicas, especialmente as de cunho prático, onde foram levantadas propostas como: a *prática criativa continuada*, onde o mesmo

¹⁶³ SARAIVA, Júlio. Questionários de Avaliação do laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias. Belo Horizonte, 2018. (Texto digitado).

elemento seria foco nas atividades práticas envolvendo áreas distintas; aumento de encontros semanais, onde se pudesse retrabalhar as propostas práticas desenvolvidas, a partir dos *feedbacks* sobre as mesmas.

Analisando as considerações dos participantes, verifico que tanto a carga horária quanto a organização das atividades práticas teriam que ser reajustadas, contemplando, inclusive, algumas das sugestões colocadas - como a prática de retrabalhar as criações desenvolvidas.

Por fim, destaco a reverberação causada em minha carreira acadêmica e profissional, ao ser aprovado no concurso público para docente do Magistério Superior da Universidade Federal do Sul da Bahia na área de Iluminação e Novas Tecnologias aplicadas ao corpo e à cena, concomitantemente à etapa final de escrita da tese.

A Instituição apresenta uma proposta pedagógica amparada na diversidade e interdisciplinaridade onde a construção e o compartilhamento de conhecimentos, saberes e práticas são elementos de destaque em seus documentos de fundação¹⁶⁴. Além disso, no Plano de Trabalho apresentado para a Universidade, foi incluída uma ação diretamente relacionada ao âmbito da pesquisa doutoral: a ministração da disciplina *Teatro, Dança e Novas Tecnologias*, onde serão abarcados estudos teóricos e atividades práticas com a utilização de Novas Tecnologias em processos criativos cênicos. Ademais, a atividade contará com a participação de profissionais e artistas convidados das áreas de Iluminação, Vídeo e Tecnologia da Informação, em três workshops temáticos - o que já demonstra alguns desdobramentos da experiência vivenciada no processo de pesquisa e escrita desta tese.

¹⁶⁴ Fonte: <https://ufsb.edu.br/wp-content/uploads/2015/06/Carta-e-Estatuto.pdf>. Acesso em 26 de julho de 2018.

Referências

ALMEIDA, Karina. Possibilidades de composição em dança através do diálogo com outras artes. In **Anais dos Seminários de Pesquisa do PPGADC**, 2013.

ALMEIDA, Marco Aurélio P.. A Encenação do Teatro Pós-Dramático in Terra Brasilis. In **O Pós-dramático: um conceito operativo?**/ J. Guinsburg e Sílvia Fernandes, (orgs). – São Paulo: Perspectiva, 2010.

ARANTES, P. **Arte e Mídia: Perspectiva da Estética Digital**. Editora do SENAC, São Paulo, 2005.

ARAÚJO, Antônio. **A Gênese da Vertigem: o processo de criação de O Paraíso Perdido**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2011.

ARAÚJO, Antônio. **Trilogia Bíblica - Teatro da Vertigem**. São Paulo: Publifolha, 2002.

BARSOTTI, Anna; TITOMANLIO, Carlo. (org). **Teatro e media**. Pisa: Ghezzeno, 2012.

BAUCHARD, Franck. Esthétiques de la mutation au théâtre. In CORVIN Michel; ANCEL, Franck. **Autour de Jacques Polieri - scenographie e technologie**. Paris: Bibliothèque National de France, 2004.

BERNSTEIN, Ana. Performance, tecnologia e presença: The Builders Association. **Sala Preta**, v. 17, n. 1, 2017, p. 409-428.

BERTON, Paulo R.; MUNIZ, Mariana L.; NUNES, Alexandre S. Estudos das Ausências nas Artes da Cena. In **OuvirOUver: Revista dos Programas de Pós-Graduação do Instituto de Artes da UFU**. V. 13, n. 1. Uberlândia, 2017.

BIANCHETTI, Lucídio; MAGALHÃES, António M. Declaração de Bolonha e internacionalização da educação superior: protagonismo dos reitores e autonomia universitária em questão. In **Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior**, v. 20, n. 1, 2015.

BONFANTI, Guilherme. A luz no Teatro da Vertigem: processo de criação e pedagogia. In **Sala Preta**, v. 15, n. 2, 2015, p.10-21.

BONFANTI, Guilherme. Relato de uma experiência: luz em processo. Revista **A[L]BERTO** 1, São Paulo, 2012, p.110-121.

BONFITTO, Matteo. **O ator compositor**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

BORGDORFF, H. **The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia**. Leiden: Leiden University Press, 2012.

BOVO, Marcos Clair. Interdisciplinaridade e transversalidade como dimensões da ação pedagógica. **Revista Urutágua**, v. 7, 2004, p.1-12.

BRANDI, Mirella. A linguagem autônoma da luz como arte performativa: a alteração perceptiva através da luz e seu conteúdo narrativo. In **Sala Preta**, São Paulo, v. 15, n. 2, 2015.

BRÁS, Rui Manuel. O exílio (ant) agônico: a relação com o outro nos filmes de exílio de Andrei Tarkovsky. In **Atas do IV Encontro Anual da AIM**, 2015, p.447-458.

CALDAS, Felipe Rodrigo; HOLZER, Denise Cristina; POPI, Janice Aparecida. A Interdisciplinaridade em Arte - Desafios em Sala de Aula. **Revista NUPEART**, v. 17, 2017.

CAMARGO, Roberto Gill. **Função estética da luz**. Rio de Janeiro: TCM-comunicação, 2000.

CARISSIMI, A. Virtualização: Princípios Básicos e Aplicações. In **Anais da ERAD 2009**. Caxias do Sul: SBC, 2009.

CARLSON, Marvin. **Teorias do Teatro**: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

CERQUEIRA, Daniel. O professor artista na universidade brasileira : questões e desafios. In **Música em Perspectiva**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Música da UFPR – v. 9, n. 1 (jun. 2016) – Curitiba (PR) : DeArtes.

COHEN, Renato. Rito, tecnologia e novas mediações na cena contemporânea brasileira. In **Sala Preta**, São Paulo, v. 3, 2003, p.117-124.

COSTA, José da. Teatro contemporâneo: presença dividida e sentido em deriva. In **Sala Preta**, São Paulo, v. 4, n. 4, 2004, p.53-65.

CUNHA, Ester; CÔRREA, Patrícia L. A. Arte e Vida - Um estudo a partir da obra de John Cage. In **Anais do 22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, 2013.

D'ARIENZO, Grazia. Interferenze. Il progetto mald'è tra scena e video. **Antropologia e Teatro. Rivista di Studi**, v. 5, n. 5, 2014.

DAVINI, Silvia. A pesquisa em teatro: a questão da palavra e da voz. In TELLES, Narciso (Org.). **Pesquisa em Artes Cênicas**: textos e temas. Rio de Janeiro: E-papers, 2012. p.69-110.

DE BULHÕES-CARVALHO, Ana Maria. LONGE É UM LUGAR QUE NÃO EXISTE- Discussão de portas abertas entre (novo) teatro e (novas) tecnologias. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, v. 2, n. 1, 2011.

DE MARINIS, Marco. Bologna, Itália, 23 jun. 2017. 1 arquivo de áudio digital. Entrevista concedida a Júlio César Viana Saraiva.

DE MARINIS, Marco. **Semiotica del teatro**. L'analisi testuale dello spettacolo. Milano, Bompiani, 1982.

DIXON, Steve. **Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.** Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.

DOMINGUES, Diana . A Humanização das Tecnologias pela Arte. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias.** São Paulo: Editora UNESP, 2003, p.15-30.

DOMINGUES, Ivan. Multi, Inter e Transdisciplinaridade - onde estamos e para onde vamos?. **Pesquisa em Educação Ambiental**, v. 7, n. 2, 2013, p. 11-26.

DUARTE, Fernanda Carolina Armando. Os desafios da performance na contemporaneidade: a ciência e a tecnologia enquanto elementos do espaço. **DATJournal Design Art and Technology**, v. 3, n. 1, 2018, p.65-79.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. Interdisciplinaridade: didática e prática de ensino. **Revista interdisciplinaridade**, v. 6, 2015, p.9-17.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro - efetividade ou ideologia.** 6ª ed.,São Paulo: Edições Loyola, 2011.

FAZENDA, Ivani C. A.; VARELLA, Ana Maria R. S.; DE OLIVEIRA, Telma T. A. Interdisciplinaridade: Tempo, Espaços, Proposições. **Revista e-Curriculum**, v. 11, n. 3, 2013, p.847-862.

FERLA, La Jorge. **Artes y medios audiovisuales: un estado de situación /** compilado por Jorge La Ferla. 1 ed. Buenos Aires: Aurelia Rivera: Nueva Libreria, 2007.

FERNANDES, Silvia. **Teatralidades contemporâneas.** São Paulo: Perspectiva, 2010.

FERRACINI, Renato. A Presença não é um Atributo do Ator. **Linguagem, Sociedade, Políticas**, v. 1, 2014, p.227-237.

FISCHER-LICHTE, Erika. **Estetica del performativo.** Roma, Carocci, 2014.

GERMAY, Robert. Do teatro universitário à associação internacional do teatro na universidade — considerações, ou o teatro universitário tem couro duro. Trad. Fernanda Cavalcanti. **Revista Moringa**. João Pessoa, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

GUINSBURG J.; FERNANDES Sílvia (org). **O Pós-dramático: um conceito operativo?** São Paulo: Perspectiva, 2010.

GUINSBURG, J. **Semiologia do teatro**. São Paulo, Perspectiva, 2007.

ICLE, Gilberto. Estudos da Presença: itinerários interdisciplinares para a pesquisa nas artes do espetáculo. **Revista TRAMA Interdisciplinar**, v. 1, 2010, p.21-29.

INFANTE, Carlo. **Imparare giocando**. L'interattività fra teatro e ipermedia. Torino: Bollati Boringhieri, 2000.

ISAACSSON, Marta. Desdobramentos do ator e do personagem pela máscara videográfica. **Repertório: Teatro & Dança**, ano, v. 13, 2010, p.30-36.

ISAACSSON, Marta. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem. **ArtCultura**, v. 13, n. 23, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KATTENBELT, Chiel. O teatro como arte do performer e palco da intermedialidade. In **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea** / DINIZ, Thais e VIEIRA, André (Org). Belo Horizonte: Rona Editora, 2012, p.115-130.

KATTENBELT, Chiel. Multi-, Trans-und Intermedialität: drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien. dins Schoenmarkers, Henri et al.(eds.), **Theater und Medien: Grundlagen—Analysen—Perspektiven**, 2008, p.125-132.

KATTENBELT, Chiel. Theatre as the Art of the Performer and the Stage of Intermediality. **Intermediality in theatre and performance**, v. 2, 2006, p.29-39.

KENSKI, V. M. Novas tecnologias. O redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. **Revista Brasileira de Educação**, São Paulo, n. 8, jul./ago, 1998, p.58-71.

KUSSLER, Leonardo. Técnica, tecnologia e tecnociência: da filosofia antiga à filosofia contemporânea. In **Kínesis** - Revista de Estudos dos Pós-Graduandos em Filosofia. Vol. 7, n. 15. Marília: UNESP, 2015, p.187-202.

LARROSA, Jorge. **Tremores**: escritos sobre experiência. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

LEAL, R. B. Planejamento de ensino: peculiaridades significativas. **Revista Iberoamericana de Educación**, Buenos Aires, n. 37/38, 2005, p.1-6.

LEHMANN, Hans-Thies. Teatro Pós-dramático, doze anos depois. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, v. 3, n. 3, 2013, p.859-878.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

LÉVY, Pierre. **Que é o Virtual?**. Editora 34, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.

LIRIO, Gabriela. Entre imagens e dispositivos: novas cartografias da cena. In **Anais do VII Congresso da ABRACE**. Porto Alegre, out. 2012.

LUCIANI, Nádia. Design Cênico: um caminho possível para a criação da luz e a formação do iluminador. In **Seminário de Iluminação Cênica - SELUZ**. V Encontro de Iluminação Cênica - UDESC: Florianópolis, 2013.

MACHADO, Bernardo. A pesquisa em teatro. In **Proa: Revista de Antropologia e Arte** v. 1, São Paulo: IFCH-UNICAMP, 2013.

MALETTA, Ernani. A interação música – teatro sob o ponto de vista da polifonia. In **Polifonia**, Cuiabá, MT, v. 21, n. 30, jul-dez, 2014, p. 29-54.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge MA and London: The MIT Press, 2001.

MEDEIROS, Ione. **Grupo Oficína Multimédia: 30 anos de integração das Artes no Teatro**. Belo Horizonte: Ione de Medeiros, 2007.

MELLO, Christine. Arte e Novas Mídias: Práticas e Contextos no Brasil a partir dos anos 90. In **Tékne**. MATTAR, Denise; MELLO, Christine. Fundação Armando Álvares Penteado, 2010.

MELLO, Paulo Cezar Barbosa. Cotidiano tecnologicamente criativo: internet, multimídia, hipermídia. **Criação visual e multimídia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010, p.33-62.

MONTEIRO, Gabriela Lirio Gurgel. A Cena Expandida: alguns pressupostos para o teatro do século XXI. In **ARJ**, n 1. Vol. 3. Brasil: Rio de Janeiro, 2016, p.37-49.

MONTEIRO, Gabriela Lirio Gurgel. Intermedialidade na cena contemporânea: o uso de dispositivos audiovisuais em “Justo uma imagem” e “Otro”. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, v. 1, n. 22, 2014, p.145-156.

MONTEIRO, Gabriela Lirio Gurgel. Cinema e teatro: interfaces. **Revista Concinnitas**, v. 2, n. 19, ano 12, 2011, p.146-154.

MUNIZ, Mariana Lima; ROCHA, Maurilio Andrade. A relação entre Teatro e Internet: tensionamento do tempo e do espaço do acontecimento teatral. In **Revista Pós: Belo Horizonte**, v. 6, n. 12, novembro, 2016, p.242 - 254.

NEGROMONTE, Maria J.; FALCÃO, Taciana Pontual. Chroma Key: o simulacro de cenários... In **Anais do II Congresso sobre Tecnologias na Educação**. 2017, p.413-423.

NEGROPONTE, Nicholas. **Being Digital** (Essere digitali), Milano, Sperling & Kupfer, 1995.

OLIVEIRA, M. O. & Hernández, F. **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria: Ed. UFSM, 2005.

NUNES, Maria Augusta S. Netto. Computação afetiva personalizando interfaces, interações e recomendações de produtos, serviços e pessoas em ambientes computacionais. In.: NUNES, Maria Augusta S.N.; OLIVEIRA, Adicinéia Aparecida de; ORDONEZ, Edward David Moreno (Org). **Projetos e Pesquisas em Ciência da Computação no DCOMP/PROCC/UFS**. 2012. p.115-151.

PALOMBINI, Carlos. A noção de arte-relé em Pierre Schaeffer. In **Anais do XVII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música**. (ANPPOM), Vol. 1, Campinas, SP, Brasil, 2017.

PÁTARO, Ricardo Fernandes; BOVO, Marcos Clair. A interdisciplinaridade como possibilidade de diálogo e trabalho coletivo no campo da pesquisa e da educação. **Revista Nupem**, v. 4, n. 6, 2012, p.45-63.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PAVIS, Patrice. **O teatro no cruzamento de culturas**. Trad. Nanci Fernandes. São Paulo: Perspectiva, 2008a.

PAVIS, Patrice. Teatralidade. In **Dicionário de teatro**. Trad. J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PAVIS, Patrice. Producción y recepción em el teatro. In: PAVIS, Patrice. **El teatro y su recepción**. Semiologia, curce de culturas y postmodernism. La Habana: Casa de las Américas y Embajada de Francia em Cuba, 1994.

PERNICE, L. Motus. **La vertigine multimediale**. Catania, Villaggio Maori Edizioni, 2016

PICON-VALLIN, Béatrice; VELOSO, Beatriz; DE ANDRADE OLIVEIRA, Cícero A. Teatro híbrido, estilhaçado e múltiplo: um enfoque pedagógico. **Sala Preta**, v. 11, n. 1, 2011, p.193-211.

PICON-VALLIN, Beatrice. Os novos desafios da imagem e do som para o autor: em direção a um "super-ator"? In **Cena (Brasil)**, n. 7, 2010.

PICON-VALLIN, Beatrice. **Les Écrans sur la scène**: Tentations et résistences de la scène face aux images. L'Âge d'Homme, 1998.

PIMENTEL, L. G. Metodologias do ensino de artes visuais. In: PIMENTEL, L. G. (Org). **Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais**. Volume 1. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes, 2008.

PISCATOR, Erwin. **Le théâtre politique**. Paris: L'Arche, 1972.

PITTOZZI, Enrico. **Magnetica**. La composizione coreografica di Cindy Van Acker / La composition chorégraphique de Cindy Van Acker / The choreographic composition of Cindy Van Acker, Macerata, Quodlibet, 2015.

PITTOZZI, Enrico. O Som e a Cena Contemporânea: notas sobre a noção de imagem acústica. In **Moringa – Artes do Espetáculo**, João Pessoa, Universidade Federal da Paraíba, v. 4, n. 1, 2013, p.59-85.

PITTOZZI, Enrico. Lógica da Composição: notas sobre a cena tecnológica. In Revista Moringa. Vol. 2. N. 1. P. 91-112. João Pessoa, 2011.

PITTOZZI, Enrico. À beira das imagens: o cérebro como tela de projeção. Entrevista concedida por Romeo Castelucci. Tradução de Marta Isaacsson. **Revista Cena** (UFRGS), v. 8, 2010, p.131-152.

PITTOZZI, Enrico. Logica della composizione. Scena contemporanea e processi di integrazione neo-tecnologica. **Sezione di Lettere**, v. 2, n. 2, 2007, p.256-295.

PITTOZZI, Enrico. **Il corpo, la scena, le tecnologie**. Per un'estetica dei processi d'integrazione, Tesi di dottorato in Studi Teatrali e Cinematografici, Università degli Studi di Bologna, Anno accademico 2007a.

PITTOZZI, Enrico. Bologna, Itália, 29 jun. 2017. 1 arquivo de áudio digital. Entrevista concedida a Júlio César Viana Saraiva.

PITTOZZI, Enrico. Bologna, Itália, 21 abril 2017. 1 arquivo de áudio digital. Entrevista concedida a Júlio César Viana Saraiva.

PIZZO, Antonio. **Neodrammatico digitale**. Scena multimediale e racconto interattivo, Torino: Accademia University Press, 2013.

PIZZO, Antonio. Attori e personaggi virtuali. In **Revista Acting Archives Review**, 2011, p.83-118.

PIZZO, Antonio **Teatro e mondo digitale**: Attori, scena, pubblico. Marsilio: Venezia, 2003.

PIZZO, Antonio. **Materiali e Macchine nel teatro di Remondi e Caporossi**. Istituto Universitario Orientale. Napoli, 1992.

PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: autor–obra–recepção. **Concinnitas**. Rio de Janeiro, ano 4, n. 4, mar. 2003, p.7-34.

RATTO, Gianni. **Antitratado de Cenografia** – variações sobre o mesmo tema. São Paulo: Senac, 2001.

RICCIARDI, Marina. **Lo Schermo Desiderante**. Roma, Bulzoni Editore, 2004.

RYNGAERT, Jean Pierre. **Ler o teatro contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

RESENDE, Rafael Conde de. A verdade no olhar do ator que mente. In **PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**. v.7, n.13: nov. 2017.

_ RESENDE, Rafael Conde de. **O Ator e a Câmera**: investigações sobre o encontro no jogo do filme. 2013. Tese (Doutorado em Teatro) - Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Centro de Letras e Artes, UFRJ, Rio de Janeiro.

SANTANA, I. Corpo-dança expandido pelos “tempos” do ciberespaço: novas dramaturgias. In **Z Cultural** - Revista Virtual do Programa Avançado de Cultura Contemporânea, ano VIII, v1, ISSN 1980-9921. Revista Z Cultural (UFRJ). V.8, 2012.

SANTOS, Boaventura de Sousa. A encruzilhada da universidade europeia. In: **Ensino Superior: Revista do SNESup**. SNESup, 2011.

SEHN, Carina; ZORDAN, Paola. Imagem: do cinema para a performance. **Revista Brasileira de Estudos da Presença** (Porto Alegre). Vol. 4, n. 3 (set./dez. 2014), 2014, p.551-568.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SCHAEFFER, Pierre. Technique et esthétique des arts-relais. In **Pierret**, p.91-92, 1941.

SILVA, Marta. Antigas Motivações Poéticas; Novo Contexto Cultural e Novos Paradigmas. in **Anais do 3. Seminário Internacional sobre Dança Teatro e Performance**: poéticas

tecnológicas. Salvador 03 a 07 de novembro de 2010. Salvador: UFBA/PPGAC, 2011, p.15-20.

SMITH, J.E; NAIR, R. The architecture of virtual machines. **IEEE Computer**, v.38, n.5, 2005, p.32-38.

STEFANINI, Virginia. Nuovo Teatro Digitale. In **Seminário realizado pelo Curso de Teoria da Comunicação de Massa**, DAMS, Universidade de Bologna, 2000.

THIESEN, Juarez da Silva. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação**, v. 13, n. 39, 2008.

TONEZZI, José; SCHULZE, Guilherme. Cena, Tecnologia e Inovação: desafios para a formação e a pesquisa em Artes do Espetáculo. **Revista Moringa** Vol. 2, n. 1. João Pessoa, 2011, p.51-60.

VASSALLO, Maria Luisa. **Telepresença no Teletandem**: um quadro teórico. 2010. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/239923784_TELEPRESENCA_NO_TELETANDEM_UM_QUADRO_TEORICO>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

VERASZTO, E. V. Projeto **Teckids**: Educação Tecnológica no Ensino Fundamental. Dissertação de Mestrado. Campinas. Faculdade de Educação. UNICAMP. 2004

VERASZTO, E. V.; SILVA, D.; NONATO, A. M.; SIMON, F. O.; Tecnologia: buscando uma definição para o conceito. In **Prisma.com**, nº 7. Porto, 2008. p.60-85.

VIANA, Fausto. **O figurino teatral e as renovações do século XX**. São Paulo: Estação das Letras e cores, 2010.

APÊNDICES

APÊNDICE A

QUESTIONÁRIO LABORATÓRIO CENA CONTEMPORÂNEA E NOVAS TECNOLOGIAS
1) Quais foram suas motivações para participar do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias?
2) Já tinha conhecimento sobre a relação das Novas Tecnologias com o Teatro? a) Sim b) Não c) Parcialmente d) Muito pouco
3) Assinale a alternativa que melhor descreve a sua impressão sobre os workshops temáticos, considerando a forma com que o assunto foi abordado e suas reverberações no Laboratório, como um todo. Caso queira, faça alguma observação sobre a atividade. 3.1) Cinema, com Gustavo Jardim. a) Excelente b) Ótima c) Boa d) Regular e) Ruim f) Péssima g) Não participei do workshop Comentário opcional: 3.2) Iluminação, com Yuri Simon. a) Excelente b) Ótima c) Boa d) Regular e) Ruim f) Péssima g) Não participei do workshop Comentário opcional: 3.3) Sonorização, com Pedro Durães. a) Excelente b) Ótima c) Boa d) Regular e) Ruim f) Péssima g) Não participei do workshop Comentário opcional:

<p>3.4) Virtualização, com Tony Lopes.</p> <p>a) Excelente</p> <p>b) Ótima</p> <p>c) Boa</p> <p>d) Regular</p> <p>e) Ruim</p> <p>f) Péssima</p> <p>g) Não participei do workshop</p> <p>Comentário opcional:</p>
<p>4) Você acredita que o perfil híbrido da turma:</p> <p>a) contribuiu para um bom desenvolvimento das atividades do laboratório.</p> <p>b) prejudicou bastante o desenvolvimento das atividades do laboratório.</p> <p>c) não influenciou o desenvolvimento das atividades do laboratório.</p> <p>d) prejudicou, parcialmente, o desenvolvimento das atividades do laboratório.</p> <p>Comentário opcional:</p>
<p>5) Fazendo um contraste entre a sua expectativa perante sua participação no Laboratório e sua impressão sobre o processo ocorrido no mesmo, o Laboratório:</p> <p>a) Cumpriu a expectativa</p> <p>b) Não cumpriu a expectativa</p> <p>c) Cumpriu parcialmente a expectativa</p> <p>d) Superou a expectativa</p> <p>Comentário opcional:</p>
<p>6) A participação no Laboratório:</p> <p>a) contribuiu para sua atuação profissional e/ou possíveis projetos futuros.</p> <p>b) não contribuiu para sua atuação profissional e/ou possíveis projetos futuros.</p> <p>c) você ainda não tem uma resposta sobre essa questão.</p> <p>Comentário opcional:</p>
<p>7) Dentre os temas abarcados no Laboratório, com qual você mais se identificou e por que?</p>
<p>8) Que sugestões você daria para melhorar o Laboratório, numa possível reedição do mesmo?</p>
<p>9) Tem interesse em continuar pesquisando o tema das Novas Tecnologias no Teatro, caso seja criado um grupo de pesquisa?</p> <p>a) Sim</p> <p>b) Não</p> <p>c) Talvez</p>

APÊNDICE B

Endereço eletrônico contendo imagens diversas do Laboratório Cena Contemporânea e Novas Tecnologias:

https://www.youtube.com/channel/UCPQHZ_SvS5G7TGH7Ey3nRiA

Canal do site YouTube: cena contemporânea e novas tecnologias.