

EMANUEL, Lucas. **Mascaramento Digital: processos criativos híbridos no ensino de teatro e arte online**. Belo Horizonte: UFMG. Mestrando em Artes da Cena pelo Programa de Pós-Graduação em Artes – PPGArtes – EBA / UFMG. Orientadora Marina Marcondes Machado. Professor e artista da cena.

RESUMO

Este texto reúne aspectos da comunicação realizada a partir dos rastros presentes em processos criativos e formativos de Teatro e Arte, na educação básica, vivenciados remotamente, desde março de 2020, que levaram o autor a conceituar a noção de Mascaramento Digital. Desta forma, o autor conversa com as estratégias metodológicas da Crítica Genética (Salles, 2008), e reconhece como as poéticas próprias (Machado, 2015) e as antiestruturas (Turner, 1974), instauram uma presença híbrida de artista-pesquisador-professor, em uma interação mediada tecnologicamente, o que se aproxima da noção de tecnovívio (Dubatti, 2008).

Palavras-chave: Mascaramento Digital. Pedagogia das Artes Cênicas. Ensino Remoto. Educação básica.

ABSTRACT

This text brings together aspects of communication carried out from the tracks present in creative and formative processes of Theater and Art, in basic education, remotely experienced, since March 2020, which led the author to conceptualize the notion of Digital Masking. In this way, the author talks with the methodological methodologies of Genetic Criticism (Salles, 2008), and known as his own poetics (Machado, 2015) and as anti-structures (Turner, 1974), establishing a hybrid presence of artist-researcher-teacher, in a technologically mediated interaction, which comes close to the notion of techno-living (Dubatti, 2008).

Keywords: Digital Masking. Pedagogy of the Performing Arts. Remote Teaching. Basic education.

Nos últimos dez anos tenho procurado entrecruzar ensino, pesquisa e processos de criação teatral, nos diversos espaços e instituições em que tenho atuado, contudo, nos últimos meses, esses contextos de atuação sofreram drásticas alterações. Desde a segunda quinzena de março de 2020, em decorrência do COVID-19, os processos em que estava inserido, enquanto professor, aluno e pesquisador, foram deslocados para ambientes virtuais, sendo a interação online, à distância, o meio mais seguro para o convívio interpessoal.

No que compete aos processos de ensino-aprendizado, esse cenário fez com que o Conselho Nacional de Educação – CNE, autorizasse, em março de 2020, que os sistemas e as redes de ensino, de todos os níveis, etapas e modalidades, oferecessem atividades em meio online, não presencial, como forma de adequação ao calendário escolar e em caráter de prevenção à COVID-19, no que foi chamado de ensino remoto emergencial. Uma atividade ou aula remota é uma solução temporária na realização de atividades pedagógicas e tem como principal ferramenta a internet.

Infelizmente, sabemos da realidade em que estamos inseridos em nosso país. No Brasil, mais de 4,8 milhões de crianças e adolescentes não têm

computadores em casa. A desigualdade social é tamanha! Existem ainda outros importantes questionamentos que coabitam o ensino remoto, contudo, em alguns casos, como o narrado neste texto, as instabilidades desse tipo de interação remota, não foram suficientes para limitar processos de ensino-aprendizagem e criação artística.

Sabemos como é importante e insubstituível para as artes da cena as noções de encontro, comunhão e convívio, e reconhecemos que inúmeras são as diferenças quando essa conexão se transforma em um vínculo mediado por aparelhos tecnológicos. Jorge Dubatti (2014), ao defender o convívio enquanto algo essencial da criação artística, define, em contraposição, a noção de tecnovívio, que seria a interação com mediação tecnológica. Dessa forma, no tecnovívio, a comunicação entre os corpos se dá por meio de aparelhos como, celulares, tablets ou computadores. Estabelecer um tipo de comunhão, com mediação tecnológica, próximo ao que Dubatti intitula como tecnovívio, se mostra, atualmente, como necessário e o único meio possível para a continuação de processos pedagógicos e criativos.

Enquanto artista, professor e pesquisador, em interação remota há mais de um ano, tenho procurado veicular minhas poéticas próprias (MACHADO, 2015). Por poéticas próprias, Machado propõe, reconhecer o conjunto de características que um artista, pesquisador ou autor carrega, seja ele iniciante ou não. Um exercício de conexão com sua personalidade e autobiografia, aquilo que irá se espelhar em suas criações e ações. Essa perspectiva se torna cara à arte contemporânea, principalmente pela não separação entre artista-pesquisador-professor, promovendo uma união entre arte e vida.

Dessa forma, tenho procurado entretecer minhas experiências enquanto professor da rede privada de ensino, na região metropolitana de Belo Horizonte, aliado às minhas vivências como pesquisador e aluno do Programa de Pós-graduação em Artes – PPGArtes da UFMG, assim como minha caminhada artística, enquanto ator, dramaturgo e diretor teatral. Foi a partir desta tríade artista-pesquisador-professor, em interação remota, que pude, num diálogo com as artes contemporâneas, experimentar minhas poéticas, em torno do ato de mascarar-se em ambiente virtual, no que tenho chamado de Mascaramento Digital.

Me exercitarei a descrever fenomenologicamente, ao longo deste texto, o processo criativo vivenciado e comunicado no X Simpósio Reflexões Cênicas Contemporâneas - 2021, em relação à noção de Mascaramento Digital, em sintonia com os procedimentos metodológicos da Crítica Genética, assim como proposto por Cecília de Almeida Salles (2008). Relacionando e desvendando obra e processo, num exercício de autocrítica genética, reconhecendo os rascunhos de um conceito, assim como de um processo criativo e formativo.

Como proposto pela Crítica Genética, reuni materiais diversos, que se conectam aos bastidores deste assunto, no que se aproxima de um Dossiê Genético. Neste tipo de portfólio reuni fotos, textos, vídeos, rascunhos, planejamentos e outras materialidades que me motivaram a pesquisar o tema em questão. Todos os materiais reunidos estavam hospedados digitalmente: arquivos em drives, mídias em Ambientes Virtuais de Aprendizado – AVA, imagens de diários de bordo, aulas gravadas e outras plataformas de mídias contemporâneas. Dessa forma, tais materialidades podem ser vistas como a

gênese deste conceito, diversos rastros e pegadas que têm em comum o que, neste texto, me exercitarei a descrever, a noção de Mascaramento Digital.

Ao reunir esses materiais, reconheci três principais etapas, sendo eles: reflexões a partir da noção de máscaras contemporâneas no ambiente digital, aspectos de camuflagem dos rostos, com a utilização de avatares, filtros e corpos ciborgues, incitadas após rodas de conversa online na disciplina Máscaras Brasileiras, no PPGArtes – EBA/UFMG, ofertada pelo professor Dr. Rogério Lopes da S. Paulino; a condução de um processo criativo com alunos da educação básica, ensino fundamental anos finais, tendo como mote a criação de mascaramentos digitais em sala de aula online, utilizando telas digitais enquanto máscaras; e a criação de uma cena performativa chamada Máquina Imaginante, que entreteceu a noção de mascaramento a aspectos de um teatro digital, a fim de conectar os processos experienciados anteriormente.

Para Cecília de Almeida Salles “A Crítica Genética pretende oferecer uma nova possibilidade de abordagem para as obras de arte: observar seus percursos de fabricação. É, assim, oferecida à obra uma perspectiva de processo” (2008, p. 12). Enquanto um jovem crítico genético, reconheço as fases acima e as retomo de maneira descritiva e fenomenológica, com o intuito de realizar a leitura dos fenômenos que envolvem a pesquisa sobre máscaras digitais. Em um levantamento das pistas visíveis e invisíveis, provenientes da criação desta noção, buscarei assim como proposto por Salles, realizar uma prática de “teorização sobre o processo criador” (2008, p. 64).

Em julho de 2020 iniciei minha participação de maneira assíncrona, na disciplina Máscaras Brasileiras, ofertada pelo professor Dr. Rogério Lopes da S. Paulino, no PPGArtes/UFMG. Nesta disciplina havia um interesse em compartilhar a noção de Mascaramento em seu viés artístico e performativo, assim como refletir sobre aspectos da ancestralidade negra, cultura afro-brasileira e as problemáticas dos estudos das manifestações tradicionais. Paulino (2011), ao conceituar a noção de mascaramento leva em consideração a máscara não só enquanto objeto artístico, artefato plástico, como também procura analisar a ritualidade que envolve o objeto, assim como as cerimônias performativas em que as máscaras são usadas.

Vale comentar que, como é sabido, desde o início da pandemia de COVID-19, o uso de máscaras, para além do seu aspecto simbólico, ganhou um caráter higiênico e ético, necessário como instrumento de proteção contra o vírus que se alastrou pelo mundo. Desta forma, este aspecto, modifica também a forma como a sociedade vê o objeto máscara.

Durante esta disciplina, reconheci, inicialmente, como a noção de mascarar-se, muitas vezes associada ao ato de ocultar uma parte para revelar outras faces, até então escondidas, está presente de diversas maneiras no ambiente digital. Tomo como exemplo os avatares, filtros de fotografias disponíveis em aplicativos, assim como a alteração de voz e corpo presentes em dispositivos digitais, que possibilitam a criação de corpos ciborgues e seres ficcionais. Seres que se ocultam para se revelarem de outras maneiras. Essa constatação se deu pois, em interação online com meus alunos, percebi que muitos utilizavam rostos criados digitalmente para ocuparem suas fotos de perfis. No fim do ano de 2020, também o uso de avatares em fotos de perfis de mídias sociais, foram usadas em larga escala, como num jogo de disfarce e fantasia.

Em uma perspectiva ampliada há, nessas práticas, algo que se conecta com o mascaramento assim como proposto por Paulino, ao considerar

que o procedimento de mascaramento acaba por “ativar poderes” (2011, p. 136) nos corpos. No caso em questão, quando modifico digitalmente minha imagem, voz, ou corpo, me transformo em um outro ser, com poderes infinitos e dotes provenientes dos aparatos tecnológicos. Algo que, por um lado, se mostra com grande carga de teatralidade, ampliando as noções de presença e corporalidade, num hibridismo entre arte e tecnologia, por outro lado, acaba sendo problematizado. Já que, ao me ocultar virtualmente, cria-se a sensação de que “tudo posso, sem nenhuma consequência”.

Em um segundo momento, constatei como os perfis de alunos, logados em sala de aula online, via sites de videochamada, mesmo sem usarem imagens de perfis, eram simbolizados no que também por ser visto como um traço de mascaramento. Letras de fôrma demarcam as iniciais dos nomes das pessoas que se encontram *on-line* mas, com câmeras fechadas. Assim, a letra “A” se transforma em um tipo de mascaramento do nome e imagem da aluna Ana ou a letra “E” mascara o professor Eros, por exemplo. Essas iniciais, acabam ocultando os verdadeiros rostos das pessoas conectadas, ainda que revele o nome das mesmas, num jogo entre o oculto e o revelado, como essencialmente ocorre no mascaramento.

Posteriormente me deparei com as videocriaturas de Otávio Donasci, artista multimídia que, na década de 80, experimentou a criação de seres híbridos, com corpos que utilizavam máscaras-telas. Neste processo, tubos de televisões analógicas substituíam rostos e criam um novo ser. Donasci chamou sua criação inicialmente de videoteatro. Atualmente, podemos ler este processo como uma cena performativa, hibridizada por diversas linguagens artísticas e tecnologias digitais de som e imagem.



Figura 1 - Videocriaturas, de Otávio Donasci, na década de 1980.
(FONTE: Blog Comunicação e Artes EC1- 2012)

A partir das videocriaturas de Donasci, conduzi um processo criativo em aulas online com duas turmas do 6º ano do ensino fundamental anos finais. Orientei, por meio de aulas síncronas, quarenta jovens no planejamento e gravação de cenas em vídeo, que utilizassem máscaras-telas com aparelhos digitais: celulares, tablets ou computadores. O processo criativo, foi iniciado com a criação de roteiros textuais e imagéticos, que registraram as possibilidades de mascaramento.

Em um segundo momento, após investigarmos os diálogos possíveis entre arte e a tecnologia, realizamos a gravação de vídeos curtos, utilizando máscaras com telas digitais. Muitos alunos recorreram ainda ao aplicativo *Tik Tok*, aos filtros do *Instagram*, colagens digitais e outros tipos de ferramentas tecnológicas. Realizamos, em seguida, uma exposição virtual na qual compartilhamos e apreciamos as criações. Essa vivência deixou grandes reverberações nas turmas envolvidas, que convidaram pais, amigos e familiares para participarem de seus vídeos, assim como evocaram as presenças virtuais de seus ídolos, músicas prediletas e suas demais referências, que foram incluídas nos vídeos criados.

Essa proposta dialoga diretamente com as propostas do eixo temático Artes Integradas, presente na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, documento normativo da educação básica brasileira, que propõe, entre outras coisas, práticas de pesquisa, criação e fruição de obras de artes que misturem as diversas artes e se aproximam das tecnologias digitais.

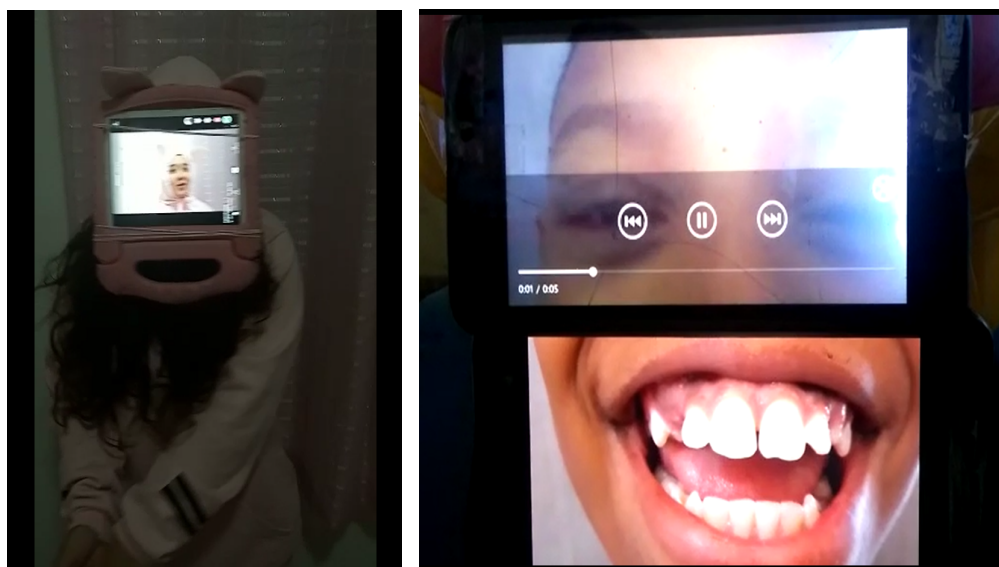


Figura 2 e 3 - À esquerda: imagem capturada pelo pesquisador, de vídeo elaborado por uma aluna, a partir da noção de mascaramento digital, na qual é utilizado um *tablet* como suporte. À direita: imagem capturada pelo pesquisador, de vídeo elaborado por um aluno, utilizando duas telas de celulares em seu mascaramento.

As criações, após autorização dos responsáveis, foram devidamente registradas e reunidas, o que tornou possível o reconhecimento de alguns dos rastros deste processo criativo. Todo o material agrupado foi utilizado na composição do Dossiê Genético em relação ao Mascaramento Digital, material basilar para o exercício de autocrítica genética, presente neste texto.

Em seguida, deixei que os processos formativos e criativos anteriores encontrassem eco em mim, enquanto artista-professor-pesquisador em atividade remota e, assim como os alunos, vivenciei um processo criativo, por meio da criação de uma cena, utilizando a noção de mascaramento digital. Celulares, ferramentas de edição de imagem, filtros, cores e telas substituíram meus olhos e boca. A cena performativa, intitulada *Máquina Imaginante*¹, foi

¹ Esta cena foi realizada por meio de recursos da Secretaria do Estado de Cultura e Turismo de Minas Gerais, através da Lei Aldir Blanc - Edital n.14/2020: EDITAL DE SELEÇÃO DE BOLSISTAS PARA AS ÁREAS ARTÍSTICAS, TÉCNICAS E DE PRODUÇÃO CULTURAL.

criada em parceria com o artista visual Antônio Cigania, diretor de arte e editor da criação. Como ator, dramaturgo e proponente da cena, me mascaro, transformando-me em um corpo ciborgue, hibridizado, que relata o processo de “tecnologização” de um homem, que perde aspectos orgânicos, como a fala, a visão e o pensamento, ganhando traços artificiais, advindos da interação digital.



Figura 4 - Trecho da cena performativa Máquina Imaginante, gravada em agosto de 2020. Belo Horizonte, Brasil. (FONTE: Acervo do autor)

Assista à cena performativa no seguinte link:

<https://youtu.be/nrv81aZC6Eg>

Este processo criativo, partiu da noção de Mascaramento Digital para reverberar o contexto em que estamos inseridos, em decorrência do isolamento social, atravessados positivamente e negativamente pelos meios digitais que, ao se tornarem cada vez mais presentes, acabam por suspender o plano real, concreto e físico, nos conectando a um corpo ciborgue.

A performance Máquina Imaginante se aproxima da noção de cena neotecnológica, presente no artigo Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina), texto de Mariana Muniz e Jorge Dubatti (2018). Por neotecnológico, os autores se referem ao uso, no teatro, das mídias digitais, levando em consideração as novas tecnologias em diálogo com as artes da cena. Na criação, isso se dá em relação à forma e conteúdo, pela temática da performance, assim como pela utilização de recursos audiovisuais experimentados na criação.

Inúmeras foram as reverberações deste processo criativo e formativo que me levaram a lançar mão da noção de Mascaramento Digital. Conceito que, em uma visão expandida, pode auxiliar a leitura de alguns dos fenômenos que envolvem a teatralidade e as mídias digitais, na dita cena neotecnológica, principal possibilidade de atuação cênica atualmente.

No decorrer dos últimos meses, vivenciamos, com esta pesquisa, momentos de ruptura e abertura para novos modos de planejar, executar e

avaliar no ensino de Arte e Teatro, em modalidade remota. Aspecto este que conversa com a noção de antiestruturas, assim como proposto por Victor Turner (1974). Turner descreve as antiestruturas como aqueles procedimentos que rompem com a estrutura vigente e demarcam uma nova possibilidade de atuação social, abrindo espaço para o novo, o inesperado e o menos difundido.

Ao longo de todo o processo foi possível notar o quanto o processo vivenciado mobilizou alunos da educação básica, minha atuação enquanto professor, assim como minha pesquisa, em nível de mestrado, rompendo com paradigmas do ensino remoto, e entretecendo arte e vida.

Ao desvendar os rastros desta noção, Mascaramento Digital, por meio de uma autocrítica genética, fica-se perceptível como este conceito, em construção, pode auxiliar a leitura e condução de criações com interação remota, principalmente em aulas na educação básica. Desta forma, ao entretecer arte e educação, processo criativo e mídias contemporâneas, teatralidade e tecnologia, máscaras e telas, num tipo de fusão, típica do hibridismo e da arte contemporânea, esta pesquisa instaura brechas e projeta-se para novos desdobramentos.

Referências bibliográfica

MACHADO, Marina Marcondes. SÓ RODAPÉS: Um glossário de trinta termos definidos na espiral de minha poética própria. Rascunhos, Uberlândia, v. 2, n. 1, p. 53-67, jan. a jun. 2015.

MUNIZ, Mariana; DUBATII, Jorge. Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina). Rev. Bra. Estud. Presença. Porto Alegre, v. 8, n. 2, p. 366-389, abr./jun. 2018.

PAULINO, Rogério Lopes da S. O ator e o folião no Jogo das máscaras da Folia de Reis. Tese (Doutorado em Artes) - UNICAMP, IA, Campinas, 2011.

PAVIS, Patrice. Dicionário de Teatro. São Paulo, Perspectiva, 1999

SALLES, Cecília Almeida. Crítica Genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. São Paulo, Educ, 2008.

TURNER, V. O processo ritual: Estrutura e Anti-estrutura. Petrópolis: Editora Vozes, 1974. 248p.