

## Tem boneco na tela: Uma experiência de ensino de teatro de formas animadas no ambiente virtual

Have puppet on the screen: a theater teaching experience of animated forms in a virtual environment

Osvanilton Conceição

151

**Resumo:** O presente texto é um relato de uma experiência docente que foi realizada durante o segundo semestre do ano de 2020 com discentes do Curso de Artes Cênicas da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS, mais especificamente, na Disciplina de Teatro de Animação. A práxis desenvolvida na referida disciplina teve como referencial teórico-metodológico a *proposta triangular* para o ensino de Arte que foi criada pela docente-pesquisadora Ana Mae Barbosa e as reflexões e proposições da artista-pesquisadora Ana Maria Amaral que trata do Teatro de Formas Animadas e foi a primeira referência de estudo sobre o tema no Brasil, assim como a artista-pesquisadora e educadora Viola Spolin que desenvolveu um importante sistema de jogos teatrais e é também uma valiosa referência para artistas e pesquisadores que se interessam por jogos e improvisações teatrais no âmbito artístico e pedagógico no palco do prédio teatral ou em sala de aula no contexto escolar.

**Palavras-chave:** Arte-educação; Experiência Docente; Ensino Remoto; Teatro de Formas Animadas.

**Abstract:** This text is an account of a teaching experience that was carried out during the second semester of the year 2020 with students of the Performing Arts Course at the State University of Mato Grosso do Sul - UEMS, more specifically, in the Animation Theater course. The praxis developed in that discipline had as a theoretical-methodological framework the *triangular proposal* for the teaching of Art that was created by teacher-researcher Ana Mae Barbosa and the reflections and propositions of the artist-researcher Ana Maria Amaral, who deals with the Theater of Animated Forms and was the first study reference on the subject in Brazil, as well as the artist-researcher and educator Viola Spolin who developed an important system of theatrical games and is also a valuable reference for artists and researchers interested in theatrical games and improvisations in the artistic and pedagogical scope on the stage of the theater building or in the classroom in the school context.

**Keywords:** Art education; Teaching Experience; Remote Teaching; Theater of Animated Forms.

### Introdução

Dentre tantas outras definições bastantes valiosas para se conhecer e adentrar no universo do teatro de formas animadas, Ana Maria Amaral (2011, p. 19), diz que “O teatro de formas animadas é um gênero no qual se fundem o teatro de bonecos, de máscaras e de objetos.” Então, avançando nessa perspectiva, observa-se que os objetos, assim como, os bonecos e as



máscaras são artefatos ancestrais presentes em diversas regiões do mundo e em diferentes períodos da história da humanidade desde os primórdios da existência humana até os dias atuais.

As máscaras e os bonecos podem ser construídos com semelhantes e diferentes materiais. Há bonecos construídos com papel, espuma, madeira, isopor, tecido e outros materiais menos comuns como: couro, cerâmica, marfim, galhos de árvores, folhas desidratadas e cobre. Do mesmo modo, há máscaras construídas com materiais semelhantes, sendo que, diferentemente do boneco, o couro é um material comumente utilizado na confecção de máscaras.

Já os objetos possuem ilimitadas possibilidades de construção humana e ainda podem ser de origem natural como descreve Ana Maria Amaral ao tecer considerações sobre o teatro de objetos e levantar algumas definições e classificações dentre as quais apresenta que:

Um objeto pode ser natural ou construído pelo homem. O natural existe independente do homem, e sua função independe dele. Os objetos naturais podem ser minerais ou vegetais. Entre os minerais estão o ferro, a pedra, a areia, a concha, a terra e etc. E entre os vegetais, as árvores, as flores, folhas, frutas e etc. Um objeto construído pelo homem é sempre relativo a ele. É construído pelo homem para servir ao homem. Portanto, só pode ser definido em relação a ele. (AMARAL, 2011, p. 19).

Seja qual for a procedência dos objetos, das máscaras e dos bonecos, observa-se que, desde os primórdios da existência humana até os dias atuais, eles são usados em vários contextos culturais para fins artísticos ou mágico-religiosos e podem apresentar informações e sentidos concretos e subjetivos, características abstratas e, falando especificamente das máscaras e dos bonecos, podem apresentar aspectos antropomórficos, zoomórficos ou híbridos.

Um boneco ou uma máscara com aspecto antropomórfico, como o próprio nome denota, será composta por características humanas do mesmo modo que, quando uma máscara ou um boneco tem atributos animais, são caracterizados como construções zoomórficas. E, por fim, quando possuem propriedades mescladas entre o humano e o animal ou algumas dessas



silhuetas misturadas com aspectos abstratos, são reconhecidos como artefatos híbridos.

A partir desta breve introdução sobre o teatro de formas animadas, é possível salientar que as reflexões, observações e experiências aqui apresentadas, resumem uma vivência teórico-prática descrita pelo olhar de um artista-docente que, por ser artista e docente, olha a experiência ludopedagógica apenas de um lado que não contempla o todo. Afinal, como afirma Ana Cristina Colla (2013, p. 34), “Quem olha, olha de algum lugar, e esse lugar, muitas vezes, determina o olhar”. Assim, fica evidente que, mesmo quando prevalece a especificidade de cada olhar e lugar, os outros olhares e lugares estão intrinsecamente ligados e, por isso, possibilitam a multiplicidade de olhares que são configurados a partir da junção do lugar da atuação, da encenação e de processos de ensino e aprendizagem teatral.

Desse modo, o olhar que permeou as propostas de atividades para a Disciplina Teatro de Animação é o mesmo que aqui reflete sobre a experiência artístico-pedagógica realizada na referida disciplina na qual, não existiu uma fronteira rígida e imutável entre a função do docente e a do artista. Isso porque, como docente, atua-se e aprimora-se o potencial artístico da mesma forma que, como artista, aprende-se através do exercício da ação teatral e do diálogo com outros artistas.

Essa lógica de ensinagem revela um caminho dialógico presente nos modos de educação popular que muito tem oferecido aos modos de educação desenvolvidos no âmbito das escolas e universidades, sobretudo quando se trata da educação em Arte. Então, ao aprender ensinando e ao ensinar aprendendo reforça-se o olhar de artista-docente, sobre o qual Narciso Telles (2008, p. 38) diz: “O conceito de artista-docente parte da percepção não dissociativa entre a atividade artística e a pedagógica no âmbito teatral e sim, que ambas são subsidiadas pelos mesmos princípios”.

Dito isso, ressalta-se que, em muitos processos de ensino e aprendizagem na área da Arte, nós, artistas-docentes somos comumente atravessados e atravessadas por desafios que se apresentam de diferentes formas e tem gerado consequências que perduram por um tempo



indeterminado. No momento em que este texto é organizado, é oportuno falar do desafio de desenvolver aulas de Arte e outras atividades pedagógicas por intermédio de ambientes virtuais que nos permitem compartilhar conteúdos e nos mantêm virtualmente conectados numa mesma experiência equilibrada entre as referências das atividades presenciais e as possibilidades de utilização de diferentes plataformas virtuais para o desenvolvimento dessas mesmas atividades.

O ensino de Arte por intermédio de ambientes virtuais tornou-se um desafio para artistas-docentes que se ocupam com o desenvolvimento de saberes relacionados as diferentes linguagens da Arte no ambiente escolar e na universidade, devido à urgência com que as atividades remotas foram implementadas na rede pública de ensino no país para atender a necessidade de distanciamento social por causa da pandemia provocada por um coronavírus que surgiu na China e se espalhou pelo mundo no ano de 2020.

Por isso, é certo o entendimento de que, artistas-docentes que atuam em diferentes níveis da educação, não tiveram tempo hábil para uma adequada preparação para o desenvolvimento da prática docente por intermédio de ambientes virtuais. Se tratando das artes da cena, faz-se necessário considerar que muitos de nós tiveram dificuldade para se adequarem a uma modalidade de ensino que abole a presença tátil, obrigando assim, uma brusca mudança no perfil cinestésico que é uma das características básicas das pessoas que se ocupam com as artes da cena, com atividades docentes ou com processos criativos para a montagem de trabalhos teatrais numa esfera profissional.

### **Corpos Disponíveis: Observações sobre a participação discente no ensino de teatro no ambiente virtual**

Observou-se que, na impossibilidade das trocas presenciais nas aulas de teatro que aconteceram em ambientes virtuais, o corpo discente desenvolveu uma significativa falta de entusiasmo aliada a uma baixa disposição para uma efetiva participação e contribuição com a experiência pedagógica que, por sua vez, revelou também uma prejudicial falta de inspiração para a realização de processos criativos que, por natureza, tem sua



origem nos impulsos internos que cada partícipe desenvolve como respostas resultantes das relações que estabelecem com as informações que recolhem e organizam a partir do seu entorno.

Sem a necessária inspiração para a realização de processos criativos que foram norteados por um objetivo ludopedagógico, o corpo discente executou as atividades de forma mecânica e sem a necessária atenção para a energia que desprendemos diante das realizações que assumimos. A energia que desenvolvemos em cada uma das atividades que vamos realizando ao longo da vida encontra-se presente em nosso corpo e revela o nosso empenho diante dessas atividades e perante as pessoas que nelas estão envolvidas.

A questão da nossa energia é algo a ser observado e refletido aqui por ser uma das forças norteadoras das experiências pedagógicas e das vivências criativas que fazem parte de toda proposta de ensino e aprendizagem da Arte, uma vez que a mesma, assim como a própria vida, descende de conhecimentos empíricos estabelecidos numa esfera primitiva e, por assim dizer, ancestral, mágica, comunicativa, expressiva, espiritual, lúdica e pedagógica.

Corroborando com a reflexão acerca dessa questão, Constantin Stanislavski, um o ator, pesquisador e diretor teatral que, durante toda a sua vida, investigou profundamente os caminhos da aprendizagem da interpretação e formação teatral, diz:

A energia, aquecida pela emoção, carregada de vontade, dirigida pelo intelecto, move-se com orgulho e confiança, como um embaixador numa missão importante. Manifesta-se na ação consciente, cheia de sentimento, conteúdo e propósito, que não pode ser executada de modo desleixado e mecânico, mas deve ser preenchida de acordo com seus impulsos espirituais. (STANISLAVSKI, 2011, p.87).

As observações feitas por este artista-pesquisador que também é reconhecido como um importante encenador-pedagogo é uma oportuna porta de entrada para seguirmos refletindo sobre o processo de ensino e aprendizagem teatral que foi desenvolvido na Disciplina Teatro de Animação, uma vez que, as suas reflexões e proposições nos dão subsídios para pensarmos a experiência teatral por diferentes perspectivas. Assim elucidada a



pesquisadora Elena Vássina e o artista-pesquisador Aimar Labaki ao atribuírem à Constantin Stanislavski a seguinte descrição:

O ator, diretor e obsessivo estudioso das artes dramáticas ainda hoje é um dos grandes responsáveis pela maneira como intérpretes de todos os cantos pensam, sentem, falam, escutam e se locomovem nos palcos. O conjunto de procedimentos de atuação desenvolvidos por Stanislávski, designado como Sistema na Rússia, e como Método nos Estados Unidos, permeia a maioria das pedagogias adotadas, seja em escolas de teatro para iniciantes, seja em universidades. (VÁSSINA; LABAKI, 2016, p.13).

156

Com base nessas descrições é certo afirmar que se engana quem confere a Stanislavski um único e particular modo de proposição de atuação, geralmente realista. É preciso observarmos que, para além de um tipo de teatro, esse artista-pesquisador se ocupou em investigar algumas questões básicas do fazer teatral e, por serem básicas, servem a qualquer modalidade de teatro. Dentre essas questões a própria energia humana que, na busca por especificarmos as abordagens aqui apresentadas, chamaremos de energia criativa.

Diante do que foi apresentado até aqui, salienta-se que essa energia criativa nos demanda inteireza, desprendimento, consciência corporal, domínio emocional e intencionalidade. Assim, observa-se que esse estado de inteireza está também relacionado ao artista-docente que propõe e coordena a experiência pedagógica que pode ser desenvolvida por um grupo numeroso, por um pequeno grupo de discentes, por uma dupla ou por uma só pessoa em contato com os direcionamentos dados pelo artista-docente que é também um influenciador dos processos artísticos que fazem parte da experiência pedagógica desenvolvida.

No entanto, é certo o entendimento de que, independentemente do número de partícipes com quem dividimos a experiência pedagógica por intermédio de processos criativos no teatro, desde o primeiro momento em que nos encontramos diante da proposta da referida experiência, estamos compartilhando as nossas existências através de uma relação de simbiose que, no ensino remoto desenvolvido por interposição de plataformas virtuais, fica mais escassa e mais diluída entre outras questões.



Quando nos inserimos no universo do Teatro de Formas Animadas, inevitavelmente, esbarramos em uma dessas questões, a necessidade do desenvolvimento de trabalhos práticos que envolvem desde a construção de máscaras e bonecos, até a experimentação de técnicas de atuação com máscaras teatrais e manipulação de bonecos e objetos. Então, diante da necessidade de desenvolvimento de atividades práticas no ensino remoto, uma questão ganhou força e precisou ser investigada, a fim de ser respondida, - *como desenvolver através de uma plataforma virtual, uma proposta de ensino e aprendizagem de um teatro que, assim como outros gêneros teatrais, depende do toque, do olho no olho, da escuta ativa e da contracena muitas vezes alicerçada na triangulação estabelecida entre a pessoa que manipula, o material manipulado e a pessoa que assiste?*

Visando resolver essa questão, foram elaboradas algumas exposições teóricas e outras atividades ludopedagógicas referenciadas em uma das mais importantes propostas de ensino e aprendizagem artística que se compõe de apreciação artística, contextualização histórica e experimentação artística e, por ter três pontos de abordagem ligados e equilibrados numa única experiência de ensino e aprendizagem, chama-se *proposta triangular* e foi criada pela docente-pesquisadora Ana Mae Barbosa.

Para oportunizar a apreciação artística foi elencado alguns grupos de teatro de bonecos brasileiros e disponibilizado os endereços de seus respectivos sites para que cada discente pudesse pesquisar e apreciar seus trabalhos e suas trajetórias. Uma vez que, o ambiente acadêmico não é o único meio para a realização, apreciação, difusão e investigação do fazer teatral e, se tratando do Teatro de Formas Animadas, é correto afirmar que os principais e mais férteis locais para o desenvolvimento de práticas, pesquisas e reflexões no contexto nacional, ainda continuam sendo os diversos coletivos teatrais que estão espalhados nas diferentes regiões do país.

Dentre esses grupos, fulgura *A Roda*, um grupo de teatro de bonecos criado em Salvador - Bahia, no ano de 1997 por quatro artistas da cena que tinham em comum o interesse pelo Teatro de Formas Animadas; *Pia Fraus*, um grupo de teatro que foi fundado por dois atores na primeira metade dos anos



80 na Cidade de São Paulo e, através da inserção da linguagem da dança, da música e do circo em seus espetáculos, criou uma poética própria de teatro de bonecos.

Em meio aos grupos disponibilizados para a apreciação artística do corpo discente da Disciplina de Teatro de Animação, também destaca-se o *Giramundo*, um coletivo de teatro de bonecos criado em 1970 na Cidades de Belo Horizonte, Minas Gerais, por três artistas que articularam suas pesquisas acerca do Teatro de Formas Animadas, com o desejo de construir bonecos e organizar espetáculos equilibrados entre um referencial tradicional e um perfil recriado a partir de experimentações cênicas e técnicas de manipulação.

Com referência na apreciação artística, o ensino remoto não apresentou nenhum impedimento e mesmo, não alterou a necessidade de cada discente realizar uma busca pessoal em seus próprios modos de gestão do tempo destinado à construção da experiência pedagógica na referida disciplina. Ou seja, mesmo que as demais atividades fossem desenvolvidas de modo presencial, a apreciação artística aconteceria por intermédio das buscas de registros dos grupos por via da internet.

Contudo, a questão referente ao desenvolvimento de atividades teórico-práticas de ensino e aprendizagem teatral através de uma plataforma virtual começa a assumir uma importância diferente, quando se trata da contextualização histórica do Teatro de Formas Animadas. Isso, porque essa contextualização se deu por meio das aulas expositivas realizadas virtualmente. Nessas aulas, muitas vezes, o corpo discente se mostrou pouco participativo denotando a prejudicial falta de disposição e entusiasmo que foi assinalada no começo deste texto.

Diante dessa questão, salienta-se que, a efetiva participação do corpo discente é importante para a construção e manutenção do ambiente de ensino e aprendizagem e para a garantia de que as trocas de saberes estão acontecendo com base numa perspectiva dialógica que leva em consideração que cada discente é um sujeito, “(...) alguém dotado de autonomia e liberdade, com capacidade de fazer escolhas.” Como aponta o docente-pesquisador Luiz Eduardo Wanderley (2010, p.110).





Partindo do entendimento de que cada discente é um sujeito autônomo e livre para tomar decisões, “fazer escolhas” e expressar ideias e comportamentos, pode-se entender que, o modo de participação nas aulas faz parte do conjunto de escolhas que cada discente faz diante da oferta de uma experiência artística e pedagógica realizada no modo presencial ou por intermédio de numa plataforma virtual.

Sendo no modo presencial ou no ensino por meio de uma plataforma virtual, quando o corpo discente escolhe não participar efetivamente da experiência artístico-pedagógica, ele acaba por comprometer a coesão grupal que é uma das características comuns aos processos de arte-educação, assim como, limita a aprendizagem tornando-a mecânica e menos dinâmica e, torna infértil o ambiente não se permitindo aprender com ele, como reflete Viola Spolin (2005, p.03), ao dizer que “Se o ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que ele tem para ensinar.”

Seguindo nessa perspectiva pode-se entender que, no contexto das experiências artístico-pedagógicas realizadas por intermédio de plataformas virtuais, há dois ambientes a se considerar: o ambiente virtual e o ambiente familiar. O primeiro ambiente, já sabemos que nos foi imposto sem o devido tempo para nos prepararmos, o que sugere uma maior aproximação com o tempo e as experiências de outras aulas e outras realidades, como de grupos artísticos que começaram a pensar em propostas cênicas para a apreciação por meio da internet. Já o segundo ambiente é a residência de onde cada indivíduo pertencente ao corpo discente acessa e participa das aulas.

Se tratando do ensino por meio de plataforma virtual, é possível observar que o ambiente familiar é também um fator determinante na qualidade da participação e do aprendizado do corpo discente, para o bem ou para o mal andamento das atividades ludopedagógicas, conforme veremos na parte final deste relato.

Sempre será imprevisível os atravessamentos provocados pela interação dos partícipes da experiência pedagógica quando a mesma se dá por intermédio de um ambiente virtual que é acessado da própria residência. Pois,



no ambiente familiar há uma grande possibilidade de dispersão dos partícipes da aula em função de eventos cotidianos que acontecem paralelamente a aula. Essa dispersão atravessa os discentes e também os docentes que, diante das ocorrências que acontecem no percurso do ensino remoto, são levados a mediar um ambiente virtual que possui ligações com diferentes ambientes presenciais e, por isso, precisa ter atenção e sensibilidade para conduzir todas as situações oriundas da imprevisibilidade que surgiu como fruto dessa forma de desenvolvimento de ensino e aprendizagem.

Para elucidar essa questão, delinea-se aqui uma dessas situações. – Em um dia de aula em que os discentes apresentariam algum objeto que remetesse a sua memória de infância e a partir da apresentação narraria traços que poderia aproveitar nas experiências criativas da vida adulta, às vezes, tão enrijecida pelos anos e pelas atribuições adquiridas. Então, uma das discentes não conseguia apresentar porque todas as vezes que ela abria o microfone escutava-se o choro de sua filha que, insistentemente, queria algo que lhe foi negado. Nesse momento, foi preciso parar a aula, sugerir um intervalo e retomar alguns minutos depois, assim, a discente teve tempo hábil para acalmar a criança e, ao retornar do intervalo, seguiu apresentando a sua memória da infância e as possíveis articulações nas experiências artísticas do presente.

Em outros contextos, poderíamos pensar que a discente deveria ter agido sozinha e, antes mesmo de abrir o microfone, cuidar para que a choradeira da criança não atrapalhasse a aula e desviasse a atenção das demais pessoas. No entanto, no intercurso de uma pandemia mundial causada por um vírus com grande potencial letal que cessou a vida de milhares de pessoas, desfazendo famílias inteiras e mudando a estrutura de outras que resistiram, não seria correto esperar que uma discente que também é mãe de uma criança pequena, estivesse focada na aula e distanciada da sua criança em função da experiência pedagógica que estava em desenvolvimento.

Essa interrupção da atividade docente e da participação do corpo discente por causa das interações com outras pessoas ocupantes do espaço familiar em que estão é apenas uma, dentre tantas outras situações que



revelam os atravessamentos que se tornaram, comumente, presentes na experiência docente e na participação discente, desde que foi estabelecida a utilização de plataformas virtuais como o único meio de continuar com as atividades de ensino e aprendizagem nos diferentes níveis da educação.

De todo modo, as ocorrências de pequenas interrupções ou mesmo a preocupação com as condições do eletrônico utilizado ou a qualidade da internet, geram uma tensão que culmina na castração da disponibilidade e da liberdade criativa que tornaria a experiência artístico-pedagógica muito mais prazerosa e muito mais coerente com os ensinamentos recolhidos das proposições do diretor teatral e dramaturgo Augusto Boal (2012, p. 10), que, dentre outras coisas, defende que na prática teatral “Nada deve ser feito com violência ou dor em um exercício ou jogo; ao contrário, devemos sempre sentir prazer e aumentar a nossa capacidade de compreender”.

Trilhando no caminho apontado por Boal (2012), observa-se que, assim como a disponibilidade do corpo discente que foi aqui apresentada como uma condição importante para a efetiva participação dos mesmos na experiência artístico-pedagógica, outras duas condições são igualmente necessárias aos processos de ensino e aprendizagem teatral, seja nas propostas vivenciadas no modo presencial ou por meio de plataformas virtuais, ou seja, a espontaneidade e a capacidade de compreensão do contexto em que a experiência artístico-pedagógica encontra-se inserida.

É certo que essas condições podem sofrer alterações e não serem observadas em atividades teatrais desenvolvidas no modo presencial como habitualmente aconteciam antes da pandemia. No entanto, ao refletir sobre uma experiência artístico-pedagógica realizada por meio do ambiente virtual, entende-se que essas referidas condições sofrem alterações tão significativas ou simplesmente tornam-se inexistentes com mais facilidade e, com mais poder de persuasão, acabam por nortear a participação do corpo discente de modo geral.

Um exemplo disso pode ser observado na relação com as câmeras, ou seja, sempre que algum discente apresenta uma justificativa para não abrir a câmera e participar só por áudio, outros discentes também fecham a câmera



ou não abrem a mesma sem apresentar nenhuma justificativa. E quando isso acontece, a experiência artístico-pedagógica fica limitada e o docente fica sem a interação com o corpo discente que, quando participa das atividades propostas nas aulas, fazem com que a experiência vivida menos solitária e mais solidária como é a própria natureza do fazer teatral.

E quando olha-se a experiência docente pela perspectiva da solidariedade, fica evidente que, muitas vezes, quando essa referida experiência é desenvolvida no ambiente virtual, a não participação efetiva do corpo discente não coopera com a construção de um ambiente fértil de onde deve florescer uma prazerosa possibilidade de partilha e construção de saberes que atravessam todos os partícipes compreendidos entre discentes e o artista-docente que se empenha para preparar os conteúdos e elaborar aulas participativas também alicerçadas na espontaneidade, uma vez que:

A espontaneidade cria uma explosão que por um momento nos libera de quadros de referência estáticos, da memória sufocada por velhos fatos e informações, de teorias não digeridas e técnicas que são na realidade descobertas de outros. A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa. (SPOLIN, 2005, p. 04).

Na reflexão apresentada por Spolin (2005), aparecem três palavras valiosas que merecem atenção, a saber: “descoberta”, “experiência” e “expressão criativa”. Essas palavras tornam-se extremamente relevantes quando artistas, artistas-docentes e pesquisadores buscam refletir sobre os diferentes modos de desenvolver processos criativos no teatro, sobre o ensino e aprendizagem teatral no ambiente escolar, na universidade ou em grupos artísticos, sobre o treinamento de atores e atrizes ou sobre a formação de arte-educadores.

A “descoberta” é o resultado da busca e, essa ação demanda de interesse, movimento, curiosidade, atenção, escuta e objetivo; a “experiência” é o que nos atravessa na construção de sentidos como bem já defendeu Jorge Larrosa (2002, p. 21) ao dizer que a experiência é “O que nos passa, o que nos



acontece, o que nos toca e não o que se passa, o que acontece, ou o que toca”. E, por fim, pode-se entender a “expressão criativa” como uma revelação genuína que mostramos ao mundo por intermédio da percepção que temos das coisas que nos “atravessam” quando penetramos no ambiente da vivência artístico-pedagógica e puxamos para dentro dela tudo que habita em nossa memória, sentimento e intelecto.

A partir deste momento, seguimos refletindo sobre a “liberdade pessoal” que é um aspecto fundamental para que a experiência teatral aconteça seja como ensino e aprendizagem no ambiente escolar com crianças, adolescentes ou adultos; seja como meio de formação para a atuação teatral em diferentes modalidades de teatro; seja na própria atuação no palco de um prédio teatral, na rua, na quadra da escola, na sala de aula ou no auditório da universidade. Seja onde for, a “liberdade pessoal” surgirá como resultado da soma de sentidos que cada indivíduo criará ao se perceber como um sujeito autônomo e ao interagir com as pessoas, os acontecimentos e as coisas em seu entorno.

Isso é observado diante da experiência ludopedagógica, porque essa “liberdade pessoal” é o resultado de uma explosão de sentidos que acontece quando há disponibilidade para a experimentação artística e disposição para o compartilhamento de experiências e saberes relacionados a arte e a vida. Sobre a explosão dos sentidos, Spolin (2005, p. 5), diz que “como é comum nas explosões, tudo é destruído, rearranjado, desbloqueado. O ouvido alerta os pés e o olho atira a bola”.

Ao fazer a metáfora “o ouvido alerta os pés e o olho atira a bola” Spolin (2005), nos direciona a pensar em outro elemento valioso para a nossa experiência cênica - o foco, um estado de atenção que é regido pela intencionalidade que, por sua vez encontra-se alicerçada em três pontos básicos que são: *o que*, *o quem*, e *o onde*. O primeiro se refere ao acontecimento da cena, as circunstâncias propostas na cena, a construção corporal entendida como “fiscalização” a ação; o segundo é a identificação do sujeito envolvido na ação, aquele ou aquela que age; o terceiro diz respeito ao local onde a situação/cena acontece. Esse é um suporte imaginativo que corrobora com os dois anteriores, ou seja, com o “que” e com o “quem”.



Digamos que, em uma das aulas, como exercício criativo seja proposta uma improvisação teatral em que um discente começa a dar braçadas diante da câmera, mostrando seus movimentos para os demais participantes da aula. Ao observar os movimentos, todas as pessoas presentes, ainda que virtualmente, entenderão que ele se encontra dentro d'água realizando a ação de nadar. A partir daí - outras corporificações desse discente vão dizer se ele estaria nadando numa praia, num rio, numa piscina, se é um esportista, se foge de algo dentro da água ou fora dela, se é um banhista curtindo um dia de sol e outras possibilidades que essa ação corporificada e acrescida de intencionalidade pode revelar.

### **Relato de uma experiência teatral em interação com o ambiente virtual**

A partir de agora, delinea-se a experimentação artística, terceira abordagem da *proposta triangular* que referenciou a experiência artístico-pedagógica que foi realizada junto ao corpo discente da Disciplina Teatro de Animação do Curso de Licenciatura em Artes Cênicas da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS. A referida experiência artístico-pedagógica se deu por meio de aulas expositivas e participativas que aconteceram numa plataforma virtual onde o corpo discente acessou o conteúdo sobre o teatro de animação, apreciaram trechos de trabalhos cênicos de grupos artísticos brasileiros e estrangeiros e experienciaram alguns processos criativos por intermédio da construção de alguns bonecos.

Dentre os processos criativos realizados, o primeiro serviu como uma das atividades realizadas para as observações e reflexões aqui apresentadas e consistiu na construção de um boneco híbrido que não tem uma silhueta humana ou de um animal específico ou de um objeto puro. É uma proposta de boneco que mistura diferentes referências mesmo que seja norteado pela reprodução de um objeto do cotidiano.

Assim, esse boneco intitulado *Nhoco* que consiste numa proposta de boneco de pequeno e médio porte que surgiu a partir de uma vivência criativa em que algumas crianças da educação infantil demonstravam medo de bonecos feitos com materiais como: madeira, papelão, isopor, jornal e massa



de papel machê e foi inspirado no aspecto maleável da minhoca, mais especificamente, é a junção das duas últimas sílabas a palavra minhoco.

Então, por ser feito com tecido tipo malha, algodão cru, veludo ou qualquer outro tecido, preenchido com pérolas de isopor ou pedaços de espuma ou retalhos de tecidos ou bolinhas de papel e caracterizado com traços mais suaves, o *Nhoco* possui uma aparência leve e uma textura macia que não causa estranheza em crianças da educação infantil e tem semelhanças com uma almofada colorida com contornos detalhados, olhos, boca nariz e outras caracterizações.

Para criar o *Nhoco*, cada discente escolheu uma referência cotidiana que poderia ser algum objeto do dia a dia, algum acessório ou alimento ou animal ou mesmo, alguma parte do corpo humano. Em seguida, desenharam a referência escolhida no papel, sugerindo um tamanho e características como olhos, boca e nariz; depois, com o auxílio de um lápis, copiaram o desenho do papel em pedaço de tecido e em seguida, recortaram duas partes iguais deixando sobrar uns dez centímetros para fora do contorno do desenho. Por fim, costuraram as extremidades do tecido, deixando apenas uma pequena parte para colocar o isopor ou outro material utilizado para o preenchimento do corpo do *Nhoco* que, depois desse processo, foi completamente costurado e finalizado com a inclusão de olhos, boca, nariz e outras características.

A construção do *Nhoco* foi um processo criativo proposto para ser realizado em casa e, posteriormente, apresentado na aula por meio de relatos de experiência. Então, no momento de apresentar os seus respectivos processos de criação, o corpo discente revelou mais do que os caminhos escolhidos para a realização da atividade proposta. Inicialmente, cada discente apresentou que referência impulsionou a sua escolha para a confecção do seu boneco. Essas apresentações trouxeram um aspecto interessante que permeou a experiência ludopedagógica no tocante ao processo criativo proposto, - a ativação da memória da infância.

A orientação disponibilizada para a feitura desse boneco, foi que buscassem uma referência concreta, um objeto, um animal, uma parte do corpo humano, um elemento da natureza como uma pedra, uma planta, uma



nuvem, uma estrela ou qualquer outra coisa concreta. Porém, a maioria dos discentes, ao relatarem a sua experiência criativa, apresentaram como impulso inicial e referência para a construção dos seus respectivos bonecos, uma história ou um acontecimento da infância e construíram um *Nhoco* a partir do desejo de representar, evidenciar ou mesmo se aproximar de algum elemento presente no passado.

Assim, ao acessar o passado, os discentes acionaram uma memória da infância e, guiados pela criança que foram, vivenciaram uma experiência criativa no presente sem o enrijecimento que, muitas vezes, limita a genuína expressão de criatividade na vida adulta, seja no palco, na sala de aula ou mesmo em casa, como tem acontecido na modalidade de educação a distância que se tornou a única possibilidade de continuidade dos processos educativos em meio a necessidade de distanciamento social em função da pandemia provocada pelo coronavírus.

Enquanto relatavam suas histórias e lembranças, alguns discentes evidenciaram que, a recordação da infância fez com que o trabalho acontecesse de forma natural e sem grandes esforços. Nesse momento, ainda sorriram com suas próprias lembranças e apresentaram, sem aparentes receios, a emoção trazida pela recordação de um tempo feliz em que, por serem crianças, não tinham plena consciência dos atravessamentos deste tempo distópico onde luta-se por direitos básicos que, por serem direitos, devem ser parte de toda a sociedade sem distinção de raça, classe social, crença religiosa, gênero e convicção política.

O acionamento da memória sobre a criança que foram no passado é um dos caminhos que se encontram intrinsecamente ligados à ideia de “espontaneidade” e “liberdade pessoal” que anteriormente foi apontada por Spolin (2005) e, é também uma possibilidade de aprimoramento da percepção do artista uma vez que:

(...) A criança que nós fomos, recuperada através do nosso lado lúdico tão atrofiado pelo correr dos anos, pode nos servir de guia, mas um guia muito especial, que caminha alegre e despreocupado, que sabe descobrir o mágico dentro do cotidiano, intuitivamente (...). (CORREIA, 1984, s.n.t).





Assim como a memória da infância, alguns discentes também relataram que a construção do boneco *Nhoco* no ambiente familiar possibilitou uma importante interação com algumas pessoas desse ciclo pessoal. Uma discente falou que construiu o boneco para a atividade proposta na Disciplina Teatro de Animação com a presença da filha que ajudou na escolha de uma referência e auxiliou na construção dos detalhes trabalhados no boneco. Outra discente trouxe o relato sobre a influência da avó que, atualmente distante, tem sido alvo da saudade da discente que, para construir seu boneco teve o auxílio virtual da avó que lhe ensinou a costurar.

Ao apresentar o boneco construído e falar do processo criativo vivenciado, um dos discentes revelou que teve dificuldade em costurar o tecido e, por isso, teve a ajuda de sua mãe que, vendo a sua dificuldade, se dispôs a ajudá-lo. Nesse momento, o discente falou emocionado que, enquanto costurava, sua mãe se lembrou de sua avó e começou a revelar dados da sua memória e da sua relação com os antepassados. Ao final da sua apresentação, o discente revela que a sua emoção se pauta no fato de que a sua mãe nunca havia falado de sua ancestralidade antes, sobretudo, com a tranquilidade de quem tece histórias para que outras pessoas apreendam as suas nuances.

Outras formas de interação com seus respectivos familiares também apareceram nos demais relatos de experiência que foram apresentados pelo corpo discente em aula. Alguns relatos foram emocionados, outros mais analíticos e mais técnicos que, por meio de um olhar sensível e investigativo, permitiu que alguns discentes transcendessem a lógica funcional das coisas do dia a dia e, assim, começassem a identificar algumas silhuetas de bonecos em objetos e imagens presentes em sua casa ou nas ruas.

### **Considerações Finais**

O compartilhamento de alguns relatos sobre a experiência artística e ludopedagógica que consistiu na construção de um boneco e, posteriormente, uma apresentação do processo criativo realizado, evidenciou o quão importante é o acolhimento da família para que a experiência de ensino e aprendizagem seja desenvolvida por meio do ambiente virtual. Essa questão foi



observada por se tornar um ponto de atenção diante dos relatos das experiências positivas que foram vivenciadas por alguns discentes junto aos seus familiares.

Assim, de uma forma ou de outra, os relatos aqui mencionados apontam para o entendimento de que, a modalidade da educação a distância também pode proporcionar momentos valiosos e prazerosos relacionados à participação positiva de familiares na realização de uma atividade artística ou outra atividade qualquer. Essa interação, como todas as outras que tangem as relações familiares, não seria possível na educação desenvolvida de modo presencial nos laboratórios de criação realizados nas dependências da universidade.

Diante desses últimos compartilhamentos, pode-se entender que a experiência artístico-pedagógica desenvolvida por meio do ambiente virtual tem pontos favoráveis e pontos desfavoráveis ao bom andamento da mesma, de tal modo que, pode assumir diferentes sentidos e pode ter diversas interpretações, afinal, são diferentes olhares, olhando para a mesma atividade humana de lugares distintos que foram aproximados pela experiência da Arte e pelas necessidades da vida que insiste em resistir em um tempo distópico que castra os olhares sensíveis, que pormenoriza a experiência criativa, que menospreza a necessidade fundamental da educação, que não respeita os povos originários, que silencia mulheres, que oprime negros, que subjuga os corpos LGBTQIA+ e que encarcera a liberdade de expressão.

## Referências

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas: Máscaras, Bonecos, Objetos**. 3ªed. 1ª. reimpressão. São Paulo: Edusp, 2011.

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não atores** 15ª Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre experiência e o saber de experiência**. [Trad.: GERALDI, João Wanderley.]. In. Revista Brasileira de Educação. No 19, abril de 2002. Rio de Janeiro: ANPED, 2002. p. 20-28.

COLLA, Ana Cristina. **Caminhante, não há caminhos. Só rastros**. São Paulo: Perspectiva, 2013



CORRÊA, Rubens. **Ensinos, conselhos e recomendações para atores**. (texto transcrito da palestra realizada na aula inaugural da Casa de Artes de Laranjeiras no Estado do Rio de Janeiro em 12 de março de 1984).

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. [trad. Koudela, Ingrid Dormien e Amos, Eduardo José de Almeida]. 5ª ed. SP, Perspectiva. 2005.

STANISLAVSKI, Constantin. **A Construção da Personagem**. 20ª. ed. [Trad.: LIMA, Pontes de Paula.]. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

TELLES, Narciso. **Pedagogia do teatro e o teatro de rua**. Porto Alegre, RS: Editora Mediação, 2008.

VÁSSINA, Elena; LABAKI, Aimar. **Stanislaski: vida, obra e Sistema**. Rio de Janeiro: Funarte, 2016.

WANDERLEY, Luiz Eduardo Waldemarin. **Educação popular: metamorfoses e veredas**. São Paulo: Cortez, 2010.

## Sobre o autor

### Osvanilton Conceição

osvaniltonconceicao@yahoo.com.br

Ator, diretor teatral e artista-docente-pesquisador com interesse em Teatro de Rua, Teatro de Formas Animadas, Máscaras Expressivas, Teatro Negro Brasileiro, Danças Populares Regionais e Arte-educação. Atualmente faz parte do corpo docente dos Cursos de Licenciatura em Artes Cênicas, Licenciatura em Dança e Licenciatura em Teatro da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS.

Recebido em: 01/08/2021

Aprovado em: 31/08/2021

