

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

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

**Renato Lima Ribeiro  
Marineide Câmara Silva  
UFMA**

## **Resumo**

O presente artigo explora a intersecção entre memórias pessoais da infância e o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na formação docente e criação artística. O estudo foi desenvolvido no contexto da Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Maranhão, durante o período pandêmico da COVID-19. Utilizando uma abordagem narrativa, o autor relata a criação de dois projetos, *Banco Virtual de Memórias* e *Balançar*, que combinam as memórias da infância com ferramentas digitais. A metodologia inclui o uso de TDICs para ressignificar as memórias e aplicá-las em processos criativos e pedagógicos. Os resultados indicam que as tecnologias digitais ampliaram as possibilidades criativas no ensino de teatro, especialmente em ambientes remotos, e destacam a importância das memórias na formação artística. Conclui-se que a articulação entre memória e tecnologia pode enriquecer o ensino e a criação artística, sugerindo novas metodologias para o ensino do teatro.

## **Abstract**

*The present article explores the intersection between personal childhood memories and the use of Digital Information and Communication Technologies (DICTs) in teacher training and artistic creation. The study was developed in the context of the Theater Teaching Degree at the Federal University of Maranhão, during the COVID-19 pandemic. Using a narrative approach, the author reports on the creation of two projects, Virtual Memory Bank and Balançar, which combine childhood memories with digital tools. The methodology includes the use of DICTs to reinterpret memories and apply them to creative and pedagogical processes. The results indicate that digital technologies have expanded creative possibilities in theater education, especially in remote settings, and highlight the importance of memories in artistic training. It is concluded that the articulation between memory and technology can enrich teaching and artistic creation, suggesting new methodologies for theater education.*

## **Palavras-chave:**

Banco virtual de memórias; balançar; memórias da infância; TDICs; formação docente em teatro.

## **Keywords:**

*Virtual bank of memories; to swing; childhood memories; TDICs; teacher training in theater.*

## INTRODUÇÃO

O presente artigo consiste em uma pesquisa narrativa (Clandinin; Connelly, 2015), uma vez que é um relato de experiência discente<sup>1</sup>, desenvolvidas nos Componentes Curriculares (CCs), Laboratório de Teatro, Tecnologia e Educação e Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira, da Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Maranhão (UFMA),<sup>2</sup> durante o período pandêmico da COVID-19<sup>3</sup>, e que resultaram no vídeo *Balançar* e o *Banco Virtual de Memórias*. Como, no decorrer do texto, constam relatos sobre os processos de criação e, por se tratarem de ações exclusivas do discente, empregou-se a primeira pessoa do singular. Contudo, utilizamos a primeira pessoa do plural quando o processo de escrita envolveu a participação conjunta do orientador e do discente. No artigo abordaremos as memórias da infância referentes às influências familiares e a um incidente particular, que será relatado a seguir.

Não obstante, às lembranças da infância serviram como temática para os trabalhos acadêmicos propostos pelas metodologias dos CCs que envolveram experimentos cênicos. Porém, o período pandêmico da COVID-19 representou um desafio para os discentes matriculados nos CCs, como o Laboratório de Teatro, Tecnologia e Educação (LABTEC), e, próximo ao fim das medidas restritivas, no componente Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira

Em razão dos altos índices de contaminação e óbitos pela COVID-19, no Estado do Maranhão as autoridades decretaram medidas restritivas e entre elas, a suspensão das aulas presenciais e adoção das aulas remotas<sup>4</sup>. Desse modo, o LABTEC foi ministrado na modalidade remota. Entretanto, durante o período da oferta de Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira, as autoridades já haviam flexibilizado as medidas restritivas no Maranhão, e a UFMA havia adotado as aulas no formato híbrido<sup>5</sup>.

Importa ressaltar que na descrição da ementa do LABTEC aponta tratar-se de um “laboratório voltado para práticas docentes em pedagogia do teatro, associadas ao uso do suporte digital como ferramenta norteadora de conteúdos teatrais no ensino formal e informal” (UFMA, 2015, p. 45). Compreendendo a natureza deste CC, já se esperava a apropriação de tais recursos. Contudo,

como seria possível o processo de ensino-aprendizagem da linguagem teatral mediado pelas TDICs, considerando que o teatro é uma arte essencialmente movida pela presença e pelo contato com o outro?

As respostas para esse questionamento surgiram a partir da necessidade imposta ao mundo durante a pandemia. Uma delas foi o uso frequente das TDICs como forma de encurtar distâncias, especialmente por meio das videoconferências. Essa necessidade está vinculada ao conceito de presença, que foi ampliado com o advento das TDICs, já que estar conectado e interagindo com alguém do outro lado da tela passou a constituir uma forma de presença. Dessa forma, os recursos estudados e desenvolvidos no LABTEC evidenciaram sua importância, como CC, para a formação docente em teatro, uma vez que a apropriação desses recursos contribuiu para o experimento proposto pela metodologia de Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira.

O presente trabalho justifica-se pela contribuição da articulação entre as memórias da infância e as TDICs na formação docente em teatro. Essa articulação resultou nos produtos: Banco Virtual de Memórias e o vídeo *Balançar*. Por se tratar de relatos de experiência, o objetivo principal é apresentar o processo de criação e os resultados desses trabalhos, destacando suas relações com a formação docente em teatro e com as memórias da infância. Mais especificamente, busca-se descrever os trabalhos *Banco Virtual de Memórias* e o vídeo *Balançar*, relacionar memória, infância e teatro no âmbito da criação artística e abordar o uso das tecnologias digitais no processo de criação nas artes cênicas.

Uma vez que as propostas dos CCs em questão proporcionaram recordações afetivas da infância e de espaços simbólicos dessa fase, bem como o reencontro com alicerces identitários, tornou-se necessário um referencial teórico para articular as categorias: memórias da infância, criação artística e TDICs.

Para início da articulação das categorias supracitadas, verificamos que na obra de Walter Benjamin, *Infância Berlimense por volta de 1900* (1987)<sup>6</sup>, a relação entre memória e infância insere-se no conceito de memória involuntária<sup>7</sup>. Esta última não é convocada pela consciência,

mas desencadeada inesperadamente por estímulos sensoriais, como um cheiro, um som, ou uma imagem, que trazem lembranças de experiências passadas. Essa forma de memória é capaz de resgatar momentos do passado de maneira intensa e vívida, recriando esses momentos no presente.

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

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

No tocante a essa relação, o autor compreende que essas lembranças, muitas vezes evocadas por estímulos sensoriais, trazem à tona imagens, sentimentos e cenas da infância que são reinterpretadas e transformadas no processo criativo. Por exemplo, a forma como Proust e Benjamin se apropriam das sensações da infância para criar narrativas literárias reflete essa fusão entre memória e arte. Ainda no artigo de Ramirez (2011), a infância é retratada como um período de grande sensibilidade e percepção, onde as experiências vividas deixam marcas inesquecíveis na psique do indivíduo. Essas experiências, ao serem lembradas involuntariamente, se transformam em material artístico.

A infância, com suas descobertas e traumas, é revisitada e reinterpretada na arte, permitindo uma nova compreensão e ressignificação do passado. Exemplos disso são a obra *O Pequeno Príncipe*, de Antoine de Saint-Exupéry, e a pintura *O Escolar*, de Van Gogh, que capturam e ressignificam a infância, apresentando uma visão complexa e, muitas vezes, melancólica desse período da vida. Além disso, o artigo sugere que a memória da infância na arte contribui para a superação de dicotomias tradicionais, como a separação entre corpo e alma ou entre razão e emoção. Nas obras de Proust e Benjamin, a infância é um tempo em que essas dicotomias não estão presentes, e essa integração é revivida na arte, que muitas vezes busca transcender essas divisões.

Em resumo, a memória da infância desempenha um papel crucial na arte ao fornecer um rico material emocional e sensorial que os artistas podem explorar e transformar. A arte, por sua vez, oferece um meio de reviver, reinterpretar e dar novo significado às experiências da infância, mostrando como o passado continua a influenciar e moldar o presente. Desse modo, no teatro, a exploração de memórias de infância pode ser vista como uma extensão desse brincar imaginativo, permitindo que os artistas revisitem e reinterpretem suas experiências passadas de maneira criativa.

Nessa articulação os recursos das TDICs podem desempenhar o papel de registrar, veicular e, como linguagem, atribuir novos significados às experiências da infância por meio da criação artística, funcionando como uma extensão da memória infantil ressignificada pela arte.

Para se manter vivo e lembrado durante a pandemia, o teatro recorreu “às apresentações *on-line* em tempo real de adaptações de espetáculos teatrais, originalmente concebidos para o palco e apresentados em teatros antes da pandemia” (Isacsson, 2021, p. 05). Sob essa ótica, reconhecemos que existem inúmeras possibilidades cênicas e performáticas para vivenciar diferentes maneiras de criar, que na perspectiva de Jorge Dubatti (2021) podem ser conviviais ou tecnoviviais. De acordo com o autor, a cultura convival está ligada ao encontro físico de corpos em um território comum, enquanto a

cultura tecnovivial ocorre em ações individuais ou em “encontros desterritorializados”. Esses encontros desterritorializados são realizados através de meios tecnológicos, como áudio, vídeo ou ambos.

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

### **DESENHO METODOLÓGICO DO TRABALHO**

Com o propósito de sistematização estruturamos a metodologia em três etapas. Iniciamos com a revisão bibliográfica para fundamentar teoricamente o trabalho, fornecendo uma base sólida de conhecimento sobre os temas abordados. Em seguida, procedeu-se à coleta de dados, reunindo anotações, diários de bordo, registros audiovisuais e outros materiais produzidos durante os processos criativos e pedagógicos. Posteriormente, foi realizada a transcrição de todo o material, com o objetivo de documentar detalhadamente os processos artísticos desenvolvidos, transformando anotações e registros práticos em um formato acadêmico. Esse trabalho só foi possível graças à revisão do memorial dos projetos *Banco de Memórias da Infância* e *Balançar*, por meio de fotografias, anotações e materiais utilizados durante a criação dos experimentos.

Para a escrita do artigo e análise dos processos de criação, avaliamos a eficácia dos métodos utilizados, a integração das memórias de infância e o impacto das TDICs nas criações artísticas. Não obstante, estabelecemos ligações entre as teorias estudadas na revisão bibliográfica e as práticas observadas nos processos transcritos. Propomos a discussão dos resultados, uma vez que, interpretamos os resultados obtidos, discutindo as implicações para a prática pedagógica e artística no teatro. Por fim, sintetizamos as principais conclusões, destacando as contribuições do trabalho para o campo da docência em teatro e as possibilidades de continuidade e aprofundamento dos trabalhos em oportunidades futuras.

Esse desenho metodológico buscou garantir uma abordagem sistemática, combinando teoria e prática, para oferecer uma análise abrangente e crítica das produções artísticas e pedagógicas desenvolvidas.

### **BANCO VIRTUAL DE MEMÓRIAS E BALANÇAR: PROCESSOS DE CRIAÇÃO**

Refletir sobre a relação entre memória e infância sempre me conduz a um lugar de pertencimento, onde minhas raízes e rastros podem ser externados. No ano de 2021, em meio à pandemia de COVID-19, foi proposta a apresentação individual de um projeto artístico final no CC LABTEC, realizado no período de 12/02 a 30/04/2021.

Após meses frequentando a disciplina virtualmente, questionei quem eu era e a que lugar eu pertencia, qual era o meu espaço e de onde eu havia vindo. Em meio a reflexões, voltei-me para a fase da infância. Esses pensamentos trouxeram lembranças que despertaram a memória do 'eu criança', dando origem à ideia de um trabalho sobre as memórias da infância. Apresentei a proposta para dois colegas de equipe, Tamilde Machado<sup>8</sup> e Denilson Rodrigues<sup>9</sup>, que aceitaram participar do experimento rumo ao passado. Esclareço que o enfoque será, principalmente, na minha experiência; as contribuições feitas pelos dois colegas foram tratadas de forma sucinta neste trabalho.

A propósito, neste trabalho, abordo a experiência na perspectiva de Larrosa (2014), entendendo-a como algo único para cada indivíduo, cujo sentido é construído a partir de seu arcabouço cultural, afetivo e cognitivo. O experimento ocorreu por meio de uma sala no *Google Meet*, foi exibido por meio de transmissão de tela, um *site* interativo que convidava o público para decidir sobre os rumos da apresentação, em cada seção existia um vídeo que continha avatares<sup>10</sup> dos protagonistas, criados digitalmente por meio do aplicativo ZEPETO.<sup>11</sup> Em seguida, combinados com um *layout* e mesclados a um programa de edição de vídeos, o vídeo era exibido e os participantes narravam memórias de suas infâncias em tempo real.

O experimento baseava-se nas minhas memórias e nas memórias de Denilson e Tamilde durante a infância. Para isso, utilizei uma dramaturgia composta por transcrições de memórias vividas

nessa fase, abrangendo três histórias que mesclam sentimentos de tristeza, alegria e medo. A concepção estética foi inteiramente voltada para evocar a memória e as lembranças da *infância*<sup>12</sup>. O processo de criação do experimento começou com a evocação de um sentimento que estivesse aflorando na vida de cada um nos últimos dias. Durante o período de criação individual, solicitei aos colegas que revisitassem a infância por meio de um sentimento específico, utilizando como inspiração um exercício de rememoração:

São memórias que fazem chorar: “é meu cachorro que morreu”; “é o funeral do meu avô”; “é quando conheci meus irmãos e logo depois eles iam sair de casa”; “quando meus amigos saíram da escola”; “quando minha mãe foi assaltada”; “foi quando meu pai me bateu”; “foi quando minha avó teve câncer de mama”. O choro aparece pela dor da perda, da separação, da doença, da briga. São memórias que fazem rir: “foi quando meu irmão deixou cair o rolo de papel higiênico na privada e teve que pegá-lo”; “é uma história que minha mãe me conta de mim mesma”; “foi quando meu irmão comeu pimenta”; “foi quando eu ganhei minha medalha de ouro na nataçãõ”; “foi quando minha mãe comprou um bolo e veio outro”. O riso vem das “gracinhas”, das “palhaçadas”, dos “micos”, e vem também da felicidade por ter conquistado um feito, alcançado um objetivo. [...] São memórias de conforto e de desconforto: “a minha memória de conforto é o meu travesseirinho, porque eu o tenho desde os dois anos de idade”; “a minha memória de desconforto é quando tive que dormir no colchão no chão” (Fernandes; Park, 2006, p. 45-46).

Ao me perguntar qual seria a memória que me fazia rir, me vi regressando a uma memória dos meus 7 ou 8 anos de idade e a denominei de fogo verde, a lembrança desse dia sempre me marcou. Por volta de 2008/2009, enquanto brincava no comércio do meu avô, encontrei uma boneca da minha irmã no chão. Travesso, decidi cortar e atear fogo no cabelo verde da boneca, que rapidamente começou a queimar. Assustado, joguei a boneca no chão, e o fogo se espalhou para o estoque de açúcar do comércio, principiando um incêndio. Tentei apagar o fogo correndo várias vezes do banheiro para o comércio com um copo de água, mas as chamas só aumentavam. Ao perceber minha movimentação e o incêndio, meu avô agiu rapidamente e conseguiu apagar o fogo antes que ele se espalhasse ainda mais. O que começou como uma travessura quase se transformou em uma grande tragédia.

Essa lembrança remete a um dia não muito feliz, mas o acontecimento foi tão inesperado que acabou sendo considerado hilário por boa parte da minha família. Após vários dias relembando essa história aos poucos, percebi que, embora fosse de fato engraçada, também evocava medo – não um medo comum, mas um medo extraordinário e, ao mesmo tempo, cômico.

E foi ali que eu, 'Renato', aos 19 anos, estava relembando o que havia sido esquecido, mas não completamente. Como explica Izquierdo *et al.* (2006, p. 292): “Tanto as memórias extinguidas como as reprimidas podem voltar à tona, quer espontaneamente, quer como consequência de estímulos específicos”.

Portanto, desafiado pela proposta do CC, segui o caminho do lembrar, ativando memórias da infância que, embora consideradas esquecidas de forma inconsciente, voltaram a ser recordadas. Essas memórias foram ativadas durante o processo de experimentação artística, no qual o exercício de recordar a infância estimulou, de maneira específica, o retorno dessas lembranças, que se tornaram a peça central do experimento teatral. Como exercício da memória da infância, solicitei a Tamilde e Denilson que buscassem registros da infância, como fotos ou vídeos, também era importante recorrer às memórias dos familiares em relação à criança que fomos buscar músicas, sons, cheiros e sabores que nos reportavam à infância.

Como parte do exercício de memória da infância, solicitei a Tamilde e ao Denilson que buscassem registros dessa fase, como fotos ou vídeos. Também era importante recorrer às memórias dos familiares sobre a criança que fomos, além de identificar músicas, sons, cheiros e sabores que remetessem à infância. O processo de criação dos avatares levou cerca de um dia. Inicialmente, eles seriam desenhados, mas, como o processo de animação demandaria muito tempo, optei por otimizar o trabalho utilizando o aplicativo ZEPETO<sup>13</sup> para construí-los. Os avatares e as animações foram desenvolvidos com o auxílio de um layout criado no aplicativo de edição de imagens Canva<sup>14</sup>. O vídeo base foi produzido na plataforma CapCut,<sup>15</sup> com um tempo limite de dez minutos, resultando em três vídeos, cada um narrando uma memória específica



Figura 1 – Fonte: Acervo pessoal (2021).



Figura 2 – Fonte: Acervo pessoal (2021).

Em seguida, por meio da plataforma gratuita Wix, foi realizada a criação e configuração de um *site*, onde os vídeos foram hospedados e armazenados até o momento de sua utilização no dia do experimento. A criação do *site* facilitou a comunicação e a execução do trabalho, destacando sua gratuidade como um exemplo do potencial das ferramentas digitais durante o processo de formação. Essas ferramentas se tornam recursos versáteis, que podem ser utilizados de diversas maneiras, inclusive em um experimento teatral.

No dia da apresentação, a tela do computador foi compartilhada na sala do *Google Meet*. Antes de iniciar a contação das memórias de cada participante, o *site* exibiu uma pergunta interativa, permitindo que os participantes escolhessem, entre os três avatares, qual memória preferiam ouvir. A cada escolha, o *site* direcionava para o vídeo correspondente, e a memória era narrada ao vivo pelo membro escolhido, dando forma ao experimento *Banco Virtual de Memórias*. Na sequência foram disponibilizados QR code (Figura 1) relacionado à divulgação do experimento e QR code (Figura 2), referente ao momento do experimento.

Alguns meses antes do decreto de 5 de maio de 2023,<sup>16</sup> da Organização Mundial da Saúde (OMS), que anunciou o fim da pandemia, eu ainda cursava a graduação e tive a oportunidade de trabalhar, mais uma vez, com as TDICs associadas a um processo artístico. Esse trabalho visava o desenvolvimento de um produto para o encerramento do CC *Práticas Espetaculares da Cultura Brasileira*, cujo período ocorreu entre 15/09/2022 e 05/01/2023. Na ementa do CC consta que:

Estudo da cultura e história afro-brasileira, africana e indígena a partir das práticas espetaculares seguindo pressupostos da etnocenologia e dos estudos culturais em articulação com o ensino de Teatro. Enfoque na espetacularidade, analisando e experimentando os aspectos gestuais, sonoros, espaciais e estéticos das manifestações culturais, considerando os processos de aprendizagem e transmissão do conhecimento (UFMA, 2015, p. 41).

Desta vez, ao trabalhar com o audiovisual, surgiu o segundo fruto da pesquisa: o vídeo *Balançar*. A proposta buscava transmitir as memórias da infância, destacando a manifestação artística do bumba-meu-boi e sua espetacularidade, que estiveram muito presentes. O vídeo foi



Figura 3 - Imagem retirada do experimento *Balançar*.  
Fonte: Acervo pessoal (2022).

publicado no *YouTube*<sup>17</sup> em modo privado para a apresentação do CC, realizada no dia 05/01/2023.

O bumba-meu-boi é uma manifestação cultural do Estado do Maranhão, reconhecida em 2019 como patrimônio cultural imaterial da humanidade pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN). Dos 2 aos 11 anos, minha família incentivou minha participação como vaqueiro nas apresentações do bumba-meu-boi, realizadas durante o período junino na escola. As memórias do vaqueiro brincante permaneceram vivas, mesmo após o encerramento das minhas participações na brincadeira, quando ingressei no Ensino Fundamental Maior.

De volta ao CC, que deveria culminar na apresentação de um processo abordando a espetacularidade, desenvolvi um vídeo com o objetivo de atrair o olhar do público, explorando a visualidade da minha concepção particular sobre o tema, que, por sua vez, está em consonância com o pensamento de Lucas Ferreira, P. I. (2019, p. 24) "O espetacular nesse caso é uma demonstração, uma exibição, algo posto para ser visto e que tem a capacidade de provocar o interesse, o assombro ou a curiosidade daquele que assiste." E assim, mais uma vez, revisitei minha caixa de memórias.

Um único chapéu de vaqueiro, item presente na manifestação cultural do bumba-meu-boi, foi o responsável por desencadear as memórias da minha infância enquanto brincante daquela forma

espetacular. Esse chapéu (Figura 3) protagonizou a narrativa central atuando como dramaturgia e como principal recurso de caracterização.

O brilho das miçangas bordadas no chapéu sempre me encantou, o que justifica a evidência no brilhoso chapéu, porém a intenção não era apenas mostrar o chapéu, mas o significado que o chapéu de vaqueiro do bumba-meu-boi tinha para mim. Então, reuni fotos do período em que eu brincava, criei o texto e cantei um fragmento da música "Se não existisse o Sol"<sup>18</sup> de autoria de Chagas, cantor e amo do bumba-meu-boi da Maioba.<sup>19</sup>

A criação do vídeo foi baseada nas vivências e lembranças da minha infância. As memórias externas na forma de álbuns antigos repletos de fotografias minhas brincando no bumba-meu-boi no meu município, Anajatuba-MA. Essa memória foi despertada em uma das aulas do respectivo CC, quando a professora<sup>20</sup> perguntou onde e quando ocorreu o nosso primeiro contato com as manifestações culturais. Naquele momento, interessei-me pelas lembranças da infância para desenvolver o trabalho final.

O bumba-meu-boi possui o vaqueiro como personagem, este, por sua vez, caracteriza-se com um chapéu enfeitado com diversos elementos que atraem o olhar do público, e dos brincantes também. Os bordados, detalhes, e miçangas foram os itens que despertaram o sentimento de espetacular em mim, pois, desde a infância eu tenho um encanto enorme pelo chapéu que os



Figura 4 – Fonte: Acervo pessoal (2022).

vaqueiros utilizam no bumba-meu-boi. O chapéu foi o elemento espetacular na vídeo-performance.

O processo de gravação foi todo feito pelo celular<sup>21</sup> com a ajuda da minha mãe para gravar algumas cenas e posteriormente, eu segui para a etapa do áudio, gravando a narração e a música. Em posse de todos os materiais, partir para a edição também utilizando o aplicativo CapCut e posteriormente publiquei no *Youtube* o vídeo do experimento intitulado de *Balançar*, que pode ser acessado pelo QR code (figura 4). Dias depois, apresentei o experimento na finalização do CC e o resultado foi a reflexão sobre o valor das memórias e das possibilidades de seu armazenamento e extensão por meio das tecnologias digitais.

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

Desenvolver um processo de criação sobre memória, lembrança e infância é refletir sobre a própria existência e entender como a história pessoal pode ser uma grande aliada na formação artística e profissional. Revisitar a memória trazendo lembranças que se moldam em um processo de reconstrução, saindo da subjetividade para a cena, foi o principal caminho para que os dois experimentos pudessem existir. As TDICs estiveram presentes durante a pré produção, produção, pós produção, divulgação, elas se tornaram o meio pelo qual a minha memória

navegou até chegar ao destino final, a realização dos dois processos.

A utilização das TDICs no ensino de teatro, seja na educação básica ou na formação de professores de teatro, se potencializa a cada dia. O número crescente de tecnologias que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, desde a preparação de uma aula até sua aplicação, evidencia que as TDICs podem contribuir de forma significativa para a educação, neste caso, para o ensino e aprendizagem de teatro

## **ANÁLISE DOS RESULTADOS DOS EXPERIMENTOS**

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

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

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

Por fim, os trabalhos destacam a capacidade das TDICs para ampliar as possibilidades

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

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

O uso das TDICs, em particular, mostrou-se um recurso essencial para o desenvolvimento e a execução dos projetos artísticos em tempos de restrições físicas, permitindo a continuidade do ensino e da prática teatral de maneira inovadora e desafiadora. Além disso, a articulação entre as memórias pessoais e a prática pedagógica em teatro revelou-se uma estratégia poderosa para a formação docente, proporcionando um campo fértil para a experimentação e o desenvolvimento de novas metodologias.

O trabalho evidenciou que a integração entre as memórias da infância e as tecnologias digitais não apenas enriquece o processo de criação artística, mas também amplia as possibilidades de ensino no teatro, contribuindo para a formação de professores mais preparados para as demandas contemporâneas.

Esse diálogo entre o passado e o presente, mediado pela tecnologia, oferece um caminho promissor para a formação docente em teatro, onde a memória e a inovação caminham lado a lado na construção de novas experiências de aprendizagem.

### NOTAS

1. Processo de criação do primeiro autor do artigo, Renato Lima Ribeiro.
2. Componentes Curriculares que integram a grade de ensino do curso de Licenciatura em Teatro e que foram ministrados pela Profa. Me. Alana Georgina Ferreira de Araújo e pela Profa. Dr.<sup>a</sup> Tânia Cristina Costa Ribeiro.
3. A COVID 19, SARS-CoV-2 foi decretada pela OMS, como pandemia em 11 de março de 2020.
4. Consiste em um método de ensino e aprendizagem que utiliza tecnologias de informação para permitir que os estudantes tenham acesso às aulas e se comuniquem com os professores sem a necessidade do ambiente físico.
5. É um método de aprendizagem que integra atividades *off-line* (presenciais, tradicionais) e *on-line* (com recursos digitais), de maneira que ambas se complementam.
6. Segundo Marques (2009), Walter Benjamin começou a escrever, por volta de 1932, em Ibiza, um texto intitulado *Crônica Berlinese*, atendendo ao pedido da revista *Literarische Welt*, que havia encomendado um relato autobiográfico ambientado em sua cidade natal. No entanto, esse texto nunca foi concluído. Em seu lugar, Benjamin produziu *Infância em Berlim por volta de 1900*, uma obra que combina crônica, ensaio, autobiografia, ficção e memória. Composta por fragmentos, a obra narra a experiência de uma criança da burguesia na Berlim do início do século XX. Com um olhar minucioso, característico de um colecionador, Benjamin mistura lembranças, descrições de cenas e lugares, relatos de sonhos e reflexões baseadas em detalhes cotidianos.
7. Em contraste, a memória voluntária está relacionada às ações repetitivas do cotidiano, como a aprendizagem pelo hábito, exemplificada por atividades como pedalar ou dirigir um veículo.

8. Tamilde Machado Lopes é graduanda do curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

9. Denilson Rodrigues é graduando do curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

10. Em informática, um avatar é um corpo virtual, representado por uma figura gráfica de complexidade variada, que assume uma vida simulada para servir como meio de identificação e representação dos internautas em mundos paralelos na Internet.

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

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

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

14. O Canva é uma ferramenta gratuita de design gráfico, utilizada para criar ou editar *posts* para redes sociais, apresentações, cartazes, *banners*, vídeos, entre outros. A plataforma está disponível tanto *on-line* quanto em dispositivos móveis. Disponível em: <[https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/)>. Acesso em: 17 jun. 2024.

15. Trata-se de uma plataforma gratuita de edição de vídeos que se popularizou durante a pandemia de COVID-19. Disponível em: <<https://www.capcut.com/pt-br/>>. Acesso em: 17 jun. 2024.

16. Nota Técnica Nº 37/2023-CGVDI/DPNI/SVSA/MS: <<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/covid-19/notas-tecnicas/2023/nota-tecnica-no-37-2023-cgvidi-dpni-svsa-ms>>; <[\(2005\)-emergency-committee-regarding-the-coronavirus-disease-\(covid-19\)-pandemic>.](https://www.who.int/news/item/05-05-2023-statement-on-the-fifteenth-meeting-of-the-international-health-regulations-</a></p></div><div data-bbox=)

17. Disponível em: <<https://youtu.be/EO20bycOtIM>>.

18. Disponível em: <[https://youtu.be/z-9h-FmnWnE?si=qFd0\\_ZiOnhk86cZf](https://youtu.be/z-9h-FmnWnE?si=qFd0_ZiOnhk86cZf)>.

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

20. Profa. Dr.<sup>a</sup> Tânia Cristina Costa Ribeiro.

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

## REFERÊNCIAS

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

CLANDININ, D. Jean.; CONNELLY, F. Michael. **Pesquisa Narrativa: experiência e história em pesquisa qualitativa**. 2. ed. rev. Tradução Grupo de Pesquisa Narrativa e Educação de Professores ILEEL/UFU. Uberlândia, MG: EDUFU, 2015.

DUBATTI, Jorge; FREITAS, Victor Lavarda de. Experiência Teatral, Experiência Tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem superação evolucionista, nem destruição, nem vínculos simétricos. **Rebento**, n. 14, p. 255-269, jan./jun. 2021. Disponível em: <<https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609>>. Acesso em: 20 mar. 2024.

FERNANDES, Renata Seiro; PARK, Margareth Brandini. **Lembrar-esquecer: Trabalhando Com As Memórias Infantis**. Cad. Cedes, Campinas, v. 26, n. 68, p. 39-59, jan./abr. 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ccedes/a/jx8SZxkP95MVJ4kyYwN8JFf/?lang=pt#>>. Acesso em: 01 set. 2023.

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

Disponível em: <<https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/20154>>. Acesso em: 29 ago. 2024.

IZQUIERDO, Iván; BEVILAQUA, Lia R. M, CAMMAROTA, Martin. A arte de esquecer. **Estudos Avançados**, v. 20, n. 58, p.289-296, dez. 2006. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ea/a/5N7GQLBShWJ4ytCL5JRXv8Q/#>>. Acesso em: 02 set. 2023.

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

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

MARQUES, Ana Martins. Berlim Revisitada ou a cidade da memória: infância em Berlim por volta de 1900. **Artefilosofia**, v. 6, p. 34-43, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufop.br/raf/article/view/693>>. Acesso em: 28 ago. 2024.

RAMIREZ, Paulo Niccoli. A memória e a infância em Marcel Proust e Walter Benjamin. **Aurora**, n. 10, p. 119-134, 2011. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/aurora/article/view/4424>> . Acesso em: 02 set. 2024.

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

## **SOBRE OS AUTORES**

*Renato Lima Ribeiro* é graduado em Teatro - Licenciatura pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA); ex-residente no programa Residência Pedagógica em Teatro pela CAPES; foi estagiário no Teatro Arthur Azevedo e membro fundador da Cia Baixada.

E-mail: [rl.ribeiro@discente.ufma.br](mailto:rl.ribeiro@discente.ufma.br)

*Marineide Câmara Silva* é graduada em Educação Artística com habilitação em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Maranhão - UFMA (2002). Especialista em Arte, Educação e Tecnologias

Contemporâneas pela Universidade de Brasília - UnB (2007). Mestre pelo Programa de Pós-Graduação Cultura e Sociedade - UFMA (2012). Doutora pelo Programa de Estudos de Teatro da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa - Portugal (2022). É docente adjunta do curso de Licenciatura em Teatro do Departamento de Artes Cênicas da UFMA.

E-mail: [marineide.silva@ufma.br](mailto:marineide.silva@ufma.br)

Recebido: 25/09/2024

Aprovado em: 21/11/2024