

JOGO ENTRE TELAS: O processo criativo do grupo de experimentação cênica virtual

GAME BETWEEN SCREENS: The creative process of the virtual scenic experimentation group

João Vítor Zanato de Carvalho RIBEIRO¹

CIDADIA
NÚCLEO

RESUMO

O presente artigo visa relatar o processo criativo do Grupo de Experimentação Cênica Virtual, parte integrante de pesquisa para conclusão da graduação em Licenciatura em Artes Cênicas. Em decorrência das alterações causadas pelo isolamento social durante a pandemia de Covid-19, a pesquisa concretizou-se de forma remota, através do jogo entre telas, aproximando pessoas separadas fisicamente por vários quilômetros de distância. Tal artigo visa perspectivar possibilidades de resistência e de ocupação do ciberespaço, tendo em vista o campo da Pedagogia das Artes Cênicas.

Palavras-chave: Artes Cênicas, experimento cênico, jogo, processo criativo, Teatro e Educação.

ABSTRACT

This article aims to report on the creative process of the Virtual Scenic Experimentation Group, an integral part of research for the conclusion of a degree in Performing Arts. As a result of the changes caused by social isolation during the Covid-19 pandemic, the research was carried out remotely, through the game between screens, bringing people physically separated by several kilometers of distance. This article aims to put into perspective possibilities of resistance and occupation of cyberspace, considering the area of Pedagogy of the Performing Arts.

Key words: Performing Arts, scenic experimente, game, creative process, Theater and Education.

1 João Vítor Zanato de Carvalho Ribeiro é mestrando em Educação pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (FFCLRP-USP). É, também, licenciado em Artes Cênicas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). E-mail: jvzanato@gmail.com.

ENS
CY

JOGO ENTRE TELAS: O processo criativo do grupo de experimentação cênica virtual

INTRODUÇÃO: Um percurso atravessado por uma pandemia

O presente artigo visa relatar parte de uma pesquisa realizada por nós para obtenção do título de Licenciado em Artes Cênicas na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (RIBEIRO, 2020). Nossa pesquisa sofreu adaptações devido à pandemia de Covid-19 e ao isolamento social estabelecido no Brasil – que interrompeu o funcionamento das escolas de maneira física e presencial, levando-nos ao terreno do virtual e das práticas utilizadas para manter uma educação remota em tempos de pandemia. Como a pandemia interrompeu as atividades presenciais, buscamos alternativas para a concretização da pesquisa. Um pensamento que guiou o momento inicial de aflições e angústias em relação ao futuro da pesquisa em tempos de pandemia foi o de Carmela Soares (2010, p. 19), a qual afirma a importância de se analisar pelo campo das possibilidades e não pelo das impossibilidades.

Assim, resolvemos nos aventurar pelo terreno do virtual e da educação remota, exercendo a função de professor de aulas virtuais de um grupo de experimentação cênica, fora do âmbito da educação formal. A experiência que será relatada parcialmente neste artigo, apesar de ter sido realizada fora da escola, pode ser terreno fértil para inspirar professores em formação ou professores já em exercício nos mais diversos contextos educacionais.

O GRUPO DE EXPERIMENTAÇÃO CÊNICA VIRTUAL

O Grupo de Experimentação Cênica Virtual foi formado por pessoas convidadas que se interessaram em participar de um processo criativo desdobrado entre os meses de julho e outubro de 2020, através de encontros virtuais semanais, realizados nas plataformas *Google Meet* e *Zoom*. O perfil dos membros de tal grupo pode ser definido da seguinte forma: alguns professores em formação e pessoas que podem vir a ser coordenadores de oficinas e/ou coordenadores de grupos teatrais. Foi pensando em como despertar o desejo nos professores de teatro em empreender um gesto educacional no intuito de ampliar o repertório de seus alunos que decidimos criar o Grupo de Experimentação Cênica Virtual. O intuito maior da criação do grupo foi a proposição de atividades e experimentações que tivessem como base a noção de uma educação pelo arquivo (AQUINO, 2019), tendo em vista um processo de ampliação das referências artístico-culturais dos alunos envolvidos no processo.

O grupo, em seu início, foi composto por 11 alunos: Alice Almeida, Gabriel Mota, Igor Mandatti, João Henrique Arantes, João Vitor Brandão, Kerolyn Oliveira, Louise Loeser, Rafaela Yamamoto, Sarah Pavan, Victor Rosa e Vitória Bicego. A faixa etária do grupo variou entre 19 e 25 anos. Todos os integrantes fazem – ou já fizeram – teatro. As aulas foram realizadas através de encontros semanais, sempre às quintas-feiras no período noturno. A duração estabelecida para cada aula foi de 2 horas, sendo que os trabalhos sempre se iniciavam, pontualmente, às 19h30min na plataforma *Google Meet*. Em diversos encontros, o tempo de aula estendeu-se para além das 2 horas combinadas, chegando até 2h20min de duração. Tal acontecimento deveu-se, principalmente, aos entraves e desencontros que ocorrem no meio virtual, no qual estamos reféns da internet que trava e/ou fica lenta, da câmera que insiste em não querer ligar, do microfone que se torna inaudível em determinados momentos etc. A aula inicial do grupo ocorreu no dia 16 de julho de 2020, contabilizando 16 aulas até o encerramento, que se deu em 29 de outubro do mesmo ano.

Um aspecto que merece ser citado sobre as características do Grupo de Experimentação é a dispersão geográfica de seus integrantes. Localizados durante a quarentena em diferentes cidades de três estados do Brasil – Minas Gerais, São Paulo e Sergipe –, o encontro entre as pessoas foi possibilitado pelo meio virtual, através da mediação de telas. Dentre as possibilidades oferecidas pelas aulas virtuais, a possibilidade de encontro e troca entre pessoas separadas por milhares e milhares de quilômetros é um dos maiores destaques positivos. Amanda Aguiar Ayres (2013) aponta para as possibilidades de atuação no ciberespaço:

Entendemos que a cibercultura se apresenta como a possibilidade de pensar novas maneiras de produzir, receber e interagir, viabilizar a ampliação das nossas atuações para além do espaço geográfico que ocupamos. Podemos hoje estar em mais de um lugar ao mesmo tempo (ubiquidade) e estabelecer novas relações que antes não se faziam possíveis. (AYRES, 2013, p. 52).

O intuito da pesquisa, entretanto, não foi a defesa das diferentes modalidades de EAD (educação à distância), visto que, há anos, forças políticas vêm se esforçando para desmontar a educação brasileira, sendo a substituição das atividades presenciais pelas atividades virtuais um dos maiores sintomas desse processo. A investigação no terreno virtual, no caso da referida pesquisa, deu-se por necessidades impostas pelo novo momento enfrentado por diversos países no mundo em decorrência da pandemia do novo coronavírus. Assim, nosso objetivo era tentar se apropriar das ferramentas oferecidas pelo ciberespaço durante a impossibilidade de encontro físico presencial. Como pontua Ayres (2013), ao evocar o pensamento do filósofo – e pesquisador das tecnologias da inteligência – Pierre Lévy, o ato tomado foi o de assumir responsabilidade pela construção dos valores estéticos ao povoarmos o ciberespaço:

É nessa perspectiva que Lévy (1998) nos provoca no sentido de nos responsabilizarmos ativamente pela construção dos valores estéticos que povoam e alimentam o ciberespaço e conseqüentemente a sociedade. As ferramentas estão disponíveis, cabe às pessoas aproveitarem o momento histórico para amadurecer esse processo e se apropriar dele. (AYRES, 2013, p. 50)

Ao aliar a proposta de apropriação das ferramentas do ciberespaço à ideia de uma educação do olhar, emergiu a noção de enquadramento como um dos norteadores do trabalho desenvolvido no Grupo de Experimentação Cênica Virtual.

O JOGO ENTRE TELAS: O enquadramento e o novo olhar para os espaços

Os jogos teatrais estiveram presentes nas aulas de maneira notável e consistente. Julgamos necessário pontuar que a lida com diferentes materiais presentes nos trabalhos de Viola Spolin (2014, 2006) e Jean-Pierre Ryngaert (2009) foi importante para a pesquisa, visto o dedicado trabalho desenvolvido por ambos em suas práticas e teorias, tendo a valorização do jogo como método de trabalho. Embora apresentem distinções, sobretudo por possuírem diferenças metodológicas e terminologias distintas – Spolin valendo-se da terminologia jogo teatral e Ryngaert da terminologia *jogo dramático* –, os trabalhos de ambos aproximam-se por conterem, em seus núcleos pedagógicos, objetivos artísticos e estéticos direcionados ao ensino da linguagem teatral. O terreno em que se situam o jogo teatral e o jogo dramático é contextualizado por Maria Lúcia Pupo (2015, p. 25):

Ambos, jogo teatral e jogo dramático, fundamentam-se na ideia de que a depuração estética da comunicação teatral é indissociável do crescimento pessoal do jogador. Ambos têm na plateia – interna ao grupo de jogadores – um elemento essencial para a avaliação dos avanços conquistados pelos participantes. Prescindem da noção de talento ou de qualquer pré-requisito anterior ao próprio ato de jogar e apresentam propostas de caráter estrutural, derivadas da linguagem do teatro, que permitem a formulação, pelo próprio grupo, das situações, temas, desejos, que quer trazer à tona. Quando se lança em um jogo teatral ou dramático, o jogador é convidado a formular e a responder a atos cênicos mediante a construção física de uma ficção composta por ação, espaço, fala, entre outros elementos possíveis. Essa construção ocorre através de relações que o jogador produz aqui e agora com seus parceiros e com o ambiente, relações essas que implicam intencionalidade, mas incluem também, necessariamente, fatores aleatórios.

A proposição de jogos teatrais adaptados para o meio virtual, através da mediação de telas, não apenas é uma forma de apropriação dos recursos e ferramentas tecnológicas do ciberespaço, mas também de provocar os diferentes corpos, situados em diferentes localidades do país, a saírem de um estado de apatia, cansaço e desânimo. É propiciar que outras lógicas emergjam do e no corpo.

Um procedimento criativo utilizado por nós diversas vezes ao longo do processo foi o da eleição de três aspectos fundamentais para a realização da cena: ESPAÇO, ENQUADRAMENTO e AÇÃO. Na primeira aula, a partir do tema “Brasil 2020”, cada jogador, individualmente, deveria escolher um espaço de sua casa, um enquadramento de câmera para mostrar esse espaço aos espectadores e uma ação que deveria se repetir dentro do enquadramento do espaço escolhido. O foco dos alunos estava na escolha cuidadosa e atenta do espaço, bem como do enquadramento a ser realizado. O que estaria visível ao público? Quais significados seriam criados a partir dos espaços e enquadramentos escolhidos? A ação que deveria ser repetida tinha como foco o estabelecimento de relação com o espaço – seja de complementaridade, oposição, estranhamento ou outras possibilidades –, além de estar relacionada ao tema provocador (Brasil 2020). Cada cena deveria ter em torno de um minuto de duração. Tal dispositivo de criação cênica mediada por telas e câmeras mostrou-se bastante instigante e provocativo aos alunos.

Surpreendemo-nos com a variedade de proposições cênicas trazidas pelos alunos a partir de uma proposta bastante simples e concisa. O jogo com o enquadramento motivou os alunos a investigarem diferentes formas de posicionamento das câmeras. Em muitas cenas, o que mais pululava não era a questão temática (Brasil 2020), mas sim o aspecto técnico da junção entre espaço e enquadramento. É incrível a potência existente em reinventar espaços a partir da ação cênica. Durante a avaliação, a aluna Rafaela Yamamoto disse algo que nos pegou de supetão, tamanha a força da dimensão política presente em seu discurso: “Nunca pensei que ia conseguir fazer algo criativo dentro da minha casa”. O processo desenvolvido dentro da aula de Artes Cênicas possibilitou que a aluna passasse a olhar para sua casa – seu espaço mais próximo, íntimo e particular – de outra forma. Temos, aqui, a explicitação de um processo de *educação do olhar*, calcado em novos olhares lançados para a realidade pelos sujeitos a partir da vivência de um processo criativo teatral. É a potência de olhar o mundo que nos cerca de outra forma, não usual, não cotidiana. É sair da zona de conforto, em busca de lógicas e relações outras com a vida e com o estabelecido. O processo criativo dentro do Grupo de Experimentação Cênica Virtual possibilitou que seus integrantes se apoderassem de suas casas enquanto espaços criativos, enquanto espaços que possuem potência artística em si, podendo ser constantemente ressignificados.

A fala da aluna reforça a necessidade de que o professor de teatro engaje-se na educação do olhar de seus estudantes. Outra integrante do grupo, em seu registro da primeira aula, pontuou o quanto a percepção dos espaços ao seu redor é algo que passa despercebido:

Nessa atividade, vejo diversas escolhas interessantes e que suscitam em mim a percepção para espaços que existem ao meu redor e que passam despercebidos. Um buraco de sofá, um enquadramento de um espelho, a bagunça significativa de um quarto. Observar é essencial².

Nessa passagem escrita pela aluna, a questão da observação se sobressai. Julgamos ser de fundamental importância para o processo de educação do olhar a atitude de propor aos alunos o uso consciente (e não aleatório) dos enquadramentos de câmera na delimitação do espaço a ser apresentado ao espectador. O trabalho com o enquadramento educa não só quem o escolhe, mas também aqueles que veem a cena. O aluno Igor Mandatti, ao comentar a cena da aluna Rafaela Yamamoto – que entrou debaixo do sofá de sua casa –, destacou como o uso do sofá foi, para ele, uma descoberta. “Nunca que eu ia pensar nisso. Descobri a partir do outro, passei a perceber melhor.”. Aprendemos não só fazendo, mas vendo. A posição do espectador foi um aspecto bastante valorizado durante as aulas do Grupo de Experimentação Cênica Virtual. Pensando em uma pedagogia do espectador, é quase impossível não recorrer ao trabalho do professor e pesquisador Flávio Desgranges:

O olhar do observador sobre o espetáculo sustenta o próprio jogo do teatro. A necessidade de companheiros de jogo, de criação, anima o movimento de formação de público. Uma pedagogia do espectador se justifica, assim, pela necessária presença de um outro que exija diálogo, pela fundamental participação criativa desse jogador no evento teatral, participação que se efetiva na sua resposta às propostas cênicas, em sua capacidade de elaborar os signos trazidos à cena e formular um juízo próprio dos sentidos. (DESGRANGES, 2015, p. 27)

2 Trecho do registro da aula 01 do Grupo de Experimentação Virtual (ocorrida em 16/07/2020) escrito pela aluna Louise Loeser. Fonte: acervo do pesquisador.

Tendo o espectador como figura indispensável para o acontecimento teatral, o professor deve instigar os alunos a pensar constantemente nas relações cena-público, mostrando que a construção cênica não se completa sem a presença do outro, daquele que vê. O processo de apreensão da linguagem teatral em sala de aula se dá, assim, não só pelo exercício constante do fazer cênico, mas pela conclusão de que é imprescindível a concretização de um trabalho profundo e implicado sobre o olhar daquele que vê, isto é, do espectador.

A conquista da linguagem teatral pelo espectador implica o desenvolvimento de um senso estético e um olhar crítico – olhar armado, exigente, atento à qualidade do espetáculo, que reflete sobre os fatos apresentados e não se contenta em ser apenas o receptáculo de um discurso monológico, que impõe um silêncio passivo. A aquisição da linguagem teatral capacita o espectador a interpretar a obra, desempenhando uma efetiva participação no fato artístico e assumindo a autoria da narrativa apresentada, mantendo viva sua possibilidade de construção e reconstrução da história. (DESGRANGES, 2015, p. 172)

É a conquista do *olhar armado*, como indica Desgranges, um dos objetivos desse processo de educação do olhar. A busca de um olhar treinado, vivo, armado e pronto para reconhecer a teatralidade que emerge nos espaços é um objetivo a ser perseguido por professores e alunos, por atores e espectadores. As diversas imagens criadas em aula revelam a potência trazida pelo trabalho com espaços não convencionais, os quais oferecem possibilidades que um palco à italiana não poderia proporcionar, por exemplo. Poder enxergar a teatralidade surgida em espaços não tidos previamente como teatrais é muito interessante, o que suscita novas conversas e reflexões, ampliando o campo de possibilidades para a criação e a recriação.

Gostaríamos, ainda, de discorrer sobre a especificidade em relação ao espaço cênico dimensionado pela tela. Amanda Ayres (2013, p. 89) discorre sobre a delimitação do espaço pelo enquadramento da tela: “o espaço em que se realiza a cena é delimitado pelo quadrado da tela que será visualizado pelos espectadores, nesse caso os internautas.”. O campo espacial dimensionado pela *webcam* – ou pelas câmeras de celulares e afins – coloca em cena o que se apresenta no campo de visão da câmera, enquanto o que não é capturado por ela fica fora de cena. Reforçamos, mais uma vez, a importância de que o processo de escolha dos enquadramentos não seja aleatório. É preciso que o aluno-jogador tenha consciência das escolhas que faz, pois cada escolha cria diferentes signos, produzindo os mais diversos sentidos.

O uso de câmeras e telas dentro do processo criativo suscitou questionamentos sobre a natureza das experimentações. É teatro ou não? Desde a primeira aula, procuramos manter com os alunos uma postura de abandono de certo purismo de linguagem. Ficar tentando traçar fronteiras exatas, bem delimitadas, entre o que é teatro e o que é cinema, entre o que é teatro e o que é videoperformance, por exemplo, não parece ser muito condizente com o estado da cena contemporânea. Como aponta a professora e pesquisadora Sílvia Fernandes (2011), a cena teatral contemporânea é marcada pelo hibridismo e pelo estilhaçamento, bem como pelo embaralhamento dos modos espetaculares.

O teatro contemporâneo partilha com a dança, as artes plásticas e o cinema uma crise de identidade e uma indefinição de estatuto epistemológico. Nesse sentido, pode-se falar de experiências cênicas com demarcações fluidas de território, em que o embaralhamento dos modos espetaculares e a perda de fronteiras entre os diferentes domínios artísticos são uma constante. (FERNANDES, 2011, p. 11)

Além de não ser muito condizente com o estado da cena contemporânea, a tentativa de ficar traçando fronteiras não nos ajudaria no processo criativo. Associamo-nos ao pensamento evocado por Amanda Ayres, de que estamos lidando com uma nova linguagem em construção, “que estabelece diálogos com áreas diferentes. Esse processo de imbricamento não rejeita a existência de elementos teatrais na obra, assim como também não nega a contribuição das outras linguagens.” (AYRES, 2013, p. 146). Tal concepção é bastante libertadora, pois possibilita que aproveitemos as potencialidades apresentadas pelos diferentes recursos ao serem colocados em diálogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: O jogo com o texto literário e o contato com o legado artístico-cultural

Nesse acontecimento irrepetível, mediado por telas, os integrantes do Grupo de Experimentação Cênica Virtual tiveram a oportunidade de entrar em contato com parte do legado artístico-cultural humano através do jogo com o texto literário. Infelizmente, dadas as condições atuais em que vivemos por causa da pandemia, não foi possível se aprofundar em alguns pontos neste estudo, o que poderá ser feito em momento mais oportuno, já que há questões específicas que mereceriam um olhar mais cuidadoso, bem como um trabalho de análise minucioso. Cabe a nós, entretanto, apontar que o trabalho com o texto literário foi fundamental para o processo criativo desenvolvido, resultando na realização de um experimento cênico virtual, apresentado, ao vivo, via plataforma Zoom, em Outubro de 2020. O experimento, a quem possa interessar, está disponível no YouTube³.

Relatamos aqui parte do fértil processo criativo vivenciado em um contexto de pesquisa acadêmica, que pode despertar o interesse para a realização de futuras experiências investigativas que tenham o jogo entre telas como aspecto fundamental. Tendo em vista o panorama contemporâneo, tal jornada nos parece profundamente profícua.

REFERÊNCIAS

AQUINO, J. G. **Educação pelo arquivo: ensinar, pesquisar, escrever com Foucault**. São Paulo: Intermeios, 2019.

AYRES, A. A. **Processo criativo e atuação em telepresença na formação de professores de teatro**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Brasília. Brasília, 2013.

DESGRANGES, F. **A Pedagogia do Espectador**. 3. ed. São Paulo: Hucitec Editora, 2015.

3 CARTAS de Amor e Morte. Direção: AUTOR. Elenco: Grupo de Experimentação Cênica Virtual. São Paulo: Zanato Filmes, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/CgYjaEHnGZI>. Acesso em: 06 set. 2021.

FERNANDES, S. Teatralidade e Performatividade na Cena Contemporânea. **Repertório**, Salvador, n. 16, p. 11-23, 2011.

PUPO, M. L. S. B. **Para alimentar o desejo de teatro**. São Paulo: Hucitec, 2015.

RIBEIRO, J. V. Z. C. **Proteger contra o esquecimento**: a ampliação das referências artístico-culturais dos alunos no ensino das Artes Cênicas. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Cênicas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

RYNGAERT, J-P. **Jogar, representar**. São Paulo: Cosac Naif, 2009.

SOARES, C. **Pedagogia do Jogo Teatral**: uma poética do efêmero: o ensino de teatro na escola pública. São Paulo: Hucitec Editora, 2010.

SPOLIN, V. **Jogos Teatrais**: o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2014.

----- **Improvisação para o teatro**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.