



Sobre a reinvenção das distâncias: artes cênicas e ação cultural na pandemia de covid-19

*On reinventing distance: performing arts and
cultural action during the COVID-19 pandemic*

*Sobre la reinvencción de la distancia:
las artes escénicas y la acción cultural em la
pandemia del Covid-19*

Suzana Schmidt Viganó

Suzana Schmidt Viganó

Doutora em Pedagogia da Artes Cênicas pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), professora credenciada do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA-USP e professora do curso de pós-graduação em Arte-Educação do Senac-SP.



Resumo

Este artigo apresenta duas experiências artístico-pedagógicas em artes cênicas, no âmbito da ação cultural, desenvolvidas durante a pandemia de covid-19 no ano de 2020. Refletimos sobre os desafios e descobertas de duas arte-educadoras e seus aprendizes no campo da dança e do teatro em dois programas públicos de formação artística da Grande São Paulo. A fim de analisar essas experiências, partimos do questionamento de Boaventura Souza Santos sobre a crise e dialogamos com as ideias de subjetividade e afeto, segundo Guattari, e de experiência, criação artística e cultura. A partir da reflexão colocada por Pierre Lévy em *Cibercultura*, propomos o questionamento sobre a arte, a educação e a ação cultural no ciberespaço, partindo de uma ética e de uma estética contemporaneizadas pelo universo digital.

Palavras-chave: Formação artística, Ação cultural, Cibercultura, Arte e pandemia, Arte e sociedade.

Abstract

This article presents two artistic and pedagogical experiences in performing arts developed, within the scope of cultural action, during the COVID-19 pandemic in 2020. It reflects on the challenges faced and discoveries made by two art-educators and their students regarding dance and theater, in two public arts education programs offered the metropolitan region of São Paulo. To analyze these experiences, the text draws on Boaventura Souza Santos' questioning about the crisis in dialogue with Guattari's ideas of subjectivity and affection, and of experience, artistic creation and culture. Based on Pierre Lévy's reflection developed in *Cyberculture*, it questions art, education and cultural action in cyberspace, from an ethics and aesthetics made contemporaneous by the digital universe.

Keywords: Arts education, Cultural action, Cyberculture, Arts and pandemics, Arts and society.

Resumen

Este artículo presenta dos experiencias artístico-pedagógicas en artes escénicas, en el ámbito de la acción cultural, desarrollada durante la pandemia del Covid-19 en el año 2020. Reflexionamos sobre los desafíos y descubrimientos de dos educadores artísticos y sus aprendices en el ámbito de la danza y del teatro, en dos programas públicos de formación artística en el Gran São Paulo. Para analizar estas experiencias, comenzamos con el cuestionamiento de la crisis por parte de Boaventura Souza Santos y después dialogamos con las ideas de subjetividad y afecto de Guattari, y de experiencia, creación artística y cultura. A partir de la reflexión planteada por Pierre Lévy en *Cibercultura*, proponemos el cuestionamiento del arte, de la educación y de la acción cultural en el ciberespacio desde una ética y una estética contemporizadas por el universo digital.

Palabras clave: Formación artística, Acción cultural, Cibercultura, Arte y pandemia, Arte y sociedad.

Sobre a reinvenção das distâncias

Devemos, portanto, nos acostumar a essa profusão de desordem. A não ser em caso de catástrofe natural, nenhuma grande reordenação, nenhuma autoridade central nos levará de volta à terra firme, nem às paisagens estáveis e bem demarcadas anteriores à inundação.

Pierre Lévy, *Cibercultura*

Em seu texto “A cruel pedagogia do vírus”, Boaventura Souza Santos nos coloca uma questão: “que potenciais conhecimentos decorrem da pandemia do coronavírus?” (SANTOS, 2020, p. 5). A partir da análise de uma situação emergencial, que exigiu mudanças e medidas drásticas, o autor nos conduz por uma reflexão que alerta para a potencialidade das crises em evidenciar problemáticas, vulnerabilidades individuais e sociais e nos confrontar, emergencialmente, com a necessidade da crítica sobre as escolhas e exclusões que nos levaram à própria crise e à dificuldade da sua gestão.

O campo da cultura e das práticas artísticas foi um dos mais afetados pela pandemia de covid-19, pela própria natureza das suas ações, que requerem tradicionalmente o encontro e a presença. Por consequência das medidas de distanciamento social, seus espaços foram interditados e os encontros transferidos, paulatinamente, para os ambientes virtuais.

O campo da educação também sofreu os efeitos da crise e as principais dificuldades se deram devido tanto à larga exclusão digital da população brasileira quanto aos desafios que o ensino remoto apresentou aos professores, em grande medida não habituados a esse sistema e ao uso das suas ferramentas, além da adequação de determinadas práticas ao trabalho à distância, como é o caso das artes cênicas. Maria Lúcia Pupo (2021), em seu artigo “Produzir e fruir imagens digitais: um desafio pedagógico”, levanta situações de experiências teatrais vivenciadas em ambiente virtual em instituições de ensino e aponta para a precariedade da situação dos docentes que precisaram encontrar maneiras de superá-la e reinventar suas intervenções.

No entanto, a “reinvenção” não pareceu uma possibilidade para todos os trabalhadores, professores e fruidores das áreas artísticas e culturais, pois foi influenciada por marcadores de desigualdade fortemente presentes em nosso país (classe, raça, gênero, moradia, papel social, responsabilidades familiares etc.) e que a pandemia tratou de evidenciar, criando ainda outras distâncias.

Isso se refletiu de maneira mais evidente na vulnerabilidade das políticas públicas instituídas, tanto educacionais como culturais, o que fragilizou a potência do ensino da arte e seus processos de criação como lugar de encontro, sustentação e criação de alternativas aos modos hegemônicos. Diz Boaventura Santos:

Os debates culturais, políticos e ideológicos do nosso tempo têm uma opacidade estranha que decorre da sua distância em relação ao cotidiano vivido pela grande maioria da população, os cidadãos comuns. Em particular, a política, que deveria ser a mediadora entre as ideologias e as necessidades e aspirações dos cidadãos, tem vindo a demitir-se dessa função. [...] Tal como aconteceu com os políticos, os intelectuais também deixaram, em geral, de mediar entre as ideologias e as necessidades e as aspirações dos cidadãos comuns. [...] Escrevem sobre o mundo, mas não com o mundo. (SANTOS, 2020, p. 10-13)

Procuramos, nesse artigo, apresentar experiências que nos possibilitem perguntar: quais aprendizagens e potenciais conhecimentos a pandemia de covid-19 trouxe ao campo das práticas artístico-pedagógicas em artes cênicas? Levantamos, assim, uma reflexão sobre o papel da cultura no processo democrático e no enfrentamento dos problemas sociais e como isso pôde (ou não) ser empreendido ao longo desta pandemia.

Mais do que reinvenção de modos de criação e de ensino, mais do que resistência aos processos de aniquilamento da sobrevivência, causados pelo vírus ou por um governo que se fez alheio ao sofrimento de milhões de brasileiros sem a possibilidade de exercer o seu trabalho plenamente, como ocorreu com grande parte dos artistas durante a pandemia, analisamos esse trauma e o momento presente do nosso país como o ápice do que diz Boaventura Santos: da evidência das crises e do abandono da vida política como mediação das necessidades dos cidadãos. Neste ponto, permitimo-nos trazer uma história contada por Peter Pál Pelbart:

No livro *A trégua*, Primo Levi conta o seguinte episódio. Finda a guerra, quando voltava para casa saído de Auschwitz, discute com um sobrevivente grego sobre o que importa mais durante a guerra, sapatos ou comida. O grego argumenta que sapatos, pois “quem tem sapatos pode ir em busca de comida, ao passo que o inverso não funciona.” Mas a guerra já terminou, retruca Levi, ao que o interlocutor lhe responde: “Guerra é sempre”. (PELBART, 2019, p. 8)

No momento em que estas palavras são escritas, acaba-se de confirmar o assassinato brutal de um notável indigenista, Bruno Pereira, e de seu companheiro no trabalho da defesa dos povos originários e seus territórios na Amazônia, o jornalista Dom Phillips. Embora este fato nos desvie temporariamente do cerne da nossa discussão – o ensino da arte e seus processos de criação em ambientes digitais –, ele nos aproxima do contexto gestado já há alguns anos no Brasil: o de uma corrida vertiginosa para um abismo que nos traz impasses humanitários, ecológicos, urbanos e éticos gigantescos e que não deixam de dizer respeito à arte. “Guerra é sempre”, ouviu Primo Levi após o desastre do holocausto, e tanto o abandono sentido na pandemia quanto o abandono gritante da Amazônia e seus defensores voltam a nos lembrar: guerra é sempre.

Imbuídos dessas percepções, nos perguntamos: o que as experiências artísticas e educacionais vivenciadas durante o auge da pandemia de covid-19 nos ensinaram sobre isso? O que artistas, educadores e agentes culturais puderam e podem ainda contribuir para enfrentar esse abandono? Como a arte e sua prática podem apontar trilhas para que se reorganizem os eixos de valores éticos e estéticos e as finalidades das relações humanas? Félix Guattari pontua:

É nas trincheiras da arte que se encontram os núcleos de resistência dos mais consequentes ao rolo compressor da subjetividade capitalística, a da unidimensionalidade, do equívoco generalizado, da segregação, da surdez para a verdadeira alteridade. Não se trata de fazer dos artistas os novos heróis da revolução, as novas alavancas da história. A arte aqui não é somente a existência de artistas patenteados, mas também de toda uma criatividade subjetiva que atravessa os povos e as gerações oprimidas, os guetos, as minorias. (GUATTARI, 1992, p. 115)

Buscamos, então, analisar as experiências referidas neste artigo não apenas no sentido de se compreender novos métodos de ensino e experiências de linguagem, mas de nos perguntarmos como, nas experiências em questão, tocou-se na constituição dos sujeitos e dos acontecimentos artísticos mobilizadores. Para onde se lançaram os desejos de construção artística? Em torno de que experiências se constituíram os encontros e os devires? De que maneiras se enfrentou a guerra?

Será que conseguimos, como propõe Guattari, alcançar uma nova ecologia do virtual, remodelando também o mundo sensível, construindo novos paradigmas de referência, novas práticas sociais e analíticas? Ou desperdiçamos a oportunidade de nos levantar contra o embrutecimento e contra a perversidade impregnada nos sistemas de partilha? O autor enfatiza que a realização de uma nova maneira de se engajar a vida humana em relação ao planeta, só será possível desde que a sociedade mude de fato: “com a condição de que novas práticas sociais, políticas, estéticas, analíticas nos permitam sair dos grilhões da fala vazia que nos esmagam, da laminação de sentido que se pretende impor por toda a parte” (GUATTARI, 1992, p. 121).

Compreendemos, assim, as práticas artísticas e educacionais como potenciais caminhos que nos levem, ao menos, a refletir sobre essas mudanças

necessárias, na medida em que elas habitam o lugar do contrapoder, da revisão das formas e das relações, do enriquecimento dos mundos físicos e virtuais. Toma-se, então, a experiência artística como lugar de encontro, aprendizagem, releitura e reescrita. Nicolas Bourriaud observa que “a arte é uma forma de uso do mundo, uma negociação infinita entre pontos de vista” (BOURRIAUD, 2009, p. 110). Cabe a nós, pesquisadores e espectadores, revelar essas relações.

Nesse sentido, propomos a leitura e reflexão sobre duas experiências realizadas ao longo do ano de 2020, no contexto de dois programas públicos de cultura: o Programa Vocacional e o Programa Fábricas de Cultura. No primeiro caso, focalizamos a questão do trabalho sobre a subjetividade, a copresença e a experiência como possibilitadoras da troca de afetos que agem a partir do processo de criação artística. No segundo caso, focalizamos os modos de criação artística no ciberespaço, partindo da materialidade física da dança e do corpo e mergulhando na composição de uma obra que experimenta mais complexamente o ambiente virtual, ampliando-se em hipermídia e nas possibilidades de compartilhamento, trazendo a questão da dissolução da autoria e do protagonismo do espectador como criador ao navegar pela obra.

Não é nossa intenção apontar essas experiências como modelos de contraconduta¹ ou de parâmetro de sucesso para a atuação dos programas públicos em meio às dificuldades da pandemia, mesmo porque são dois casos pontuais. Ainda assim, gostaríamos de trazer à tona, neste momento tão perturbador que atravessamos como país e como sociedade, a reflexão sobre a possibilidade de reexistir por meio da arte, incorporando e relacionando o ciberespaço e o mundo físico, como experiência de linguagem, interação, comunicação e vida política.

A excepcionalidade da situação pandêmica exigiu que se investigasse novos caminhos para essas práticas, e é na reinvenção desses sentidos que pretendemos adentrar. Procuramos confrontar as evidências sobre a nossa

1 Michel Foucault (1995), ao analisar as relações de poder na sociedade contemporânea, sugere observar as oposições que se formam na economia dessas relações, como o poder dos homens sobre as mulheres, da medicina sobre a população, da administração sobre os modos de vida, assinalando as lutas contemporâneas como formas de conduta que são adversas às formas estabelecidas de poder, gerando, assim, contracondutas que se contra-ponem aos modos de sujeição dos indivíduos e à imposição dos regimes de verdade.

própria fragilidade como sociedade, como formadores e como produtores de cultura, deixando acesa a provocação de Boaventura Santos: em que medida, ao olhar sem desvios para a situação de crise permanente, podemos reinventar também os sentidos do nosso trabalho, para que deixemos de escrever *sobre* o mundo e passemos a escrever *com* o mundo?

Os programas públicos e os usos da cultura

Os processos aqui investigados se efetivam no campo da ação cultural que busca trabalhar sobre o desafio de estabelecer relações entre artistas, educadores e comunidades, fomentando a participação dos sujeitos em diferentes aspectos da vida cultural, desde a criação artística e a participação cultural à fruição de obras.

Os programas Fábricas de Cultura, da Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa, e o Vocacional, da Secretaria Municipal de Cultura, possuem um histórico consolidado de atuação em São Paulo. O Vocacional está ativo há 21 anos e passou por diferentes momentos com relação à gestão e aos objetivos artísticos e culturais. O Fábricas de Cultura, por sua vez, atua, desde 2007, na cidade de São Paulo, expandindo-se para a região metropolitana e interior do estado a partir de 2018.

Esses programas protagonizam o uso da cultura como recurso (YÚDICE, 2013)², na medida em que trazem em suas diretrizes o fomento da cidadania, da democracia cultural e do desenvolvimento humano. Dessa maneira, artistas e agentes culturais são convidados a colaborar com a capacidade das populações mais vulneráveis de suportar os traumas e as perdas sociais e econômicas aos quais estão constantemente submetidos, afugentando a desagregação social e ainda atraindo recursos materiais por meio da economia criativa.

O programa Fábricas de Cultura concentra em seus equipamentos atividades de formação artística e cultural, como ateliês de criação, estúdios de gravação, salas de espetáculos e bibliotecas. Funcionando em regiões de alta

2 Segundo George Yúdice, desde os anos 1990, a cultura vem sendo compreendida e gerenciada como um recurso para o desenvolvimento social e para o crescimento econômico, delegando a seus agentes o papel de apaziguadores de conflitos sociais e criadores de possibilidades de geração de renda e de participação cidadã, devido ao potencial da cultura e da arte em estruturar laços comunitários, agir sobre o desenvolvimento humano e promover a tolerância multicultural.

vulnerabilidade social na Grande São Paulo, faz uso das ações culturais e artísticas como elementos de inclusão social. Seu marco referencial vai ao encontro das tendências sobre a consolidação dos direitos culturais, bem como sobre a participação nos circuitos de fruição e produção de bens simbólicos³.

Já o Programa Vocacional se estrutura de maneira descentralizada, contratando artistas de diferentes linguagens que passam a gerenciar as próprias ações do programa, além de ocupar posições de orientadores artísticos que atuam em diversos equipamentos da educação e da cultura por toda a cidade de São Paulo. Seu principal horizonte é fomentar a experiência do fazer artístico em diferentes linguagens como veículo tanto para a formação de artistas e o desenvolvimento humano quanto para a participação cidadã no espaço público⁴.

É necessária, no entanto, a constante reflexão sobre os processos empreendidos no campo das políticas públicas a fim de compreender o quanto seu encaminhamento se aproxima ou se afasta dos modelos normativos, das construções ideológicas e da *culturalização* da economia e da sociedade, buscando compreender as forças que os articulam e que definem o campo sociocultural.

A cultura não é um campo fixo, mas sujeito aos embates gerados pela multiplicidade e constante absorção pelo capitalismo de seus processos, grupos e organizações. Ao mesmo tempo, possibilitam a criação de redes e modos de contraconduta. O uso da cultura, especialmente nas sociedades urbanas latino-americanas, apresenta-se tanto como recurso para a cadeia produtiva quanto para a compreensão do exercício da cidadania, que pressupõe o trabalho a partir da diversidade e da articulação entre diferentes territórios.

Isso nos traz diretamente ao lugar aberto pela pandemia de covid-19, que impulsionou o protagonismo das culturas digitais e da experiência nos ambientes virtuais como articulação, produção, trocas pessoais, simbólicas e participação na vida pública. Compreendemos, aqui, o campo da ação

3 “Fábricas de Cultura é um Programa que busca consolidar possibilidades de democratização do acesso à cultura e de democracia cultural. Visa estabelecer modelos participativos que dependem do compartilhamento de conhecimentos e reconheçam os indivíduos como sujeitos ativos capazes de contribuir com a busca de soluções que atendam às suas necessidades, abrir canais de diálogo e empoderar pessoas com habilidades e confiança para que tomem suas próprias decisões no campo das artes” (SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA DE SÃO PAULO, 2014).

4 Informações sobre o Programa Vocacional como um todo e especificamente sobre a edição de 2020 podem ser acessadas pelo blog da Supervisão de Formação da Secretaria Municipal de Cultura em: <https://bit.ly/3zZYk0B>.

cultural inserindo-a também no que Manuel Castells denomina de *cultura da internet* (CASTELLS, 2003). Para o autor, este é um dos campos estruturantes da sociedade contemporânea e tem sua dimensão social representada pelas *comunidades virtuais*, por meio de interação seletiva e simbólica nas redes de compartilhamento digital.

Para compreender essa cultura e a relação travada com as experiências relatadas a seguir, nos valem da análise de Pierre Lévy (1999) em sua obra *Cibercultura*. Embora o universo digital e as redes sociais virtuais já tenham ganhado uma dimensão muito mais ampla do que quando de sua análise, muitos dos elementos e ideias levantados pelo autor são ainda relevantes para a compreensão deste universo.

Gostaríamos de destacar a emergência do ciberespaço e da cibercultura como interferência radical sobre as pragmáticas da vida humana, especialmente a partir do século XXI. Para Lévy, seu efeito foi tão grande quanto o da invenção da escrita e, de fato, o advento das redes virtuais e sua interconexão global desenvolveram um conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento, valores e relações humanas que caracterizam fortemente a sociedade contemporânea e traz implicações culturais, sociais e relacionais inéditas.

Da mesma maneira, a investigação artística e educacional neste campo, modifica os dispositivos de comunicação e de aprendizagem. A linguagem cênica, por exemplo, torna-se mais complexa e polivisual, deslocando-a dos seus modos de construção e comunicação diretamente ligados à presença física e síncrona com seus espectadores. No entanto, Lévy aponta uma questão interessante para a matéria artística, que é a da copresença das mensagens em seu contexto, como ocorria nas sociedades orais, construindo-se por meio da interconexão de textos e mídias e de sua relação com comunidades virtuais que lhe atribuem sentidos em renovação permanente.

Nesse sentido, Lévy destaca como potência do ciberespaço a criação de uma inteligência coletiva, por ser um meio de comunicação interativo e comunitário. Ainda assim, a mera existência do ciberespaço não garante o seu desenvolvimento, pois a maneira que se dá ou não o uso deste ambiente acaba sendo determinado e influenciado por outros fatores, como a dificuldade de acesso e domínio de suas ferramentas como a precariedade do letramento digital (o que corresponde a grande parte da população brasileira).

Além disso, novos problemas também surgem com o advento do ciberespaço, e que se evidenciaram ao longo da pandemia, como o isolamento individual frente às telas; a dependência das redes, como uso e como dependência; a exploração de alto tempo de trabalho; a superficialidade das informações trocadas e o reforço dos centros hegemônicos que dominam a pesquisa e a produção de tecnologia.

Nesse sentido, fica claro que o Brasil e seus programas públicos não são ambientes ideais para agregar um grande público nas redes de ensino, aprendizagem e criação artística digital. Além disso, o grupo social que lidera a inserção e a ação na cibercultura é a juventude metropolitana escolarizada, o que deixa novamente grande parte da população brasileira apartada desses meios de comunicação e criação, como ficou explicitado pelos problemas atravessados pelas instituições de ensino ao longo da pandemia.

Apesar disso, o acesso às redes, mesmo que restrito, permitiu o crescimento acelerado dos territórios virtuais e a criação de comunidades, amparadas pelo valor da comunicação livre e horizontal e pela formação autônoma das redes. Tal modo de operação possibilitou a criação de territórios virtuais constituídos por identificação cultural e ideológica, possibilitando a criação de movimentos sociais que se fragmentam por todo o espectro de possibilidades simbólicas, desde grupos ambientalistas a extremistas de direita, evidenciando ao máximo as contradições da nossa própria sociedade. É importante pontuar, no entanto, que, embora haja um certo escape da vulnerabilidade à dinâmica das grandes indústrias culturais e de mídia, ainda estamos longe de uma democracia semiótica.

É nesse ambiente que se dão as experiências analisadas a seguir. Com a inserção dos programas públicos no universo virtual, as possibilidades de ação cultural se ampliaram para territórios para além da limitação física. Por sua vez, os processos artísticos empreendidos configuraram um novo modo de produção, recontextualizando os lugares tradicionais da obra cênica, do artista e do espectador.

O Programa Vocacional: comunidades virtuais e territórios subjetivos

O Programa Vocacional opera em edições anuais distintas, realizadas mediante edital de contratação, que encaminha os artistas selecionados para equipes multidisciplinares divididas pelas regiões da cidade de São Paulo. No modo presencial, os processos são disparados a partir do conhecimento do território e dos artistas-vocacionados⁵ que participarão de cada edição. Com a mudança do programa para o ambiente online, sentiu-se o primeiro desafio: “Qual o sentido desse programa se a gente não está com as pessoas? Onde elas estão e como a gente faz para encontrá-las?” (Tutti Madazzio, informação verbal)⁶.

A fim de que o programa se consolidasse no sistema remoto, houve uma estruturação em etapas, tanto da instrumentalização dos artistas nas ferramentas de trabalho quanto na criação de grupos nos ambientes virtuais de comunicação e redes sociais. Os conteúdos produzidos entre abril e junho eram gravados (em vídeos ou *podcasts* semanais). Esses materiais traziam provocações artísticas diversas, de acordo com a linguagem prevista em cada orientação e permitiam a devolutiva de qualquer usuário que acessasse aquele conteúdo, o que facilitava a visualização, mas não contribuía para a formação de turmas.

A partir de julho, após o período inicial de mapeamento e disponibilização de materiais, começaram as interações síncronas com os grupos de vocacionados que se agregavam em torno de alguma proposta de orientação e pesquisa. Neste ponto, houve nova reformulação das estratégias e cada equipe traçou um caminho diferente a partir das possibilidades de relação, participação e escolha artística em cada grupo.

5 As denominações artista-educador e artista-orientador são específicas de cada programa (Fábricas e Vocacional, respectivamente), de acordo com a visão pedagógica que defendem. Os participantes dos encontros denominam-se, por sua vez, respectivamente: aprendizes e artistas vocacionados. A ênfase nessa maneira de se nomear explicita a equidade entre os campos da arte e da educação, assim como a valorização do entendimento sobre os polos da relação pedagógica (tradicionalmente professor/aluno) como artistas em formação e em parceria de criação.

6 Tutti Madazzio é artista da dança e Mestre em Artes da Cena pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Foi uma das coordenadoras pedagógicas do Programa Vocacional nas edições de 2017 a 2020. O depoimento à autora foi gravado em 24 de maio de 2021.

Houve orientações via telefone, via carta, alguns vocacionados iam aos equipamentos para ter acesso à internet. Alguns orientadores passavam conteúdos e orientações pelo WhatsApp, outros criavam disparadores com uma imagem e um roteiro de proposições. A flexibilização dos formatos foi fundamental para o trabalho. (Hércules Morais, informação verbal)⁷

Com o sistema remoto, o território deixou de ser um lugar geográfico para se tornar um espaço subjetivo, criando vínculos não por proximidade, mas por identificação com os conteúdos disparados e com a subjetividade artística de cada equipe, independente das proximidades geográficas e das filiações institucionais com os equipamentos públicos.

Os coletivos virtuais foram construídos paulatinamente, experimentando-se diferentes maneiras de se estabelecer acordos e trocas artísticas, ocupando um espaço que efetivava grupos que talvez não se reunissem em um mesmo ambiente físico. A ampliação para fora da cidade de São Paulo e da mescla de vocacionados de vários territórios diferentes foi tida como um ganho na questão do acesso e da criação das comunidades virtuais. Nesse contexto, surgiram novas formas de composição, ensino e aprendizagem à distância, interferindo também na construção das formas artísticas.

A interface introduzindo um espaço intermediário, uma zona de contato, muda radicalmente a relação entre o espaço da (re)apresentação e o espaço da escuta e do olhar, entre o fazer e o ver. [...] Astelas permitem abrir a cena para novos espaços, podem transformar a percepção do público, permitir a exploração de um mundo em transformação e possibilitar a imaginação, a conscientização e a reflexão. (COELHO, 2022, p. 149-163)

Como parte de uma política pública de cultura, houve a preocupação de acompanhar e registrar o processo como um todo, ao disponibilizar materiais artísticos e pedagógicos no ambiente virtual, possibilitando sua pesquisa

⁷ Hércules Morais é artista cênico e pesquisador multidisciplinar, formado em Artes Cênicas pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), mestre em Psicologia Social pelo IP/USP e doutorando em Medicina pela Universidade Federal de São Paulo (Unifesp) em parceria com a Universidade de Zaragoza (Unizar-Espanha). Foi um dos coordenadores pedagógicos do Programa Vocacional nas edições de 2017 a 2020. O depoimento à autora foi gravado em 24 de maio de 2021.

e fruição por novos artistas, professores e espectadores⁸. Como proposta artístico-pedagógica, verticalizou-se a experimentação nas linguagens e nos modos alternativos de encontros, trabalhando-se em formação continuada ao longo da vigência do programa nesse ano. A partir do encontro mediado por uma interface, propôs-se investigar como, a partir da tela, poderíamos sair dela, olhar novamente para o mundo e devolver este olhar renovado em experiência artística.

Do piquenique teatral ao experimento *cybercênico*

Jordânia Miranda⁹ é atriz e trabalhou por quatro anos no Programa Vocacional. Define o trabalho de artista-orientadora como “voltar para o lugar de partida”, já que foi como artista-vocacionada que iniciou sua trajetória nas artes cênicas. Rememora os tempos presenciais em orientações para turmas grandes (25 a 30 pessoas) e na participação ativa por entre as comunidades e territórios físicos.

Então em 2020 veio esse ano pandêmico. Era muito difícil, tanto para os vocacionados como para nós. As reuniões de equipe eram sempre recheadas de desabafos: “virei noite para editar vídeo; nunca editei vídeo na minha vida; não tenho computador; por que eu estou falando isso? Para quem eu estou falando? Será que a minha pesquisa interessa?” Eram muitas as questões nesse início. (Jordânia Miranda, informação verbal)¹⁰

As relações e vínculos iniciais foram descritos como frágeis e geravam muita ansiedade na equipe. O primeiro ponto de virada, no sentido de se angariar a experiência para a construção de ações significativas para a equipe Sul 2, que Jordânia integrava, veio a partir da constituição de um encontro coordenado coletivamente por três artistas-orientadores de teatro chamado Cartas para o Futuro, que consistia na escrita de cartas de uns

8 Os materiais produzidos pelo Programa Vocacional na edição de 2020 podem ser apreciados pelo link: <https://bit.ly/3Atjh5j>. O acompanhamento do Programa Vocacional como um todo, seu perfil, instrumentais e publicações, acesse o link a seguir: <https://bit.ly/3zZYk0B>.

9 Jordânia Miranda é atriz e arte-educadora, integrante da Cia Arteiros de Teatro, do Coletivo Ato de Resistência e do Coletivo SPandeirol. É bacharel em teatro pela Faculdade Paulista de Artes.

10 O depoimento à autora foi gravado em 1 de junho de 2021.

para os outros, disparando a construção de material cênico e reunindo artistas-orientadores em uma ação artística coletiva que refletia sobre a distância e sobre a própria pandemia. A inteligência coletiva imaginada por Pierre Lévy começava a se organizar nesse processo, desenvolvendo uma aprendizagem cooperativa em um ambiente que passava a se tornar propício para a experiência e para a criação.

Nesse ponto, trazemos a reflexão sobre a “realidade” do “virtual”. Em seus primórdios, entendia-se o ciberespaço como um “outro lugar”, descolado da realidade física. Com a progressão da participação nas redes e com o mergulho nesse espaço ao longo da pandemia, potencializaram-se as ações e relações vivenciadas nos ambientes virtuais, estabelecendo o diálogo entre os sujeitos e os objetos no mundo das coisas, elaborando-se processos de ensino e aprendizagem elaborados virtualmente, mas a partir do fazer social e cultural de orientadores e vocacionados. O que acontece no virtual, dessa maneira, tem suas consequências no real e ambas as esferas se alimentam e se constroem paralelamente, tanto pelo seu uso social como pela repercussão que um ambiente causa em outro.

No caso da equipe Sul 2, os planejamentos de encontros tornaram-se coletivos, criando procedimentos complementares e verticalizando o conhecimento do outro de maneira particular: registros sonoros e audiovisuais sobre a ideia de ancestralidade foram compartilhados no WhatsApp, a partir da investigação de histórias familiares; experimentações corporais eram vivenciadas em videochamada e encontros semanais nos quais estavam juntos (embora remotamente) para brincar, jogar, comer, trocar procedimentos e provocações cênicas, que constituíram os *picnics teatrais*. A partir do estabelecimento deste canal de encontro, a turma de vocacionados começou a descobrir seus desejos e explicitar suas demandas com relação ao teatro e três processos artísticos foram encaminhados.

Nesse ponto, começou-se a unir experiência e aprendizagem, gerando conhecimento pessoal, coletivo e artístico. Os sujeitos envolvidos no processo passam a habitar novos devires a partir da experimentação artística, estabelecendo conexões, afetividades e invenções. Como diz Guattari (1992, p. 118), “o afeto não é questão de representação de discursividade, mas de existência.

[...] depois, não sou mais eu mesmo como antes, fui arrebatado por um devir outro, levado para além dos meus territórios existenciais familiares”

O segundo ponto de virada relatado por Jordânia foi o momento em que o grupo se encontrou para assistir ao espetáculo online *Peça*¹¹. Criou-se, então, um jogo no qual o grupo brincava “dessa coisa de se encontrar na porta do teatro”:

Nós tivemos dois momentos de virar grupo. Primeiro nós, artistas orientadores, no piquenique e depois, com os vocacionados, quando a gente experimentou “ir ao teatro” juntos. Aqueles que se propuseram estar ali e entrar nessa brincadeira, perceberam que, mesmo longe podiam estar juntos usando a imaginação. Perceberam que tinha uma coisa de teatro ali, tinha ainda um encantamento, apesar da frieza da tela. Apesar da gente se sentir sozinho muitas vezes, quando nos permitimos entrar na brincadeira, tudo é possível. Não é igual, mas é um jogo. E a partir daí eles pediram os encontros semanais. Eles queriam se encontrar para sair desse mundo pandêmico “aqui de fora” e entrar nesse mundo “aqui de dentro” juntos. (Jordânia Miranda, informação verbal)

A brincadeira do encontro efetivando a presença no espaço virtual, a improvisação de um jogo coletivo e a própria experiência de mediação do espetáculo criou um disparador para que aquele grupo compreendesse que era possível experimentar o fazer teatral, mesmo que à distância, em hibridação com outras linguagens e outros sistemas de encontro. A partir desse momento, os vínculos se consolidaram e a experiência da criação artística se iniciou.

Foram promovidos encontros virtuais entre vocacionados e artistas e profissionais de diferentes áreas e constituiu-se um sarau reunindo diversas linguagens, compartilhando os processos realizados pela equipe e seus materiais artísticos, culminando em um *happening* virtual chamado *Conexões: um experimento cybercênico*, no qual cenas eram compartilhadas por *streaming*, recortando os espaços das casas, fundindo imagens e lugares distantes pela montagem, experimentando novas texturas e cores nas imagens compartilhadas e na musicalidade cênica.

11 Espetáculo online documental, escrito, idealizado e atuado por Marat Descartes, com direção de Janaína Leite, teve sua estreia e exibição pelo YouTube em 20 de junho de 2020. De acordo com a reportagem do Canal Aberto: “O título *Peça* – traz uma análise do *ready-made* idealizada por Duchamp, afinal o espetáculo trata de uma peça de teatro, mas também corresponde ao imperativo do verbo pedir. ‘É um pedido por uma nova possibilidade de estarmos vivos’” (MARAT..., [2020?]).

Percebeu-se que o tempo do encontro online é outro, que a captação do movimento pela câmera dos computadores ou celulares requer um preparo, uma investigação e um olhar distintos, que as falhas de conexão exigem uma outra maneira de se trabalhar os sons e os textos. Além disso, como apropriação pedagógica, percebeu-se a necessidade de se fortalecer a autonomia dos vocacionados com relação à própria criação, desde a concepção até a organização, revisão e edição dos materiais cênicos, o que desembocou também em autodescoberta.

Um último ponto relatado por Jordânia se destaca na constituição de um sujeito em particular:

A gente não se conhecia antes. O Heleno é de uma cidade chamada Bananal, que é de São Paulo na divisa com o Rio. Ele veio através do Ewerton, que trabalhou no Programa Adhemar Guerra, onde ele orientava o grupo do Heleno. Nós tínhamos vocacionados da zona norte, leste, sul e o Heleno, de Bananal. Ele era um artista tão grande, tão potente, que eu me senti realizada em trocar com ele. Se não fosse esse momento pandêmico, a gente não teria se conhecido e talvez as questões que estão agora cercando a cabeça dele como ser humano e como artista não estariam presentes. (Jordânia Miranda, informação verbal)

A relação entre Jordânia e Heleno, artista-orientadora e vocacionado que nunca se encontraram presencialmente, se deu na parceria de criação para um espetáculo solo, que partiu de uma investigação sobre o tema da ancestralidade, no reconhecimento de memórias familiares. O registro audiovisual inscreveu o documental de maneira contundente e enriqueceu uma história antes apagada. A potência da investigação criativa, no caso da parceria entre Heleno e Jordânia, e sua transformação em matéria artística, permitiu a vivência do combate para além da belicosidade da guerra. Criou-se um modo de existência pelas próprias forças captadas pelo afeto mobilizador da experiência artística e que passaram a afetar a cada um.

A gente começou a falar de ancestralidade e o Heleno era alguém que nunca tinha parado para falar: eu sou um garoto negro. Quando ele começou a pesquisar sobre isso, encontrou muita coisa que mexeu com ele e com o seu corpo. Ele se transformou e eu consegui ver esse processo acontecer, de um artista que chegou lá todo encantado pela poesia e

saiu querendo falar, querendo colocar para fora o que ele sentia, a partir de todas aquelas descobertas. Ele não queria mais se calar, ele queria expandir, queria que o mundo parasse para ouvir o que ele tinha para dizer. Acho que foi um dos processos mais mágicos que eu já vivi na minha vida, como artista e como orientadora. E tudo à distância, nessa plataforma online. (Jordânia Miranda, informação verbal)

A descoberta de um novo devir em Heleno, de um novo território existencial, nos remete à origem dos pontos de resistência aos códigos e aos poderes, que é a própria relação consigo: “a luta por uma subjetivação que se apresenta então como direito à diferença, direito à variação, à metamorfose. [...] Portanto, para além da guerra e da destruição, a essência do combate é a captura, composição, criação” (DELEUZE apud PELBART, 2019, p. 88).

A experiência relatada por Jordânia nos leva a refletir sobre o enfrentamento dos parâmetros habituais que envolvem tanto a criação cênica quanto os processos de ensino e aprendizagem. A abertura para o risco da experimentação sobre o encontro e a linguagem, amparada pela confiança do vínculo e do afeto, possibilitou caminhar para além de uma vertigem inicial, criando possibilidades de construção poética e de ampliação dos territórios subjetivos.

Fábricas de cultura: o Projeto Espetáculo e o Site Coreográfico

“Uma palavra que você deve estar ouvindo muito é o tal desafio, não é?” Assim, iniciou-se a minha conversa com Fabio de Jesus¹², supervisor pedagógico do programa Fábricas de Cultura em Diadema. Esta unidade foi inaugurada no final de 2018 e teve suas atividades plenamente abertas para o público em 2019. No momento da entrevista, já possuía mais tempo de vida no ambiente virtual, o que causou a desaceleração no trabalho de uma instituição que teve um forte impacto na vida cultural da cidade. Ao contrário das outras unidades, localizadas em regiões periféricas e de alta vulnerabilidade social, a Fábrica de Diadema localiza-se no centro dessa cidade da Grande São Paulo.

¹² Fabio de Jesus é fotógrafo, formado em Comunicação Social, com Pós-Graduação em Criação de Imagem e Som. Atualmente é Supervisor Pedagógico da Fábrica de Cultura de Diadema.

Fábrica de Diadema, embora esteja no centro, opera em uma cidade que é uma grande periferia. E lá nós não temos uma relação com uma comunidade específica, mas com a cidade como um todo. A presença da Fábrica teve um impacto, mas quando nós íamos começar a colher os frutos desse impacto, a pandemia veio e abreviou essa história. Quando a gente começava a ver a evolução dos processos dos aprendizes no processo cultural, isso se interrompeu. A gente abriu em 2019 e fechou em 2020. (Fabio de Jesus, informação verbal)¹³

O fechamento da fábrica para atividades presenciais, ao longo de todo ano de 2020 e do primeiro semestre de 2021, abalou também gestores e educadores, que se viram às voltas com a angústia do “o que fazer?” e do “como fazer?”. Assim como outras instituições, a migração para o online foi o caminho natural, que exigiu adaptações também quanto ao regime de trabalho e dos encontros, mediados agora por telas e invadindo os ambientes íntimos das casas e famílias e permeados por uma preocupação frequente: quando vamos voltar ao normal?

Chegou abril e a gente percebeu que não ia voltar. Então pensamos: como eu vou transpor um programa que é 100% presencial para uma plataforma digital, sendo que nenhum educador foi contratado com esse pressuposto? A gente tinha que romper uma barreira na formação dos educadores, nas conexões com a internet e com os aprendizes, que também acreditavam que isso ia passar em dois meses. E essa indecisão atrapalhou a gente demais no começo. É muito difícil gestar uma equipe que não está acostumada com isso. O *home office* pressupõe um compromisso ético com a pessoa. E esse compromisso com os educadores foi uma parte importante no processo. (Fabio de Jesus, informação verbal)

A relação com a comunidade também se viu comprometida. O público frequentador da Fábrica de Cultura é, em grande maioria, socialmente vulnerável e passou a lidar também com a exclusão digital. No agravamento da crise permanente trazido pela pandemia, muitos viram-se apartados dos processos culturais, por dificuldade de acesso às ferramentas disponíveis e/ou por terem que lidar com questões urgentes, como o cuidado integral das

13 O depoimento à autora foi gravado em 18 de maio de 2021.

famílias, a busca por novas maneiras de sobrevivência e, em muitos casos, com o sofrimento da perda de amigos ou entes queridos¹⁴.

As ausências se tornaram presentes e nenhuma turma conseguiu se manter completa até o final do ano. Com o fechamento do equipamento, o frequentador se viu carente de um certo tipo de convívio. Foi necessário, então, criar uma estratégia que possibilitasse o contato e o vínculo com o aprendiz, de uma maneira humanizada e estimulante. A relação artística e pedagógica se centrou então na figura do educador, que passou a tecer maior intimidade com o aprendiz, entrando por meio das câmeras na privacidade das casas e das relações familiares.

Conhecemos os pais, companheiros, os bichos, a decoração. Passamos uns bons meses tentando criar vínculo e um lugar de confiança, então era fundamental dar suporte para o educador, para que ele conseguisse realizar a ação cultural e continuasse a trocar com o aprendiz. E isso tudo por meio dessa câmera. O programa hoje é o educador, tudo ficou muito a cargo deles, que também vivem essa montanha russa. Temos educadores que perderam pais, parentes, que ficaram doentes, que perderam trabalhos, contratos. (Fabio de Jesus, informação verbal)

Com o alongamento da pandemia, foram-se estruturando tanto o domínio das metodologias de ensino e aprendizagem à distância quanto dos processos de criação. De aulas inicialmente gravadas, migrou-se para os encontros síncronos, aumentando o envolvimento dos aprendizes. Entre as estratégias dos educadores, houve um mergulho em hibridações artísticas, compartilhadas, muitas vezes entre pessoas que nunca se viram presencialmente. Encontrou-se um novo lugar de experiências, na fruição das obras e no corpo expressivo. Os que caminharam mais além foram os que se arriscaram nas experimentações e no rompimento das barreiras dos antigos suportes e relações espaciais e temporais da construção cênica.

Um dos carros-chefes do programa é o Projeto Espetáculo, no qual a aprendizagem artística se dá por meio da construção de um espetáculo cênico, desde sua concepção até sua produção e apresentação para o público.

14 A pandemia de covid-19 no Brasil matou cerca de 670 mil pessoas, segundo os dados oficiais, até o momento da finalização deste artigo. Estima-se que esse número seja expressivamente maior, dado o alto índice de subnotificação.

O aprendiz é o protagonista do processo e experimenta as várias camadas de um espetáculo: atuação, direção, cenografia, figurinos, relação com o público etc. Além disso, procura-se investigar o território com o qual se dialoga, tanto em termos simbólicos quanto na relação com o que é produzido entre os artistas locais.

A Fábrica de Diadema propôs o projeto em diferentes linguagens. Em 2020, a proposta era focalizar a dança e o cinema, reunindo arte-educadores e técnicos da fábrica no desenvolvimento dos trabalhos. Pensava-se inicialmente em trabalhar a criação cênica como coletividade, investigando o entorno da Fábrica em sua relação com a cidade e como imaginar ali diferentes possibilidades de existência. Com a persistência da pandemia e do sistema de encontros virtuais, decidiu-se testar novas possibilidades no ambiente digital.

Eu trabalho com vídeo, a gente poderia pegar os aprendizes, colocá-los no teatro e filmá-los. Mas quando a gente percebe agora o processo registrado no *site*, os estímulos que a Carol deu, você vê aquilo como uma exposição de arte virtual. Você percebe como os aprendizes se formaram, as referências, o percurso artístico dentro de uma pandemia, a relação do corpo deles com a tela. Ali tem um traço cinematográfico e tem um traço da dança. A gente discutia muito isso, o que é dança, o que é teatro hoje na pandemia? (Fabio de Jesus, informação verbal)

Do corpo no espaço para o dançar para a câmera

O grupo inicial do Projeto Espetáculo Dança contava com cerca de 30 aprendizes, que se encontravam presencialmente três vezes por semana para práticas corporais, estudos teóricos com Marcelo Denny e procedimentos de investigação cênica. Após um mês de trabalho, a pandemia levou este processo para o ambiente virtual. Os primeiros desafios se deram pelas dificuldades de conexão, de estabelecer o espaço da casa como um espaço de trabalho e criação artística e de adequar-se às novas demandas, entre mulheres que se viram sobrecarregadas nas tarefas domésticas e adolescentes que se sentiam desconfortáveis em mostrar suas casas e adaptarem-se às novas rotinas.

Os encontros se mantiveram síncronos por videoconferência semanal, com orientações e compartilhamentos de referências e produções dos aprendizes também por um grupo de WhatsApp. Este modo de trabalho fez com que o que era antes primordialmente coletivo começasse a ter um caráter de criação mais individualizado, o que revelou singularidades, convocando para um lugar de autonomia dos aprendizes sobre o processo.

O primeiro semestre de 2020 manteve ainda um circuito forte dessas trocas com o grupo de aprendizes, que era bastante heterogêneo. Alguns tinham experiências prévias em dança, e grande parte das referências vinham das culturas pop e digital, como o k-pop e o TikTok. Na transposição para o modo online, valorizou-se a improvisação e a sensibilização do corpo em práticas que não precisassem de muito deslocamento, devido aos espaços limitados nas casas.

A artista-educadora, Carolina Minozzi¹⁵ estabeleceu assim algumas estratégias didáticas em dança, como definir um cubo para o estudo de direções e níveis, procedimentos de movimento a partir da percepção corporal, práticas de respiração, como se mover a partir da imaginação: de um corpo preenchido por água, com uma sacolinha cheia de ar e como ser movido por ela, como engajar o corpo em um fluxo etc. Um dos procedimentos iniciais dessa etapa foi a *entrevista criativa*, que revisava o processo empreendido até então e colocava uma série de perguntas que instigavam à criação como: qual a cor do seu corpo por dentro?

A Domenica começou a trabalhar com cores, ela ia mudando a cor da casa e experimentava diferentes movimentos, até que ela chegou em fotos, que ela chamou de olho mágico. Tive muito a sensação de estar entre uma dramaturgista e uma orientadora de cada processo. (Carolina Minozzi, informação verbal)

Quanto à linguagem, procurou-se expandir os entendimentos sobre o que é dança. Como diz Pierre Lévy (1999, p. 246), “em geral é um erro pensar as relações entre antigos e novos dispositivos de comunicação em termos

15 Carolina Minozzi é bacharel em Dança e Mestre em Artes da Cena pela Unicamp, atua na Key e Zetta Cia desde 2014. Em 2020 foi artista-educadora do Projeto Espetáculo na Fábrica de Cultura de Diadema.

de substituição. [...] O cinema não eliminou o teatro, deslocou-o.” Ao mesmo tempo, os meios digitais deslocam novamente as artes cênicas: possibilitando o entendimento sobre outras funções da imagem, dos elementos da cena, e da questão da presença. O corpo passa a ser um meio entre vários e a relação sensorio-motora se dá com um conjunto múltiplo de dados que define o estado virtual do espaço e da imagem. Passa a interessar a relação entre os meios, a fim de se construir uma percepção adensada no espectador.

Como estratégias de criação em dança, em um primeiro momento, trabalhou-se sobre três disparadores: o *Vozes Coreográficas*, com criações em áudio que pudessem movimentar o ouvinte de diferentes maneiras; o *Danças de Casa*, com a construção de vídeos nos quais os aprendizes exploravam o corpo em movimento em relação com os espaços e objetos das suas casas; o *Escritas em Movimento*, com experimentos textuais produzidos a partir da experiência sensorial, sendo a escrita um rastro do fluxo de movimento.

Entendemos então todas essas matérias como um modo de investigar ou vivenciar a dança, que foi um *a partir de*: a partir da dança fomos fomentando experiências de criação diversas. Da ideia original, de discutir a cidade e suas possibilidades, ficou a imaginação dentro dos desejos de cada aprendiz, de expandir a experiência do isolamento a partir da percepção do próprio corpo. (Carolina Minozzi, informação verbal)¹⁶

Assim como foi uma descoberta dançar nos espaços das casas, dançar para a câmera foi uma extensão dessa experimentação: na percepção dos recortes e enquadramentos, do que se quer revelar para o espectador, sobre o que não se revela, mas se informa na imagem de outras maneiras, sobre se mover para a câmera e mover a câmera a partir do corpo, pensando a tela como mediadora do encontro com outras pessoas.

O Uriel foi filmando o percurso que ele fazia entre a casa e o trabalho. Ele mudava o ritmo, trazia isso na própria filmagem. O projeto da Jeniffer era sobre feminicídio e ela começou a criar a maquete de uma cidade, com corpos pequeninhos e o corpo dela como um drone filmando. A Idzy tinha uma relação com a água: como filmar a experiência do corpo dela na relação com a água. A Domenica pesquisou muito a coisa do enquadramento. Vivenciamos uma outra linguagem artística que ainda não se

¹⁶ Carolina Minozzi em depoimento à autora gravado em 17 de maio de 2021.

definiu bem o que é. A matéria é vídeo, mas eu percebo que os modos de fazer são específicos da linguagem da dança, que é de onde vem o processo. Não tinha a presença óbvia do corpo no resultado, mas tinha o corpo na casa, o movimento do corpo que manipulava a câmera, o corpo sendo fotografado, as narrativas sobre o corpo. (Carolina Minozzi, informação verbal)

O compartilhamento desse processo foi feito por meio de um site coreográfico, que organizava os materiais produzidos pelos aprendizes, em fotos, áudios e vídeos, criando uma obra híbrida entre a dança, o audiovisual e a linguagem digital. O recurso de navegação de imagens e materiais de áudio, combinados em um site, intensificava e tornava mais complexas as relações entre os próprios materiais, a obra e os espectadores, por meio de hipertextos nos quais quaisquer imagens ou sons poderiam ser matéria-prima para novas combinações.

As várias possibilidades de navegação (conectar diferentes vídeos e áudios, aumentar ou diminuir o zoom, compor linhas na tela que descreviam o caminho da navegação, alterar a cor da tela por meio da surpresa de um clique etc.) permitiam ao espectador deixar impressos o traçado dos seus percursos, construindo assim o registro da coreografia que se criava ao transitar de uma imagem para a outra, de uma janela para outra, de um som para uma imagem, para uma nova janela, provocando a imersão do espectador na obra.

A obra interativa requer a implicação daqueles que a experimentam. Os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo obras-acontecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação. São obras abertas, não apenas porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede. (LÉVY, 1999, p. 147)

Esse suporte acolheria a característica fragmentada do processo, tanto nas presenças como na diversidade de produções. Por meio dessa experiência, podemos observar como o mundo virtual pode ser enriquecido e percorrido coletivamente, pois a obra interativa requer a implicação sensorial e cognitiva daqueles que a vivenciam, participando da estruturação da mensagem recebida: “a obra não está mais distante e sim ao alcance da mão. Participamos dela, a transformamos, somos em parte seus autores” (LÉVY, 1999, p. 151).

O site foi compartilhado em uma mostra virtual promovida pela Fábrica de Cultura, em encontros nos quais a educadora e os aprendizes propunham diferentes maneiras de se ativar a navegação e de partilhar os processos. A relação com o espectador se deu então de maneira diferente do habitual, por entre conversas e experimentações sobre o material produzido e investigado digitalmente, promovendo o espectador como coreógrafo do encontro, transformando assim a ação cênica em uma experiência de fruição imersiva por entre as criações dos aprendizes.

Queríamos criar uma sensação mais intensa do que só a percepção de que falta algo, de que falta a presença, falta a relação com o público, mas de que estamos criando algo ali. Para as aprendizes eu sinto que foi uma experiência mais árida, porque é prazeroso estar em um coletivo. Mas ao mesmo tempo, conforme elas iam percebendo que tinham algo a fazer, a propor, a criar, a experiência foi de construção de autonomia dos processos criativos. Ao final do segundo semestre havia uma propriedade do aprendiz sobre o que ele estava fazendo, sobre a autoria do seu trabalho, sobre a complexidade do processo de criação. Então houve uma apropriação da experiência, mas isso demandou um engajamento na descoberta da linguagem. (Carolina Minozzi, informação verbal)

O processo de criação do Projeto Espetáculo Dança possibilitou não apenas a poética sobre a vida em isolamento, mas a apropriação da linguagem e da construção artística. Convidamos, assim, também o leitor a navegar por essa experiência, conhecendo seus meandros e suas escolhas e traçando novas coreografias possibilitadas por esse momento de exceção, em que a tela e o corpo são parceiros de criação¹⁷.

Para se escrever com o mundo

Os processos artísticos e pedagógicos investigados neste artigo despertam nosso olhar tanto para os deslocamentos nas artes cênicas e as possibilidades de aprendizagem e criação nos ambientes e encontros virtuais quanto para os lugares dados à cultura e à educação em nossa sociedade. Da investigação sobre como estabelecer os encontros virtuais e a criação

¹⁷ O site coreográfico pode ser acessado, navegado e coreografado pelo link: <https://bit.ly/3SXz43B>.

cênica à distância às experimentações sobre a linguagem, observamos uma abertura generosa de artistas, educadores e aprendizes em construir ações significativas, mesmo que em menor escala, que geraram conhecimento sobre a arte, sobre a vida e sobre o mundo. Da realidade física para a virtual, destacamos as investigações sobre os limites do teatro e da dança em suas múltiplas possibilidades de fusão entre corpo, imagem, som, montagem e navegação pelo espectador, além da descoberta de novos modos de encontro, convívio e organização dos processos de criação individual e coletiva.

Para Pierre Lévy (1999), os gêneros da cibercultura são da ordem da performance e das instalações, requerendo a participação ativa do espectador e o seu deslocamento em um espaço simbólico. As obras implicadas nesse universo se organizam mais como acontecimentos do que como espetáculos, reencontrando, segundo Lévy, a tradição do jogo e do ritual: “o que é mais contemporâneo retorna assim ao mais arcaico, à própria origem da arte em seus fundamentos antropológicos. [...] No jogo, como no ritual, nem o autor nem a gravação são importantes, mas antes o ato coletivo aqui e agora” (LÉVY, 1999, p. 154).

Apesar disso, a operação das inteligências coletivas e a constituição das dinâmicas entre arte, educação e tecnologia dependem da sinergia entre recursos e projetos, e de modos de organização social que privilegiem a equidade nas relações de cidadania. Como afirma Lévy (1999, p. 149), “nada na evolução técnica garante essa reciprocidade [...] cabe aos atores sociais, aos ativistas culturais aproveitá-la, a fim de não reproduzir no ciberespaço a mortal dissimetria do sistema das mídias de massa”. Na era da subjetividade informática e dos hipertextos, não se pode abandonar a humanidade, mas sim fomentar formações inusitadas que combatam o embrutecimento.

Nesse ponto, destacamos os esforços dos programas públicos para enfrentar os desafios dos modos de produção, criação e educação remotos, desbravando o campo da ação cultural também no ciberespaço. O desejo e a potência de criação se fizeram urgentes ao longo da pandemia, assim como o uso ético dos espaços virtuais, a fim de garantir não apenas o escape, mas a reflexão e a ação pública sobre o isolamento físico e as desigualdades cruelmente evidenciadas pela crise.

Os processos aqui relatados, mesmo que limitados aos poucos que puderam permanecer e usufruir de suas propostas, investigaram uma alternativa de existência e de fazer artístico em meio ao caos pandêmico. Abandonaram-se os territórios físicos, mas colocaram em relação territórios individuais e coletivos, pelas parcerias de criação. A autonomia sobre os processos de criação e aprendizagem foi ainda mais exigida por parte dos aprendizes, assim como a flexibilidade para a experimentação em novas linguagens e ferramentas de trabalho. A hibridação conduziu a criação, por entre as artes cênicas, o audiovisual e as linguagens digitais. A construção artística focalizou-se nas poéticas pessoais, mas, a partir da tela (e para além dela), conseguiu-se ver a si mesmo e ao mundo, compartilhando essas visões com o espectador em acontecimentos.

A obra-acontecimento, a obra-processo, a obra interativa, a obra metamórfica, conectada, atravessada, indefinidamente co-construída da cibercultura dificilmente pode ser gravada [...] E, sobretudo, criar, gravar, arquivar, não pode mais ter o mesmo sentido de antes do dilúvio informacional. [...] deixar traços significa entrar na memória de longo termo dos homens. Mas se a memória é praticamente infinita, em fluxo, transbordante, alimentada a cada segundo por uma miríade de captadores e milhões de pessoas, entrar nos arquivos da cultura não basta mais para diferenciar. Então, o ato de criação por excelência consiste em criar um acontecimento, aqui e agora, para uma comunidade, até mesmo constituir o coletivo, para o qual o acontecimento advirá, ou seja, reorganizar parcialmente o metamundo virtual, a instável paisagem de sentido que abriga os humanos e suas obras. (LÉVY, 1999, p. 148)

Sem fixar autores e obras, a cultura contemporânea se desdobra em múltiplos fragmentos nas criações do mundo pandêmico. O teatro e a dança, que também são processo e acontecimento no mundo físico, exploraram a conexão do ciberespaço, em hipermídia, em espacialidades recortadas, em temporalidades assíncronas. Talvez esse universo de vivências de criação e fruição tenha nos levado a diferentes pontos das relações humanas. Uma nova dimensão da realidade foi aberta e explorada como metamundo, e o desejo por explorá-la ainda é infinito. Da mesma forma, os modos de percepção, de convivência e de copresença foram profundamente alterados. Após dois anos, não apenas de distanciamento físico, mas de

mergulho vivencial na experiência do ciberespaço e da cibercultura, nossa estrutura humana se modificou, assim como nossa experiência sensorial, vivencial e estética.

Nesse ponto, nos perguntamos: qual seria a relação contemporânea com o saber e a criação? Em meio à velocidade e às trocas generalizadas, estar online já é uma situação incontornável, e, para que possamos enfrentar o “embrutecimento mass-mediático que quatro quintos da humanidade conhecem atualmente” (GUATTARI, 1992, p. 121), é preciso construir uma ética da educação e da construção artística que perpassa a aprendizagem compartilhada, a abertura para um novo convívio e a ampliação das maneiras e possibilidades de partilha. É preciso re-humanizar o mundo, não no sentido da soberania antropocênica, mas no equilíbrio entre razão, afeto, sensibilidade, imaginação e poesia. Uma humanidade que não se entenda mais como predatória, mas como habilidosa em compartilhar diferenças em um mundo comum.

Retomando o diálogo com Boaventura Santos, levantamos as questões que se colocaram explicitamente ao longo dessa pandemia, que revelou sem escrúpulos a própria sociedade brasileira: os lugares dados à cultura; os pontos de inclusão e exclusão; os embates de forças que surgem ao se resistir aos complicadores sociais, às dificuldades emergentes; o sofrimento social gerado pela impossibilidade de se viver, de se encontrar e de criar como antes. Mas, se a diversidade do mundo é inesgotável, a pandemia nos ensinou a enxergá-la nos ambientes virtuais, voltando o nosso olhar para as necessárias evidências: a casa, o corpo, a fadiga, os encontros e ausências, as ancestralidades, as ameaças à vida, as injustiças sociais. Como diz Lévy:

A perspectiva aqui traçada não incita de forma alguma a deixar o território para perder-se no virtual, nem que um deles limite o outro, mas antes, a utilizar o virtual para habitar ainda melhor o território, para tornar-se cidadão por inteiro. Habitamos todos os meios com os quais interagimos. Habitamos (ou habitaremos), portanto, o ciberespaço da mesma forma que a cidade geográfica e como uma parte fundamental de nosso ambiente global de vida. (LÉVY, 1999, p. 196)

As interações virtuais aqui relatadas possibilitaram encontros transterritoriais e translinguagens, levando o olhar de artistas, educadores e aprendizes

para o que está ao nosso lado e para o que a nós se sobrepõe como contingência da vida. Dessa maneira, a ação cultural foi posta em movimento, gerando participação ativa e partilha no universo da cultura. “A cruel pedagogia do vírus” nos ensinou a percorrer os caminhos da falta, da restrição e da tragédia, mas, ainda assim, no campo da arte foram criados esforços e processos que se voltaram para o ser humano não máquina, observado em seu aspecto frágil e falível, mas ainda permeável às possibilidades de escapar das monoculturas do saber e de enfrentar os sofrimentos, as indignações e as saudades.

Referências bibliográficas

- BOURRIAUD, N. **Pós-Produção**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CASTELLS, M. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- COELHO, M. C. Teatro online, teatro virtual, teatro por streaming, teatro mídia? Que teatro é este que eclodiu com a pandemia? *In*: TERRA, A. *et al.*(org.). **Como as artes da cena podem responder à pandemia e ao caos político no Brasil?** Campinas: UnB, 2021. p. 144-169.
- FOUCAULT, M. O sujeito e o poder. *In*: DREYFUS, H.; RABINOW, P. **Michel Foucault**: uma trajetória filosófica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995. p. 231-249.
- GUATTARI, F. **Caosmose**: um novo paradigma estético. São Paulo: Editora 34, 1992.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARAT Descartes faz estreia on-line do espetáculo documental *Peça*, com direção de Janaina Leite. **Canal Aberto**, [s. l.], [2020?]. Disponível em: <https://bit.ly/3T6rZxH>. Acesso em: 21 jun. 2022.
- PELBART, P. P. **Ensaio do assombro**. São Paulo: n-1, 2019.
- PUPO, M. L. S. B. Produzir e fruir imagens digitais: um desafio pedagógico. **Urdimento**, Florianópolis, v. 2, n. 41, p. 1-16, 2021.
- SANTOS, B. S. **A cruel pedagogia do vírus**. Coimbra: Almedina, 2020.
- SECRETARIA DE ESTADO DA CULTURA DE SÃO PAULO. **Projeto artístico-pedagógico: fábricas de cultura**. **Diário Oficial do Estado de São Paulo**, São Paulo, 22 fev. 2014.
- YÚDICE, G. **A conveniência da cultura**: usos da cultura na era global. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

Recebido em 23/06/2022

Aprovado em 02/08/2022

Publicado em 18/10/2022