

RASCUNHANDO MAPAS, SONHANDO ENCONTROS: PRÁTICAS DE CRIAÇÃO EM TEATRO NOS TEMPOS DE TECNOVÍVIO

RAPHAEL BERNARDO DOS SANTOS

Mestrando do Curso de Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia
- UFU, raphaelbernardo001@hotmail.com;

1. INTRODUÇÃO

Este texto consiste em apresentar um relato de experiência da oficina “Encontro de Ilhas: táticas de criações relacionais em meios digitais”, realizada em setembro de 2020, viabilizada graças ao edital emergencial “Cultura em rede”, do Sesc Pernambuco. A metodologia de abordagem do processo constituiu-se como um laboratório de estudos e experiências sobre táticas de criação em teatro por meio de ferramentas digitais, tomando como princípio a Estética Relacional, voltado para atores, atrizes e performers interessados em encontrar possibilidades de criação em meio ao isolamento social, resultando na construção da experiência cênico-digital “Mapa das ilhas desconhecidas”.

2. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Com o desejo de fomentar um espaço de investigação e criação teatral colaborativo, diante do cenário pandêmico, essa experiência nasce do impulso de traçar táticas de criação, produzindo caminhos que pudessem desenvolver trabalhos possíveis de serem vividos, construindo encontros entre artistas e espectadores em situações de isolamento social.

A Estética Relacional, pensamento rascunhado pelo teórico Francês Nicolas Bourriaud nos anos de 1990, tem como princípio o estudo de trabalhos artísticos que proponham a invenção de relações entre sujeitos. Nesse sentido, as criações relacionais estão mais interessadas em estabelecer comunicação, do que expor um objeto artístico a ser contemplado (BOURRIAUD, 2009). Bourriaud concentra sua análise, sobretudo, dentro do campo das artes visuais, mas não é preciso muito esforço para deslocar duas ideias para campos mais estendidos das artes. Podemos pensar que o teatro é, em essência, uma arte relacional, visto que sua ação só se concretiza no momento de encontro entre o artista e o espectador. Apesar disso, o autor chega a citar que o teatro não é capaz de criar uma arte relacional, pois para ele o encontro proporcionado pelo teatro produz imagens unívocas, sem diálogo com o público. Podemos concordar que o simples encontro entre o atuante e espectador não garantem um diálogo, uma relação dialógica, mas o teatro passa longe de ser uma arte com relações apenas unívocas.

O interesse inicial estava em pesquisar possibilidades de criação no trabalho de atuação em diálogo com as ideias da Estética Relacional. Diante da crise de saúde pública, instaurada pela pandemia de COVID-19

no início do ano de 2020 (BRASIL, 2020), foi preciso repensar caminhos. O estado de isolamento social que iniciamos – e onde ainda permanecemos – impulsionou para que os artistas da cena buscassem novas possibilidades de construção de trabalho criativo. Nosso ofício, que é de natureza relacional, exige uma experiência de convívio, mas como instaurar convívio sem as presenças físicas, em um momento onde o isolamento social se faz necessário pelo bem da saúde pública? Desde o início da quarentena, essa questão permeou o cotidiano individualmente de artistas e coletivos. Vivemos um momento insólito, que nos leva a redefinir limites e repensar conceitos. Para que pudesse (sobre)viver e criar, nesse momento, o artista da cena precisou empreender um mergulho criativo em busca de encontrar novos meios para a construção de encontros com seu público.

Para repensar os caminhos, passamos a apoiarmo-nos sobre o conceito de tecnovívio (DUBATTI, 2016), quando há uma mediação tecnológica sobre a expectativa artística que desterritorializa o encontro entre artistas e público em um mesmo espaço, para repensar as possibilidades do ator e da atriz em estabelecer encontros de partilha de poiesis por meios digitais.

Através de um processo de formação, nossos objetivos eram: Introduzir os artistas participantes no universo específico dos conceitos básicos da Estética Relacional; apresentar um panorama de experiências de criações relacionais em diálogo com instrumentos de comunicação digital; investigar o uso de plataformas digitais na criação teatral; desenvolver processualmente dispositivos relacionais individuais de criação; e apresentar uma mini mostra digital, compartilhando criações gestadas pelos artistas participantes no processo do curso.

Para elaborar a metodologia de construção desse processo, investimos na ideia de laboratório, que pode ser pensada de duas formas: “como um espaço de criação e experimentação dentro do processo criativo, e no sentido de workshop, oficina” (FERREIRA, 2016).

O laboratório foi realizado totalmente de forma remota, fazendo uso de meios de comunicação digitais, como o aplicativo de mensagens instantâneas, WhatsApp, e o aplicativo de vídeo chamada e reuniões, Google Meet, com o intuito de construir um processo em diálogo, a partir de uma pedagogia digital crítica, ampliando possibilidades de comunicação e acessibilidade, fazendo com que os artistas participantes pudessem pensar e criar por intermédio de diferentes plataformas.

A carga horária total de 20 horas foi distribuída ao longo de duas semanas, com 14 horas de ações síncronas e 6 horas de atividades assíncronas, divididas em momentos de explicações teóricas, orientações individuais e em grupo, mais os momentos de debates em grupo, criações de experimentos poéticos relacionais individuais e coletivos.

Os participantes recebiam diariamente instruções de jogos e programas performativos que serviam de estímulos para as criações dos dispositivos relacionais. Essas criações, gestadas nos momentos individuais e assíncronos, eram partilhados nos momentos síncronos do laboratório, onde eram friccionados pelas outras produções dos alunos-artistas, transformando-se no processo, dando novas formas, abrindo possibilidades de criação de um trabalho dialógico.

O diálogo principal com o grupo se deu através da plataforma WhatsApp. Este instrumento facilitou a comunicação, visto o seu alto grau de acessibilidade. O seu uso também foi proposto como uma possibilidade de experimentar a construção de procedimentos artísticos em uma plataforma de comunicação cotidiana, reinventando desse modo possibilidades de uso.

Todos os artistas participantes do curso foram inseridos em três grupos do aplicativo WhatsApp: Grupo 1 (ENVIOS) – Nesse grupo, os artistas recebiam as instruções diárias de trabalho, por ele o condutor do processo enviava os pré-textos de criação a cada dia; Grupo 2 (VESTÍGIOS) – Por esse grupo, os artistas podiam compartilhar suas reações aos pré-textos de criação enviados, através de textos, fotografias, vídeos ou quaisquer outros meios digitais; e Grupo 3 (DEBATES) – Com horários pré-estabelecidos, por esse grupo eram compartilhados debates diariamente acerca de algum tópico de criação. Essa estrutura de comunicação foi inspirada a partir da experiência da oficina “Pequenas performances no cotidiano”, conduzida pela professora Thaise Nardim, da Universidade Federal do Tocantins.

RESULTADOS

Como resultado desse processo, os artistas participantes constroem uma experiência cênico-digital chamada “Mapa das ilhas desconhecidas”, uma jornada formulada em um percurso que atravessa os aplicativos WhatsApp, Google Meet e Instagram.

Para construir o universo de nossa criação, partimos da obra do escritor português José Saramago, “O conto da Ilha desconhecida” (2010).

Não tínhamos o objetivo de alcançar a construção de um trabalho que adaptasse o texto para a cena, nem mesmo ser fiel a uma linha fabular da história. Nossa pretensão era a construção de uma ideia de reação ao texto, como trabalhado por Paulina Caon (2012), onde busca-se desenvolver um estudo sobre o texto, fazendo ligações múltiplas com vários outros estímulos, gerando uma cena que é uma resposta ao mergulho dado. Nossa ideia era desenvolver uma metáfora cênica a partir de pontos que são apresentados no texto e que dialogavam com nosso momento pandêmico: solidão, busca, o desejo de encontro e a sensação de ser ilha.

Partindo da ideia de criação de um ambiente de convívio por meio digital, “Mapa das ilhas desconhecidas” foi uma experiência cênico-digital que colocou realidades em diálogo – uma realidade social e uma realidade narrativa – para criar um ambiente de jogo de realidade alternada, um terreno liminar, entre a ficção e o real.

Através da construção de uma estrutura de narrativa interativa, o público era convocado a participar, decidir e intervir em uma criação que tomava como espaço de jogo três ambientes: WhatsApp, Instagram e Google Meet. Fazendo uso das diferentes modalidades de textos que essas plataformas disponibilizavam, uma linha narrativa básica era proposta pelos atores e atrizes por meio de textos, vídeos e fotos, ganhando novos caminhos a cada sessão, diante das intervenções construídas pelos “espect-atores”.

REFERÊNCIAS

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. São Paulo: Martins, 2009.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Assistência à Saúde. **Coronavírus (COVID-19)**. Disponível em: <<https://coronavirus.saude.gov.br/>> Acesso em: 20 de nov. de 2020.

CAON, Paulina Maria. O disfarce do ovo – reação como procedimento de criação para a cena contemporânea. São Paulo: **Revista Sala Preta**, vol. 12, n. 2, dez 2012, p. 78-85

DUBATTI, Jorge. **O teatro dos mortos**: introdução a uma filosofia do teatro. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2016.

FERREIRA, Melissa. **Isto não é um ator**. São Paulo: Perspectiva, 2016.