

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO

RENATO LIMA RIBEIRO



***BANCO VIRTUAL DE MEMÓRIAS E BALANÇAR: MEMÓRIAS DA INFÂNCIA E
TECNOLOGIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DOCENTE EM TEATRO***

São Luís

2024

RENATO LIMA RIBEIRO

***BANCO VIRTUAL DE MEMÓRIAS E BALANÇAR: MEMÓRIAS DA INFÂNCIA E
TECNOLOGIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DOCENTE EM TEATRO***

Artigo Científico apresentado como trabalho de conclusão do
Curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal do
Maranhão.

Orientador (a): Prof^ª Dr^ª Marineide Câmara Silva

São Luís

2024

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Ribeiro, Renato Lima.

BANCO VIRTUAL DE MEMÓRIAS E BALANÇAR: MEMÓRIAS DA
INFÂNCIA E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DOCENTE EM
TEATRO / Renato Lima Ribeiro. - 2024.

15 p.

Orientador(a): Marineide Câmara Silva.

Curso de Teatro, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís (ma), 2024.

1. Banco Virtual de Memórias. 2. Balançar. 3.
Memórias da Infância. 4. Tdics. 5. Formação Docente Em
Teatro. I. Silva, Marineide Câmara. II. Título.

BANCO VIRTUAL DE MEMÓRIAS E BALANÇAR: MEMÓRIAS DA INFÂNCIA E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DOCENTE EM TEATRO

VIRTUAL BANK OF MEMORIES AND SWAY: CHILDHOOD MEMORIES AND DIGITAL TECHNOLOGIES IN TEACHER TRAINING IN THEATER

Renato Lima Ribeiro¹

RESUMO

O presente artigo consiste em um relato de uma experiência discente na Licenciatura em Teatro na UFMA, destacando a relação entre memórias da infância e o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na criação artística e formação docente em teatro na criação de dois projetos, *Banco Virtual de Memórias e Balançar*. Os dois trabalhos combinam memórias da infância com o uso de ferramentas digitais para investigar a relação destas memórias com a prática teatral e com o ensino do teatro a partir dos pressupostos de Walter Benjamin sobre as memórias da infância. O trabalho reflete sobre como as TDICs potencializam o ensino de teatro e a importância das memórias na criação artística.

Palavras-chave: Banco virtual de memórias, Balançar, memórias da infância, TDICs, Formação docente em teatro.

ABSTRACT

The present article is an account of the author's experience during their training in Theater Teaching at UFMA, highlighting the relationship between childhood memories and the use of Digital Information and Communication Technologies (DICTs) in artistic creation and teacher training in theater. The author discusses the creation of two projects, Virtual Memory Bank and Balançar, which combine childhood memories with the use of digital tools to explore the relationship between these memories, theatrical practice, and theater teaching, based on Walter Benjamin's concepts of childhood memories. The paper reflects on how DICTs enhance theater education and the importance of memories in artistic creation.

Keywords: Virtual bank of memories, Sway, childhood memories, TDICs, teacher training in theater.

¹ Graduando do Curso Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Email: rl.ribeiro@discente.ufma.br

INTRODUÇÃO

O presente artigo trata-se de um relato de minhas experiências, enquanto discente, desenvolvidas nos componentes curriculares (CCs) Laboratório de Teatro, Tecnologia e Educação e Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira, da Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), durante o período pandêmico da COVID-19² e que resultaram no vídeo *Balançar* e o *Banco Virtual de Memórias*.

As memórias da infância são questões muito caras para mim pelas influências familiares e por um incidente marcante, do qual será relatado na sequência. Não obstante, eu utilizava as lembranças da infância recorrentemente nos trabalhos acadêmicos propostos pelas metodologias dos CCs que envolviam experimentos cênicos. No entanto, no período pandêmico da COVID-19, estive matriculado nos seguintes CCs, Laboratório de Teatro, Tecnologia e Educação (LABTEC) e próximo do fim das medidas restritivas, em Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira.

Em razão dos altos índices de contaminação e óbitos pela COVID-19, no Estado do Maranhão as autoridades decretaram medidas restritivas e entre elas, a suspensão das aulas presenciais e adoção das aulas remotas³. Desse modo, LABTEC foi ministrada na modalidade remota, porém, no período da oferta de Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira, as autoridades haviam flexibilizado as medidas restritivas no Maranhão e a UFMA havia adotado as aulas no formato híbrido⁴.

Importa ressaltar que na descrição da ementa do LABTEC constata que é um “laboratório voltado para práticas docentes em pedagogia do teatro, associadas ao uso do suporte digital como ferramenta norteadora de conteúdos teatrais no ensino formal e informal” (UFMA, 2015, p. 45). Compreendendo a natureza deste CC, já esperava apropriar-me de tais recursos, mas enquanto discente da Licenciatura em Teatro, porém questioneei a metodologia do ensino remoto na formação docente em teatro, pois como seria possível o processo ensino-aprendizagem da linguagem teatral mediado pelas TDICs, uma vez que o teatro é uma arte movida de forma vital, até então, pela presença e o contato com o outro?

² A COVID 19, SARS-CoV-2 foi decretada pela OMS, como pandemia em 11 de março de 2020.

³ Consiste em um método de ensino e aprendizagem que utiliza tecnologias de informação para permitir que os estudantes tenham acesso às aulas e se comuniquem com os professores sem a necessidade do ambiente físico.

⁴ É um método de aprendizagem que integra atividades *offline* (presenciais, tradicionais) e *online* (com recursos digitais), de maneira que ambas se complementam.

Esse questionamento foi obtendo respostas e possibilidades a partir da necessidade imposta ao mundo que vivia uma pandemia, que encurtou distâncias por meio das TDICs, utilizando as videoconferências. Tal necessidade vincula-se ao conceito de presença que foi ampliada com o advento das TDICs, pois estar conectado e interagindo com quem está do outro lado da tela constituiu uma forma de presença. Desta forma, os recursos estudados e executados em LABTEC evidenciaram sua importância, enquanto CC, para a formação docente em teatro, pois a apropriação de tais recursos contribuíram para o experimento proposto pela metodologia de Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira. Nesse sentido, o presente trabalho justifica-se pela contribuição proporcionada pela articulação entre as memórias da infância, as TDICs na minha formação docente em teatro. Tal articulação gerou produtos dos respectivos CCs, como o *Banco Virtual de Memórias* e o vídeo *Balançar*.

Nesta perspectiva, o objetivo geral do presente relato de experiência é apresentar o processo de criação e o resultado desses trabalhos, bem como suas relações com a formação docente em teatro e com minhas memórias da infância. Os objetivos específicos consistiram em: descrever os trabalhos *Banco Virtual de Memórias* e o vídeo *Balançar*; relacionar memória, infância e teatro no âmbito da criação artística e abordar o uso das tecnologias digitais no processo de criação nas artes cênicas.

Posto que, as propostas dos CCs em questão proporcionaram recordações afetivas da infância e de espaços simbólicos dessa fase, bem como o reencontro com meus alicerces identitários, esses fatores demandaram um referencial teórico para articular as categorias: memórias da infância, criação artística e as TDICs.

Para início da articulação das categorias supracitadas, verifiquei que na obra de Walter Benjamin, *Infância Berlimense por volta de 1900* (1987)⁵, a relação entre memória e infância insere-se no conceito de memória involuntária⁶. Esta última não é convocada pela consciência, mas desencadeada inesperadamente por estímulos sensoriais, como um cheiro, um som, ou uma imagem, que trazem lembranças de experiências passadas. Essa forma de memória é capaz de resgatar momentos do passado de maneira intensa e vívida, recriando esses momentos no presente.

⁵ Segundo Marques (2009) Walter Benjamin começou a escrever, por volta de 1932, em Ibiza, um texto intitulado "Crônica Berlimense," atendendo ao pedido da revista Literarische Welt, que encomendou ao autor um relato autobiográfico ambientado em sua cidade natal. No entanto, esse texto nunca foi concluído, e Benjamin, em vez disso, produziu "Infância em Berlim por volta de 1900." Essa obra, que combina crônica, ensaio, autobiografia, ficção e memória, é composta por fragmentos que narram a experiência de uma criança da burguesia na Berlim do início do século XX. Com um olhar minucioso, característico de um colecionador, Benjamin mistura lembranças, descrições de cenas e lugares, relatos de sonhos e reflexões baseadas em detalhes cotidianos.

⁶ Sobre o contrário desta, a memória voluntária está relacionada às ações repetitivas do cotidiano, como a aprendizagem pelo hábito, a exemplo de pedalar e dirigir um veículo.

Na *Infância Berlinense por volta de 1900* (1987), por exemplo, Benjamin revisita sua infância não como um passado fixo e imutável, mas como uma série de experiências que continuam a exercer influência sobre sua vida adulta, o que implica na sua perspectiva sobre a infância, pois para Benjamin, a infância não é apenas uma fase de inocência ou de desenvolvimento inicial, mas um período de formação profunda onde as experiências sensoriais e emocionais deixam marcas inesquecíveis. Ele retrata a infância como um tempo em que as distinções entre o real e o imaginário, o passado e o presente, são fluidas.

Na continuidade da articulação entre memórias da infância e a criação artística destaco os pressupostos presentes no artigo *A memória e a infância em Marcel Proust e Walter Benjamin* de Paulo Niccoli Ramirez (2011). No artigo, Ramirez (2011), intersecciona a obra de Benjamin *A infância Berlinense por volta de 1900* (1987) com as obras de Marcel Proust, *No caminho de Swann* (1948) e *O tempo recuperado* (1995), proporcionando uma reflexão sobre a memória da infância e a arte, mostrando como as lembranças involuntárias da infância podem influenciar e moldar a produção artística.

No tocante a essa relação, o autor compreende que essas lembranças, muitas vezes evocadas por estímulos sensoriais, trazem à tona imagens, sentimentos e cenas da infância que são reinterpretadas e transformadas no processo criativo. Por exemplo, a forma como Proust e Benjamin se apropriam das sensações da infância para criar narrativas literárias reflete essa fusão entre memória e arte. No artigo, a infância é retratada como um período de grande sensibilidade e percepção, onde as experiências vividas deixam marcas inesquecíveis na psique do indivíduo. Essas experiências, ao serem lembradas involuntariamente, se transformam em material artístico.

A infância, com suas descobertas e traumas, é revisitada e reinterpretada na arte, permitindo uma nova compreensão e significação do passado, como exemplos as obras *O Pequeno Príncipe* de Antoine de Saint-Exupéry e a pintura *O Escolar* de Van Gogh. Essas obras exemplificam como a infância é capturada e ressignificada na arte, mostrando uma visão complexa e muitas vezes melancólica desse período da vida. Além do mais, o artigo também sugere que a memória da infância na arte contribui para a superação das dicotomias tradicionais, como a separação entre corpo e alma, ou entre razão e emoção. Na obra de Proust e Benjamin, a infância é um tempo em que essas dicotomias não estão presentes, e essa integração é revivida na arte, que muitas vezes busca transcender essas divisões.

Em resumo, a memória da infância desempenha um papel crucial na arte ao fornecer um rico material emocional e sensorial que os artistas podem explorar e transformar. A arte, por sua vez, oferece um meio de reviver, reinterpretar e dar novo significado às experiências

da infância, mostrando como o passado continua a influenciar e moldar o presente. Desse modo, no teatro, a exploração de memórias de infância pode ser vista como uma extensão desse brincar imaginativo, permitindo que os artistas revisitem e reinterpretem suas experiências passadas de maneira criativa.

Os recursos das TDICs nessa articulação podem desempenhar o papel de registrar, veicular ou mesmo como linguagem, dar novos significados às experiências da infância por meio da criação artística, ou seja, uma extensão da memória de infância ressignificada pela arte.

Para se manterem vivas e lembradas durante a pandemia, o teatro recorreu “às apresentações *online* em tempo real de adaptações de espetáculos teatrais, originalmente concebidos para o palco e apresentados em teatros antes da pandemia” (Isacsson, 2021, p. 05). Sob essa ótica, reconheço que existem inúmeras possibilidades cênicas e performáticas para vivenciar diferentes maneiras de criar, que na perspectiva de Jorge Dubatti (2021) podem ser conviviais ou tecnovivais. De acordo com o autor, a cultura convivial está ligada ao encontro físico de corpos em um território comum, enquanto a cultura tecnovivial ocorre em ações individuais ou em "encontros desterritorializados". Esses encontros desterritorializados são realizados através de meios tecnológicos, como áudio, vídeo ou ambos.

Estabelecida a relação entre as categorias por meio do referencial teórico, apresento a estrutura do artigo incluindo o desenho metodológico do trabalho, perpassando pela abordagem do processo de criação dos trabalhos *Banco Virtual de Memórias e Balançar* seguido das considerações finais.

1. Desenho metodológico do trabalho

Com o propósito de sistematização, utilizei a seguinte metodologia estruturada em três etapas principais, iniciando com a revisão bibliográfica com para fundamentar teoricamente o trabalho, fornecendo uma base sólida de conhecimento sobre os temas abordados. Em seguida, houve a coleta de dados, ou seja, reunir anotações, diários de bordo, registros audiovisuais e outros materiais produzidos durante os processos criativos e pedagógicos e posteriormente realizei a transcrição de todo material visando documentar detalhadamente os processos artísticos desenvolvidos, transformando anotações e registros práticos em um formato acadêmico, o que somente foi possível com a revisitação do memorial dos trabalhos *Banco de Memórias da infância e Balançar*, por meio de fotografias, anotações e materiais que foram utilizados durante a criação dos experimentos.

No que tange à escrita do artigo desenvolvi a análise dos processos, avaliando a eficácia dos métodos utilizados, a integração das memórias de infância e o impacto das TDICs nas criações artísticas. Não obstante, também estabeleci ligações entre as teorias estudadas na revisão bibliográfica e as práticas observadas nos processos transcritos. Propus, ainda, a discussão dos resultados, uma vez que, interpretei os resultados obtidos, discutindo as implicações para a prática pedagógica e artística no teatro. Por fim, houve a sintetização das principais conclusões, destacando as contribuições do trabalho para o campo da docência em teatro e as possibilidades de continuidade e aprofundamento dos trabalhos em oportunidades futuras.

Este desenho metodológico busca garantir uma abordagem sistemática combinando teoria e prática para oferecer uma análise compreensiva e crítica das produções artísticas e pedagógicas desenvolvidas.

2. Banco Virtual de Memórias (BVM) e Balançar: processos de criação

Pensar a relação entre memória e infância sempre me leva para um lugar de pertencimento, onde as minhas raízes e rastros podem ser externados. No ano de 2021, em meio à pandemia de COVID-19, foi proposto a apresentação individual de um projeto artístico final no CC LABETC que compreendeu o período de 12/02 à 30/04/2021.

Após meses frequentando virtualmente a disciplina, questionei quem eu era e de onde eu pertencia, qual era o meu local e de onde eu havia saído, por meio de diversos momentos de pensamentos, me voltei para fase da infância, pensamentos me trouxeram lembranças que despertaram a memória do “eu criança”, e assim surgiu a ideia do trabalho sobre memórias da infância. Apresentei a proposta para dois colegas de equipe, Tamilde Machado⁷ e Denilson Rodrigues⁸, que aceitaram participar do experimento rumo ao passado. Esclareço que o enfoque será, principalmente, na minha experiência, já as contribuições feitas pelos dois colegas neste trabalho, tratei de forma sucinta.

A propósito, trato a experiência neste trabalho, na perspectiva de Larrosa (2014), como algo único para cada indivíduo cujo sentido ocorre de acordo com seu arcabouço cultural, afetivo e cognitivo.

⁷ Tamilde Machado Lopes é graduanda do curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão.

⁸ Denilson Rodrigues é graduando do curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão.

O experimento ocorreu por meio de uma sala no *Google Meet*. Foi exibido por meio de transmissão de tela, um *site* interativo que convidava o público para decidir sobre os rumos da apresentação. Em cada seção existia um vídeo que continha avatares⁹ dos protagonistas, criados digitalmente por meio do aplicativo Zepeto¹⁰. Em seguida, combinados com um *layout* e mesclados a um programa de edição de vídeos, o vídeo era exibido e os participantes narravam memórias de suas infâncias em tempo real.

O experimento consistia nas minhas memórias e nas memórias do Denilson e da Tamilde quando crianças, para tal utilizei a dramaturgia composta de transcrições de memórias vividas na infância, 3 histórias que mesclam os sentimentos de tristeza, alegria e medo; e concepção estética toda voltada para a memória e lembranças de infâncias¹¹. O processo de criação do experimento iniciou pela evocação de um sentimento que estivesse aflorando na vida de cada um naqueles últimos dias. Durante os dias de criação individual decidimos revisitar a infância através de um determinado sentimento, exercício que tem semelhança com questionamento feito por Fernandes e Park (2006, p. 45-46):

São memórias que fazem chorar: “é meu cachorro que morreu”; “é o funeral do meu avô”; “é quando conheci meus irmãos e logo depois eles iam sair de casa”; “quando meus amigos saíram da escola”; “quando minha mãe foi assaltada”; “foi quando meu pai me bateu”; “foi quando minha avó teve câncer de mama”. O choro aparece pela dor da perda, da separação, da doença, da briga. São memórias que fazem rir: “foi quando meu irmão deixou cair o rolo de papel higiênico na privada e teve que pegá-lo”; “é uma história que minha mãe me conta de mim mesma”; “foi quando meu irmão comeu pimenta”; “foi quando eu ganhei minha medalha de ouro na natação”; “foi quando minha mãe comprou um bolo e veio outro”. O riso vem das “gracinhas”, das “palhaçadas”, dos “micos”, e vem também da felicidade por ter conquistado um feito, alcançado um objetivo. [...] São memórias de conforto e de desconforto: “a minha memória de conforto é o meu travesseirinho, porque eu o tenho desde os dois anos de idade”; “a minha memória de desconforto é quando tive que dormir no colchão no chão”.

Ao me perguntar qual seria a memória que me fazia rir, me vi regressando a uma memória dos meus 7 ou 8 anos de idade e a denominei de fogo verde.

A lembrança desse dia sempre me marcou. Por volta de 2008/2009, enquanto brincava no comércio do meu avô, encontrei uma boneca da minha irmã no chão. Travesso, decidi cortar e atear fogo no cabelo verde da boneca, que rapidamente começou a queimar. Assustado, joguei a boneca no chão e o fogo se espalhou para o estoque de açúcar do comércio, principiou-se um incêndio. Tentei apagar o fogo correndo várias vezes do banheiro

⁹ Em informática, avatar é um corpo virtual, uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para o transporte identificatório de internautas para dentro dos mundos paralelos da Internet.

¹⁰ Aplicativo em que se pode construir avatares 3D e jogar com pessoas ao redor do mundo.

¹¹ Infâncias no plural, pois cada relato exibiu um aspecto diferente da infância de cada participante.

para o comércio com um copo de água, mas o fogo só aumentava. Meu avô ao perceber minha movimentação e o fogo, agiu rapidamente e conseguiu apagar o fogo antes que se espalhasse mais. O que começou como uma travessura quase se transformou em uma grande tragédia.

Essa lembrança é de um dia não muito feliz, mas o acontecimento foi tão inesperado que acabou sendo visto como hilário por boa parte das pessoas da minha família. Após passar diversos dias relembando pouco a pouco, eu percebi que a história era sim hilária, mas que também levava ao medo, mas não o medo comum, um medo extraordinário e cômico.

E era ali que eu, “Renato”, de 19 anos, estava relembando o que havia sido esquecido, mas não de forma completa, como explica (Izquierdo, 2006): “Tanto as memórias extinguidas como as reprimidas podem voltar à tona, quer espontaneamente quer como consequência de estímulos específicos” (Rescorla, 2001; Izquierdo, 2002; Cammarota et al., 2003).

Portanto, desafiado pela proposta do CC, segui o caminho do lembrar, ativando memórias da infância que, consideradas esquecidas de forma inconsciente, voltaram a ser lembradas. Memórias ativadas durante o processo de experimentação artística em que o exercício de lembrar da infância estimulou de forma específica o retorno dessa memória que se tornará peça central do experimento teatral. Como exercício da memória da infância, solicitei a Tamilde e Denilson que buscassem registros da infância, como fotos ou vídeos, também era importante recorrer às memórias dos familiares em relação à criança que fomos, buscar músicas, sons, cheiros e sabores que nos reportavam à infância.

Com o exercício de rememoração feito, sentimentos decididos e dramaturgia construída, segui com a criação dos avatares e do *site*. Realizei todo o processo buscando evidenciar as características marcantes dos dois colegas participantes. O processo de criação dos avatares levou cerca de um dia e inicialmente eles seriam desenhados, mas o processo de animação levaria muito tempo, então optei por otimizar o trabalho e os construir com a ajuda do aplicativo ZEPETO¹². Os avatares e as animações foram feitas com o auxílio de um *layout* criado em um aplicativo edição de imagens chamado Canva¹³. O vídeo base foi criado

¹² O ZEPETO é um aplicativo de bate-papo móvel sul-coreano que permite aos usuários criar e interagir como avatares 3D em diversos mundos. Alguns desses mundos são focados em bate-papo, enquanto outros são voltados para jogos, e os usuários podem escolher se esses mundos serão públicos ou restritos a amigos. O ZEPETO tem avançado no universo do metaverso. Disponível em: <https://www.internetmatters.org/pt/hub/news-blogs/what-is-the-zepeto-app-what-parents-need-to-know/> acesso em: 01 set. 2024.

¹³ O Canva é uma ferramenta online e gratuita de design gráfico usada para criar ou editar posts para redes sociais, apresentações, cartazes, banners, vídeos entre outros. A ferramenta está disponível tanto online quanto em dispositivos móveis. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/ acesso em: 17 jun. 2024.

utilizando a plataforma CapCut¹⁴, tendo um tempo limite de 10 minutos, totalizando 3 vídeos, 1 para cada memória que seria narrada.

Em seguida, utilizei a plataforma gratuita Wix para a criação de sites. Configurei o *site*, hospedei os vídeos, e deixei-os salvos até o momento de utilização no dia do experimento. A criação do *site* facilitou a comunicação e execução do trabalho, levando em conta a sua gratuidade, o que exemplifica o poder que as ferramentas digitais têm durante o processo de formação, elas se tornam um recurso que pode ser utilizado de diversas maneiras, inclusive em um experimento teatral.

No dia da apresentação, a tela do computador foi compartilhada na sala do *google meet*, e antes de iniciar a contação de memórias de cada um, o *site* exibiu uma pergunta interativa que fez com que os participantes da sala escolhessem entre os três avatares, qual a memória que preferiam ouvir. A cada escolha o *site* levava para o vídeo específico e a memória era contada ao vivo pelo membro escolhido, gerando assim o experimento *Banco Virtual de Memórias*. Na sequência disponibilizei QR code (figura 1) relacionado à divulgação do experimento e QR code (figura 2), referente ao momento do experimento.



Figura 1
Fonte: Acervo pessoal (2021)



Figura 2
Fonte: Acervo pessoal (2021)

Alguns meses antes do decreto de 05 de maio de 2023¹⁵ da Organização Mundial da Saúde (OMS), que anunciava o fim da pandemia, tive a oportunidade de, ainda na graduação, trabalhar mais uma vez com as TDICs associadas a um processo artístico como produto final da CC Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira, cujo período compreendeu de 15/09/2022 à 05/01/2023. Segundo a sua ementa (UFMA, 2015, p. 41) a CC aborda o:

¹⁴ Plataforma gratuita de edição de vídeos que se popularizou durante a pandemia de covid-19. Disponível em: <https://www.capcut.com/pt-br/> acesso em: 17 jun. 2024.

¹⁵ NOTA TÉCNICA Nº 37/2023-CGVDI/DPNI/SVSA/MS - <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/covid-19/notas-tecnicas/2023/nota-tecnica-no-37-2023-cgvdi-dpni-svsa-ms>
[https://www.who.int/news/item/05-05-2023-statement-on-the-fifteenth-meeting-of-the-international-health-regulations-\(2005\)-emergency-committee-regarding-the-coronavirus-disease-\(covid-19\)-pandemic](https://www.who.int/news/item/05-05-2023-statement-on-the-fifteenth-meeting-of-the-international-health-regulations-(2005)-emergency-committee-regarding-the-coronavirus-disease-(covid-19)-pandemic)

Estudo da cultura e história afro-brasileira, africana e indígena a partir das práticas espetaculares seguindo pressupostos da etnocenologia e dos estudos culturais em articulação com o ensino de Teatro. Enfoque na espetacularidade, analisando e experimentando os aspectos gestuais, sonoros, espaciais e estéticos das manifestações culturais, considerando os processos de aprendizagem e transmissão do conhecimento.

Desta vez trabalhei com o audiovisual, nascendo assim o segundo fruto da pesquisa, o vídeo *Balançar*, a ideia era transmitir as minhas memórias da infância na qual a manifestação artística do bumba-meu-boi e a sua espetacularidade foi muito presente. O vídeo foi publicado no *Youtube* de forma privada para a apresentação da CC que aconteceu no dia 05/01/2023.

O bumba-meu-boi é uma manifestação cultural do Estado do Maranhão, considerada em 2019, patrimônio cultural imaterial da humanidade pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Dos 2 aos 11 anos de idade fui estimulado a participar como vaqueiro dos ensaios e apresentações do bumba-meu-boi, que ocorriam no período junino nas escolas. minha participação findou ao entrar no Ensino Fundamental Maior, mas minha participação como vaqueiro e brincante permaneceu na minha memória.

Voltando para o CC, que deveria culminar com a apresentação de um processo que abordasse a espetacularidade e nesse caso, em específico, trabalhei com o sentido da espetacularidade que atrai o olhar, explorando a visualidade, assim como diz Lucas Ferreira, P. I. (2019, p. 24) “O espetacular nesse caso é uma demonstração, uma exibição, algo posto para ser visto e que tem a capacidade de provocar o interesse, o assombro ou a curiosidade daquele que assiste.” E assim resolvi trabalhar com o que era espetacular para mim, e mais uma vez me percebi revistando a minha caixa de memórias.

Um único chapéu de vaqueiro, item presente na manifestação cultural do bumba-meu-boi, foi o responsável por desencadear as memórias da minha infância enquanto brincante daquela forma espetacular. Esse chapéu (figura 3) protagonizou a narrativa central atuando como dramaturgia e como principal recurso da minha caracterização no vídeo.



Figura 3 - Imagem retirada do experimento *Balançar*.

Fonte: Acervo pessoal (2022)

Como eu não dispunha mais do chapéu da época de brincante, consegui um chapéu emprestado e resolvi trabalhar com ele. O brilho das miçangas bordadas no chapéu sempre me encantaram e no vídeo eu resolvi evidenciar o mesmo brilho fascinante, não pretendia apenas mostrar o chapéu, mas colocar em cena a importância que o chapéu de vaqueiro do bumba-meu-boi tinha pra mim. Então, reuni fotos do período em que eu dançava, criei um texto e resolvi cantar um fragmento de uma música marcante do bumba-meu-boi chamada *Se não existisse o sol*¹⁶ de autoria de Chagas, cantador e amo do Bumba - meu - boi da Maioba¹⁷.

A criação do vídeo foi baseada em vivências e lembranças da minha infância. Recorri aos álbuns antigos guardados em minha casa, repletos de fotografias de quando eu dançava o bumba- meu- boi no meu município, Anajatuba-MA, desde os dois anos de idade. Essa memória foi despertada em uma das aulas do respectivo CC, quando a professora¹⁸ perguntou onde e quando ocorreu o nosso primeiro contato com as manifestações culturais. Naquele momento, interessei-me pelas lembranças da infância para desenvolver o trabalho final.

O bumba-meu-boi possui o vaqueiro como personagem, este, por sua vez, possui um chapéu com diversos elementos que atraem o olhar do público, e dos brincantes também. Os bordados, detalhes, e miçangas foram os itens que despertaram o sentimento de espetacular em mim, pois, desde a infância eu tenho um encanto enorme pelo chapéu que os vaqueiros utilizam no bumba-meu-boi, e por isso resolvi utilizá-lo como o elemento espetacular na vídeo-performance. Em resumo, o apelo visual do chapéu, os bordados, os detalhes, o seu brilho, o balançar das miçangas durante a dança e também a sua trilha sonora foram os responsáveis por me levarem a criar o experimento.

O processo de gravação foi todo feito pelo meu celular¹⁹ com a ajuda da minha mãe para gravar algumas cenas, após gravar as cenas segui para a etapa do áudio, gravando a narração e a música. Em posse de todos os materiais, partiu para a edição também utilizando o aplicativo CapCut e posteriormente publiquei no *Youtube* o vídeo do experimento intitulado de *Balançar*, que pode ser acessado pelo QR code (figura 4). Dias depois, apresentei o experimento na finalização do CC e o resultado me fez refletir sobre o valor das memórias e das possibilidades de seu armazenamento e extensão por meio das tecnologias digitais.

¹⁶ https://youtu.be/z-9h-FmnWnE?si=qFd0_ZiOnhk86cZf

¹⁷O Bumba-meu -boi da Maioba é reconhecido como o grupo mais antigo do sotaque da ilha, também chamado de boi de matraca. Foi fundado em 1897 pelos moradores do povoado Bom Negócio, situado na localidade Maioba, zona rural da Ilha de São Luís.

¹⁸ Profª. Drª Tânia Cristina Costa Ribeiro.

¹⁹ Aparelho celular - Galaxy S20 FE (Câmera Tripla Traseira de 12MP (Ultra Wide) + 12MP (OIS) + 8MP (Telephoto) + UHD 4K)

É coerente afirmar que a memória contribui para diversos aspectos do fazer teatral, entre os quais os utilizados nos experimentos citados: a dramaturgia, e a caracterização oriundas de lembranças da infância.



Figura 4
Fonte: Acervo pessoal (2022)

Desenvolver um processo de criação sobre memória, lembrança e infância é refletir sobre a própria existência e entender como a história pessoal pode ser uma grande aliada na formação artística e profissional.

Revisitar a memória trazendo lembranças que se moldam em um processo de reconstrução, saindo da subjetividade para a cena, foi o principal caminho para que os dois experimentos pudessem existir. As TDICs estiveram presentes durante a pré produção, produção, pós produção, divulgação, elas se tornaram o meio pelo qual a minha memória navegou até chegar ao destino final, a realização dos dois processos.

A utilização das TDICs no ensino de teatro, seja na educação básica ou na formação de professores de teatro, se potencializa a cada dia. O número crescente de tecnologias que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, desde o ato de preparar uma aula até a sua aplicação, evidenciam que as TDICs contribuem de forma intensiva para a educação, nesse caso, o ensino e aprendizagem de teatro.

3. Análise dos resultado dos experimentos

Os trabalhos *Banco Virtual de Memórias* e *Balançar* demonstram o potencial das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na formação artística e pedagógica em teatro, especialmente no contexto de ensino remoto e híbrido. No entanto, uma análise crítica dos resultados desses experimentos revela tanto os pontos fortes quanto os desafios enfrentados.

Ambos os projetos mostraram-se eficazes em explorar a relação entre memória, infância e criação artística, possibilitando uma imersão profunda nas memórias pessoais e sua ressignificação através das TDICs. O *Banco Virtual de Memórias* conseguiu integrar elementos interativos e colaborativos, permitindo uma apresentação dinâmica e engajadora, enquanto *Balançar* trouxe à tona a espetacularidade das tradições culturais maranhenses, especialmente o bumba-meu-boi, por meio de uma linguagem audiovisual.

Por outro lado, os trabalhos se mantiveram da mesma forma em que foram produzidos, não foram aperfeiçoados e atualizados com novos recursos com aplicativos mais recentes. Tal fato não exclui a possibilidade de serem retomados em oportunidades futuras, pois como toda criação artística estão abertos para alterações e ressignificações. Além disso, a complexidade técnica envolvida na criação dos avatares e vídeos exigiu um domínio de recursos digitais dos quais tive acesso, porém pode não ser igualmente disponível para todos os discentes, criando uma barreira de entrada.

Por fim, os trabalhos destacam a capacidade das TDICs em ampliar as possibilidades criativas e formativas no teatro, especialmente em tempos de restrições físicas, mas também sublinham a importância de equilibrar o uso da tecnologia com a preservação da essência da presença e da interação humana que define a arte teatral. As experiências apontam para a necessidade de um olhar crítico sobre a integração das TDICs no ensino de teatro, para garantir que a tecnologia atue como uma extensão do processo criativo, e não como um substituto que possa comprometer a profundidade e a autenticidade da experiência teatral.

4. Considerações finais

Este artigo teve como objetivo explorar as interseções entre as memórias da infância, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e a formação docente em teatro, com base na experiência do autor durante o período pandêmico. A análise e reflexão sobre o processo de criação dos experimentos *Banco Virtual de Memórias* e *Balançar* demonstraram como as memórias da infância, resgatadas e ressignificadas pela arte, podem ser uma fonte rica e significativa de material criativo e pedagógico. Um dos aspectos a considerar foi a não continuidade dos trabalhos após o término das CCs, buscando um aperfeiçoamento ou redimensionamento dos mesmos, no entanto, como criação artística estão ainda abertos para sua ampliação que em momento oportuno pretendo retomá-los.

O uso das TDICs, em particular, mostrou-se um recurso essencial para o desenvolvimento e a execução dos projetos artísticos em tempos de restrições físicas,

permitindo a continuidade do ensino e da prática teatral de maneira inovadora e desafiadora. Além disso, a articulação entre as memórias pessoais e a prática pedagógica em teatro revelou-se uma estratégia poderosa para a formação docente, proporcionando um campo fértil para a experimentação e o desenvolvimento de novas metodologias.

Em síntese, o trabalho evidenciou que a integração entre as memórias da infância e as tecnologias digitais não apenas enriquece o processo de criação artística, mas também amplia as possibilidades de ensino no teatro, contribuindo para a formação de professores mais adaptados às demandas contemporâneas. Esse diálogo entre o passado e o presente, mediado pela tecnologia, oferece um caminho promissor para a formação docente em teatro, onde a memória e a inovação caminham lado a lado na construção de novas experiências de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Infância berlinense por volta de 1900**. Obras Escolhidas II. São Paulo: Brasiliense, 1987.

DUBATTI, Jorge; FREITAS, Victor Lavarda de. **Experiência Teatral, Experiência Tecnovivial**: nem identidade, nem campeonato, nem superação evolucionista, nem destruição, nem vínculos simétricos. In: Rebento. n. 14. São Paulo: Instituto de Artes da Unesp (2021). Disponível em: <https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609>. Acesso em: 20 de março de 2024.

FERNANDES, Renata Sieiro. **Lembrar-esquecer: Trabalhando Com As Memórias Infantis**. Centro de Estudos Educação e Sociedade, 2006.

ISACSSON, Marta. **Teatro e tecnologias de presença à distância: Invenções, mutações e dinâmicas**. *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, v. 3, n. 42, p. 1-22, dez. 2021.

IZQUIERDO, Iván. **A arte de esquecer**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2004.

LARROSA, Jorge. **Tremores: escritos sobre experiência**. Trad.: Cristina Antunes e João Wanderley Geraldí. Belo Horizonte: Autêntica, 2014

LUCAS FERREIRA, Pedro Isaias. **O CONCEITO DE ESPETACULAR E A ENCENAÇÃO CONTEMPORÂNEA**. *Revista Rascunhos - Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas, [S. l.]*, v. 6, n. 2, 2019. DOI: 10.14393/RR-v6n2a2019-02. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/rascunhos/article/view/45755> Acesso em: 1 set. 2024.

MARQUES, Ana Martins. **Berlim Revisitada ou a cidade da memória: infância em Berlim por volta de 1900**. *Artefilosofia (Ouro Preto)*, v.6, 2009.

RAMIREZ, Paulo Niccoli. **A memória e a infância em Marcel Proust e Walter Benjamin**. *Aurora*, n. 10, p. 119-134, 2011. Disponível em: www.pucsp.br/revistaaurora. Acesso em: 02 set. 2024.

UFMA. **Revisão do Projeto Pedagógico do curso de Licenciatura em Teatro**. 2015.