

CRIANDO DRAMATURGIAS SENSORIAIS A PARTIR DE PROCESSOS MULTIDISCIPLINARES NA ESCOLA [1]

Marlise do Rosário Machado
Otoniel Felipe da Silva
Mariela Bier Teixeira

Resumo: O presente trabalho refere-se ao projeto multidisciplinar concebido pelas áreas de Linguagens, Matemática e Robótica de uma Escola de Ensino Médio. O projeto visa criar junto de alunas e alunos, instalações artísticas, fazendo uso de sensores de movimento e toque, para disparar cores, sons e texturas diferentes – que levando em consideração as singularidades do lugar, produza lugares outros, ao estabelecer dinâmicas variadas de ocupação de espaços já conhecidos. O percurso desta experiência sensorial será marcado por uma pergunta inicial ou estímulo escrito, sendo que ao fim deste, uma folha com outra pergunta ou convite, estimulará a partilha das percepções das/os participantes desta experimentação, desenvolvendo desta forma a criação compartilhada de narrativas, que aqui convencionamos chamar de dramaturgias sensoriais.

Palavras-chave: Dramaturgia; Instalação; Multidisciplinaridade.

A Escola de Ensino Médio, na qual pretende-se desenvolver o projeto é uma escola privada de ensino em tempo integral, situada na cidade de Montenegro desde o ano de 2017, que atende jovens entre 14 e 18 anos e tem em suas bases a metodologia STEAM (Science, Technology, Engineering, the Arts and Mathematics), ou seja, uma abordagem ativa e multidisciplinar que visa incentivar o protagonismo e resolução de problemas por parte de seus alunos e alunas, por meio de projetos que estimulem sua autonomia e conectem Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática em suas práticas de pesquisa. O contato com o trabalho em grupo faz parte do cotidiano da instituição, que possui classes conectadas em formato octagonal, salas ambientes, como laboratórios, sala de teatro e *FabLearn* – espaço maker, que dispõe de máquina de costura, cortadora a laser, impressora 3D – no qual o intuito é que os alunos aprendam fazendo.

Atualmente a escola conta com um total de 242 alunos e alunas, da cidade de Montenegro e região. Desde o primeiro ano através das rotas cultural, acadêmica,

[1] Texto produzido para o segmento Projeto de Pesquisa: Ensino

técnico empresarial, social e inovadora, os discentes têm contato com processos de formação, apreciação e investigação, conectando-os a diferentes itinerários – percursos que serão carimbados em seu passaporte estudantil – materializando sua trajetória no espaço escolar.

Além destes processos, ainda há participação em diferentes projetos de pesquisa, dentre os quais destacamos a Robótica e o Grupo de Performance, que de forma extracurricular realiza suas ações tanto na escola, quanto em outros espaços da cidade de Montenegro, bem como em outras cidades. E também ao projeto *Shakespearando nas Linguagens*, que concebido pela área de Códigos e Linguagens em 2023, construiu junto aos estudantes possibilidades múltiplas de relação com a dramaturgia de William Shakespeare. Desde a aprendizagem das contribuições do dramaturgo para Língua Inglesa, à leitura de peças, apreciação de obras relacionadas, à composição de trilhas sonoras, fragmentos cênicos e pintura nas paredes que circundam uma das escadas da escola. Ressignificando tal ambiente, com a intencionalidade de criar um espaço de relação com a dramaturgia Shakespeareana*:* suas personagens e histórias, de forma lúdica. Nas figuras 1, 2, 3 e 4, trazemos os registros de diferentes momentos destes projetos.



Figura 1. Colagem de processo: *Shakespearando* nas Linguagens. Acervo Pessoal, 2023.

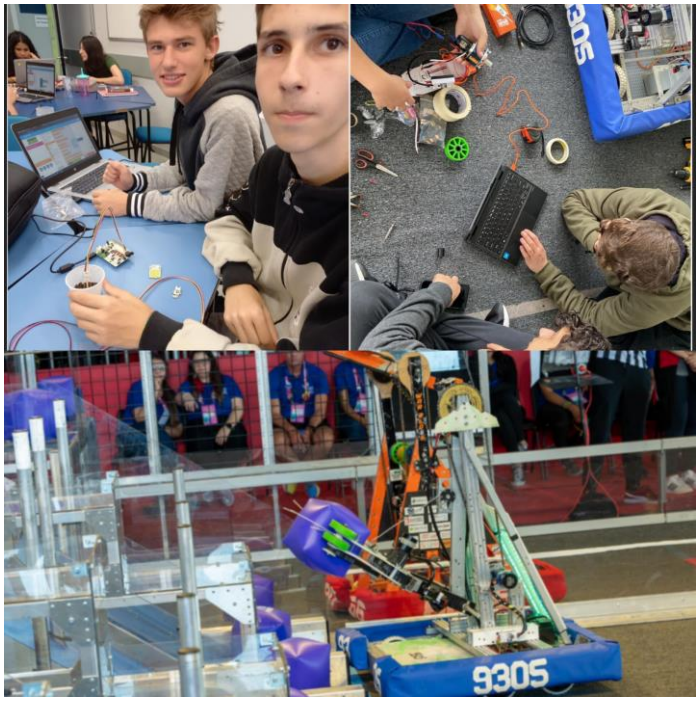

Figura 2. Colagem de processos: Matemática e Robótic*a*. Acervo Pessoal, 2023.



Figura 3. *Mulheres ao Mar*: Grupo de Performance. Acervo Pessoal, 2022.



Figura 4. *Paralelas*: Grupo de Performance. Acervo Pessoal, 2023.

Partindo dos processos que resultaram nas imagens acima, é que começou-se a pensar em possibilidades de aproximação mais efetiva entre os componentes de Teatro, Língua Portuguesa, Matemática e Robótica. Tal desejo já vinha se configurando desde o ano de 2022, quando ao desenvolvermos instalações artísticas pela escola, chamadas de “Convites para o corpo”, refletiu-se sobre que outras experiências seriam possíveis, se sensores de luz ou som, estivessem conectados aos materiais utilizados: bambolês, elásticos, barbantes, etc. Os “Convites para o corpo” criados pelos alunos e alunas, à época tinham como objetivo mover os corpos, convidá-los a experimentar o espaço escolar de outras formas, fazendo uso dos materiais que nos eram disponíveis no momento, para mobilizar a relação de corpo e espaço, pós isolamento social pandêmico. O presente projeto, no entanto, surge com o desejo de ampliar estas relações, propondo que a vivência desta experiência possa ser registrada, compartilhada de forma oral ou escrita, para a criação colaborativa de dramaturgias sensoriais.



Figura 5. *Convites para o Corpo:* Projeto Área Códigos e Linguagens. Acervo Pessoal, 2022.

Para o processo atual participarão grupos de quatro a cinco alunos e alunas que integrem tanto os projetos de Robótica, quanto de Performance, para que desta forma já tenham familiaridade com processos de investigação teórico-práticos em ambas as áreas. Inicialmente os estudantes serão convidados a escolher um espaço na escola, de uso comum, para o qual elaborem uma proposta mais simples de instalação, ou seja, que reutilizem elementos, como os já utilizados no “Convites para o corpo”, e que para sua composição, façam uso do que o próprio cenário escolar oferece. As alunas e alunos ficarão responsáveis pela análise deste espaço, materiais disponíveis para a criação das instalações, programação de sensores a serem usados, bem como na intencionalidade de seu uso. Neste sentido, serão orientados a considerar a própria dramaturgia do espaço, enquanto matéria concreta para criação das instalações, sendo também instigados a criar textos para convidar os passantes a experimentar aquele local, que lhes já é familiar, de forma atenta e aberta, compartilhando suas percepções, de forma escrita em um dispositivo – notebook, tablet, caderno – ao final do percurso.

Após o registro e análise destas experiências, os estudantes partirão para uma segunda fase deste processo, na qual, criarão espaços de instalação, que possam ser montados tanto na escola, quanto em lugares diversos. Estes poderão se configurar como uma pequena tenda, cabine, ou corredor coberto, que fazendo uso de estruturas envoltas em tecido, proponham uma imersão maior por parte de quem percorre seu trajeto. Dentro do mesmo, se manterá a ideia de que haja sensores de movimento e contato, para que possam disparar luzes, sons, imagens, palavras, cheiros e texturas diferentes, enquanto fora, tanto na entrada quanto na saída da instalação, haverão textos para o convite à passagem pelo espaço e registro das percepções, após tê-los percorrido. Exemplo: Texto de entrada- Aqui você inventa seu próprio caminho; Texto de saída- Nos conte de forma escrita, por onde andou.

Estes textos e/ou convites, assim como toda a estrutura para elaboração destes espaços, serão como programas performativos para a criação das dramaturgias sensoriais. Quanto aos programas performativos, a pesquisadora Eleonora Fabião (2008), nos fala de seu caráter improvisacional, ao mesmo tempo em que situa, que este decorre, não da improvisação de uma ideia, mas da elaboração de uma proposta que partindo de um objetivo, convide a vivência de uma experiência. Ação que, previamente programada, não pretenda delimitar os resultados de suas vivências, mas configurar parâmetros para estruturá-las, dando vazão às imprevisibilidades que os corpos possam experimentar e/ou co-criar no momento presente do acontecimento. A autora enfatiza que:

> Se o performer investiga a potência dramatúrgica do corpo é para disseminar reflexão e experimentação sobre a corporeidade do mundo, das relações, do pensamento. Refraseando: se o performer evidencia o corpo é para tornar evidente o corpo-mundo. (FABIÃO, 2008, p. 238).

Que mundos o corpo-escola pode inventar? O que estes jovens alunos e alunas podem conceber enquanto dramaturgias sensoriais? Como esta experiência pode compor percepções e ressignificações do espaço escolar, criando narrativas

outras, espaços outros? Por que caminhos ainda não imaginados, poderão articular através do Teatro, Matemática, Robótica e Língua Portuguesa, suas proposições? Que outras experiências sensoriais, humanas, tecnológicas, poéticas nos são possíveis? Neste ponto, nos conectamos a Rosseto e Puschakat, para traçar possíveis percepções ao caminho a ser investigado:

> A apropriação das tecnologias mediadas pela arte possibilita interações perceptivas diferenciadas; os sentidos do espectador são aguçados por meio da audição, da visão, assim como do tato, olfato e paladar também são convocados para a vivência estética. (ROSSETO; PUSCHKAT, 2019, p.69).

Ao conceber a proposta para o desenvolvimento deste projeto, como docentes da educação básica, pretendemos convocar não só a vivência e elaboração estética, mas contribuir com a criação de um espaço de debate, que leve em consideração o uso das tecnologias em nosso cotidiano, em especial no campo artístico, instigando a problematização e reflexão sobre suas dimensões éticas, estéticas, poéticas e políticas. Por fim, concluímos que embora, neste momento este processo ainda esteja em vias de elaboração, o mesmo já performa enquanto programa para experiências em devir, no qual nossos sentidos e os de nossos alunos e alunas, se manterão atentos e fortes.

Referências:

ROSSETO, Robson; PLUSCHKAT, Patrícia. *A percepção sensorial do espectador na teatralidade contemporânea:* diálogos com Bakhtin. Bakhtiniana, São Paulo, 14 (3): 57-73, julho/set. 2019.

FABIÃO, Eleonora. *Performance e teatro:* poéticas e políticas da cena contemporânea. *Sala Preta*, *8*. 235-246, 2008.